

В народе - ЦЦ, а по научному - Chaos Constructions

Как мы и обещали, сегодняшний номер почти целиком посвящен обзору самого громкого события этого года, затронувшего нашу любимую платформу. Конечно же это Chaos Constructions, прошедшее в августе этого года в Питере.

Выражаем особую благодарность всем авторам, предоста-

вившим свои материалы для публикации их в «Абзаце».

По причине огромного объема поступивших материалов, их даже пришлось сократить, за что заранее извиняемся перед авторами этих публикаций. Так же надеемся, что это никак не отразится на имидже редакции. Ну что ж, начнем...

Обзор

BigBlack, кто он?

...Можно, конечно, спросить: а почему именно BigBlack, он же Олег Сергеев, а не, скажем, Minisoft или М.М.А., которые тоже не просто «рядом стояли», а самым активнейшим образом участвовали в подготовке и проведении CC01 и без которых спектрумовский день мог получиться голым хаосом?

А просто должен был найтись, возникнуть человек, который взял бы на себя самый тяжелый груз - груз ответственности, юридической и моральной, груз, вес которого измеряется в том числе и тоннами тухлых помидоров, как всегда «щедро» разбрасываемыми и до, и после party. Да, не без этого, как ни печально.

Весной, всего за несколько месяцев до объявленной даты проведения **CC01**, еще не было ясно, состоится ли фестиваль года вообще. Всеволод Потапов (Random), держащий марку «Конструкция Хаоса» и проведший, пусть противоречиво, но в целом успешно, два фестиваля - **CC99** и **CC00** (Nisgon освещал оба события), в первом году нового тысячелетия как бы отошел от дел, в связи с чем возникла необходимость создавать Оргкомитет заново. Не с нуля, к счастью, так как к раскрутке подключились спектрумисты, имена которых должны быть хорошо вам известны: М.М.А., Владимир Ларьков, Олег Голенков (Breeze, он же Minisoft)... А вообще лучше процитирую Петра Соболева (Frog, организатор Enlight):

- BigBlack (Олег Сергеев) - главный организатор. Общая организация. Из Санкт-Петербурга.

- Unbeliever/Extreme (Максим Мучкаев) - ZX-Spectrum (прием и преселект работ). Из Самары.

- Владимир Ларьков - ZX-Spectrum (подготовка железа к party). Из Санкт-

Петербурга.

- Tiggt (Игорь Турашев) - Помогал в освещении **CC01** через Интернет.

- Hun7er - Настройка оборудования, свет, звук.

- Breeze/Fishbone (Олег Голенков) - Ответственный за дипломы; оформлял листы для голосования, делал бэйджи, рисовал плакат, который был вывешен у входа.

- Lav (Andrew Litvinov) - Ответственный за музыкальную технику (оба дня за пультом сидел и время от времени конкурсы объявлял), также преселект музыки.

- Justinas/CTL и Dj.Soundliner/CTL - занимались показом компработ на ZX, преселектом музыки, подсчетом голосов.

- Megus/Brainwave/X-Project (Роман Петров) - Сменял LAV'a за пультом и также отвечал за качество звука. Из Йошкар-Олы.

- Xpasha - организовывал хостинг официального сайта. Сидел за машиной с Интернетом и обновлял официальный сайт (правда как-то очень странно). Из Казани.

- Zmej Serow - преселект handdrawn графики PC/Amiga. Из Москвы (Подмосковья).

- Weird/Psycho (Екатерина Герасимова) - преселект музыки в качестве совещательного голоса, а также засылка в Интернет фотографий и новостей. Поддержка неофициального сайта **CC**. Из Новгорода.

- FatCrazer (Алексей Шарапов) - отвечал за проведение PC конкурсов, настройку железа, преселект графики. Весь второй день сидел за сопро машиной. Из Москвы (Подмосковья).

- Лина Потапова (сестра Random'a) - награждала дипломами прошлого **CC00**.

Frog упомянул, конечно, не только спектрумистов (скорее, и не столько спек-

трумистов), но глядя на фотографии и вспоминая спектрумовский день, добавлю в список Квазара (Quasar -Александр Селезнев из Гомеля, Беларусь), тиражировавшего «честно украденные у организаторов» :) дискеты с конкурсными работами. А на чем копировали? На компьютерах КАУ, предоставленными Капитаном Немо. А к строчке «BigBlack - главный организатор» справедливо еще добавить: «Минус 700\$ собственных средств», такова суровая реальность праздника виртуального искусства.

Слово Олегу Сергееву.

Из истории CC01

«Конструкция Хаоса» - это ежегодный фестиваль, собирающий несколько сотен людей, объединенных одним увлечением, одной идеей. Творческие коллективы и индивидуалы со всей России и, порой, даже из-за рубежа привозят свои работы для того, чтобы их оценили присутствующие на демопарти. Два дня посетители «валяются» в происходящем, наблюдая произведения своих друзей, обмениваясь мнениями и идеями с другими зрителями, а также с самими авторами. Просмотр графических работ, прослушивание музыки, участие в различных конкурсах, оценка различных работ, общение с товарищами по увлечению, знакомство с новыми людьми, ощущение настоящего духа демосцены и многое другое являются основами происходящего. После подведения итогов и награждения победителей фестиваль заканчивается, но только чтобы через год снова



Олег Сергеев / BigBlack (в центре)

стать центром развития, собранием творческих людей, настоящим праздником, на котором каждый может лицезреть то, что его интересует, то чем он живет...

Подобные фестивали изначально возникли на Западе около десяти лет назад. В России первой акцией такого рода стал Enlight в далеком 1995 году. Начиналось все с небольшой группы людей, объединенных идеями. Тем не менее, с годами появлялось все больше и больше заинтересованных людей. Таким образом, в прошлом году «Конструкции Хаоса» собрали уже порядка 500 человек. Уровень работ также с каждым годом растет, соревнование между коллективами становится более и более напряженным.

Интерес со стороны общественности увеличивается. Большие и известные организации как радиостанция «Маяк», канал

«NBN» и различные кабельные телекомпании, журналы «Мир Интернет» и «Хакер» и интернетиздания уделили внимание «Конструкциям Хаоса» в прошлом году, осознавая необходимость поддержки современной молодежи и демосцены. Мы рассчитываем на дальнейшую поддержку со стороны компаний, которые могут помочь нам на пути продвижения новых форм искусства в массы. Именно благодаря понимающим людям, мы сейчас находимся на пороге прорыва и мощного развития демодвижения.

О своей роли на демосцене Олег Сергеев сказал так:

Как правило - в тени. Я был на всех ENLIGHT и всех CC, но только в роли зрителя и иногда помощника. Дело в том, что я, в общем, системный кодер/программер на платформе Амига. Правда, моя работа

связана на 90% с программированием под Z80 :). До 1988 г. плотно занимался кодированием под ZX-Spectrum; может помнит кто такие подписи, как «SovSoft» и «SovietSoft» - то были мои работы :). Работал в основном на Зюнова, Евгения Копрова и фирму CSL (все - Ленинград). Занимался демозащитами, ломкой чужих защит и созданием своих собственных. Мои хиты на этом поприще - смещенное форматирование диска (когда добивка пробелами шла не после 16-и секторов, а перед ними), и диски с двумя индексными отверстиями (помню, Ивamoto долго ломал над этим гололом :). Сейчас у меня Амига и я занимаюсь на ней системным программированием, WEB-дизайном и организацией официальной локализации (т.е. русификации софта).

Владимир БУЛЧУКЕЙ, Москва

* * *

Поездка москвичей в Питер в этом году готовилась не так гладко. Сыграла свою роль неопределенность. Так и сидели почти до самого **CC01** с легкомысленной уверенностью: «В крайнем случае, уедем на электричка!». В общем, еще раз спасибо BigBlack'у за всю ту личную переписку, на которую он не пожалел сил и времени, и за сайт **CC01.org.ru** - информация и следовавшая за ней уверенность сделали свое полезное дело.

В конференции ZX.Spectrum в Фидо, Макс Васильев периодически помещал сообщения с сайта оргкомитета, поэтому фидошники тоже были в курсе событий. Так же и в ZXNet. Насколько успевали следить за процессом несетевые спектрумисты, сказать сложнее...

Поехали мы вечером в пятницу на поезде номер 52.

52-й скорый, несмотря на всю скоропостижность взятия билетов на него, оказался в нашем понимании «сценическим поездом», что означает совместную поездку нескольких творческих групп или просто гостей фестиваля из разных городов. Max-78 и Hangman из Наро-Фоминска покупали билеты вместе с нами, а вот Placebo (это Eternity Industry в прошлом!) из Коврова... Впрочем, до встречи в поезде еще надо было дожить, в смысле еще надо было успеть доделать конкурсную дему, и Placebo в пятницу днем зашли ко мне. А у меня днем

работа, и какое-то не маленькое время ребята провели на лавочке возле подъезда, ожидая моего возвращения домой.

Sairoos, добравшись до клавиатуры, сразу погрузился в работу; Paracels в периоды, когда Sairoos'у не требовалась моральная поддержка, скучал; D-Man переписывал мне на PC фотографии, сделанные в августе 2000 года.

Ленинградский вокзал столицы. Теплый и сухой летний

Погода стояла хорошая, было светло и прекрасно видно все, кроме других спектрумистов.

Традиционная толпа с четырехчасовых поездов, по всей видимости, уже уехала на Проспект Ветеранов, поэтому, подкрепившись и взяв билеты на обратный поезд, мы не спеша поехали к кинотеатру «Восход».

**Сценическое Событие
01 (CC 01)**

...Толпа не обнаружилась и



**Лина Потапова
и Вова Хекс**

Время неторопливо катилось к полудню, народ так же неторопливо прибывал.

Москва: накануне



Капитан Немо

вечер (кстати, все четыре года - 1997, 1999, 2000, 2001 - везло с хорошей погодой!

Двое с пивом: веселый Crazy/PCB (он через несколько минут станет пассажиром) и Merlin (Дмитрий Несмачный; он нас провожает). Остальные из Placebo: Paracels, Sairoos, D-Man. Max-78, Hangman и Cyberfreak из Наро-Фоминска. Фил (Pheel/PHT) и Влодек - из Москвы. Бориса Шарапова нет, но он собирался достичь Петербурга в конце «кругосветного» путешествия автостопом; с ним Тимофей Лапо, так что наша тусовка, как всегда, будет в сборе.

Привыкшие приезжать в Питер в 4 часа утра, мы впервые оказались на перроне Московского вокзала при свете дня, так как наш поезд прибыл по расписанию в шесть часов.

возле кинотеатра. И внутри - тоже. Двери были открыты, зал - почти пуст. Те, кто были, были при деле. Nemo уже установил два компьютера, и за один из них немедленно засел Sairoos. Посередине, напротив сцены, был организован пульт управления с проектором, компьютерами, аудиотехникой. Свисающих с потолка проводов не было, даже от микрофона не тянулся кабель - использовался радиомикрофон. Пространство справа от сцены, занимаемое в прошлом году «Петерсами», ныне пустовало. «Спринтеровцы» так и не появились, несмотря на смену организаторов фестиваля. На сцене красовался транспарант журнала «Хакер», других симптомов попечительства не наблюдалось. Где-то среди знакомых и незнакомых людей, без суеты работавших с проводами и клавиатурами, должен был быть сам BigBlack - Олег Сергеев, Главный Организатор. В конце концов его удалось опознать по нагрудному знаку-табличке с именем.

Цена билета, равная 100 руб., определилась сравнительно незадолго до даты проведения **CC01**, так же долго неясной оставалась система голосования. Вначале организаторы склонялись вообще к двухбалльной системе, типа «нравится - не нравится», но буря протестов в Сети и последовавшее затем голосование общественности отдали предпочтение десятибалльной системе. По ZX-конкурсам был установлен принцип голосования за распределение мест, оставленный со времен Enlight и FunTop. Расставшись с сотенной купурой, каждый получал листы для голосования, нагрудный знак, играющий роль билета для прохода в зал, и авторучку (как утверждают, самый проблемный предмет на demoparty). Поразитель-



M.M.A. и Minisoft



Sairoos / PCB



Wlodek Black, он же Владимир Булчукей

ный поступок совершил Фил: он отказался от права на бесплатный вход, заслуженного им победой на **CC00**, и сполна заплатил сто рублей, мотивировав это необходимостью поддержать демосцену!

Зал кинотеатра тем временем более-менее заполнился. Свободные места остались, и по их количеству на 400-местный партер можно было предположить присутствие примерно 350 человек. Опасение о малом количестве зрителей не оправдалось, и это к лучшему.

Minisoft, представ наконец перед зрителями как Breeze/Fishbone, использовал по назначению радиомикрофон, и это оказалось провозглашением открытия Фестиваля Chaos Constructions 2001. Почему это не сделал BigBlack, мы так и не удалось выяснить.

Сразу после открытия **CC01** состоялось вручение дипломов. Конечно, эта церемония имела отношение не к **CC01**, а к прошлогоднему **CC00**, и от имени и по поручению Random'a на сцену вышла Лина Потапова, сестра Всеволода. Breeze (бывший Minisoft) и М.М.А. переводили выступление на русский язык :). В результате номинация «графика, нарисованная руками» сорвала овацию :). А я схапал диплом, предназначенный Ивану Рощину, из-за чего меня потом иногда принимали за Ивана :).

График проведения конкурсов, первоначально предусматривавший непрерывный полуторасуточный марафон, был скорректирован в сторону традиционного разделения на «первый» и «второй» дни. Первый день фактически оказался целиком отдан Спектруму, и это в целом приветствовалось. Начали с АУ-музыки как с самого не-



М.М.А., он же Unbeliever

приятного :).

Заполнять листы для голосования приходилось по большей части в полной темноте; я спасался черновиками на обычной бумаге, переписывая потом при свете нужные данные в бюллетени.

Показ графических работ проводился двукратно, оценить работы и запомнить нужные номера для проставления в листы голосования можно было без труда.

ПОБЕДИТЕЛИ В НОМИНАЦИИ «GFX COMPO»



I место - «Prisoner of Time», (c) Pheel/Phantasy



II место - «Xzema», (c) Paracels/Placebo



III место - «Among us», (c) Gas 13

Конкурсы интро 512 байт и 4К, утвердившиеся на демосцене ZX в течение последних трех лет, имели хорошее наполнение и на **CC01**. Супершедевра уровня «С2Н5ОН» в этот раз не случилось, но сильные работы были представлены.

Конкурс игровых программ - первый блин... То есть первая ласточка... Первый опыт на ZX-демосцене (по крайней мере, на **CC**). Номинация «32K Game compo» была введена по просьбам авторов, пожелавших выставить свои игровые программы на суд зрителей.

«**Hunt of Sparrows**» - классическая стрелялка без претен-

зии на сюжет;

«**Farspace**» - нечто аркадно-логическое;

«**Arcanoid**» - понятно что (и при этом нехило).

Плюс две «Диззи» вне конкурса, но с успехом, пожалуй, бОльшим.

В общем, наличие игровой номинации позволяет блеснуть мастерством в той же триаде программирования, графики и музыки, если демостроение - не ваша специальность.

Конкурсы проходили четко по графику, и вообще по мере продвижения только подтверждался нормальный уровень организации **CC01**. Общественный порядок обеспечивался милицией, которая если и была заметна, то только в лице офицера-женщины приятной наружности :).

Перерывы между конкурсами составляли минут тридцать.

Хорошее солнечное освещение располагало к фотосъемке на улице, и я начал фотоохоту. В результате удалось сделать немало снимков. Пару раз удачно отловил Screamer'a, дабы привезти вещественные

доказательства неправоты тех, кто утверждает, что нет прихода молодежи на Спектрум.

Фотографии смело ищите на <http://wlodek.newmail.ru> или <http://wlodeks.boom.ru>.

Demo compo, самый интересный, посещаемый и оцениваемый конкурс, должен был состояться под вечер спектрумовского дня, однако был перенесен на воскресенье. Организаторы приняли такое решение, учтя неготовность работ групп Placebo и Eye-Q. Под грохот динамиков, в темноте, Sairoos продолжал громоздить непослушные байты... Наверно, не меньше страдал и кодер другой группы. Отложив конкурс, организаторы не только формально улучшили demo compo, допустив к участию пять работ вместо трех, но поступили просто по-человечески.

И в пятницу, и в субботу мне почему-то казалось, что дема от Placebo, которую героически домучил-таки Sairoos, обязательно окажется великолепной и займет первое место. Действительно, была какая-то необъяснимая уверенность.

На самом деле Lifeforms от Placebo оказалась на втором месте, уступив работе Stellar Contour от Brainwave довольно приличное количество баллов. Но продолжение оказалось сенсационным: получая диплом за первое место, Vivid/Brainwave поздравил с победой... группу Placebo! Впоследствии, его поступок был оценен как мужество, мудрость и благородство, а в зале тем временем рукоплескали ковровским демосценерам. Победила дружба! Как ни банально звучит, однако верно...

Небольшая, но весьма сильная работа все того же Screamer'a фактически поделила третье место с демой от Volga Soft, здесь уже мне самому хочется поздравить автора. Хорошее начало!

Полностью подвести итоги конкурсов в день окончания **CC01** организаторам не удалось, но в главных номинациях

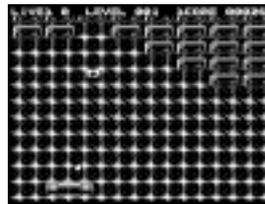
ПОБЕДИТЕЛИ В НОМИНАЦИИ «32K GAME COMPO»



I место - «Hunt of sparrows Born to Kill», (c) Green Bit Group



II место - «Farspace», (c) Mayhem



III место - «Arcanoid», (c) Drv53b6/Phantom Family



**Sairoos/PCB
u Screamer/Scream**

результаты были подсчитаны, а победители - награждены. Основной наградой служил диплом, но отсутствие денежных или материальных призов, судя по мнению участников, не расценивалось как недостаток - главное, фестиваль состоялся и прошел удачно.

Наполнение ZX-конкурсов и уровень работ достойно открыли страницу третьего тысячелетия. Живем, значит!

Довольно многочисленной компанией мы затусовались на Московском вокзале, сочетая разговоры и легкий ужин.

Юстинас развернул «детскую (!) печатную спектрумовскую газету», розданную Кли-

мом на фестивале. Газета называется «Птичка» и сопровождается увесистой вороной на обложке. Приведу здесь контактный адрес для связи с газетой и заказа следующих номеров: г. Ростов-на-Дону, ул. Большая Садовая, 16, кв. 14. Правда, не совсем ясно, кому...

В общем, в дополнение к солидному «Абзацу» мы наблюдаем рождение такой же по объему, но совершенно неформальной разухабистой газеты, пишущей несерьезно о серьезном и наоборот. Не риску дать более конкретную оценку, ведь в наличии пока только единственный выпуск

«Птички». Но: во-первых, газета, несомненно, спектрумовская, а только во-вторых все остальное непечатное :). В-третьих, явно обозначены серьезные темы: «железо», обзоры софта, отчеты о событиях (Paradox, CC) и так далее.

От редакции: Владимир, сообщает, как только у него появится более конкретная информация о газете, он сразу сообщит об этом. Мы так же постараемся сделать это.

...Поезд подали на посадку с десятиминутным опозданием, пассажиры ринулись занимать свои места.

По ту сторону вагонного окна толпились провожаю-

щие. Paracels что-то кричал, но звук не пробивался сквозь двойное стекло. Пришлось переместиться в тамбур и продолжить прощание посредством открытого окна. Проводывали и пожимали руки, вспыхивали «мыльницы»... Прощание всегда грустно, хотя все смеются и шутят...

Владимир БУЛЧУКЕЙ,
Москва

От редакции: Полные варианты материалов, предоставленных Владимиром Булчукеем, ищите в электронной газете *Nicron 121, 122*. Так же, заранее, приносим свои извинения за фотографии. Лучшего достать не смогли.

* * *

Речь в этой статье пойдет о Chaos Constructions demoparty: как это было, чего там было, чего не было и так далее...

Начну сразу с места. Подошел я к кинотеатру «Восход» где-то около 11:30 18 августа. У входа уже толпилась кучка народу. Часть из пришедших сразу вливалась в шумную толпу на крыльце, другие (вроде меня) останавливались в сторонке и тихо-мирно наблюдали. Вот и я встал в сторонке и принялся вылавливать знакомые физиономии. Это могло продолжаться вечно, поскольку я никого в лицо не знал :). К 12:00 я почувствовал, что немного выпадаю из общей картины, и не спеша двинулся вовнутрь здания.

Поднявшись на второй этаж, я увидел дверь, возле которой стояли два круглых стола, на которых лежали расписания фестиваля, бэйджи и наклейки от «генерально-го» спонсора - журнала «Хакер».

Я вошел внутрь. Внутри оказался зал, достаточно большой, и белый экран, тоже не маленький. Обойдя зал по периметру, я наткнулся в углу на два компьютера (Kay-1024), за одним из которых сидел Sairoos, который ковырялся в исходниках демы.

Около часу дня наконец-то на сцене появились организаторы фестиваля, которые долго и упорно объясняли, как голосовать, что изменилось в расписании и т.п., из чего я понял, что ночью компо не будет, и нас всех выгонят... После на сцене побывали представители журнала «Хакер», Немо и еще кто-то.

В конце-концов на сцену вышел Unbeliever, и начал фестиваль с music compo. Было довольно интересно наблюдать, как несколько человек тут же встали и вышли из зала. Потом еще. И еще... Я же честно прослушал 21 трек. Что я могу сказать по поводу спектрумовской музыки? Неплохо. Особенно, если учесть, что сначала нам дали прослушать трек ММСМ'а «Suggestive». Некоторые треки действительно были потрясные, но был и полный отстой.

После были gfx compo, 512b intro, 4k intro (хотя последовательность я могу напутать).

Graphics: начну с того, что работ было 49... Над некоторыми смеялись, некоторым

работам просто орала и свистела от восторга. Действительно, уровень работ был высок. Были, конечно, работы, которые непонятно как прошли преселект. Хотя «ДеЦл» был на высоте :). Еще запомнился такой скрин, как «Vjork». Зал просто взвыл, когда на них с экрана уставилась такая физиономия!

512b intro: здесь я не запомнил практи-

Вспомниая ЦЦ...

чески ничего. То ли так было бедно, то ли в 512 байт просто нельзя ничего записать интересного.

4k intro: Начали компо с показа GOA 4k. После нее первая же работа вызвала возмущение. Но к концу народ опять разогрелся, да и интры пошли со звуковым сопровождением. Затем возникли небольшие трудности с запуском последней интры. Когда же ее запустили, оказалось, что не зря потеряли время.

Вот такие ZX-compos были в первый день.

Да, еще между двух компо на сцену выпрыгнула какая-то девушка и на корявом русском объяснила, что она сестра Random'a и что сейчас будут давать дипломы с CC'00. Далее она же начала диктовать имена победителей прошлогоднего демопати, чем вызвала бурю недовольства у собравшихся, поскольку с ее-то русским ничего невозможно было понять :).

В конце всех вышеперечисленных спектрум-компо на сцену вышел Unbeliever и предложил на выбор: «3 демы сейчас, или 4 демы чуть попозже», поскольку Plasebo вот-вот должны закончить свое творение. Народ единогласно выбрал четыре демы попозже.

Последовал перерыв. Я скоренько свалил на улицу, где, потусовавшись немного, увидел подходящего тов. Медноногова, которого тут же окружила толпа народу. На все вопросы, адресованные Медноногову, тот отвечал шифровкой: «Я жив остался».

Позже выяснилось, что этого гения кодерской мысли сбил автобус... Несчастный автобус получил, по словам Медноногова, глубокую вмятину, в то время, как сам пострадавший в ДТП отделался легким испугом и грязными брюками :).

После некоторого перерыва, на сцену опять вышел Unbeliever, с вопросом, хочет ли народ 4 демо сейчас или 5 демо завтра, мол «Extreme за ночь сделают демо»). Таким образом демокомпо было перенесено на 11:00 19 августа, и первый день **CC01**

объявили закрытым.

Проблему с ночлегом иногородних решили просто: ночь можно провести в зале, а утром, когда зал будет занят некими сектами верующих, немного потусоваться на улице.

Много народу осталось ночевать в зале. Бродили, пили пиво, общались. Screamer подфиксил свою демку. На компо-машине сели за работу Eye-Q, собираясь «дописать» дему. На своем любимом (уже) месте сидел маньяк Sair00s, надеясь выжать из исходников за предоставленное время максимум возможного, что было очень легко, поскольку Kay вис безбодно по любому поводу, да и без повода тоже. А поскольку 3.5" дисковод был один на том Кае, за которым сидел Sairoos, то народ копировал гамки на соседнем компе - тоже Kay'e.

Где-то часа в 5 часов утра офонаревший от счастья Sairoos, побродив кругами, отправился на заслуженный отдых после многочасового реалтайм-кодинга :).

А потом нас выгнали из зала на улицу. Было уже достаточно светло, и мы, сообразив небольшую группочку (D-Man, Paracels, Sairoos, Pheel и я), пошли в ближайший дворик, к скамейкам. Вот здесь я хочу горячо поблагодарить Sairoos'a, любезно предоставившего мне свой свитер, ибо при такой холодреге я бы долго не протянул. СПАСИБО, SAIR00S!

Наконец, к 12 часам, товарищи верующие освободили помещение и мы заняли свои места.

Настало демо компо.

Первой показали демо от Volga Soft. Народ сразу же протаял от давно забытой векторной графики.

Потом последовала дема от Screamer'a: «jaundice». Неплохая дема, хотя и небольшая.

Третьей шла дема от Eye-Q. Всем своим видом дема дала понять, что ее не «доделывали» ночью, а продолжили работу, которая едва была начата. Sorry, Organism, но это на дему не тянет.

Четвертая дема - от Placebo. Ее показали в турбо режиме и предупредили, что это НЕ финальный вариант демы. Тем не менее, это было просто потрясно.

Ну, и наконец, дема «Stellar» от

BrainWave. На приличном расстоянии мультicolorные эффекты такой величины еще можно было смотреть и сообразить, что там где, но когда я посмотрел это дома, я понял, что 3D эффекты в мультicolorе смотрятся просто отстойно. Вообще дема хороша. Дизайн какой-то опять. Графика Pheel'a - просто супер! Но дать этой деме первое место? Нет. Вот второе - пожалуйста.

После показа демок Justinas начал считать результаты голосования, а MMA ходил искал Soundliner'a, видимо, чтобы тоже привлечь его к подсчету.

Но вот все результаты подсчитаны, приходит Justinas и вручает Unbeliever'у бумажки с результатами demo, 4k intro и graphics. Объявляют результаты, вручают дипломы...

Все начинают потихоньку расходиться. Я тоже двинулся на выход. Далее «приклеиваюсь» к CPU и с ними еду на вокзал, где мы прощаемся и я уезжаю в Колпино, ибо мое пребывание вне Первоуральска не закончено.

Но это уже совсем другая история...

В общем, мне жутко понравился ЦЦ'1 и я вынашиваю планы сгонять на демопати в следующем году, чего и тебе, читатель, желаю.

В заключение хочу сказать, что, поскольку я не планировал писать подробный отчет, и прошло уже немало времени, то здесь я мог допустить некоторые неточности. Прошу меня извинить, если это случилось.

Stanly/Studio Stall, Первоуральск

Результаты

Chaos constructions 2001

результаты

place (1)	title (2)	author (3)	points shown (4)	(5)	place (1)	title (2)	author (3)	points shown (4)	(5)	
aymusic compo					512b intro compo					
01.	Suggedy	Fatal Snipe/Fenomen/Psycho	259	6	01.	BoomBoom	Red Alex/Constellation i.a.	468	4	
02.	Dreamhouse world	Gogin	188	4	02.	Insult	Asman/Proxium	400	8	
03.	Summer Mood	Megus/Brainwave	147	19	03.	Nop	Mad Cat	379	6	
04.	Peace in your mind	Dj Sergant/Fishbone	143	21	04.	Zlo	Phantom Lord/Accept Corp.	215	2	
05.	Happy Lilipute	Ravager/Computer Rats Group	128	2	05.	Cicrcles	Ivan Roshin	173	7	
06.	I've seen my future face	Siril/4th Dimension	114	13	06.	Guide	Zeg/Fenomen	122	1	
07.	Arctic Landscape	Soundliner/Constellation i.a.	106	1	07.	Easter eggs on ORT	GOBLIN	104	3	
08.	Surprize	EA/Antares	103	7	08.	Dead Car	Color of Magic	89	5	
09.	To star	Davos/HS/Cyber Punks Unity	91	5	4k intro compo					
10.	You and Me	Andrew Fer/Phantom Family	87	18	01.	Chaos	Vortex/Brainwave	387	3	
11.	Precipice	Klim/Omega Hackers Group	84	17	02.	Dont smoke	lets fuck 3D	Drv53b6/Phantom Family	377	5
12.	Kelias per Zvaigzde	Justinas/Constellation i.a.	75	9	03.	Sabotage	Jtn+Mike/4D+Key-Jee/Triebkraft	333	7	
13.	KBADPATNB!E MuPb!	Sophist/Cyber Punks Unity	73	16	04.	Trip	Mr.Simm/Phantom Family	253	6	
14.	Bugs in my mind	MM<M/Sage	68	20	05.	3DFX	Phantom Lord/Accept Corp.	102	2	
15.	Sea in moonlight	Equator	68	12	06.	2001 4k intro	LEV/Wintmasters	85	1	
16.	Into the light	Gasman/Raww Arse	57	10	32k game compo					
17.	Break4CC	Hood	54	14	01.	Hunt of sparrows	Born to Kill	Green Bit Group	509	1
18.	Flyings in the sky	Key-Jee/Triebkraft	26	8	02.	Farspace	Mayhem	431	3	
19.	Acid Goa Trance	Ahim/Cyber Punks Unity	23	15	03.	Arcanoid	Drv53b6/Phantom Family	410	2	
20.	For Antrop	Scald	22	3	demo compo					
20.	Squeak2DAvacuum	Nik-0/Techno Lab	13	11	01.	Stellar Contour	Brainwave	626	5	
gfx compo					02.	Lifeforms	Placebo	533	4	
01.	Prisoner of Time	Pheel/Phantasy	304	46						
02.	Xzema	Paracels/Placebo	199	42						
03.	Among us	Gas 13	189	18						
04.	;- (ZSV/Constellation i.a.	179	33						
05.	polar star	Diver/4th Dimension	137	22						
06.	Sensual girl	Crazy Digger/Intruders	100	26						
07.	Vranov	Hannah/Crazytronic	88	41						
08.	6omj	Clown/Delirium Tremens	87	1						
09.	Escape	Z00m	86	14						
10.	Born of Blue	Flower	66	21						
11.	Sunset	Deadie/HS/Cyber Punks Unity	66	21						
12.	Orc	Slavka Kalinin	46	47						
13.	Dragmoon	Deather/Intruders	42	25						
14.	Awakening of angel	Ice'Di/Triumph	36	5						
15.	Electro Hammer	Schafft/Color of Magic	35	13						
16.	Cat71	Prog Master/SMCG	34	6						
17.	My world	Ivan Bobov	30	49						
18.	World	Alone Coder/Invaders	29	2						
19.	World	JV Graphics/Golden Disk	24	4						
20.	Detsl	Dj Hooligan	24	9						
21.	Miomi	Derace/Brothers	24	20						
22.	Lover	Dimidrol/Mild group	21	8						
23.	BG'eshka	Dima Nikitin	17	16						
24.	Dinosaur	Apxumed/Rus-21/Phantom Family	16	39						
25.	Oldy MMA ;)	SerzhSoft+Fanat	15	7						
26.	Sila Zvuka	Psychotron	13	15						
27.	AquaLove	Surv!v0r/Jumble	13	34						

03. Love Gun	Volga Soft	333	1	16. froz	Cj.Echo/Triumph
04. Jaundice	Screamer	328	2	17. Simple Nice	Reitser
05. Absolute Lame	Eye-Q	256	3	18. Targetless Life	Moran/CyberPunks Unity
				19. Space Flying	Reitser
(out of compo)				20. MeNtAl PrOgReSsIoN	DJ.EniK
n-----Title-----Author-----				21. Back Underground	Mediator
Av-music				Gfx	
1. Rasvumchorr	Kot/Constellation i.a.			1. Beasts	Tinker/Perspective group
2. Before E'97	Red Alex/MIU/Constellation i.a.			2. Fuck	Tinker/Perspective group
3. Guardian	Alone Coder/Invaders			3. He was pirate	Tinker/Perspective group
4. Techno	Prog Master/Sinc Masters Creative Group			4. PSV car	Tinker/Perspective group
5. Montagniki-Visotniki	DX-69/CRG			5. DypocTb	Ally/Phantom Family
6. Lost Memories	Risk/Original Computer Association			6. Sinclars	Pheel/Phantasy
7. Summer	Phantom Lord/Accept Corp.			Ak intros	
8. The Braindown-2	dEUS			1. CC'01 Fun	Rybakov Sergey
9. Nedo-Rul Nedo-Del...	Black Lord/ORZ			Games	
10. Another	Ivan Roshin			1. Dizzy XII	
11. New live	Maxim Zubchenkov/Screws creative group				Dizzy Underground Gogin
12. Order 4962	Ceeroy/Intruders corporation			2. Dizzy-B	Rezident
13. Sense Of Anxiety	Deadie/HorrorSoft/CyberPunks Unity				
14. second edition	kristoph/screw				
15. Diva CCl	Snowman				

Мысли вслух

Тебе уже 25, заметит кто-то, а ты до сих пор в игрушки играешь!

Во-первых я в них не играю, я их делаю, а во-вторых, нравится мне это и все тут! А если и вправду задуматься, почему?

И мне не важно, сколько раз на этот вопрос пытались ответить многие люди. Я просто высказываю свое мнение и, может быть, прочтя его со мной согласится еще кто-то.

Наверно самой главной причиной почему я не расстаюсь с нашей платформой, является то, что мне просто жаль потерять все и начинать все с нуля. Под «начинать с нуля» я имею в виду, что нужно будет придумывать новое для себя занятие и, скорее всего, хобби. Да, именно словом «хобби» можно охарактеризовать мою привязанность к Спектруму. Но это не в коей мере не говорит о том, что я коллекционирую старые компьютеры, и уж тем более программы. Нет, это совсем иная привязанность к данной платформе. Я отношу себя к той категории людей, которым нравится что-то творить, делать самому на этом компьютере. Другими словами, Спектрум является средством самовыражения, самоутверждения в этом мире. А это очень важно для каждого человека. Каждый для себя находит свое средство. Не секрет, что очень часто находят его совсем не там, где следовало бы. Нет, я даже не о РС, есть и похуже...

Мне уже неоднократно предлагали несколько изменить мое хобби. Да, конечно же предлагали РС. Естественно я не соглашаюсь, хотя для этого есть все возможности.

Мне жаль терять то, что я получил от этого компьютера, чему научился, чем овладел. Многие люди уходят со Спектрума, убедив себя в том, что они повзрослели. Разве это причина? Видимо это были не настолько преданные платформе люди, раз сумели все бросить. Значит и правда повзрослели, но мо-

не согласен. Мне не раз приходилось слышать от геймеров: «Я бросил Спектрум потому, что не во что стало играть». Ну что тут сказать...

Уже более 7-ми лет наше спектрумовское сообщество соревнуется в ДЕМО-строении. Да, за эти годы сделано не мало хороших дем, но разве можем мы похвастаться таким

Почему я не покидаю Спрессу

жет это и к лучшему...

Что меня еще держит?

Держит меня еще то, что я чувствую, что могу сделать что-то еще, для поднятия Спектрума. Отчетливо понимаю, что делаю не все возможное, но семейные узы тоже к чему-то обязывают.

Мне очень жаль, что так же мало делают для платформы те люди, которые по-прежнему считают себя спектрумистами. Извиняюсь, если этим задел того, кто действительно что-то творит.

Сами посудите, что стоящего появилось за последний год? Я вспомнил только **BGE 3.05** (да и то больше выходить не будет), **BV 2.11** Рощина, да **PUSSY**, которую с грехом пополам собрали и все! Ну разве этим насытишь целую платформу?

В чем я еще твердо уверен, так это в том, что платформу можно приподнять только большим количеством хороших игр. Готов поспорить и убедить любого, кто с этим

же количеством хороших игр? Конечно нет. А жаль ...

Тем самым мы могли бы удерживать многих людей, откуда и был бы спрос.

Приятной неожиданностью было увидеть на **CC01** конкурс игр. Но это тоже не то, слишком уж они маленькие и не блещут оригинальностью. **По поводу всего вышесказанного, у нашей команды родилась идея объявления конкурса игр как самостоятельного мероприятия. На подготовку к нему у любого автора будет практически год. Это требует отдельного разговора, поэтому об этом читайте ниже.**

А вообще, нам бы хотелось попросить, и, если можно, потребовать от всех творческих коллективов поддержать этот конкурс, да и Спектрум в целом.

Вот вы и прочли все изложенные в этой статье мысли. Надеюсь я старался не зря. До новых встреч.

**С уважением
Александр ШУШКОВ**

© Nemo



Единственный известный производитель!

KAY 1024/3SL/Turbo
Spectrum-клон
Сделано в России

198261, СПб, а/я 213

☎ 10-12 мск
22-24

(812) 159-55-69

Конкурс

Сейчас очень модно называть некоторых людей этим, непонятным русскому человеку, словом. Для тех, кто тоже не понял, объясняем. В компьютерном мире деvelopepами принято называть разработчиков программного обеспечения.

Ну а теперь, настало время рассказать вам о том, чем мы вас попытались заинтересовать в прошлом номере.

Итак, редакция газеты «Абзац» и Perspective group в целом, объявляют конкурс компьютерных игр на ZX-Spectrum - «Твоя игра». В конкурсе могут участвовать как отдельные разработчики, так и творческие коллективы. Никаких ограничений на пол, возраст и родной язык мы не ставим. Поэтому все, кто чувствует в себе силы и волю к победе, могут принять участие в этом конкурсе.

Прием работ будет продолжаться практически целый год и завершится **1-го августа 2002 года**. Игры, представленные на конкурс, разойдутся на дискете (дискетах) с одним из номеров «Абзаца», в котором будет купон для голосования. Стоимость такого комплекта будет заранее оглашена через газету ближе к завершению конкурса.

Голосовать за игры будете вы, уважаемые читатели! Единственное ограничение - нельзя голосовать за свои работы, в противном случае такие голо-

са не будут учтены.

В сентябре-октябре того же года мы подведем итоги конкурса и естественно опубликуем все результаты в «Абзаце».

Требования, предъявляемые к играм, таковы:

- до участия в конкурсе «Твоя игра» игры-конкурсанты не должны быть опубликованы ранее, а так же принимать участие в каком-

перые три места. Конкурсанты, занявшие первое, второе или третье место, получают денежные призы (из расчета **50%, 35% и 15%** от общей суммы призового фонда за занятое место соответственно) и дипломы об участии. Так же будут поощрительные призы и грамоты.

Вне зависимости от занятого места, каждый участник получит все участвующие в



игру вы увидите. Ее выпустит наш коллектив. Alex Хор трудится над ней уже второй год! Так же, нами получено устное соглашение еще от одной команды в поддержку этого конкурса. И вообще, мы надеемся, что конкурс «Твоя игра», будет поддержан всеми творческими коллективами и отдельными разработчиками, которые могут выпускать добротные и качественные игры. Возможно, что некоторые команды просто приурочат выход своей игры к этому мероприятию.

Какую игру делать?

Какую именно, мы и сами пока не знаем, но как раз этому вопросу посвящена анкета, распространяемая с этим номером. Хотелось, чтобы вы не проигнорировали ее. Ответы опубликуем. А вообще, хоть на Бейсике «Президента» делайте (хотя нет, уже есть), а вот второго «Черного ворона», пожалуйста.

Работы принимаются на наш а/я и e-mail. Со всеми вопросами и предложениями обращайтесь по тем же адресам.

ВПЕРЕД, ДЕВЕЛОПЕРЫ!

либо другом конкурсе;

- игра не должна быть защищена от копирования.

Игры, участвующие в конкурсе, должны быть представлены в двух вариантах:

- Демо-версия, т.е. версия, кратко показывающая прелесть и суть игры;

- Полная версия, т.е. полностью игровая версия, имеющая окончанный вид, или версия, имеющая хотя бы один полностью проходимый уровень.

Демо-версии игр необходимы, дабы привлечь внимание сетевой спектрумовской общественности к данному мероприятию.

Ну а теперь самое интересное! Раз уж есть конкурс, должны быть и призы. Мы тоже не без этого. По обыкновению, призовыми считаются

конкурс игры и номер «Абзаца» с которым они распространяются, плюс ко всему этому, тот номер газеты, в котором будут подведены итоги конкурса.

На данный момент призовой фонд конкурса составляет **1000 рублей (35\$)**. За год мы постараемся увеличить эту сумму. Но чтобы эта сумма стала действительно стоящей, нам требуется ваша помощь. Поэтому читатели, которым не жалко «своих кровных», могут присылать переводы на наш адрес, где указать: «Для конкурса «Твоя игра». Сумма значения не имеет, пригодится все! По вашему желанию, ваши фамилии будут печататься в каждом номере, и мы надеемся, их количество будет расти.

А будут ли игры?

Будут! Как минимум одну

Ответы

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД, ОПУБЛИКОВАННЫЙ В ПРЕДЫДУЩЕМ НОМЕРЕ

По горизонтали:

1. Краснодар; 5. Кау; 6. Абзац; 8. Спектрум; 11. Почта; 12. Код; 14. Шанс; 15. Манипулятор; 19. Эмулятор; 21. Клавиатура; 24. Перезагрузка; 27. Rabbit; 30. Ret; 31. Логос; 32. Cat; 33. Dma; 34. Scorpion; 35. Pilot.

По вертикали:

1. Клавиша; 2. Атас; 3. Shake; 4. Хакер; 5. Компьютер; 6. Ау; 7. Зеркало; 9. Пес; 10. Катапульта; 13. Дисковод; 16. Немо; 17. Лат; 18. Трикотажная; 20. Микропроцессор; 22. Marsport; 23. Будер; 25. Barbarian; 26. Измайлово; 28. Tetris; 29. Nicron.

Победителем данного кроссворда стал Шмаков Владимир из Пермской области. В качестве приза он получает следующий номер «Абзаца». Поздравляем!

КУПОН БЕСПЛАТНОГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА 10 СЛОВ



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

Фамилия: _____ Имя: _____

Отчество: _____ Адрес: _____

Текст объявления: _____



ТРЕБУЕТСЯ ПОМОЩЬ...

УВАЖАЕМЫЕ ХУДОЖНИКИ! Возникшая у нашей команды проблема требует вашей помощи. Для нашей будущей игры необходимы нижеописанные картинки. Если у вас есть возможность чем-то нам помочь, напишите на наш а/я. Помощь даже одной картинкой, для нас уже будет существенна. Если подобный симбиоз приведет к чему-то положительному, вы одни из первых увидите нашу игру. Ваш копирайт на графику сохраняется, так же возможна оплата вашей работы.

Требуемые картинки:

1. Двое здоровающихся за руку людей, у одного из них в руке чемоданчик. Вид сбоку к зрителю.
2. Летящий куда-то вдаль к звездам космический корабль. Ваши варианты на эту тему.
3. Человек бегущий на зрителя, за его спиной взрыв.
4. Человек лицом к зрителю сидит в кресле. Его руки и ноги пристегнуты к этому креслу. К голове идет множество проводов.
5. Человек стоит боком к зрителю. У его ног валяются дымящиеся останки только что уничтоженного робота. Ваши варианты.
6. Человек стоит лицом к зрителю. Не далеко от него находится космический корабль или видимая его часть. Ваши варианты.
7. Человек спиной к зрителю уходит куда-то вдаль. В одной руке держит чемоданчик.
8. Врач в белом халате увозит на каталке закрытое простыней тело.

Требования ко всем картинкам - должны быть полноэкранными, цветными, на темном (желательно черном) фоне и смотреться при черном бордюре.

На картинках **3, 5, 6** лицо у человека показывать не нужно, вместо этого изобразить подобие шлема.

Редакция

Редакции газеты «Абзац» требуются спонсоры, желающие помочь в проведении конкурса «Твоя игра».

Юмор

Рассказал Неизвестный

Реальный случай. Надо было по телефону заставить одну юзершу автоехес исправить.

Залезла она в Norton, я говорю: найдите файл autoehex.bat. После минут десяти поиска она мне выдает:

- А который нужен?
- ?
- А у меня их два.
- ???

- Один слева, другой справа.

☺ ☺ ☺

Рассказал AURA computers

Клиент держит в руках SIMM и просит болты для их крепления.

Менеджер подводит его к стенду с материнской платой и долго объясняет, как нужно крепить SIMM.

Клиент слушает, слушает, слушает...

- Вы не поняли, мне нужны винты для крепления крышки корпуса!..

☺ ☺ ☺

Рассказал AURA computers

Клиент:

- У вас колонки активированные есть?

☺ ☺ ☺

Рассказал AURA computers

Звонок в фирму:

- Сколько байтов в вашем компьютере?

- ??? Сколько надо, столько и будет!

- А сколько надо для мультимедиа?

☺ ☺ ☺

Рассказал AURA computers

Клиент:

- Подготовьте мне пожалуйста на завтра компьютер, но я пока не знаю, какой конфигурации.

☺ ☺ ☺

Рассказал Albert Marcovchuk

Залезаю я в американскую машину (Plymouth, модель не помню, вроде Sunbird), ну вот, а там стеклоподъемники электрические и на них три кнопки: верхняя - Windows up, нижняя - Windows down и по центру...фигейте! Windows 95!

После длительных осторожных

экспериментов выяснилось, что при нажатии на эту кнопку винды не грузятся, а стекло отъезжает наполовину. Оказывается там на стекле отметки, всего 19 штук и 9.5 - это половина полного хода стекла.

А жаль! :)))

☺ ☺ ☺

Рассказал Sly Golovanov

Сегодня на работе звонят (не мне):

- Але, у меня пол-компьютера не работает!

- Сколько-сколько ???

- Ну половина работает, половина - нет!!!

Пошли, посмотрели на это чудо - в Нортоне одна панель была закрытой...

☺ ☺ ☺

Рассказал Rustavly Zhigulin

Прихожу домой (в отступление, знаете чем простой юзер отличается от маньяка? Простой юзер сначала ДУМАЕТ, что первое снять ботинки или включить компьютер...), сажусь читать почту... (М) Мама: Что это ты мыло на стол положил?

... Мною провариваются в голове, что она этим хотела сказать? Есть несколько вариантов:

1. То, что я положил файл с нет-мылом на десктоп, но откуда она знает, что он называется стол и вообще десктоп... Тааак, это не подходит.

2. Может на бумажке что-то написал, но откуда она может знать что нетмыл - это мыло? Это тоже не подходит.

3. Я совсем стал тормозить и действительно притащил мыло из ванной после того как помыл руки... Оглядываю стол. МЫЛА НЕТ!

Я : Какое мыло?!

М : Да вот-же, Дав (анг. Dove!) (указывает на ... МЫШЬ).

Я : Э-э-э, мам, ну вообще-то это ммммышь (заикаясь).

М : ... (смотрит на меня как на идиота) ...Какая еще мышь?! Я про мыло!

Я : Это не мыло, это мышь! Так называется! Э-э-э, я не то хотел сказать, ну, на, возьми посмотри!... Да-нет, это мышь в переносном смысле...

М : Положи мыло на место! (уходит).

Частные объявления

КУПЛЮ контроллер IBM-клавиатуры и мыши фирмы Скорпион, контроллер кепстон-мыши в исполнении фирмы Create Soft.

Обращаться: На адрес редакции, Шушкову Александру Дмитриевичу.

КУПЛЮ плату General Sound, недорого. Ищу маньяков-игроманов для переписки.

Обращаться: Московская обл., Воскресенский р-н, п. Лопатинский, ул. Комсомольская д.7, кв.70.

КАК КУПИТЬ «АБЗАЦ»?

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

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

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

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

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

3 гривен (0.6\$) за один эк-

земпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **79022, Украина, г. Львов-22, а/я 798, Селеву Валерию Анатольевичу.**

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №9 (1). Это будет означать, что вам нужен девятый

номер газеты.

Число в скобках должно указывать на необходимое вам количество экземпляров.

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



Издатель
Perspective
group

Редактор
Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка
Владимир ДЬЯКОВ

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

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

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

Объем 1 п.л.

Номер
подписан
в печать
30 октября 2001 г.