

Дорогие наши друзья-спектрумисты! Вот уже более года, несмотря на экономические трудности, частые смены курса рубля и доллара, всевозможные житейские проблемы и передрыги, вы остаетесь вместе с нами. Помогаете своими советами, рекомендациями, откликами делать газету интересной, полезной, злободневной. Пусть у нас не всегда все гладко получается, но все-таки, мы стремимся к тому, чтобы "Абзац" стал

Ну а теперь, позвольте "пробежаться" по волнующим нас (хотелось бы верить что и вас) темам. Итак. Как вы знаете, конкурс компьютерных игр продолжается. Анкеты уже начали поступать, а значит затея наша не оставила вас равнодушными. Правда сами конкурсанты что-то не шевелятся, а вот спонсоры уже появились! **Коваль Андрей** внес свою лепту в призовой фонд, за что ему огромное спасибо. Надеемся, что его примеру последуют и



А ты с нами?

нужной газетой каждому спектрумисту. Мы ценим не только тех, кто приобретает "Абзац" со дня его первого выпуска, но и тех, кто стал нашим читателем совсем недавно. Сейчас немало читателей покупают газету у распространителей, что нас очень радует и стимулирует. Надеемся, что число поклонников "Абзаца" в следующем году возрастет. А это будет самой лучшей оценкой нашего совместного творчества.

Увы, жизнь дорожает, возросла в цене и наша газета. Теперь один ее экземпляр стоит 15 рублей для Россиян и 30 рублей для жителей стран СНГ. Надеемся от этого читателей меньше не станет.

По поводу увеличения призового фонда, от **Аншукова Владимира**, поступило предложение следующего характера. Призовой фонд можно повысить, если бы читатели высылали небольшую сумму каждый месяц. Это, скорее всего, не будет слишком существенно для человека, а общая сумма, в конечном итоге, возрастет. Мы же добавим, так поступать может не каждый, но вот работающий человек вполне может себе это позволить.

В дополнение к конкурсу, мы открываем новую рубрику - "**в помощь разработчику**". В ней мы постараемся публиковать материалы, которые будут затрагивать любые аспекты разработки про-

граммного обеспечения. Уже сейчас, для "игровиков", подобран цикл статей на "их" тему. Надеемся, что в этом нововведении, найдут для себя пользу не только новички, но и асы своего дела. Разумеется, рубрика будет посвящена не только разработке игр, поэтому, если у вас есть что сказать разработчикам любых мастей, пишите нам, делитесь своими знаниями и находками!

И последнее. В следующем номере ждите от нас **сюрприз**. Надеемся он вам понравится.

Постояй, а ты ответил на вопрос, поставленный в заголовке? Как? Ты сказал: «Да!»? Ну тогда до встречи в новом году!

Обратная связь

Не так давно (21.11.2001) у меня состоялся телефонный разговор с Касиком из Воронежа. Думаю знаете такого. Разговор продолжался довольно длительное время (около 2-х часов) и плавно перевалил за полночь... Касик, на удивление, оказался человеком разговорчивым и, практически, немолкаемым. Думаю, что полезной информации я почерпнул больше, нежели передал ему. Хотя и он и я остались довольны состоявшимся разговором.

После этой беседы, у меня возникла идея поделиться некоторыми мыслями и фактами с читателями «Абзаца». Что я, собственно, и делаю.

Естественно, все это пересказываю по памяти, и, конечно же, не смогу поведать обо всем, что мне было рассказано.

Итак. Сначала о Sinclair Club'e. Думаю не многие знают, что это такое и чем занимается

Касик. Так вот, этот клуб занимается (вернее занимается этим Касик) знакомством и обучением детей по работе со Спекки. Помните, раньше были кружки фотолюбителей, резьбы по дереву и т.п.? Это государственное предприятие и для Касика это работа, а еще, думаю, хобби и жизнь. С его слов, такой клуб может

Из разговора с Касиком...

быть организован в любом городе, где сохранилась та инфраструктура детских клубов. А она сохранилась практически везде, где они существовали, только возможно они несколько изменили свои названия и преподаваемые кружки/факультеты. Что нужно для того, чтобы организовать работу подобного клуба? Единственное что нужно, это фанат подобной идеи и все!

Дети занимаются в клубе на протяжении года и дальнейшее их увлечение Спекки основывается только на личной симпатии к данному компьютеру. Конечно нельзя сказать, что многие и дальше остаются яркими приверженцами и фанатами Спекки, но все же это помогает продвигать Спектрум в массы. В общем полезное дело!

Следующее, что я хотел бы поведать, это некоторые события, которые присутствовали на СС01. Почему-то не многие об этом рассказывают...

На СС01, Касик провел небольшую акцию по сбору денег автору Dizzy Underground. Основная идея этой акции была направлена на то, чтобы Gogin (автор той самой Диззи) продолжал творить и не бросал написание

программ. Акцию поддержали многие присутствующие на этом мероприятии. Тем самым, автор получил солидное вознаграждение (около 400 рублей) и был очень доволен. По нашим данным, из переписки с Gogin`ом, он работает над очередным проектом - игрой. Возможно он поддерживает конкурс «Твоя игра» и

будет в нем участвовать. Этого бы мы очень хотели.

И вновь возвращаясь к теме «**ключевое слово**», вот вам еще один факт, который имел место быть на СС01. После того, как я узнал об этом от Касика, я был возмущен поведением некоторых личностей! Впрочем, Касик, был тоже не доволен таким поведением и отношением. Так вот, когда мероприятие было провозглаше-

но открытым, на сцену поднимались люди, делали какие-то объявления и т.п. В том числе на сцену вышел и Немо. Он стал объяснять, что мол в зале поставлены компьютеры и на них можно совершенно свободно работать. Далее Немо пытался порекламировать свою технику... В это время, в некоторых местах зала, люди начали выражать свое недовольство (гудеть, свистеть, смеяться и т.п.), что мол за дурак вышел на сцену. Пока он был на сцене и что-то объяснял, за его спиной на большом экране появились строчки что-то типа: «Kay mast die, Немо лох» и т.п. В общем какой-то тип, на компо-машине запус-

тил «это дело» в цикл на «Бейсике» и заполнил весь экран.

Пацаны, ну разве это отношение к своим же? Почему было тогда не сделать то же самое, когда на сцене был, к примеру, М.М.А.? Разве можно так относиться к Спектрумистам? Какой бы он ни был, но он наш, свой и существует для нас. Пусть он немного странен и мысли его не многим понятны. Но ведь это мужик, которому уже за 40, он нам в отцы годится, а мы его так унижаем и опускаем! Если мы будем и дальше так поступать, то кто останется на нашей платформе? В такое время, никак нельзя делать кого бы то ни было изго-

ем, мы все нужны друг другу. Неужели нельзя это понять?

По нашим сведениям, фирма Скорпион прекращает свою деятельность со Спектрум-машинами (хотя до недавнего времени, она еще распродавала то, что у нее оставалось в запасе), а значит вывод, - Немо остался один на нас всех и его нужно хоть как-то поддерживать. Представьте, человек живет (кушает) за счет Спекки! Это в наши-то дни! Не нужно думать, что он «ломит» цены на свою технику. Полагаю, что делать это, его вынуждает жизнь...

Посудите сами, ведь если писи поддерживает весь мир и

вкладывает в него деньги, то кто будет жить хорошо? А мы что делаем?

Надеюсь, тому человеку, который так оскорбил Немо, будет хоть чуточку стыдно за такое отношение к своим же Спектрумистам.

В нашем разговоре конечно много еще чего прозвучало, но то, что я хотел до вас донести, вы уже прочли. Еще раз, выражаю огромную благодарность Касику, за тот ночной звонок. Побольше бы таких людей на нашей платформе, глядишь, и Спектрум переживал бы уже следующую революцию.

Александр ШУШКОВ

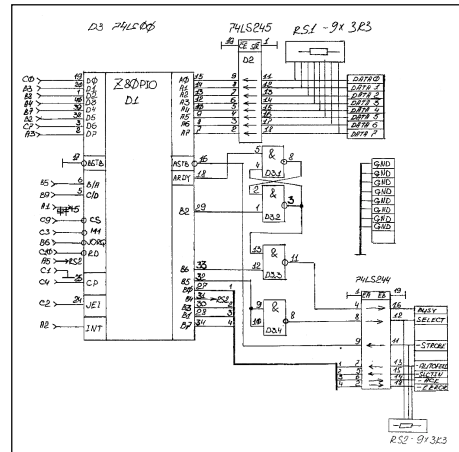
Требуется помощь

Добрый день! Хочу поблагодарить вас за то нужное всем нам дело, за которое вы взялись. Надеюсь, что сил и терпения у вас на него хватит. В свое время и ZX-реву начинали с подобного объема, но со временем выросли в журнал, на страницах которого всем хватало места - и кодерам, и геймерам, и системщикам. Желая вам такой же всенародной популярности! Меня давно занимает вопрос подключения принтеров Robotron к Spectrum'у, но большинство имеющихся на данный момент моделей компьютеров имеют в качестве внешнего порта интерфейс Centronics, тогда как большинство выше-

названных принтеров оснащены интерфейсом RS-232. Хотелось бы как-то с Вашей помощью разрешить эту проблему. Для примера (см. рисунок) привожу схему блока интерфейса Centronics основанную на микроконтроллере Z80 PIO - параллельном интерфейсе ввода-вывода. Т.к. данную микросхему найти практически невозможно, то может быть кто-нибудь из профессионалов сможет адаптировать эту схему к отечественной элементной базе? А может кто подскажет, где можно достать нужную микросхему? Или, быть может, кто-то знает другой способ подключения Robotron'ов?

Кукаркин Андрей, г. Новоуральск, Свердловская обл., ул.Ленина, д.124, кв.66.

Как подключить Robotron?



Печать спрайта с маской

```

;На входе:
;A-номер спрайта
;B-Y координата в пикселях
;C-X координата в пикселях

        ORG 40000
SPRITE DI @
LD (S10+1),SP @
EX AF,AF' !
LD A,B !
RRA !
SCF !
RRA !
RRA !
AND #5F ! S3
LD D,A !
XOR C !
AND 7 !
XOR C !
RRCA !
RRCA !
RRCA ! S1
LD E,A !
LD A,B !
XOR D !
AND 7 !
XOR D !
LD D,A !
LD A,C #
AND 7 #
S11 LD (S1+1),A #
LD (S2+1),A #
    
```

```

EX AF,AF' $
LD H,0 $
LD L,A $
ADD HL,HL $
ADD HL,HL $
ADD HL,HL $
ADD HL,HL $
LD BC,S ADR $
ADD HL,BC $ S2
LD SP,HL $
EX DE,HL %
LD A,16 %
EX AF,AF' %
LD A,H ^
CP #58 ^
JR NC,S4 ^
POP DE &
LD B,0 &
LD C,255 & S52
LD A,0 &
OR A &
JR Z,S5 &
SRA E &
RR C &
SRA D &
RR B &
DEC A &
JR S1+2 &
LD A,(HL) *
AND E *
    
```

```

OR D *
LD (HL),A *
INC L *
LD A,(HL) *
AND C *
OR B *
LD (HL),A *
POP DE &
LD B,0 &
LD C,255 &
LD A,0 & S4
OR A &
JR Z,S52 &
SCF & S10
RR E &
RR C &
SRL D &
RR B &
DEC A &
JR S2+2 &
LD A,(HL) *
AND E *
OR D *
LD (HL),A *
INC L *
LD A,(HL) *
AND C *
OR B *
LD (HL),A *
DEC L *
DEC L *
INC H <
    
```

```

LD A,H <
AND 7 <
JR NZ,S4 <
LD A,L <
ADD A,32 <
LD L,A <
JR C,S4 <
LD A,H <
SUB 8 <
LD H,A <
EX AF,AF' [
DEC A [
JR NZ,S3 [ /
LD SP,0 / S10
EI /
RET /

S_ADDR INCBIN "SPRITE" +
@ - Запрещаем прерывания и сохраняем значение стека.
! - Определяем адрес в экранной области для вывода спрайта.
# - Вычисляем смещение спрайта.
$ - Вычисляем адрес спрайта.
% - Начало цикла вывода спрайта.
^ - Проверка на выход
    
```

за пределы экрана.
 & - Подготовка данных (ротация) выводимых на экран.
 * - Вывод спрайта на экран.
 < - Процедура перехода на одну пиксельную линию экрана ниже.
 [- Продолжаем или заканчиваем цикл вывода спрайта.
 / - Восстанавливаем значение стека, включаем прерывания.
 + - Подгружаем свой спрайт-файл.
RageVorteX/#c5

От редакции: Предыдущий наш конкурс по процедуре прямого вывода спрайта Павла Стахова/Studio Stall. За что ему высылается бесплатный 9-й номер. Теперь же, нам хотелось бы объявить новый конкурс по сегодняшней процедуре. Входные параметры должны быть такими же, ну а процедура самой короткой.

Этюды



В этой заметке я хотел бы осветить вопрос попиксельной печати спрайта 2x2 знакоместа с маской через стек. Ниже приведен текст моего варианта процедуры. Не исключено, что процедуру можно оптимизировать и ускорить. Формат спрайта должен быть следующим: байт маски, байт спрайта и т.д.

Читатель читателю

В IS-DOS`е я работаю уже давно, целых пять лет, и, что называется, собаку съел в этом деле. А вот макросами заинтересовался и стал применять их совсем недавно. Виной тому недостаток информации: в help`ах о них упомянуто как-то поверхностно, неконкретно, да и кто мог знать, что с их помощью можно значительно облегчить себе жизнь, поручив компьютеру выполнение трудоемких работ?! Только имейте в виду, что работать с текстовыми файлами в IS-DOS`е имеет смысл только на электронном диске, иначе все преимущества этого редактора сойдут на нет.

Начнем с того, что макросы вызываются из текстового редактора нажатием «EXTEND MODE». В верхней строке экрана появится слово «MAC». После этого программа будет ждать нажатия клавиши, вызывающей макрос. В файле EDIT\ed_mac.txt должно находиться описание действий, которые должен произвести макрос, причем это описание должно начинаться с символа, его вызывающего.

Ну, вот конкретный пример: Вы ведете большую переписку и некоторые слова, наиболее часто употребляемые, можете закрепить за макросами и вызывать их нажатием всего двух клавиш - EXTEND MODE и еще одной ключевой. Вот так:

```
zЗдравствуй,
dДо свидания
sSPECTRUM
```

В первом примере после вызова макроса и нажатия «z» компьютер напишет с позиции курсора слово «Здравствуй», во втором слово «До свидания», в третьем - SPECTRUM.

Только надо иметь в виду, что символы в строке должны быть не более 32 (именно столько помещается в буфер драйвера). Если надо написать большой по объему текст, можно связать макросы в цепочки, вызывая в конце первого следующий, например:

```
1Спектрумисты,#0E2
2Объединяйтесь!
```

Код #0E как раз служит для замыкания макросных строк. После него надо только указать, какую строку «привязать» к вызываемой. Цепочку макросов можно замыкать и саму на себя, т.е. если вы напишете такой макрос:

```
1SPECTRUM#0E1,
```

то программа будет непрерывно печатать SPECTRUM, пока Вы не нажмете пробел.

Именно «срасе» и служит для прерывания цепочки макросов. Можно также в качестве признака конца цепочки использовать пустую строку «Т» латинское на префиксе SS/SPACE (код #12). Следует еще упомянуть о комбинации #R (Repeat) - повторитель. После него должны стоять две цифры, первая из которых число повторов, вторая - длина повторяемого участка.

Пример:

```
#R38SPECTRUM - этот макрос напечатает слово SPECTRUM три раза (по 8 букв).
#R51#0A - а этот переместит курсор на пять строк вниз. Я в своей практике использую макрос для распечатки «титла» письма (по другому - углового штампа), вот его текст:
1.dw1(c) SKL-KEEPER.dw0.ds1#0D#0E@
@ aka КОЛЕЧНИКОВ Сергей#0D#0Eш
ш Михайлович.ds0#0D#0D#0Eш
ш355042, Ставрополь,#0D#0Eъ
ъул.Доваторцев 53/2-8#0D#0D#0Eт
ттел. (8652) 77-55-95#0D#0Eю
ю 18.00-22.00 МСК#0D#0D#0Ez
z#R92 Здравствуй,#20
А теперь подробное объяснение. Макрос
```

вызывается нажатием «1» (после EXTEND MODE, естественно). .dw1, .dw0, .ds1, .ds0 - это коды управления принтером, позволяющие печатать разными шрифтами, я на них останавливаться не буду. После печати первой строки в конце ее стоит код #0D, что равнозначно нажатию «ENTER», т.е. следующую строку будем печатать с новой строчки. Далее вызывается строчка с символом «@», печатается, опять переводится строка и вызывается следующая по символу «ш». После нее - дважды перевод строки и вызов следующей по символу «ъ», ну и так далее. Последняя строка макроса сообщает программе, что надо девять раз выполнить печать двух пробелов, затем слова «Здравствуй», и напечатать еще один пробел.

С помощью макросов можно давать редактору конкретные задачи. Рассмотрим некоторые из них. Вот, например, изменение параметров редактора, таких, как длина строки форматирования:

Макросы в IS-DOS

```
3#12pr31#0Ds ;31 символ в строке
4#12pr41#0Ds ;41 -/-
5#12pr42#0Ds ;42 -/-
6#12pr62#0Ds ;62 -/-
7#12pr75#0Ds ;75 -/-
```

Вызывая макрос под символом «3», мы указываем программе, что необходимо вызвать функцию главного префикса (SS/SPACE), код которой #12, затем вызвать функцию «р» - настройка параметров редактора, установить правую границу форматирования «г» равной 31 символу, «нажать» ENTER и записать это дело выполнением функции «s» (SAVE) в файле edit.com. Как видите, все очень просто: поочередно указывайте, что надо делать программе, и все!

И писать макросы не так трудно, как кажется на первый взгляд. Просто сначала выполните установленную Вами задачу вручную, записывая при этом, какие клавиши нажимаются, а затем оформите все это в виде макроса.

Для справки вот некоторые коды клавиш, которые могут Вам пригодиться:

Клавиша	Код	Функция
CS/1	07	RUS/LAT
CS/2	06	BIG/smal
CS/3	04	Ins/ovr
CS/4	05	Home
CS/5	08	Left
CS/6	0A	Down
CS/7	0B	Up
CS/8	09	Right
CS/9	0F	End
CS/0	0C	Delete
ENTER	0D	
SPACE	20	
CS/SS	0E	Macro
SS/Q	15	Page UP
SS/A	10	Page DOWN
SS/ENTER	11	Prefix
SS/SPACE	12	Prefix
SS/W	13	Erase
SS/E	14	Insert
CS/SPACE	16	
CS/ENTER	17	

Только имейте в виду, что ноль для действия писать обязательно!

Поехали дальше.

Расскажу Вам о конкретном случае из моей

практики. Дело в том, что я сваппер, мой каталог составлялся постепенно в течении многих лет и сейчас достигает 460 секторов, или около 120 kB. Но я допустил ошибку и демки у меня были не в отдельном разделе, а вперемежку с играми... Неудобно, согласен! Передо мной встала задача отсортировать демки от игр, занеся их в отдельный раздел. Задача немного облегчалась тем, что в названии демок я писал DEMOMUSIC (а иначе как бы я отличал демки от игр?). Я все время откладывал сортировку, т.к. вручную это заняло бы слишком много времени, а этого я себе позволить не мог:-) И вот, когда я стал изучать макросы, я подумал, а почему бы не поручить всю эту работу им? Как же составить текст макроса? Ну, давайте по порядку. Прежде всего надо дать задание оверлею поиска, что мы собираемся сортировать (напоминаю, что отличительная черта демок - это запись в той же строке слова DEMOMUSIC, а в играх этого слова нет). Оверлей поиска (и

замены, кстати) вызывается нажатием «F» на главном префиксе (SS/SPACE). Войдя в этот оверлей, дадим форму модели - «DEMOMUSIC», а затем выйдем из него. Эта модель теперь в буфере оверлея.

Что бы мы делали, если бы нам надо было делать эту работу вручную? Сначала мы войдем в главный префикс SS/SPACE код #12 (см. таблицу выше), затем на всякий случай переместимся в начало файла, т.е. нажмем «t», далее опять войдем в главный префикс и нажмем «f» для поиска модели в тексте, затем «n» (поиск следующей модели). Начнется поиск, компьютер найдет строку, в которой стоит слово «DEMOMUSIC», далее нам надо будет выйти из этого режима нажатием пробела, опять войти в главный префикс, зафиксировать его пробелом, стереть строчку «d» (delete), переместиться в конец файла и восстановить стертую строчку нажатием «u» (undelete).

Ну, и наконец, выйти из префикса нажатием пробела. Сделаем эту программу циклической, иначе она найдет одну строку, перенесет ее в конец файла и остановится. А сделать это можно, замкнув эту цепочку саму на себя кодом #0E. В конечном итоге вот что у нас получилось (макрос вызывается нажатием цифры «2»):

```
2#12t#12fn #12 dbu #0E2
```

Результатом его работы станет целый раздел со строками, содержащими слово «DEMOMUSIC». Постойте, а зачем нам раздел, в каждой строчке которого стоит это слово? Это уже не rules:-) Мы лучше обзовем этот самый раздел «Демки» или что-нибудь в этом роде, а слово DEMOMUSIC уберем, но не вручную и даже не отдельным макросом, а лучше пусть этот же макрос в процессе своей работы еще и удаляет это слово! А чтобы это сделать, надо лишь немного усовершенствовать уже созданный нами макрос. Но предварительно надо будет в начале его работы, когда мы задаем модель, задать еще и замену (нажатием клавиши «M») в виде девяти пробелов (по числу букв в слове DEMOMUSIC). Доработка макроса будет заключаться только в добавлении трех операций: после того, как комп восстановил ранее найденную и стертую строчку,

нам надо будет войти опять в оверлей поиска и замены («f»), «нажать» «п» (поиск следующей модели), программа, естественно, «найдет» эту же самую строчку, на которой стоит курсор, и мы с помощью режима «S» (S/Cs) произведем замену найденной модели на девять пробелов! Вот теперь макрос примет окончательный вид:

```
2#12t#12fn #12 dbufnS #0E2
```

Поясно только, почему перед #0E2 появилось два пробела: первый - выход из режима поиска и замены, второй - снятие фиксации макроса.

Ну вот, как видите, не так все и сложно:-) Нужную нам задачу мы решили.

А теперь давайте попробуем решить задачу посложнее: а если нам понадобится сделать просто выборку программ из каталога по какому-то признаку, не стирая их? В принципе, можно воспользоваться вышеприведенным способом, сохранив потом то, что мы нашли, а исходный каталог стереть (на дискете-то он все равно останется). Но можно решить этот вопрос и с помощью макроса, правда, работать он будет значительно дольше, чем рассмотренный выше. Остроумную идею решения такой задачи предложил Краснодарский электронный журнал «Одиссей» (ныне почивший:-). Итак, каковы наши действия? Загрузим в редактор файл-каталог. Вызываем главный префикс SS/SPACE, затем оверлей поиска и замены «f», вводим модель для поиска и замену - равное модели по количеству символов число знаков «@» (можно и другие значки, но желательно пореже-употребляемые). Нажимаем SPACE, переходим в начало файла (#12t), вызываем оверлей поиска и замены (#12f) и делаем глобальную замену модели во всем файле на ту замену, что мы ввели раньше («g»). Затем меняем модель и замену местами, что производится вводом «0» и выходим из оверлей кодом #10:

```
a#12t#12fg0#10#0Eb
```

Макрос вызывается по клавише «a», а в

конце строки вызываем вторую строку. В ней для проверки на завершение макроса проверяем наличие пустой строки («T»), снова вызываем оверлей поиска и замены и даем ему установку найти первую модель в тексте, т.к., выполнив глобальную замену, мы вернулись в точку входа в редактор, т.е. в начало файла:

```
b#12T#12fn
```

Снимаем оверлей SS/A и, вызвав оверлей блочных операций, маркируем строку, где стоит курсор:

```
b#12T#12fn#10#11mm
```

Выходим в конец файла и снова используем код #0E для вызова следующей строки макроса по букве «s», получаем:

```
b#12t#12fn#10#11mm#12b#0Ec
```

Возвращаемся в оверлей блочных операций, вызываем функцию копирования, снимаем отметку и вызываем следующую строку:

```
c#11c#10#11o#0Ee
```

А вот две следующих строки макроса выполняют более сложные функции. Первая, вызываемая по букве «e», запускает оверлей поиска и замены, который ищет первую модель от конца файла, а т.к. это - только-что скопированная нами строка, то, естественно, она и выбирается. Затем оверлей производит обратную операцию, возвращая предыдущую модель и убирая введенную в первой строке макроса замену. Затем снимаем оверлей и возвращаемся в начало файла:

```
e#12fp#53#10#12t#0Ef
```

Последняя строка, вызываемая по букве «f», опять-таки запускает оверлей поиска и замены, ищет первую модель от начала файла и производит ту же, что и предыдущая строка, операцию, т.е. обмен замены и модели, возвращая ее исходное значение.

Снимаем оверлей и закликаем созданный макрос на строку по букве «b», т.к. первая нужна нам только раз.

```
f#12fn#53#10#0Eb
```

В итоге вот что у нас получилось:

```
a#12t#12fg0#10#0Eb
```

```
b#12t#12fn#10#11mm#12b#0Ec
c#11c#10#11o#0Ee
e#12fp#53#10#12t#0Ef
f#12fn#53#10#0Eb
```

Попробуйте, работает отлично! А Вы в это время пойдите попейте чайку.

Ну, и напоследок еще один макрос, который, во-первых, позволит Вам еще больше разобраться в этом деле, а во-вторых, имеет практическое значение в работе.

Иногда бывает необходимо разбить текст на страницы, особенно если в тексте есть таблицы и не хочется, чтобы, к примеру, шапка ее была на одной странице, а остальное - на другой.

На стандартном листе бумаги формата А4 помещается 62 строки текста, если печатать в полтора интервала. Напишем макрос, который разобьет наш текст по страницам, а вызывать его будем, например, буквой «g».

Итак, прежде всего необходимо перейти в начало файла, т.к. вдум Вам понадобится разбить на страницы wet-файл? Затем перейдем на вторую строку макроса, вызываемую по символу «<<», где трижды переведем курсор на страницу вниз (а это три раза по 20 строк) и еще два раза на строку вниз. Теперь повторно вызываем префикс SS/SPACE и ставим значок разделителя страниц «I». Что-бы процесс продолжался, закликаем эту строку макроса на самое себя, а первая строчка нам нужна только раз в начале работы макроса. Вот что получилось в итоге:

```
g#12t#0E<
```

```
<#R31#10#0A#0A#12I#0E<
```

И в заключение - самый короткий макрос, который позволит Вам распечатать дату:

```
d#D
```

Я надеюсь, при загрузке системы Вы еще в autoexec.bat включили строчку вызова date.com и в самом начале работы поставили дату. Вот эта дата и распечатается!

**Сергей Колесников/SKL-KEEPER,
г. Ставрополь, 2001**

В помощь разработчику

Это «та самая» рубрика, которую мы презентовали во вводной статье. В одном из номеров «Абзаца» вы могли прочесть, с чего начинаются проекты на Срецу (статья «А не написать ли мне игру?»), теперь же мы предлагаем вам материал подобного характера, но уже из уст профессионалов. Правда профессионалы эти работают на писи, но было бы глупо повторять чужие ошибки...

Моя первая игра, хоть и была очень, очень, очень красивой, так и осталась «визитной карточкой», которую хорошо показывать на интервью в поисках новой работы. Друг, с которым мы ее делали, программирование и игры бросил, а я, то ли от общей тупости, то ли от большой самоуверенности, продолжил развлекаться...

Впрочем, далеко не сразу. Я успел закончить институт, поработать программистом, но постепенно начал понимать, что мое это дело, становится скучно, работа превращается из развлечения в «настойщую работу», от которой хочется избавиться. За это время я изучил как следует английский и стал своим человеком в Интернете.

Команда

И решил я собрать Команду. Именно так, с большой буквы. Найти умных людей, их ведь довольно много вокруг, желательного - молодых, еще не успевших

Свет в конце туннеля

обрасти связями, талантливых и полных энтузиазма. Они рвутся в бой, я уже почти ветеран, почему бы не прорваться вместе? Сказано - сделано. Костяк легко подобрался из друзей, недостающих пригласил «со стороны»: обратился через сети FIDO и Интернет.

Отклик превзошел самые смелые ожидания - и друзья воспылали рвением, и десятки людей откликнулись письмами. Уж среди такого количества народа - и не найти нужных спецов, не собрать из них дееспособный коллектив? Да быть того не может!

Скажу сразу, чтобы не было иллюзий: проект, увы, приказал долго жить. Как и подав-

ляющее большинство таких проектов. Они, как выяснилось в многочисленных экспериментах (и мой не исключение), по своей природе ориентированы на гибель. Почему? Причин в избытке, но лучше рассказать о тех, что помешали именно нам.

Энтузиазм

Гладко было на бумаге... Да и в жизни - первый месяц был безоблачным и красивым. Задействовали новые технологии, общались почти исключительно по электронной почте, но по мере необходимости, встречались и до хрипоты в голосе обсуждали, что же мы будем делать.

Глаза блестели, каждый был готов работать с утра до ночи, знать бы только, над чем именно... А установить это раз и навсегда оказалось непросто. Когда несколько человек (а нас было, напомним, несколько десятков) пытаются прийти к согласию, обязательно генерируется несколько мнений, люди разбиваются на маленькие группки, и на компромисс требуется время.

Нет, само собой, все хотели «как лучше», никто не отстаивал заведомо проигрышные идеи. Только вот понятия о проигрышности оказались у всех разные. Из такой ситуации могут быть два выхода: демократический и авторитарный. Первый, когда решение принимается голосованием, приводит к распаду еще быстрее, поскольку полученные с его помощью результаты совершенно не связаны друг с другом, и вместо цельной игры получается мешанина.

Например, голосованием

решено делать чистый шутер, а на следующий день победила другая группа - и в шутере появляется сильный налет, скажем, стратегии. Такое положение, разумеется, не устраивает ни сторону, борющуюся за шутер, ни «стратегов», преодолевающих ее сопротивление. Группа стремительно распадается на части, потом каждая из этих частей претерпевает тот же самый процес...

У нас получилось лучше. С самого начала метод был близок к авторитарному. Да, я старался учитывать мнение каждого, когда только было можно, - устраивал обсуждение и принимал «народный» вариант, но право вето держал за собой. Народ не обижался, а кто обижался (их почти не было), тихо отпадал от группы. Это было бы очень неприятно для группы старых друзей (там поневоле пришлось бы действовать демократически, ухудшая конечный продукт ради сохранения дружеских отношений), но для нас подошло отлично.

Опыт, сын ошибок трудных

После преодоления первого, организационного, этапа (сколько мы придумывали названия своей группе - словами не передать), мы принялись, вроде как, за работу. Почему «вроде как»? Увы, энтузиазм начал потихоньку угасать, а до появления второго дыхания, в виде либо денег, либо слаженной группы, способной трудиться без них и не отвлекающейся на зарабатывание денег на стороне, оставалось еще немало.

Можно, я на пару секунд отвлекусь от рассказа о нашем проекте? Есть у меня гадкое ощущение, что немалая часть читающих его сейчас тихо улыбается в усы, у кого уже прорезались, и думает: «Вот идиоты, у нас такого, разумеется, не будет!». Я не против, улыбайтесь, верьте и надейтесь - это важная, необходимая часть на начальном этапе, без нее никто не начинал бы проект. А вот в тот момент, когда работа чуток продвинется и вы натолкнетесь на некоторые из симптомов, перечисленных здесь, не полнитесь, прочтите этот текст еще раз. Пригодится. Во всяком случае, создаст впечатление, что вы не первые, кто идет по этой дороге, и, возможно, покажет пару выходов с нее, ведущих к славе, а не распаду.

Отлично, а пока продолжим. Мы довольно быстро (всего несколько месяцев - это действительно быстро) согласились друг с другом практически по всем сколько-нибудь важным вопросам, очень многие сделали и прислали небольшие,

но симпатичные заготовки уровней, моделей, текстур... Только одного так и не произошло, никто не захотел выдвинуться в «лидеры группы» и пинать, пинать, пинать остальных, чтобы работа не замедлялась. Я откровенно прозевал этот момент, и пинать каждого лично, увы, получалось плохо.

Народ потихоньку начал закисать, каждый надеялся, что остальные сделают что-то базисное, и к нему останется только добавлять интересные «фичи», чем каждый в тайне мечтает заниматься. Увы, гигантский объем работы, который надо проделать до того момента, когда появляется первая версия, в которую можно поиграть, составляет заметно больше половины, именно он скучен и тяжел, а делать его кому-то надо.

Это препятствие было самым трудным. До самого конца мы так и не нашли окончательного решения проблемы, хотя и приблизились к нему. Потихоньку сформировалась маленькая, очень маленькая, всего в четыре-пять человек (из первоначальных трех-четырёх десятков), группа, созревшая для работы. В ней, увы, не оказалось представителей некоторых игровых «профессий» (моделлера, например), и стало казаться, что потребуются повернуть всю работу по набору людей заново. Но, по крайней мере, работа пошла. Медленно, со скрипом, через полгода с лишним после старта, но ведь пошла же!

Увы, не у всех это получается. Особенно у тех групп, что составлены из хороших друзей. Чужому человеку не так уж сложно найти замену, а вот пережить уход товарища - куда труднее. Требуется страшной силы вера в себя и желание делать игры. А это такая редкость...

И гений, парадоксов друг

Чем я горжусь до сих пор - так это решением заняться маркетингом еще до того момента, когда игра будет готова. Это ведь не требует практически ничего, достаточно сесть с коллегами по проекту и нарисовать сайт, изложить там свое видение игры, положить примеры уже сделанного. Если нет законченных «демок» - не беда, можно положить скриншоты (в смысле, на скору-руку сляпанные в «Фотошопе» псевдоскриншоты), концепт-арт (то есть наброски, сделанные художником с помощью карандаша на листе бумаги в клеточку), сторилайн (сюжет, или то, что на сегодня вам его заменяет). И немедленно начинать маркетинг. Писать всем, кого это может заинтересовать, знакомить их с тем,

что вы делаете, если пригласят - идти и рассказывать, показывать и объяснять.

Да, денег наверняка не дадут, да и не факт, что их сразу стоит брать. Но, вращаясь в этой среде, вы поймете очень многое. Что в проекте хорошо, а что плохо. Чего не хватает и почему. Как будет продаваться ваша игра и на что обратят внимание те, кто станет писать ее обзоры. Короче, вы получите тонны интересной и полезной информации, которую попросту негде раздобыть другими способами.

Презренный металл

А вот деньги... Деньги заслуживают отдельного разговора. Напомню, мы живем в России. Вспомнили? Отлично. Теперь представим на секунду, что вам завтра дадут сто тысяч долларов на разработку игры и вы начнете их тратить. Итак, вы положили себе достаточные зарплаты, чтобы не обращать внимание на бытовые неурядицы, купили новейшие компьютеры и сели за работу. А завтра обнаружили, что художнику стало скучно здесь работать, он нашел место постабильнее, клепаю рекламу для телевидения, что главный программист уехал в США писать базы данных за более серьезные деньги, а остальные передрались между собой, обсуждая, кто больше делает для блага проекта.

Казалось бы, ничего страшного? Проект провалился, все улыбнулись друг другу и разбежались в стороны. А теперь подумайте еще раз. Мы где живем? Я так и знал, многие забыли. Деньги почти наверняка придется отдавать. Все, в том числе и проеденные, выплаченные в виде зарплаты, потраченные на компьютеры и кока-колу. Начинаете понимать? Угу.

Нет, я ни в коей мере не хочу сказать, что дело дойдет до криминала, столь популярного в бульварных газетах. Паляльник в одно место никто никому вставлять не будет. Но хлопот и проблем у таких разработчиков возникнет немало. Да и не дадут им денег, пока не убедятся, что такие проблемы не возникнут вообще. Люди с деньгами - они потому и с деньгами до сих пор, что не дают их кому попало. Умные они - вот и не дают.

Есть и вторая сторона медали. Не расходная, а доходная. Дело в том, что расходы на игру, когда их несет издатель, характеризуются одной неприятной чертой: они полностью возмещаются из потенциальных доходов в самом начале, а разработчик тем временем сидит и сосет лапу. Только после того как публишер получил доста-

точно прибыли, чтобы полностью покрыть вложения, сделанные им на этапе разработки, что-то начинает капать и разработчику. Причем издатель свою часть прибыли получает с первой же коробки, и вполне заслуженно, он же рисковал своими личными деньгами...

Так что, чем меньше денег на разработку потребовалось пропустить, тем больше и быстрее удастся получить с продаж. А ведь именно на эти, «продажные», деньги и будет делаться следующий проект, уже более свободный и легкий в разработке. Там и опыта больше, и умения...

Не забудем и о том, что за готовую игру с публишера можно содрать куда больше процентов от прибыли. Он ничем по сути не рискует, своих денег не вкладывает, только проценты за работу (распространение) получает. Мораль: денег будет не просто больше, а много больше, если протянуть с их получением как можно дольше.

Конечно, совсем без вложений что-то сделать невозможно. Люди попросту разбегутся и уйдут работать за деньги, пусть и на скучные должности. Именно так у нас пропало несколько отличных ребят. Но, увы, определить оптимальный момент заранее невозможно и спокойной оттягивать его до последнего.

Успех

Время шло, прошел почти год с момента, когда мы начали. Был сайт, были дизайн-документы и некоторое количество наработок, увы, не объединенных ни во что игральное. Было много интересных разговоров с публишерами, были даже заинтересовавшиеся и готовые обсудить условия сотрудничества. Было главное - ядро будущей команды. Был успех, пусть крохотный. Но случился кризис. Помните август? Напомню еще раз: мы живем в России. И здесь надо быть готовым ко всему, в любой момент.

Россия отреагировала на кризис весьма болезненно. Игровая индустрия попросту ушла в болевой шок, а оттуда - в смерть, не приходя в сознание. Продавать легальные игры здесь стало... издевательством. Когда люди начали запасать соль и спички, готовясь к очередной продаже продуктов по карточкам, о легальных играх думали немногие. Их было мало и погоды они не делали.

Публишеры, да и девелоперы, закрыли все проекты, кроме одного-двух, четко ориентированных на Запад, урезали все расходы и начали ждать лучших времен. Мы ждать не могли, ибо проект, дабы снизить

риск и масштабы, изначально ориентировался на российский игрока. Опять же, у каждого мгновенно появилось острое стремление к выживанию, выразившееся в быстром и напряженном поиске «настоящей работы» - за деньги и с уверенностью в завтрашнем дне.

Резюме

С этого момента проект можно смело считать закончившимся. Он был во многом удачен, несмотря на кучу психологических трудностей, не провалился и, возможно, когда-нибудь поднимется заново. Но сейчас... Сейчас самое время подвести итоги и что-нибудь посоветовать

тем, кто пойдет таким путем.

Помните, что главное - готовиться к худшему. Люди будут лениться, в том числе и организаторы. Люди будут бросать все и уходить, уезжать, болеть, умирать и сходить с ума. И нужно на каждое такое происшествие ответить достойно, найти человеку замену или заставить его доделать обещанное, переделать весь проект почти с нуля или изобрести что-нибудь хитрое, что позволит собрать из остатков хоть что-нибудь презентабельное.

Обязательно заготовьте дизайн-документ. Именно по нему будут оценивать игру публикеры, даже если вы покажете им очень симпатичную «де-

му». Да и самим пригодится, хотя бы для того, чтобы оценивать проделанный объем работы. Очень обидно бывает, когда сделано, казалось бы, почти все, обнаружить, что оно «не стыкуется» и надо сделать еще столько же для завершения игры. Еще раз: не гонитесь за деньгами. Сможете без них - значит, больше заработаете и будете жить лучше и спокойнее.

Не горюйте, когда все накроется медным тазом, люди разбегутся, а мрачные руины проекта останутся где-то далеко позади на вашем жизненном пути. Увы, опыт нельзя приобрести иначе, даже если прочесть все умные статьи во всех умных журналах. Да,

прочесть их полезно, но потом все равно придется как-то начинать. И лучше сделать это пораньше, чтобы осталось время попробовать и ошибиться, и, по возможности, не один раз.

Я не разочаровался, и в следующий раз расскажу вам о кухне профессиональных игроделов изнутри. Секретов, само собой, там нет, но полно простых правил, которые почему-то мало кому известны. Надеюсь, их соблюдение поможет вам, пройдя либо по первому пути, одиночному, либо по второму, командному, благополучно добраться до того момента когда вашу игру увидят сотни тысяч игроков.

Читатель читателю

BLACK CROW #1

Димитровский компьютерный журнал.

1. Программистам. Модернизация «Черного ворона» под расширение 512 kB. Драйвер PENTAGON-512 в среде IS-DOS. Процедура контроля извлечения диска из дисководов. Чтение с диска группы секторов.
2. Очумелые ручки. Замена PY5 на PY7. Переделка PROF1 512 на PENTAGON 512.
3. Белый попугай. Веселые истории.
4. Всякая всячина. Разрушители платформы. Почтовый ящик. Реклама.
5. Игровой автомат. TOTAL RECALL.
6. Презентация. Описание программ из приложения.
7. Приложение : ALASM 3.9; Компрессор экранов. Программатор ПЗУ. TOTAL RECALL.

Сергей КОЛЕСНИКОВ/SKL-KEEPER

КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

BLACK CROW #2

1. Программистам. Быстрый поиск слова в тексте. Программная оболочка WINDOWS-98. HACKER CLUB (общий обзор, MORTAL COMBAT, примеры защит).
2. Очумелые ручки. HAYES MODEM. ZSC/XTR MODEM, турбирование Z-80, турбирование ВГ-93, расширение экрана.
3. Белый попугай. 9600 BOD. Агент 008. Советский маразм. Конспект.
4. Всякая всячина. FUNTOP-98. FIDO и SPECTRUM. Почтовый чикк. Разговор на тему.
5. Игровой автомат. Зеркало. Черный ворон.
6. Презентация. ZX-WINWORD 2.01; MELON 1.79; FUT 2.01 HELP; MICKEY MOUSE; ZED CACHE 1.01.
7. Приложение : ZX-WINWORD 2.01; MELON 1.79; ZED CACHE 1.02; NOBETA undecoder 1.9; MICROEDITOR 3.40; ART STUDIO-128; PRO TRACKER 3.31; MICKEY MOUSE; MICROBALL.

BLACK CROW #3

1. От автора. Об оболочке и управлении.
2. Программистам. Процессор Z380 очень подробно. Метод пароллирования кодового файла. PUSHевский эффект (лечение сетки по плавной траектории. Работа с диском при включенных прерываниях. Программирование кэша.

Теория для начинающих - биты и байты.

3. Очумелые ручки. Реализация кэша + схема. Вариация на тему CMOS - часы по Глюку. ZX-дигитайзер (преобразователь телевизионного сигнала в цифровую форму) + схема. Все об HDD IDE - краткое описание портов и битов.
4. Белый попугай. Советы молодоженам. Поручик Ржевский. Советы по общению с начальством. Как я учился водить машину. Набор приколов.
5. Раскрутка. Новые группы: REALSOFT MAKERS, VODOO PEOPLE GROUP.
6. Игротека. Редактор ЧВ-1 и его новые миссии. Прохождение 12TK, TWILIGHT. Перспективные проекты: игры и системки, софт.
7. Разное. Наша жизнь. Глюкодром (глюк

BLACK CROW #4

1. Программистам. Внутренняя структура ваших программ. Современные программы, как они пишутся? Быстрый скроллер вверх и вниз с атрибутами. Перехват IM1. Теория передачи данных по модему.
2. Очумелые ручки. Набор схем, блуждающих в сетях.
3. Белый попугай. Интернет-похметолог и его полезные советы. Выйти замуж за кодера. Молодоженам-2. Анекдоты о Штирлице.
4. Раскрутка. Soft из Харькова. GLUK RESET MONITOR 5.2. Обзор новых системок. CRIME SANTA CLAUSE-2.
5. Игротека. В мире NETHER... Сценарии будущих игр. Впечатления о Вороне. SUPER LAZER SQUAD. Потрясающий шедевр (о 8 отделе). Обзор игрушек.
6. Разное. INTEL OUTSIDE. Страшилка. Трибуна. Реклама.
7. Приложение. GLUK RESET MONITOR 5.22. BEEPER PROTECT SYSTEM. FIGUS-128. ВИКИНГ. ПИРАМИДА. ДОМИНО.

BLACK CROW #5

1. От редакции. Игры в оболочке.
2. Программистам. Чанки на бордюре. Справочник по TR-DOS. THE HACKER CLUB (АОН изнутри + антиАОН, защита на CSC: DJV 2).
3. Очумелые ручки :
-Питание для КЭШ.
-Индикаторы состояния порта конфигурации 48/128.
-Слотовая система.
-Подключение контроллеров дисководов.
-Подключение CGA-мониторов к Спектруму.
-Стандарты подключений TV, джойстики и т.п. к Спектруму.
-Снова о ZX-NEXT HDD (комментарий к ВС#3).
-O NEOS и IS-DOS.
-Самозащита (электрошок).
-Телемастеру (техническое меню импорт.ТВ).
-Восстановление кинескопов.
-Реставрация дисков по-русски.
4. Белый попугай. Записки жены программиста 2. Демократия в дурдоме. Анекдоты. День гаишника.
5. Игровой автомат. Самоучитель преферанса.
6. Раскрутка: Архиватор HRIP 0.99; BLACK CROW VIEWER - создание для нее базы данных.
7. Презентация. CSC: DJV 2.
8. Обзорение. О новых программах.
9. Разное. Библиотека. Глас народа. Выставка. Реклама. Закося от армии. Азы переписки.
10. Приложение: SPACE CRUSADE (рус); BLACK RAWEN EDITOR 128/512; CRIME SANTA CLAUSE: DEJA VU; 10X10; sLANG PRO (русско-украинский словарь).

BLACK CROW #6

1. От автора. О содержании журнала.
2. Программистам. Подсчет тактов. Секреты текстового вывода от Рощина. Защита от копирования.
3. Очумелые ручки. Кемпстон-mouse на BB55 с разводкой печатной платы. Разводка печатной платы на SOUND DRIVE 1.51.
4. Белый попугай. Жена программиста 3. Сборник приколов.
5. Наша музыка. Хип-хоп культура. Простая песенка.
6. Обзорение. О программах и прессе.
7. Толковый словарь (смайлики).
8. Приложение: HOME ICELAND DIZZY. ALASM 4.41 (HRIP-архив). Все исходники «Вороны».

Юмор

Расскажу вам несколько случаев из практики. Это - записанные на шпионский магнитофон телефонные диалоги с технически отсталыми людьми.

МОНИТОРЫ

Оказываетесь, монитор от компьютера - это не совсем телевизор. Отсюда масса неприятностей.

- Пожалуйста, помогите, у меня тут проблемы с компьютером...

- Так, давайте... Что у вас на экране?

- На чем?

- Ну, на дисплее. Что там - на нем?

- Не вешайте, пожалуйста, трубку... на чем, вы говорите, у меня что?

- Что сейчас на экране монитора, который вы видите у себя перед глазами?

- Э-э-э... знаете, я вам, пожалуй, попозже перезвоню.

- У меня монитор чего-то ничего не показывает.

- Так... У вас монитор ничего не показывает. Он включен в сеть?

- Хм, хи-хи, не-а!

- Ну и что же тогда?

- Хе-хе, гм-м, хе-хе... А, ну да, точно. Спасибо!

МЫШИ

Даже я знаю, что мышь, это то, чем нужно возить по столу, чтобы по экрану двигался курсор, а вовсе не ножная педаль скорости...

- Здравствуйте, скажите, как мне выбрать коврик для мыши?

- Вы можете приобрести любой, на свой вкус.

- Да, но я боюсь, что он будет несовместимым с моим компьютером...

- Так, теперь нажмите на правую кнопку мыши...

- Я не могу нажать на правую кнопку мыши, потому что тут нет никакой правой кнопки.

- Ну как же... У всех есть по две кнопки на мыши. У некоторых, конечно, их целых три, но две есть обязательно. Посмотрите, пожалуйста, внимательно и скажите мне, сколько кнопок у вашей мыши.

- Две. Но они обе левые.

СКОРАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПОМОЩЬ

Мортишия Адамс, INTERNET ZONE'76 (В сокращении)

- Но они не могут обе быть левыми! Одна из них левая, а другая обязательно правая!

- Нет, у меня они обе левые, но только одна ближе ко мне, а другая чуть дальше!

- Попробуйте повернуть мышь на 90 градусов по часовой стрелке.

- О! Так, конечно, гораздо удобнее! Какой же я тупой!

КЛАВИАТУРА

По-моему, с клавиатурами вообще не должно быть никаких проблем - там ведь все кнопки подписаны. Самое главное - вовремя выяснить у знакомого человека, где находится клавиша «any key».

- А теперь нажмите на клавишу «правая стрелка».

- Вы имеете в виду клавишу «backspace»?

- Нет, я имею в виду клавишу «правая стрелка».

- А! Может быть, кнопка «enter»?

- Нет, просто «правая стрелка».

- У меня такой нет.

- Ладно, давайте так... вы можете найти на клавиатуре клавишу пробела?

- Вот, нашла.

- Теперь двигайте руку вправо... Наткнулись на клавишу «левая стрелка»?

- Да!

- Так вот еще через одну клавишу от нее будет «правая стрелка».

- Ах, да! Спасибо.

А иногда люди при виде компьютера впадают в такой благоговейный ужас, что забывают вообще все, что когда-либо знали.

- Простите, восклицательный знак - это такая палка и внизу точка?

- Точно.

- Простите, вы мне не можете? У меня тут в пароле есть такой значок -палка какая-то...

- ???

- Ну такой, знаете, очень похоже на восклицательный знак, но только вверх ногами.

- Буква «i», что ли?

- А, ну да. Спасибо.

ПРИНТЕРЫ

Конечно же, для меня, старой машинистки-рекордсменки, это шок - что печатаю я в одном месте, вижу буквы в другом, а напечатанный текст вылезает совсем из третьего, но люди ведь ко всему привыкают...

- Здравствуйте, у меня не печатает принтер.

- А вы подключили его к компьютеру?

- Я включила его в розетку и поставила как можно ближе к компьютеру - как указано на рисунке.

- Да, но вы должны его еще и

подключить к компьютеру таким специальным шнуром, который должен быть в коробке из-под принтера.

- Да, там был какой-то шнур, но я думала, что он запасной, и выбросила его вместе с коробкой.

- Тогда вам придется купить шнур и все-таки подключить принтер к компьютеру.

- Но это не показано на рисунке.

- Без этого ничего не получится.

- Боже мой, как все это сложно!

- Ничего сложного. Просто купите новый шнур и все будет в порядке.

- Вы что же, хотите сказать, что, чтобы работать принтер, я должна покупать какие-то дополнительные детали?

- Вообще-то нет, но ведь вы же сами сказали, что выбросили шнур, который прилагался к принтеру.

- Знаете, наверное, я лучше позвоню соседу, он сделает так, чтобы все наконец заработало.

- Хорошо, позвоните, но только вам все равно понадобится шнур.

- Ничего, мой сосед хорошо

разбирается в компьютерах.

- Ладно. Удачи.

- У меня чего-то принтер текст не печатает.

- А вы дали ему команду печатать?

- Хм, хи-хи... А, ну да, точно... А как это?

INTERNET

Говорят, некоторые люди приходят в службу технической поддержки и просят скопировать им internet на дискету, а еще некоторые звонят и спрашивают, будет ли открыт internet в День Благодарения. И вообще, спрашивают такие смешные вещи, что знатоки-операторы терпят и не знают, что ответить.

- Здравствуйте, это Internet?

- Да что же это такое?!?! Всякий раз, когда я вам звоню, мой internet отключается!

- Здравствуйте, я сломал internet, вы мне его не почините?

- А вы подсоединили меня к последней версии internet?

E-MAIL

В этой сфере людей довольно часто волнует, придет ли письмо до адресата, если написать его на бумажке, засунуть в дискетовод и нажать мышью на кнопку «send». Ну это уж, знаете ли, совсем...

- Простите, пожалуйста, я никак не могу отправить электронную почту.

- Чем я могу вам помочь?

- Я отправляю свое первое электронное письмо.

- Поздравляю вас, и в чем проблема?

- Ну, я напечатал букву «а», а как к ней теперь кружочек-то пририсовать?

Вы знаете, я бы вам, конечно, рассказала еще много интересных историй, но дело в том, что мы с моим другом с отморозенными ушами, к сожалению, расстались и больше не общаемся. Я ищу теперь себе нового друга, по-красивее. Как только найду, сразу же вам сообщу.

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: _____

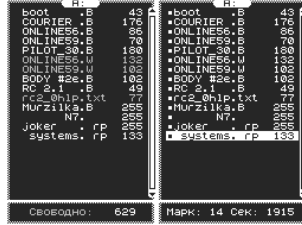
Текст объявления: _____



Новости с «мягкого фронта»

Стоило нам только пропустить один обзор, как теперь приходится рассказывать об одной и той же программе, но разных версий. Так вот. Не так давно (19.11.2001) вышел **Real Commander 2.1**, а вот версию 2.0 мы как раз и пропустили. В принципе они друг от друга не отличаются, просто исправлены найденные ошибки. По поводу ошибок, к нам поступило замечание Сергея Колесникова, что этот командер перестал работать с дисководом «В» на его Скорпионе после версии 1.96 и по сей день не хочет этого делать. Вопрос к авторам: связано ли это со Скорпионом? У нас, например, на Кау`е, все отлично работает.

Теперь о нововведениях. Командер стал двухпанельным, но, к сожалению модульным, т.е. в нем теперь нет привычного форматирования диска, доктора и т.п. Все, что вам нужно, необходимо подгружать отдельным модулем. Некоторые модули распространяются свободно, но чтобы получить весь комплект, нужно зарегистрироваться и заплатить 2\$ авторам. В принципе, правильно, заколебало уже работать даром! Модулей не так много, но почти все они необходимы. Вот их список: **PT3Play.RCM** - модуль для проигрывания музыки от Pro Tracker 3.x; **TView1.1.RCM** - модуль для просмотра текстов, за основу взят выювер из QC; **AlcoTris.RCM** - тетрис от Imperio/PHG. Так же авторы обещают появление еще нескольких полезных модулей. Адрес для связи с авторами: 224013, Беларусь, г.Брест, ул. Набережная 26-86, Кисляк Павел Михайлович.



новый, еще неизвестный читателю, журнал «Мурзилка» #7.

Как всегда в «MSF» е присутствует огромное количество прекрасной музыки. А еще, этот номер отличился большим количеством информации по различному «железу». По поступившей информации из сети, в следующем номере «MSF а» будет опубликована практически сенсационная новость по «железу». Надеемся, что авторы поделятся информацией.

Теперь о «Мурзилке». Как и «MSF», «Мурзилка» выпускалась и распространялась только для своих, теперь же авторы изъявили желание показать свое творение более широкой публике. Что можно сказать об этом журнале. Если вы все же видели предыдущие номера «Мурзилки», то отличия заметите, они существенны. Оформление своеобразно и очень оригинально. Интересно наблюдать, когда вы наводите курсором на статью, а справа от нее начинает рисоваться подходящая по смыслу картинка. Единственное чего не хватает журналу, так это управление от мышки. Автор конечно с радостью, но нет у него мыши! Может подарит кто?



И вновь нас радуют своим творческим потенциалом котласские прогамисты. В последнее время, из под их «пера», вышло аж два электронных журнала. Это уже безызвестный «MSF» #22 и

И последняя, не особо приятная, новость. Авторы **Burial Graphic Editor a** заявили, что версия 3.05 была последней, т.е. предыдущее наше сообщение, что будет еще одна версия, оказалось неправдой. Как же это так? Ведь пообещать и не дать, все равно, что дать и отнять! Источники редактора свободно распространяются посредством интернета.

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

© Nemo



Единственный известный производитель!

KAY 1024/3SL/Turbo

Spectrum-клон

Сделано в России

198266, СПб, а/я 213

10-12 МСК
22-24
(812) 159-55-69

Частные объявления

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

Обращаться: На адрес редакции, Шушкову А. Д.

ИЩУ творческих людей для завершения проекта. Подробности при связи.

Обращаться: Архангельская обл., г.Северодвинск, пр. Победы 66-83, Коваль Андрей Ростиславович.

КУПЛЮ принтер матричный Epson-совместимый, А4, рабочий, не более 500 руб.

Обращаться: Пермская обл., с. Частые, ул. Большевикская, 58-а, Шмаков Владимир Викторович.

КУПЛЮ недорого, перепису видео СС`00 и СС`01.

Обращаться: Московская обл., Серпуховский р-н, п. Оболенск, пр. Биологов 2-411, Аншукову Владимиру Александровичу.

КАК КУПИТЬ «АБЗАЦ»?

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

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

30 рублей (1\$) за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории другой страны **СНГ**. Адрес для почто-

вого 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 экземпляр газеты.

Если вы проживаете на территории **Беларусии**, то вам необ-

ходимо выслать почтовый перевод в размере **0.8\$** за один экземпляр газеты.

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

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №10 (1). Это будет

означать, что вам нужен десятый номер газеты.

Число в скобках должно указывать на необходимое вам количество экземпляров.

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



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 14 декабря 2001 г.