

# ЛЭЗ@Ж

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

№ 29, 2006

## В HOMEPE:

Новинки ПО	2-4 стр.
Реклама	4 стр.
Юбилей	5 стр.
СС'2006.	6-22 стр.
ArtField 2006	22-26 стр.
Интервью	26-28 стр.
Читатель читателю	29 стр.
Раритет	30 стр.



## Новинки ПО

### Игры

Прошедший период со дня выхода последнего обзора новинок ПО ознаменовался неимоверным количеством игровых релизов, как уже имеющихся, так и раритетных, никогда ранее не встречавшихся.

#### 3d stock car championship by Ace software.

Эта игра наверняка придется по вкусу любителям гоночных симуляторов. Вполне симпатичные гонки, способные доставить несколько приятных минут. В соперники Вам отрядили 3 машинки, управляемых как компьютером, так и Вашими напарниками. Можно менять не только количество соперников на трассе (можно даже ездить одному), но и число кругов, а также упарвление на любой вкус. [ Recommended ]



#### Advanced pinball simulator by Codemasters.

Это сейчас пинболами никого не удивишь, во времена выхода APS от CodeMasters игра стала настоящим событием. Плавные движения, высококлассная графика, ставшие визитной карточкой CM, своеобразным знаком качества. Игра поддерживает возможность игры нескольких человек. [ Recommended ]



#### Aftermath. Alternative software limited'1988.

Все смотрели фильм «Терминатор-2»? Помните, как в «Пассаже» малолетний Джон Коннор вовсю орудовал трекболом, уничтожая летящие на его территорию ядерные боеголовки? Данная игра представляет из себя нечто подобное. После выбора управления перед Вами предстанет территория боевых действий. Крупная полусфера в центре - Ваш головной центр, шесть красных полусфер поменьше - цели, которые надо защищать. Управляя прицелом, Вы должны будете уничтожать ра-



кеты, летящие в Ваши объекты. По завершению волны нападения подсчитывается количество уцелевших объектов, за что начисляются бонусные очки. Стреляйте метко - запас боеприпасов ограничен. [ Recommended ]

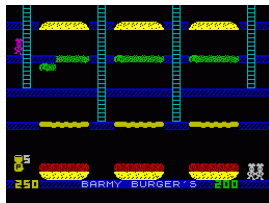
#### Армия Сатаны. Евгений Поляков'1995.

Попробуйте выжить на кладбище с полуночи по 7 утра, и мы поймем, на что вы годитесь! Суть игры сведена к следующему: на Вас наступает толпа вампиров, зомби и прочей кладбищенской нечисти, и Вы должны подстреливать ее, иначе проигрываете. С каждым часом монстров будет все больше и двигаться они будут все быстрее, поэтому до утра доживет не каждый. Цельтесь точнее, количество патронов ограничено!



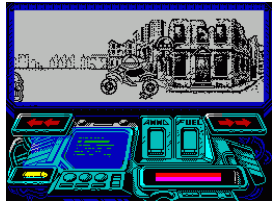
#### Barmy' Burgers. Blaby computer games'1983.

Ощутите себя в шкуре работника фастфуда, изготавливающего бургеры! Попробуйте положить в нужном порядке необходимые части, когда за Вами бегают толпы уродцев, так и норовящих не только все испортить, но и лишить вас жизни. Перед стартом игры ничего не сказано об управлении, но если принять во внимание год выпуска игры, то можно догадаться (cursor - 5678).



#### Buggy Ranger. Dinamic'90.

Игра из Испании, а это значит, что нас ожидает быстрая игра с большим количеством качественной графики. Испанцы рисуют нам картину мрачного будущего, где ведутся нескончаемые войны. Управляя боевым багги, Вы должны будете проехать по пересеченной местности. Игра имеет чит, которым я советую воспользоваться. [ Recommended ]



**CashDash.** Своеобразная игра, повествующая о работе человека, управляющего погрузчиком.

# Новинки ПО



Вам дается 3 жизни (одна начальная и две дополнительные) для того, чтобы пройти через 10 игровых экранов и собрать все мешки (bags). Их количество отображается справа над количеством оставшихся жизней. Все бы ничего, но лабиринт кишит различными монстрами, прикосновение к которым фатально для Вашего погрузчика. [ **Recommended** ]

## Cosmopolice Calivan. Ocean'86, Nihonbussan'86.

Вы выступаете в роли космонавта, которого скидывают на какую-то планету для подавления мятежа/борьбы с разгулом перстунников/роботов/прочей нечисти (нужное подчеркнуть). Ни тебе нормального вступительного текста, ни сообщений по ходу игры.



## Codename Mat. Derek Brewster'1984.



Что любой пропущенный выстрел становится для Вас последним.

## Кто хочет стать миллионером? Dr.

**Spawn.** Игра, созданная по мотивам популярного телешоу, выполненная в пакете if-creator от n-Discover. Как и в оригинале, Вы будете отвечать на вопросы, зарабатывая тем самым деньги. Вопросы, правда, повторяются, благодаря чему игру можно пройти за несколько минут.

## Moonlight Madness. John F. Cain'1986.

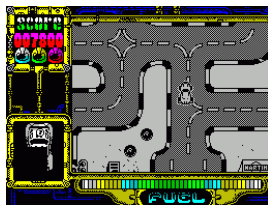
Игра по воришек, вернее, про одного, роль которого будете выполнять Вы. Вам необходимо



собрать 16 ключей (их количество показывается внизу экрана) для того, чтобы открыть сейф. Дело осложнено тем, что ключи разбросаны по разным комнатам, вокруг гуляют всякие личности, от которых можно получить по репе, а часть проходов представляют из себя непреодолимые препятствия. На некоторых стенах имеются кнопки, нажав на которые можно поставить или убрать ступеньку, чтобы можно было двигаться дальше. Кстати, не пытайтесь прыгать с высоты больше вашего роста - это грозит потерей жизни.

## Rock'n'roller. Topo Soft'1988.

Игра от Topo Soft, поэтому вряд ли стоит удивляться симпатичной графике и динамичному геймплее. Управляя небольшим гоночным автомобилем, Вы будете ездить по улицам и собирать части нового навороченного болида. Вам будут мешать другие автомобили, а также различные предметы, разбросанные по дороге. [ **Recommended** ]



## Системное ПО

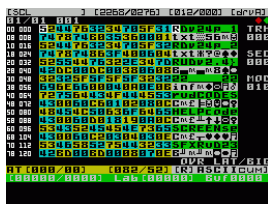
### Horror Word v1.11. Deadie, Kurles

**2000-2004.** Вашему вниманию предлагается текстовый процессор Horror Word с широким набором функций. В комплекте идет сам редактор, а также несколько шрифтов. В отличие от, например, ACE, здесь есть меню, из которого можно вызвать необходимую команду, загрузить/сохранить файл и многое другое. Настораживает тот факт, что под текст отведено 26623 байта, в этом компоненте редактор серьезно проигрывает тому ACE.

Далее идет целый комплект системок от Budder'a.

### RUD v2.4.

Дисковый доктор, обладающий всеми функциями уважающего себя дискового доктора. По сравнению с предыдущей версией, из-



## Новинки ПО

менения коснулись внутренней структуры программы, снаружи все практически так же, как и было.

**WDC.** Копировщик с функциями командера, позволяющий работать не только с обычными дисками, но и с CD/HDD.

**Wild Player 0.095.** Как следует из названия, эта программа предназначена для проигрывания музыки различных форматов.

**MGE v0.3.** Данная программа предназначена для редактирования небольших изображений

и внесения незначительных корректив в уже нарисованные картинки. Из плюсов можно отметить маленький размер редактора и высокую скорость загрузки. По словам автора, этот редактор писался для собственных нужд, но, возможно, пригодится кому-то еще.

*Все системки имеют сопроводительные тексты и встроенные хелпы.*

**Обзор подготовил  
Антон ЯКОВЛЕВ.**

## Реклама

Купи\*  
и  
играй



\* Стоимость игры **150 рублей.**

В комплект входит:

- диск со сборником трех частей игры;
- брошюра с новеллой по игре.

Оплата производится почтовым переводом на адрес редакции газеты «Абзац», с указанием кода заказа - «VQ».

# Юбилей

**Александр ШУШКОВ**

**14 октября текущего года прошло мероприятие, посвященное шестилетию газеты «Абзац» и десятилетию группы Perspective.**

Очень удачно складывалось то, что «дни рождения» приходились на выходные. Поэтому возникла идея собрать всех, кто когда-либо примыкал или входил в состав нашей группы. Но... Мы повзрослели, у нас появились другие заботы, возникла необходимость в зарабатывании денег (даже в выходной) - все это и помешало осуществлению «всеобщего сбора». Тем не менее, восьмерых человек наш юбилей все же собрал. Справедливости ради следует отметить, что один человек из числа присутствовавших не был спектрумистом вовсе, а другой не входит в состав Perspective, хотя уже довольно продолжительное время тесно с нами общается.

На юбилее было прослушано множество АУ-музыки, показана бета-версия игры «Вера», которая удивила некоторых присутствующих своим «внезапным» появлением. На удивление последовал ответ в том смысле, что нужно постоянно интересоваться текущим положением дел на Спектруме, а не только тогда, когда вас позвали на вечеринку. За вечер было озвучено множество идей и планов по поводу Спектрума и не только. Как водится, у многих возникло желание встречаться чаще и регулярнее... Обычно на фоне алкоголя всегда говорится и мечтается легко. Но все же я буду надеяться, что хотя бы часть из того, что было запланировано на юбилее осуществится.

**На снимках:** 1. Слева направо: Андрей Маринов (Nyuk), Андрей Пеунов (And), Александр Шушков (Aхог), Владимир Минин (Jocker), *снизу вверх:* Михаил Документов (Kaktus), Евгений Целик (DeD), Алексей Шушков (Tinker), Александр Кириченко; 2. Братья-основатели группы: Tinker и Aхог; 3. Изучение спектрумовского самиздата; 4. Попытка подключения CGA монитора к Спектруму; 5. Игра «Вера» на ноутбуке.





## Событие

## Chaos Constructions 2006.

## Отзывы посетителей

**Константин ЕЛФИМОВ (Elph/CPU)**

От Chaos Constructions 2006 у меня осталось крайне неоднозначное впечатление. В первую очередь скажу о том, что меня расстроило. Всем известно, что наша команда занимается в основном демоэйкингом на ZX Spectrum. С каждым годом работ в этом направлении все меньше и меньше и вот сейчас, мы столкнулись с тем, что только 2 группы сделали что-то для фестиваля. Это значит, что самый важный для меня конкурс прошел крайне не интересно, так как в создании двух из трех дем я принимал непосредственное участие и видел все это задолго до СС. Конечно, я рад тому, что было много людей, которых приятно видеть, как старых знакомых. Только вот почти все мне говорили, что им скучно и не интересно, потому что работ мало и ничего нового не происходит. Всем я отвечал лишь одно - начинайте делать что-то сами, тогда и общаться будет интереснее и мероприятие покажется не таким скучным. В общем, все выше сказанное создало для меня атмосферу увядания и безысходности.

Теперь о хорошем. Чтобы ни говорили о плохой организации, я считаю, что спектрумовская часть была подготовлена хорошо, если не принимать в расчет время проведения демокомпо. Я видел, что этим занимались по-настоящему увлеченные люди и это радует. Конечно, недочеты здесь тоже были, но общение с организаторами заставляет меня верить, что проблемы будут учтены в будущем.

**Андрей МАРИНОВ (Nyuk/Perspective)**

Фестиваль этого года сильно отличался от предыдущего. Во-первых, новое помещение, гораздо больше предыдущего и с другой планиров-



NewArt и Nyuk.



Группа CPU и Spectre (крайний справа).

кой. Во-вторых, увеличилось количество номинаций и семинаров, причем представители фирм, ведущих семинары, постоянно находились в зале у своих стендов и отвечали на любые вопросы. Так же изменился и график, теперь это non-stop пати в течение двух дней и одной ночи.

Понравилось. Более открытая атмосфера: организаторы больше не прячутся за ширмой, машины для realtime-компо видны всем желающим, трибуна с ведущими, вместо безликого голоса из-за экрана. Много посетителей, в разы больше прошлого года, много тематических секций, которые не сразу и обойдешь, даже если просто смотреть, не общаясь ни с кем.

Не понравилось. Тесный зал для такого количества посетителей и отсутствие нормальной вентиляции. Большие паузы между показами работ, причём работы ZX Demo так и не были показаны повторно, хотя люди просили, и время свободное в графике было. В целом фестиваль удался, и, на мой взгляд, стал лучше, не смотря на «косяки», от которых никому не деться.

**Николай АМОСОВ****Что понравилось:**

1. Много новых конкурсов REAL TIME;
2. Побывал на трех семинарах:
  - GAMEBOY как музыкальный инструмент;
  - Эволюция игровых движков для игровых консолей;
  - Семинар про Демосцену.

Мне очень понравилось.

3. Каждый год расширяющаяся выставка компьютеров, где я проводил практически все свободное время в перерывах между конкурсами - играл в игры и общался со знакомыми;

## Событие

4. Был свободный высокоскоростной доступ в Интернет.

**Что не понравилось:**

1. Большинство спектрумовских конкурсов «завинули» в конец дня. А с учетом технических неполадок и отключения электричества время начала конкурсов вообще ушло далеко за полночь. Я во всяком случае досидел только до 23 часов и поехал домой :)

2. Много инетчиков, которым было не интересно, что происходит в зале. Они уткнулись в экраны своих ноутбуков, сидя на стульчиках. В то время как те, кому было интересно происходившие конкурсы, вынуждены были смотреть и слушать стоя, сидя или даже лежа на полу. Организаторы явно не рассчитывали на такое количество посетителей, и стульев просто катастрофически не хватало.

3. Было очень душно в первый день. Просто вмерзнуло.

В общем и целом фестивалем я остался доволен. Повстречал старых знакомых и обзавелся новыми. Получил заряд положительной энергии. Обязательно приду в следующем году. Спасибо организаторам за их очень непростую работу.

## Обрывки мыслей в субботу

**Синяков АЛЕКСАНДР (Sam Style)**

1. Путь до Питера занял не четыре часа, как было написано, а только три. Спрашивается - на кой я просыпался в пять утра, чтоб уехать в шесть, когда это можно было сделать в шесть, чтоб уехать в семь?

2. Вследствие пункта 1 приехал я не за час до фестиваля, а за целых два.

3. Пришлось торчать возле входа лишний час. Не обрадовало.



Sam Style



Алексей Жабин, Николай Амосов, Роман Чунин.

4. Заметил человека с женой и кучей «Абзацев». Ахог, видимо...

5. Видимо, точно он, потому как тоже меня заметил. Уже лучше - не придется одному толпиться.

6. Прошли. Блин, он - бесплатно, а я - нет? Прощайте, три бумажки по 100 рублей...

7. Познакомился с белорусскими товарищами. Кстати, Spectre мне чем-то Tasman'a напомнил - тоже высокий и постоянно о чем-то непонятном скороговорки выговаривает. Из разговора с ним понял одно - надо учить LittleViewer общению с архивами (hrip, ZXrar) и передаче параметров через командную строку.

8. А в центре зала, оказывается, еще кучка единомышленников!

9. Хм. Свободный ноутбук. Надо похвастаться своими творениями, пока не отобрали.

10. Блин, отобрали...

11. Но факт - VQ3 оценили положительно (хоть из-за шума совсем не было слышно музыки).

12. «Breath without America» на Wild Compo реально порадовал!

13. Просчеты в организации все равно есть, сколько бы на них не указывали в предыдущие годы.

14. Куча левого народа. «Вход со своим компом бесплатный плюс халявный инет» - это главная причина придти и два дня сидеть за своим ноутом, положив на все, что происходит вокруг.

15. Блин, темнеет, а обратного билета все еще нет. Надо съездить прикупить.

16. Что? Последний рейс в субботу - через 5 минут? Что же выбрать... Три часа на автобусе, родной дом и мягкий диван или жесткий пол и куртка под головой? Шас разорвусь...

17. Автобус отъехал. Вместе со мной. Да... Во какое кидалово вышло...

P.S. Предупреждение: пофигист вроде меня ничего хорошего ни о чем написать не может.

## Событие



**Андрей Богданович, Владимир Булчукей, Андрей Баглай.**

### Андрей БАГЛАЙ (Striker)

СС 2006 стал для меня первым фестивалем компьютерного творчества, на котором я присутствовал (равно как и первый раз я был в Санкт-Петербурге). Впечатлений и эмоций - масса, как положительных, так и отрицательных. Конечно, это просто потрясающе - побывать в такой атмосфере. Положительными считаю то, что смог познакомиться вживую со многими спектрумистами, как бывшими, так и действующими. Быстро нашел общий язык с Newart (Слава Калинин), Vega (Влад Сотников), n1k-o (Олег Никитин), Wlodek (Владимир Булчукей), CHRV (Чунин Роман) и многими, многими другими! Одно фото с Вячеславом Медноноговым чего стоит! Несмотря на то, что на ZX-сцене я не так давно, среди спектрумистов я не чувствовал себя одиноким. Большая часть спектрумистов практически все время кучковалась рядышком, что на мой взгляд доказывает, как Спектрум может сблизить абсолютно разных людей. Понравились работы, только жаль, что было мало демо.

А вот организация фестиваля не понравилась. Задержки конкурсов просто напрягали - организаторы даже не удостоились объяснить, почему так случилось (лишь только лично Vega объяснил нам причины задержки ZX - конкурсов) и не предприняли попыток оперативно откорректировать график фестиваля. В результате чего приходилось по полчаса тупить в большой экран на эмблему фестиваля. Даже если откорректировать график было сложно - эти паузы можно было бы заполнить показом тех же дем с разных платформ или фильмов, снятых на прошлых фестивалях. Такое впечатление сложилось, что большая часть тех, что пришли с ноутбуками - пришли ради хаяльного Интернета. Они даже не обращали внимания на то, что происходит на сцене. Так, лично видел, что один такой посетитель (которым, кста-

ти, был бесплатный вход) смотрел порнофильм в нете.

Ночью организаторами было обещано, что будет организована программа просмотра фильмов и демо - вместо этого по окончании конкурсов два больших проектора были выключены (лишь только в небольшом уголке смотрели какой то художественный фильм, не имеющий к демосцене никакого отношения).

К сожалению, мне не удалось побывать на втором дне, поэтому все, что сказано, относится только к первому дню фестиваля. Тем не менее, я не жалею потраченных денег, не жалею о том, что приехал - несмотря на все недостатки, поездка на ЦЦ останется значимым событием для меня.

## Впечатления после СС06

### Алексей ЖАБИН (King Of Evil)

В целом, впечатления остались положительные. Подключить P-1024Sl 2.1 на фестивале сразу не удалось. Организаторы в лице Кирилла Фролова предоставили в качестве монитора старинный ТВ, у которого даже видеовход почему-то не работал. Большое спасибо Николаю Амосову и Владу Сотникову (Vega), которые оказали посильную помощь с монитором. Сначала Николай Амосов принес CGA монитор, но он почему-то показывал только красный цвет, а синий и зеленый не отображались. Потом он вместе с Владом принес цветной телевизор с огромнейшим экраном и SCART-входом, к которому все было быстро подключено. В результате у P-1024SL был самый большой экран из всех компьютеров, участвующих в выставке. Как потом выяснилось, этот телевизор Vega принес из дома, за что ему большое человеческое спасибо.

На СС06 я наконец-то заполучил Ball Quest и



**King Of Evil рядом со своим детищем.**



**Событие** ///

запустил его на P-1024SL 2.1, все прекрасно работало. Оказывается, все это время Ball Quest был у CHR.V, а он молчал как партизан. Максатор куда-то уехал, поэтому на мои запросы выслать Ball Quest не отвечал.

CHR.V крутил видеоролики на АТМ, оказалось, что их можно крутить и на Пентагоне, но я, как всегда, узнал обо всем последним, и т.к. необходимых программ не было, то прокрутить их на Пентагоне не удалось.

На СС06 я познакомился с Budder'ом, он привез новую версию WDC, поддерживающую 3d13. Оказалось, что она никак не хотела работать с привезенным мною приводом BENQ (задержка при инициализации привода была слишком малой, и он не успевал раскрутиться. Но если его предварительно раскрутить с помощью cdwalk, то все нормально запускалось). Тогда Budder, прямо не отходя от кассы, сел за P-1024SL и начал перекомпилировать программу. Некоторое время спустя программа начала работать. Он обещал в пятницу прислать мне уже полностью исправленную и собранную программу.

Также P-1024SL участвовал в Realtime gfx сопро, т.к. машин, приготовленных организаторами, на всех желающих не хватило. NewArt в течение двух часов рисовал на нем какого-то черно-зеленого паука.

Интерес у людей вызывали Pang и Ball Quest, которые мы с CHR.V демонстрировали на АТМ и P-1024SL. Многие не могли поверить, что на Спектруме такое возможно. Были люди, которые выражали сомнение, а не эмулятор ли перед ними запущен. С P-1024SL все было просто, т.к. все демонстрировалось в разобранном виде, плату можно было взять в руки и посмотреть. А у CHR.V все было в корпусе, и внутрь заглянуть народу не удавалось.

Еще был примечательный случай. Я запустил старую игрушку Exolon, начали подходить люди, пробовали играть. Удивительно, но в Exolon с одинаковым азартом играли как дети 7-8 лет, так и их родители. Также был популярен Dizzy-7.

**Александр ШУШКОВ (Ахор/Perspective)**

Еще задолго до начала фестиваля, когда еще не началась агитация и реклама со стороны организаторов, моя жена Таня как-то невзначай предложила: «Давай поедem на твой день рождения в



**Вячеслав Медногогов и Александр Шушков.**

Питер!». Она знала о моей давней мечте о посещении СС. В первый раз я как-то скептически отнесся к этой идее и не дал своего внятного ответа. Но время шло, а озвученная супругой мысль стала терзать меня все чаще и чаще. Потом пришло письмо от Влада Сотникова, в котором он приглашал меня на фестиваль в качестве гостя за какие-то заслуги. В конце концов, все сложилось удачно. И вот мы в Питере...

Это было мое первое посещение Chaos Contructions, и надо отдать должное моей Танюшке, ведь если бы не ее идея, то я, может быть, так никогда и не собрался поехать.

На входе в помещение, где проходит фестиваль, мне выдают ленточку с надписью «Vip» (**см. фото**), которая позволяет мне пройти бесплатно. А девушки?.. Все девушки на фестивале почетные гости и потому тоже проходят бесплатно. Разумеется Танюша со мной.

Самые первые впечатления о фестивале складываются хорошие. Народа много, все «кипит» и «бурлит», подходят знакомые и не очень знакомые люди, что-то спрашивают... Я фотографирую, меня самого зовут фотографироваться.

Постепенно все те положительные эмоции, которые были получены улетучиваются. По моим ожиданиям, спектрумистов должно было присутствовать куда больше, чем их было на самом деле. Как я узнаю позже, даже среди того малого количества я пооблажался далеко не со всеми.

Поначалу вся суматоха даже нравилась, но потом на фоне не попадания в расписание фестиваля это стало раздражать. Наверное, в этом следует винить основных организаторов, в действиях которых организации не наблюдалось. Как еще можно объяснить тот факт, что даже нет основного ведущего фестиваля? Практически каждый раз, когда слышалось объявление (а их было крайне мало), его вещал новый оратор.

Было обидно видеть, как трудились организаторы спектрумовской части фестиваля, но их дей-



**Повязка-пропуск на СС'06.**

## Событие

ствия никак не могли поставить мероприятие на рельсы расписания. Очень понравилась четкость и пунктуальность в действиях Влада Сотникова (Vega) и Олега Сенина (Black Fox). Владу я хочу сказать отдельное «Спасибо» за то, что избавил меня от подшивки всех выпшедших на тот момент номеров «Абзаца».

Разумеется, в ходе фестиваля происходило общение с единомышленниками, что очень воодушевляло. Ну где и когда, я смог бы пообщаться со стольким количеством спектрумистов?! Правда тяжесть сумки с «Абзацами» меня часто «приковывала» к месту ее нахождения, что и было причиной того, что со многими спектрумистами я просто не успел увидеться и пообщаться. Был очень рад познакомиться в живую со многими заочными знакомыми. Очень порадовала встреча с Вячеславом Медноноговым - легендой русского спектрумизма. Он, в свою очередь, был так же рад нашей встрече и очень положительно отзывался об «Абзаце». Даже произошла демонстративная покупка двух последних номеров газеты, что было запечатлено на фотоаппарате.

Т.к. спектрумистов было мало, то и «Абзац» расходился очень вяло. В итоге большая часть привезенных газет, вернулась со мной обратно в Вологду, что, наверно, так же не бодрило меня и сказалоь на моем видении общей картины мероприятия. К сожалению, я не смог присутствовать на втором дне фестиваля, но по проведению первого дня можно было догадываться, что ход событий был примерно таким же.

По приезду домой я все еще злился на плохое проведение фестиваля, даже были мрачные мысли, мол зря съездил... Но прошло время, и многое было переосмыслено. Основной вывод таков: потерять даже плохое проведение фестиваля легко, а вот заново организовать очень сложно. Еще тогда на фестивале в разговорах звучало о вытеснении Спектрума с СС и о том, что уже пора бы делать отдельный фестиваль только для Спект-



**Скопление спектрумистов в центре зала.**

рума. Мне кажется, что если мы все разом обидимся на плохое проведение и не поедем в Питер снова, то, скорее всего, Спектрум таки будет вытеснен. И уже не будет этих встреч, которые кто-то соберется организовать.

Поэтому, я не могу закончить свое повествование на минорной ноте, и хочу озвучить предположение Александра Кандаурова (Касика), который высказал его в нашей с ним беседе. Он сказал: «Если бы мероприятие пошло строго по расписанию, то все остальные минусы посетителями не были бы отмечены». И тогда и сейчас я с ним согласился. Потому, пожелаю организаторам привлечь еще больше участников и чтобы на очередном Chaos Constructions наступил порядок и согласованность.

### **Владимир БУЛЧУКЕЙ (Wlodek)**

Когда в конце апреля 2006 года был открыт официальный сайт фестиваля «Chaos Constructions 2006», громадьё замыслов организаторов уже тогда поразило меня. После СС5, достигнутого, как казалось, идеального совершенства, идея все сломать и строить заново меня удивила. Двое суток без перерывов, какие-то семинары, выступления, обилие спонсоров, море несценивых конкурсов и исчезновение слова «искусство» из полного названия фестиваля - такой новый уровень ожидал гостей СС6. Но ожидали ли гости его - в конце весны еще было вопросом...

А где же Спектрум? Где всеми нами любимый герой, «в силу исторических и иных причин являющийся одной из ведущих платформ в демомейкинге» ((с) Vega)? Он - безжалостно упрятан в безликую оболочку «8 бит», размазан ключьями по обоим дням СС6 и задвинут на глубокую ночь между ними - опубликованное в начале лета расписание фестиваля оглушило уже не по-детски. Я просил организаторов сделать на сайте фестиваля отдельную строку ссылок по Спектруму - отказали. Предложил объединить все спектрумов-



**Место проведения СС'06.**

## Событие

ские конкурсы в один компактный временной блок - ни в какую. Сиди, мол, оба дня в зале и жди, «ты не на крейсер «Аврору» приехал, а на СС6 ((с) aGGrESSor)». ZX-организаторы Влад Сотников и Олег Сенин то ли сами встали на сторону главных организаторов, то ли их вынудили, не знаю, но Спектрум так и остался в графике фестиваля на самых последних местах, в самое неудобное время, в положении, которое многие спектрумисты еще до поездки в Петербург успели назвать непечатными словами.

Мы выехали из Москвы вразнобой и с разными настроениями. Паша Flast собрался выдержать двухсуточный марафон фестиваля скорее только из-за того, что ему не удалось найти для себя «вписку» в Питере. Роман Чунин (CHRV) снова без знаменитый компьютер ATM-Turbo 2+ от NedoPC group и по своему собственному плану был готов демонстрировать его на ретровыставке хоть днем, хоть ночью. Я ехал «только на Спектрум» и не стеснялся говорить об этом на форуме. Басе Ткачеву было проще всего - он у себя дома и в первопрестольной, и в северной столице. Четверо москвичей-спектрумистов-друзей в субботу утром встретились в Петербурге перед входом в выставочный центр «Евразия» и растворились в толпе никому не известных «ноутбучников», шедших бесплатно посмотреть на чудо-фестиваль и похвастать беспроводной Интернет...

...Я и сейчас храню пестро-желтую ленточку с надписью «VIP», которую мне на входе вручил Kevin, и не забываю приглашение от Веги, благодаря которому я получил право бесплатного входа на СС6 и эту самую ленточку. Вот оно, мучительное отделение котлет от мух или наоборот. В течение обоих дней фестиваля меня окружала доброта друзей, знакомых и даже незнакомых. Меня приветствовали, мне желали хорошего, со мной фотографировались; Frog и Random, главные организаторы фестиваля, поздоровались со мной за руку... Wlodek оказался на перепутье меж-



Всеволод Потапов (Random).



Спектрумовский real-time конкурс в разгаре.

ду теплотой встреч с друзьями и действительностью СС6, из которой Спектрум придется-таки вычленил и дать отдельную оценку, потом...

Слева - зал для семинаров, справа - зал для конкурсов, такой большой железный ангар, раскаленный солнцем до невозможности. Да, в Питере опять солнечно и тепло! Потом все-таки распахнули широкие грузовые ворота, стало не так душно...

Повстречал Alex'a Xor'a, издателя газеты «Абзац», белорусских спектрумистов Striker'a и Spectre - вот она, старая радость новых встреч! На ретровыставке, где среди других «железячников» уже расположились CHRV с ATM-кой и King Of Evil с «Пентагоном-1024», наткнулся на знакомых петрозаводцев... В конце концов, спектрумисты друг друга рано или поздно все равно находят ;-)

Можно мотаться по залу с фотоаппаратом, можно шататься по двору «Евразии» с тем же фотоаппаратом, можно тупо сидеть, уставившись в экран с пульсирующим логотипом «Chaos Constructions 2006» и тереться боксиком с листками для голосования и расписанием фестиваля... Можно еще выкинуть в урну листок с расписанием - график безнадежно сбит, а уж выловить в хаосе конкурсы на Спектруме - нужно очень постараться.

Конкурсы графики и 512 байт интро я все-таки поймал, а вот показы работ реалтайм-конкурсов проворонил почти все. Но это еще цветочки, ягодки были припасены на... 1 час ночи! Факт: именно в это время показывали самый главный конкурс - демо 640K! Три дэмы, двадцать минут, ради которых в зале остались или самые отчаянные, или те, кому некуда податься... Апофеоз терпения спектрумистов, за которое можно давать медаль, особенно Orionsoft'у - если бы не он, зрителей демокомпо было бы меньше по крайней мере на трех человек - Alex'a Xor'a с супругой и Wlodek'a. После завершения демокомпо Orionsoft на своей машине развез нас по «впискам», огромное спасибо ему за это!

## Событие

**Вручение «уточек» команде CPU.**

«Уточка» от группы CPU в демокомпо, снискавшая первое место характерным агрессивно-жестким юмором - нормальная, заслуженная удача авторов. Поздравляю CPU!

И что еще безусловно удалось на СС6 - это ретровыставка. Обилие экспонатов, внимание посетителей, безупречная работа техники - все сработало на пользу и спектрумистам, и ностальгирующим поклонникам других платформ.

От всего же, что кроме, остался тяжелый осадок усталости. СС6 удался на славу, сделав огромный шаг в сторону масштабности, серьезности, значимости, посещаемости. Но - это действительно шаг в сторону. В сторону от полуподвальной «андеграундной» демосцены, которая с 1990-х годов живет в памяти как нечто настоящее, неподдельное, живое. Шаг туда, где Спектруму не будет места.

Если СС7 унаследует и продолжит модель СС6, я подумаю, стоит ли ехать на такой фестиваль. Хотя, вполне возможно, в Питер поеду. Ведь на крейсере «Аврора» я действительно еще не бывал.

**Роман ЧУНИН (CHRV)****Часть 1. Путь**

Начну с того, что в этом году не удалось купить нормальные билеты уже за месяц до СС06. И поэтому договорился с Lord Vader'ом о поездке на автомобиле.

Прекрасным солнечным утром, я в спешке допаивал шлейф для обещанного кому-то Турбо-Саунд. Раздается звонок, я открываю и жду лифта. Поднявшийся лифт выпускает веселую компанию из Тулы в составе Lord Vader'a, Raynoa и Raid. Компанию я отправляю на кухню, а сам тем временем допаиваю шлейф. Позавтракав мощной тульской колбасой и черным хлебом смачно сдобренным майонезом, компания вваливается в «мастерскую». Традиционное фото на фоне развалов железного хлама и перемное позирование сим-вола NedoPC - белой кошки «Шпульки».

Ну вот и все, собрав железо мы «вываливаем-

ся» на улицу в сторону нашего железного коня - замечательного гибрида автопрома под названием ШНива (Niva-Shevrolet). Барабаним по уши захламливается вещами, да так, что некоторые вещи свисают над головами Raynoa и Raid. Мы заезжаем в супер-пупер-маркет «Ашан», где закупаемся шашлыками, овсянкой и неизвестными науке напитками. Все в путь дорогу дальнюю, преодолевая родные московские пробки. Всего за час мы преодолели Москву и двинулись по Дмитровскому шоссе. По дороге встретили мебельную фабрику ^Mooh^, первый привал был между Трудовой и Икшей спустя пару километров на поворот в сторону Е-95. Дегустация купленных напитков придала нам настроение и мы двинулись дальше. Преодолевая дорожные препятствия и встретив по дороге заправки «Антарес» и «Интел» мы доехали до Валдая. Там планировался ночной привал.

Погода была в лучшем стиле среднерусской погоды, мелкий дождик окapiaвал грязь и «Шнива» рыचा преодолевала грязь. Спутнув УАЗик в лесу и миновав Шую мы все-таки нашли достойное место для ночной тусовки. Буквально с одного литра бензина был разожжен костер под дождем. Палатка ставилась практически в потемках, да еще была к тому же неизвестной конструкции. Но сценеры, вооруженные правильными напитками, не ведают преград. За что и были вознаграждены самыми вкусными шашлыками на всем Валдае. Ночь продолжалась под аккомпанемент дождя.

Солнечные лучи и шорох медведя, гуляющего по округе, наконец-то нас разбудили. Вкуснейший завтрак из овсянки и фаршированных баклажанов с Кока-колой придал нам сил и мы двинулись дальше.

Вот скоро и Питер - пора включать GPS навигацию, карты меняют друг друга, а мы медленно, но уверенно добрались до Питера и тут же встали в пробку. Добравшись до Выборгской стороны, долго блуждали по округе в надежде найти



**Два самых современных Спектрум-клона. ATM Турбо 2+ (слева) и Pentagon 1024 SL.**





### Касик рекламирует «Абзац».

дом, в котором забронировали квартиру. Raid и я мужественно пошли пешком и нашли дом, который оказался совсем рядом. Выгрузив вещи в квартиру, команда пошла за едой и правильными напитками. Ужин приготовленный Raid и мной был сметен голодными сценарями. Распитие напитков вылилось в мини-party - распакованный Turbo2+ показывал различные демки, а народ обсуждал как и что было сделано. Градус разговора повышался, как и градус поглощаемых напитков. Мы плавно перешли к old school демам и демкой «Бублики» достигли апофеоза. Распевая «Ой-ха-ха смешно» мы расходились спать, ведь завтра на первый день СС06.

### Часть 2. Первый день

Место проведения было найдено сразу, ведь реклама «Искра-софт» это не просто так, а путеводный маяк. Распаковав вещи, тут же по телефону связался Кириллом Фроловым, который встретил меня, помог занести Turbo2+ и вручил ленточку «VIP», как почетному гостю. Я тут же отправился на выставку, где встретил Nyuk'a. Там вместе с ним мы расчистили место для экспоната. Потихоньку зал заполнялся, многие принимали меня за организатора и просили то предоставить место на выставке (что я с честью организовывал), то место в зале с возможностью установки ноутбука (в чем я тоже преуспел). Рад был увидеть своих друзей Илью Батенина с его неуявляющим PC-железом, и других организаторов выставки. Начали подтягиваться спектрумисты: подошел Николай Амосов, вылез из орг-зоны Vega, подошел NewArt и целый десант из Белорусии Striker, Spectre и другие. Основной «фишкой» этого года от NedoPC было воспроизведение видео с CD-привода на Спектруме, технология заинтересовала всех спектрумистов.

Стали подтягиваться и другие железнячники. Сперва подошел Budder со своим Скорпионом в ноутбучной сумке (к сожалению так и не смог

найти для него блок питания). Затем подъехал King Of Evil со своим Pentagon1024 SL v2.0, который разместил рядом, немного увавшись, а Vega любезно предоставил огромный телевизор. Также Vega принес чумовые колонки с огромным сабвуфером, которые тут же были подключены к саунд-системе Turbo2+ (ковокс и Turbo-Sound), и немножко поугадали окружающих писишников.

Шоу началось как-то плавно, зал быстро заполнился и стало душно - вентиляционная система явно не справлялась со своими функциями. Спустя некоторое время «кончилось» электричество в орг-зоне. Только благодаря неумоимости Рэндома и Фрога электричество удалось вернуть. Организаторы как всегда работали в огромном напряжении. Схватив Turbo2+ и с трудом преодолев охранника орг-зоны мы с Кириллом пошли записывать Ball Quest для демонстрации в Game Combined конкурсе. Заодно оцифровали с Berogй видео-ролик.

В зале сформировалась зона, где собрались все «наши», т.е. спектрумисты - встретил практически всех Diver'a, Касика, NikO, Elfh'a, Fyrex'a, Wlodek'a и многих-многих других. Кого не встретил в зале - встретил на улице.

Спустя какое-то время, мы пошли с Nyuk'ом обедать в соседнем ресторанчике-забегаловке. Ресторанчик для Питера был маленьким, но дешевым и вкусным. Пока мы ждали заказа, успели с Андреем обсудить массу тем как «за жизнь» так и «за Спектрум». Возвращаясь, встретил Болека, который несмотря ни на что все-таки выбрался из Перми.

Конкурсы шли своей чередой, я отвлекался только на спектрумовские. Но надо отметить конкурс Wild. Пятым шел ролик оцифрованный нами со Спектрума, во время демонстрации раздавались крики: «баян», «отстой» и похлеще. После показа ролика в зале раздавался свист, на сцену вышел BlackFox и попросил тишину. Дословно его слова: «Вы наверно не поняли, но ролик, который вы только что видели, был показан со Спек-



Демонстрация игры «Ball Quest» на АТМ.



## Событие



Влад Сотников, Кирилл Фролов.

трума». Сперва зал охватила тишина, народ пребывал в шоке, затем разделись громовые аплодисменты - я ликвал, эксперимент Alco и группы NedoPC удался, нам опять удалось шокировать публику.

Все больше знакомых и не очень подходило ко мне на стенд, многие интересовались продукцией, кто-то критиковал, кто-то делился своими идеями. Потихоньку запас плат взятых на реализацию у меня кончился. Рядом со стендом NewArt сделал «интерактивный» лоток, на котором продавался АУ-альбом С-Jeff'a (я не удержался и приобрел раритет для себя). Также было любезно предоставлено место для жены Ахог'а которая скучала на этом сборище «ненормальных» (так охарактеризовала прошлый СС'05 моя жена). King Of Evil тоже прикорнул на стенде, охраняя свой верный Пентагон.

И все же мы дождалась последнего конкурса. АУ и TS музыка прозвучала, но, к сожалению, оцифровывали ее не на реале (этот недоучет я ставлю и себе, ибо в моих силах было организовать реальный Спектр - но, увы, придется оставить это до следующего года), поэтому перепутали каналы и были сбои с синхронизацией. Этот факт немного разочаровал и обсуждая это мы двинулись домой. На СС'06 мы разменяли Раупа на Болека и незнакомую девушку. Дома нас ждал запас пива, сосиски и разговоры до четырех утра.

Продолжение следует...

### Сергей ЗОТОВ (ZS) Предисловие?

В этом году я традиционно посетил СС. Как и в прошлые годы хотел отделаться общими впечатлениями, типа понравилось/непонравилось. Но, поговорив с людьми на самом мероприятии, и почитав zx.pk.ru, решил, что надо написать что-то более серьезное. На фестиваль мы поехали вдвоем с Косовым Сергеем

(Мм<М'ом). Надо сказать его появление на СС весьма странно. Дело в том, что 18 августа он женился, но в связи с тем, что у новоиспеченной жены налоговая затеяла проверку на работе, то в «свадебное путешествие» он отправился со мной. С 26 июня 2005 года у меня есть стойкое убеждение, что ездить плацкартом в наших поездах больше нельзя. Именно в тот день я сел в злосчастный 55/56 поезд Москва-Самара возвращаясь из Твери со свадьбы моей однокурсницы. Этот поезд окончательно подорвал во мне убежденность в романтизме плацкартных путешествий, которым меня заразил М.М.А еще в 1999-м. Именно поэтому я настоял на поездке в Питер и обратно на скором и фирменном поезде. Мм<М не долго сопротивлялся :) С билетами, правда, не очень повезло - в Питер мы поехали на верхних полках.

### Дорога?

23 августа примерно в 20 часов по Москве мы сели в поезд и поехали. В соседи нам попались два пожилых человека - брат с сестрой. То, что они будут нашими соседями, я как-то угадал еще не сев в поезд. Ехали в общем-то хорошо, если не обращать внимание на разные мелочи. Зато мыло было бархатистое :) Попивали пиво, изучали расписание, фотографировались на фоне пронесавшихся мимо пейзажей. Периодически рылись в сумках и ели то, что в них находилось. Цифровые фотоаппараты - интересная штука. В процессе эксплуатации в поезде было сделано множество снимков со спонтанными спецэффектами. В процессе поездки лишний раз убедились, что сотовые телефоны неплохо бы подзаряжать. В поезде были обнаружены три розетки, в которых водились 110 вольт, но их было не достаточно. Тут же народ стал часами стоять у окон в коридоре изображая заинтересованность в «заононной» жизни.



Сергей Зотов, Сергей Косов.

**Событие** ///**День 0?**

Сразу после прибытия мы озаботились вопросом размещения. Вариантов было два. Один из них нашел Серега, и, как оказалось, он был весьма удачным. Нас приютил Евгений. В результате все время пребывания в Питере у нас была база в виде двухкомнатной квартиры, в которой жили три человека, включая хозяина. Такой прием нас очень порадовал. Конечно же Евгению за это огромное преогромное человеческое спасибо.

Помылись, побрились, позавтракали и поняли, что нас жутко потянуло на патиплейс. Место нашли быстро, ибо карта на сайте СС была правильной. Там уже были Vinnpu с сотоварищами-амижниками. Чуть позже подтянулись Вовка Ларьков и Кано. А вскоре прибыли часть CPU и Diver. Внутри здания мы не попали, да не очень-то и старались на самом деле. Даже и не знаю почему. Может потому, что не хотелось мешать, а может вспомнилось прошлогоднее. В позапрошлом году (СС04) я тоже приехал на ЦЦ на нулевой день. Как оказалось в зале ЛДМ ничего готово не было, поэтому Вова HEX предложил оказать посильную помощь. Я не отказался и до сих пор этому рад. Почти до самой ночи протягивали проводку, расставляли мебель, устанавливали и настраивали аппаратуру и т.п. Непосредственно организаторы занимались своими делами - цифровали работы, преселектили и т.д. В общем, я хоть и устал как собака, но был неописуемо доволен. В прошлом году я с точно такими же намерениями, но уже без Вовы HEX'a попытался попасть на патиплейс и чем-то помочь. Но не тут-то было. Охрана меня не пустила, а Random от какой-либо помощи отказался, хотя и вышел ко мне на пару минут. Вот с тех самых пор мне и непонятны заявления организаторов, что, дескать, работы полно, а помогать никто не хочет. Вообще-то хотят, но не всем это разрешают. Поэтому глупо отказываться от своих недочетов и гово-



**Два музыканта и программист (в центре): Mm<M, Spectre, N1k-o.**

**Тусовка возле места проведения фестиваля.**

рить, что людей не хватает. Но это было в прошлом году, в этом я рисковать не стал.

В ходе обследования окрестностей на предмет «где бы поесть» была обнаружена известная всем продвинутым Спектрумистам контора - Искрасофт, которая к всеобщему удивлению несколько сменила профиль деятельности... :) Внезапно Mm<M осознал, что для полного счастья ему не хватает рюкзака :) Такая мысль уже давно его посещала, но сейчас она превратилась в реальную необходимость. Рюкзак мы нашли в одном из магазинов Adidas на Гостинном дворе. Поскольку сфотографироваться нам не разрешили, то мы просто купили то что хотели и ушли :) Хотели еще немного потусоваться с CPU, но что-то не сложилось и мы просто покатались по каналам города.

**День 1?**

На СС опаздывать не стоило ибо ради него и приехали. Ровно в 10:00 мы были на патиплейс. Народ там уже был и все с нетерпением ждали входа. Где-то примерно часов в 11 начали впускать внутрь. Вроде даже как-то цивилизно - группами человек по десять. Движение регулировала охрана. Собственно на этом порядок и закончился. Внутри уже начинался хаос :(

Подойдя к месту выдачи VIP-билетов Diver сообщил обалденную новость. Спектрумистов в списке приглашенных почти не было. Послали искать Вегу ибо дозвониться ему не получилось. В результате пришел Black Fox и пообещал разобраться. Разобрался. Примерно через полчаса появился новый список гостей, в котором народу уже было больше. Но не все дожались списка и тот же Diver вошел, заплатив 300 руб.

Разумеется, ни о каком соответствии графику речи уже давно не шло. Во сколько началось первое компо я уже точно не помню, но это уже по моему и не важно. Все два дня без перерыва демонстрировался логотип фестиваля. А через не-

## Событие

**Rion и Mm<M.**

которое время вообще отключился свет. Это хоть и форс-мажор, но он прекрасно дополнил хаос. На это время всех отправили на семинар Deer Apple слушать агитации за Макинтоши. Послушали. Лично у меня впечатлений никаких не осталось. Каждое новое компо проходило все с большим и большим опозданием. Периодически вместо работ на экране наблюдалась пустота, а в колонках тишина. Все затянувшиеся паузы заполнять пытался Random. Не все шутки удались, но надо отдать ему должное - без них была бы вообще тоска. Что еще очень сильно огорчило - это отсутствие старых знакомых. Не было Antares (видимо двухлетнее издательство над квадратом Конекса сделало свое черное дело), не было Himik'a с сотоварищами, питерцы присутствовали в мизерных количествах, CPU приехали меньшим составом, не было Скримера, да и еще много кого не было. Те, кто приехал из старой гвардии в конце дня уже говорили, что наверно на следующий год не приедут. Весьма прискорбно, ибо все эти люди - спектрумисты, которые составляли основу посетителей СС начиная с 1999 года. В этом году я увидел толпу хаяльщиков пришедших со своими ноутбуками, чтобы попользоваться хаяльвинм Интернетом. Многие даже не пытались голосовать в компо и не поднимали глаз от своих экранов. По общему мнению, заинтересованных посетителей, с которыми я обсуждал этот момент, посторонних людей на ЦЦ было 80-90%. Ну и для кого и для чего был фестиваль?

Однако были и положительные моменты, но вряд ли это можно отнести к прямым заслугам организаторов. В этом году приезжал Ахог и я наконец-то познакомился с Романом Чуниным. Увидел живую lvd ;) Общение с такими людьми как CPU и 4D только прибавляет жизнерадостности и креативного настроения. Кстати, не в обиду будет сказано, но Каким меня уже совершенно не напрягает %) Видимо кто-то из нас повзрослел... По-моему если бы в год проводилось хотя

бы четыре мероприятия, где бы присутствовали те же люди, что приезжали на ЦЦ, то работ было бы намного больше. Не на каждом отдельном фестивале, а вообще. Не могло не порадовать, что приехали люди с Украины и Белоруссии. Плюсом также было, что в этом году до организаторов наконец-то дошло, что народ должен иметь возможность остаться на фестивале на ночь. Хотя нам и было где ночевать, но мы предпочли остаться в зале. Показы работ ночью не проводились, да и основной проектор был выключен под предлогом, что ему надо отдохнуть часа два с половиной. Это было еще в первый день. А вот включен он был к обеду второго дня :) Ночью работал только один проектор, по которому мы имели возможность дважды посмотреть фильм «Беги, Лола, Беги» :) Экшена особого не было нигде. Те, кто хотел спать - спали в зале для семинаров или в основном зале на стульях. Мы предпочли на стульях, но спать легли часам к семи, когда народ уже начал приходить на второй день и желать нам доброго утра.

За этот день было отснято огромное количество фотографий. Если рассказывать все по ним, то я точно до конца не опишу все это :)

**День 2?**

Проснулся я часам к девяти окончательно. Спящего Random'a уже в зале не было, что позволяло надеяться, что фестиваль продолжится в самое ближайшее время. Но не тут-то было, все продолжилось только к обеду. Лично меня удивили Спектрумовские Realtime graphics & cracking compros. Очень интересными на второй день оказались экспонаты выставки проводимой в конце зала. Хотя в первый день я там и так все обошел и даже купил пару железок производства NedoPC. Кстати, после приобретения Turbo Sound у меня только усилилось желание написать трезвый музыкальный редактор для него. Не обошлось тут без влияния Mm<M'a. Да и то, что есть на данный момент, оставляет желать лучшего. Правда с Turbo Sound'ом все ж таки получились проблемы. Как оказалось по приезду домой в моем «Скорпионе» и GMX стоят АУ на переходниках с маленького на большой, причем сопроцессоры впаяны в переходники намертво. И даже в приобретенном недавно Пентагоне стоит такой же АУ. Но под ним хоть разъем в 40 ног. Т.е. по хорошему мне нужен шлейф для Turbo Sound под маленький АУ, а я купил под большой.

Хотя спектрумовские организаторы и были заняты, но с ними все ж таки удалось немного пообщаться. Они и сами от мероприятия не в восторге. Складывается такое впечатление, что Спектрум на СС лишний. Никогда не думал, что

до этого дойдет. Не хочу преувеличивать, но может случиться так, что на следующий год СС будет чисто писишным фестивалем. Причем именно фестивалем, а не party. К концу дня все больше и больше Спектрумистов выражало свое недовольство происходящим и все больше из них сомневалось, что придет на следующий год. Все же хочется верить, что не так все плохо будет на СС07. Лично я собираюсь приехать. Если оно будет полным отстоем я смогу уйти в любой момент. Тем более что Питер большой и интересный город - в нем есть что посмотреть и куда съездить.

Что интересно, никаких маек и никакой символики СС в этом году массам не предлагалось. Логичный вопрос - почему? Kevin на него ответил - а потому что в прошлом году плохо покупали, чуть ли не половина осталась нераспроданной. Лично меня упрекнуть не в чем - я две майки купил в том году. Но сам факт их отсутствия идет только в минус для всего ЦЦ.

Финальным аккордом хаоса стало ZX Realtime Music Compo. Четырех или пяти желающих посадили за «Скорпионы», они что-то сваяли там за полтора-два часа, а вот на голосование работы не выставили. Якобы времени не хватило. Бред. Тормозить не нужно было весь день. Между показами были паузы по часу. Во время показа оцифровок компо-писюк перезагружался несколько раз. Но самым шикарным компо второго дня было

Multichannel Traditional. Какой-то умник утром выдернул шнуры из микшера ведущие в колонки. В результате звук шел только из одной колонки и то с безумными помехами. Все компо так и провели. Потом на Random'a надели зрители в том числе и мы с Сергеем и вынудили его разобратся. Кстати, очень любопытно, почему это Random с этим разбирался? Неужели ни одного человека не было способного разобраться с проводами кроме него? Multichannel Traditional переплюнуло даже косяк в ZX Demo Compo. Целая толпа писюшников не могла скопировать оцифровку одной из демы занявшей больше двух гигабайт. При этом виноваты, естественно, были спектрумисты. У меня два вопроса по этому поводу возникло. Среди организаторов-писюшников одни ламеры собрались? А почему проблемы обнаружили только непосредственно перед компо? Помнится в прошлом году уже было что-то подобное. Видимо, на технических ошибках там никто не учится.

Перед тем как нас начали выгонять из зала традиционно было награждение. Большое количество призов в этом году собрали CPU. С чем их и поздравляю! Подаренная им утка была воспринята на ура.

### Заключение?

На этом повествование о Chaos Constructions'2006 можно закончить. На следующий день мы с Сергеем поехали в Кронштадт на экскурсию, но вряд ли это будет кому-то интересно. Мое впечатление о поездке в этом году неоднозначное. Поездка удалась. Я увидел старых друзей, познакомился с новыми людьми и очень интересно провел время. А вот ЦЦ... Организация ЦЦ удручает. Пусть говорят, что хотя бы о новом формате и росте мероприятия - меня это мало волнует. Я всегда думал, что СС делается для людей, а не для галочки и отчетности перед кем-то. Все что я изложил тут - чисто мое мнение и восприятие. Оно не претендует на звание объективного и единственно правильного. Местами это просто поток сознания без какого-либо анализа. Это кому-то не понравится, но, сколько людей, столько и мнений. И это здорово! Надеюсь, на следующем СС увидимся.



Striker, NewArt, ZS, Mm<M.

**Поддержи**  
разработчика

**рублем**

## Событие

## Chaos Constructions 2006

Влад СОТНИКОВ

Закончился очередной фестиваль Chaos Constructions, самое время подводить итоги. Как видно из отзывов спектрумистов, посетивших фестиваль, оценка происходившего у них неоднозначная. Некоторые очень довольны тем, что увидели, некоторые - наоборот. Причины недовольства, которые называются ими, разные, но чтобы объективно увидеть ситуацию и понять, что же такое Chaos Constructions и зачем он нужен, необходимо рассмотреть современное положение Спектрума в обществе по-возможности со всех сторон. И начать с истории.

Как зарождалось движение спектрумистов - знает практически каждый из нас. Не вижу смысла повторять общеизвестные факты. Хочется отметить лишь следующее: на заре возникновения движения Спектрум был массовым компьютером, он стоял в доме почти у каждого технически прогрессивного жителя. Ситуация со Спектрумом была такая же, как сейчас мы можем наблюдать ситуацию с РС: большое количество пользователей и небольшой процент тех, кто открыл для себя Спектрум как инструмент для творчества. Через некоторое время по доступности и техническим характеристикам Спектрум был вытеснен IBM PC. Те, кому нужен был компьютер для работы, для развлечения или просто как атрибут быта или статуса владельца - от Спектрума отказались. Остались лишь те, кому Спектрум помогал самовыражаться. Т.е. фактически - творческая элита. Продолжались выпускаться игры, писалась музыка и рисовалась графика. Выпускалось большое количество электронной прессы - газет и журналов, повсю «кипела» сетевая жизнь: спектрумисты общались через ZXNET, создавали довольно большой процент пользователей FIDO. И при этом продолжали оставаться довольно замкнутым сообществом, непонятым для окружающих. У каждого из нас заготовлен ответ

на вопрос «Почему вы пользуетесь Спектрумом?». Этот ответ может быть каким угодно: оправданием, гордостью - неважно. Сам этот факт говорит о том, что такие вопросы задаются, а это значит, что отношение общества к спектрумистам особое. Иногда непонимание, удивление, незнание.

### **Фестивали: зачем они нужны?**

То, как в нашей стране возникали фестивали компьютерного искусства, или demoparty, как их еще называют - тоже многие знают. Большое количество создаваемых работ, которые требовали выхода - показа друг другу, а также элемент соревнования, который привносил фестиваль. Люди готовили работы специально для demoparty, для того, чтобы выставить в конкурсе, и либо заявить о себе, либо получить приз - кому что было необходимо. Demoparty всегда давали заряд творческой энергии, и благодаря им зарождались целые творческие направления. Создавались группы, появлялись и воплощались в жизнь различные идеи. Это - позитивная часть фестиваля. Тогда, в середине 90-х годов прошлого века, никому не приходило в голову заявлять не только о себе, но также о своей платформе, о компьютере, которым пользовались - т.к. этот компьютер стоял почти в каждом доме. Основ-

ное побуждение участника фестиваля было следующее: «посмотрите, что можно сделать на компьютере, который стоит у вас дома / в вашей комнате / на вашем столе / на котором вы играете в Exolon или слушаете музыку в Wham! или набираете и читаете тексты в Is-Dos, который кажется вам невероятно трудным». В этом был свой кич, своеобразное изящество. Однако сейчас Спектрум не стоит в каждом доме. Ситуация изменилась, и это необходимо учитывать.

В лингвистике есть такое понятие, как «языковая картина мира». Суть его сводится примерно к следующему: говоря о чем-то, человек создает свою собственную реальность. Т.е. говоря постоянно, допустим, о том, что страна, в которой он сейчас живет, плохая, а раньше в ней было лучше - человек создает для себя реальность, в которой действительно страна сейчас плохая, а раньше была лучше. Эта же реальность может распространяться и на окружающих, которые погружаются в его словесный мир или, попросту говоря, легко подвержены вербальному (словесному) воздействию. И эта реальность не является вымыслом, она вполне объективна, поскольку если бы кроме этого человека больше никого вокруг не было - это было бы самой настоящей единственной реальностью. В этом, вероятно, стоит искать причину нынешнего положения Спектрума, нашего к нему отношения и отношения к нему общественности: то, какой реальностью для какого количества людей является наш Спектрум.

Включая каждый день Спектрум и что-то делая на нем, Спектрум для нас более реален,



## Событие

чем, допустим, Амига, если у нас ее нет. Но для человека, у которого Спектрум был в далеком детстве, он из разряда реальности перешел в разряд воспоминаний. Что, однако, не мешает этому человеку в какой-то момент сделать для себя Спектрум снова реальностью - начать на нем что-то творить: писать музыку, рисовать, программировать.

Вы спросите - а при чем здесь demoparty? А при том! Именно сюда приходят творческие личности, именно здесь у них может произойти качественный скачок в сознании, когда они могут принять в свою повседневную реальность что-нибудь новое. В том числе и Спектрум.

### Есть ли у Спектрума будущее?

Вопрос, на который многие дают однозначный ответ: вряд ли. Медленный процессор, который никогда не догонит PC, маленький объем памяти, ограниченная графика, и т.д., и т.п. Казалось, мир навсегда распрощался с игрушками типа Lode Runner'a, Boulder Dash'a и подобным. Таки игры все считали лишь началом, приведшем, в конце концов, к Counter Strik'u, Need for Speed и подобным сложным играм. Однако пришла эра мобильных телефонов - и выяснилось, что люди снова с удовольствием начали играть в игры, где маленький, условно прорисованный человечек бежит по простенькому лабиринту. Вероятно, именно здесь и сказалось глубокое заблуждение, что чем сложнее и красочнее игра, тем она лучше. Человеческое сознание с большей охотой принимает условный, нереалистичный игровой мир, который далее досоздается в воображении. Точно так же простая логическая игрушка может оказаться притягательней сложного качественно прорисованного квеста. Крах идеи виртуальной реально-

сти? Скорее всего.

И в этом тоже кроется одна из причин того, чем же Спектрум так притягателен до сих пор: он как раз отвечает всем этим условиям. Урезанная графика оказывается даже в большей степени плюсом, чем минусом (как обычно принято считать). Более того: можно привести пример изобразительного искусства, которое всегда стремилось к наилучшему отражению визуального мира. Но вот появилась фотография. Изобразительное искусство исчезло? Нет. Оно пошло в обратном, с точки зрения адекватного отражения реальности, направлении: импрессионизм, примитивизм и т.д. Размазанные пейзажи Ван Гога или геометрические фигуры Пикассо ничем не напоминают то, что мы видим вокруг. Однако сила, заложенная в этих картинах/образах намного выше того, что может быть заложено в обычной фотографии. Спектрум в данном случае находится в более выигрышном положении, чем PC: ограниченные звуковые и графические возможности позволяют перепрыгнуть через стремление к обманчивой гармонии, и перейти сразу на ступень выше - к абстракции. Именно поэтому демо, графика и музыка Спектрума уже сейчас намного глубже, чем демо, графика и музыка на PC. Однако то, что очевидно нам, вовсе неочевидно не спектрумистам. И увидеть и понять это им помогают те самые фестивали компьютерного искусства, или demoparty, о которых я и веду речь.

### Итак, фестиваль

Зачем люди приезжают на фестиваль и что они собираются там увидеть? Что им может понравиться или не понравиться? Ответить на этот вопрос сложно, т.к. у каждого свой ответ. Можно попытаться лишь определить тенденции.

Для меня любой подобный фестиваль всегда был событием, и я старался ни один из них не пропустить. Там я встречался со своими знакомыми, там была та пьянящая атмосфера тусовки, которая придавала силы для того, чтобы продолжать создавать что-либо новое. Мне сложно представить, что должно было бы произойти, чтобы я сказал: «Я разочаровался». Даже отмененный второй день Enlight'a 97 не вызвал во мне никаких негативных эмоций: ведь был первый день! Было много общения, было увидено много работ. Когда на одном из Chaos Constructions не состоялось Music Compo, организатор нашей группы собрал у себя дома музыкантов: DNK, кого-то еще, было проведено голосование, и объявлены неофициальные результаты. Никакой трагедии в этом не было. Фестиваль состоялся, а это главное. Все воспринималось позитивно.

### Фестивали сейчас

Некоторые говорят: мы, спектрумисты, чувствовали себя на CC'2006 как незваные гости. Не знаю, откуда могло возникнуть такое ощущение: платформа была представлена, и представлена была фактически полностью: демо, интро, графика, музыка. Не было Game Compo - но если мы вспомним, на первых демопати такого конкурса не было, он был введен уже на последних CC. И ничего не мешает ему появиться снова - были бы только работы. На самом деле, Спектрум по сравнению с той же Амигой даже сейчас занимает лидирующее положение. Вспомним: 5 реалтайм PC ноутбуков и 5 реалтайм Спектрумов. Где реалтайм Амиги? Их не было. В оргкомитете нет представителей Амиги - и вовсе не потому, что их не любят. Просто Амига как движение практически полностью исчезла, несмотря на попыт-

## Событие

ки энтузиастов доказать обратное. Про Спектр-движение этого сказать нельзя: количество работ по сравнению с прошлым годом выросло вдвое.

Кто-то сказал: «Питер понравился больше, чем Chaos Constructions». Да, но Питер создавали 300 лет, а нашему фестивалю нет и десяти! Смею надеяться, что через триста лет Chaos Constructions будет намного лучше, чем Питер сейчас. Опять же, глупо было бы ожидать криков со сцены: ZX Rulez Forever, или подобного. Вероятно, отсутствие таких действий показало многим пренебрежением к платформе? Да, так было на первых ЦЦ. Но ведь мы, спектрумисты, не хотим выглядеть в глазах окружающих несерьезно? Такое поведение присуще, скорее, детям и подросткам. Спектр-м на Chaos Constructions представлен как серьезная платформа, такая же серьезная, как «серьезен» PC. Более того: многие конкурсы дают возможность Спектр-му соревноваться с PC-работами, и даже занимать среди них первые места (2-е место в Game Compo, 5-е место в Wild Compo, моя Invitation, сорвавшая бурю аплодисментов несмотря на рассинхронизировавшееся изображение и звук - мне кажется, аплодировали даже просто музыки в моей работе). Разве раньше спектрумисты могли даже подумать о том, что они смогут участвовать в межплатформенных конкурсах? А такие факты тоже очень сильно способствуют популяризации платформы.

### Реалтайм конкурсы

В прошлом году, на CC'2005, мне пришла в голову идея провести пару реалтайм конкурсов. Вначале - в виде эксперимента. Признаюсь, меня натолкнула на эту мысль инициатива Касика с его реалтайм конкурсом игры в Exolon. Кроме того, на CC'2004 было несколько реалтайм-кон-

курсов, но только для PC. Было обидно, что их не было на Спектр-ме. Эксперимент удался - вышли люди, были написаны мини-интро, была написана музыка. В 2005 году, в первый раз, люди выходили с опаской: только 3 человека участвовали в Realtime Music Compo. Однако сделанные по принципу why not, реалтайм конкурсы открылись мне совершенно с другой стороны, и я осознал их огромную важность, которая даже не приходила мне в голову, когда я их задумывал: в этом году было очень много желающих. К сожалению, качество компьютеров (а многим из них уже более 10 лет) подвело, конкурсы задерживались, плохо читались диски. Однако выходило много людей, и даже более того: многие из них были неспектрумисты! В ZX Gtaphics Compo вышел человек, у которого Спектр-м был в детстве, и который рисовал на Art Studio. Мы поставили ему эту программу, он нарисовал картинку и занял второе место! Также вышла девушка с псевдонимом shumnaу (хороший художник на PC), которая никогда в жизни не видела Спектр-м. Она потренировалась 10 минут в BGE, и нарисовала картинку, которая заняла 3-е место. Недавно я получил от нее сообщение, что все это ей очень понравилось, она установила у себя дома на компьютере эмулятор Спектр-ма и тренируется в нем рисовать. Как оказалось, выходя на ZX реалтайм конкурс человек-неспектрумист или тот, у кого Спектр-м был в далеком детстве, осознает всю серьезность происходящего и серьезность компьютера, за которым он сидит, у него формируется серьезное к нему отношение, и Спектр-м переходит в разряд реальности этого человека. Такие конкурсы сильно способствуют популяризации платформы и привлечению на нее новых людей.

### ZX Realtime Hacking Compo

В этом году хотелось сделать что-то новое, и родился Realtime Hacking (или Cracking) Compo. Традиции взлома на Спектр-ме гораздо старше, чем традиции взлома на том же PC. В свое время также сильно развились традиции защиты программ (вспомним хотя бы «царапаные» диски, которыми Слава Медноногов защищал игру «Черный ворон»). Перед конкурсантами была поставлена задача: обессмертить игру (в этом году была выбрана Dizzy 7). Вроде бы, задача тривиальная. По крайней мере, тем, кто вышел на конкурс, поначалу именно так и казалось. Для взлома можно было использовать либо STS, либо Теневой Монитор компьютера ZS Scorpion (все реалтайм Спектрумы на Chaos Constructions являются Скорпионами - специфика Петербурга). Однако первым сюрпризом для участников оказался блокированный Монитор. Блокировался он банальной командой RST 8: DB #85, которая в паре мест была раскидана по коду, и оказалась сложным препятствием для конкурсантов. В принципе, при желании ее можно было обойти трассировкой. Точно также любители STS столкнулись с препятствием: резидент отладчика «грохался» при запуске программы. Я специально этого не задумывал, но основной код был запакван HRUST'ом, который при распаковке раскрывался до конца памяти, т.е. до ячейки 65535. Если резидент пытались посадить в конец памяти, то неудивительно, что он затирался. Здесь также могла помочь трассировка, навыков которой у конкурсантов, видимо, не было. В итоге победитель занимался взломом 35 минут, а у человека, занявшего второе место, на выполнение задания ушло два с половиной часа. Что стало для

## Событие

меня неожиданностью, т.к. я рассчитывал, что с этой задачей справятся за 15-25 минут. Но данный конкурс оказался одним из самых интересных на фестивале, и мне самому теперь интересно: за какое время с подобной задачей справятся конкурсанты в следующем году?

### Минусы. Куда же без них?

К сожалению, устаревший «парк» машин сильно усложнил нам задачу в этом году: машины оказались изношенными, клавиатуры постоянно норовили отвалиться, качество изображения на некоторых мониторах было посредственным, но самое главное - это 5,25" дисководы, которые оказались несовместимыми между собой. Несмотря на то, что это вызвало ряд неудобств как для конкурсантов, так и для нас, организаторов (в первую очередь это вызвало задержку конкурсов) - в принципе, это проблемы решаемые. Нерешаемыми проблемами было бы полное отсутствие компьютеров и невозможность нигде их достать. В следующем году нами планируется переход на реалтайм компьютерах на 3,5" дисководы, а также снабжение всех машин PAL-кодерами производства группы Nedорс. На всякий случай, т.к. количество мониторов у ZX организаторов растет с каждым годом.

Также из минусов этого года можно назвать сложную систему регистрации, при которой регистрации приходящих работ приходилось загораться нам, организаторам. Такая система не совсем хороша, т.к. отправленная по e-mail работа может попросту затеряться в чьем-то почтовом ящике (что у нас, в итоге, и произошло). Хочется порекомендовать всем пользоваться все-таки формой для регистрации работ на официальном сайте фестиваля, ка-

кой бы непривычной и на первый взгляд неудобной она ни была.

К сожалению, при показе работ также произошла накладка: работа Diver'a (4th Dimension) при показе результатов Realtime Graphics Compo оказалась пропущенной, что не осталось незамеченным автором. Перепоказ работ произошел не так быстро, как хотелось бы. Все эти мелкие накладки являются неотъемлемой частью любого мероприятия, и на них не стоит обращать серьезного внимания. Однако перед Diver'ом мне хочется извиниться лично и особо: так уж выходит, что ему достается от нас каждый год.

Меня спросят: а что, неужели нельзя сделать так, чтобы все было гладко и без единой запинки? Я отвечу: да, можно, но вряд ли. Т.к. существует множество факторов, один из которых - командная организация. Причем люди приходят каждый раз новые, и скоординировать с ними все действия оказывается очень сложно. Причем я не имею в виду организаторов-спектрумистов: так, кто-то за компьютером для показа нажмет не ту кнопку, повернет не тот рычаг - и АУ музыка пойдет в искаженном виде. Все предусмотреть сложно, да и вряд ли возможно. Кроме того, оказывается интересен еще один забавный фактор: на Chaos Constructions 2005 было выдержано расписание, конкурсы шли без сбоев. И нам высказывали недовольство: фестиваль оказался скучным, т.к. на нем не происходило ничего непредвиденного (!). Единственным запомнившимся многим событием был сбой показа демы от CPU, которая вначале пошла без звука, и то, как при переоцифровке Random громко зачитывал залу текущие проценты копирования файла на сервер (!). Так может незначительные накладки даже нужны?

### И о плюсах

В прошлом году мы собрали компьютеры, которых у нас изначально не было. Также разработали схему оцифровки и показа работ, а также правила и принципы проведения реалтайм конкурсов. Но главная задача, которая все же перед нами стояла - это правильная оцифровка работ. Конечно, можно было бы показывать работы напрямую, как это делалось на первых Chaos Constructions или как это делается сейчас на DiHalt. Однако такой показ носит локальный характер: работы показываются на фестивале, но больше в таком виде их никто посмотреть не сможет. А ведь не секрет, что многие неспектрумисты хотели бы посмотреть спектрумовские демы, но не имеют такой возможности из-за неумения работы с эмуляторами. В данном случае оцифрованная работа имеет ряд преимуществ: ее сможет увидеть каждый, у кого на компьютере установлен видеоплеер, проигрывающий avi-файлы. Но убогий РС-стандарт, предусматривающий только 25 кадров в секунду против спектрумовских 50-ти, весьма усложняет задачу: банальный скроллинг становится дергающимся, так что иногда просто невозможно прочитать надписи, бегущую по экрану. О более сложных эффектах я вообще молчу. В этом году нам удалось решить эту проблему: мы получили видеофайл, в котором за секунду выводится 50 кадров. Т.е. изображение, которое выводится на РС монитор, один в один такое же, как на мониторе реального Спектрума. К сожалению, особенности проектора не дали нам возможности показывать в этом году демы именно в таком виде, но на следующий год ничего не мешает нам это сделать - т.к. технология уже существует и отработана (спасибо ее автору - Кириллу Фролову). Кроме того, наши эксперименты со звуком

## Событие

показали: оцифровка должна происходить только с реального АУ и на хорошую звуковую карту, желательно - Creative. Также возможно частичное преобразование звука, чтобы в левой колонке был слышен правый канал, а в правой колонке - левый. Таким образом, если все удастся сделать как задумано - Спектрум будет представлен на Chaos Constructions так, как ни на одном фестивале он представлен до этого не был. Т.е. качество показа видео и звука должно быть просто идеальным.

### Заключение

Некоторые говорят: мне на фестивале было скучно, больше

я туда не поеду. Но всем этим людям хочется сказать: что для вас Спектрум? Что вы для Спектрума? И что вы ожидаете? Если вы приезжаете на шоу, и за деньги, заплаченные за вход, ожидаете увидеть зрелище, будучи заранее критично настроены - то, скорее всего, Chaos Constructions действительно не для вас. Там на входе не выдают чипсы, которыми можно хрустеть, уютно устроившись в кресле, как в американских кинотеатрах. Фестиваль - это возможность показать свою работу и увидеть реакцию на нее окружающих. Это возможность пообщаться вживую с единомышленниками. Это,

наконец, мероприятие, непосредственным участником которого являетесь вы сами. Как большей реалтайм конкурс под названием Chaos Constructions, куда необходимо приходить с правильным настроением, чтобы получить от него максимум и победить. Мы со своей стороны постараемся делать так, чтобы и в дальнейшем Спектрум был представлен на этом крупнейшем в России демопати. Постараемся исправлять свои ошибки, вносить что-то новое. Мы постараемся быть достойными организаторами. А от вас требуется, чтобы вы были достойными участниками и посетителями - а это тоже нелегкий труд.

## ArtField 2006

Владимир БУЛЧУКЕЙ

История ArtField'a восходит к безымянным ZX-party в рамках фестивалей KidSoft-2002 и последующих KidSoft-2003, KidSoft-2004 и KidSoft-2005. Зародившись в качестве чемпионаты по спектрумовской игре «Exolon» и пробившееся усилиями КАСика в рамки фестивалей «KidSoft», в 2006 году мероприятие выросло в полноценное демопати с конкурсами графики и музыки на платформе ZX Spectrum и чемпионатом по новой игре «Ball Quest». Название для нового фестиваля придумывали всем миром на форуме zx.pk.ru, но в итоге имя «ArtField» вышло из-под пера организаторов. Немного, может, неудачное оказалось имя, так как совпадает с названием одной немецкой фирмы, из-за чего в Интернет-поисковиках ищется плохо. Ну да ладно, как вы пати назовете, так его и проведете ;-) )

Также в течение обоих дней KidSoft'a планировался показ новых компьютеров «ATM Turbo 2+» и «Pentagon-1024» на стенде «ZX Spectrum», для чего в Воронеж поехали сами авторы и изготовители этих моделей. Все это привело к тому, что из Москвы в Воронеж отправилась внушительная делегация конструкторов техники, болельщиков конкурсов, фотокорреспондентов и зрителей.

Мы с Пашей Flast'ом были те двое из московской делегации, которые ехали поездом и затем проживали в Воронеже под одной крышей.



Установка стенда ZX Spectrum.

С Романом Чуниным, Алексеем Жабиным, Вадиком Акимовым и другими участниками, укатившими с ветерком по шоссе, мы виделись только в зале фестиваля да на вечерних культурно-массовых мероприятиях, поэтому о своих приключениях «автомобильная» часть делегации пусть расскажет сама :)

Ездить на фирменном поезде «Воронеж» в полуюсенную-полужимную погоду нужно только на нижних полках! Вагоны кочегарят так, что на верхних полках получается купе-гриль. К середине ночи не спасает даже полное раздевание до в чем мать родила. Хорошо, внизу место было свободно, перебрался. Через два места от нас зияла еще одна пустая «боковушка». Так что ездить осенью-зимой в Воронеж можно, не забывая о наличии билетов, подтверждено в третий раз. Вот только жарко не по-зимнему.

**Событие** ///

На вокзале нас встретили, как договаривались, после чего мы на частном такси поехали за 200 рублей в самый дальний конец города; на скачанной мной накануне карте Воронежа это был левый нижний угол. Город-миллионник без метро кишит маршрутками, коммерческими автобусами, чуть реже - троллейбусами. Трамвай и муниципальный автобус (возящий бесплатно!) нам встретились только по разу. Но цены даже в маршрутках - хоть стой, хоть падай (хотя стоять не разрешается): обычный номинал - 5-7 рублей! И при этом везут хоть на край света.

По пути через весь город за окном «Волги», как в калейдоскопе, сменялись многоэтажки и милые глазу сады и дворы за дощатыми заборами. Частный жилой сектор пронизывает весь город, многократно переплетаясь с суетливой реальностью областного центра, подчас поражая чудовищными контрастами полустгнивших, но явно обитаемых изб и бок о бок возвышающихся роскошных особняков. Здесь своя жизнь, не похожая ни на московскую, ни на питерскую, ни, как даже вдруг показалось, и на казанскую. Велика Россия...

На «краю света» нас разместили в квартире матери КАСика, где предложили прекрасный завтрак, а впоследствии и прекрасный ночлег. Огромное спасибо организаторам «вписок» за все!

В первый день фестиваля был развернут стенд «ZX Spectrum», на котором демонстрировались компьютеры ATM Turbo 2+ версии 7.10 и Pentagon-1024, а также проводился чемпионат по игре «Ball Quest». Вся техника работала отлично, возле стенда постоянно толпился народ, в очередной раз вызывая зависть у остальных организаторов :) В зрительном зале в первый день у КАСика было совершенно законное, его время и для выступления со сцены, и для демонстраций на большом экране, и в зву-



**Александр Кандауров (Касик).**

ке. Все это было оплачено спонсорами ArtField'a, с которыми, по словам КАСика, в этом году не возникло никаких проблем, даже наоборот, спонсоры откликнулись охотно. КАСик показал нам презентационный альбом ArtField'a, с которым он ходил по спонсорам - действительно, впечатляющее произведение искусства, способное кого угодно инициировать профинансировать важное молодежное мероприятие! Но спонсоры спонсорами, а само-то мероприятие делалось все же руками, а не деньгами. А руки эти были и умелые, и работающие. На привычном месте в фойе Дворца пионеров я застал не только КАСика, но и двух знакомых по прошлым поездкам ребят из Sinclair Club'a - Сашу и Дениса, а также Романа Тимофеева, Андрея Тинькова, Левона Микаэляна... Левон в этот раз обитал в амичной секции, соседствующей со спектрумовским павильоном; там же восседал перед экраном монитора Levitator. Мы же с Пашей поначалу больше старались не мешать, нежели помогать, так как «алгоритм» действий по сборке столов, расстановке и подключению компьютеров, развешиванию рекламных плакатов и т.д. за годы существования явления «Спектрум в КидСофте» был настолько отточен до автоматизма, что, вмешайся кто-нибудь посторонний, его бы просто нечаянно сшибли бегом перетаскиваемым телевизором :) Начав в 10 часов, к 11-ти организаторы подготовили и показ конкурсных работ ArtField'a, и чемпионат «Ball Quest».

Павильон «ZX Spectrum и ArtField» располагался справа от входа в фойе Дворца, на своем обычном месте. На расставленных вдоль внешней «границы» столах слева направо возвышались изящные ATM Turbo 2+ Романа Чунина и Pentagon-1024 Алексея Жабина; вслед за ними - потрясающая «дизайном» в стиле «Помой меня, я вся чешусь» АТМ'ка Максима Тимонина (эдакий хиппи среди джентльменов :) ) и, наконец, местный Pentagon с Turbo Sound'ом и большим телевизором в качестве монитора. Turbo Sound'ы были и на АТМ'ках, и на Pentagon-1024. Казалось, все поначалу шло по плану...

ArtField'у было выделено время в большом зале перед церемонией официального открытия фестиваля KidSoft 2006, в 11 часов в первый день.

Прошли конкурсы графики и АУ-музыки, были собраны бюллетени для голосования. Конкурс Turbo Sound в первый день не состоялся по техническим причинам - что поделаешь, «девайс» новый, стандарты не всем досконально известны... Проигрывателя, способного воспроизвести



## Событие



**И стар и млад во время проведения мероприятия.**

все работы под TS, еще не было. По правде говоря, и надежды особой тоже не было... На форуме zx.pk.ru авторы, пишущие под TS, в последние дни перед фестивалем буквально пошли на таран содержания и расписания ArtField'a, и в итоге КАСик согласился провести этот конкурс на свой страх и риск. Оглядываясь назад, на август, на СС6, я вспоминаю, что сам тогда тоже попер бульдозером на график Конструкций Хаоса и тоже добился кое-каких положительных сдвигов... Но не к добру, наверно, такие наезды накануне событий...

На конкурсе графики был допущен сбой - была показана не та работа из двух, присланных одним автором. В итоговый сборник включена та картинка, которая была показана.

Конечно, ожидать десятков работ никто и не собирался. Но те несколько картинок и несколько музыкальных композиций все же набрали «кворум» и позволили провести соревнования. Тем более приятно было видеть почти полный зал - гости KidSoft'a не отказались посетить ArtField, просмотрели и прослушали спектрумовские конкурсы и оценили их. Бюллетеней, розданных Пашей и Леной на входе в зал и собранных по окончании конкурсов, набралось около полсотни. После этого аппаратура для показа работ была спешно убрана, так как начиналась церемония официального открытия одиннадцатого фестиваля детско-юношеского компьютерного творчества «KidSoft 2006». На сцене побывали первые лица города, представители спонсоров, а затем выступила молодежная танцевальная группа. Вот последней не повезло - то не ту фонограмму запустили, то свет выключили... Но все же танец изящных девушек состоялся.

Чемпионат по Ball Quest шел непрерывно на стенде ZX Spectrum в течение всего первого дня; на второй день планировался второй тур, который и должен был выявить лучших игроков.

Вечером на нашей «вписке», куда приехал и КАСик, был произведен подсчет голосов. Но до этого КАСик преподнес приятный сюрприз всей московской делегации: для нас была заказана экскурсия в Воронежский областной краеведческий музей, причем с экскурсоводом. Нас провели по залам от времен бивней мамонта и первых стоянок человека сорокатысячелетней истории до пулемета «Максим», старательно, но, не всегда удачно избегая политических оценок Революции и Гражданской войны. В целом же в памяти экскурсия отложилась хорошо, несмотря на то, что мы были последние в тот день посетители и экскурсоводы явно торопились.

Потом мы поужинали в кафе и расстались: мы - на свою «вписку», «автомобилисты» - на свою. И опять-таки наши пути сошлись еще раз за тот вечер! Есть в Воронеже такая улица Лизюкова, на которой установлен памятник... коту из мультфильма «Котенок с улицы Лизюкова». Установленный три года назад, он уже снискал третье место на конкурсе необычных памятников в России. Нас буквально затащили туда, чтобы просто сгруппироваться и сфотографироваться! ...ПАЗик, казалось, тащился к Котенку целую вечность. «Автомобилисты», конечно, доехали быстрее. Возьмет ли автоматика цифрокомпакта эту скульптуру на автофокус в такой полутьме? Я даже не стал проверять, сразу извлек из сумки пленочный «Зенит» и мощную вспышку и заснял всю нашу компанию на пленку.

Дальше были возвращение на юго-запад, посещение «Пятерочки» с ценами на продукты, как в Москве, и, наконец, долгожданная «хата». По правде говоря, мы порядком устали.

Бюллетени путались, валились из рук, но все же были подсчитаны. Вечер для КАСика, Лены, Паши и двух микрокалькуляторов оказался трудным. А Wlodek заснял процесс подсчета голов и несколько наиболее сочных бланков, на ко-



**Оцените заполненность зала во время конкурсов ArtField.**

**Реальность заставляет.**

торых красовались яркие высказывания утренних зрителей :-). Потом Паша и Лена раскупорили полторашку местного пива, а я направился было на боковую, но...

...Посреди ночи раздался звонок по мобильному! Звонил Vega из Питера! Он героически доделал проигрыватель под Turbo Sound и торопился сообщить организаторам ArtField'a о том, что файл можно скачать уже сейчас! К сожалению, Интернета под рукой не было. Какой Интернет, если обычная ванная на нашей «вписке» преподносилась как величайшее благо цивилизации! Увы, такова правда простого трудового Воронежа: квартирой может называться комната с углом, в котором душ над вмонтированным на уровне пола унитазом, или нет даже этого, а мыться милости просим в общую домовую душевую в гости ко всем чистоплотным бомжам округа.

В воскресенье файл был скачан, но тот крайний справа Pentagon с Turbo Sound'ом, перенесенный в большой зал и подключенный к звуковой системе зала, в упор не видел TS из-под проигрывателя Веги! Пока меняли компомашину на АТМ'ку, и так мизерное время, которое КАСику удалось чуть ли не на коленях «выбить» под конкурс, истекло. Даже «амижники», уступившие десять минут из своего семинара, и те не уложились в сроки. Вот так не состоялся конкурс Turbo Sound.

Семинар, упомянутый выше, был проведен на второй день «амижниками» и назывался «Знакомство с демосценой». На мой взгляд, вполне объективный и информативный доклад. Спектрум не выпячивали, но и не принизили, даже FunTop98 не забыли :) Не все гладко прошло на показе иллюстраций на семинаре, иногда сбоил звук, часто «спотыкались» ведущие, да и в итоге в отведенное время семинар не уложился, но зрителей своих (человек двадцать из посетителей KidSoft'a) он все же собрал. Можно сказать, что первый блин не совсем комом.

В 14 часов состоялось награждение победителей конкурсов. Особенно запомнилось: юный десятилетний Святослав Золотарев на руках Романа, вскинутый «под потолок», аж дух захватывает! Вот это чемпион! Первое место!

Вскоре «автомобилисты» отправились в обратный путь на машине Ivd, в которую накануне в центре Воронежа въехала ржавая «копейка», так что не обошлось без происшествий.

В 16 часов завершился и сам KidSoft, и в оставшееся время мы организованно погуляли по историческому центру города, а перед отъездом побывали в гостях у самого КАСика, где, кстати, останавливались на ночлег «автомобилисты». Все имущество Sinclair Club'a сейчас осело на квартире КАСика. Сам КАСик пытался по горячим следам порассуждать о том, стОит ли продолжать симбиоз KidSoft'a и ArtField'a или лучше отделиться и организовать автономное party. Вопрос остался открытым.

Я попытался рассказать обо всем положительном, что было в эти два дня во время нашей поездки в Воронеж.

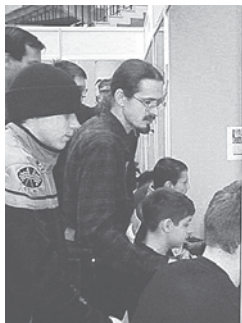
Спасибо организаторам за праздник!

...Москва встретила понедельничной суетой первого рабочего дня, в которой нагруженные сумками и рюкзаками путешественники кажутся нелепыми бездельниками, вторгнувшимися в нервный мир озабоченных делами горожан. Скорее домой, да под душ. Бегом собрал вещички для работы - и на работу. Все, теперь я в метро своей среди своих...

...И вот минула неделя после возвращения из Воронежа. Неделя после пати - это много или мало? Если мероприятие проходит раз в год, то, наверно, все же мало. Что же делать организаторам ArtField'a, если самые нетерпеливые хотят получить все «здесь и сейчас» и считают, что неделю ждать - это долго? А идти за свой счет в Интернет-кафе! Платить свои деньги, чтобы прочитать на всеми нами любимом форуме пару

**Начинается подсчет голосов.**

## Событие



Чемпионат в разгаре.



Вручение призов победителям чемпионата.

строк канализационных стоков в адрес своего мероприятия. Посмотрели бы авторы нервных слов на то, в каких условиях готовилось и проводилось ZX Spectrum party на KidSoft 2006, и им бы сразу захотелось покрепче ухватиться за свои московские (питерские и т.д.) квартиры с горячей водой, газом, телефоном и Интернетом и, наконец, как принято в нашем Братстве, постарать-

ся чем можно помочь организаторам воронежского фестиваля, как сделал это Влад Сотников.

*Огромное спасибо всем организаторам фестиваля, организаторам «вписок» и экскурсий, самоотверженным добровольным помощникам! Ничто не пропадет даром, и ArtField 2007, впитавший в себя весь опыт удач и промахов, уже маячит где-то на горизонте.*

## Интервью

## Интервью с kuyv^triumph^game^labs

**Интервьюер: Владимир Аншуков. Интервью от 12.11.2006 г.**

**Респондент: Юрий Клопов (Кув)**

**Твое ФИО.**

Клопов Юрий Викторович.

**Твой день рождения.**

26.04.79.

**Брали ли у тебя интервью когда-либо ранее? Если да, то кто, когда и где это было опубликовано?**

Интервью не брали пока.

**Ты родился там же где живешь и сейчас?**

Родился в Алуште, живу в Челябинске.

**Какие учебные заведения ты окончил?**

ЧКПА и 5 курсов ЧелГУ.

**Какую профессию ты получишь либо получишь в скором будущем?**

Техник-гидравлик. В ЧелГУ учился на юридическом факультете, уголовно-правовая специализация.

**Расшифруй ЧКПА.**

Челябинский Колледж Промышленной Автоматики.

**Где и кем ты работаешь?**

ЗАО Строп-Мастер, зам директора по производству.

**Большая «шишка»? :**

Нет, фирма не очень большая, в подчинении у меня 4 человека.

**Связана ли твоя работа с полученной специальностью?**

Нет, не связана.

**Каково твое семейное положение?**

Женат, сыну 2,5 года.

**Ты живешь вместе с родителями или отдельно?**

Живу отдельно, снимаю квартиру.

**Служил ли ты в армии?**

Нет.

**Сколько времени ты традишь на работу?**

7-10 часов.

**Когда у тебя появился первый Спектрум? Какой модели?**

Leningrad 48, вроде в 91-м.

**Есть ли у тебя сейчас реальный Спектрум? Включаешь ли ты его?**

Есть - ZS Scorpion 256 turbo, конечно включаю:)

**Что для тебя Спектрум?**

Хобби.

**Спектрум для тебя это работа для ума или работа для удовольствия?**

Последнее.

**Какое количество времени в день, неделю ты посвящаешь Спектруму?**

15-30 минут. В выходные час-два.

**Когда ты узнал о газете «Абзац»?**

Откровенно говоря, не помню.

**Какие разделы газеты тебе**

# Интервью

**нравятся больше всего?**

Люблю рецензии на софт читать.

**Каким музыкальным редактором ты пользуешься сейчас?**

Pro-tracker 3.x

**Музыку пишешь на реальном Спектруме или используешь эмулятор?**

Пишу на реале.

**С какого музыкального редактора на Спектруме ты начинал?**

Wham!

**Какие музыканты повлияли на твоё творчество?**

Не догадываюсь. Пытался в свое время копировать Davos'a, но ничего путного из этого не вышло. dee jooz - о нем я могу сказать то, что этот музыкант на нашей платформе перешел на кардинально новый уровень написания композиций. Почет и слава ему от фанатов. Музыку от tmtst я лично очень люблю послушать. У него очень красивые семплы, на мой взгляд. Ему идет писать саундтреки для игршек и журналов. Ник-о, лучший ремейкер! До сих пор восхищаюсь профессионально выполненной земфирой :-)) Кса -

этого дедушку я помню и очень уважаю его творчество :) Роня это шедевр. Такой драйв никто не сделает лучше него.

**Какие цели и задачи ты ставишь перед собой, занимаясь Спектрумом?**

Ну какие могут быть задачи? For fun ;)

**В курсе ли ты каких-либо новых разработок аппаратной части Спектрума?**

Интересует только то, что связано со звуком.

**Не планируешь ли приобрести что-то себе из этого?**

Нет, TS уже есть, плюс необходима программная поддержка.

**Говорят, что талантливые люди талантливы во всем. Какие таланты в тебе еще скрыты помимо Спектрума?**

Да нет у меня никаких талантов.

**Когда ты вошел в группу Triumph и когда вообще узнал о ней?**

Хе. Узнал естественно из интрошек к играм (по-моему, первый раз увидел в Blazing Thunder). А в состав Triumph'a меня записали без моего ведо-

ма. В 2002 я попросил Ice^di отправить мои работы на ASCII 2002, а после появления результатов с удивлением обнаружил что Ицей записал меня как члена группы. Кое-кто из состава Triumph даже повозмущался :)

**Знаком ли ты с Антоном Шумаковым (Ironman)?**

Нет, не знаком.

**Бывал ли ты на каких-либо крупных фестивалях?**

Нет, не был.

**Нет ли у тебя желания посетить Assembly, Breakpoint, CC?**

Уже нет :)

**Какие проекты, в которых ты участвовал, были доведены до конца? Какие были заброшены?**

Завершены: FM 2005, Mineman 2, Psychos 16, 17, 18, Be Happy 2006, плюс масса crack-релизов. Заброшен: Numbcars 2.

**Сколько crack-релизов было сделано группой Triumph с твоим участием? Или ты не ведешь такой статистики?**

Статистику не веду.

**Тогда может, посчитаешь для интереса?**

94 релиза.

**Впечатляет!**

**Откуда вы берете материал (игры и т.п.) для релизов?**

В основном с WOS, просто просматриваю разные версии известных игр и нахожу что-нибудь необычное.

**Участвуешь ли ты в каких-то закрытых проектах?**

Нет.

**С кем из сценеров ты сотрудничаешь и общаешься?**

С Mayhem.

**Был ли ты поклонником таких легенд Спектрума как Code Busters и DMS?**

Нет :) Хотя релизы игрушек от Code Busters ждал с нетерпением.

**Поддерживал ли ты акцию «Твоя Игра». Были ли от тебя взносы в эту акцию?**

U-man доделывает игру Nipik.



Юрий Клопов (Кув).



## Интервью

**Как ты думаешь, чего больше всего сейчас не хватает на нашей платформе?**

Да все замечательно :)

**Кто, по твоему мнению, из некогда активных спектрумистов сбавил пыл?**

NewArt.

**Как ты считаешь, есть ли приток новых людей на платформу? Если есть, то назови их.**

ch41ns4w.

**Будет ли, по твоему мнению, подобный приток в будущем?**

Нет никакого притока.

**Какие предпосылки необходимы, чтобы на платформу могли идти новые люди?**

Не нужно ничего. Кому необходимо, тот останется, ну а вероятность прихода новых людей ничтожно мала.

**Играешь ли ты в игры на Спектруме? Если да, то назови их.**

Laser Squad, The Double, Robocop.

**В какие игры ты бы хотел поиграть, но которых еще нет на Спектруме?**

Star Craft.

**Нет ли у тебя желания участвовать в каком-либо игровом проекте?**

Своих проектов предоставляю точно.

**Это радует. Каких именно? Можешь приоткрыть завесу тайны? Или хотя бы намекнуть.**

Как я и писал выше - Nipik, затем Мутанты (стрелялка) и возможно менеджер Formula 1.

**Т.е. все текущие и будущие проекты связаны с играми?**

Возможно еще Psychoz, но обещать ничего не буду.

**В каком виде ПО ты видишь избыток, недостаток?**

Без комментариев.

**Много ли человек (спектрумистов) входят в постоянный круг твоего общения?**

Человек десять.

**Поддерживаешь ли контакт с спектрумистами из-за границы?**

Общаюсь с Томасом Кацом (Tom-Cat) из Словении.

**Насколько я знаю, на форуме zx.pk.ru есть человек Tom Cat - это Машненко Константин из Одессы. Могут ли у них совпадать ники? Или здесь какая-то ошибка?**

Никакой ошибки, это два совершенно разных человека. У Томаса есть сайт, посвященный играм из ex-Югославии.

**Какими иностранными языками владеешь? Бывал ли ты за границей?**

Английский на уровне общеобразовательной школы :) В детстве бывал с родителями в Пловдиве (Болгария).

**Можно ли сказать, что Спектрум существенно повлиял на твою жизнь?**

Можно. Негативно причем.

**В чем выражается этот негатив?**

Снижение успеваемости в школе, и в последствии трудности с поступлением в институт (после школы).

**Каким средством общения ты пользуешься?**

lcq, irc, телефонная связь.

**Откуда ты узнаешь основные новости из мира Спектрума?**

WOS, RAWW.ORG, SPECCY.ORG.

**Кого из активных музыкантов на сегодня, ты считаешь сильным?**

Karbofos.

**Если бы тебе потребовалась помощь в программировании, написании музыки, графики, к кому бы ты обратился в первую очередь?**

Да вроде как и не стал бы обращаться, просто раздал бы указания членам Triumph ;)

**Предположим, ты затеял какой-то проект, кого бы ты хотел видеть в своей команде? Или ты предпочитаешь работать один?**

Предпочитаю работать командой (Triumph).

**Принимал ли ты участие в СС-2006 и что ты можешь сказать об этом мероприятии?**

Выставил AY-трек. Думаю что Спектрум вытесняет :( Заметил на форуме СС большое количество негативных высказываний по поводу zx-compro, не понимает у нас народ в oldschool ничерта, а вот буржуи в этом плане более демократичны (с-64).

**Кого из спектрумистов ты бы отметил в уходящем году как самого активного?**

Alco.

**Твои прогнозы на будущий год. Хотя это и не благодарное дело.**

Алко выпустит кучу версий РТ :)

**Поддержи разработчика**

**рублем**



# Методы кодирования данных

Александр СИНЯКОВ (Sam style).

Существует много способов запутать «злобного хацкера», пытающегося взломать твою программу. Однако, как было сказано в одном из номеров «Абзаца», любая программная защита может быть взломана - это только вопрос времени и умений хакера.

Но так ли это? А, может, есть способ скрыть часть данных от посторонних глаз так, что ни одна живая душа, кроме тебя, не имела к ним доступа? С этим я и попытался разобраться...

Сначала на ум приходит простенькая XOR'ка.

```
XORKA  LD HL,ADDR
        LD BC,LENGHT
        LD D,0
LAB1   LD A,D
        XOR (HL)
        LD (HL),A
        INC HL
        DEC BC
        LD A,B
        OR C
        JR NZ,LAB1
        RET
```

Можно, конечно, «навесить» в цикл дополнительные XOR'ы, даже используя регистр R...

```
R_XOR  DI
        LD HL,ADDR
        LD BC,LENGHT
        XOR A
        LD R,A
LAB1   LD A,R
        XOR (HL)
        LD (HL),A
        INC L
        DEC BC
        LD A,B
        OR C
        JR NZ,LAB1
        EI
        RET
```

...но у всех таких методов

один большой изъян - после трассировки программы в отладчике «скрытые» данные оказываются раскодированы.

Что делать? Ввести какой-то параметр, известный только тем людям, которые имеют право на доступ к кодируемой информации. Например, пароль. Если просто вводить пароль и потом проверять его правильность, такая, с позволения сказать, «защита» очень зыбкая. При хранении правильного пароля в самой программе он становится легкой добычей. Другое дело - использовать введенный пароль для получения какого-либо дополнительного параметра XOR'ки.

Например, путем несложных математических действий из пароля «состряпать» число, которое будет являться стартовым в XOR'ке. Как вариант - убрать «хор а» в вышеприведенной R\_XOR, и перед вызовом кодировщика в A помещать вычисленный из пароля параметр.

Метод хороший - чтобы получить доступ к данным, хакеру придется перебрать 256 вариантов входных параметров в процедуру раскодирования. Не у каждого на это хватит сил. Тем более, если мы будем применять неоднократное кодирование данных, взломщик поседает, пока подберет правильные коды.

Другим вариантом может быть кодирование с использованием самого пароля, а не вычисленного из него параметра. К примеру, у нас есть пароль из 8 символов. Первый байт кода XOR'им с первым символом пароля, второй - со вторым, ... восьмой - с восьмым, девятый - снова с первым и так далее.

```
LD HL,CODE
;КОДИРУЕМЫЙ БЛОК
```

```
LD BC,LENGHT
;ЕГО ДЛИНА
XOR A
EX AF,AF'
EX AF,AF'
AND A
JR NZ,LAB2
LD DE,PASSW
;ПАРОЛЬ
LD A,PSW_LEN
;ДЛИНА ПАРОЛЯ
DEC A
EX AF,AF'
LD A,(DE)
XOR (HL)
LD (HL),A
INC HL
INC DE
DEC BC
LD A,B
OR C
JR NZ,LAB1
RET
PASSW DB «PASSWORD»
PSW_LEN EQU $-PASSW
```

Плюс - самих паролей намного больше, чем вычисленных из них кодов. Минус - если в исходном коде встретится подряд 8 нулевых байт, то после кодирования на этом месте будет лежать сам пароль (и есть вероятность, что хакер его заметит). А этого нам не хочется... Выход из минуса - сначала заXOR'ить блок программой R\_XOR, а уж потом - паролем. Теперь вражеский взломщик точно сломает себе мозг, пытаясь пробраться в VIP-зону твоей программы! Для еще большей надежности можно ввести CRC - контрольные суммы для заXOR'енного R\_XOR блока. После ввода пароля мы разXOR'иваем им блок и проверяем CRC. Если он совпал - все нормально, а если нет - пароль не верный, заXOR'иваем блок обратно и просим ввести правильный пароль.

**Раритет** ///

Ниже представлен список литературы для приобретения желающими. Любая книга в одном экземпляре из этого списка стоит **50 рублей\*** с учетом почтовых расходов. Цена указана **только** для жителей России. Жителям других стран все цены необходимо уточнять в редакции индивидуально.

Все средства полученные от продаж пойдут в фонд конкурса **«Твоя игра»** и на создание брошюры по программированию.

При заказе необходимо указать **код** книги и в скобках **количество** экземпляров. Адрес для почтового перевода тот же, что и при заказе «Абзаца».

\* Цена действительна до 31.12.2006 года.

Код	Наименование книги, количество страниц	Издатель, автор, год	В наличии экз.
<b>B1</b>	Adventure. Игровые приключенческие программы. Выпуск 1. <b>128 стр.</b>	ОО «Формак», серия Joker, 1995	9
<b>B2</b>	Spectrofon. Игры для ZX Spectrum. Выпуск 2. <b>208 стр.</b>	ОО «Формак», Step серия Joker, 1995	43
<b>B3</b>	TR-DOS для любителей и профессионалов. <b>46 стр.</b>	Информком, Ю. Поморцев, 1994	16
<b>B4</b>	48 программ для изучающих BASIC. <b>84 стр.</b>	Солон, 1993	44
<b>B5</b>	Адаптация программ к системе TR-DOS. Советы начинающему хакеру. <b>24 стр.</b>	Н. Родионов, 1997	22
<b>B6</b>	ZX Spectrum BASIC. <b>96 стр.</b>	Солон	56
<b>B7</b>	ZX-PEBЮ 1993 Выпуски 1-12. <b>270 стр.</b>	Информком	3
<b>B8</b>	ZX-PEBЮ 1994 № 1. <b>96 стр.</b>	Информком	22
<b>B9</b>	ZX-PEBЮ 1994 № 2. <b>96 стр.</b>	Информком	26
<b>B10</b>	ZX-PEBЮ 1994 № 3. <b>96 стр.</b>	Информком	13
<b>B11</b>	ZX-PEBЮ 1995 № 1. <b>96 стр.</b>	Информком	35
<b>B12</b>	ZX-PEBЮ 1995 № 2. <b>96 стр.</b>	Информком	58
<b>B13</b>	ZX-PEBЮ 1995 № 3. <b>96 стр.</b>	Информком	7
<b>B14</b>	ZX-PEBЮ 1995 № 4. <b>96 стр.</b>	Информком	24
<b>B15</b>	ZX-PEBЮ 1995 № 5. <b>96 стр.</b>	Информком	18
<b>B16</b>	ZX-PEBЮ 1997 № 3-4. <b>26 стр.</b>	Скорпион	51
<b>B17</b>	Бейсик 128. Краткое руководство. <b>12 стр.</b>	Данных нет	7
<b>B18</b>	Ваш ZX Spectrum. Руководство пользователя. <b>28 стр.</b>	Петерс	1
<b>B19</b>	Дисковод для ПК Contact. <b>12 стр.</b>	Данных нет	18
<b>B20</b>	Компьютерные миры ZX Spectrum. Выпуск 1. <b>248 стр.</b>	Питер, 1994	24
<b>B21</b>	Теневой сервис-монитор для компьютера Scorpion ZS 256. <b>46 стр.</b>	А.А. Ларченко, 1994	18
<b>B23</b>	ПК Contact. <b>32 стр.</b>	Контакт' 93	19
<b>B24</b>	Программирование музыкального сопровождения на Бейсике. <b>16 стр.</b>	Э.А. Малютин, 1991	7
<b>B25</b>	Тайники ZX и как установить вечную жизнь. <b>64 стр.</b>	Солон, 1994	68

# Поддержи

разработчика

# рублем

## Объявления ///

**Покупаем** качественное авторское ПО для дистрибуции. Порядок выплат и сумма гонорара обговаривается индивидуально.

**Обращаться** в редакцию.

\*\*\*

**Приглашаем** к сотрудничеству авторов материалов для газеты. В качестве гонорара - бесплатный экземпляр газеты и скидки на нашу продукцию.

**Обращаться** в редакцию.

\*\*\*

**Купим**, обменяем либо примем в дар литературу касающуюся компьютера ZX Spectrum.

**Обращаться** в редакцию.

\*\*\*

**Вышлю** дискету комиксов.

**Обращаться:** 632383, г. Куйбышев, НСО, 1-20-45, Третьяков А.А.

\*\*\*

**Куплю** книгу «Диалекты Бейсика для ZX Spectrum», изд.

«Питер», 1992 г.

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

\*\*\*

**Куплю** ПЗУ с русской прошивкой для принтера «Epson FX 1050».

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

### Как купить «Абзац»?

Если вы проживаете на территории **России**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **25 рублей** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу.**

\*\*\*

Если вы проживаете на территории **Украины**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **3 гривен** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **79022, Украина, г. Львов-22, а/я 798, Селеву Валерию Анатольевичу.**

\*\*\*

Если вы проживаете на территории **Белоруси**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **1700 белорусских рублей** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **220094, Беларусь, г. Минск, пр-т Рокоссовского, д. 19, кв. 57, Баглаю Андрею Николаевичу.**

\*\*\*

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, № 30 (1). Это будет означать, что вам нужен тридцатый номер газеты в одном экземпляре.

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

## Колонка редактора

В последнее время я стал за собой замечать неприятную особенность - нежелание начинать работы над очередным номером газеты. Вроде бы и материалы есть и идеи, и заготовки, но... Но все же чего-то не хватает. Откровенно говоря, иногда находит какая-то апатия, которая самому неприятна. Понимаю, что с этим нужно что-то делать, но подела ничего не могу.

К примеру, стало входить в традицию выпускать номера друг за другом. Такое уже было перед моей поездкой на Chaos Constructions этим летом. Вот и сейчас, я планирую выпустить следующий (30-й) номер сразу же после выхода этого. С одной стороны хорошо - сразу два номера, но я отчетливо понимаю, что регулярность от этого страдает. Не сомневаюсь, что было бы лучше, если бы номера выходили со стабильным интервалом времени. Но меня как будто что-то сдерживает, препятствуя началу работы, и я никак не могу найти причину всему этому...

Но, в конце концов, борьба с самим собой помогает, и вот он - новый номер. Поэтому, я все же надеюсь, что ситуация с выходом газеты немного исправится и наметится хоть какая-то периодичность.

Издается  
с октября 2000 года



**ИЗДАТЕЛЬ**

Perspective group

**Редактор**

Александр ШУШКОВ

**Дизайн и верстка**

Александр ШУШКОВ

**Адрес для писем**

160035, Россия,  
г. Вологда, а/я 136,

Шушкову

Александру

Дмитриевичу

**Телефон:** (8172) 75-96-83

**e-mail:** axor@mail.ru

**Сайт:** <http://abzac.retropr.ru>

В оформлении обложки газеты  
использован рисунок

**Сергея ЗАЛЕСОВА (Rion)**

Редакция не всегда разделяет  
точку зрения авторов  
отдельных публикаций.

За содержание рекламных  
объявлений редакция  
ответственности не несет.

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

**Тираж 100 экз.**

Номер

подписан

в печать

**4 декабря 2006 г.**

