

# ЛЭЗЭ

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

№ 31, 2007

## В НОМЕРЕ:

Новости	2-3 стр.
Новинки ПО	4-7 стр.
Результаты	
«Твоя игра-3»	8-25 стр.
Интервью	27-32 стр.
Этюды	32-34 стр.
События	35-49 стр.
Читатель читателю	
	50-53 стр.
Раритет	54 стр.



## Новости

### Новости редакции

**Повышение цены.** Начиная со следующего номера стоимость одного экземпляра газеты для России будет составлять **30 рублей** с учетом пересылки. Заказы, оплаченные вперед более чем на 2 выпуска будут пересчитаны.

**Дюна-2.** Завершаются подготовительные работы для выпуска игры «Дюна-2». По крайней мере, так сообщил человек в этом заведении. Сколько же на самом деле потребуется времени для выпуска в свет этой игры, загадывать не буду.

После выпуска этого номера газеты в ее выходе может образоваться некоторый пробел, т.к. я займусь доделкой своего долгостроя - игры «Вера». В последнее время у меня перестало получаться заниматься сразу несколькими проектами, а выпуск газеты отнимает свободное время, потому я решил посвятить себя чему-то одному.

**Мультиматограф-3.** 25 марта в Вологде прошел третий фестиваль анимационного и видео творчества «Мультиматограф». Как и в прошлом году, благодаря стараниям Андрея Маринова (пуук), в рамках фестиваля была организована выставка ретро-компьютеров. Разумеется, если бы на выставке не было Спектрума, мы бы и не писали об этом фестивале. Единственное огорчение, которое мы испытали, это то, что выставка, на которую была потрачена уйма времени, прошла буквально в течение часа. Со слов Андрея, он уже говорил с главными организаторами фестиваля, которые согласились, что выставку нужно как-то выделять и не давить временными рамками. Возможно, в следующем году выставка пройдет в ином формате.

**Гости.** С 9-го по 13-е июня у меня гостил (возвращаясь с DiHALT'07) Александр Кандауров (КАСик). Результатом общения должны стать два интервью, которые были взяты друг у друга.

**Александр ШУШКОВ**

### Спектруму 25!

В апреле\* этого года, самой народной платформе Советского Союза, домашнему компьютеру



КАСик (справа) в гостях у ахор'а

ZX Spectrum, исполнилось 25 лет! Платформа завоевала популярность не только в западной и восточной Европе, но и в СССР, где сборкой Спектрумов занимались отдельные энтузиасты и первые кооперативщики. Наверняка многие читатели начали свое знакомство с компьютерами именно со Спектрума. После чего, в совершенстве освоив отверточную подстройку магнитофонной головки, чтобы игра, записанная на старенькую кассету, наконец-то «завелась»... Сколько легендарных игр подарил нам Spectrum! Здесь и Dizzy, и Exolon, и Zynaps, и Rex, и R-Type, и Dan Dare, и... много чего еще, где каждый найдет свою любимую игру на этом компьютере.

Как известно, не смотря на свой почтенный возраст, Спектрум до сих пор может похвастаться активной поддержкой и горячей любовью последователей. И, наверное, не зря - недорогая в продаже и легкая в освоении, эта платформа будет всегда по праву считаться одной из самых любимых среди игроделов и геймеров старшего поколения. Кто-то даже сказал: «После ZX Spectrum остается только копировать игры, ибо иногда кажется, что благодаря этой платформе все игры уже были придуманы до нас».

*\* На страничке Константина Свиридова (<http://zxnext.narod.ru/>) утверждается, что выпуск Спектрума, о котором мы говорим, произошел двумя месяцами позже.*

### SquareMania

В связи с тем, что не удалось обеспечить должную защиту от читинга, разработаны две новые версии SquareMania:

1. Для реальных Спектрумов, без генератора паролей, с локальной таблицей рекордов.
2. Для пользователей Windows, с генератором паролей, с увеличенным количеством квадратов на экране, встроенным MP3 плеером.

В обеих версиях немного изменен геймплей: скорость квадратов увеличивается не в зависимости от количества собранных квадратов. За собранные квадраты можно получить вдвое больше очков.

В новой версии игры другой генератор паролей (они стали длинее на 2 символа и сложнее).

Старый сайт игры аннулирован, новый находится по адресу: <http://www.squaremania.com>

Все, кто купил диск конкурса «Твоя Игра-3», получают новые версии игры **по e-mail** от Александра Шушкова или от меня (пишите на [aprisobal@gmail.com](mailto:aprisobal@gmail.com)).

Надеюсь, концепция онлайн таблицы рекордов не пропадет зря из-за чихтерства.

**Аprisobal**

### Белорусские новости

В Беларуси как всегда в плане активности на

# Новости

платформе затишье. Причин много - кто-то занят работой и личной жизнью, кому-то лень, у кого-то пропал интерес... Но, тем не менее, не всё так плохо.

**Сергей Баган (Prusak)** продолжает работу по адаптации текстового редактора IS-EDIT для работы в среде TASI-S. На текущий момент, полностью адаптирован непосредственно редактор и оверлей блочных операций.

**Владимир Цуранов (Transman):** «Продолжается работа на релизом игры Season of Sacura под 16 colors. Сконверченная графика и базовые процедуры уже есть. Самая главная трудность - это необходимость переделывать движок игры. Кроме того, если найдётся желающий перевести с английского языка на русский все тексты, то можно было бы выпустить и русскую версию игры. Также продолжается работа над jrpg - игрой, правда медленными темпами. Глобально-го ничего не сделано».

**Олег Голенков (breeze):** «Многие уже потеряли всякую надежду увидеть такие «великие творения» нашей команды, как C-WEEK и DOORS на платформе ZX Spectrum ;) Насчёт CWEEK'a ничего говорить не буду, так как там устарел материал за такое время, хотя конечно тут Striker периодически «пинает», чтобы я всё-таки выпустил сей шедевр.



А вот насчёт второго проекта - есть даже некоторые сдвиги. Всё началось с того, что AICo попросил у меня исходники от небезызвестной утилиты HDST (HardDisk Search & Test). Но, посмотрев на оные, я пришел в некоторый шок. Надо признаться, что написано оно достаточно коряво. Однако время поджимало, так как надо было успеть до выхода журнала IG#10. И тут было два варианта - либо привести в божеский вид старое добро - либо всё-таки рискнуть и переписать всё с нуля. Первый вариант мне как-то не очень понравился. Потому было принято решение переписать утилиту на базе нового ядра DOORS\AQUA KERNEL-7 (StormBringer).

К сожалению (а может и к счастью) я всё-таки не успел до выхода журнала, однако доделал некоторую функциональность ядра. В результате чего вся утилита сводится к тому, что грамотно вызывает функции ядра. К примеру, в ядре сейчас реализованы:

- менеджер памяти (пока не задействован, но особенность данного менеджера в том, что он



**Mag, Fox, Sinus, breeze, Striker на поинтовке**

может с помощью хитрого алгоритма найти всю доступную память и составить соответствующую карту);

- драйвер терминала (в данном случае используется для вывода на стандартный экран Спектрума, но вполне можно задать любой другой, например тот же ATM-Turbo);

- драйвер клавиатуры;

- драйвер IDE (в данном случае пока написан драйвер под Nemo\KAY контроллер, сейчас ведётся работа над написанием драйвера под ATM-Turbo);

- сама утилита HDST, которая запрашивает данные у одного драйвера и отправляет другому.

Ещё одно небольшое событие. 13 мая в городе Гродно состоялась **поинтовка спектрумистов**, которая собрала достаточно большое количество народа. Принимали участие Sinus (Слава Тертыяк), Fox (Павел Гоголевский), Black (Игорь Лянгнер), Mag (Андрей Магильницкий), breeze (Олег Голенков), Deejan (Dj Serg - Ханько Сергей) и ваш покорный слуга. Погода была отличной, настроение хорошее, гродненцы вспоминали былые времена, я же рассказывал о прошлогодней поездке на ЦЦ. И ведь чувствуется, что есть у людей ещё порох в пороховницах... Так что не оставляю я надежд, что оставшиеся спектрумисты Беларуси ещё заявят о себе!

6 июня газете **Target** исполнилось 7 лет.

**Андрей БАГЛАЙ (Striker)**

## Debris

Наша группа планирует участие на различных фестивалях. Будем выставять интро и музыку. Также в процессе написания несколько игр, вывер, релиз старой игрушки. Планов море! Но когда они реализуется - неизвестно!

**Владислав ЮВЖЕНКО**

## Новинки ПО

### Игры конкурса «Твоя игра-3»

#### Square Mania

(c) Aprisobal

Страничка игры - <http://www.squaremania.com/>



Первая поступившая на конкурс игра представляет собой конверсию с флэш-игры на ПЦ. Управляя черным квадратом, вы должны будете собирать серебряные

квадраты, попутно уворачиваясь от черных. Задача - продержаться как можно дольше и набрать максимальное количество очков. Собирая серебряные квадраты с отверстием по середине, вы можете получить определенный бонус, будь то замедление движений квадратов, призовые очки или неуязвимость на короткое время. Обходите стороной черные квадраты с дыркой - можете потерять с таким трудом набранные очки. В игре присутствует управление мышкой, а по завершении игры вам выдадут пароль, введя который на Интернет-страничке игры можно будет увековечить свое имя. Ваш покорный слуга уже наследил :)

#### Nipik

(c) Triumph games labs

«Когда-то, давным-давно, жил был один очень богатый чел, у которого было одно желание... Нажраться зелья! Но это зелье находилось во всевозможных лабиринтах... Лабиринтах наполненных монстрами :( (И вот он подал объявление в «Из рук в руки»: «Тому, кто притащит мне это зелье, я дам 10 баксов за бутылку!» - такими словами начинается вступление к игре Nipik от Triumph games labs. Управляя смешным чудиком и уворачиваясь от врагов, коих немало и разных типов, собирая бутылки с зельем и всевозможные бонусы, вы пройдёте через множество уровней, дабы выполнить поставленную перед вами задачу - собрать порядка 500 бутылок с зельем. [ Recommended ]



#### Farmer

(c) Сачок Р.В., Сачок Д.В.

Эта игра повествует о похождениях фермера. После загрузки и просмотра меню, вы попадете



#### Bobik

(c) MIA Soft, Skill Master, Zebra, Risk Soft, Bugsy

Небольшая, но веселая адвентюра о приключениях говорящего пса по кличке Бобик. Не слишком сложная для игр подобного плана, но и не «проходная за 2

минуты», что позволяет возвращаться к ней снова и снова. У этой игры уже образовался свой фан-клуб. Поиграв в нее, вы, я уверен, вступите в его ряды. Кстати, авторы планируют сделать продолжение, более сложное и объемное.

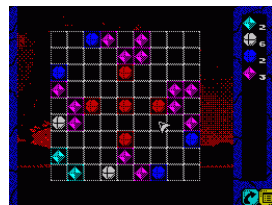


#### Paradoxion

(c) SAM style

Перед вами Paradoxion - логическая игра, состоящая из 30 уровней. Цель каждого уровня - очистить игровое поле. Для этого нужно расставить имеющиеся у вас

фигурики между теми, которые на уровне уже есть так, чтобы вызвать цепную реакцию. Поясню - одинаковые фигуры, собранные в определенные комбинации, взрываются и отбрасывают в стороны рядом стоящие фигурки. Комбинации зависят от типа фигурок, например, ромбики взрываются, если располагаются квадратом 2\*2 фигурки. По прохождении каждого уровня вам выдается пароль, дабы в следующий раз не проходить эти уровни заново. [ Recommended ]



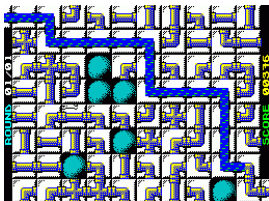
#### Sewerage

(c) Alone Coder, Shiru Otaku

Почувствуй себя в шкуре сантехника! Переставь куски труб, дабы устранить течь! Займи первые

непосредственно в саму игру, целью которой является сбор огурцов и золотых, разбросанных по полю. Мешать вам будет монстр, вернуться от которого невозможно. Т.к. игра сделана на Бейсике, поэтому скорость оставляет желать лучшего.

## Новинки ПО



места во всех трех видах игры и получи заслуженный пряник :) Игра управляется с клавиатуры, а также мышкой. Но есть еще хитрая кнопочка F, нажав на ко-

торую, вы сможете получить в два раза больше очков. Правда, и вода потечет намного быстрее. Старайтесь использовать максимальное количество отрезков труб - так вы получите больше очков.

### Игры

#### Blizzard's Rift

(c) Johnatan Cauldwell, 2007

<http://trd.specy.cz/gamez/b/BLIZZARD.ZIP>

Вашему вниманию предлагается свеженький релиз из-за границы от одного из самых активных игроделов современности. Игра состоит из нескольких фаз. Вначале вам нужно будет выбрать звездную систему и планету в этой звездной системе. Затем вы сядете за штурвал космического корабля, и будете расстреливать вражеские корабли. Будьте внимательны, перекрестия прицела нет, поэтому попасть в противника очень сложно. За точное попадание вы получите определенную сумму кредитов. Общее количество кредитов показано в левом верхнем углу. Также следует экономно расходовать заряд лазера, показанный в графе Lasers. По окончании полета игра переходит в третью стадию, напоминающую одну из предыдущих игр этого автора Lunaris в которой вы, управляя корабликом, должны будете собирать кристаллы. Помимо действующей на корабль гравитации и инерции, так и норовящих бросить ваш корабль на стены лабиринта, у вас появились враги - небольшие полусферы, постреливающие в вашем направлении. Здесь-то и пригодятся сэкономленные ранее заряды для лазера. Внимательно следите за запасом топлива и количеством кораблей, иначе игра закончится.

[ Recommended ]

#### Cannon Bubble

(c) Computer Emuzone, 2007

<http://trd.specy.cz/gamez/c/CANNON.ZIP>

Как это ни прискорбно будет некоторым уз-

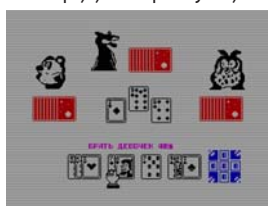


нать, Cannon Bubble является конверсией с другой платформы. Тем не менее, перед нами весьма занимательный продукт от наших зарубежных братьев по увлечению. После загрузки вы попадете в стартовое меню, где сможете задать управление, а также выбрать количество игроков, после чего можно перейти непосредственно к игре. Управляя изображенной внизу игрового экрана пушкой, вы должны будете очистить поле от разноцветных шаров. Помимо этих самых шаров из дула пушки также будут вылетать различные бонусы, которые несколько облегчат Вам жизнь, однако и с ними игра не будет такой уж легкой, и дело тут вот в чем. Во-первых, поле нужно очищать как можно быстрее, поскольку через некоторое время после начала раунда снизу будут вылетать несколько шаров, которые могут серьезно подпортить вам игру. Во-вторых, когда останется избавиться всего от одного шара, будут выстреливаться шары не того цвета. И если первое лишь подогревает интерес к игре, второе иногда просто выводит из себя. [ Recommended ]

### King

(c) BSoft, 1999

[http://trd.specy.cz/full\\_ver/\\_KING\\_.ZIP](http://trd.specy.cz/full_ver/_KING_.ZIP)



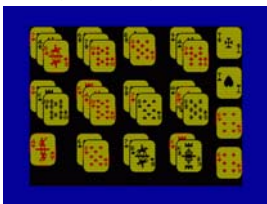
Перед нами ZX экранизация карточной игры King. Если честно, то я никогда про подобную игру не слышал, однако правила игры оказались довольно простыми: не брать взятки, не брать определенные карты, либо наоборот, брать червей. В первом случае с вас будет списываться оговоренное в начале раунда количество очков, во втором вы сможете поправить свое положение. В соперники авторы игры отвели всем известных мультяшных персонажей Винни Пух, Багира, Пятачок и другие. Перед началом вы должны будете выбрать партнеров на игру, передвигая указатель-руку. Под портретом игрока после выбора будет показан примерный уровень навыков игры того или иного персонажа. Графика, правда, немного хромает - масть карты видна не очень отчетливо. [ Recommended ]

## Новинки ПО

### Пасьянс

(с) Рыков Д.А., 1995

[http://trd.speccy.cz/full\\_ver/PASIAN.SZIP](http://trd.speccy.cz/full_ver/PASIAN.SZIP)



Одна из нескольких реализаций старого доброго пасьянса. Задачей будет сложить карты по 4 стопкам, начиная с тузов - всем известная «косынка», только на новый

лад. Насторожило использование музыки, выдернутой из других программ, графика же прорисован довольно тщательно. Немного хромает скорость работы программы, что, впрочем, можно списать на довольно почтенный возраст программы.

### Гробница Наполеона

(с) Филлип Сапожников, 1993

[http://trd.speccy.cz/full\\_ver/GROBNAP.ZIP](http://trd.speccy.cz/full_ver/GROBNAP.ZIP)

Еще одна карточная игра из недавнего блока обновлений сайта Virtual TRDOS шлет нам привет из далекого 1993 года. Очередная реализация пасьянса, наполовину выполненная на Бейсике. В игре есть встроенная помощь, которая позволит вам проникнуться всеми нюансами раскладки карт. Также есть небольшое досье на автора программы.



### Нарния 1, 2

(с) Megasoftware, 1995

[http://trd.speccy.cz/full\\_ver/NARNIA1.ZIP](http://trd.speccy.cz/full_ver/NARNIA1.ZIP)

[http://trd.speccy.cz/full\\_ver/NARNIA2.ZIP](http://trd.speccy.cz/full_ver/NARNIA2.ZIP)



Знакомое название, не находите? В первой части игры вы попадаете в старинный замок с множеством комнат. Блуждая по нему, вы должны будете найти волшебное кольцо, которое перенесет вас в загадочную волшебную страну. Программа выполнена на бейсике (несмотря на это, в игре есть графика) без какой-либо защиты, поэтому особо нерадивые игроки могут понажимать Break, дабы посмотреть, что делать дальше. Но лучше все-таки пошевелить мозгами. Во второй части вы, попав в страну Нарния, путем некоторых манипуляций должны

посадить волшебное дерево и сорвать с него яблоко.

### Пресса

В этом секторе ПО сейчас наблюдается некоторое затишье. Ни тебе Micron'a, ни GenZ'a, ни Psychoz'a. Про 3bit я вообще лучше промолчу. По имеющимся данным вовсю идет работа над журналом Adventurer (CPU), который должен увидеть свет совсем скоро. А если вы зайдете на сайт [trd.speccy.cz](http://trd.speccy.cz), то сможете найти несколько довольно редких электронных газет и журналов, выловленных на бескрайних просторах дискеток несколькими товарищами.

### Info Guide #10

<http://alonecoder.narod.ru/zx/books/IG10.rar>

AICo сотоварищи разродились новым номером журнала, который вышел аж на двух дисках. Информации как всегда много и полностью равнодушных остаться не должно. Номер посвящен памяти Влада Сотникова (Vega). В приложении есть системные программы, которые нарушили некий застой в этом виде ПО.



### Fantastic #107

[http://trd.speccy.cz/press/fantastic/FAN\\_107.ZIP](http://trd.speccy.cz/press/fantastic/FAN_107.ZIP)



Александр Смирнов продолжает выпуск газеты про аномальное, непознанное и жутко интересное. Помимо околонуканой тематики присутствует интересный материал о писателе-фантасте Герберте Уэллсе.

### Fantadrom #7

<http://trd.speccy.cz/press/fantadrm/FTD7.ZIP>

Луноход1 представляет вашему вниманию новый выпуск литературно-художественного журнала Fantadrom. Советую обратить внимание на раздел Per Aspera..., в ко-



## Новинки ПО

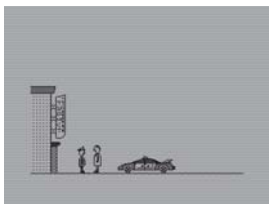
тором содержится статья Владимира Смирного в защиту «Новой хронологии» господина А.Н. Фоменко.

### Разное

#### Матрица

(c) Creative Corporation Zhuki, 2007

<http://trd.speccy.cz/sbor/MATRIX.ZIP>



CCZ снова с нами и представляют свою новую работу мультфильм «Матрица», представляющий собой вольный пересказ одноименного фильма. Весело и

со вкусом. Другого у CCZ нет.

#### TurboSound

(c) Karbofos + splinter (trotil sausage),  
kyv (kk)

<http://trd.speccy.cz/sbor/TSZX.ZIP>

<http://trd.speccy.cz/sbor/BONUSTS.ZIP>

В мире музыки ZX произошло знаменательное событие - вышел в свет ПЕРВЫЙ альбом музыки для устройства Turbo Sound, принадлежащий перу Karbofos'a. Если вы не слышали этот альбом, то вы понятия не имеете, что можно вы-

жать из шести каналов АУ-звука, двух огибающих и двух генераторов шума. Послушайте самый яркий музыкальный релиз последнего времени, и вы получите истинное удовольствие от качественной музыки. К этому альбому был выпущен еще и бонус, содержащий семь треков от разных музыкантов.

#### TurboSound Player

(c) Demon\_ZX

[http://trd.speccy.cz/system/TS\\_DEMON.ZIP](http://trd.speccy.cz/system/TS_DEMON.ZIP)

Специально для предыдущего релиза Demon\_ZX написал проигрыватель turbo-модулей, который можно использовать для проигрывания любых турбо-треков. Под-



держиваются различные скины, можно сменить стартовую картинку, текст в левом нижнем окошке тоже меняется. Правда для текста есть ограничения, строки больше 18 символов обрезаются, максимум 2304 байта и 227 строк. Плеер распознает заголовки как от Pro Tracker 3.xx, так и от Vortex Tracker. Поддержана кемпстон-мышка (клавиша <K>).

**Обзор подготовил  
Антон ЯКОВЛЕВ**

# Хочешь новые игры?

## Поддержи конкурс «Твоя игра»!



<http://abzac.retropc.ru>

Perspective

## Результаты

## Твоя игра-3. Результаты



№ п/п	Голосующий	Игра конкурса					
		SquareMania	Nipik	Farmer	Bobik	Paradoxion	Sewerage
1.	Aprisobal	-	4	5	3	1	2
2.	Lord Vader	4	5	6	1	3	2
3.	Амосов Николай	4	3	6	5	2	1
4.	Баган Сергей	5	2	6	4	1	3
5.	Баглай Андрей (Striker)	2	1	6	5	3	4
6.	Булчукей Владимир	1	2	4	5	6	3
7.	Быстров Дмитрий (Alone Coder)	2	4	5	3	1	-
8.	Гартфельдер Денис	2	5	6	3	1	4
9.	Зубарев Константин (Skill Master)	4	2	5	-	1	3
10.	Искаков Ренат (Risk Soft)	4	1	5	-	2	3
11.	Кандауров Александр (КАСик)	5	1	6	4	2	3
12.	Кириченко Александр	3	1	6	4	5	2
13.	Клопов Юрий (кув)	2	-	5	4	1	3
14.	Курачий Дмитрий	1	2	3	4	5	6
15.	Ломакин Станислав	2	3	6	1	4	5
16.	Максимов Александр (CJEcho)	1	-	5	3	4	2
17.	Маринов Андрей (nyuk)	1	4	5	6	2	3
18.	Минин Владимир (joker)	4	5	6	3	1	2
19.	Никитин Олег (Nik-o)	2	1	5	3	4	-
20.	Пеунов Андрей (And)	6	4	5	2	1	3
21.	Пономарёв Дмитрий	1	3	6	4	2	5
22.	Разумов Александр	5	2	6	4	3	1
23.	Романов Вячеслав (u-man)	1	-	5	4	3	2
24.	Сачок Роман (Astet)	2	4	-	3	1	5
25.	Синяков Александр (SAM style)	1	4	5	3	-	2
26.	Трубочик Максим	1	4	6	5	2	3
27.	Ходько Дмитрий	2	3	6	4	1	5
28.	Цуранов Владимир	4	1	6	5	2	3
29.	Червов Алексей	4	3	6	1	2	5
30.	Чунин Роман (CHRV)	5	4	6	3	1	2
31.	Шушков Александр (ахор)	2	5	6	3	1	4
32.	Ювженко Владислав	3	5	6	1	2	4
33.	Юдин Станислав (CityAceE)	3	1	6	5	4	2
34.	Яковлев Антон (sci)	5	2	6	3	1	4
Сумма баллов за каждое место*	I	168 (8)	147 (7)	0 (0)	84 (4)	273 (13)	42 (2)
	II	117 (9)	78 (6)	0 (0)	13 (1)	117 (9)	117 (9)
	III	24 (3)	40 (5)	8 (1)	88 (11)	32 (4)	80 (10)
	IV	35 (7)	40 (8)	20 (4)	45 (9)	20 (4)	25 (5)
	V	15 (5)	15 (5)	33 (11)	18 (6)	6 (2)	15 (5)
	VI	12 (6)	0 (0)	40 (20)	2 (1)	2 (1)	2 (1)
Общая сумма		371	320	101	250	450	281
Итоговое место		II	III	VI	V	I	IV

\* В скобках указано количество тех или иных мест, вне скобок сумма баллов.

## Результаты

### Итог

1 место -	<b>Paradoxion</b>	<b>(450 pts)</b>	/ Александр Синяков
2 место -	<b>SquareMania</b>	<b>(371 pts)</b>	/ Aprisobal
3 место -	<b>Nipik</b>	<b>(320 pts)</b>	/ Triumph Game Labs
4 место -	<b>Sewerage</b>	<b>(281 pts)</b>	/ Дмитрий Быстров
5 место -	<b>Bobik</b>	<b>(250 pts)</b>	/ Константин Зубарев & co
6 место -	<b>Farmer</b>	<b>(101 pts)</b>	/ Роман Сачок

### Призы из призового фонда\*

1 место -	<b>Paradoxion</b>	- <b>2410 рублей</b>	+ диплом + «Абзац» № 31
2 место -	<b>SquareMania</b>	- <b>1990 рублей</b>	+ диплом + «Абзац» № 31
3 место -	<b>Nipik</b>	- <b>1715 рублей</b>	+ диплом + «Абзац» № 31
4 место -	<b>Sewerage</b>	- <b>1505 рублей</b>	+ диплом + «Абзац» № 31
5 место -	<b>Bobik</b>	- <b>1340 рублей</b>	+ диплом + «Абзац» № 31
6 место -	<b>Farmer</b>	- <b>540 рублей</b>	+ диплом + «Абзац» № 31

### Призы от группы NedoPC

1 место -	<b>Paradoxion</b>	- <b>Турбо 2+</b> (плата + комплект шлейфов)
2 место -	<b>SquareMania</b>	- <b>ТурбоСаунд</b>
3 место -	<b>Nipik</b>	- <b>Пал-кодер</b>

\* Реальные суммы, полученные авторами, будут меньше, т.к. их часть «съест» процент от почтового перевода.

## 0 конкурсе

### Александр ШУШКОВ

Вот уже три конкурса миновало, а некоторые вопросы проведения и правил **«Твоей игры»** не дают покоя не только мне, но и некоторым участникам и игрокам. А потому, хотелось бы попросить всех неравнодушных к конкурсу, выразить свои идеи и пожелания относительно правил конкурса (последние правила были опубликованы в «Абзаце» № 26).

### Дмитрий БЫСТРОВ

Насчёт формата конкурса...

В текущем формате:

1. Соавторы остаются на птичьих правах. Хотя я уверен, что, скажем, Shigu не только имеет право оценивать игры, но, и имеет квалификацию для этого.

2. Бетатестинг практически невозможен. Игра пишется в тайне. Разумеется, это чревато глюками, недоработками и непонятками.

3. Авторы пишут игру, зная, что целый год её почти никто не увидит. Это сильно снижает интерес к конкурсу. Можно заметить, что за последний год свободно выложено куда больше игр, чем выставлено в «Твоей игре».

4. Авторы не видят наработок конкурентов в процессе написания. Результат - отсутствие конкурентной борьбы и низкое качество игр.

5. Голосует малая и нерепрезентативная группа спектрумистов.

Советую взглянуть, как со всем этим справля-

ются наши зарубежные товарищи - например, на MSXDEV и MiniGame Comp. Работы, присланные организаторам, мгновенно попадают на сайт конкурса. Начинается с демоверсий, потом авторы присылают всё более и более навороченные версии, а ошибки постепенно выявляются и устраняются. На момент deadline отбираются те игры, в которые можно играть, и они участвуют в голосовании (прошу заметить, голосовать может каждый!). Призы предоставляют желающие (у нас такие уже есть - NedoPC, найдутся и другие).

### Дмитрий ХОДЫКО

Несколько общих мыслей. Прежде всего, хочется поблагодарить организаторов за четкую позицию относительно совместимости. Требования работы на конфигурации 128K кажется мне более чем уместным - искусство есть борьба с материалом и именно ограниченность конфигурации привела к появлению тех игр, которые мы до сих пор считаем непревзойденными. Названия каждый подставит себе сам.

Основной вывод из всего ниже написанного оптимистичен - конкурс состоялся. Это определяется по двум признакам: во-первых, победитель неочевиден (мне, по крайней мере - некоторые игры в процессе личного оценивания прошли любопытные пути, так что интрига есть); во-вторых, уровень большинства игр примерно одинаков. Нет смысла спорить насчет того, каков этот уровень «в абсолютных значениях» - средний,

## Результаты ///

хороший или ниже плintyса - на конкурсе мы сравниваем игры друг с другом, а не с какими-то заоблачными эталонами. Я посчитал общий уровень игр хорошим, потому и оценивал исходя из такого мнения. Три игры оценены в среднем на пятерку, а три - на четверку. Победителем конкурса станет добросовестная, крепко сколоченная игрушка, способная, хотя бы теоретически, удерживать интерес игрока в течение нескольких недель. Вероятнее всего, это будет конверсия с PC, которую не стыдно было бы выставить на продажу в период расцвета нашего любимого компьютера.

Еще два соображения. Во-первых, как я уже говорил, лучшими играми конкурса я считаю конверсии. Это не страшно, так было и в «классический период», в конце концов, «Элита» и «Ривер Райд» - тоже конверсии. Другое дело, что тогда игры строились с учетом возможности их реализации на всем ассортименте компьютеров, от PC и Амиги до Спекки включительно. Сейчас же правильно выбрать оригинальную игру - целое дело. Не думаю, что можно серьезно воспринимать спектрумовские «Dune 2» или «UFO» после «Nether Earth» и «Rebel Star 2», что бы там по этому поводу ни говорили, а с другой стороны - сделать на Спекки «Line Rider» или «Falling Sand», вероятно, не стоит и пытаться... Так что теперь задача «держать лицо» платформы куда более актуальна, поэтому большое спасибо авторам конверсий и поэтому я не стеснялся ставить таким играм пятерки за идею, хотя к идее авторы тут вроде бы и непричастны.

Во-вторых, разработка игры авторским коллективом, о чем сейчас так много говорят, себя в рамках конкурса не оправдала. Вроде бы опыт PC-сцены твердо убеждает нас в том, что чем больше людей задействовано в построении, тем лучше, хотя бы в силу того, что каждый из них является специалистом в своей области. Тем не менее, подавляющее большинство восьмибитной классики - это

работы одиночек, в крайнем случае, двоих человек - кодера (по совместительству дизайнера) и художника. При большем коллективе игра зачастую просто разваливается, поскольку отдельные элементы и смотрятся отдельно друг от друга. Так что и на этом конкурсе работы одиночек показали лучшие результаты, а коллективное творчество мне лично кажется довольно необидительным.

Каждая игра мной оценивалась по тридцатибалльной системе «внутреннего использования» - шесть критериев, каждый по пять баллов.

1. «Идея» - оригинальность идей, игрового механизма или новизна взгляда на идеи ранее известные, яркость «фишек». Конверсии оцениваются наряду с авторскими разработками, и я объяснил почему.

2. «Играбельность» - качество реализации идеи - субъективная увлекательность игры, управление, сбалансированность.

3. «На глаз» - собственно качество графики, попытка оценки общего стиля и дизайна.

4. «На слух» - музыкальные темы, общий стиль, связь музыки и звука с игрой.

5. «Первая мысль» - общее представление после первого получаса игры.

6. «Пост-скрипtum» - общее впечатление не менее чем через две недели общения с игрой - «ре-играбельность», запоминаемость игровой идеи, дизайна.

Практически всем играм результат подпортила музыка - имея к этой дисциплине некоторое отношение, я придирался к звуку довольно сильно, в то время как в паре игр темы, видимо, выбирались из того, что было под рукой, а не писались специально. Кроме того, идея навстречу пожеланиям наших зарубежных товарищей, большинство игр сделано на английском - и почти во всех есть ошибки, причем в самых неожиданных местах. На эти ошибки я внимания не обращал вообще, хотя, в принципе, их есть смысл исправить.

# Будь первым!

Участвуй в конкурсе «Твоя игра»!



<http://abzac.retropc.ru>

Perspective

## Результаты

## Об играх

## SquareMania



## Александр СИНЯКОВ (SAM style)

Однако ж, весьма динамичная игралка. Несмотря на незамысловатый её геймплей, меня торкнуло просто не по детски. Чем дольше играешь, тем больше хочется набрать ещё больше очков.

## Дмитрий БЫСТРОВ (Alone Coder)

Очень гладкий движок, играть приятно. Сайт с рекордами - хороший ход, однако многие начали играть со Snapshot'ами, а это уже неинтересно. Жаль, что идея чужая. Чего не хватает - так это комбо-призов, за быстрое взятие нескольких квадратики.

## Максим ТРУБЧИК

Добротная игра в старых традициях Спектрума. Нормальный выбор управления, музыка ничего, графика тоже. Определенный интерес вызывает возможностью сохранить свои достижения на сайте игры, а не вариться в собственных игровых ТОП-10.

## Роман ЧУНИН (CHRV)

Как плюс - оригинальная идея игры. Минус - в таблице рекордов при наборе имени часто набираются несколько букв сразу (возможно это глюк моего компьютера).

## Сергей БАГАН

Как плюс - оригинальная идея игры. Минус - в таблице рекордов при наборе имени часто набираются несколько букв сразу (возможно это глюк моего компьютера).

## Станислав ЛОМАКИН

Не люблю абстрактные игры, но эта оставила очень приятное впечатление. Просто, стильно, квадратно, ничего лишнего, а драйв есть.

## Владислав ЮВЖЕНКО

Смысл этой игры заключается в том, чтобы ловить серые квадратики, быстро летающие по

экрану, за которые вам начисляются очки. Навравшись на чёрный квадрат, очки снимаются, и отнимается жизнь (их всего три). Ещё есть «пустые» квадраты, с различными сюрпризами в основном неприятными. В конце игры выдается пароль, который можно ввести на сайте указанном в меню. Так вы узнаете, какое место заняли среди игроков. Данная возможность один из главных плюсов игры.

## Александр ШУШКОВ (axor)

Это была первая игра, которая пришла на конкурс. Впечатления, которые она у меня вызвала, были только положительными. Сразу успокою автора и скажу: впечатления не изменились и сейчас.

Моя постоянная работа отчасти связана с ежедневным и практически постоянным использованием мыши на компьютере. Я, конечно, не представляю, как можно играть в подобные игры на клавиатуре (хотя кто-то уже заметил, что при игре от клавиатуры условия для игрока помягче), а потому возможность управления мышью порадовала. Т.к. я не играю в игры на PC, то не могу сравнивать эту игру ни с какой конверсией. Сама идея игры мне понравилась, равно как лаконичность и добротность в исполнении. Простота - это сила!

## Владимир МИНИН (joker)

Интересная вещь, грамотно сделанная. Если бы была не конверсия - возможно, могла бы оказаться в тройке.

## lvd

Игрушка на реакцию. Впрочем, если у вас плохая реакция, то просто не подбирайте те квадратики, которые убстроят игру, но тогда вам нужно терпение, чтобы набирать очки (это намёк =).

В целом вся игра выполнена довольно технично, создаёт целостное впечатление. Напрягает вывод текста (очков и информации) атрибутами - в пылу игры прочесть слова практически невозможно, кроме того, это отвлекает от игрового процесса. Ещё курсор не сильно отличается от чёрных квадратики - лишь окантовкой толщиной в один пиксель. Было бы лучше, если курсор чётко выделялся бы на общем фоне разнотипных квадратики.

Отдельной похвалы заслуживает замечательная идея меряться набранными очками на сайте «Твоей Игры». Правда, мерялка легко читится при помощи отладчика в Unreal Speccey.

## Олег НИКИТИН (Nik-o)

Питаю определенную слабость к таким играм =) А тут, как я люблю, дизайн, музыка, играбельность...

## Вячеслав РОМАНОВ (u-man)

Игра хоть и простая, но мне очень понравилась. Видимо всё это из-за плавности всего про-

## Результаты ///

исходящего. Ну и такая вещь, как таблица рекордов в Интернете - считаю это большим плюсом.

**Владимир БУЛЧУКЕЙ (Wlodek Black)**

Эта игра меня порадовала больше всего. Вовсе не потому, что шла первым номером. Хотя сюжет и достаточно «избитый», но реализация великолепная. Движения героя и персонажей тщательно выверены, всё логично и соответствует реакции человека, играть приятно. Совершенно адекватное управление (не секрет, что во многих играх существует «люфт» между нажатием на клавишу, действием персонажа и отпусанием клавиши). Я с удовольствием прошёл несколько уровней и остался доволен. В общем, это уже не РасМaп в прежнем понимании, это больше. То же самое могу сказать и про Nipik. Поэтому отдал им два высших места.

**Николай АМОСОВ**

Совершенно незатейливая игра, с неплохим дизайном, но совершенно ужасным музыкальным сопровождением. Целью игры является «собрание» серебряных квадратов, перемещающихся по экрану в разных направлениях. Сделать это с комфортом видимо позволит игра с Kempston mouse, которой у меня, к сожалению, не оказалось. Наигравшись с клавиатурой, я пришёл к выводу, что игра хоть и выполнена достаточно хорошо, но ничего интересного из себя не представляет - так, погонять несколько раз, не более.

Мало установить рекорд и попасть в таблицу рекордов, нужно ещё умудриться вписать в неё своё имя. Так как набираемые буквы, так и норовят размножиться, то сделать это с первой попытки довольно проблематично.

Таблица рекордов позволяет выгружать себя на диск, но мне не удалось это сделать. На просьбу сохранить результаты программа выдала мне «File not found». Что бы это могло значить? Поковырявшись в игре отладчиком, я обнаружил, что игра ищет на диске файл SquareMN.C. Такого файла естественно у меня не было, отсюда и сообщение. Что это - отдельный файл с таблицей рекордов или же тело игры, которое было безвозвратно утеряно в результате «грамотного» склеивания бейсик-загрузчика с телом игры?

**Андрей БАГЛАЙ (Striker)**

Если честно, когда я увидел скриншоты игры, меня не впечатлило. А вот сама игра захватила - действительно неплохо сделана. Не видел оригинала на РС, поэтому о качестве переноса говорить не могу. Лично мне понравилось, особенно музыка - этакая смесь Ahim'a и fatalsnipe.

**Денис ГАРТФЕЛЬДЕР**

По опубликованным скриншотам было совершенно не понятно, в чём состоит смысл игры, так что с нетерпением ждал момента, когда, наконец,

смогу её запустить. Первое, что бросилось в глаза - аскетичный интерфейс, который, однако, идеально подходит для игрового процесса. Причём - вот интересно! - в зависимости от выбора способа управления (при помощи мышки или при помощи клавиатуры) игра очень сильно преобразается! С мышкой можно легко и быстро «обогатиться», а управление от клавиатуры позволяет выживать в течение более длительного времени. Хотя уже через три минуты это становится сложной задачей!

**Константин ЗУБАРЕВ (Skill Master)**

Хорошее звуковое оформление. Отличная динамика. Но не проработан сюжет - кто против кого - квадраты против квадратов? Графики в игре не много, но думаю, если заменить квадраты на, скажем, космические корабли, играть бы стало намного интереснее. Особенно радует то обстоятельство, что у игры есть свой собственный сайт, где можно зарегистрировать свои достижения и похвастаться перед другими. Надеюсь, кейгенератор в игре хорошо защищён и ни кому не придет в голову регистрировать на сайте липовые очки.

**Александр МАКСИМОВ (SjEcho)**

Довольно интересный концепт. Игрушка выполнена в достаточно необычном стиле. Интересный саундтрек и спецэффекты только добавляют аркадности в эту игру. У меня на смарте была игрушка - чем-то похожа (там рыб есть нужно), я в нее долго играл. Учитывая, что авторы игры внесли в неё некую «онлайнность», то реализациям игрушка только добавит новизны в игровом процессе.

ГРАФИКА: 70% - сложно сказать... просто прикиньно и весело!

МУЗЫКА: 80% - всё очень даже качественно.

РЕАЛИЗАЦИЯ: 90% - игра аркадная, динамика есть. Управление сложновато, хотя...

**Ренат ИСКАКОВ (Risk Soft)**

Очень динамичная игра, определенно добавляет адреналину. Единственный минус - это спайты, а точнее полное их отсутствие. Их место занимают квадраты: большие, маленькие, разного цвета, квадрат в квадрате... согласитесь, наблюдать вариации картины Малевича несколько надоедает. В остальном же, все более-менее сносно.

**Дмитрий ХОДЫКО**

Идея. Собрание пролетающих по экрану бо- нусов часто встречается в мини-вставках к различным играм, здесь же имеем попытку сделать из такой вставки полноценную игру. Принцип прост - управляя квадратиком-курсором, собирать пролетающие по вертикалям и горизонталям полезные серебряные квадратки разных размеров, уворачиваясь от вредных черных. Очки начисляются как за собранные квадратки, так и за время, которое мы продержались «на плаву». При

## Результаты ///

этом наш курсор со временем увеличивается, что должно усложнить игру. Есть и бонусы - серебряные полезные, черные вредные. Оригинальная флэш-версия особенным хитом не стала и не станет, но спектрумовский аналог имеет на это все шансы. Пять за удачно выбранный материал.

Играбельность. Игра затягивает с пол-оборота, хотя первоначальный восторг быстро проходит - сев в первый раз, я проиграл около часа, сейчас запускаю от силы минут на десять-пятнадцать. Управление реализовано как с клавиатуры, так и кемпстон мышью. Я опробовал оба варианта и могу сказать, что ощущения от игры очень сильно отличаются. Клавиатура несколько ограничивает наши перемещения, заставляя не слишком рисковать и увеличивая шансы выжить. Управление мышью, как в оригинальной игре, дает возможность совершать более сложные движения, но большая свобода вызывает больше желания рискнуть... Так что мы имеем по сути два варианта поведения, а вообще игра очень разнообразная, как и подобает аркаде. Играть трудно и заброс результатов очень велик - многое зависит и от везения, и от сосредоточенности. Имеется один странный эффект: анализ столкновений дает сбой - можно просесть по пролетающему квадратику, так и не взяв его. Пять за разнообразие вариантов игры и качественное управление.

На глаз. Вообще-то, ценность таких игр не в графике (какая графика, скажем, в Centipede или Defender), так что есть смысл говорить скорее об общем дизайне. А он замечателен - стилистика игрового автомата 80-х, скажем, если кто помнит «Формулу-1» из старых кинотеатров - что-то в этом духе. Основная графика черно-белая, показ очков и бонусов сделан атрибутами знакомест. Результат достаточно динамичный и яркий, хотя после получения игры ощущается некоторая «депрессивность» - возможно, бордюр в обычном режиме стоило сделать не черным, а каким-нибудь другим :) Пять за соответствие дизайна общему стилю игры.

На слух. В оригинале играло нечто клуб-ланджевое ни к селу, ни к городу, а здесь все значительно жестче - простой скачущий бас в меню, а в самой игре энергичная, с четкой секцией темка, ненавязчивая и потому не запоминающаяся. Звуковые эффекты атмосферные, особенно когда воспроизводятся сами по себе, без музыки - а программа предоставляет такую возможность, очень разумно. Я предпочитаю оставлять только эффекты - музыка ничего не прибавляет и не убавляет. Твердая четверка за стиль.

Первая мысль. Наглядный пример того, как отличная реализация делает из примитивной идеи кандидата на классический статус. Строгая графика имеет весьма солидный вид, вспомога-

тельных экранов мало, так что динамичность игры распространяется и на весь интерфейс программы. Пять за единство идеи и реализации.

Постскриптум. Отличная находка для игрового автомата или дружеской азартной рубки. В одиночестве интерес быстро падает. Насколько часто вы будете возвращаться к этой игре, зависит лично от вас. Четыре - все хорошее быстро заканчивается.

### Роман САЧОК

Прикольная игра, напомнила старые добрые времена, игрушки типа Worm, Xonix и др. Не так давно, ходила подобного рода флешка в сети, надо было выжить одному квадратику, среди других, там было написано, что это тренажер для американских военных летчиков. Очень похоже на SquareMania. Играя в SquareMania, сразу обнаружил правильную стратегию - не разминиваться на мелкие и крупные серебряные квадратики, а ловить серебряные квадраты, не окрашенные, которые дают +1000 очков. Несколько не отстроено количество очков, получаемых за простое выживание, и за вылавливание «пустых» квадратиков. Возможно, так и задумано. Набрал более 3500 очков.

### Александр РАЗУМОВ

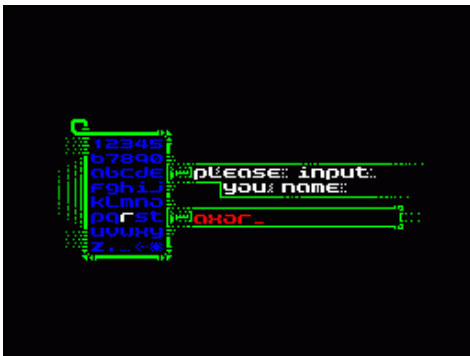
Отличная веселая игрушка, не смотря на четырехугольную графику. Забрало сразу же и не отпускало до трех часов ночи и конца следующего дня. Музыка подобрана в тему, не надоедает, а настраивает на игровой процесс. Играя, заметил одну интересную особенность, если в самом начале игры не ловить никакие квадратики, кроме бонусных, то будет наблюдаться полное отсутствие увеличения скорости. Такая возможность набирать огромное количество очков привела к быстрой потере интереса к игре. Хотелось бы, чтобы авторы исправили этот недостаток. Кстати, при различных загрузках происходит различное выпадение бонусных квадратов. То есть при одной загрузке выпадают «замедление» и «уменьшение», а при другой - «тысяча» и «уменьшение».

### Антон ЯКОВЛЕВ (scl)

Не могу сказать, что идея меня поразила - в свое время я видел в Интернете похожую вещь для тренировки реакции (надо было не только уворачиваться от черных квадратов, но и не выходить за рамки игрового экрана). Да, выглядит простенько. Да, графика как таковая почти отсутствует. Но, как затягивает! И совершенно не напрягает тот факт, что один умелец выкинул в Интернет генератор паролей, абсолютно все равно, что кто-то пользуется снэпшотами для набора очков. Но и без всего этого SquareMania стоит того, чтобы в нее поиграть. А, начав играть, за уши сам себя не оттащишь :)

## Результаты

### Nipik



#### Александр СИНЯКОВ (SAM style)

Человеки из Zuphr ещё раз доказали, что интры они делать умеют (кажется, на конкурсе это единственная игра с интрой). А вот непосредственно с игрой немного недоборщили. Если задумкой было сделать «старую добрую игрулину», то задумка удалась, но ничего такого примечательного я там не нашёл.

#### Дмитрий БЫСТРОВ (Alone Coder)

Я не смог добраться дальше уровня с двумя монстрами (кстати, я совершенно не понял, зачем там ввод имени, да ещё и по принципу джойстика - раздражает). Чересчур быстро они бегают. Сильно не хватает красок. В целом игра сделана слабее классического Fast Food.

#### Максим ТРУБЧИК

Вроде все ничего, но AI врагов просто выводит из себя своей непредсказуемостью, не игра, а рулетка какая-то!

#### Роман ЧУНИН (CHRV)

Средняя графика, довольно-таки простенький геймплей и хорошая музыка. Посмотрели и забыли. А жаль...

#### Сергей БАГАН

Только плюсы: очень приятная графика, ненавязчивая приятная музыка, вообще красиво сделано.

#### Станислав ЛОМАКИН

Невнятная игра со странно сделанными уровнями и имбецильными врагами. Что-то где-то в душе согрела, но непонятно почему. Ужасный диалог ввода имени вначале. Долго думал, что надо нажать, чтобы из него выйти.

#### Владислав ЮВЖЕНКО

Цель игры: бегать по экрану собирать бутылочки и не попадать монстрам в лапы. Не слишком удачная игра от группы Triumph. Я бы лучше поиграл в FM'2007!

### Александр ШУШКОВ (ахор)

С одной стороны, игра красивая, цельная, но с другой, идея не нова даже на Спектруме. Хотя, если бы искусственный интеллект врагов был более предсказуем, то и в моем рейтинге игра была бы выше. Люди, входящие в группу Triumph - творческие, потому для победы в будущих конкурсах есть все шансы.

#### lvd

С первых секунд эта игра демонстрирует классную графику, рутьную музыку и явно имеющий стиль во всём. Ничто не предвещает разочарования от самого геймплея... который, мягко говоря, однообразный. В банальном лабиринте, состоящем из непроходимых квадратиков-блоков и проходов между ними, находится ваш герой, придурочный враг и появляющиеся в случайных местах бутылки и прочие предметы, которые можно собирать. Враг - движется исключительно по случайной траектории: каждый раз он совершает шаг в непредсказуемом направлении. Так что буквально с первых минут игры вашей задачей становится борьба с хаосом и однообразием: хаотически и однообразно движущийся враг, хаотически появляющиеся бутылки. По мере прохождения уровень ситуация не улучшается - всё те же однообразные лабиринты, всё те же хаотически движущиеся враги. Правда, начиная с некоторого уровня, появляются более предсказуемые враги - их интеллект хватает, чтобы смещаться в вашу сторону. Под конец появляется то самое собрание точек, которое постоянно телепортируется (см. описание на диске), но легче от этого не делается...

Замечу, что я сам ни в коем разе не претендую на прохождение всей этой игры, а чтобы составить представление об уровнях, я буквально за 5 минут в отладчике Unreal Spessу поставил неуязвимость и прохождение уровня с 1 бутылки.

Тем не менее, если вы стойко выдержали все мучения, в конце вас ожидает забавная анимашка под прикольный музон - хоть какая-то радость после многих часов однообразия (если, конечно, вы решите честно пройти эту игру).

#### Олег НИКИТИН (Nik-o)

За серьёзность к подходу и упорство в работе. Надеюсь, u-man съездит в Питер :)

#### Николай АМОСОВ

Перед игрой есть простенькое INTRO с бодрой музыкой. После загрузки предлагается ввести своё имя, но сделать это можно довольно необычным и красивым способом. Такого я раньше не встречал. Целью игры является бегание по одноэкранному лабиринту и собирание зелёных бутылочек. По лабиринту разбросаны враги, одни из которых перемещаются странным random-образным способом, просто тупо бросаясь то в одну сторону, то в другую.

## Результаты ///

Непредсказуемость их перемещения сильно усложняет игру и заставляет понервничать. Другие же враги пытаются угадать направление моего перемещения и устремляются в мою сторону, но, упёршись носом в препятствие, не могут от него оторваться. В процессе игры звучит простенькая малоканальная музыка и есть звуки. После окончания игры программа попытается записать результат на диск, но, наткнувшись на защиту от записи, быстроенько сбросится.

В целом игра довольно приятная как визуальнo, так и в плане геймплея. С первого раза я прошёл 11 уровней. Странно, но мне кажется, что враги в игре не соответствуют своему описанию, приведённому в текстовом файле игры. Кроме того, в самой игре, в правом нижнем углу лабиринта явно наблюдается надпись NIPK-2. Может описание от первой части игры?

### Андрей БАГЛАЙ (Striker)

Уже то, что игра сделана ребятами из Triumph, предполагает качество. Неплохая аркада, приятная музыка, множество уровней разной сложности. Сюжет конечно не оригинален - в разных вариациях его можно встретить во многих играх. И игра не так проста, как может показаться на первый взгляд. В движении врагов, какую то систему уловить сложно, поэтому в первый день, когда стал в неё играть, я надолго застрял на 3 уровне. Немного не понравились движения главного героя - когда перемещаешь его влево - вправо - создаётся впечатление что персонаж ходит боком. Опять же повторюсь - это всего лишь моё мнение.

### Денис ГАРТФЕЛЬДЕР

Думаю, что авторам стоит сделать из этой аркады логическую игру, поскольку всем своим видом она прямо-таки на это напрашивается. На мой взгляд, главный недостаток игры - отсутствие выбора уровня сложности. Уже третий уровень, «Things Getting Harder», пройти очень-очень нелегко из-за повышенной шустрости и непредсказуемости противников - с какой скоростью не нажимаи на клавиши, спастись от них будет очень трудно. С другой стороны, игра должна быть полезна в плане саморазвития - ведь, как известно, мелкая моторика напрямую связана с уровнем развития головного мозга :)

### Константин ЗУБАРЕВ (Skill Master)

Мне показалось, или в игре действительно задействован 2-color? Это большой плюс к игре. Очень прикольно расписан сценарий в хелпе к игре. Монстры двигаются так быстро и непредсказуемо, что мне с трудом удается ускользнуть от них. Огорчает невозможность выбора управления и отсутствие подсказок о задействованных клавишах управления. А надписи на английском при загрузке не успеваешь прочитать и осмыслить.

### Ренат ИСКАКОВ (Risk Soft)

Эта игра увлекает и захватывает дух! Так что

не забудьте включить таймер на будильнике, чтобы суметь вынырнуть из этого круговорота бешеных монстров, душераздирающих скоростей и живой анимации.

### Дмитрий ХОДКО

Идея. В общем-то, достойная уважения - несколько подновить классические лабиринтные аркады («один уровень - один экран») введением более развитого «интеллекта» монстров - если я правильно понял замысел. Ничего революционного - собираем некие произвольно возникающие зеленые пузырьки, уворачиваясь от различных более или менее умных монстров и используя «малый джентльменский набор» бонусов. Есть и некое литературное оформление, стиль которого мне сильно не понравился, но это к делу не относится. Четыре за попытку сказать новое слово в старом жанре.

Играбельность. Первое, что бросается в глаза - очень высокая скорость. Монстры носятся с такой быстротой, что за ними даже глазом нелегко уследить. Описание монстров в хэлпе взято, наверное, от какой-то другой игры :), а среди них есть и такие, движения которых абсолютно непредсказуемы. Возможно, в действиях «болта» и его неопознанного компаньона и есть какая-то внутренняя логика, но мне в ней разобраться не удалось. Учитывая узкие коридоры и скорость, с тем же успехом можно было определять успех очередной попытки случайным образом. Хотя с течением времени к этому привыкаешь и даже начинаешь считать своеобразной «фишкой». Уровни подобраны без видимой системы: первый только отнимает время, третий почти неиграбелен из-за неприличного поведения монстров, а вот после четвертого наступает вознаграждение - несколько настоящих тактических дуэлей. В общем, не без свежих мыслей, но требует запаса терпения. Четыре за отсутствие единого «геймплея».

На глаз. Собственно игровая графика очень даже хорошая - симпатичные, хорошо прорисованные спрайтики, стильные иконки бонусов, разумное использование цвета. В первый момент удивление вызывает общий вид - «футуристический» шрифт, интро с мультиколором и тому подобные, возможно, не очень уместные украшения, но, поиграв немного, про это забываешь. Игрушка вполне может понравиться самим своим внешним видом - в моем случае именно так и получилось :) Четыре за отличные спрайты при нескольких «разнобояном» дизайне.

На слух. Музыка в интро так же не соответствует стилю игры, как и его внешний вид, а вот в самой игре темка, хотя тоже ни разу не хит, прекрасно ложится на фон, дополняя общую картину и даже несколько компенсируя своей веселостью брутальное поведение монстров. Эффекты вполне обычные, такие, какие должны быть. Честно, я в

## Результаты ///

растерянности. Такое впечатление, что интро написано специально, чтобы попортить игрушке результаты. Хорошо, раз оно такое плохое, забудем про него - игровой звук получает пятерку за стильность и релаксирующий эффект :)

Первая мысль. Идея неплоха, выглядит недурно, а сама игра никакая. Программа писалась достаточно большим коллективом авторов, что размыло общую задачу и общее видение. Четыре за качественную, но скорее неудавшуюся работу.

Постскриптум. Да нет, все совсем не так плохо, если хватит терпения поиграть дольше двадцати минут. Хотя, конечно, последовательность уровней продолжает раздражать. Пять за запоминаемость и за «атмосферу» - странный результат.

### Роман САЧОК

Красиво, добротное, отличная музыка. И в тоже время - абсолютно не интересно, пройдя 10 уровней, не заметил особого изменения в игре. Добавились монстры, но они не добавили интереса. В целом - красивая аркада, но совершенно не увлекает.

### Александр РАЗУМОВ

Хорошая игра, не смотря на жесткий игровой процесс. Приятная графика, музыка - тоже. При прохождении сделал попытку пройти с данными тремя жизнями, но, дойдя до девятого уровня, потерпел поражение. При следующей игре пришлось задержаться на первом уровне, собирая жизни. Всего в игре 20 уровней, катастрофически не хватает каких-нибудь бонусов, вроде замораживания врагов или их временной ликвидации. В качестве награды за прохождение будет показан небольшой мультфильм с участием всех монстров. Надеюсь, что будет продолжение.

### Антон ЯКОВЛЕВ (scl)

Triumph в очередной раз доказали, что качественный релиз - их сильная сторона. Приятная графика, приятная музыка - что еще нужно для старой доброй лабиринтной бродилки?

### Farmer



### Александр СИНЯКОВ (SAM style)

В какую дыру тут материться? На том же Бейсике можно было сделать в разы быстрее. Я «поиграл» секунд 5 и бросил.

### Дмитрий БЫСТРОВ (Alone Coder)

Очень медленно работает. Бейсик можно было хотя бы откомпилировать в MCode'r! Идею я понять не смог, хотя пару раз случайно дотянул до второго уровня. Описание надо было делать более подробным.

### Роман ЧУНИН (CHRV)

Подобная игра была на кассете купленной в 1987 г. с БК0010, также писана на Бейсике. Неужели за это время производство игр не сдвинулось с места?

### Сергей БАГАН

Плюс за усилия автора по написанию игры на Бейсике :) Минус - очень инерционное управление.

### Станислав ЛОМАКИН

В общем-то, я люблю маленькие игры без претензий, написанные на Бейсике... если в них можно играть. В эту нельзя, слишком тормозит.

### Владислав ЮВЖЕНКО

Игра написана на Бейсике, отсюда вся тормознутость. Ваша задача, ползая по полю собирать огурцы. Видимо игра была принята в качестве довеска, чтобы конкурс состоялся.

### Александр ШУШКОВ (ахог)

Что тут сказать - Бейсик есть Бейсик. Хотя и на этом языке можно делать более достойные вещи. Будем надеяться, что авторы в будущем учтут свои промахи.

### lvd

Игрушка написана на Бейсике почти вся, за исключением звуковых эффектов. Внешний вид и геймплей внушают ужас. На чёрном пустом экране рисуется несколько странных символов, каждый размером 8x8 точек, укладывающийся в знакоместо. Те из них, которые двигаются - делают это так: 0.3-0.4 секунды их видно, столько же не видно, и появляются они на новом месте (или на старом). Соответствие, реакция на управление составляет такое же время, как и период мигания.

Такие игры пишутся, когда учатся программировать на Бейсике, но никак не для распространения за деньги. Мне жаль той части денег, что пошла авторам этой игры. Всё.

### Николай АМОСОВ

Игра написана на Бейсике и этим практически всё сказано. Низкая скорость интерпретатора убивает напрочь весь геймплей, которого, кстати, практически и нет вовсе. Такие игры мы писали в начале 90-х годов прошлого века, когда ходили заниматься в кружок «Компьютерной Грамотности». Графика в лучших традициях игр 1983 года. Музыка отсутствует напрочь, звуки, похоже, тоже.

## Результаты ///

Хотя нет - чего-то там шубуршит на бипере, но слышно плохо. Игра про сложную жизнь фермера в сезон сбора урожая огурцов. По экрану шныряют черепа, число которых растёт видимо через каждые два уровня. Но уже на третьем уровне с двумя черепами процесс перемещения превращается в сплошное разочарование - прорисовка каждого шага занимает около 1 секунды. А что же будет дальше? Возможно у автора Спринтер 21 МГц?

Существуют же компиляторы, в конце концов...

### Андрей БАГЛАЙ (Striker)

Коротко и ясно - я не понимаю, как такую поделку на Бейсике можно было допустить к участию в конкурсе.

### Денис ГАРТФЕЛЬДЕР

Очень раздражает неизбежное мерцание - чистый Бейсик. Стоило попробовать ускорить игру при помощи любого Бейсик-компилятора. К положительным моментам игры можно отнести open source реализацию (по нажатию BREAK) и совершенно безумную идею: охрана (или всё-таки воровство?) огурцов от/у чертей :)

### Константин ЗУБАРЕВ (Skill Master)

Наверное, только ленивый не кинул камень в огород создателей Farmer за то, что игра написана на Васике и даже не скомпилирована. Но что я вам скажу - всё это фигня. Farmer - это очень мощная наперчённая игрушка. Разрисованные лихие монстры гонятся за вечноголодным главным героем, собирающем артефакты в виде огурцов и мешков с золотом с прикладбищенского поля. Адреналин гуляет по крови, когда нечисть уже близко, но в последний момент выхватываешь двухстволку с серебряной пулей или забиваешь осиновый кол в черепушку проклятых вурдалаков. STALKER отдыхает. Я тащусь от этой игры.

### Александр МАКСИМОВ (CjEcho)

Бейсиковская реализация PacMan+Nipik. Возмутило отсутствие какой либо динамики в игре. Уровни отрисованы ужасно. Не могу судить игру строго из-за того, что игра написана на языке высокого уровня - а Спрессу не очень справляется с его интерпретацией. Единственное что хотелось бы сказать (т.к. делал игру несколько похожую на эту идею), ну не нужно постоянно выводить весь массив на экран полностью. На Спектруме очень туго обстоит дело с выводом, поэтому нужно искать компромиссы или методы оптимизации. А начинать нужно с вывода на экран.

ГРАФИКА: 10% - нет её здесь, некоторые надписи не понятно в какой зоне экрана.

МУЗЫКА: 20% - можно было музыку по IM2 пустить хотя бы.

РЕАЛИЗАЦИЯ: 0% - увы, это аркада, а аркада нужна динамика.

### Ренат ИСКАКОВ (Risk Soft)

Как увидел тебя, так скупая мужская слеза умиления скатилась с моей давно не бритой щеки. Старый, добрый, знакомый ВАСИК... Сколько световых лет, сколько ядерных зим, прошло с тех пор как мы подружились. Тогда я был еще зеленым мальком с Кворумом-64 и пытался сделать подобие Арканоида. Потом, когда уже подросток, на уроках информатики узнал, что за знакомство с тобой предлагали расстреливать. Именно с тех самых пор, на вопрос «какой у тебя компьютер?» я отвечал: - «процессор на 3» - умалчивая, что МЕГАгерц, «памяти 256» - утаивая, что КИЛОбайт, но говорил чистую правду, когда спрашивали про видео и звук - «встроенные». Надо же, сколько времени прошло, а ты все так и не изменился. Так же немного замедлен, так же немного угловат, но зато прост, немногословен и понятен всем. Сколько раз мы с тобой виделись?! Да и думаю увидимся еще не раз. Счастливи!

### Дмитрий ХОДЫКО

Идея. Очередная вариация на тему «собираем предметы и уворачиваемся от монстров», на сей раз на открытом пространстве огуречной грядки, заваленной, помимо огурцов, еще и мешками с золотом. Нам противостоят два зомби (перекрещенные в «чертей»), причем противостоят, как всегда, довольно успешно. Если помните, зомби - это такие монстры, которые движутся к игроку по кратчайшему расстоянию. Здесь эти нехитрые идеи дополнены еще тремя простыми фишками - возможность стрелять, возможность убежать ускоренным темпом («мотор») и ограничение количества перемещений («горючее»). В целом все это уже много раз было опробовано, но классика есть классика. Три - ничего особенно нового.

Играбельность. Программа написана на Бейсике и это сразу определяет недостатки управления - оно инерционное из-за медленного опроса клавиатуры, хотя к этому можно быстро привыкнуть и дальше играть уже без особенных проблем, хотя иногда нет-нет, да и врезаешься в стенку, увлекшись погоней, или сворачиваешь совсем не там, где хотел. Зомби ведут себя ловко - безошибочно ловят игрока на диагоналях и неплохо уворачиваются от пуль, однако обманывать их нетрудно, главное - держаться к ним поближе и не позволять им расходиться. Мотором лучше не злоупотреблять - на дальних расстояниях зомбаки гораздо сообразительнее. Мешки с золотом составляют препятствие для игрока (их нужно расстреливать и собирать бонусы), а зомби их благополучно съедают. Огурцы собирать необязательно, их тоже можно расстреливать, хотя на более высоких уровнях игра это не облегчает. Ограничение горючего абсолютно незаметно - его с лихвой хватает на то, чтобы

## Результаты ///

пройти уровень. В общем, к игре есть одна существенная претензия - слабая управляемость, а в остальном на хорошую четверку.

На глаз. Высокодинамичная игра не нуждается в подробной графике, она не оставляет времени любоваться, - но при относительно низкой динамике, как здесь, о качестве графики говорить не приходится: это UDG и алфавитно-цифровые символы, особенно не развернешься. Зомбаки перерисовываются с большой задержкой - видимо, плата за их сообразительность, впрочем, это не особенно мешает. В дизайне есть несколько простых эффектов (впечатляет написание слова level), цветов вроде бы много, а вроде бы и в самый раз... По-моему, не работает запись в таблице рекордов. В принципе, в данном случае по пути наименьшего сопротивления идти не стоило. Ничего не попишешь - двоечка.

На слух. Это поинтереснее. Чуть ли не единственная игра с «сорок восьмым» звуком (не считая Канализации и щелчков в Бобике) - есть несколько недурных эффектов. В целом сопровождение вполне законное и даже как-то мотивирует во время игры :) Четыре балла за сам факт и за остроумие.

Первая мысль. Такие игры могут быть просто упражнением по программированию, а могут быть заодно и проверкой творческого мышления - умения спартанскими средствами реализовать что-то нетривиальное. Здесь у нас есть только первое. Тем не менее, довольно играбельно. На Радио-86PK такие игры шли на ура :) Там было бы пять, да и Бейсик там побыстрее. А здесь три.

Постскриптум. Самая ностальгическая игрушка из всех (великое дело, что б там ни говорили), да и хорошую играбельность нельзя сбрасывать со счета. Интеллект зомбаков впечатляет. Рано или поздно всегда захочется сыграть еще раз. А это можно только приветствовать. Четверка.

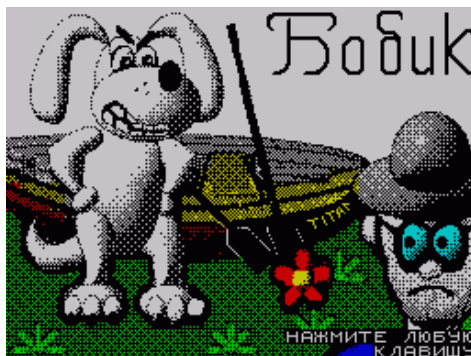
### Александр РАЗУМОВ

Игра для души и на любителя. Не смотря на отсутствие графики и запаздывание на нажатие клавиш, с удовольствием погонял фермера в течение двух часов. Остановился на шестом уровне. Играть дальше не позволило отсутствие времени, но попожте все равно к ней вернуться и постараюсь пройти до конца. Не знаю чем, но чем-то игра зацепила.

### Антон ЯКОВЛЕВ (scl)

После беглого просмотра игры я несколько минут сидел, тупо тарашась в монитор. Неужели ЭТО достойного того, чтобы участвовать в «ТИ»? На что рассчитывали авторы игры? Зачем? Почему? Ответов нет... Эдак я найду на своих лопухах подобные бейсиковские поделки и завало ими следующий конкурс.

## Bobik



### Александр СИНЯКОВ (SAM style)

Вот ещё бы графику получше - и получился бы настоящий отжиг! Если сохранить юмор, то этой псине грозит светлое будущее.

### Дмитрий БЫСТРОВ (Alone Coder)

Игра с юмором. Несмотря на ненарядную графику, оставляет приятное впечатление. Обидно, что такая короткая. Не понравился ход с лодкой для доставания ключа - как-то нелогично.

### Максим ТРУБЧИК

Запустил. Улыбнулся. Прошел («на без рыбье...»). Забыл. Еще: старые шутки аля «недопень» уже даже раздражают.

### Роман ЧУНИН (CHRV)

Очень жаль что игрушку делали впопыхах. Если первые две, как говорится, запускать хотелось не один раз, то от этой игры осталось чувство игрового голода и неудовлетворенности. Надеюсь что это только демо большого проекта, который лично я буду ждать с нетерпением. Давно не видел игрушек такого плана и соскучился по ним.

### Сергей БАГАН

Плюсы: юмор, все действия на одном экране, красивая заставка.

Так и не понял там колорадский жук или жуковозник (один и тот же персонаж называется поразному)?

### Станислав ЛОМАКИН

Чудесная игра. Ну, маленькая, ну без изысков, но разве это главное? Играть интересно, диалоги написаны с душой, вообще чувствуется, что авторы получили море удовольствия в процессе создания игры, а такие вещи передаются игрокам :)

### Владислав ЮВЖЕНКО

Интересная аркада с хорошей идеей и юмором, немного напоминает игру Namon IV.

Главный герой - говорящая собачка по кличке Бобик. Его задача состоит в том, чтобы, решая раз-

## Результаты ///

личные головоломки пробраться в замок. С какой целью? Этого авторы не объясняют, но обещают сделать продолжение приключений Бобика!

Единственная игра конкурса, пройденная мною до конца. Ставлю на первое место и надеюсь увидеть вторую игру о Бобике!

### **Александр ШУШКОВ (ахог)**

Не смотря на применение Бейсика при создании игры, она доставила мне наибольшее количество радостных эмоций из всех игр конкурса. Как правильно заметил Роман Чунин, мы соскучились по таким играм. Практически везде юмор к месту, и если бы игре добавили более профессиональное исполнение, то быть бы ей лидером. Огорчило одно - игра слишком короткая. Надеюсь, авторы не остановятся на достигнутом и еще не раз порадуют игроков своими работами.

### **Владимир МИНИН (joker)**

Игра, которая вызвала, пожалуй, наиболее позитивные и тёплые эмоции :) Отчасти, наверное, из-за ностальгических каких-то чувств - сами чем-то похожие игры писали раньше с Макросом, и даже персонажи там были похожие :) Привлекает ещё в игре то, что авторы не парятся - вот они делают то, что делают, ни на кого не оглядываясь, и им хорошо. Это тоже, здорово, помоему, плюс - это всегда видно. И, как правило, от таких продуктов всегда получаешь позитив.

### **lvd**

В целом - забавная игрушка. Много юморных приколов, на картинках, в тексте, в сюжете. Графика, казалось бы, слабовата, но полностью вписывается в юморной стиль игрушки. Сюжет - просто великолепен :) И хотя содержится лишь один уровень-экран, проходимый довольно быстро, положительное впечатление от игры остаётся надолго.

Моменты, которые напрягают: Надпись «ЖДИТЕСЬ» перед началом игры - хотя и не критично. Вывод диалогов и информации в нижней части экрана ОЧЕНЬ напрягает: медленно печатается текст, нельзя быстро пролистать то, что видишь уже по десятому разу. «1 КАРИЕС» и «2 КАРИЕС» тоже не красят авторов, всё-таки «русского языка надо знать много».

### **Олег НИКИТИН (Nik-o)**

Единственная игра из представленных, которую я прошел :) Музыка очень понравилась.

### **Вячеслав РОМАНОВ (u-man)**

Ожидал от этой игры большего. Хотя бы чтоб проходила она дольше. Но нет, проходить за 10 минут (видимо времени на её написание не намного больше потратили). Идея игры хорошая, но реализация подкачала.

### **Николай АМОСОВ**

Это самая настоящая аркадная адвенчура по классификации авторов, только в миниатюре.

Действие игры разворачивается на одном экране, причём даже не на полном. В игре есть хорошая музыка и простенькая (похоже, рендеренная и впоследствии раскрашенная) картинка-заставка. Сама игра проходит за несколько минут и пройти её не составит труда даже начинающему адвентюристу.

### **Андрей БАГЛАЙ (Striker)**

Прикольная начальная заставка сразу вызвала у меня интерес. То, что было далее - весьма и весьма разочаровало. Сразу бросился в глаза шрифт - я вспомнил времена, когда набивал с толстых книжек программу по русификации - так вот, шрифт точно такой же.

То, что у авторов всё в порядке с чувством юмора - это конечно плюс. Но, пожалуй, более ничего положительного об игре сказать не могу. Не буду вникать в дизайн, думаю, об этих вещах выскажутся другие. Хотя нет, одно всё-таки скажу - жёлтые ключи на белом фоне смотрятся просто ужасно! Ну а саму игру я прошел за 5 минут с первой попытки. Прошел - и более к ней не возвращался. Хотя надо отдать авторам должное - игра имеет некую свою специфичность и неповторимость. Было бы интересно посмотреть на вторую часть :)

### **Денис ГАРТФЕЛЬДЕР**

Наш ответ братьям Оливер :) Хотя некоторые загадки несколько нелогичны, да и при вертикальном перемещении Бобик смещается на таракана-мутанта, игру проходил с удовольствием. Ждём от авторов продолжения - «Бобик X» и «Бобик Y».

### **Александр МАКСИМОВ (CjEcho)**

Игра напомнила мне чем-то FantasyWarrior (S60 SymbianOS). Играть прикольно! Бобик умел бы еще прокачиваться - получилась бы интересная JRPG. Единственное но - почему не сохраняется? Я что-то ушел далеко, потом меня съели и с начала играть уже скучно. Можно было сделать иначе, вот собака померла и после убавления очков (штраф) её возродили на предыдущем квесте... или в начале квеста, но не игры же. А так игра понравилась.

ГРАФИКА: 30% - мне кажется, что от графики зависит многое, перерисуйте спрайты плз...

МУЗЫКА: 70% - dizzy вспомнился... только почему так и не понял.

РЕАЛИЗАЦИЯ: 60% - немного оптимизировать по скорости и перерисовать спрайты не мешало бы.

### **Дмитрий ХОДЫКО**

Идея. Маленький прикол, оформленный в виде простейшей графической адвенчуры. Мы управляем говорящей собакой Бобиком и бегаем по игровому пространству размером в треть экрана, пы-

## Результаты

таясь проникнуть в замок. Основная мысль, насколько я понял - как можно больше хохмочек на квадратный сантиметр игровой площади. Гифт на первое апреля, вроде Dizzy 3.5, или на мобильный телефон, или еще что-нибудь в этом духе. Можно сделать и полноценную игру, хотя хохмить так полтора часа - это был бы перебор. Сама идея «драмы в телефонной будке» (то бишь одноэкранного приключения) заслуживает более серьезного разговора. Четыре балла за минимализм и юмористический взгляд на мир.

Играбельность. Я прошел с третьего раза - один раз по дурусти утонул в озере, другой - сунулся в пропасть, приняв ее за завал в скалах, короче говоря, перепробовал все возможные способы умирания :) Лучше было бы придумать еще пару лишних анекдотов и избавить людей от необходимости выслушивать один и тот же длинный диалог с лодочником по поводу тазика для белья. А в остальном все прекрасно. Особенно порадовало следующее: «Сфинкс: Сколько будет 2х2=4? Бобик: True!». Пять, другие цифры ставить, в принципе, не за что.

На глаз. К графике так и не понял, как относиться. С одной стороны, в спрайтах много воздуха, только поэтому пространство в треть экрана и смотрится нормально, а с другой стороны - сочетание белого фона с черным, зеленым и красным меня как-то коробит :) Может, если б вся графика была нарисована палочками-спичечками, как Бобик и крестьянин с лопатой, было бы смешнее. Четыре за неудачную, на мой взгляд, цветовую схему.

На слух. Заглавная темка прекрасная - оптимистичная, такая пародийно-бравурная мелодия. А вот в самой игре... по моему не очень скромному мнению, шутка зашла слишком далеко. Такое кибер-рубилово в какой-нибудь вариант а-ля Gryzor хорошо б пошло, если б кто взялся, это да :) А вот тут оно ну совершенно не к месту. Хочется влупить трояк, но музыка в меню действительно красивая, потому - четыре.

Первая мысль. Честно говоря, смысла делать эту игру коллективом из пяти человек я почти не увидел. Или это нечто вроде коллективного капсутника, или это концептуальная пародия на спектрумовскую софт-сцену. В последнем случае надо давать первое место. Но поскольку во втором варианте я не уверен, то остается маленький гифт с парочкой удачных шуток и непритязательным оформлением. Четверочка.

Постскриптум. Единственная причина, по которой можно запустить эту игрушку второй раз - это показать ее кому-нибудь. Можно еще послушать музыку на титловом экране. Конечно, это тоже немало - хотя бы один раз увидеть ее все-

таки стоит. «Весьма удовлетворительно».

### Роман САЧОК

Замечательный, смешной квест, сделано с юмором, и без лишних заумов. Но уж очень короткий, - всего один экран! Я уж кинулся 10 евро посылать в Дурдом Наполеону (см. игру). Графика так себе, можно было бы и прикольной сделать, но все компенсируется идеей и юмором.

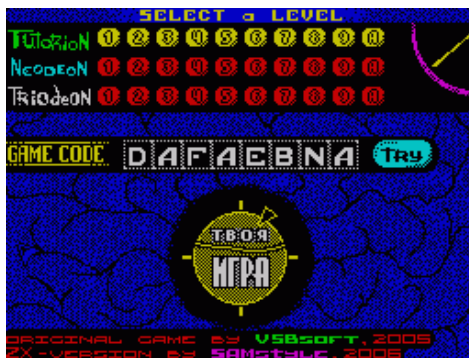
### Александр РАЗУМОВ

Десять минут полного кайфа. Столько времени потребовалось на прохождение этой игры, отличной по прикольному сюжету и не вытягивающей по графическому исполнению, что, кстати, абсолютно её не портит. Даёшь такую же прикольную, но на новом графическом уровне!

### Антон ЯКОВЛЕВ (scl)

Кому-то эта игра может показаться аляповатой поделкой, выполненной задней левой ногой в свободное от работы время. Но посидите за ней хотя бы пару минут, и я уверен - она вас затянёт благодаря тонкому юмору и милой музыке (правда, трек, звучащий в самой игре, я уже где-то слышал :)

### Paradoxion



### Дмитрий БЫСТРОВ (Alone Coder)

Обидно, что конверсия (видимо, не умеют у нас рисовать уровни для логических игр). Не осилил несколько уровней в конце, а почесать репу пришлось. Минус - игра совершенно не рассчитана на ч/б мониторы.

### Максим ТРУБЧИК

Приятная графика, музыка, все сделано аккуратно. Недостатков явных не вижу. Просто не люблю головоломки.

### Роман ЧУНИН (CHRV)

Уверено заняла первое место в моем хит-параде. Играбельность весьма на уровне, звуковое сопровождение не мешает. Недостаток - не очень удобное управление, но постепенно к нему при-

## Результаты ///

выкаешь, и оно уже не мешает (возможно, с мышью управлять удобнее, но ее у меня нет). Графика не супер, но выше среднего.

### Сергей БАГАН

Плюсы: идея игры, возможность отката назад на нужное количество ходов, для прохождения надо порядком посидеть и подумать.

Минус - несколько неудобный ввод кода для нужного уровня игры.

### Станислав ЛОМАКИН

Одна из многих игр а-ля колор лайнс. Ничего не могу про нее сказать - не вызвала эмоций. Сделана качественно.

### Владислав ЮВЖЕНКО

Логическая игрушка с хорошим оформлением и музыкой. Играть интересно и удобно, есть управление от мышки. В игре 30 уровней, мне удалось пройти первые 10. Ставлю на второе место.

### Александр ШУШКОВ (ахог)

Спектрум силен своими логическими играми, а мне нравится этот жанр. Конечно, некоторые претензии к игре у меня имеются, но все же за красочность и добротность в исполнении я отметил эту игру первым местом.

### lvd

Игра - конверсия с пц. На сайте <http://www.paradoxiongame.com/> есть дема и предложение купить полную версию за 20 баксов. Сравнение с демоверсией показывает, что из первых 7 доступных и ещё одного показываемого в пцшной игре уровней на Спектруме оставлено 7, выкинут один (который не влез по размерам в спектрумовский движок). Далее в демоверсии уровней не видно, но можно предположить, что ситуация схожа.

Сама конверсия особой крутизной не блещет. Графика средняя, музыка как-то тоже не выделяется. В качестве примера для подражания тут можно привести Fire and Ice, которая на порядок лучше дендевского оригинала - в том числе графикой и музыкой. Можно было бы прибавить какой-нибудь анимации шарикам, и вообще не делать их по пцшному шаблону, с перетяжками. Музыки можно было бы набрать хотя бы по несколько треков, сменяющихся с уровнями.

Удобство для игрока. Чрезвычайно надоела установка подряд одного типа шариков. Постоянно приходится тыкаться то в правую панель, то в игровое поле, теряя точку наблюдения на поле. Было бы идеально, если бы шарик выбирался один раз, и потом его можно было бы ставить в игровое поле до тех пор, пока он не кончится или пока не будет выбран другой. Undo можно было бы повесить на правую кнопку мыши, а на колесо - смену типа шариков (так, кстати, сделано в пцшной версии).

Ещё неудобно пароль вводить. Приходится

тупо щёлкать мышью по буквам, на каждый щелчок буква меняется вверх или вниз по алфавиту на 1 шаг. Нет автоповтора: если надо сменить с А на Z, то придётся 26 раз тыкать в мышку. Нет, я, конечно, понимаю, что когда кодер и дизайнер в одном лице, то кодерская лень побеждает, но не лишне бы подумать о том, что игра делается кодером не для себя любимого, а для ЛЮДЕЙ, которые, между прочим, деньги платят... Замечательно было бы набирать пароль, кликая по выведенному алфавиту, ещё лучше - с клавиатуры, совсем хорошо - если бы своё состояние игра сохраняла на диск.

Тем не менее, сама игра как головоломка - вполне увлекательна. Если вам понравилась Fire and Ice, то, думаю, эта игра вам тоже понравится.

### Олег НИКИТИН (Nik-o)

Играл в нее мало и дальше первого не проходил. Музыка понравилась.

### Вячеслав РОМАНОВ (u-man)

Рядовая логическая игра. Не плохая, но и не хит, хотя играть интересно. Оформлена мрачновато, но это уже вопрос вкуса.

### Николай АМОСОВ

Логическая игра, которую я раньше не встречал. Целью игры является расчистка экрана от цветных фигурок, которые, будучи выстроенными в ряды и квадраты по три и более штук взрываются, расталкивая вокруг себя соседние близлежащие фигурки. В игре простенькая графика и музыка. Но главное в таких играх это геймплей, а автор обещает 30 уровней - будет над чем поломать голову.

В игре предусмотрена система паролей, которые сообщаются программой в конце каждого уровня. Так что не придётся заходить за раз 5-10 уровней, чтобы получить заветный пароль, как это сделано в некоторых играх.

### Андрей БАГЛАЙ (Striker)

Ещё одна логическая игра и ещё один конверт. Что ж, приятная музыка, цветовая гамма, неплохая анимация. Да и мозги поразить можно. Не совсем удобно сделано то, что если нужно составить цепочку из шариков одного цвета - приходится каждый раз его выбирать. Типичная игрушка скоротать время. Правда уже на 4 уровне я застрял надолго, а что будет далее? Хорошо, что система паролей продумана, так что после закипания мозгов можно поиграть во что-нибудь расслабляющее.

### Денис ГАРТФЕЛЬДЕР

Добротой сделанная конверсия, которая отличается от многих потомков Lines в лучшую сторону прежде всего необходимостью ДУМАТЬ, а не ВЫСМАТРИВАТЬ. Также в плюсы нужно записать наличие объектов разного типа, выпол-

## Результаты

няющих разные функции и требующих различного подхода. Головоломки достаточно хорошо сбалансированы по нарастанию степени сложности, первые 15 уровней проходятся «с наскоку» без особых затруднений. Музыка и цветовая гамма не отвлекают от процесса.

Теперь о недостатках. На мой взгляд, стоило пожертвовать управлением от Синклер-джойстика и повесть на цифровые клавиши выбор шарика определённого цвета, потому что таскание курсора от игрового поля до инвентаря и обратно занимает значительную часть активного игрового времени.

### Константин ЗУБАРЕВ (Skill Master)

Не могу сказать, что я любитель головоломок, но эта игра мне очень понравилась. Ненавязчивое звуковое сопровождение (хотя, по-моему, одной мелодии для такой игры маловато), тщательно проработанная графика, удобный интерфейс (встроена поддержка грызуна).

### Александр МАКСИМОВ (cJEcho)

Прикольная логическая игрушка. Идея с feedback'ом мне понравилась - это внесло в игру необычность и уникальность (именно этим игрушка и цепляет). Что бы добавил - звуковых спецэффектов, какие-нибудь particle's на задний фон - чтобы не скучать... ну и смену музыки.

ГРАФИКА: 60% - слишком заметен клешинг цветов. Я бы выбрал ч/б, а красоту на задний фон.

МУЗЫКА: 50% - заставляет подумать, но через некоторое время начинает грузить. Да и спецэффектов бы.

РЕАЛИЗАЦИЯ: 70% - перерисовать графику, добавить спецэффекты - клевая игра.

### Ренат ИСКАКОВ (Risk Soft)

Этот программный продукт занимает достойное место среди логических игр. Тщательно прорисованная графика, продуманные уровни, дружелюбный интерфейс, поддержка кемпстон маус и интуитивно понятная система меню. Жаль, что никакой помощи (хелпа) в игре нет и все приходится узнавать методом научного тыка курсором. Правда есть обучающие уровни, но все-таки...

### Роман САЧОК

Увлекательная логическая игрушка, несколько проблематично врубить, что там надо делать без описания. Хелпы ж читать, не барское занятие - но после прочтения - все становится на свои места. В охотку прошел 10 уровней первого слоя, или как он там называется? Думаю дальше будет еще интересней (если судить из того же описания) - вполне состоятельный конкурент, разным там - колор-лайнсам и прочим ПС-ным подделкам.

### Дмитрий ХОДЬКО

Идея. Игр-головоломок с цветными шарика-

ми миллион и все они основаны на принципе «собиери одноцветный ряд и он исчезнет» с различными вариациями. Здесь ситуация немного другая - ряды и блоки шариков и других объектов, взрываясь, толкают друг друга, образовывая новые ряды и новые предметы, так что игра основана на принципе планирования цепной реакции, а не безнадежной борьбы со случаем. На каждом уровне мы имеем определенный набор объектов, который можем (и должны) выставить на поле. Конечная задача - очистить уровень. Эдакий гибрид The Incredible Machine с традиционными цветными головоломками. Как и SquareMania, это тоже конверсия, и тоже пять баллов за удачный материал.

Играбельность. Игра состоит из тридцати уровней, каждый из которых имеет единственное решение. Решения весьма элегантны, заставляя игрока, закончив один уровень, не мешкая, переходить к следующему и прервать этот процесс очень непросто до самого последнего экрана. Этот последний экран, в отличие от остальных, представляет собой авторскую модификацию (заменены два шара и состав инвентаря) и решению пока не поддается. Вариант спорный - нельзя ли было отобрать чуть больше уровней высокой сложности из оригинала, ведь действительно трудных задач здесь от силы пять? Реализовано управление клавиатурой и кемпстон мышью, но, независимо от управления, интерфейс очень удобен. Игра имеет подробный хэлп в отдельном текстовом файле, но лучше всего входить в курс дела, играя на учебных уровнях. Правда, трюки с бомбами и инструментами передвижения, не говоря уже о парадоксах, в tutorialе не показаны, так что к хэлпу нужно время от времени возвращаться. Пять за общую прохладную атмосферу, как нельзя более подходящую для игр такого типа.

На глаз. Графика ограничена служебной необходимостью и игровой экран совершенно не уступает красочному буйству оригинала. Спрайты прорисованы аккуратно, игровые панели не отвлекают внимания, фоновая картинка (всего одна, не космическая, а зато пейзажная в закатных тонах) очень красивая и в то же время ненавязчивая. Вообще-то в первое время глаз улавливал пару мелких погрешностей, но в целом из дизайна выжато все в пределах разумного, так что чего там мелочиться - пять.

На слух. В таких играх, рассчитанных на многочасовое общение, требования к звуку особенно высокие - даже с самыми лучшими саундтреками рано или поздно все равно всегда появляется желание включить что-нибудь более подходящее к случаю. Музыка на игровом экране, хотя и не гениальна, странным образом позволяет слушать

## Результаты ///

себя достаточно долгое время - но на высоких уровнях, особенно на последнем, все-таки приедается. А вот заглавная тема - та, которая на выборе уровней - подкачала, можно было бы сделать что-нибудь поярче. В общем, приятно и слушательно - на четверочку.

Первая мысль. Свежий взгляд на старые темы, ненавязчивый вызов нашим тактическим способностям, дизайн без излишеств - игра, которую не хочется бросать. Пять баллов.

Постскриптум. Решения задач совершенно не запоминаются, так что переигрывать первые двадцать девять уровней можно хоть каждые две недели. На это уходит дня два-три. Потом еще две недели отдыха и повторяем процедуру. Конечно, очень не помешала бы возможность подгрузки уровней и редактор. Как насчет этого? Пятерка авансом - с условием, что последний уровень все-таки имеет решение ;)

### Александр РАЗУМОВ

Хорошая и спокойная логическая игрушка с возможностью последовательной отмены неправильных ходов. Понравилось проводить за ней избыток свободного времени.

### Антон ЯКОВЛЕВ (scl)

Каюсь, грешен - застрял в середине игры, где помимо разноцветных фигурок появилась бомбочка. Весь мозг сломал, но пока не допер. Если сказать об игре кратко - вкуснятина! Абсолютный must have!

## Sewerage



### Александр СИНЯКОВ (SAM style)

Оно, конечно, интересно, но где-то я такое уже видел. Паравозик, перед которым надо выстраивать рельсы. Вода, текущая по подставляемым трубам... Радует некоторое разнообразие (три типа игры), но не более.

### Максим ТРУБЧИК

Качественно, но попсо, из-за того, что идея

стара. Еще: музыка в главном меню, совершенно не в тему, а вот в игре - отлично.

### Роман ЧУНИН (CHRV)

Единственный недостаток - модификация уже существующей идеи. Геймплей в порядке, музыка - очень хорошо. Управление опять мышинное. Графика отличная и плавная. Не могу сказать ничего плохого про игрушку.

### Сергей БАГАН

Плюсы: красивая заставка (!), идея с водопроводом (напоминает Super Pipeline 2).

### Станислав ЛОМАКИН

Аналогично Paradoxion, только вместо колор лайнс пайпмания.

### Владислав ЮВЖЕНКО

Вариация на тему пятнашек. Выступая в роли водопроводчика, почините испорченный трубопровод. Главная проблема в том, что наш герой был с похмелья (трясется рука с ключом) и забыл перекрыть воду. Нужно поторопиться с ремонтом, пока вода не затопила весь город.

### Александр ШУШКОВ (axor)

Все вроде бы в игре хорошо, и сделано цельно и жанр мой... Но идея не нова, потому что-то не затянуло и чего-то не хватило для более высокой оценки в моем рейтинге. Хотя повторюсь - игра выполнена на очень достойном и профессиональном уровне, да и тем более «пропылилась» на дисках автора столько времени...

### lvd

AlCo и Shiru - далеко не новички в игростроении, посему и эту игру трудно упрекнуть в неудачности. Однако можно упрекнуть авторов в чрезвычайной лаконичности во всем - в описании игры, во взаимодействии с игроком (даже game over не пишут, а сразу выкидывают без объяснений на заставку!).

Смысл игры заключается в том, чтобы, перетаскивая куски труб, успеть создать путь для воды до того, как она вытечет из открытого куска трубы. Для этого на экране есть курсор (не особо-то и заметный), которым надо хватать (удерживанием fire) квадратик с трубой и тащить его. При перетаскивании квадратика через границу клетки он - перетаскивается, а то, что было раньше на новом месте - попадает в старое положение перетаскиваемого квадратика, что-то вроде пятнашек. Если вы хотите попасть в таблицу рекордов - будьте быстры и нажимайте «F», как и сказано в оригинальной инструкции. Через перекрестие труб можно пропустить 2 независимых потока воды, каждый из которых идет прямо; можно, например, делать петли (с целью набора большего количества очков).

Традиционные замечания:

- Слишком лаконично.

## Результаты ///

- При игре мышкой, надо проявлять особую осторожность в таскании квадратиков и не таскать их по диагонали, иначе вы рискуете «потерять» подхваченный квадратик и захватить вместо него другой. Видимо, это недоубитый баг. Кнопка «F» не дублируется RMB, хотя это выглядело бы если и не логично, то, как минимум, удобно.

**Олег НИКИТИН (Nik-o)**

1 и 2 уровни прошел, встал на 3-м. Also надо к читам приучать =)

**Вячеслав РОМАНОВ (u-man)**

Я её прошёл. Считаю её одним из конкурентов НИПИКА в борьбе за первое место. Интересная головоломка с приятной графикой и музыкой. Хотя, честно говоря, головоломки уже изрядно надоели. Душа требует что-нибудь поострее. Если выбирать между КАНАЛИЗАЦИЕЙ и ПАРАДАКСИОНОм, то я отдам предпочтение первой, всё-таки графика я считаю лучше, и оформлена более красочно.

**Николай АМОСОВ**

С этой игрой мне удалось познакомиться за два с половиной месяца до того, как я получил диск с играми конкурса. К сожалению, по техническим причинам я не смог тогда принять участие в тестировании программы. В то время я ещё не знал, что игра предназначалась для конкурса, но уже смог оценить геймплей и качество игры. Теперь, увидев игру на сборнике и поиграв в остальные игры конкурса, я понял, что Sewerage нравится мне ещё больше.

Выбирая между Sewerage и Paradoxion я всё же отдал своё предпочтение Sewerage, т.к. Paradoxion имеет конечное решение, а в Sewerage можно играть довольно долго, постоянно улучшая свои результаты. К тому же автор Sewerage обещал, что, заняв первые места во всех трёх миниграх, мы получим заслуженный «сами увидите что?»;). Заинтриговал...

**Андрей БАГЛАЙ (Striker)**

Ещё одна логическая игра от неугомонного Alone Coder'a. В заставке играет музон на бипере, мне понравился. Ну а на АУ звучит музыка непревзойдённого маэстро n1k-o. Хорошая игра, но просто такого рода логические игры - когда тебя что-то подгоняет (в данном случае - это водичка, которую согласно всем советским законам не перекрыли при починке), меня быстро утомляют. Но, как говорить - на вкус и на цвет...

**Денис ГАРТФЕЛЬДЕР**

Кроме давно уже забытой псевдомногоканальной музыки для бипера очень понравились два дополнительных режима игры - пятнашки и с двумя протекающими трубами.

**Константин ЗУБАРЕВ (Skill Master)**

Симпатичный дядька с усами, чем-то напоминает брата Марио. Я бы назвал игру Брат-2. А что за дивная музыка лётся из динамиков при заставке? Неужто это обыкновенный спикер? Я восхищен. Удобный и понятный интерфейс с поддержкой мыши. Хотя, не прочитав хелпа, не сразу догадаешься в чем смысл игры. Отличный симулятор для тех, у кого часто ломается канализация, а ЖЭК не работает.

**Александр МАКСИМОВ (cJEcho)**

Классная логическая игрушка про трубы, музыка от Nik-o мне всегда нравилась своей стилистикой. Три режима игры добавляют в неё разнообразность. Графика отрисована неплохо. Вообще тем, кто играет в логику, думаю понравится.

ГРАФИКА: 90% - прикольно.

МУЗЫКА: 90% - где звуковые эффекты?

РЕАЛИЗАЦИЯ: 90% - если бы были звуковые эффекты, то дал бы все 100.

**Ренат ИСКАКОВ (Risk Soft)**

Немного удивляет название на русском и полностью англо-язычное меню. И еще: вот рвите меня на куски, но я так и не понял, почему не завершается уровень, когда трубопровод сделан. В остальном же все довольно таки приемлемо и со знанием сделано.

**Роман САЧОК**

«Канализация», что-то совсем не увлекла... - Напомнила старую виндовскую игруху, «Пайпс», кажется, называется... Сделана качественно, красиво, но что-то, не покатила... Может именно потому, что напоминала виндовскую игруху, а может еще почему-то, не знаю.

**Дмитрий ХОДЫКО**

Идея. Игра для тех, кто быстро перебирает варианты - пятнашки и перестановки на время. Время в данном случае ограничено движением потока воды, которая не должна вылиться из труб, а переставляться как раз сами трубы различной конфигурации. Нужно провести поток воды от входа на экран до выхода из него. Сама игра - это, по сути, турнир в трех номинациях: перестановки, пятнашки и опять перестановки, но уже с двумя потоками воды одновременно. Успех определяется выполнением задания и набором очков. Это совершенно не PipeMania, но все равно - аналогичную игру я видел году в девяносто седьмом под Вин 3.1, только вместо потока воды была машинка, а вместо труб автострада. Не знаю, как повлияли эти игры на разработку; не знаю, почему конверсия должна получать пятерку, а более или менее оригинальная работа - четверку, но в две тысячи седьмом году, мне кажется, такие вещи уже не смотрят-

## Результаты ///

ся. Четыре за ускоренный вариант известных головоломок.

Играбельность. Собственно, мы переходим сразу к делу, никаких вам подготовительных уровней и тому подобного - нас бросают прямо в пекло и первые два-три запуска уходят на выяснение принципа управления и поиск входов-выходов с экрана. Управление кемпстон мышью по принципу «драг-энд-дроп» нареканий не вызывает, но я не знаю, у всех ли игроков, имеющих реальные Спектрымы, есть кемпстон мышь, потому что управление с клавиатуры, как мне показалось, реализовано не лучшим образом и представляет дополнительные трудности - но, возможно, клавиатурой никто и не будет пользоваться. Игра очень трудная, так что после двадцати попыток заинтересованность может и пройти. В целом игра рассчитана на определенную прослойку пользователей и среди них может стать даже культовой, но вот за пределами этой прослойки мало кому будет интересна. Тройка - за беспощадность к ничему не подготавливающему игроку.

На глаз. Дизайн хорошо сделан «под игровую приставку» - выдержан и шрифт, и построение экранов. Сама графика умеренно цветная и довольно крупная, поток воды виден хорошо, а вот самое главное - трубы - как-то теряются. Вот здесь, возможно, не помешало бы использование уровней яркости для большей читабельности, а так смотрится аляповато. Курсор в виде анимированного гаечного ключа - поклон программисту - здорово бы выглядел на нейтральном фоне, а на игровом экране его приходится искать, посекундно чертыхаясь. Четыре за прорисованность графики в ущерб игре.

На слух. Изюминка программы, конечно же, музыка на бипере (еще один поклон программисту) : ) И она неожиданно хороша. Короткий набросок темы, замкнутый, но какой-то насыщен-

ный, может, даже и за счет зашумленности, и потому не надоедающий (по крайней мере, не успел надоесть за те раз двадцать, что я его прослушал). Между прочим, такая музыка хорошо бы подошла по настроению к Paradoxion - какое-то смутное, тревожное и холодное движение вдали. Хороша сама по себе, по отношению к игре она скорее вкусный бонус. АУ-музыка на игровом экране соответствует общей нервной атмосфере - быстрая, четкая, тоже вполне «приставочная» тема. Пять за игровой саунд и отдельное спасибо за 48К трек.

Первая мысль. Игра сама по себе неплохая, но совершенно не дающая игроку возможности освоиться. Серьезный вызов для людей с быстрой умственной реакцией или же для тех, кому она просто пришлась по душе с первого взгляда. Я в эту компанию, увы, не попал. Так что три...

Постскриптум. Здесь трудно что-либо добавить. У меня нет ни малейшего желания запускать эту игру снова, но это мои личные проблемы. Три.

### Александр РАЗУМОВ

Играя в Sewerage, немного боялся конкретно подсесть на неё, т.к. знал, что «домучаю» игрушку до конца. Оригинальная идея, графическое исполнение, отличная музыка не отпускают от себя ни на минуту. Огромное спасибо авторам за этот шедевр!

P.S. Финальная картинка разочаровала. Хотелось бы анимации.

### Антон ЯКОВЛЕВ (scl)

AlCo очередной раз порадовал. Правда, это 9-летний долгострой, и во время игры меня постоянно терзала мысль, что я где-то это уже видел, лет эдак 14 назад была подобная игрушка. Хоть убей, не вспомню сейчас ее название. Порадовала музыка для бипера, плавное управление и затягивающий геймплей. Действительно, один из многих претендентов на победу в конкурсе.



# Scorpion ZS 256 Turbo +

## ВАРИАНТЫ ПОСТАВКИ\*

1. Чистая плата.  
*Стоимость 500 руб.*
2. Плата+набор спецчипов (Турбо, ПрофПЗУ, ФАПЧ, ПЗУ, процессор).  
*Стоимость 900 руб.*
3. Плата+набор всех микросхем для сборки (логика, ВГ93, память).  
*Стоимость 1500 руб.*
4. Собранная и настроенная плата.  
*Стоимость 2100 руб.*

## КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ\*\*

194017, Россия,  
г. Санкт-Петербург,  
Ярославский проспект,  
д. 28, кв. 8,  
Андреев Михаил Михайлович

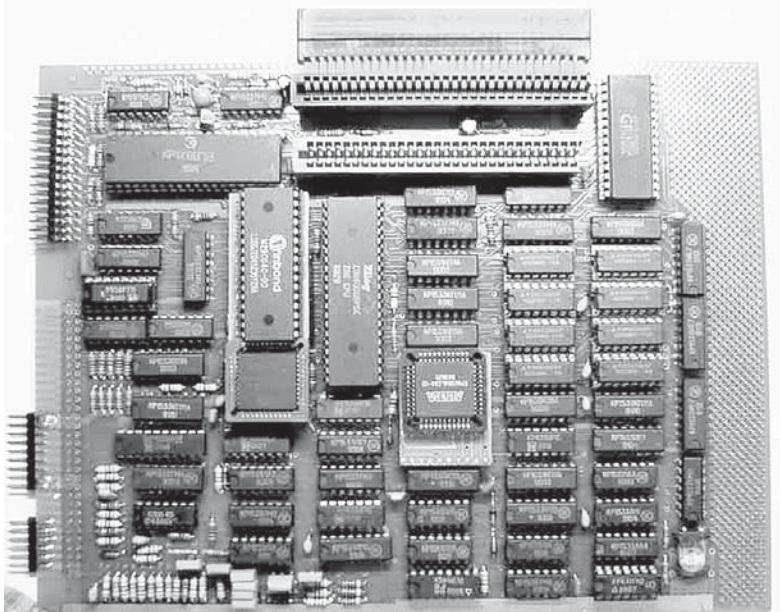
**E-mail:** m1kkaa@yandex.ru

**ICQ:** 14513387

**Телефон** +7-906-269-00-57

\* Время выполнения заказа - 1-2 недели с момента поступления денег, и в зависимости от количества заказов на момент поступления заявки.

\*\* Перед оплатой заказа уточняйте наличие по телефону, либо электронной почте.



Это последняя ревизия "Скорпиона", со всеми нововведениями и исправлениями. Плата запускается сразу, без каких либо доработок, т.е. это идеальное решение по "Скорпионам".

## Интервью ///

## Блиц-опрос

От Андрея Баглая (Striker) поступило предложение провести блиц-опрос (мини-интервью) участников конкурса. Я поддержал эту идею. Теперь же вы можете прочесть то, что из этого получилось. Единственным отказавшимся ответить на вопросы стал автор игры «SquareMania» - Aprisobal, который решил остаться инкогнито.

**Nipik. Романов Вячеслав (u-man)**

**Откуда вы узнали о проведении конкурса?**

Я уже не помню откуда, но, наверное, прочитал на Virtual TR-DOS. Объявление там была.

**Расскажите вкратце историю создания игры. Предназначалась ли она изначально на конкурс? Что вас сподвигло на ее создание? Какие цели вы преследовали?**

После 2-го места в конкурсе «ТИ-2» и получения денег, которые были весьма кстати, было решено написать ещё одну игру. Кув как раз прислал недоделанного НИПИКА, которую начал писать sj-echo, ещё когда-то давно. Ну вот, значит, когда на работе не было работы (а это

было довольно таки часто) я её и добил. Сделал уровни, добавил ещё монстров. На её создание меня сподвигло безделье на работе, Кув и самое главное - жажда наживы.

**Общее мнение об играх конкурса в целом. Каков уровень игр по сравнению с прошлым конкурсом?**

В общем-то, 4 игры из 6 вполне на уровне. А по сравнению с прошлым годом, уровень игр если и уменьшился, то не сильно.

**Планируете ли в дальнейшем участвовать в конкурсе?**

Я думаю жажда легких денег подтолкнет нас к созданию ещё чего-нибудь.

**Ваши пожелания по пово-**



**ду дальнейших проведения конкурса.**

Всё и так нормально

**Стоит ли вообще проводить впредь подобный конкурс?**

Конечно стоит, какие могут быть вопросы!

**Farmer. Сачок Роман (Astet), Сачок Дмитрий (Bally)**

**Откуда вы узнали о проведении конкурса?**

О конкурсе мы узнали на форуме - <http://zx.pk.ru/>

**Расскажите вкратце историю создания игры. Предназ-**

**началась ли она изначально на конкурс? Что вас сподвигло на ее создание? Какие цели вы преследовали?**

Игра была создана давно, еще в 1992 году, на реальном Спек-



руме 48К Львовской сборки. У моего брата возникло желание возродить ту игру, в том виде в котором она была создана. В процессе создания, брат решил немного усложнить игру, - так появился второй монстрик (в оригинале был только один) к тому

же был переработан алгоритм движения монстра, в оригинале он никогда не ошибался. Когда игра была на половину готова я рассказал брату про конкурс. Брат связался с организатором, и дальше процесс доделывания игры стал двигаться значительно быстрее. Когда уже первый вариант игры был отправлен на

## Интервью ///

конкурс, я решил, что очень скучно без звука, и добавил немного звуковых эффектов.

**Общее мнение об играх конкурса в целом. Каков уровень игр по сравнению с прошлым конкурсом?**

Мне многие понравились, я не ожидал, каких-то мега проектов, с сотнями уровней, а милые и увлекательные аркадки, они всегда в моде. Про игры прошлого

конкурса ничего не могу сказать, т.к. я их не видел.

**Планируете ли в дальнейшем участвовать в конкурсе?**

Определенно, у нас есть еще несколько игр, которые обязательно надо доделать и отослать на конкурс.

**Ваши пожелания по поводу дальнейших проведенных конкурсов.**

Я считаю, что стоит добавить

какие-нибудь дополнительные номинации - типа - лучшая графика, лучшая музыка и прочее.

**Стоит ли вообще проводить впредь подобных конкурсов?**

Чтобы там не говорили на форуме по поводу ненужности конкурса - мне нравится, я считаю, что такие конкурсы надо проводить! И хотелось бы, чтобы в них участвовало, больше народу.

### **Bobik. Зубарев Константин (Skill Master)**

**Откуда вы узнали о проведении конкурса?**

О проведении конкурса я узнал на сайте <http://zx.pk.ru>.

**Расскажите кратко историю создания игры. Предназначалась ли она изначально на конкурс? Что вас сподвигло на ее создание? Какие цели вы преследовали?**

Игру придумал MIA Soft где-то в период между 96-98 годами. Сценарий представлял собой пару тетрадных листочков в клеточку, на которых была нарисована карта, спрайты и кратко описано взаимодействие объектов друг с другом. К сожалению, эти артефакты не сохранились. Хотя у MIA и был

Спектр - Кворум-64, практически ему реализовать свои идеи мешало отсутствие нормального накопителя информации. Загрузить ассемблер он еще мог, а что-то записать нет. У меня же с самого начала проблем с этим не было. Тогда я делал много разных игр на ассемблере, но ни одну так и не закончил. Бобик я привлек мое внимание своей оригинальностью и тем, что его было вполне реально сделать в разумные сроки. Бобика я писал можно сказать три раза. Первый вариант был пробой пера и не был доведен до конца. Но благодаря ему я правильно смог наметить алгоритмы, по кото-

рым строится игровой мир и осуществляется взаимодействие объектов друг с другом. Второй вариант я начал делать с чистого листа (кроме спрайтов и фонта). Следует отметить, что первые два варианта писались целиком на Бейсике, поэтому работа продвигалась очень быстро. Заставку к игре взялся рисовать Risk Soft. Хотя он и не профессиональный художник, но смелое и нестандартное мышление, позволили ему воплотить на экране наше представление о главном герое игры. Реплики героев сочиняли вместе с MIA на ходу, причем некоторые даже с нецензурными выражениями, которые потом убрали. На создание первого законченного варианта ушло около месяца (я тогда был студентом, и свободного времени у меня было уйма). Но игрушка выглядела очень серо из-за статичной черно-белой графики и убогого звукового оформления под спикер.

Я никогда не думал о коммерческом распространении игры ввиду её малого объема. Когда же я узнал о том, что проводится конкурс игр, то решил непременно принять участие, т.к. очень хотелось поддержать конкурс и явить миру хоть один свой законченный проект. Разумеется в том виде, в котором существовала игра, она для конкурса не годилась. С августа



**Skill Master, MIA Soft, RISK Soft (слева направо)**



## Интервью ///

их обеих оставить в игре. В современном варианте заставка Bugsy грузится в режиме 128K, а заставка Risk Soft'a - в режиме 48K. Когда объяснили, что конкурс откладывается на два месяца, я еще доработал движок, добавив фазы анимации бегущего Бобика и драку с лодочником. Код Бобика так разросся, что пришлось отказаться от компиляции его tobos'om. Фактически появилась возможность отказаться от Бейсика и перевести игру полностью в ассемблер, но времени не осталось и я решил оставить все, как есть. Последние изменения были внесены буквально перед самым Новым годом - 30 декабря 2006 года.

**Ваше общее мнение об играх конкурса в целом. Каков уровень игр по сравнению с**

**прошлым конкурсом?**

В целом мне НЕ понравились игры, представленные на конкурсе. Наверяд ли сегодняшнего игрока, привыкшего к современным 3D играм со сложным сюжетом, хоть немного заинтересует куча логических игр, которым место, в лучшем случае, на сотовом телефоне. Если сравнить игры с прошлых конкурсов с тем, что имеем сегодня, то невооруженным взглядом видно, как снизился творческий потенциал. Хочется верить, что это лишь творческий перерыв и на следующий конкурс будут представлены более сильные работы.

**Планируете ли в дальнейшем участвовать в конкурсе?**

Не планирую. Идей много, но перспектива работать «в одного» не радует. Если будет

возможность, представлю не следующий конкурс DEMO-версию стратегической игры «Терминатор. Нет судьбы». Полной версии никогда не будет, но считаю своим долгом показать публике хотя бы demo игры, над которой работал так много времени.

**Ваши пожелания по поводу дальнейших проведенных конкурсов.**

Рекомендую фильтровать игры, поступающие на конкурс. Думаю не зачем брать всё подряд. Лучше вообще не проводить конкурс, чем проводить его с участием примитивных никому не нужных игр.

**Стоит ли вообще проводить впрямь подобный конкурс?**

Если уровень игр не вырастет, то не стоит.

### **Bobik. Искаков Пенат (Risk Soft)**

**Откуда вы узнали о проведении конкурса?**

Собственно узнал от друга, главного разработчика группы, о готовящемся конкурсе и очень удивился. Честно сказать не ожидал, что кто-то так ностальгирует по спектруму)) Кстати могу дать совет по поводу пути дальнейшего его развития: слышали о проекте «ноутбук за 100 долларов для бедных и развивающихся стран»? Спек порвет всех конкурентов)) и в далекой Африке у нас появятся союзники в деле мировой спектрумизации))

**Расскажите вкратце историю создания игры. Предназначалась ли она изначально на конкурс? Что вас сподвигло на ее создание? Какие цели вы преследовали?**

Было это так давно, что некоторые уже даже и не помнят. Мы тогда только начинали осваивать ассемблер и пробовали силы в оптимизации самых различных процедур. И до сих пор ходят упорные слухи, что одному члену нашей группы

удалось сократить несокращаемую «гасилку» экрана из Terminator'a на два байта. В общем в один из этих серых и похожих друг на друга дней, неожиданно наш главный оптимизер - MIA принес несколько листков вырванных из самой обычной тетрадки с какими-то каракулями, почеркушками, кляксами и пытался всех уверить что это сценарий будущей игры. Все выражали сдержанный оптимизм и как могли морально поддерживали автора в его нелегком, но похвальном начинании. Только Skill Master смог прозорливо увидеть в скромных бумажках будущий шедевр и предложил реальную помощь, и все завертелось...

ЗЫ: Насчет того «Что сподвигло на создание» и «Какие цели преследовались». А с какой целью лепят куличи и башенки дети в песочнице и что их сподвигает на создание? вот и мы так же...

**Ваше общее мнение об играх конкурса в целом. Каков**

**уровень игр по сравнению с прошлым конкурсом?**

Несмотря на то, что конкурс не раз переносился, игры оказались вполне достойные, что меня даже немного удивило. Вот уж не ожидал, что кто-то еще знает, помнит и что самое важное - программирует. Правда, на мой взгляд, общий уровень игр ближе к среднему или даже ниже (пусть кидают в меня камнями, но это мое мнение) прямо скажем, в большинстве своем, это игры на один раз. Нет таких, чтобы «прикипеть» душой. Только одну игру мне захотелось увидеть еще. Так что остается только желать лучшего.

**Планируете ли в дальнейшем участвовать в конкурсе?**

Самостоятельно - нет. А если позовут в совместный проект, то все возможно.

**Ваши пожелания по поводу дальнейших проведенных конкурсов.**

Если приза зрительских симпатий еще нет, то его стоит учредить.

## Интервью ///

### **Bobik. Молодых Илья (Mia-soft)**

Откуда есть пошел Бобик. Шел суровый 1996 год. Шучу-шучу, обычный 1996 год. Дело было вечером, делать было нечего. Юный разум требовал деятельности. Разум имел представление о Spectrum Basic'е, но не имел компьютера Spectrum. Что и предопределило вашего покорного слугу как прожектёра. Сразу возникла идея использовать UDГ-символы для спрайтов. Нарисовал на бумаге, вроде ничего. Тогда ни о какой ани-

мации и речи не было. Почему Бобик? Не помню. Собственно, а почему не Бобик? На следующий день показал проект друзьям в школе: карту, сюжет, спрайты. Понравилось. Особенно Косте. Товарищ имел всё: компьютер, знание Basic, и главное — решимость и усидчивость. Так началось создание Бобика: Эпизод I.

Впереди было кропотливое написание программы, веселое оттачивание диалогов. Эпизод II,

III... Игра становилась все краше. Появилась анимация, заставка Bugsy, музыка Zebr'ы. Костя уже всё взял в свои руки. Только диалоги мы сочиняли вместе. Я же ещё в том далеком, «суровом» написал вторую часть Бобика, получилось куце и линейно. Ум захватил проект «Индияна Джонс». Сюжет был и вовсе не линейный. Risk Soft выступил реализатором проекта. Однако проект почил в бозе. Усидчивости и решимости не хватило.

### **Paradoxion. Сняжков Александр (SAM style)**

**Откуда вы узнали о проведении конкурса?**

Когда в Интернете появились работы с первого конкурса, тогда я и узнал о его существовании.

**Расскажите вкратце историю создания игры. Предназначалась ли она изначально на конкурс? Что вас сподвигло на ее создание? Какие цели вы преследовали?**

Игра сделана по просьбе организаторов конкурса. Естественно, специально для него.

**Ваше общее мнение об играх конкурса в целом. Каков**

**уровень игр по сравнению с прошлым конкурсом?**

Мне так кажется, что на конкурс поступают лёгкие проекты, а не серьёзные наработки. Оттого общий уровень не очень высок. Немного портят погоду игры на Бейсике, но если игра с прошлого конкурса была вполне играбельна, то с этого — полный пипец...

**Планируете ли в дальнейшем участвовать в конкурсе?**

Я ничего не планирую.

**Ваши пожелания по поводу дальнейших проведения конкурса.**



SAM style

Поднимать заинтересованность народа в конкурсе, способствуя улучшению качества и увеличению количества игр.

**Стоит ли вообще проводить впредь подобный конкурс?**

Конечно стОит!

### **Sewerage. Быстров Дмитрий (Alone Coder)**

**Откуда вы узнали о проведении конкурса?**

Из ZX.SPECTRUM.

**Расскажите вкратце историю создания игры. Предназначалась ли она изначально на конкурс? Что вас сподвигло на ее создание? Какие цели вы преследовали?**

Игру «Канализация» я начал писать в декабре 1998 года по мотивам многочисленных аналогичных игр с собиранием труб и дорог. Движок был написан почти сразу. Проблему составлял геймплей. Я планировал около 15 уровней с разными комбинация-

ми скорости, количества камней и способов управления (например, камни не двигать), и чтобы на каждом уровне появлялся какой-нибудь новый эффект (чтобы на первом уровне курсор не был анимированным, не было ряби на воде и даже музыки, а дальше всё постепенно появлялось). Но я прикинул так и эдак, и вышло, что играть в такое будет совершенно не интересно. Я отложил игру в долгий ящик и вынул её из него осенью 2006 года, для «Твоей Игры» и, возможно, для Cronosoft'a. Так как игра ничего навороченного из



Alone Coder

себя не представляет, я ограничил 48k (хотя давно его не поддерживаю) и даже вставил биперную музыку (в принципе, написан-

## Интервью ///

ную отдельно, но той же осенью, не помню, по какому поводу).

Старую графику мы перерисовали и добавили новую. Геймплей я сделал такой же, как в Hexagonal Filler – думаю, для такой игры это самый удачный вариант. Склеивал всё в новогоднюю ночь, опоздал к дедлайну на 3 часа :)

**Ваше общее мнение об играх конкурса в целом. Каков уровень игр по сравнению с прошлым конкурсом?**

Уровень игр немного возрос, но сами игры стали как будто более мелкими. Слишком большой упор на ремейки.

**Планируете ли в дальнейшем участвовать в конкурсе?**

Не знаю.

**Стоит ли вообще проводить впредь подобный конкурс?**

Только в новом формате, о котором я писал. И нужно что-то сделать, чтобы число игр с поддержкой нового железа было не равно нулю. Система оценки при этом должна быть такая: насколько каждая игра достойна своих системных требований.

## Этюды ///

### (с) Алексей ЧЕРВОВ

**Процедура печати 85 символов в строке. Печать происходит на двух экранах при помощи стандартного линейного двухкилобайтного шрифта на 64 символа в строке, прижатого к правому краю. Весь код занимает 256 байт.**  
FONT EQU #60; Старший байт адреса шрифта.

```

ORG #8000
LD A, 23
LD BC, #7FFD
OUT (C), A
;Очистка двух экранов (с) tiboh
LD HL, #4000
LD D, L
LD E, L
CLS LD (HL), D
SET 7, H
LD (HL), E
RES 7, H
INC HL
LD A, H
CP #58
JR C, CLS
LD DE, #4445; Атрибуты
CP #5B
JR NZ, CLS
LD DE, TEXT; Адрес текста, в конце 0
LD HL, #4000; Адрес экрана
CALL PRINT
KEY LD A, 23
HALT
XOR 8
LD (KEY+1), A
LD BC, #7FFD
OUT (C), A
LD A, #7F
IN A, (#FE)
RRA
JR C, KEY
RET
PRINT LD B, FONT+1
PUSH DE, HL, HL
EXX
```

```

POP HL
SET 7, H
EXX
CALL PR
POP HL, DE
INC H
LD A, H
AND 7
JR NZ, $+11
LD A, L
SUB #E0
LD L, A
SBC A, A
AND #F8
ADD A, H
LD H, A
INC B
LD A, B
CP FONT+8
JR C, PRINT+2
RET
PR LD A, (DE)
OR A
RET Z
LD C, A
LD A, (BC)
RLCA
LD C, A
AND 96
LD (HL), A
LD A, C
EXX
AND 128
LD (HL), A
EXX
INC DE
LD A, (DE)
OR A
RET Z
LD C, A
LD A, (BC)
RLCA
RLCA
```

**Этюды** ///

```
LD C,A
AND 12
OR (HL)
LD (HL),A
LD A,C
EXX
AND 16
OR (HL)
LD (HL),A
EXX
INC DE
LD A,(DE)
OR A
RET Z
LD C,A
LD A,(BC)
RRCA
LD C,A
AND 1
OR (HL)
LD (HL),A
LD A,C
AND 128
INC L
LD (HL),A
LD A,C
EXX
AND 2
OR (HL)
LD (HL),A
INC L
EXX
INC DE
LD A,(DE)
OR A
RET Z
LD C,A
LD A,(BC)
AND 48
OR (HL)
LD (HL),A
LD A,(BC)
EXX
AND 64
LD (HL),A
EXX
INC DE
LD A,(DE)
OR A
RET Z
LD C,A
LD A,(BC)
RLCA
LD C,A
AND 6
OR (HL)
```

```
LD (HL),A
LD A,C
EXX
AND 8
OR (HL)
LD (HL),A
EXX
INC DE
LD A,(DE)
OR A
RET Z
LD C,A
LD A,(BC)
RLCA
RLCA
LD C,A
AND 192
INC L
LD (HL),A
LD A,C
EXX
AND 1
OR (HL)
LD (HL),A
INC L
EXX
INC DE
LD A,(DE)
OR A
RET Z
LD C,A
LD A,(BC)
RRCA
LD C,A
AND 24
OR (HL)
LD (HL),A
LD A,C
EXX
AND 32
LD (HL),A
EXX
INC DE
LD A,(DE)
OR A
RET Z
LD C,A
LD A,(BC)
AND 3
OR (HL)
LD (HL),A
LD A,(BC)
EXX
AND 4
OR (HL)
LD (HL),A
```

**Этюды** ///

```

INC L
EXX
INC L
INC DE
JP PR

```

**Печать десятичных чисел без нуля. 59 байт.**

```

LD IX, Бuffer 5 байт
LD HL, Число
LD BC, 0
LD DE, 0-10000
CALL NUM
LD DE, 0-1000
CALL NUM
LD DE, 0-100
CALL NUM
LD DE, 0-10
CALL NUM
LD A, L
JR NUM2
NUM ADD HL, DE
INC B
JR C, $-2
DEC B
SBC HL, DE
LD A, B
OR C
RET Z
LD C, A
LD A, B
NUM2 ADD A, 48
LD (IX), A
INC IX
LD B, 0
RET

```

**(с) 2k by groove^tnl****На 0...240 секторов вперед.**

IN: DE, текущий\_трек/сектор

B, количество\_перепрыгиваемых\_секторов

OUT: DE = новые\_трек/сектор

```

LD A, B
ADD A, E
LD B, A
AND #F
LD E, A
LD A, D
DUP 4 ; Повторить
SRL B ; блок 4 раза
EDUP
ADD A, B
LD D, A
RET

```

**На 0...65520 секторов вперед.**

IN: DE, текущий\_трек/сектор

HL, количество\_перепрыгиваемых\_секторов  
OUT: DE = новые\_трек/сектор

```

LD B, 0
LD C, E
ADD HL, BC
LD A, L
AND #F
LD E, A
DUP 4 ; Повторить
RR H ; блок 4 раза
RR L
EDUP
LD A, L
ADD A, D
LD D, A
RET

```

**(с) SAM style****На 0...256 секторов назад.**

```

LD DE, TRACK_SECTOR
LD B, DELTA
LD A, E
SUB B
LD E, A
RET NC
LAB1 DEC D
ADD A, 16
JR NC, LAB1
LD E, A
RET

```

**На 0...65520 секторов назад.**

```

LD DE, TRACK_SECTOR
LD HL, DELTA
LD A, L
AND 15
RR H
RR L
SRA H
RR L
SRA H
RR L
SRA H
RR L
LD H, L
LD L, A
LD A, E
SUB L
JR NC, LAB1
DEC D
LAB1 AND 15
LD E, A
LD A, D
SUB H
LD D, A
RET

```

# Breakpoint 2007: Первый раз за рубежом

Константин ЕЛФИМОВ (elfh),  
11.05.2007

## Решение

В прошлом году мы с Наташей хотели поехать в Финляндию на Assembly. Денег, чтобы попасть туда много не надо - автобус от Питера до Хельсинки стоит всего 12 евро, да и авто-стопом летом бывает интересно путешествовать, если денег нет. В тот год из-за нерешенной проблемы с военкоматом, я не успел во время получить загранпаспорт и поездка отменялась. Мы решили сделать все в 2007-м.

В самом начале этого года я, Наташа и Саймон приезжали в Москву на Sickfest3. Я играл там треки Морана, используя АТМ с turbo-ay и кроссфейдером, а Симоха выступал со своей музыкой. Мероприятие проходило в клубе Икра, куда мы позвали нескольких друзей, включая Nap и Anarchuman из Transgenic crew. Ребята рассказали нам о своей идее снять микроавтобус и ехать на Breakpoint в этом году, предложив нам присоединиться к ним. Вспомнив, судя по репортажам, что Assembly все больше становится похож на геймерскую тусовку, а Breakpoint является следующим по величине мировым мероприятием, мы согласились.

Чем ближе была пасха, совпадающая с датой проведения BP, тем понятнее становилось, что затея с совместной поездкой в автобусе проваливается. Мы же с Наташей решили не останавливаться в осуществлении задуманного и ехать несмотря ни на что.

## Виза

На первый взгляд, получить визу в Германию очень легко. Если у тебя есть приглашение,

35 евро (цена визы) и возможность находиться в Москве или Санкт-Петербурге - городах, где расположены посольства этой страны, то проблем возникнуть не должно. Scamp - организатор Breakpoint быстро ответил на мое письмо с просьбой о приглашении, сказав, что обычно они высылают документы в посольство и все проходит хорошо. Ну что же, дело за малым - собрать необходимые бумаги, список которых несложно найти в Интернете, заполнить анкету на получение шенгена и купить страховку на все время пребывания за границей. Страховку мы заказали по Интернету, а

потом выкупили в офисе страховой компании, но как оказалось это можно сделать и прямо у ворот посольства без предварительного заказа. Позвонили в посольство, чтобы записаться на прием, это необходимо сделать, потому что там обычно очереди длиною в 2 недели, а за разговор берут 142 руб. за две минуты. Видимо немцы, чересчур ценят свое время, потому что такая цена за звонок в Москву меня просто поразила.

Теперь надо было выбрать вид транспорта, которым мы будем путешествовать. Денег у нас немного, времени на поездку - две недели, именно на такой срок

## ДЕМОПАТИ BREAKPOINT

**Breakpoint 2007:** пятый по счету фестиваль (проводится с 2003 года).

**Дата проведения в 2007 г.:** с 6 по 9 апреля нон-стоп.

**Место проведения:** Бинген на Рейне, 80 км на запад от Франкфурта на Майне (третий раз на этом месте).

**Посещают:** 1000 человек из более чем 30 государств.

**Стоимость билета:** 60(!) евро, девушки - бесплатно.

### Конкурсы:

*Executable music (newschool, oldschoo!)*

*4K intro (Amiga, C64, PC)*

*64K intro (Amiga, PC)*

*Demo (C64, Amiga, PC)*

*Theme graphics*

*Freestyle graphics*

*Animation / video*

*Unofficial tracker music*

*Unofficial ASCII / ANSI*

*C64 graphics*

*Photo*

*Streaming music*

*96K game*

*Console / Real wild*

*Параллельно с конкурсами проходят семинары (наподобие того, как это было на CC '07) по железу, программированию и т.п.*

**Сайт:** <http://breakpoint.undergrund.net/>

## Событие

Наташу отпустили с работы. Мы выбирали между автобусом, поездом и самолетом. Про поезд я ничего толком не узнал, потому что в нашем городе цены на билеты до Франкfurта работники железной дороги узнать не могут, а по телефону их тоже не сообщают, только если ты лично приедешь в Москву или Ярославль и заплатишь деньги за справку. Создается такое впечатление, что раз уж ты решил поехать за границу, то все связанные с этим службы пытаются выкачать из тебя деньги. Звонки, виза, паспорта, информация, да еще и приехать в другой город предлагают, чтобы получить ответ на простой вопрос. Проведя несколько часов в изучении цен различных авиа и автобусных компаний, я нашел отличное предложение от Трансаеро - 6132 руб. за билеты на самолет туда и обратно на одного человека. Еще был неплохой вариант, доехать сначала до Риги на поезде, а оттуда на самолете дешевой авиакомпании Ryanair во Франкфурт. Так мы сэкономили бы по паре тысяч рублей, но потратили бы больше времени. Вариант с Ryanair стал выгоднее с этого года, когда стало возможным обходиться без транзитной визы в Латвию. Поразмыслив, мы все же остановились на самом простом способе - самолет прямо из Москвы во Франкфурт. Следующей проблемой стала покупка билетов - их невозможно купить по Интернету, если у тебя нет карточки Visa или Mastercard. К счастью, Alff/CPU работает в Москве, и все сделал, предъявив в кассе копии наших загранпаспортов. Причем, уже за месяц до полета оставалось всего 5 билетов на нужный нам рейс, поэтому Alff'a я изрядно подоставал, объясняя всю важность данного мероприятия :)

Придя в назначенный день к посольству, мы увидели толпу людей, стремящихся получить

визу, столики страховых агентств, русских охранников с довольными и пофигистичными выражениями лиц, а также женщину, зарабатывающую средства следующим образом: она принимала на хранение вещи, которые нельзя проносить в посольство - одна вещь 100 руб., две 150. Учитывая, что сотовые телефоны, плеера и фотоаппараты сейчас есть почти у всех, я думаю, она сшибала в день баснословные суммы.

В посольстве с каждым желающим получить визу разговаривают лично. В среднем по размеру помещения располагается несколько окон, с работниками которые задают тебе разнообразные вопросы, начиная от целей твоей поездки и заканчивая сведениями личного характера. С нами общался дружелюбный молодой человек, и поначалу все шло спокойно и хорошо, до того момента как он спросил «А где ваше приглашение?» - «Его выслали в посольство больше месяца назад» ответил я. Вот тут и начались наши проблемы, потому что приглашение не нашли. Теперь у нас было 3 дня на то, чтобы предоставить посольству копии документов. Причем это не гарантировало получение визы, но давало шанс, ведь оригиналы нам было уже все равно не получить.

Надо отметить, что там где мы жили не было Интернета и в ближайшем Интернет-кафе тоже. Так что я поехал к CHR/V/ NedoPC чтобы закинуть ему свой ATM на ремонт и написать письмо Scamp'у с просьбой выслать мне все по e-mail еще раз. На следующее утро я позвонил Anarchyman/Transgenic crew с просьбой проверить мою почту. Scamp ответил, что ему уже давно сообщали из посольства о получении документов и дал нам номер, под которым они проходили там. Это нас немного обнадежило. На 2-й день мы пришли в посольство, но нас просто не пустили, мотивировав это тем,

что мы заявили не в свое время. Такое отношение нас порядком разозлило, ведь за день до этого нам сказали, что мы можем принести документы в любое время. На 3-й день мы пришли еще раз и доброжелательный молодой человек, проверив номер, который мы ему дали, ответил, что там документы других людей, а не наши. Это был сильный удар. Мы не знали, что еще сказать и просто стояли и смотрели сквозь стекло на работника посольства. Прочтя в наших лицах просьбу о помощи он ушел разговаривать со своим начальством. Вернувшись, сообщил, что Simon Kissel (aka Scamp) созвонился с посольством, и все же выслал копии факсом. Теперь нам предложили подождать 4 часа, через которые станет ясно, получим мы визы или нет. Ехать на квартиру, где мы жили, было бессмысленно, только на дорогу туда ушло бы полтора часа. Поэтому мы просто гуляли и чувствовали себя спокойно, так как теперь шансов получить визу было довольно много. В результате все прошло хорошо - постояв в очереди, мы получили наши загранпаспорта с визами. Таким образом, первая часть путешествия прошла успешно, и это было действительно серьезным достижением! Основной вывод, который мы сделали за эти дни - не надо ничего отправлять в посольство почтой, все необходимые документы должны быть у нас на руках. Спасибо всем друзьям и знакомым, кто помог нам в решении этой проблемы - Anarchyman, CHR/V и, конечно же, Наташина подруга - Катя Басова, у которой мы жили все эти дни.

## Перелет

Аэропорт как гигантский муравейник - на стенах указатели, все люди куда-то движутся, ты стоишь и не понимаешь, что надо делать. А за окном гигантские сказочные машины, которые

## Событие

взмывают в небо. Просто зайти в самолет и полететь нельзя - приходится пройти несколько проверок, занимающих в общей сложности минут сорок. Потом ты просто сидишь и ждешь, когда разрешат посадку и откроется жерло этой машины, проглатывающее людей одного за другим.

Мне кажется, что в детстве я уже летал на самолете, но ничего о своих ощущениях не помню. В голове остался лишь эпизод, когда я сижу в самолете рядом со своим отцом, а остальные подробности куда-то ушли. Так что можно сказать, что это был мой первый осознанный полет на самолете. Мне он показался большим аттракционом - тебя поят, кормят, дают конфеты да еще предлагают насладиться прекрасным видом из иллюминатора. И только когда начинается посадка, ты понимаешь, что находишься на большой высоте внутри механизма, созданного людьми. Слышится скрежет и еще какой-то свистящий звук, нагнетающий атмосферу беспокойства. Кажется, что все может рухнуть вниз в любой момент.

## Франкфурт

Мы уже в пункте назначения, судя по нашим часам, автобус на татиплэйс отходит через 15 минут. Надеюсь успеть, спрашиваю как нам пройти на остановку у ближайших работников немецкого аэропорта - это женщина и мужчина, им лет по 40. По моему английскому женщина тут же определяет, что мы из России и начинает смеяться и улыбаясь говорить с нами по-русски, параллельно объясняя что-то своему коллеге. «Быстрее, быстрее - у нас так мало времени» думаю я. Когда мы заходим в автобус, увозящий нас от аэропорта, я вижу там часы, показывающие 14.00, а на наших 16.00 - время же сдвинулось! Нам можно расслабиться и никуда не спешить. До автобуса на Breakpoint



**Я сижу на остановке, в ожидании автобуса**

еще целых 2 часа.

Выходим и долго пытаемся найти нашу автобусную остановку. Я присматриваюсь к людям - вдруг мелькает лицо кого-то из виденных мной на фотографиях зарубежных демосценеров? Так никого и не вычислив, мы добираемся на нужное место. На остановке повсюду растут цветы, благодаря которым мы понимаем, что здесь весна уже вступила в полную силу. Из людей вокруг только местные работники, ухаживающие за зелеными насаждениями. Если вдруг подходит кто-то еще, мне кажется что это демосценер, но спросить я стесняюсь. А когда на обочине начинается тусоваться группа людей, не выдерживаю и подхожу с вопросом «Вы на Breakpoint?» меня переспрашивают и говорят, что нет. Вот уже без 15 четыре, а никакого автобуса нет, равно как и группы финнов, зарегист-

рированных к отправлению в это-же время. Мы начинаем переживать, но вот появляются 10-12 человек под предводительством девушки Leia. Я узнаю лицо Melwyn/Haujobb - мой персональный герой с давних времен! Здравуюсь, говорю ему о том, что очень люблю его музыку - он, конечно же, польщен, отвечает, что единственная наша дэма, которую он видел «I am the seed» тоже его зацепила. Я радуюсь. Мы садимся, платим за проезд 20 евро и едем по живописной местности, наполненной цветами и солнцем, а также отсутствием рекламы на дорогах и улицах! Это поражает не меньше, чем красота видов, еще бы - в русском городе ты и 20 метров не пройдешь, не увидев рекламного щита.

## Бинген

Мы приезжаем в маленький город, где проходит ВР. По пути, чуть не доезжая до города, один из финнов показывает нам спортивный центр, в котором и состоится мероприятие. Автобус останавливается около отеля - оказывается все идут туда ночевать сегодня. Мы же изначально планировали спать на татиплэйс - денег-то у нас не много. Для интересующихся скажу, что сутки в гостинице стоили в среднем 30 евро. Нас оставляют одних,



**Бинген**

## Событие

предварительно поинтересовавшись, чем мы собираемся заняться - мы отвечаем, что планируем погулять по городу. Компанию нам составить никто не предложил, видимо за последние годы проведения ВР Бинген

стал уже не очень интересен финнам. Человек, который в последствии представился как Little Bitchard/MFX посоветовал нам сходить к старому замку и указал направление. Последовав его словам, мы пошли туда, удивляясь по дороге спокойствию, чистоте и красоте этого городка. Здесь все как будто сошло с картинки сказок Братьев Гримм или Андерсена. Все люди крайне дружелюбны, а встреченный местный житель неформального вида поздоровался с нами, признав за своих. В общем, вечер прошел отлично и к 22.00 мы отправились на патиплэйс, так как именно к этому времени должны были начать запускать приехавших из далека людей.

## Breakpoint

К назначенному времени еще никого не пускали, и нам пришлось час провести снаружи, где уже становилось довольно прохладно.

Когда мы опять подошли к входу, нам разрешили войти внутрь тента, пристроенного к спортивному центру. Там находился Infodesk - место, где впоследствии будут продавать напитки, билеты и давать справки по любым вопросам, касающимся демопати. Также здесь стояло много лавок, столов и проектор с аудиосистемой. Ее настройкой как раз и занимались организаторы, параллельно тестируя про-



Beer garden - так это правильно называется

ектор. Так мы посмотрели несколько прошлогодних РС дем, в ожидании, когда нас пустят куда-то, где можно поспать. Вокруг не было ни одного знакомого лица, от чего мы почувствовали себя одиноко. Я ведь уже привык, что если приезжаешь на пати, то почти все вокруг, так или иначе, тебе знакомы. Но все это осталось в России. Вдруг один из организаторов дружелюбно предложил нам горячее кофе с молоком и настроение сразу улучшилось. Тем временем прибыло еще несколько людей, но я так ни с кем и не пообщался в тот вечер. Скоро всем разрешили пройти в главный зал, где был постелен ковер, на который можно было лечь спать. Здесь было очень много столов и гигантский экран, а также еще трибуны на втором этаже - все

это должно было ожить в полную силу завтра утром. Улегшись в наш спальник, мы быстро уснули, не думая ни о чем.

Сразу после пробуждения мы вышли на улицу и смогли осмотреть место при свете дня. Большая часть поля, примыкавшего к спорт-центру, была отгорожена от внешнего мира. Здесь был создан как бы отдельный остров для демосценеров - киоски с едой, лавки и столы, место для костра, туалеты и просто зеленая травка, на которой можно было валяться. Мы попили кофе за 50 центов и позавтракали тем, что купили вчера в городе. Народ медленно прибывал, но никого знакомых я все еще не видел. Да и вообще, до этого я пересекался по e-mail лишь с PS/TPOLM и Dipswitch/Blackmaiden, вот их и хотелось встретить, чтобы просто завязать разговор.

На лужайку вышел один из организаторов и предложил всем выйти, а потом зайти снова, попутно оплатив проход. Как известно в этом году на Breakpoint повысили цену на билеты с 45 до 60 евро и сделали вход для девушек платным. Положительным моментом во всем этом было то, что ввели еще и социальные билеты для малообеспеченных людей, которые стоили 30 евро и выдавались любому, кто объяснил по e-mail свое тяжелое финансовое положение. Конечно же я сделал это, да еще



Я, Марина, Slash, Upi, Tone

и Scamp пошел на встречу сказав, что Наташу пропустят бесплатно! Мы немного волновались, боясь, что нам придется все это объяснять организаторам на входе и сдерживать натиск толпы пружей на пати. Сразу же вспоминался

## Событие

опыт посещения Sickfest3, где несмотря на договоренность о бесплатном проходе, нас долго не хотела пускать охрана, изрядно потрепав нервы. Здесь же все прошло на удивление быстро и без лишних вопросов мы снова оказались внутри.

Как раз во время покупки билетов мы встретили остальных русских людей - Uri+Марина, Tone, Slash, AND. Познакомившись и немного поболтав о различных демосceneвых мероприятиях, мы разбрелись в разные стороны - я и Наташа опять на улицу, остальные в основной зал.

К счастью скоро появился PS, чему я несказанно обрадовался! Мы немного обсудили будущий совместный проект, о котором до этого вели переписку и он начал представлять мне всех подряд, говоря что-то типа «Хей - это ребята из России». Так я быстро познакомился с Dalezu, Arcane, Jeenio, Nosfe и еще не помню с кем. Многие работы Nosfe мне нравятся, поэтому нам было о чем поговорить. Мы подсадились за столик финской тусовки, где уже был Astu/FLO, которому я должен был передать привет от Саймона. Astu сразу же спросил, когда мы будем вместе делать демы, как он договаривался с Саймоном за полгода до этого. Мне, по большому счету, нечего было ответить, так как никаких мыслей о совместной работе с FLO у меня в голове не было. Но мы естественно решили выпить за будущее сотрудничество - нас уже начали угощать пивом, Salmiakki и еще каким-то алко-голем. Да, кто не знает - Salmiakki это леденцы солено-сладкого



**Nosfe/MFX и Virne/Kooma**

вкуса, которые сами по себе воспринимать мне было тяжело, но смешанные с водкой они образуют приятный напиток, излюбленное пойло финнов. Об этом я уже знал по многочисленным репортажам с финских пати, прочтенных в Pain, Domination, Attitude и других англоязычных демосceneвых журналах. Мы начали зазывать финнов посетить русские тусовки, например Chaos Constructions, доехать до которого им не составляет большого труда. И тут Nosfe показал нам свой паспорт, в котором на странице с визой был большой штамп «Аннулировано». Оказывается, он уже пытался приехать в Россию на свадьбу своего друга из музыкальной группы «Шумы России» и как раз в эти дни в Питере проходила встреча Большой Восьмерки. На границе за-

не был уверен, дадут ли ему визу еще раз. Такая вот фигня.

Тем временем, Astu пытался объяснить Nosfe, что им надо сделать вместе дему с медленным нойзом, но не мог полноценно донести свою мысль, потому что был уже изрядно пьян. Нам он предлагал поменять ему Nosfe на Спектрум, чтобы он смог кодировать что-то, а на наше предложение использовать эмулятор, он, хохоча, ответил, что и мы тогда можем использовать эмулятор Nosfe! В общем party началось! Настроение становилось все лучше и лучше, я уже вообще ни о чем не думал, иногда только отрываясь от разговора, чтобы перевести суть беседы Наташе.

Где-то в это время на горизонте появился Dipswitch. Его настоящее имя оказалось Глеб, он родился и вырос в России, поэтому мы прекрасно смогли общаться с ним на родном языке. Dipswitch сразу же познакомил нас с ALiEN/Bitfellas. Это был дружелюбный мужчина лет 40, который гонялся на сору parties еще в середине 80-х! И он тоже говорил по-русски! Как рассказывал ALiEN, в период с 85-89 годы он с друзьями посещал порядка 15 пати в год, а позже в разговоре с Глебом выяснилось, что именно ALiEN считается первым создателем cracktro на c64! Пусть это была всего лишь картинка перед загрузкой взломан-



**ALiEN и Buzzer/Brainstorm**

ворачивали всех более или менее подозрительных, по мнению русских пограничников людей, без разбора. Естественно, большому бородатому человеку в кильте въехать на нашу родину не удалось. Так что теперь он

## Событие



Dipswitch/Black Maiden

ной игры, но для 82 года такой релиз был уникален! ALiEN не посещал demoparties в течение последних 17 лет, и Breakpoint 2007 был его вторым мероприятием в новой эпохе. Многим из нас этот человек известен как один из создателей мощного демосценивого портала Bitfellas и, судя по его горящему взгляду, демосцена опять зацепила его не на шутку.

В этот день у Наташи закончились сигареты, купленные в России. Dipswitch угощал нас самокрутками с вкусным табаком «American Spirit», а Tone подарил пачку Davidoff из его личного запаса. Почему я решил отдельно упомянуть этот момент в своем репорте? Все просто - мы были шокированы ценами на сигареты в Германии. Самое дешевое, что мы могли купить - Lucky Strike за 3.50 euro, где в пачке всего 17 сигарет, вместо 20. Были еще сигариллы по 1.70, но вкус их оставлял желать лучшего. Автоматически переводя 3.50 eur в 120 руб. мы, скрипя сердцем, все же покупали пачку за пачкой, когда ничего другого не оставалось делать. Видимо, такие цены и привели к тому, что многие европейцы, встреченные нами в Германии, курили табак - это выходило дешевле, да и

вкус, на мой взгляд, приятнее. Да, мы серьезно пожалели о том, что не взяли с собой по блоку сигарет - именно таков лимит для ввоза в Европу. Вообще, контраст цен в супермаркете немного поражал и заставлял строить немислимые предположения. Ну, как объяснить цену на самые дешевые презервативы в пять евро, тогда как 200 грамм шоколада стоили меньше одного? Весь алкоголь, кроме водки, продавался примерно за те же деньги, что и в России. Водка же судя по словам одного из наших тамошних знакомых, была в районе 40 евро. Поразмыслив, я пришел к выводу, что основной внутренней политикой Германии является желание накормить, напоить и заставить размножаться ее жителей. Подтверждением моего предположения стал ответ Глеба на вопрос «Почему здесь кролик является символом пасхи?». «Я думаю, это связано с тем, что он олицетворяет собой размножение и плодovitость» - подумав, сказал он.

Одними из самых интересных собеседников на пати для нас стали два человека из Исландии. Один из них немного знал русский, благодаря тому, что когда-то встречался с русской девушкой-акробаткой. Узнав, что в Исландии всего 360 тысяч жителей и все друг друга

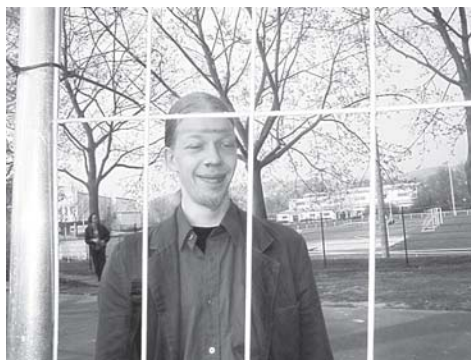


Один из исландцев

знают, Наташе спросила: «А доводилось ли вам лично общаться с Bjork?», на что мы получили исчерпывающий и бескомпромиссный ответ: «Да, она СТЭРВА and СУКА!» :). Еще интересными фактами об Исландии стало то, что на окраины Рейкьявика приходят медведи, чтобы копаться в помойках в поисках еды, и то, что там нет ни бесплатного образования, ни бесплатной медицины - если ты хочешь отправить своего ребенка в школу, и не имеешь денег - бери кредит и расплачивайся за него полжизни. Сами эти ребята постарались покинуть свою родину, как только это стало возможным - уехали учиться в

Данию и возвращаться не собираются. В общем, в России все совсем не так уж плохо, подумали мы, слушая их рассказы.

Пока мы общались с людьми на улице, внутри проходили всевозможные конкурсы. Перечислять их



Astu/Flo за пределами partyplace



ps/tpolm

не имеет смысла - любой желающий найдет всю информацию на сайте [breakpoint.untergrund.net](http://breakpoint.untergrund.net). Скажу только, что еще несколько лет назад я для себя понял, что на таких вот тусовках, самым интересным являются люди. «The real party is outside» - настоящая пати находится снаружи, так гласит известная фраза. И это, без сомнения, правда. Конечно же, некоторые конкурсы мы очень хотели посмотреть. В первую очередь это все, что связано с программированием и видео, ну а остальное уж как повезет. По толпе, устремлявшейся внутрь, когда начиналось что-то из вышеперечисленного, я понял, что мы не одиноки в своих пристрастиях.

Когда я в полной мере осознал, что легко могу пообщаться здесь со всеми легендами мировой демосцены, то попытался узнать, кто приехал на Breakpoint, а кто нет. Как выяснилось, что с Droid и Visualise из Haejobb мне увидеться в этот раз не доведется, а вот ребята из Ephidrena были где-то здесь, но я никак не мог с ними встретиться. И вот на второй или даже третий день PS сказал мне «Смотри - вон идет Loadererror, ты же хотел его увидеть!». Я сразу же подошел, представился и стал рассказывать о том, как мне нравятся

их работы и о том, что раньше мы смотрели «Jenna loves Ephidrena» и «Fake electronic lightshow» в амиговском эмуляторе с некорректными настройками, в результате чего, вся музыка превращалась в жесткий нойз! Причем, на протяжении пары лет мы думали, что так и должно быть и что Ephidrena - боги авангарда! Это заставило его и только что подошедшего Frequent улыбнуться. А потом они начали задавать мне много вопросов о русских демопати и клоны Спектрумов, распространенные у нас. Я с радостью обо всем рассказывал, стараясь развеять их представление о том, что в России демопати проходят, как высококультурные семинары. Видимо, они смотрели какие-то не те фотографии с наших тусовок. Loadererror сказал, что видел пару работ INWARD/CPU, а «Untitled» была первой спектрумовской демой, которую он скачал с rouet.net. Вообще, как я понял, большинство европейских демосценеров не часто скачивают работы, а предпочитают все смотреть прямо на пати. И это, в общем-то, оправдано, учитывая, что добраться на основные мероприятия им значительно проще, нежели нам. Отрицательным моментом здесь является то, что русские работы видит меньшее количество



Frequent/Ephidrena



Loadererror/Ephidrena

людей. Так, на наш вопрос «Почему «My own bullet of autumn» не представлена в [scene.org](http://scene.org) awards?», Dipswitch ответил, что она была в первом отборочном туре, но не прошла. Сам он не смог ее запустить, по причине своего слабого компьютера, а видео никто не сделал. Так что Глеб за нее не голосовал вовсе. Отсюда вывод: если вы хотите сделать свои работы доступными большому количеству людей то: а) старайтесь выпускать их на самых больших мероприятиях; б) делайте видео.

С первого же дня я старался удерживать в голове, когда именно будет console/real wild compo, где участвует наша дема. Время я запомнил легко, а вот день с трудом - еще бы, ведь Breakpoint проходит четверо суток и все они сливаются в один мощный поток. Ну а когда время подошло, волнуясь, мы сели на полу перед самым проектором и стали смотреть. Кому интересно, те уже знают, что работ в этой номинации было представлено много. Начиная от Atari 2600 и заканчивая Play Station 2. Kusma из Shitfaced Clowns, работающих на GBA, по видимому, тоже переживал за участь их работы и заранее поинтересовался в каком стиле сделана наша дема, но, послушав мои сбивчивые объяснения, пришел

## Событие



## DocD/Scoorex

к выводу, что мы им не конкуренты и продолжал спокойно пить пиво. В общем, компо обещало быть очень интересным. Так и произошло. Во время показа, реакция на нашу демку была неплохой, но то, что TBL и SFC займут первые места ни у кого не вызывало сомнения. После компо мне многие говорили, что наша работа их очень тронула, но она вряд ли попадет в пятерку первых мест. И только расчувствовавшийся Loaderror сказав, что: «Ваши демы - это как будто Спектрум говорит со мной» пошел ставить нам первое место в форме для голосования. Надо сказать, что голосовали там все с помощью компьютеров, так же как и закачивали работы. Сдать работы мне помог Uri, но все время просить у кого-нибудь доступ к машине, чтобы проголосовать, мне не хотелось. Да и вообще, я попросту об этом забывал.

C64 демокомпо сильных эмоций у меня не вызвало, даже несмотря на очень качественно сделанный ремэйк амгивской «Desert Dream». После компо я подошел к Aeg/Smash Designs, у которого давно хотел спросить, почему в большинстве их последних комодоровских дем одинаковые эффекты? Если в конце 90-х то, что они делали, было ново, то сейчас это казалось просто скучным. Ну и какой же ответ я получил? «Я делаю так, потому

что у меня мало свободного времени, чтобы придумывать что-то новое и еще, потому что НИКТО ДО СИХ ПОР НЕ СДЕЛАЛ ЭТИ ЭФФЕКТЫ НА C64 ЛУЧШЕ, ЧЕМ Я!». Тут уж мне нечего было возразить. Озадаченный я подумал,

что у нас абсолютно разный взгляд на современную демосцену и замолчал.

РС демо компо конечно же было гвоздем программы. И тут было на что посмотреть - зал просто замер, когда показывали «Debris» от Farbrausch и взорвался аплодисментами и криками по ее окончании. Traction и LKCC тоже меня порадовали своими работами, а FLO как обычно прочистило всем мозги абстрактным нойзом. Но победитель был определен, в этом не сомневался никто.

Потом поле наполнилось людьми, тут уж все выползли на улицу, так как в зале делать уже было нечего, а в тенте началась



Zixaq/Ephidrena

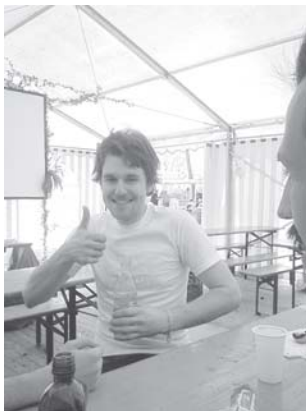
дискотека. Мы достали припасенную бутылку водки «Кедровая» 0.7 л и начали всех угощать. Причем, выяснилось, что европейцы пить не умеют совсем и, сделав маленький глоток, отдавали бутылку нам назад, запивая пивом. Так мы могли угостить и 50 человек одной бутылкой, если бы не мощный DocD/Scoorex, который явно знал толк в выпивке и начал хлебать большими глотками! В общем, хотя все и были довольны, но в следующий раз мы решили брать больше. Как выяснилось, в Европу можно провозить литр водки на человека. Подойдя к костру, мы наткнулись на мощного C64 кодера Krill/Plush, с кем я очень хотел пообщаться. Предложив ему выпивку, в ответ мы получили джойнт с отличной травой, который раскурили вместе с подошедшим Dipswitch'ем. Никогда бы не подумал, что буду укуренным обсуждать проблемы кода на 8-битных машинах с Krill'ом, но все это было на самом деле!

Утром последнего дня мне наконец-то удалось поговорить с Zixaq/Ephidrena и предложить ему, равно как и Frequent/Ephidrena и Jobe/Matt Current попробовать писать музыку на Спектруме, чтобы бы мы смогли когда-нибудь вместе сделать демку. Они действительно заинтересовались этим, расспросив, какими программами им лучше всего пользоваться. Также мне было интересно узнать, кто чем занимается помимо демосцены. Оказалось, что все работают на каких-то обычных должностях менеджеров и программистов или учатся в институтах. И только Nofse действительно заинтересовал меня, рассказав, что он живет в сквоте - 3-х этажном доме в фешенебельном районе Хельсинки, в который он с пятерыми друзьями въехали, не спросив ни у кого разрешения. Это очень старый дом, общей площадью 600(!) квадратных

**Событие** ///

метров с бассейном. Хозяин давно пытается продать его, но безуспешно. Когда же он узнал, что его недвижимость без спроса заселена какими-то волосатыми людьми, то согласился на их условия - платить ему 25 евро в месяц, пока не найдутся покупатели на этот дом. Вот это да! - Подумали мы, решив обязательно приехать к ним в гости.

Еще прошлым вечером мы обратили внимание, что Nofse ходит по полю и собирает бутылки. «Ты их где-то сдаешь?» - спросил я. «Да прямо тут, у Infodesk. За четыре пустых получаешь одну целую» - последовал ответ. Пиво, стоившее 2 евро мы сами вообще не покупали - его и так хватало вокруг. Иногда нас угощали, а когда нет, то можно было подойти к организаторам демопати Outline и взять у них флаер об этом мероприятии, наклеенный на банку с пивом. В какой-то момент предпоследнего вечера, пробираться внутрь зала за очередной банкой мне не захотелось, к тому же пиво у них было уже теплым. Взяв стоявшие рядом несколько пустых бутылок, мы пошли их сдавать. Каково же было наше удивление, когда помимо пива мы получили еще и полтора евро! Решив проверить, можно ли нам просто получить деньги, мы сдали еще и положили себе в карман 5 евро. Следующим утром, поняв, что сдача бутылок может вывести нас из финансового кризиса, мы буквально за час заработали таким образом еще около 25 евро. Спасибо Nofse, что просветил нас в этом вопросе! Кстати, Dipswitch, увидев, что мы делаем, рассказал, что как-то раз жил на демопати несколько дней только за счет сдачи бутылок. В общем, в будущем мы сможем позволить себе прямо-таки безбедное существование за границей, если на всех демопати дела обстоят подобным образом!

**Mice/Brainstorm**

Когда началась церемония вручения призов и объявления победителей, я волновался. Мы сидели с Наташей на трибуне и с нетерпением ждали списка победителей console/real wild. И вот, на экране появляется название нашей демы, счетчик голосов ползет и мы оказываемся на 3-м месте. Здорово! Значит люди все-таки прониклись чувствами, которые я старался выразить! Вся церемония проходила в суматохе, ведь многим уже надо было спешить на самолеты и поезда. Быстро сказав в микрофон, что я очень рад быть здесь, забираю конверт с деньгами и какую-то плату в качестве приза, потом иду назад на свое место. По дороге меня выплепляет Screbbel/Matt Current и говорит много хороших слов о наших работах, просит продолжать творить, не останавливаться. На месте я смотрю в конверт - 80 евро. Плата оказалась предназначена для разработки всяческих расширений под Vic20, C64, Amiga и Atari. Мне она абсолютно не к чему, поэтому мы дарим ее несканзанно счастливому и благодарному Mice/Brainstorm. Вот и все, официальная часть почти закончилась. Самое главное, что я ощутил там - единение. Нет

никакой разницы, на какой платформе ты работаешь, все тусуются вместе и интересуются твоим творчеством. PC кодеры из Fairlight расспрашивают меня о технических особенностях Спектрума, а Loadergor говорит, что это была лучшая работа в компо. Именно так все и должно быть. Теперь слова Bitl'a/7Dump: «Зачем вы делаете демы на Спеке? Нам необходимо продвигать современную демосцену, а это теперь PC!» - вспоминаются с сожалением. Так мы никогда не будем вместе. Ведь демосцена интересна именно своим разнообразием. Bitl, побывав на BP и ты ощутишь это в полной мере. У многих людей, с кем я говорил, console/real wild вызывает сейчас больше всего внимания - тут есть нестандартный подход и новизна решений. «В современном мире мы уже достигли того момента, когда люди вне сцены делают на современных компьютерах значительно более интересные вещи, чем большинство демосценивых команд» высказал мне свое мнение Zixaq во время нашей беседы.

Вечером мы остались у куста с Gargaj/Conspiracy, Truck и еще парой людей, чьих имен я, к сожалению не помню. Все остальные разъехались в разные уголки нашей планеты. Команда организаторов трудится внутри, разгребая все, что осталось от пати. Люди в рабочей одежде собирают и увозят лавочки с забором, отделяющим нас от внешнего мира. Владелец киосков с едой тоже разъезжаются. Вдруг один из них подходит к нам, отдает большую пачку сосисок и уходит. Отлично, теперь у нас будет барбекю. Когда, поздно ночью, мы опять попадаем внутрь спортивного центра, ничто уже не напоминает о вчерашнем дне. Ну, разве что несколько подготовленных к вывозу компьютеров. Мы берем мат,

## Событие



Социолог из Новой Зеландии и Trusk

раскладываем на нем спальник и вырубаемся. Завтра предстоит перелет домой.

### Последний день в Германии

В 9 утра Slash встречает нас у железнодорожного вокзала в Бингене. Он поедет сразу же в аэропорт, а мы решили немного погулять по Франкфурту. В пути мы провели около часа, сделав одну пересадку. В обоих поездах мы обратили внимание на специальные места, куда ты можешь поставить велосипед, не мешая при этом проходу остальных пассажиров. В голове сразу же возникает неосознанная мысль «Может быть когда-нибудь и у нас придут к этому?». Где-то на полпути в поезд заходят музыканты, играют чуть меньше 1-й (!) минуты и просят денег. Вот это да! Почему так мало? В московских электричках ты будешь слушать песню за песней, если произойдет нечто подобное! Тем не менее, я даю немного мелочи, потому что после получения призовых денег и сдачи бутылок мы чувствуем себя почти богачами.

Франкфурт встречает нас небоскребами. Наблюдая из окон поезда, мы видим, как они величественно приближаются, упираясь своими вершинами в облака. Выйдя из железнодо-

рожного вокзала, мы просто идем прямо, смотря по сторонам и не думая ни о чем. Прямо на пути у нас улица красных фонарей. Сейчас еще утро, поэтому народу вокруг не так уж много. Один за другим здесь стоят секс-шопы

и стрип-бары, а из переулка слышится русская речь. Решив купить какой-нибудь еды, мы заходим в китайский супермаркет. Безнадёжно - почти ничего из представленных там продуктов нам неизвестно, сплошь какие-то корешки и баночки с соусами.

На соседней улице расположены банки и гостиницы. Вот здесь и можно посмотреть на небоскребы вблизи. Завороженные, мы запрокидываем головы не в силах оторваться. Солнце светит прямо в глаза, отражаясь от зеркальных окон. Эти монолиты из стекла и бетона стоят здесь как памятники нашей цивилизации. Все, пора идти в аэропорт.



Франкфуртские небоскребы

### Возвращение

Во время полета вдруг становится заметно как, за иллюминатором, яркий солнечный свет сменяется сумрачной и хмурой погодой. «Наверное, мы уже на территории России» - подумал я. Как в подтверждение этой мысли крупный заголовок на странице газеты, которую читает впереди сидящий мужчина, гласит: «ВЛАСТЬ ТЬМЫ». Точно в России...

Родина встречает нас холодом, снегом, хмурыми лицами людей и бетонными коробками домов. А в голове по-прежнему Бинген, по-прежнему Breakpoint. Заряд, полученный там настолько силен, что еще неделю или две я нахожусь на той же позитивной волне. А когда мне опять становится грустно, захожу на #bitfellas и отчетливо вижу лица, скрывающиеся за никами. Все они настоящие, все они мне близки теперь.

В следующем году я приложу все усилия, чтобы попасть туда. Надеюсь, мой рассказ хоть немного передал атмосферу всего происходящего и, может быть, на Breakpoint 2008 будет больше русскоговорящих людей и работ от наших команд. Поверьте, эта поездка стоит затраченных усилий!

# Репорт с DiHalt'2007

Дмитрий БЫСТРОВ (Alone Coder)

В этом году на DiHalt был впервые объявлен конкурс музыки под TurboSound FM, и я, как автор компилятора, принимал работы, компилировал их под пати-плеер, исправлял глюки и оцифровывал в wav. Впрочем, те оцифровки получились грязные и в сборник не пошли. До 30 мая было собрано 5 работ + недописанный трек от ТмК, остальные работы предполагалось принять на пати и играть в редакторе. Трек С-Jeff'a доставил больше всего хлопот из-за активного использования SSG-EG - его я исправлял всю ночь с 30-го на 31-е. Также я готовил дискеты с софтом на случай, если организаторы не принесут свои. Пати-плееры по всем номинациям написал ТмК.

31 мая я выехал с LVD и Rajdee. Пропущу события, не касающиеся непосредственно DiHalt'a. 1 июня вечером мы приехали в Нижний Новгород, дождались прибытия организаторов на патиплейс и помогли тащить оборудование на 3-й этаж, в активый зал среднего размера с обшитыми стенами.

Постепенно подходил народ. Пока организаторы винчестером прибывали к стене рекламу Интернет-провайдера, Rajdee успел вызвонить свободную квартиру, куда уехали сперва мы трое (официально снимали на троих), потом CHRV, KOE, Elf и ещё несколько человек.

## День 1

Организаторы запаздывали к открытию, поэтому мы тоже пришли позже графика. Нас с LVD, CHRV и KOE пустили, не требуя по 200 руб. Всем шлёпалась печать на руку, и выдавался лист



ТмК

голосования первого дня.

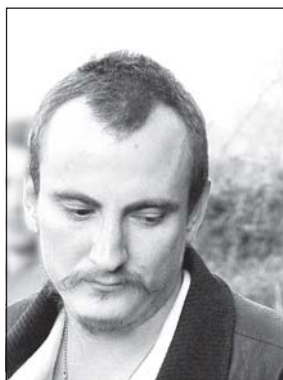
Когда зал уже набился, наладка аппаратуры продолжала идти полным ходом. Стояло две Амиги (одна из них Pegasos, другая с ускорителем от LVD), два PC (из них один с дисководом) и два Pentagon 1024SL v2.2 (местный с флопами и привезённый KOE - с CD). Pentagon к проектору ещё не подключили, в колонках наигрывала разная музыка, сведением которой управляли с пульта около сцены.

Мою дискету с CD-копировщиками KOE по ошибке сразу отформатировал, поэтому Pentagon KOE за ненадобностью решили убрать. У сцены остался местный Pentagon, Амиги, дисководный PC, проектор и вышеупомянутый пульт. Второй PC стоял за кулисами - на нём колдовал ТмК. Пентагоном же заправлял Organism. Дисководный PC (под командованием Паяльника), как назло, постоянно использовался для показа работ и отвлечённых дем, и копировать на ZX можно было только тогда, когда проектор переключали на Амигу. Копировали хобетами на MS-DOS дис-



Vinny

ках, читали через TRMSHOV2. Главные затруднения вызывала плёночная клавиатура, которую Pentagon в турбо-режиме не любит (как, впрочем, и KAY). Приходилось выключать турбо каждый раз после сброса, так как часов по Глюку на компьютере не было. Был TurboSound FM и был PAL-кодер.



Organism

## Событие



Psnclj/Triebkraft, Key-Jee/Triebkraft

С микрофоном ходил Vinnny и он же регулировал ход конкурсов. В паузах крутили демы разных сортов.

Пока шли конкурсы, позвонил Shiru и попросил принять его TFM музыку. Организаторов уломать не удалось, и музыку выкачал LVD. После первых конкурсов (ASCII и Traditional Music - оба меня разочаровали) TmK предложил мне докомпилировать TFM, а сам сел собирать AY/TS. Через некоторое время я подготовил всё, кроме его трека, позвал его и пк-о, и совместными усилиями некоторые глюки в композиции были исправлены. Как потом оказалось, мы прозевали трек ch41ns4w и не выкачали ещё один трек Warlord'a. Сейчас на <http://alonescoder.narod.ru/zx/> я провожу альтернативное голосование, где участвуют все 10 работ.

Black Fox, Alff и Elfh ушли в отдельную комнату на Realtime ZX Coding, больше никто не вызвался.

В конце концов, музыка была скопирована на реал, и я проверил звук через наушники. Диск-вод давал помехи, так что музыку надо было пускать с рамдиска. TS трек scalesmann'a оказался откомпилирован без процедуры инициализации, а пока это выяснялось и фиксилось доктором, пошли слухи, что скоро всех выгонят. Под занавес прокрутили ZX демы из-под эмулятора. К сожалению, дему от Eye-Q организаторы нечаянно затёрли утром, остался только один эффект (его показали во второй день). Необычная работа от Triebkraft, написанная всего за неделю, впечатлила зал и получила самую высокую оценку среди всех номинаций.

У выхода участники расписались на ватмане и двинулись в парк. Карбофос организовал закупку продовольствия и добился у CPU (которые

держались отдельно и имели всё своё) разрешения присоединиться. Туда же подтянулись и организаторы, и охранники.

Около 23 часов мы уехали на квартиру. Оставшиеся ночевали на патиплейс.

## День 2

За первый день аппаратуру уже обкатали, поэтому во второй особых сбоев не было. Были проблемы с просмотром некоторых работ, но их удалось решить. Иногда пропадала картинка от ZX на проекторе, но на ZX крутили только музыку, изображение не особо требовалось.

Посреди конкурса AY/TS музыки КАСик вытянул меня рисовать Realtime ZX GFX в комнату наверху. Длилось это полтора часа, но в процессе мы выходили посмотреть на работы с Realtime ZX Coding. Они не впечатлили - что можно сделать за такой небольшой срок? Разве что повторить заранее написанное. TFM музыку (разумеется, тоже с реала) мы прозевали, но там наверху было слышно, как зал дважды громко аплодировал.

Потом шли PC/Amiga конкурсы. Работ везде было крайне мало - приличное количество набралось только на mp3 music. В Realtime PC GFX одним из участников был охранник (тема была такая же, как на ZX - «жара в городе»). Две демы из-за каких-то несовместимостей пришлось крутить с ноутбука одного из авторов. CHRВ и KOE не дождалась конца дня и уехали.

Потом Vinnny ушёл считать результаты, а TmK сел составлять сборник работ, восстанавливая порядок их показа. Народ некоторое время набирался на улице. Когда он снова собрался наверху, в большинстве уже под мухой, то столь же нетрезвые Паяльник и Organism принялись развлекать народ, переругиваясь с микрофоном и без. Потом покрутили ещё несколько демов, в том числе спектрумовские с первого дня (к сло-



Охранники, Карбофос, Elfh/CPU



Simon/CPU

ву, организаторы DiHalt 2007 никогда не отказывались повторять работы, когда зал этого просил). В конце концов, всё было подсчитано и объявлено. Призовые места в разных номинациях занимали одни и те же люди, иногда по паре мест сразу. По сборнику работ видно, как

мало людей действительно осталось на отечественной демосcene, на всех её платформах...

Получив грамоты и почётные пряники от Mayhem (в честь 64k интро Ybo PRY@NEG), участники разошлись. Кто-то сел копировать фильм с предыдущего DiHalt'a и фотографии с этого, мы же скопировали работы, задержались на кварти-

ре ещё одну ночь и утром уехали.

\*\*\*

Пяти прошло приятнее, чем ParaDIGMus 2003 и Chaos Constructions 2004, на которых я был раньше. Был реальный ZX, хороший звук, понимающие организаторы, не было левых зрителей. Чего не хватало в этот раз: провести заранее ZX,

собрать нужный для него софт и разделить прочие машины по функциям (одну - для копирования на ZX, другую - крутить работы, третью - принимать их, в том числе по Интернету). Кроме того, получилось так, что никто не распространял «Абзац», и CHRV не привёз газеты «NedoPC»... Увы.



Raynoa

## DiHalt'2007.

## Впечатления партийца с опытом

Сергей ЗОТОВ (ZS), 4 июня 2007 г.

Поскольку ситуация с CC07 до сих пор невнятная, то в этом году я решил посетить DiHalt в Нижнем Новгороде. Причем окончательное решение было принято только 28 мая. Видимо с CC99-CC00 я сильно зажрался, поэтому проживание на partyplace меня изначально не устраивало. Тем более что было решено ехать не одному, а с подругой, а у нее там есть родственники. Но сразу нарисовалась более серьезная проблема. Ее не отпустят с работы на день раньше из-за того, что поездов приходящих к субботнему утру просто нет. Ж/д решила перейти на летнее расписание и отменила поезд 31 мая. Остался только поезд 1 июня приходящий в Н. Новгород в 13:05, т.е. с опозданием на половину первого дня ДН. Кроме того, купейных билетов на обратный поезд 28 мая уже не было. Любителей автостопа, типа Касика, это бы не остановило ;) Но я на экстремале не похож. Разумеется, ездить можно не только на поездах, но и тут проблемы - ни автобусов, ни самолетов из Самары в Нижний нет. Последний

вариант - это машина. Причем с водителем. Коллега на работе подсуетился (респект ему) и в результате появился кандидат, согласившийся довезти нас туда и обратно на Волге. Выезд был запланирован на 1 июня 21:30.

Расстояние от Самары до Н. Новгорода около 800 км. На машине ехать 10-11 часов без суеты. Машина прибыла вовремя. Посадка прошла успешно, ибо вещей было минимум - сказывается многолетний опыт партийца => Про дорогу туда, собственно, рассказывать нечего. Ехали быстро. Останавливаться начали только глубокой ночью, когда я уже успешно заснул первый раз, а у водителя все это никак не получалось => Чтобы получалось еще меньше - он ходил по кафешкам, где варят кофе. Начиная примерно с пяти утра, нас начали проверять Наташкины родственники - типа уже ждали. Расчетное время прибытия было 7 утра. Прибыли. Правда, на дачу. Причина банальна - отключили горячую воду в городе. А я опять же не поклонник бани. В об-

## Событие

щем, помыться утром не получилось и меня, как кормив, отпустили на ДН.

Кстати, вы когда-нибудь пробовали объяснить людям далеким (как Солнце от Земли) от компьютера, что такое DemoParty и зачем я приехал сюда за 800 км? Я пробовал. Два раза. Судя по глазам - они меня не только не поняли, но еще и идиотом посчитали. Вечером же еще выяснилось, что тетушка не только не понимает что такое комп - она их еще и люто ненавидит.

Туда я приехал в ~9:30. Не опоздал, ибо войти в здание ДК разрешили только в 9:50. Охрана - первые люди, с которыми я столкнулся на ДН, они оказались весьма дружелюбными - не чета ЦЦ'шным. Перед ДК есть фонтан, если кто не знает ;) В этот раз он был пуст, т.е. без воды. Но на его бортиках уже восседали партийцы. Я нисколько не удивился увидев там CPU'шников. Когда-то они приезжали самыми первыми и уезжали самыми последними. В этот раз они приехали на Газели в составе порядка 15 человек. Были и новые для меня лица, но и не хватало некоторых знакомых. Тут же обнаружили Triebkraft в количестве трёх человек. Немного позже прибыли lvd, ra\_id и Alone Coder. Дальше народ начал проявляться массово. Всего я насчитал около 50 человек. К обеду прибыли Mm<M & Monster/Sage.

Как водится, party вовремя не началось. Только это не воспринималось, как ЧП, ибо никто новый формат не создавал и строго держать график не обещал. Часть сопро было отменено в связи с отсутствием работ на них, но, не смотря на это, я умудрился пропустить ZX 512b intro (жаль) и Chip music (не очень-то и хотелось :P). Зато пообщался с народом. Кстати, Maunet в этом году, не походил на безумцев :) Весьма приятные ребята оказались. Рассказали несколько историй из своего спектрумовского прошлого.

Вообще, когда народу всего несколько десятков человек, то все ведут себя по-другому. Непременно поеду на следующий DiHalt, если он будет. NedoPC зарелизили новую железу - TurboFM под который даже редактор на ПЦ успели написать. Было представлено несколько музонов в рамках сопро. Лично меня впечатлили два из них. Первый был смешанный - FM + ударные на AY, и еще один написанный в Sega-стиле. Mm<M заимел себе TFM девайс. Я пока нет. Вот Серага протестирует, оценит - тогда и мне можно ;)

Самым безумным на ДН был Карбофос. Причем обострение началось после прибытия jtn/4D, которого традиционно не отпускали с работы. А он традиционно смог вырваться. Приколов было много, всего я описать не смогу - не писатель, а

камеру купить не успел перед отъездом. Первый день закончился почти вовремя. Народ двинулся на hidden party, а я, памятуя о таковом на CC04 или CC05, даже не подумал присоединиться. На дачу ехал сияя, как начищенный пятак. Теперь, уже после десятка посещенных party, я могу уверенно сказать, что они нужны. Причем всякие. И большие и маленькие.

Elfh уговаривал меня съездить на Breakpoint (он был в этом году) и вроде я даже согласился :) Так что если будет с кем ехать на следующий год, то в мае я сгоняю в Германию. Как бы не умереть от счастья потом =)

В общем, первый день прошел более чем удачно. Даже не смотря на отложенные сопро. Организаторам огромный привет. Никакой суеты не наблюдалось. Vinny был спокоен как танк. Накладки были и вроде даже много, но все это воспринималось исключительно с юмором и пониманием.

Но самое главное - это то, что я изменил своим традициям и поучаствовал-таки в одном из сопро. Правда, всего лишь по швырянию винчестеров вдаль =) Оказывается, 3,5" винт можно зашвырнуть на 32 (!) метра. Это доказал один из охранников. Какой-то, впрочем, отказался от места в пользу следующего участника. Как ни смешно, но на 30,5 м винт зашвырнул Vinny. Он тоже любезно отказался от места в пользу следующего участника. Третье (по факту первое) место занял участник из Казани. Кстати, Казань приехала в лице трех человек. Кроме упомянутого метателя был LaSoft и Adam Bazaroff (организатор CAFE). У последнего были определенные мысли о проведении CAFE'2008. Не факт, что оно будет, но и забывать про него не стоит. Я бы сгонял еще раз в Казань. 2002-2003 годы приятно вспоминать. На самом деле в год нужно проводить/посещать 3-4 тусовки, чтобы поддерживать активное творческое состояние. Раз в год - это мало. По себе чувствую, тем более что в этих соображениях я не одинок.

Вечером в субботу мы с Наташей и одним из ее двоюродных братьев посетили какой-то большой супермаркет. Кстати, не впечатлен :) У нас в Самаре тоже есть большие магазины. Увидел там неизвестный сок «Овощная смесь» производства Ростовской области. Решил попробовать. Гадость та еще. Порадовал в магазине только ассортимент кактусов. Вообще, комнатные растения я не очень... А вот кактусы как-то положительно влияют на меня. Только они что-то у меня не растут... Хотел, было купить, прям там один - отговорили. По-хорошему, конечно, в Нижний нужно ехать не на два дня, а минимум на четыре - чтобы осталось немного времени на посещение достопри-

**Событие** ///

мечательностей. В этот раз я в городе вообще ничего не видел.

Второй день начался с опозданием. Народ традиционно жевал то, что добывалось в окрестных магазинах. Про магазины надо сказать отдельно. Даже в первую очередь про продавцов. Нижний Новгород удивил меня огромным количеством вежливых и добрых людей. До этого самых приветливых людей я встречал в Питере. Но Нижегородцы переплюнули и их. Люди добрые-добрые, веселые-веселые. В Самаре таких людей нет. У нас народ в большинстве своем озлобленный. Поиск охотничьих колбасок по магазинам ближайших двух кварталов результатов не дал - что огорчило. На party, по-моему, это самая удобная еда, если нет возможности или желания посидеть в кафешке или столовой.

Воскресенье также не обошлось без накладок и приколов. Мне уже становится интересно, почему на каждом party присутствуют какие-то проблемы со звуком? ;) То каналы отваливаются, то репутуваются, то звук напрочь отсутствует. Однако негодования по этому поводу было только у авторов дем.

Самым колоритным засценщиком был человек в полосатой майке, прозванный «кефирчиком» и «человеком-сметаной», так же известный как Organizm. Вроде бы он даже давал обещание, что будет трезв всё party. Но я что-то не помню, чтобы он был когда-то сильно пьян. Простой между компо или технические неполадки компенсировали показом старых дем. Судя по отзывам зала, в этот раз их показали в большем количестве, чем когда бы то ни было.

Не смотря на скромное количество посетителей, были совершенно новые люди, которые на

DemoParty приехали впервые, чтобы посмотреть, что это вообще такое. Те, с которыми удалось пообщаться, были музыкантами и прекрасно разбирались в концертах и музыкальных party. В общем, тусовка им понравилась. Тем лучше. Хотя в определенном смысле это посторонние люди (не компьютерщики), но их присутствие привносит что-то новое в само мероприятие.

День прошел хорошо. А вот окончание второго дня сильно огорчило, хотя сапро закончили почти вовремя. Как обычно бывает - не все смогли дожидаться его окончания и поприсутствовать на объявлении результатов и награждении. В этом году я считал себя лузером, ибо попадал в число таковых. Отъезд был намечен на 21 час. Перед этим нужно было еще поесть, поэтому уйти надо было не позже 20. До последнего момента я надеялся на чудо - не вышло... Уехал без всего... А зря! >:E Результаты стали объявлять примерно в 21:45. Это мне сказала жена Mm<M по телефону. В этот момент я, как дурак, стоял в коридоре квартиры Наташкиных родственников и ждал, пока натреплются Наташка и тётка. Не знаю, кто уж там больше трепался - мне все равно, но отобранные два часа партийного времени я не скоро еще прощу... Два дня им мало было... Причем все по очереди пытались вломиться в комнату, где происходил трёп - тётка орала и посылала всех. Хорошо не матом. Уехать удалось только после десяти... Поэтому позволю себе дать всем совет. Жить все-таки надо вне родственников, даже если они есть в том городе, а особенно если они не шарают в компах и даже не пытаются разделить ваши чувства к party.

До встречи на следующей тусовке ;)

# Хочешь новые игры?

## Поддержи конкурс «Твоя игра»!



<http://abzac.retopc.ru>

Perspective

## Читатель читателю

# ZX Spectrum в бывшем СССР - таймлайн (1995-2006)

Дмитрий БЫСТРОВ (Alone Coder)

### 1995 год

Около 1995 года народ стал массово выходить в компьютерные сети, прежде мало кому доступные. На ZX Spectrum появился ZXNet - система BBS на CDOS-модемах (развязка однобитного сигнала на телефонную линию, с дозвоном вручную!), объединённая общей структурой. В сентябре Oldman создал газету Online, а вскоре в СПб начал издаваться ZX-Format, который сразу приобрёл гораздо большую популярность, чем московский Spectrofon.

Пишется множество мега-дем, самая известная из них - Insult. Хит года - Pro Tracker. Музыку стали писать все, кто раньше боялся!

Читателей потрясли небывалые отечественные игры Звёздное наследие (STEP, Москва) и Last Battle (Hackers' Squad, Калининград). А игра UFO (Copper Feet, СПб), идея которой позаимствована с IBM PC, оказалась так популярна, что её аналог (ближе именно спектрумовской версии, чем к оригиналу!) к 1998 году выпустили на BK11M.

### 1996 год

ZX Spectrum пробился на Enlight.

В Москве вал сетевых газет. Кроме них пишут только демки, интры и гифты - демомейкинг завоевал умы всех и каждого! Codebusters (Харьков), Magic Soft (Москва) и XL-Design (СПб) рекламируют Амигу. Народ слепо повторяет фразу «Амига рулез». KSA после выпуска знаменитого Monster Commander дописал

свою последнюю системную программу - Sound Tracker Pro (временно затмившую Pro Tracker) - и покинул ZX. Разработчиков хорошего системного софта в Москве практически не осталось. Девелоперский софт в основном поставлял Харьков (RST7, Stalker, Alem и др.), используя, в частности, каналы Инфоркома.

В глубинке начинают выходить журналы, похожие на Spectrofon.

Игры-хиты: Prince of Persia (Nicodim, Ярославль), UFO-2 (Copper Feet), Mortal Combat (Mafia, Харьков), Square Head и Strip Reversi (Outland, Киншинёв).

### 1997 год

В 1997 году журнал Радио перестал печатать статьи про ZX Spectrum, предоставив страницы потока рекламных статей про IBM PC. Инфорком закрыл ZX-Ревю. Электронное ZX-Ревю, перенявшее эстафету - детище Ивана Рощина.

После того, как Георгий Шепелев в 1996 году подключил к Спектруму Hayes модем, VIC и Dismaster разработали терминалку Melon. В СПб этими вопросами независимо занимался Михаил Кондратьев, автор ZXUnZip и ZX-версии PkUnZip. Харьковчане продвинулись дальше, видимо, благодаря тесному сотрудничеству: доработка 512x192 по VMG нашла применение в терминалке, расширенная по VMG память - почти во всём харьковском софте, Dismaster написал просмотрщик GIF'ов, а Cobra - проигрыватель MOD'ов (появилось что качать с BBS). Но непонятно из-за ка-

ких конфликтов все эти люди избегали публиковаться в харьковских журналах (а их было два: ZX-Power и Faultless), поэтому огромная часть харьковской жизни 1997 года осталась в глубокой тени. Кондратьев тоже не опубликовался ни в ZX-Format, ни в промелькнувшем Spectrum Expert'e.

X-Trade, помимо Spectrum Expert'a, выпустили плату General Sound и XTR-модем. Фирма Scorpion & MOA начала продавать SMUC (с прозрачной поддержкой HDD) и GMX. Ivan Mak демонстрирует прототип Спринтера.

Над программной поддержкой Vicom-модемов (аналогичных CDOS-модемам) в СПб работал \*MAS\* (который и сейчас держит SpbZXNet), а в Гродно - KVA. ZXNet вскоре перешёл на FTN пакеты, и разработанный KVA мейлер Lara Croft (он оказался удобнее мейлера ZED, написанного на C) подошёл и хайесовщикам.

ZXNet появился в Минске, и за этим последовал вал газет и демок. Но минчанам это, в отличие москвичей, не мешало писать игры. Играмми занимались Optical Brothers, Asphyxia (Tankard & Freeman) и Fatality (Mast). Открылся сайт Virtual TR-DOS. Выпущен первый номер журнала ZX-Element. Системки в Минске, как и в Москве, писать не любили.

Несмотря на огромное количество ZX-работ на Enlight, пати сорвалось именно из-за спектрумистов. Причём не просто сорвалось, а НАВСЕГДА закрылось. Codebusters уходят со сцены, в будущем они вернутся только для того, чтобы

## Читатель читателю ///

представить эмулятор ZX на Amiga.

Ростов-на-Дону: Disabler делает много программ (системных и игровых) в ему одному присущем стиле.

Воронеж: выпущен Pro Tracker v3.1 - ответ злобным хакерам, сотворившим v2.4 и v3.0. Несмотря на отдельные глюки и отпугивающий интерфейс, РТЗ имел столь широкие возможности, что многочисленные конкуренты навсегда остались в стороне.

Луганск: команда Crystal Dream начинает вырываться в лидеры по количеству выпускаемых игровых проектов, успевая при этом издавать прессу под разными наименованиями.

В декабре Вячеслав Медноногов доделал игру Чёрный Ворон, фантастическую по качеству исполнения. Башнесрыва-тельная бродилка Операция Р.Р., вышедшая раньше, на тот момент ещё не успела разойтись по стране.

Год был знаменит всплеском рекламы от Digital Reality (Новгород). Ни один из проектов, которые они рекламировали, впоследствии не был выпущен.

### 1998 год

Игра года - Чёрный Ворон. В её честь даже назван электронный журнал Чёрная Ворона (г. Димитров Донецкой обл.). Донецкая игра Зеркало оставила Звёздное Наследие далеко позади.

В Минске происходит слияние Fatality и Asphyxia - хит Kolobok Zoom 2. Вышел второй и последний номер ZX-Element, газеты понемногу закрываются.

Москва мертва, если не считать Ивана Рощина с его Best View (потомок листалки электронного ZX-Ревю). Funtop удался фантастически хорошо при этих обстоятельствах.

Mr Gluk из Иванова выпустил схему часов (разработанную

независимо от SMUC), прошивку ПЗУ (часть прошивки - харьковский командер Perfect Commander) и (в пику Digital Reality) игру

Homer Simpson in Russia. Шутки Mr Gluk'a у всех на устах - у него безусловный литературный талант. Он пишет и описания к программам коллег.

ZX-Format и Spectrofon дали дуба. На их месте - Deja Vu (Playgear, Кемерово), Adventurer (CPU, Рыбинск) и Miracle (Triumph, Челябинск). В ноябре редакция журнала Oberon (Самара) решила перейти к выпуску более оперативного издания - газеты Born Dead, которой было суждено в ближайшей пару лет стать рупором отечественной демосцены и образцом для подражания. Шутки MMA тоже у всех на устах - у него тоже безусловный литературный талант.

Шоком была информация о существовании жизни за бугром (в Словакии) - игры фирмы Ultrasoft, мероприятия Demobit и Doxicon, а также огромная демка-буриме First Association, только одну часть для которой успели прислать из СНГ (Laser Soft, Московская обл.).

Системки года - семейство Hrust (долго добиравшееся из далёкого Горно-Алтайска), а также командиры: Global Commander (Старый Оскол), Real Commander (Брест) и Consul Commander с огромным комплектом утилит (Чебоксары). Ещё обратил на себя внимание Excess Sample Editor (Казань) - ведь несмотря на расплодившиеся цифровые музредакторы, редакторов сэмплов не было. Excess выпустили и игру Last Hero of the Light Force, полный комплект которой занимает целых четыре диска!

### 1999 год

В продаже возникают компакт-диски с ZX-софтом, сначала

безсистемные архивы безымянных производителей, потом аккуратные сборники MMA и Playgear. Повышенными темпами продолжается интеграция PC с ZX: на первом выпущены ZX Emul v0.33 (точный эмулятор Пентагона, Ростов-на-Дону) и файл-менеджер SN v1.12 (Нижний Новгород), а на втором - программы TRMSHOW (Львов) и JPEG viewer (Самара). Теперь для полного набора выверов на ZX не хватает только PNG и DjVu ;)

Огромное количество газет, главные из них Born Dead (Самара), Heresy (Ковров), Psychoz (Triumph, Челябинск), Insanity (Глазов-Пермь).

Мания видео на ZX - атрибутное и чанковое. Самый известный ролик - Locomotion (Самара). MMA, он же Unbeliever, предсказывает, что этот год - последний год ZX демосцены. Он глубоко ошибается. Проходит целых 5 фестивалей, где демонстрируются такие шедевры, как Anamnesis, C2H5OH, Napalm, Devotion, Marazm4k. Интры с Phat по непонятным причинам утеряны организаторами.

В Черкассах выходит специальный демомейкерский журнал Demo or Die. Появившийся «сценарий» журнал Scenergy (основанный Digital Reality) пытается переплотнуть Adventurer.

SLIP (Хабаровск) выпустил за один год 3 игры, которые в любых других руках превратились бы в долгострой: Цезарь, 8 Отдел, Империя 2000. Среди прочих гейммейкеров выделяется Paradox (Великие Луки).

Много интересных схем. Важнейшая из них (AXLR, Северодонецк Луганской обл.) касается поддержки HD дисков. Другая разработка (коллектив из Донецкой обл.) - гигантский DMA Ultrasound, попытка организовать на распылу

## Читатель читателю

часть схемы «больших» компьютеров. А я предлагаю собрать видеорежим 384x304 на одном рубильнике.

### 2000 год

В начала года проведено CC invitation compo. По уровню работ оно оказалось успешнее, чем сам

фестиваль, на котором, впрочем, среди прочего выставлена забавная мультяшная демка Tryptomine Dream от Brainwave (Йошкар-Ола).

Born Dead и Scenery умерли в муках. Им пришла замена: Izhnews, ZX-Guide и печатная газета «Абзац». В это время Nemo на страницах «Открытых писем» читает сценарам лекции об их умственной неполноценности.

В Черкассах доделана игра Crime Santa Claus Deja Vu, которую ждали 3 года. Игра благодаря стараниям художника Панды (он же композитор) не похожа ни на какую другую. Столько графики и анимации мы ещё не видели! Игры Stagger и Pussy от белорусских программистов своей агрессивной фреймовостью также доказывают, что не в одних демках счастье.

Война графических редакторов: BGE (Delirium Tremens, Барнаул) против Excess Deluxe Paint. Выигрывает BGE, в котором часть кода заимствована из конкурента, но всё организовано на порядок аккуратнее. Excess'овцы раздражаются руганью и уходят со сцены. Пакееры HRIIP (те же Delirium Tremens) и RIP (Роман Петров, Йошкар-Ола). Депакер ZXUnRar (AIG, Москва).

### 2001 год

Brainwave выпускают последний проект - демо Stellar Contour, где свирепый код наложен на отсутствие дизайна. Новое поколение сценеров выпускает нечто под названием

Scream #1. ZX-Guide #4 тоже начинает продвигать себя как сценное издание. Газеты ZX-Time #4 (Енакиево, Донецкая обл.) и Sinclair Club #5 (Воронеж-Рязань) удивляют возвращением забытых было бордерных эффектов для компьютера Пентагон 128.

Становится известно о существовании спектрумистов в Котласе. Macros, засветив журнал MSF, открывает проект Lamergy по мотивам морально загнивающей газеты Body - последней минской газеты. В Lamergy может анонимно писать каждый и о чём угодно.

Возрождён плейер-видиралка Pusher (Himik's ZxZ, Ижевск) - самый мощный из существующих. Возрождён ALASM - мало кем виденная версия KVA (с поддержкой макросов) исправлена, улучшена и наворочена Caprg/Stall (Первоуральск). Кроме того, Stall пытаются завоевать гейммейкинг-сцену. Но хитамы были Homer Simpson in Russia 2 (Иваново) и Dizzy Underground (Череповец).

Появился эмулятор Unreal Spessu (Саратов) - гроза всех эмуляторов. Написан программистом, о котором до сих пор почти ничего не известно.

### 2002 год

Производство Спринтеров свёрнуто.

Группа Triumph на подъёме - Psychoz вернулся. Ростовский Don News тоже не сдаёт. Кроме того, Cannibal из Краснодара взял в свои руки газету Heresy. ZX-Guide, к неудовольствию вышеупомянутой общественности, закрывается в пользу малоизвестного Inferno (Самара). В то же время выпущен Krik #2 - клинический идиотизм, поданный как сценное шоу, на что Lamergy живо реагирует. Adventurer #13 дует в ту же дудку.

Перешёл в свободное пространство волгодонский компакт-диск Chip ZX, содержащий самые раритетные программы. Программа CD Walk by Vega (СПб) первая позволила работать с компакт-дисками.

Расцвет музыки на AY: CJ.Echo, Nik-O, Macros, C-Jeff. Музыкальный конкурс The Compo терпит провал, а организованный в интернете Antique Тоу проходит успешно. Редактор цифровой музыки Chip Tracker нравится некоторым композиторам.

Eye-Q и MHCG - две подзабывшие группы из Дзержинска - поспорили на большое количество пива, кто из них напишет лучшую демку для ZX. Демки были выставлены на САFe'2002, и в итоге... набрали одинаковое количество баллов - ровно по 244 :)

Newart выпустил IF Creator для создания простых текстовых адвентур.

### 2003 год

Сергей Бульба, автор AY Emul, зарелизил огромный сборник AY музыки - TR Songs. Не менее громадный сборник Newart'a так и не был опубликован.

Выпущен грустный Born Dead #0G - многие поверили, что это оригинал, однако все статьи Unbeliever'a на деле написал я. На другой стороне сцены выходят Last 128 и Full Pull - съезжание по наклонной плоскости Body-Lamergy продолжается.

Битва двух JPEG viewer'ов: Alone Coder vs Sam Style (Новгород). ZXUnRar возвращается, к нему появляется ZXRAR. Дисковая утилита AIDS из Новосибирска затмевает FUT и RDS.

Немо склеил ласты. Впрочем, последний компьютер он собрал в 2001 году, а дальше занимался только демагогией.

На САFe'2003 успешно со-

**Читатель читателю** ///

стоялся конкурс ZX игр. Кроме того, привезли два плейера Video с CD: by Hedgehog (СПб) и by PSB (Миасс). Показывали плейер Hedgehog'a. А я решил продемонстрировать на ParaDIGMus, что в 128k помещается значительно больше видео, чем можно было ожидать, и...

**2004 год**

...Vitamin зарелизил Video Studio.

Бум IF игр. Newart доделал головоломку Fire & Ice - лучший дизайн на ZX со времён Ultrasoft. Выпущен Hexagonal Filler - первая и последняя игра в мультиколоре, отставшая от сцены, по известному выражению одного из мэтров, на 5 лет. Фирма Cronosoft предлагает всем желающим выпустить свои игры на настоящих кассетах за настоящие деньги. Из отечественных программистов отозвались Triumph. Конкурс игр на Chaos Constructions и конкурс «Твоя Игра» оба состоялись. Вышли стратегические игры Империя 2 и Империя 3 - то, что не мог доделать никто (Warcraft, Jackals, Operation Oil...), SLIP сделал с лёгкостью. Проектов, аналогичных Wolf'2004, тоже было много, но никакой другой не дожил до релиза.

Практически все журналы закрылись, основным становится Inferno Guide, к концу года переименованный в Info Guide.

NedoPC group (Москва) неожиданно запускает в производство IDE-контроллеры и компьютеры ATM Turbo 2+!

vBv (Красноярск) издаёт самый большой сборник софта для ZX.

**2005 год**

Основан форум zx.pk.ru. Большинство газет закрылось. Публикация списка спектрумистов встречает негодование. Поливание Клайва Синклера встречает одобрение.

Pentagon 1024SL выпущен! До этого было два таких проекта, не дошедших дальше обещаний. Камиль Каримов (Екатеринбург) пустил в продажу контроллеры клавиатуры. NedoPC начали производство TurboSound. Himik выложил трекер для этой железки, но без компилятора. Поэтому Shiru пишет музыку под TurboSound в Vortex Tracker'e. Под занавес года опубликована схема «цвет на точку».

Pang 16C - первая игра для ATM за 10 лет. В это время SAM Style пишет адвентюрные игры. Hackers' Design Software (Тюмень) пишут всё на свете :)

Scorpion из Северодонецка

выпустил третий, независимо разработанный JPEG viewer, Zet9 из Харькова - операционную систему DNA OS с поддержкой FAT16, а Budder из Петрозаводска - Wild Disk Copier (CD/HDD копировщик), поддерживающий FAT32.

**2006 год**

Pro Tracker и Vortex Tracker переделаны под Turbo Sound. Поэтому на DiHalt'2006 и CC'2006 вагон TS музыки. Однако на забугорных демопати выставлено больше ZX демок, чем на отечественных.

Одновременно мы узнаём о существовании испанских и английских разработчиков ZX игр. Но мы вполне можем противопоставить им, например, Time Gal (первую игру на CD) и Ball Quest (первую игру с TS музыкой).

Донесли очередные слухи о Спектрах внутри FPGA, но никто таковых не видел. Взамен выпущен вполне реальный Pentagon 1024SL v2.1.

В поле зрения появляются упаковщики MegaLZ, Bitbuster Extreme и mRIP. Выходит ещё две программы работы с файлами на CD - iS-DOS-копировщик Дмитрия Терентьева (Курская обл.) и новая версия DNA OS. Vega пытается поддержать DVD в программе CD Walk, но...

**Дай****разработчику****СТИМУЛ**

**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 31.12.2007 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	8
<b>B2</b>	Spectrofon. Игры для ZX Spectrum. Выпуск 2. <b>208 стр.</b>	ОО «Формак», Step серия Joker, 1995	42
<b>B3</b>	TR-DOS для любителей и профессионалов. <b>46 стр.</b>	Информком, Ю. Поморцев, 1994	15
<b>B4</b>	48 программ для изучающих BASIC. <b>84 стр.</b>	Солон, 1993	43
<b>B5</b>	Адаптация программ к системе TR-DOS. Советы начинающему хакеру. <b>24 стр.</b>	Н. Родионов, 1997	21
<b>B6</b>	ZX Spectrum BASIC. <b>96 стр.</b>	Солон	54
<b>B7</b>	ZX-РЕВЮ 1993 Выпуски 1-12. <b>270 стр.</b>	Информком	1
<b>B8</b>	ZX-РЕВЮ 1994 № 1. <b>96 стр.</b>	Информком	20
<b>B9</b>	ZX-РЕВЮ 1994 № 2. <b>96 стр.</b>	Информком	24
<b>B10</b>	ZX-РЕВЮ 1994 № 3. <b>96 стр.</b>	Информком	11
<b>B11</b>	ZX-РЕВЮ 1995 № 1. <b>96 стр.</b>	Информком	32
<b>B12</b>	ZX-РЕВЮ 1995 № 2. <b>96 стр.</b>	Информком	55
<b>B13</b>	ZX-РЕВЮ 1995 № 3. <b>96 стр.</b>	Информком	4
<b>B14</b>	ZX-РЕВЮ 1995 № 4. <b>96 стр.</b>	Информком	22
<b>B15</b>	ZX-РЕВЮ 1995 № 5. <b>96 стр.</b>	Информком	15
<b>B16</b>	ZX-РЕВЮ 1997 № 3-4. <b>26 стр.</b>	Скорпион	49
<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	23
<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	67

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

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

## Будь первым!

Участвуй в конкурсе «Твоя игра»!



<http://abzac.retropc.ru>

## Хочешь новые игры?

Поддержи конкурс «Твоя игра»!



Perspective <http://abzac.retropc.ru>

## Как купить «Абзац»?

Если вы проживаете на территории **России**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **30 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 раз-

мере: **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 Рокоцковско-

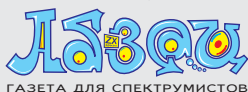
го, д. 19, кв. 57, Баглаю Андрею Николаевичу.

\* \* \*

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, № 32 (1), это будет означать, что вам нужен тридцать второй номер газеты в одном экземпляре.

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

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.retropc.ru>

В оформлении обложки газеты  
использован коллаж

**Александра ШУШКОВА (axor)**

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 июля 2007 г.**

# *Viking Quest 3*

Купи и играй



## Нововведения:

1. Улучшенный интерфейс.
2. Элементы RPG.
3. Несколько ветвей сюжета.
4. Введена система боёв.
5. Улучшения в организации карты.

Стоимость игры **150 рублей\***.

В комплект входит:

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

\* Цена указана для проживающих на территории России.

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