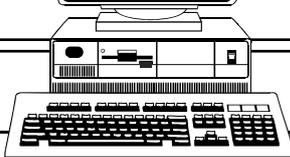


БК·ОБЗОР

ПЕРВЫЙ НОМЕР
ОКТАБРЬ – НОЯБРЬ " 92



фирмы „СНЕК„

Здравствуйте!

Вы держите в руках первый номер рекламно-информационного бюллетеня БК-ОБЗОР издаваемого фирмой СНЕК. Этот обзор мы планируем издавать один раз в 3 месяца. Следующий номер выйдет в декабре 1992 года.

Для тех, кто покупает программы в фирме «СНЕК» наш «Обзор» будет бесплатным. Для тех, кто получил этот номер по почте, объясняем: мы выслали его наложенным платежом для того, чтобы «расчистить» свою базу данных владельцев БК. Вы купили этот номер, и это значит, что вы по-прежнему наш клиент. Те, кто по каким-либо причинам не выкупили наш номер будут исключены из базы данных с нашими клиентами.

К номеру прилагаются следующие бланки заявок:

для заказов на выборочную запись, на комплекты программ, на следующий номер «Обзора», на комплект «Царство грез-1».

Более подробная информация - в условиях приема заказов.

В связи с тем, что большая часть тиража распространяется бесплатно, мы хотим призвать всех энтузиастов к сотрудничеству с нами. Пришлите свои статьи, советы, наблюдения, схемы и т.д. Чем больше мы получим от вас информации, тем интереснее будут наши выпуски.

Как получить следующий номер нашего «Обзора»:

Если вы у нас заказываете программы, то вместе с заказом вышлите заполненную заявку на «Обзор», указав, что он должен высылаться бесплатно. В конверт вложите два конверта с вашим адресом.

Если вы не заказываете у нас программы, но хотите получить следующий выпуск «Обзора», то напишите: с оплатой 50 рублей согласен. В этом случае наш «Обзор» будет выслан вам наложенным платежом.

Итоги конкурса:

К сожалению, на конкурс пришло недостаточное количество программ нашего уровня, чтобы можно было составить целый игровой комплект. В итоге в наш сборник вошло 6 игр (18 файлов). Подводя итоги нашего 1-го конкурса, мы решили увеличить сумму и количество премий.

1-ю премию - 5000 рублей - мы присудили программе РАСМАН Севрюкова Ю., известного по программе ЛУНОХОД.

Как ни странно, но на БК не было еще приличной версии популярнейшей во всем мире игры ПАКМАН. В эту игру играют владельцы всех компьютеров в мире. Поиграйте и ВЫ!

2-я премия присуждена программе EXOLON. Несмотря на то, что появилось уже достаточно версий программы EXOLON, и лучшей из них мы (и как показывает опрос, не только мы) считаем версию SOFT OF FUTURE, мы уважаем труд автора, нам понравился результат этого труда.

Премия - 3000 руб. + игровой комплект. Авт. Арзьяев П.В. г. Ташкент.

3-я премия - у программы AIRWOLF. Ряд недостатков (и в первую очередь оформление) не позволил этой очень интересной игре занять более высокое место. Но сама идея заслуживает внимания. Игра интересная. Авт. Черников А.А. г. Алушта.

В итоге - 2000 руб. + кассета с игровым комплектом.

Все остальные участники конкурса, чьи программы вошли в наше пакет, получили поощрительные премии - 1 тыс. руб. + кассета с новыми играми.

Сегодня в номере:

- * Итоги конкурса.
- * Итоги хит-парадов.
- * Интервью с Б. Бортником.
- * Реклама 10 сборников программ фирмы «СНЕК».
- * Талон-заказ на новые игры Бориса Бортника и фирмы «Царство грез».

В следующем номере:

- Итоги конкурсов и хит-парадов.
- Встреча с В. Савиным.
- Новые игры.
- Полный список программ, которые мы продаем.

ТОЛЬКО ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ:

Фирма «СНЕК» рассматривает коммерческие предложения по следующим направлениям:

- создание полного систематизированного каталога программ для БК;
- подготовка комплектов системных, сервисных, обучающих и т.п. программ для БК;
- создание «Справочника для БК»;
- организация торговых точек для продажи программ;
- оптовая продажа кассет с комплектами



Над воссозданием этого выпуска работали:

Сканирование и обработка бумажного материала: Wesha

© 2021 OCR, верстка: Andrew Samara (<https://t.me/AndrewSamara>)

Итоги нашего хит-парада.

В пробном выпуске мы просили вас присылать списки лучших логических, динамических игр за все время существования БК и лучших игр последнего времени.

А. Лучшие логические игры:

1. CHECKERS
2. REVERSI
3. BIGCHESS
4. BLOCK OUT

*Необходимо учитывать, что опрос проводился среди владельцев БК на всей территории СССР (бывшего), и поэтому в разряд «новых» попали программы прошлого года и не попали такие игры, как **HOBBIT**, **FIST** и др.*

В. Лучшие динамические игры

1. EXOLON
2. INDIANA JONES
3. ПЕРЕВАЛ
4. SUPERMAN
5. FERRARY
6. BOLDER DASH
7. PLATE
8. ДЕСАНТНИК
9. НЕПОБЕДИМЫЙ
10. PIPE DREAM
11. KING'S VALLEY
12. BLOCK OUT
13. CIRCLER

С. Лучшие игры последнего времени

1. EXOLON
2. INDIANA JONES
3. FERRARY
4. PIPE DREAM
5. ПЕРЕВАЛ
6. STREAP SHOW
7. HARD REST
8. SUPERMAN
9. RETURNJ
10. HORROR SHOW
11. EXPERT
12. XENON

Призы-кассеты с новыми играми будут высланы:

1. Фадееву В.И. из Красноярска. Он единственный, кто угадал итоговое расположение трех лучших логических игр.

2. Соловьеву А. из Электростали - угадавшему первые четыре игры из списка лучших игр «всех времен».

3. Бабарину П. из Казани, угадавшему первые три игры из

списка лучших игр «всех времен».

4. Никитину А.В. из Челябинска и Свингунову А.С., угадавшим первые три игры из списка лучших новых игр.

5. Сафоновой О. из Москвы, не угадавшей ничего, но приславшей хорошее письмо.

Благодарим всех за участие в нашем опросе и просим прислать списки: **3 лучшие логические игры всех времен, 5 лучших игр всех времен, 5 лучших игр, появившихся в последнее время.**

Победителей ждут призы!

ЧТО ПИШУТ

В последнее время появилось множество «файловых» газет. Нам известно более десяти. К сожалению, приходится отмечать, что авторы большей части из них только и делают, что поливают друг друга грязью. Наиболее интересными нам показались выпуски TIMES и «БК-ЭКСПРЕСС». Кроме того, вышел первый номер бюллетеня БК-Клуб, издаваемого в Петербурге.

«БК-Экспресс» выпускается в Днепропетровске Д.В. Винниченко - сыном А.И. Винниченко, известного по играм POPCORN, COLUMNS. В первых трех выпусках (которыми мы располагаем на

конец сентября) рассказано, в частности, о новой дисковой операционной системе, разработанной А.И. Винниченко, интервью, репортажи, статьи по программированию на АССЕМБЛЕРЕ и др. Адрес для более подробной информации: 320055 Днепропетровск-55, до востребования, Винниченко А.И.

В первом выпуске «БК-клуба»: обзор публикаций о БК в 1991 г., рассказ о копировщиках, некоторые подробности об игре INDIANA JONES, обмен опытом, объявления, информация.

В следующем номере БК-ОБЗОРА фирмы «СНЕК» мы напечатаем обзор наиболее интересных материалов из различных газет.

ОБЪЯВЛЕНИЯ

«Я - владелец БК-0010-01. Хотел бы переписываться со своими сверстниками (мне 17 лет), увлеченными компьютерами (БК). Писать по адресу: Беларусь, Гомельская область. Светлогорский р-н, д. Козловка, ул. 30 лет Освобождения, д.1, кв. 2, Гришкину Андрею».

«Заочный клуб пользователей БК-0010(01) «БЭКАШНИК» предлагает всем владельцам стать членами клуба. Для этого вам необходимо выслать каталог программ (можно «рукописный») и конверт с адресом. Мы вышлем вам информацию о деятельности клуба и каталог.

141008 Московская обл., г. Мытищи-8, а/я 94, ЗПК «БЭКАШНИК», Виноградову К.А.»

Борис Бортник - человек, который наряду с В. Савиным оставил заметный след в создании игр для БК0010. Сегодня мы печатаем интервью с ним.

- Что такое ВIL соgr.?

- ВIL соgr. это фирма, состоящая на данный момент из одного человека, и ставящая своей задачей создание игр с возрастающим качеством.

- Уже год как мы не видим ни одной новой игры Вашего производства.

- Это так. Но на то есть свои причины. Одна из них следующая: я хочу посмотреть на продукцию новых фирм, которые очень быстро появляются, подобрать хороший сюжет. Так же нужна качественная графика и музыка.

- А может причина в том, что БК0010 себя исчерпала?

- Нет! Я не видел еще ни одной программы, с уровня которой можно было хотя бы увидеть предел возможностей этой машины, а подключение к БК дисковод расширяет объем игр до пределов вместимости диска.

- В чем Вы видите приближение уровня программ к уровню машин?

- Это очень сложный вопрос. Во-первых, самый эрудированный программист использует всего примерно 70% из общего числа команд имеющих аналог на ассемблере, а если брать машинные коды, то это число сократится до 50%, а то и меньше. Пример: ПЗУ БК0010, которое еще год назад меня восхищало, теперь может быть сокращено мной в 1.3 раза, за счет рационального использования набора команд. А что будет через 2 года? Программа должна быть максимально короткой, но это еще не все, она должна выполнять как можно больше дополнительных функций.

Во-вторых, надо досконально изучать адресное пространство, регистры, ССП и т.д. Там еще таится очень много интересного, о чем я еще ни от кого не слышал и не видел ни в одной литературе.

В-третьих, можно дополнить БК устройствами, резко повышающими его возможности, например, аппаратные спрайты, текстовое ОЗУ с возможностью менять его знакогенератор.

- А может быть, бесполезно облеплять приставками БК, может, это тупиковая модель?

- Я не видел еще ни одного компьютера, не имеющего тупика. Вопрос в том, как долго сможет развиваться машина до этого тупика. Например, у 8-разрядных машин, по честному, возможно 256 команд, а у 16 - 65536, и как ни извращайся с увеличением набора команд у 8-разрядного с созданием префиксов, быстродействие то падает за счет их обработки.

- Хорошо. Вернемся к программированию. На каком уровне, на ваш взгляд, развита программистская мысль в нашей стране?

- На данный момент очень много авторов, которые не стараются выжать максимум из машины. Но если сравнивать с западными программистами, то бесспорно будущее за нашими лентяями. Я сомневаюсь, что эти буржуи смогли бы написать что-нибудь на уровне хотя бы 1987 года на нашей, пещерного уровня, аппаратуре. И так во всем: то,

что сможет сделать наш мастер гольми руками, не смогут сделать буржуи на установке, оснащенной по последнему слову техники.

- Сейчас стало появляться много новых авторов. Какие из них на ваш взгляд имеют будущее? Какие позорят звание программиста?

- К сожалению, основная масса «программистов» не заботится об уровне своих программ и позорит машину, созданную на базе мощного 16-разрядного процессора, и сводят к нулю работу авторов, ставящих своей главной целью поднятие престижа компьютера БК0010. Я считаю, что в первую очередь должно быть качество, а не количество, как у Джэнгурова. И еще. Убедительная просьба - не поднимать престиж ущербных программ за счет использования имени качественных игр на другой машине, как это было сделано с играми R-TYPE, INDIANA JONES, ROBOCOP, TERMINATOR и т.п. Из-за таких «мудрецов» складывается неправильное мнение о подлинниках и делается невозможным создание полного аналога этих игр для БК0010. Этим называлам от меня личный трехэтажный привет.

- Неужто все так мрачно и нет хороших авторов?

- Я так не говорил. Всегда есть хорошие программисты, которые, к сожалению, являются исключением из правил: потребитель все стерпит.

- Вы можете их назвать или это тайна?

- Нет, они известны каждому. Например, уровень Савинских игр, созданных в 87-89 годах, выше почти всех, созданных в 92. Этой осенью он приходит из армии и, узнав о положении дел на фронте программирования, наверняка объявит войну всем недоноскам. Также довольно ценные игры делал Романтовский, который тоже сейчас находится в армии.

- А каким должен быть программист?

- Программист должен, прежде всего, уважать машину, для которой делает программу, а не рассуждать так: сделаю пару игр, а после меня хоть трава не расти. БК0010 мало кто считает конкурентоспособной машиной благодаря разным ...

Наконец автор должен хотя бы беречь свое имя и не ставить в неловкое положение распространяющие организации.

- Где ваши игры появляются первыми?

- Естественно, у меня дома, а затем в «СНЕК».

- Собираетесь ли вы делать какие-нибудь системные программы?

- С системными программами у меня полная тайна. Все созданные или создаваемые системные программы появляются только у узкого круга людей. Больше никто не имеет о них никакого представления.

- И все-таки утечка информации есть. До нас дошел слух, что вы сделали эмулятор ZX-Spectrum на БК0011М.

- По этому поводу я не могу ничего ответить.

Борис Бортник - что будет завтра?

- Говорят, что вы ушли на БК0011М.

- Да, это так, но не потому, что БК0010 исчерпала себя, а потому что, как кто-то сказал, зачем пилить дерево ручной пилой, если под рукой есть бензопила.

- Неужели мы больше не увидим ни одной игры вашего производства на БК0010?

- Это не совсем так. Дело в том, что оба варианта имеют как плюсы, так и минусы:

БК0011М - большие возможности, малый спрос;

БК0010 - меньшие возможности, огромный спрос.

Поэтому возможен выпуск игр к концу 1992 года для БК0010.

- Очень многих интересует, какие игры вами уже выпущены и какие намечены для БК0010?

- На данный момент выпущены игры: Bally, Second, Planet, Runing, Super Man, Перевал. И намечена восьмая игра: BILMAN.

- А почему восьмая, а не седьмая?

- Седьмая игра Freddy Hardest для БК0011М.

- Ваши соображения об авторских правах.

- Пока я считаю, что их соблюдение - дело совести каждого распространителя, но в связи с образованием суперсиндиката «The land of dreams» я изменю свое отношение к этому вопросу и попробую стать совестью тех, у кого все это время ее не было.

- Расскажите подробнее о «The land of dreams».

- Во-первых, перевод нашего названия - «Царство грез». В настоящий момент в синдикат вошли три известные фирмы: ВIL соgr. & DNW Inc. & Soft of Future.

Начнем с известной всем истины: «Один в поле не воин». Мы поняли, что все пути ведут к объединению. Сообща можно горы свернуть. Мы хотим сделать то, чего не удалось сделать никому. Имея надежного продюсера в лице фирмы «СНЕК», мы имеем возможность выпускать программные продукты и расширять техническую базу. «Царство грез» надеется увеличить свои ряды за счет классных программистов, музыкантов и художников. В конце сентября появятся в фирме «СНЕК» несколько новых наших игр. Мы просим прощения, но они, из-за отсутствия у нас художника и музыканта, являются аналогами с ZX-Spectrum. Итак, Phantis II, Barbarian 3, Joe Blade 1 для БК0010 и для БК0011М Freddy Hardest.

- Спасибо за интервью. Надеемся еще увидимся с вами.

- Спасибо, мы придем. И еще: если вы хотите окунуться в царство грез, то покупайте наши программы у фирмы «СНЕК».

Программисту на заметку

Программа, которую можно вставить в любую (не обязательно игровую) программу:

```
4000 POKE &O177716, &O100
4010 FOR J%=1 TO D
4020 OUT &O177716,64%, 1%
4030 FOR I%= 1 TOT
4040 NEXT I%
4050 OUT &O177716,64%,0%
4060 NEXT J%
4070 RETURN
```

Здесь D - длительность звука, T - тональность.

К примеру, если добавить строки: 10 D = 20

```
20 FOR T=0 TO 20
30 GOSUB 4000
40 NEXT T,
```

то получится некий «перелив».

В. Винницкий

Составление программ на Бейсике рекомендую начинать с перепрограммирования малоиспользуемых ключей с помощью нескольких строк после последнего оператора STOP или END:

```
1500 KEY 1 "LIST 0-200"+CHR$(10)
1510 KEY 2 "LIST 201-400"+CHR$(10)
```

.....

После выполнения команды RUN 1500 мы имеем возможность с помощью клавиш AP2 и цифровых быстро выводить на экран приблизительно 20 строк нужного участка программы.

А.В. Яхницкий

Ввод сообщения в служебную строку (для БК 0010):

```
10 POKE 130%, 15360
20 ? AE (0%, 0%)"сообщение..."
```

А. Ильин

Для тех, у кого защищенные версии программ **BALLY, SECOND, RUNNING, PLANET**, попробуйте сделать копию через копировщик HELP7 (нормальный формат) копии тоже будут работать.

Пароли к игре XENON

1. Вход в программу MISLED.
2. Если во время игры набрать BROKEN, то будет вечная жизнь.
3. В режиме выбора управления набрать TECHNICAL, и далее
 - B - увеличится количество призов,
 - C - очистится таблица рекордов,
 - S - табло сместится вниз,
 - N - игра вернется в нормальный режим,
 - E - выход

Присылайте заявки на "ROBOSOP"

Очень многих интересует, когда появятся игры **TERMINATOR2, ROBOSOP, ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ**, разрекламированные **SMASH corp**. Мы связались с авторами этих игр и можем сообщить следующее: игра **ТЕРМИНАТОР** пока не готова, и когда будет (и будет ли вообще) неизвестно. Игра **ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ** вообще только начата и будет ли закончена тоже неизвестно.

EXPERT -

чтобы сделать вечную жизнь, надо, когда появится меню набрать: DIM&FB, прозвучит звуковой сигнал - значит включилась вечная жизнь.

BREAKING BALL -

если Вам захочется отредактировать стены, то во время игры нажмите «ЛІАТ», а затем «R». На вопрос «пароль?», введите: ASHOKA.

RICK -

чтобы не искать всех пленников, держите клавиши «СУ» и «G», и посмотрите, что получится!

HORROR SHOW -

для входа в редактор лабиринтов наберите код доступа: 91EX.

HARD RESTORATION -

на некоторых сейфах и тележках можно пополнять энергию и жизни, нажав на клавишу «ШАГ».

FALS -

если хотите пролистнуть несколько лабиринтов, пользуйтесь клавишей «BC».

SUPER MAN -

чтобы посмотреть концовочку, нажмите в игре «ВЫХОД» и запустите: ? S 36312

Зато еще в мае был готов «РОБОКОП». В начале октября планируется выпуск пакета «SMASH SERVICE» с играми «ROBOSOP», «NEW REVOLUTION», «ДВА НЕГРА» и рядом сервисных программ. Присылайте заявки на этот пакет, и как только он появится (если появится вообще), мы вам его вышлем. Примерная цена - цена стандартного нашего комплекта - 500 рублей.

Сделай игру сам

(Самоучитель
программирования
на языке "БЕЙСИК")

Вы купили компьютер БК 0010-01 и пытаетесь сами писать программы на Бейсике. Скорее всего, Вы расстроены: их качество и быстрдействие оставляют желать лучшего. Особенно, если Ваши программы сравнивать с программами, написанными в кодах. Что же делать? Изучать ассемблер? Не торопитесь. Ведь знание ассемблера - это еще не все. Чтобы научиться писать свои программы, Вам придется разбирать работу чужих программ. В ассемблере это делать гораздо сложнее, чем в Бейсике. Кроме того, Бейсик имеет другие преимущества: удобство редактирования и отладки программ, доступность операторов графики, простота вычислений. В ассемблере, например, не так просто перемножить два натуральных числа, тем более нарисовать окружность. В Бейсике же это сделает любой.

Если воспользоваться графическим редактором «GET», то по графическому оформлению и быстрдействию программы на Бейсике будут сравнимы с программами в кодах. Таким образом, Бейсик вполне подойдет не только для обучения программированию, но и для создания интересных игровых программ. Ведь производительность программирования на Бейсике выше, чем на ассемблере. После того, как Вы научитесь писать игры на Бейсике, Вам будет легче переходить на ассемблер (если захотите).

Создание любой программы начинается с разработки сценария (правил игры). Программист должен четко представлять, что будет происходить на экране монитора при работе его программы. Разработка сценария - процесс творческий, поэтому трудно давать какие-то советы. Это самая трудная и важная часть работы.

Обычно в игре используют различные графические образы (для краткости будем называть их «спрайтами»), которые помещают на экран. Они взаимодействуют между собой, подчиняясь правилам игры. Задача программиста - написать программу, которая будет управлять спрайтами в соответствии с логикой игры и командами игрока.

Разберем процесс создания игры на примере программы «СНИСК».

Сценарий игры такой: птенец, который еще плохо умеет летать, должен добраться до своего гнезда. Оно находится высоко на дереве. Перелетая с ветки на ветку, птенец может подниматься вверх. Пока игрок удерживает клавишу «вверх» птенец летит вверх по диагонали. После отпущения клавиши или при столкновении со стенкой птенец планирует. Со временем сила птенца уменьшается, о чем можно судить по индикатору силы справа. Если птенец обессилит, то не сможет сидеть на ветках. Чтобы этого не произошло, его надо кормить. В качестве корма используются червяки (они висят неподвижно), бабочки (порхают по экрану) и фрукты (они падают вниз). Птенец должен подняться вверх на 8 лабиринтов (индикатор высоты слева). Если он долго сидит на одной ветке, то ветка исчезает.

Первым делом надо разметить игровое поле и выбрать размеры спрайтов. Для этого программист должен хорошо ориентироваться в адресном пространстве экрана.

Левый верхний угол экрана имеет адрес &O40000. При перемещении вправо по телевизионной строке будет происходить увеличение адресов. Будем телевизионную строку называть просто строкой. Не путайте ее с текстовой строкой, которая занимает по высоте 10 телевизионных строк. Одна телевизионная строка занимает &O100 байт памяти. Операторы РОКЕ и РЕЕК Бейсика работают со словами. Одно слово занимает 2 байта. Поэтому обращаться всегда надо к четным адресам. Если обратиться к нечетному, компьютер все равно преобразует его в четный. Таким образом, слово в правом верхнем углу экрана имеет адрес &O40076. Слово с адресом &O40100 расположено на экране под словом с адресом &O40000. (Привыкайте к восьмеричным числам - ими пользоваться удобнее).

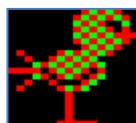
Левый нижний угол экрана имеет адрес &O77700, а правый нижний -&O77776. Служебная строка занимает &O2000 байт. И располагается с &O40000 до &O42000. Область памяти, доступная для операторов графики Бейсика, лежит в пределах: &O42000 -&O77776.

Она и использована в программе «СНИСК» под игровое поле. При желании можно занять под игровое поле и служебную строку.

В программе «СНИСК» игровое поле обведено рамкой, поэтому крайние адреса в каждой строке оказались занятыми. Свободное пространство слов, занятых под рамку, использовано для индикаторов силы и высоты.

Прежде, чем начинать программировать, надо нарисовать все спрайты, которые нам могут понадобиться в программе. Это можно сделать при помощи программы «GET», которая не только позволяет нарисовать спрайты, но и записывает их в первые строки программы. Место для спрайтов в строках программы зарезервировано операторами REM. Программа может вызывать спрайты на экран. Подробнее о работе с «GET» смотрите в описании пакета «MASTER».

Ширина спрайтов в программе «СНИСК» выбрана равной двум словам (четырем байтам). Высота спрайта птенца выбрана равной 20 строкам. Кроме спрайтов птенца нужны спрайты веток и спрайты корма для птенца. В программе «СНИСК» используется 11 спрайтов. Вот их список:



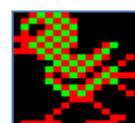
1. Смотрит направо



2. Шагает направо



3. Смотрит налево



4. Шагает налево

Бабочка



5. Крылья расправлены



6. Крылья сложены



7. Червяк



8. Ягодка



9. Яблоко



11. Ветка



12. Надпись "ORICS"

Спрайт номер 10 отсутствует.

После того, как все спрайты нарисованы, надо подать команду «УПЛОТНЕНИЕ СПРАЙТОВ» (см. оп. «MASTER»), в результате чего графический редактор будет удален. В программе останутся только спрайты и кодовая подпрограмма вывода спрайтов на экран. Можно дописать к ним свою программу. Советую сохранить неуплотненные спрайты. Это упростит Вам работу в том случае, если Вы позднее захотите отредактировать какой-то спрайт или добавить новый.

Разберем работу программы «SNICK».

В строке 20 задается адрес подпрограммы вывода спрайтов на экран. Эта команда необходима для всех программ, использующих спрайты «СЕТ».

Строка 30 - включение режима «32 символа в строке». (Для спрайтов не имеет значения.)

Строки 40-60 - чистка служебной строки и «моргание» экрана. «Моргание» (переход в режим РП и обратно) необходимо для установки рулона экрана на начало. Если его не сделать, то все адреса могут оказаться сдвинутыми и спрайты окажутся не на своих местах. Нужно также следить, чтобы не произошел сдвиг рулона при работе программы. Оператор печати в последней текстовой строке всегда должен оканчиваться точкой с запятой.

В строке 70 управление передается на строку 390, где в кодовую подпрограмму записывается номер спрайта (12) для вывода его на экран.

400 - в этой строке на экран выводится спрайт с надписью «ORICS». Аргумент оператора USR указывает адрес, где окажется левый верхний угол спрайта.

В строках 420-520 организована печать на экран названия в увеличенном масштабе. Каждая буква сначала печатается в левом верхнем углу, а затем поточечно копируется печатую пробелов. В ячейке &O212 хранится маска цвета фона. От нее зависит цвет пробелов.

Строки 550-560 рисуют птенца над буквой «I».

Затем управление передается подпрограмме 1950, которая печатает «НАЖМИТЕ ЛЮБУЮ КЛАВИШУ» и ждет нажатия. Строка 1970 нужна для того, чтобы аннулировать предыдущие нажатия клавиш. В строке 1980 прокручивается генератор случайных чисел, что исключает повторяемость первого лабиринта. Кроме того, периодически управление передается подпрограмме писка, которая записана в строках 250-300. Звук получается при периодической записи нуля и единицы в шестой бит ячейке - 50 (&O177716). Тон звука зависит от частоты переключений. Если Вам не нравится голос птенца, то подберите числа в строках 250 и 280.

После того, как нажата любая клавиша, на экран выводится инструкция и программа ждет следующего нажатия клавиши.

Со строки 630 начинается сама игра. В строке 640 присваиваются начальные значения переменным. Затем управление передается на подпрограмму 80, которая выводит на экран лабиринт.

Чтобы сформировать игровое поле (лабиринт), его надо заполнить спрайтами в определенном порядке. В «SNICK» это делается случайным образом. Если такой способ не устраивает, то данные о лабиринте можно зашифровать в символьные строки и записать их в оператор DATA. В программе эти данные будут расшифрованы и лабиринт будет выведен на экран. Так, например, сделано в программе «DEATH».

Если число знакомест в лабиринте велико, а лабиринтов много, то хранение лабиринтов в DATA может занять слишком много памяти. В этом случае лабиринты можно хранить отдельно и загружать их командой BLOAD. В программе «PUTUP» лабиринты хранятся в ремарке также, как и спрайты. Но эти способы сложны для начинающих.

Строка 80 записывает в кодовую подпрограмму число 11 - номер спрайта ветки, 90 - рисует рамку.

В строках 100-130 на игровое поле расставляются ветки, при этом шаг по вертикали составляет 30 строк, а по горизонтали - 8 байт (4 слова). Вероятность появления ветки зависит от номера лабиринта. Его начальное значение - 8 и в процессе игры уменьшается до 1.

Строка 140 рисует ветку в левом нижнем углу, если она еще не нарисована. (Если попытаться повторно нарисовать ветку, то она исчезнет.) Дальше идет цикл рисования червяков. Число червяков зависит от номера лабиринта. 170, 180 - случайным образом выбираются координаты очередного червяка. Если это знакоместо и нижнее знакоместо свободно, то рисуется червяк.

220, 230 - устанавливаются временные задержки до появления бабочки и фрукта. На этом подпрограмма вывода лабиринта заканчивается.

После того, как лабиринт нарисован, в строках 660 и 670 происходит обращение к подпрограмме 310. В этой подпрограмме устанавливается начальная сила птенца. Собственно подпрограмма начинается со строки 330. Переменной 5%, отвечающей за силу, первоначально присвоено значение &O77776, т.е. адрес правого нижнего угла экрана. При прибавлении силы из 3% вычитается &O100. Строка 350 по этому адресу рисует на экране красный штрих. Индикацию силы можно было бы делать оператором LINE, но он работает медленнее, чем POKE. За одно обращение к подпрограмме 330 сила увеличивается на 10 строчек. В строках 310 и 320 происходит обращение к этой же подпрограмме. Поэтому при обращении к подпрограмме 320, подпрограмма 330 выполняется 2 раза, а 310 - 4 раза. Если индикатор дошел до верхнего края лабиринта, то сила не добавляется. (Проверка в строке 340.) Если не сделать эту проверку, то красный столбик может выйти за экран и испортить программу.

Строка 680 устанавливает запрет прерывания от клавиатуры для того, чтобы не было «бульканья» при каждом нажатии на клавишу. В этой игре используется управление по удержанию клавиши, а не по нажатию, поэтому прерывания от клавиатуры не нужны. Но в этом случае не будут работать операторы INPUT и INKEY. Перед

ними запрет на прерывания надо снять, как это сделано в строке 1960.

Строка 690 устанавливает номер спрайта птенца, а строка 700 рисует его на экране, одновременно вычисляя адрес. Для большей наглядности координаты птенца задаются переменными X% и Y%. По этим координатам вычисляется адрес A%. Приращение координат (при перемещении птенца) задается переменными YX% и YY%. Если Вы хорошо ориентируетесь в адресах, то от координат можно отказаться, а пользоваться только адресом, который однозначно определяет положение спрайта на экране. Приращение координат, также можно задавать одним числом. При перемещении вправо на одно слово оно будет равно двум, влево - минус двум. Для того, чтобы переместить спрайт вниз на одно знакоместо (10 строчек), к его адресу надо прибавить 640 (&O1200). Для перемещения вверх - вычесть 640.

Не обязательно пользоваться стандартными знакоместами компьютера. Вы можете использовать знакоместа произвольных размеров. Под знакоместами подразумевается дискретность адресов спрайтов.

Строка 710 вычисляет номер спрайта птенца. Он зависит от того, куда смотрит птенец (определяется переменной C%) и от его адреса. Если адрес делится на 4, то берется спрайт, изображающий шагающего птенца, если не делится, то - стоящего. Вычисленный номер записывается в кодовую подпрограмму.

В строке 720 происходит опрос клавиатуры. Пришлось отказаться от оператора INKEY, т.к. он лишь однократно реагирует на нажатие клавиши и не дает информацию о том, нажата ли клавиша в данный момент. О том, нажата ли какая-нибудь клавиша можно узнать по состоянию шестого бита ячейки - 50 (&O177716). Если он содержит 0, то клавиша нажата. Тогда в ячейке - 78 (&O177662) можно прочитать код нажатой клавиши.

Строка 730 проверяет, не оказался ли птенец на самом нижнем знакоместе. Если да, то он падает на нижний уровень. Напомним, что высота птенца - 2 знакоместа.

Строка 750 проверяет, осталась ли у птенца сила. Если нет, то птенец начинает падать, даже если он стоял на ветке.

Строка 760 проверяет, летит ли птенец вверх. Если летит, то нажата ли клавиша «вверх». Если не нажата, то птенец падает (планирует).

В строке 770 обнуляется время нахождения на одной ветке.

Строка 780 проверяет, долетел ли птенец до верхнего края лабиринта. Если долетел и если у него достаточно силы, то переход на следующий уровень. Иначе - падение.

Строка 800 проверяет, стоит ли птенец на ветке. То есть записано ли по адресу на два знакоместа ниже птенца число &O3250. Это значение верхних слов ветки. Для облегчения проверки оба верхних слова ветки сделаны одинаковыми. Если птенец не стоит на ветке, значит он планирует.

Тогда вертикальная скорость равна единице (строка 810), а горизонтальная зависит от того, куда птенец смотрит. Если направо, то $YX\%=1$, иначе $YX\%=-1$ (строка 820).

Строка 830 проверяет, не произошло ли столкновения со стеной. Если произошло, то горизонтальная скорость меняется на противоположную, а вертикальная равна единице. В строке 850 устанавливается признак разворота.

Строки 860-870 стирают птенца с экрана.

В строках 880-890 вычисляются новые координаты и адрес птенца. Если требуется разворот, то в строке 890 переменной $C\%$ присваивается новое значение.

В строках 920-970 проверяется, не может ли птенец что-нибудь съесть. Это может произойти в том случае, если его адрес совпадает с адресом какого-нибудь съедобного спрайта (с 5 по 9).

Строка 930 определяет адрес хранения первого слова каждого из этих спрайтов. Это слово сравнивается со словом по адресу, где находится птенец. Если они равны, значит он что-то съел. Тогда номер съеденного спрайта сохраняется в 11% .

Проверка по точному совпадению адресов спрайтов довольно жесткая. Вы уже заметили, что птенцу трудно ловить корм. Он, например, не может съесть бабочку, которая порхает у него под ногами. Вы значительно облегчите птенцу жизнь, если добавите поиск съедобного на одно знакомство ниже адреса птенца.

Это можно сделать так:

```
940 IF PEEK(A%)=PEEK(J%) THEN
12%=0%  ELIF  PEEK(A%+&O1200)=
PEEK(J%) THEN 12%=&O1200 ELSE 960
```

```
1010 I%=USR(A%+12%)
```

В некоторых программах проверку требуется делать не на совпадение спрайтов, а на их касание. Тогда дополнительно проверяется наличие спрайтов в адресах находящихся справа, слева и сверху, т.е. проверке подлежит целая область адресов. В этом случае проверка получается более громоздкой.

Если первые слова у двух разных спрайтов оказались одинаковыми, то проверку можно делать по словам, взятым из середины спрайта.

Если требуется распознать один спрайт, то содержание экранной памяти проще сравнивать с числом, равным первому слову спрайта, как это сделано в строке 800. Для этого надо найти это слово. Его можно взять из спрайта, хранящегося в программе, воспользовавшись формулой в строке 930. А можно поступить так: вывести этот спрайт на экран и прочесть содержимое экранной памяти по тому же адресу.

Учтите, что если два спрайта наложились друг на друга, то такая проверка не распознает ни один спрайт, поэтому в «CHICK» проверка на съедобное проводится в тот момент, когда птенец стерт с экрана.

После окончания проверки птенец снова появляется на экране (строки 980, 990), но уже по новому адресу. Надо стараться, чтобы спрайт оставался стертым мини-

мальное время, тогда он будет меньше мерцать.

Строка 1000 проверяет, что удалось съесть.

Строка 1010 удаляет съеденный спрайт с экрана. В строках 1030-1060 происходит добавление силы. Если съедена бабочка или фрукт, то случайным образом выбирается время до появления очередной бабочки или фрукта. Затем управление переходит на строку 1270.

Со строки 1100 начинается ветвь программы для случая, когда птенец сидит на ветке.

Строка 1120 проверяет, была ли нажата клавиша «влево» (код 8). Если «да» и птенец смотрит налево, то он делает шаг. Иначе устанавливается признак разворота. Аналогично делается проверка на нажатие клавиш «вправо» и «вверх».

Если ни одна клавиша не нажата, то в строке 1210 к счетчику прибавляется единица. Этот счетчик определяет число циклов, которые птенец сидит на одной ветке. Если их число равно 100, то ветка, на которой сидит птенец исчезает (строка 1230).

Строка 1270. Если птенец летит вверх и его координата $X\%$ нечетная, то птенец кричит. Иначе - пустой цикл задержки.

Со строки 1290 начинается обработка поведения бабочки. Если бабочка еще не нарисована ($T1\%=0$), то из $T1\%$ вычитается единица. Если теперь $T1\%$ стало равно нулю, то в строках 1310, 1320 выбираются ее координаты. Если эта область экрана занята, то координаты пересчитываются, если свободна, то бабочка изображается на экране.

Если бабочка уже нарисована, то в строках 1350 и 1360 она стирается. Строка 1370 меняет номер спрайта бабочки. Если он стал равен шести, то бабочка появляется на старом месте в новом виде, иначе бабочка пытается сдвинуться на одно знакомство в случайно выбранном направлении. Если это место свободно и не выходит за пределы игрового поля, то бабочка будет нарисована на новом месте.

В строках 1440-1540 расположен блок обработки фруктов. Его работа похожа на работу блока поведения бабочки.

В строке 1550 находится счетчик циклов игры. Каждый шестнадцатый цикл сила птенца уменьшается.

На этом цикл игры закончен. Управление передается на строку 710.

Если птенец перешел на следующий уровень, то управление передается на строку 1590. Строки 1590-1620 убавляют силу. Строки 1630-1650 увеличивают столбик индикатора высоты.

В строке 1670 к координате $Y\%$ добавляется 21, чтобы в следующем лабиринте птенец оказался в нижней части экрана.

В строках 1700-1780 организован цикл сдвига экрана вниз. Для этого используется ячейка - 76 (&O1330). Засылая в нее числа от 729 до 983, мы получим плавный сдвиг экрана. Если в ячейку &O177664 записать число меньше 512, то будет отображаться только верхняя часть экрана, как в режиме

«расширенная память». Это можно использовать для скрытого вывода на экран текстов или рисунков, как это сделано в «DEATHD».

Внутри цикла сдвига экрана работает цикл очистки игрового поля (строки 1720-1740).

Затем, если лабиринт не последний, то подпрограмма в строке 1820 нарисует новый лабиринт. В строке 1850 будет нарисован птенец и игра продолжится.

Строки 1870-1940 работают так же, как строки 1590-1700, но для случая падения птенца в нижний лабиринт.

Со строки 2020 начинается оформление финального кадра. Работа этой части программы должна быть понятна. Поясно лишь, что для ускорения закраски скворечника вместо PAINT используется печать зеленых пробелов.

Надеюсь, Вы поняли, как работать со спрайтами и теперь сможете использовать их в своих программах.

Несколько советов.

Для увеличения быстродействия везде, где можно используйте целые числа и целочисленные переменные. Старайтесь выносить вычисления из многократно повторяющихся циклов.

Если во время работы над программой Вам понадобилось отредактировать какой-то спрайт или добавить новый, то для этого проще всего заменить весь блок спрайтов. Но это возможно лишь в том случае, если у Вас сохранились неуплотненные спрайты. Удалите все спрайты из Вашей программы командой DEL-N, где N - номер последнего спрайта и запишите программу на ленту или диск в формате «ASC». Загрузите программу «GET» с неуплотненными спрайтами. Отредактируйте спрайты. На всякий случай запишите неуплотненный вариант спрайтов. Сделайте уплотнение. Подгрузите к спрайтам Вашу программу. В Бейсике БК 0010-01 не работает оператор MERGE, но благодаря некоторым ухищрениям, его можно использовать. (Смотрите журнал «Информатика и образование» №1 1989г. и №2 1991г.). Можно пользоваться Бейсиком ДВК, в котором оператор MERGE работает.

ВНИМАНИЕ! Не записывайте на дисконвод спрайты или программы со спрайтами в формате «ASC». (Они записываются с ошибками.)

Опишу еще один способ слияния программ. После уплотнения спрайтов наберите с клавиатуры программу:

```
60000 DEF USR1=&O400
60010 POKE &O400,&O16503
60020 POKE &O402,2%
60030 POKE &O404,&O137
60040 POKE &O406,&O136116
60050 I=CHR(34)+«ИМЯ»+CHR(34)+CHR(10)
60060 POKE &O2000,0%
60070 I=USR1(I)
```

Здесь «ИМЯ» - имя Вашей программы.

Запустите программу и включите магнитофон с записью Вашей программы. После окончания загрузки удалите загрузчик:

DEL 60000-

Предложенный фрагмент программы ценен тем, что он позволяет обращаться к магнитофону из программы. Если в строке 60050 перед кодом возврата каретки вставить «R», то программа запустится сразу после загрузки (слияния).

Предложенный способ пригоден для загрузки программ с расширениями «BIN» и «COD» (без слияния), но тогда надо изменить строку 60040:

60040 POKE &O406,&O136420 для файла с расширением «BIN».

60040 POKE &O406,&O136702 для файла с расширением «COD».

Если нужно обратиться к дисководу, то перед именем надо добавить «TT».

Программа «DEATHD.COD» использует этот способ для загрузки и запуска программы «DEATH.COD». При этом она определяет устройство (магнитофон или дисковод), с которого была предыдущая загрузка. Новая программа загружается с того же устройства.

Будьте внимательны при задании номера спрайта. Если Вы укажете номер несуществующего спрайта, то на экран будет выведен мусор. Если в операторе POKE Вы неправильно укажете адрес, то может быть испорчена программа. С оператором POKE вообще надо быть осторожным.

Чтобы перевести управление на джойстик, надо в строке 720 вместо обращения к регистру клавиатуры поставить обращение к порту ввода/вывода по адресу - 52 (&O177714):

720 N%=PEEK (&O177714).

При управлении с клавиатуры используются следующие коды: влево - 8, вправо - 25, вверх - 26. При переделке на джойстик эти коды нужно заменить на соответствующие коды Вашего джойстика в строках 780, 1120, 1150, 1180, 1680. Если Вам не известны коды Вашего джойстика, то их можно узнать, воспользовавшись программой:

10 ? PEEK (&O177714);
20 GOTO 10

Есть вариант распайки джойстика, при котором разряды входного порта подключаются к соответствующим разрядам выходного порта, а не к общему проводу. В этом случае перед опросом джойстика в соответствующие разряды выходного порта следует заслать единицы:

715 POKE &O177714, &O177777

Для хранения спрайтов используются первые строки программы с номерами от 0 до 17 исключая 10. Их адрес в памяти не должен меняться, поэтому эти строки нельзя редактировать (просматривать в режиме AUTO). Строки в программе на Бейсике хранятся в порядке их поступления, а не в порядке возрастания номеров. Поэтому отредактированная строка ставится последней и ее адрес в памяти меняется. Если Вы все же пытались отредактировать строки со спрайтами, то для восстановления прежнего порядка строк, можно воспользоваться способом, предложенным для редактирования спрайтов.

В крайнем случае перенумеруйте программу и прогоните ее всю в режиме AUTO. Тогда все строки расположатся в порядке возрастания их номеров. При просмотре программы, содержащей спрайты, при помощи оператора LIST, происходит вывод на экран различных символов и переключение различных режимов работы. Чтобы это не действовало на нервы, в первый байт кодовой программы записан код &O225 (переход в режим ГРАФ). После спрайтов надо поставить еще один код &O025, тогда режим ГРАФ выключится и просмотр программы будет происходить нормально, а символы спрайтов не будут выводиться на экран. Для этого можно воспользоваться оператором REM (').

Сразу после того, как Вы уплотнили спрайты, зарезервируйте несколько байт для кодов, которые восстановят нормальное состояние компьютера после просмотра строк программы, содержащих спрайты. Для этого запишите в ремарку несколько любых символов, например,

18 ' 00000000

Дайте команду LIST. Посмотрите, какие режимы оказались включенными. Кроме режима ГРАФ могут включиться ИНД.СУ, БЛОК.РЕД, РП, черный цвет и прочее. Для выключения ненужных режимов надо записать в зарезервированную область памяти соответствующие коды. Найти ее в памяти не так просто.

Воспользуйтесь программой:

20 1%=&O36762
30 1%=1%-8%
40 IF PEEK (1%)=18% THEN 30
50 ? PEEK (1%-2%)+2%

В найденную ячейку памяти (округлите адрес до четного) запишите нужные коды, например:

POKE N%,&O225+&O202*&O400

В ячейку N% будут записаны коды переключения ГРАФ и ИНД.СУ. В следующие ячейки также можно записать нужные коды. Предварительно проверяйте свободна ли эта ячейка:

? OCT=(PEEK(N%))

Если вы записали в ремарку нули, то в ячейке должно быть число &O30060.

Если у Вас остались свободные спрайты, то для резервирования памяти проще использовать свободный спрайт. Назначьте ему небольшие размеры. Например, если ширина равна одному слову, а высота - одной строке, то будет зарезервировано 3 слова (6 байт). Первое слово - ширина спрайта, второе слово - высота, третье - сам спрайт. При уплотнении включите этот спрайт в программу. Адрес зарезервированной области памяти можно определить так:

? PEEK(&O3136+N%*2%), где N% - номер резервного спрайта.

Впрочем, с листингом можно и не мучиться, а листать программу со строки номер 20, с которой рекомендуется начинать программу.

Надеюсь, что это пособие будет вам полезно.

Желаю успехов.

И.П. Березенцев 17.06.91 г.

ОБЪЯВЛЕНИЯ

Хотел бы переписываться и обмениваться программами с владельцами БК. Имею около 500 программ.

Писать: 423821, Татарстан, г.Набережные Челны, Новый город, д.20/07, кв. 368. Гликин-Фрейд П. Л.

Фирма "СНЕК"

воспользуется услугами жителя Москвы или Моск. области по подключению принтера K6328

(ROBOTRON - EPSON) к

ВК - 00101 (кабель, переходник, драйверы)

Достойное вознаграждение гарантируется.

Писать: 142407, Ногинск-7, а/я 53

КУПЛЮ

новые программы.

С предложениями обращаться по телефону в Москве:

931 - 66 - 03, Дмитрий.

«Прошу откликнуться коллег, располагающих транслятором ПАСКАЛЯ для БК и программой, позволяющей выполнять страничную печать текстовых файлов на принтере EPSON (типа PAGER для ДВК или PFS, PRINTFX для IBM PC). Кенарский В.В. 197045, Санкт-Петербург, ВМА.

Специально для любителей критиковать.

Наряду с очень большим количеством положительных откликов нам попались и «наезды» на наш «Обзор» в конкурирующих изданиях. Мы хотим поблагодарить всех наших критиков за внимание к нам, за время, которое они уже потратили и еще потратят, выискивая опечатки, ошибки, недостатки.

Мы говорим Вам: пишите лучше, без ошибок и присылайте плоды своего творчества нам, и у Вас будет аудитория, не сравнимая с аудиторией любой «файловой» газеты.

ПРОГРАММА "СНИСК"

(распечатка)

```

20 DEF USR=&O3054
30 IF INP(32%,1%)=0%THEN?CHR$(155%)'ВКЛ. 32 зн в строке
40 COLOR 4%,4%
50 ? CHR$(158%)CHR$(140)CHR$(140);'ЧИСТКА ЭКРАНА И
СЛУЖ.СТР.
60 COLOR 1%
70 GOTO 390
80 POKE &O3066,11%'П/П ВЫВОДА ЛАБИРИНТА
90 LINE (6%,0%)-(249%,239%),2%,B
100 FOR J%=&O44400 TO &O73000 STEP &O3600
110 FOR I%=2%TO58%ST8%
120 IF RND(1%)*12%<L% THEN П%=USR(J%+I%+&O3600)
'РИСУЕТ ВЕТКИ
130 NEXT I%,J%
140 IF PEEK(&O76602)=0%THEN I%=USR(&O76602)'ВЕТКА В
ЛЕВЫЙ НИЖНИЙ УГОЛ
150 POKE &O3066,7%
160 FOR I%=-5%TOL%*2%
170 П%=INT(RND(1%)*30%)'КООРДИНАТЫ ЧЕРВЯКА
180 J%=INT(RND(1%)*20%)
190 A1%=&O42000+J%*640%+I%*2%'АДРЕС ЧЕРВЯКА
200 IF PEEK(A1%)=0%AND PEEK(A1%+640%)=0% THEN
A1%=USR(A1%)'ЕСЛИ СВОБОДНО, ТО ВЫВОД ЧЕРВЯКА
210 NEXT I%
220 T1%=RND(1%)*60%+2%'ВРЕМЯ ДО ПОЯВЛЕНИЯ БАБОЧКИ
230 T2%=RND(1%)*60%+2%'ВРЕМЯ ДО ПОЯВЛЕНИЯ ЯГОДКИ
240 RETURN
250 FOR I%=0%TO200%'П/П ПИСКА
260 OUT -50%,64%,0%
270 OUT -50%,64%,1%
280 FOR J%=12%TO I%\20%
290 NEXT J%,I%
300 RETURN
310 GOSUB 320
320 GOSUB 330
330 FOR I%=1%TO10%'П/П ДОБАВЛЕНИЯ СИЛЫ
340 IF S%<&O42276 TH 360 EL S%=S%-&O100
350 POKE S%,&O177710
360 NEXT I%
370 RETURN
380 DATA С,&O156735,Н,&O52525,І,&O167356,С,&O125252,К,-
1,8,8,&O77600,&O77776,1,21,1,0
390 POKE &O3066,12%
400 I%=USR(&O40032)'"ORIKS"
410 RESTORE
420 FOR I%=0% TO 4%'ВЫВОД НАЗВАНИЯ
430 READ N$,N%'ЧТЕНИЕ ОЧЕРЕДНОЙ БУКВЫ И ЦВЕТА
440 LOCATE 0%,0%
450 ? N$
460 POKE &O212,N%
470 FOR Y%=1%TO7%'КОПИРОВАНИЕ БУКВЫ В
УВЕЛ.МАШТАБЕ
480 FOR X%=1%TO5%
490 IF POINT(X%,Y%)<4% TH ?AT(X%+I%*6%,4%+Y%)'"
500 NEXT X%,Y%
510 POKE &O212,0%
520 NEXT I%
530 LOCATE 0%,0%
540 ? " "AT(9%,18%)'Автор: И.П.Березенцев" ,,,, "Пермь 30.05.91.
550 POKE &O3066,1%
560 I%=USR(&O45536)'ПТЕНЕЦ
570 GOSUB 1950'НАЖМИТЕ КЛАВИШУ
580 CLS
590 ? ,, " Помогите птенцу добраться до своего гнездышка. Переход
на следующий уровень-через верхнюю границу кадра.",, " Не за-
бывайте кормить птенца, иначе у него не хватит сил для перехода
на следующий уровень."
600 ? " Красный столбик справа - индикатор силы, слева-
индикатор высоты. Не стойте долго на однойветке-она может исчез-
нуть. Пока Вы держите клавишу '↑', птенец летит вверх, после
отпус-кания - планирует. Не забудьте удерживать клавишу при";
610 ? " переходе на следующий уровень.",, "Управляющие клавиши:
←,→,↑.
620 GOSUB 1950
630 CLS
640 READ L%,W%,L1%,S%,X%,Y%,C%,VY%
650 GOSUB 80'ВЫВОД ЛАБИРИНТА
660 GOSUB 310'НАЧАЛЬНАЯ СИЛА
670 GOSUB 310
680 OUT -80%,64%,1%'ЗАПРЕТ ПРЕРЫВАНИЯ ОТ КЛАВИАТУ-
РЫ
690 POKE &O3066,1%
700 A%=USR(&O42000+Y%*640%+X%*2%)'РИСУЕТ ПТЕНЦА
710 POKE &O3066,C%+1%-A%\2%MOD2%'НАЧАЛО ЦИКЛА
ИГРЫ
720 IF INP(-50%,64%)THEN N%=0% ELSE N%=PEEK(-
78%)'ОПРОС КЛАВИАТУРЫ
730 IF Y%=22% THEN 1870'ПАДЕНИЕ НА НИЖНИЙ УРОВЕНЬ
740 R%=0%
750 IF S%>&O77676 TH810'СИЛА ЕСТЬ?
760 IF VY%>-1%TH800 ELIF N%<>26%THEN VY%=1%'ЕСЛИ НЕ
↑,ТО ВНИЗ
770 T%=0%
780 IF Y%>0%TH830 ELIF S%<&O70276 TH1590 EL VY%=1%
'СЛЕД.ЛАБИР.
790 GOTO 830
800 IF PEEK(A%+1280%)=&O3250 OR PEEK(A%+1282%)=&O3250
THEN 1100'СТОИТ НА ВЕТКЕ?
810 VY%=1%'ВНИЗ
820 IF C%=1%THEN VX%=1% EL VX%=-1%
830 IF (X%=1%ANDVX%=-1%)OR(X%=29%ANDVX%=1%)THEN
VX%=-VX% EL 860'СТЕНА?
840 VY%=1%
850 R%=1%'РАЗВОРОТ
860 POKE &O3066,C%+1%-A%\2%MOD2%
870 A%=USR(A%)'СТЕРЕТЬ ПТНЦА
880 X%=X%+VX%'СМЕНА КООРДИНАТ
890 IF R%=1%THEN C%=4%-C%'РАЗВОРОТ
900 Y%=Y%+VY%
910 A%=&O42000+X%*2%+Y%*640%
920 П%=5%
930 J%=4%-PEEK(&O3136+П%*2%)'АДРЕС ПЕРВОГО СЛОВА
СПРАЙТА #П1%
940 IF PEEK(A%)<>PEEK(J%) THEN 960'СПРАЙТ НЕ СОВПАЛ?
950 GOTO 980
960 П%=П%+1%
970 IF П%<10% THEN 930
980 POKE &O3066,C%+1%-A%\2%MOD2%
990 A%=USR(A%)'ВОССТАНОВИТЬ ПТЕНЦА
1000 IF П%>9%THEN1270 ELSE POKE&O3066,П%
1010 I%=USR(A%)'СТЕРЕТЬ СЪЕДЕННОЕ
1020 BEEP
1030 IF П%<7%THT1%=RND(1%)*30%+1%EL1060'ВРЕМЯ ДО
ПОЯВЛ.БАБОЧКИ
1040 GOSUB 320'ДОБАВЛЕНИЕ СИЛЫ
1050 GOTO 1270
1060 IF П%>7% TH T2%=RND(1%)*30%+1%'ВРЕМЯ ДО ЯГОДКИ
1070 GOSUB 330
1080 IF П%=9% TH GOS310 ELIF П%=8% TH GOS320
1090 GOTO 1270
1100 VX%=0%
1110 VY%=0%
1120 IF N%<>8%THEN1150'ОБРАБОТКА КЛАВИАТУРЫ
1130 IF C%=3%ANDX%>1% THEN X%=X%-1% ELIF X%>1% TH
R%=1%'НАЛЕВО
1140 GOTO 1210
1150 IF N%<>25%THEN1180
1160 IF C%=1%ANDX%<29% THEN X%=X%+1% EL IF X%<29%
TH R%=1%'НАПРАВО
1170 GOTO 1210
1180 IF N%<>26%TH1210'НЕТ НАЖАТИЯ
1190 VY%=1%'ВВЕРХ
1200 GOTO 820
1210 T%=(T%+1%)MOD100%
1220 IF T%>0% TH 860 EL PO&O3066,11%'ИСЧЕЗАЕТ ВЕТКА
1230 I%=USR(A%+1282%-(X%MOD4%)*2%)
1240 GOTO 860
1250 GOSUB 250'ПИСК

```

Программа "СНИСК"

(продолжение)

```

1260 GOTO 1290
1270 IF VY%<0%ANDX%MOD2% TH 1250 EL FO I%=0%TO1000%
1280 NEXT I%
1290 IF T1%=0%THEN 1350 EL T1%=T1%-1%
1300 IF T1%>0%THEN 1440 EL B%=5%
1310 I%=INT(RND(1%)*30%) 'КООРДИНАТЫ БАБОЧКИ
1320 J%=INT(RND(1%)*20%)
1330 A1%=&O42000+J%*640%+I%*2%
1340 IF PEEK(A1%)=0%AND PEEK(A1%+2%)=0% THEN 1420 EL
1310'СВОБОДНО?
1350 POKE &O3066,B%
1360 A1%=USR(A1%) 'СТИРАНИЕ БАБОЧКИ
1370 B%=11%-B% 'СМЕНА ВИДА БАБОЧКИ
1380 IF B%=6% TH 1420
1390 I%=RND(1%)*5% 'ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БАБОЧКИ
1400 IF I%=4% TH I%=-2% ELIF I%=3% TH I%=640% ELIF I%=1%
TH I%=-640%
1410 IF PEEK(A1%+I%)=0%AND PEEK(A1%+I%+2%)=0%
AND(A1%+I%)>&O42000AND(A1%+I%)<&O73000 THEN
A1%=A1%+I%
1420 POKE &O3066,B%
1430 A1%=USR(A1%) 'НАРИСОВАТЬ БАБОЧКУ
1440 IF T2%=0% TH 1480 EL T2%=T2%-1%
1450 IF T2%>0% TH 1530 EL
A2%=&O42006+INT(RND(1%)*7%)*8% 'АДРЕС
1460 IF RND(1%)>.8 TH W%=9% EL W%=8% 'ЯБЛОКО ИЛИ
ЯГОДКА
1470 GOTO 1510
1480 POKE &O3066,W%
1490 A2%=USR(A2%) 'СТЕРЕТЬ ФРУКТ
1500 IF A2%<&O75400 TH A2%=A2%+640% EL 1540 'СМЕНА
КООРДИНАТ
1510 POKE &O3066,W%
1520 A2%=USR(A2%) 'НАРИСОВАТЬ ФРУКТ
1530 GOTO 1550
1540 T2%=RND(1%)*50%+2%
1550 T0%=(T0%+1%)MOD16%
1560 IF T0%>0%ORS%>&O77676 TH 1580 EL PO S%,8%'ПОРА
УБАВИТЬ СИЛУ
1570 S%=S%+&O100
1580 GOTO 710
1590 FOR I%=1%TO60% '*ПЕРЕХОД НА СЛЕДУЮЩИЙ УРО-
ВЕНЬ*
1600 POKE S%,8%'УБАВЛЕНИЕ СИЛЫ
1610 S%=S%+&O100
1620 NEXT I%
1630 FOR L1%=L1%TOL1%-&O3500 ST-64%
1640 POKE L1%,&O21777 'ИНДИКАЦИЯ ВЫСОТЫ
1650 NEXT L1%
1660 L%=L%-1% 'НОМЕР ЛАБИРИНТА
1670 Y%=Y%+21%
1680 N%=26%
1690 VY%=-1%
1700 FOR I%=255%TO1%ST-1% 'СДВИГ ЭКРАНА
1710 IF I%<17% OR I%=255% TH 1760 EL I1%=&O40002+I%*64%
1720 FOR J%=I1% TO I1%+58% ST2%
1730 POKE J%,0% 'СТИРАНИЕ СТАРОГО ЛАБИРИНТА
1740 NEXT J%
1750 GOTO 1780
1760 FOR J%=0%TO40%
1770 NEXT J%
1780 POKE -76%,I%+728%
1790 NEXT I%
1800 POKE -76%,728%
1810 IF L%=0% TH 2020 'КОНЕЦ ИГРЫ
1820 GOSUB 80 'НОВЫЙ ЛАБИРИНТ
1830 POKE &O3066,C%+1%-A%2%MOD2%
1840 IF VY%<0% TH A%=A%+&O32200 EL A%=A%-&O33400
'НОВЫЙ АДРЕС
1850 A%=USR(A%) 'РИСУЕТ ПТЕНЦА
1860 GOTO 730
1870 L%=L%+1% 'ПАДЕНИЕ НА НИЖНИЙ УРОВЕНЬ
1880 IF L%=9%TH 2000 'НА НАЧАЛО
1890 Y%=Y%-22%
1900 FOR L1%=L1%TOL1%+&O3500 ST64%
1910 POKE L1%,&O20000 'ИНДИКАЦИЯ ВЫСОТЫ
1920 NEXT L1%
1930 FOR I%=1%TO255% 'СДВИГ ЭКРАНА
1940 GOTO 1710
1950 ? AT(5%,23%)"НАЖМИТЕ ЛЮБУЮ КЛАВИШУ";
1960 OUT -80%,64%,0% 'ВКЛ. КЛАВИАТУРЫ
1970 N$=INKEY$
1980 IF RND(1%)<.001 THGOS250
1990 IF INKEY$=""TH1980 EL RET
2000 GOSUB 1960
2010 GOTO 30
2020 POKE &O212,&O125252 'ФИНАЛЬНЫЙ КАДР
2030 FOR I%=6%TO22%
2040 LOCATE 11%,I%
2050 ? " " 'ЗАКРАСКА СКВОРЕЧНИКА
2060 NEXT I%
2070 POKE &O212,0%
2080 DRAW "BM128,10G54F5E49F49E5H54 "'РИСУЕТ КРЫШУ
2090 CIRCLE (128%,90%),18%,4%,,,1.4
2100 PAINT (128%,59%),2%,1%
2110 PAINT (128%,12%),1%
2120 PAINT (128%,80%),4%
2130 POKE &O3066,1%
2140 I%=USR(&O55036) 'РИСУЕТ ПТЕНЦА
2150 FOR I%=0%TO11% 'РИСУЕТ ШКАЛУ
2160 LOCATE 28%,23%-I%*2%
2170 IF I%>9%TH'CHRS(8%);
2180 ? I%CHRS(8%)"0";
2190 PSET (248%,234%-I%*20%)
2200 PSET (248%,224%-I%*20%),2%
2210 NEXT I%
2220 POKE &O3066,12%
2230 J%=&O40032
2240 FOR I%=1%TO45% 'СДВИГАЕТ "ORICS" ВНИЗ
2250 J%=USR(J%)
2260 I%=USR(I%+&O400)
2270 FOR I1%=0%TO500%
2280 NEXT I1%,I%
2290 GOTO 2000
2300 '*СПИСОК ПЕРЕМЕННЫХ*
2310 ' A% - адрес птенца
2320 ' A1% - адрес бабочки
2330 ' A2% - адрес фрукта
2340 ' B% - # спрайта бабочки
2350 ' C%=1 - смотрит направо, C%=3 -налево
2360 ' L% - номер лабиринта(от 8 до 1)
2370 ' L1%- индикатор высоты
2380 ' X%,Y% - координаты птенца
2390 ' VX%,VY% - приращение координат
2400 ' N% - код нажатой клавиши
2410 ' I%,I1%,J% - промежуточные данные
2420 ' T% - время нахождения на одной ветке
2430 ' T0%- время игры
2440 ' T1%- задержка появления бабочки
2450 ' T2%- задержка появления фрукта
2460 ' R%=1% - требуется разворот
2470 ' S% - сила
2480 ' W%=8-ягодка, W%=9-яблоко

```

Примечания: знак / в некоторых местах распечатки за-
менен на \ знак \$ означает □

Приведенная распечатка набрана с текста и возможны
опечатки. Просим в случае ошибок сверить текст с ли-
стингом введенной в компьютер с магнитофона програм-
мы.

/Примечание 2021/ Вышеуказанное примечание сохране-
но в первоначальном виде. При подготовке ремастеринга
журнала был использован листинг реально работающей
программы.

ДИСК N 1

Volume: Game 1
Owner : CHEK

ФАРАОН	1000	37022	ROBOT	1000	25000
ROBOT.SCR	1000	13000	ROBOT.OVL	26000	10000
SOPWITH	1000	37220	SOLDAT	1000	37061
PLANE	1000	37600	ROOM	1000	30170
ARKANOID	1000	34000	PERESTROIKA	1000	37600
PANGO	1000	30200	БИЛЬЯРД	1000	27752
SHERIFF	1000	30500	VITAMIN	1000	33260
BOLDER_DASH	1000	37000	СУПЕРПАЛЛИ	1000	37000
COLUMNS.SHW	1000	20520	HORROR	1000	37000
ATARI	1000	37000	FROGLING	1000	31300
DEATH_STAR1	1000	24000	DSTAR1.OVL	1000	37000
DEATH_STAR2	1000	24233	DSTAR2.OVL	1000	37000
HORACE	760	16040	HORACE.OVL	1000	27000
MARS	1000	16000	MARS.OVL	1000	35500
LODE_RUNNER	1000	16000	L_RUNNER.OVL	1000	37000
TARZAN	1000	37000	FANTASTIC	1000	37120
LONG_RAID	1000	12000	ПЕЩЕРА	760	16720
ТЕТРИС	1000	17000	BUCK_ROGERS	1000	37000
BUBBLER	1000	36100	MAG	1000	37156
JOKEY	1000	27036	ASTRODROM	1000	40362
DROP_ZONA	1000	36133	ДЖУНГЛИ	1000	35260
SUPERWAR	1000	36573	DARK	1000	26556
ГОРОДКИ	1000	32000	APPLE	5000	15764
REWERSI	1000	17126	HAPPY_FLIGHT	760	30554
CAVE_RESCUER	760	36520	PIRAT	720	33360

50 Files, 1281 Blocks
319 Free blocks, 0 Fragments

ДИСК N 3

Volume: Game 3
Owner : CHEK

DIDAY	1000	35110	FLASSE	1000	33332
SLIRIS	1000	37000	TOORUN	1000	37000
SUPER_MAN	1000	23030	SUPER.MAN.OVL	760	37020
HOBBIT	600	20110	HOBBIT.GM2	1000	37000
SHUTTLE	1000	1110	SHUTTLE.SCR	1000	30004
SHUTTLE.OVL	1000	36614	R-TYPE.GAME	760	37002
R-TYPE.EDIT	760	24372	R-TYPE.LAB1	20022	5276
R-TYPE.LAB2	20022	5276	R-TYPE	760	5040
R-TYPE.PIC1	42000	220	R-TYPE.PIC2	42000	174
R-TYPE.PIC3	42000	120	R-TYPE.PIC4	42000	174
R-TYPE.PIC5	42000	13470	R-TYPE.PIC6	42000	13704
HARD_REST	1000	20000	HARD.GMS	576	36117
STARWAR	1000	33426	STAR.GAM	1000	30346
RETURN_OF_JEDI	1000	21276	RETURN.OVL	1000	37000
HORROR_SHOW	1000	30000	HORROR.OVL	1000	37000
INDIANA	1000	35202	JONES1	760	27344
jones1.ovl	1000	36000	JONES2	760	27356
jones2.ovl	1000	36456	JONES3	760	27132
jones3.ovl	1000	36406	STREAPSHOW	1000	32406
show.was	1000	36630	DREAM2	760	2250
DREAM2.OVL	1000	37650	GREEN++	1000	37000
НЕПОБЕДИМЫЙ	1000	1066	НЕПОБЕДИМЫЙ2	1000	62650
DIGGER	1000	36062	POPCORN	1000	37060
VALLEY	1000	36626	BLOCK-OUT	1000	40332
CHECKERS.RDA	1000	34110	ПОДДАВКИ	1000	34042

50 Files, 1157 Blocks
443 Free blocks, 0 Fragments

ДИСК N 2

Volume: Game 2
Owner : CHEK

ПОЛЕТ	1000	34760	МАФИЯ	1000	36000
ИЗВНЕ	1000	24760	КОСМОПРОХОДЦЫ	1000	27760
АКВАПЛАН	1000	37000	BALLKEEPER	1000	25760
ACADEMY	1000	32760	SCRAMBLE	1000	31000
АНТИМИР	1000	32000	КУМИТЭ	1000	36000
КРЕПОСТЬ	1000	30700	КОРИДОР	1000	37000
ЭЛЬДОРАДО	1000	31000	SPIRIT	1000	31000
DIAMOND	1000	36000	ГОНЩИК	1000	32000
ALPHA.GME	1000	30000	KLON	1000	33000
ТУРНИР	1000	35000	ТЕННИС	1000	22000
НАРУШИТЕЛЬ	1000	24000	KADET2	1000	35000
АСРОВАТ2	1000	33000	INDIANA_JONES	1000	6100
INDIANA.OVL	1000	36760	NICK-NORMAN	1000	10114
NICK.OVL	1000	34760	ПАТРУЛЬ	1000	6574
PATRUL.OVL	1000	24760	ЗУБАСТИКИ	1000	7634
ZUBASTIKI.OVL	1000	30760	ATOLL	1000	10022
ATOOLL.OVL	1000	24760	NINJA	1000	5550
NINJA.OVL	1000	36760	FALCON	1000	26760
ХЬЮ-КОБРА	1000	31760	ТЕРИТОРИЯ	1000	36760
СЛАЛОМ	1000	24760	ИСТРЕБИТЕЛЬ	1000	27000
CHEKIST	760	26130	ВКДЕМО	1000	25330
FLIGHT-2	1000	37136			

43 Files, 1026 Blocks
574 Free blocks, 0 Fragments

Андрей ПАРФЕНОВ

ПОЛЕЗНЫЕ ЯЧЕЙКИ СИСТЕМНОЙ ОБЛАСТИ**1. ЦВЕТНЫЕ СИМВОЛЫ**

10 РОКЕ 140, -4370
20 ? "БК 0010-01"

Выполнив эту программу, компьютер напечатает «БК 0010-01» желтым цветом. Заменяя число -4370 на другие, можно получать разнообразные цвета.

2. ЦВЕТНОЙ ФОН

10 РОКЕ 138, 26214
20 CLS

Эта программа изменяет цвет фона в соответствии с числом, заносимым в ячейку 138. Нормальные цвета можно восстановить, нажав AP2 + 6

3. ВЫВОД СООБЩЕНИЙ В СЛУЖЕБНУЮ СТРОКУ

10 РОКЕ 112, 16384
20 ? "СООБЩЕНИЕ"

В строке 20 должен быть текст, который вы хотите вывести в служебную строку, например, фамилию автора или название фирмы.

4. ИЗМЕНЕНИЕ ИНТЕРВАЛА МЕЖДУ СИМВОЛАМИ

10 РОКЕ 114,6
20 ? "ТЕКСТ"

Компьютер напечатает слово "ТЕКСТ", оставляя между символами по два пробела. Если же вместо 6 в ячейку 114 занести 0, тогда курсор при выводе информации не будет совсем сдвигаться влево, и ничего нельзя будет прочитать. Это явление можно использовать при защите программ от несанкционированного доступа или для вывода символа в правую нижнюю позицию экрана. Восстановить нормальный режим можно занесением числа 2 в ячейку 114.

5. ОТКЛЮЧЕНИЕ КЛАВИШИ «ВВОД»

10 РОКЕ 178,5

После выполнения этой строки компьютер перестает реагировать на нажатие клавиши «ВВОД». Это можно использовать при защите программ. Восстановить действие клавиши «ВВОД» можно занесением в эту ячейку нуля (по программе).

6. ВЫВОД ГРАФИКИ В СЛУЖЕБНУЮ СТРОКУ

Для графики в БЕЙСИКЕ доступна область с координатами по вертикали от 0 до 239. Однако область служебной строки можно использовать не только для вывода текста, но и графики.

10 РОКЕ 136,16384
20 РОКЕ -76, 512 OR (РЕЕК (132/64-40))

Строка 20 нужна только для того, чтобы переместить служебную строку в последнюю строку экрана и поэтому ее можно опустить.

КОМПЛЕКТ N 18

Игры компании "SOFT OF FUTURE"

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
1	LITCOPY 2.DOC			<p>В предлагаемый пакет вошли новые игры компании «SOFT OF FUTURE». Все игры являются аналогами программ для «СПЕКТРУМА», во всех играх оригинальная загрузка некоторых файлов (постепенное зарисовывание экрана). В каждой игре ключевые файлы защищены от копирования. В наш комплект входят копировщики ко всем этим программам. Для копирования защищенного файла необходимо запустить копировщик, нажать «2», загрузить файл, нажать «пробел».</p> <p>FIST - игра, состоящая из демонстрации приемов карате, тренировки, боя с компьютером, боя с соперником. Кроме того, есть выбор «места для боя» (две разные картинки). Игра красочно оформлена, состоит из 11 файлов - загрузчики, заставки, догрузочные файлы.</p> <p>PEEP SHOW - игра из серии «эротических» игрушек. Выполнив не слишком сложное задание (составив из букв фразу, как в игре «пятнадацать»), Вы сможете полюбоваться любой из 6 предложенных девушек.</p> <p>STRIP POKER - еще одна игра «на раздевание». Попробуйте обыграть в покер девушку. Чем лучше Вы играете, тем больше увидите. Документация в файле «READ ME POKER». Программа LITCOPY - копировщик, позволяющий копировать сразу несколько файлов. Аналогичный BYCOPY2, но с устраненными недостатками.</p> <p>Внимание! Некоторые блоки программ не проверяют имена подгружаемых файлов, поэтому следует загружать именно те файлы, которые «ожидает» программа. В противном случае программы могут «Зависать» или «сбрасываться».</p>
2	LITCOPY 2			
3	FIST PERT I			
4	FIST I			
5	FIST PART II			
6	FIST II			
7	FIST PART III			
8	FIST III			
9	1FIST SCREEN 1			
10	2FIST SCREEN 2			
11	1FIST ONE PLAYER			
12	2FIST ONE PLAYER			
13	3FIST DEMO MODE			
14	COPY-COPY1			
15	PEEP-COPY			
16	STREP-COPY			
17	READ ME PEEP			
18	PEEP SHOW			
19	SCREEN REK			
20	SCREEN SCR			
21	PEEP LOADER			
22	PEEP SHOW 1			
23	PEEP SHOW 2			
24	DONNA			
25	MARTA			
26	LUISA			
27	JULIA			
28	SAMANTA			
29	MARGARET			
30	READ ME POKER			
31	STRIP POKER			
32	SCREEN REK			
33	POKER LOADER			
34	STRIP POKER OVL			
35	PIC1			
36	PIC2			
37	PIC3			
38	PIC4			
39	PIC5			

Для тех, кто живет в Москве и Московской области и не хочет ждать, пока придет по почте посылка с кассетами, мы предлагаем приобрести наши комплекты в следующих местах:

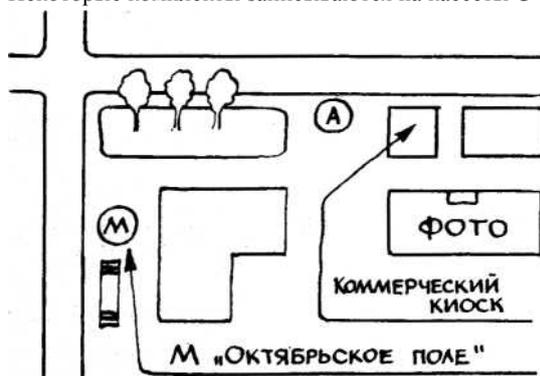
Магазины «Книги» в г. Ногинске - здесь самая низкая цена.

В Москве - коммерческий киоск на ст. метро «Октябрьское поле». При цене на комплект, рассылаемый по почте, 500 рублей, в Ногинске ориентировочная цена на кассеты - 160-180 руб., в Москве - 200-220 руб. Напоминаем, что программы записываются нами на кассетах С-90 с лентой фирмы BASF в импортном прозрачном корпусе.

Некоторые комплекты записываются на кассеты С-60.

К нам ехать не так далеко! Всего 50 минут в удобном экспрессе «Икарус».

Проезд: от ст. метро «Измайловский парк» экспрессом «Москва-Ногинск» или рейсовый авт. 322 (интервал движения 15-20 мин. строго по расписанию). 50-55 минут до остановки «МОГЭС» или «ЦЕНТР», магазин «Книги». Расписание работы магазина: 10-19, обед 14-15. Суббота: 9-18. Магазин закрыт в воскресенье и понедельник.



◆ КОМПЛЕКТ N 50 ◆

Игры компании "SOFT OF FUTURE"

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
1	HELP12	760	22650	Модернизированный вариант копировщика HELP7 имеет массу существенных преимуществ (надежность записи, количество «скоростей» записи, более удобная загрузка копий, возможность копирования длинных файлов (более 4000) и др.) VOLAND corp.
2	HELP12.DOC	1000	14676	
3	HORRORS	732	31246	Летим в космосе, стреляем по всевозможным космическим летающим объектам. Автор Янковский, 1991 год.
4	HORROR	760	37020	
5	TRIPS	732	31246	Некий Джон Фриден оказался на далекой планете. Ему предстоит большое сражение с обитателями этой планеты.
6	TRIP.PLAY	760	37020	
7	KARGO-1.COPY	760	37250	Копировщик игры «КАРГО». Запись - пробел, запуск - «стоп» и S1000. Вы должны пролететь 6 космических зон, уничтожая вражеские космические корабли. Если сможете долететь до конца игры, то вы приземлитесь на планету ZERARIS. Игровой блок защищен от копирования.
8	KARGO1	защищена		
9	R-TYPE	760	266	Очень интересная игра. Звездолет летит через целую цепь препятствий. Чтобы пролететь, надо уничтожить ракетные установки противника, не попасть в коварные ловушки, уничтожить опасные шары. Игра оригинальна, увлекательна.
10	R-TYPE.PIC1-6	---	---	
11	R-TYPE.GAME	760	37002	
12	R-TYPE.LAB1	20022	5276	
13	R-TYPE.LAB2	20022	5276	
14	ЛУНОХОД	700	6200	Космический вездеход едет по планете, перепрыгивая через препятствия, расстреливая врагов из вращающейся пушки. Автор ONLINE 1992 г.
15	LUN.GME	1000	36450	
16	STRONHOLD	700	37100	Ваша цель - потратив как можно меньше времени и энергии, забраться на башню. Игра-лабиринт. Автор AJV г. Москва. 1992 г.
17	STRONHOLD.OVL	1500	27300	
18	EDJON	760	10312	Редактор лабиринтов для игры INDIANA JONES.
19	SHUTTLE	760	1104	В этой игре вы должны управлять космическим челноком, летящим над неизвестной планетой. Ваша задача - добраться до военной базы инопланетян. В игре 10 этапов. Особая опасность - со стороны космического дракона. Напоминает игры SECOND, PLANET.
20	SPHPIC.BIN	42000	30004	
21	SHUTTLE.GME	760	36634	
22	HOME ADVENTURE	1000	17300	Вы должны пройти все комнаты в любом из двух залов. В течение игры вам будут мешать всевозможные духи. Цель игры - расставить все ключи в замочные скважины. PG Corp. 1991 г.
23	HOME1.LEV	20000	20000	
24	HOME2.LEV	20000	20000	
25	ВКРАК17.DOC	6262	10252	Упаковщик исполняемых программ. Наиболее мощный из существующих. Позволяет «сжать» программу на 30-40%.
26	ВКРАК17	1000	7162	
27	STREP2	760	32426	Если у вас есть программа STREAP SHOW (из нашего комплекта N14) и игра не «идет», то эта версия программы - для вас. Девушки раздеваются независимо от того, угадали ли вы загаданную цифру или нет.
28	show.MKT	1000	36630	
29	HOBBIT+.COP	600	65201	Эта программа - выдающаяся, одна из лучших программ для БК. Отличная графика сочетается с оригинальным принципом игры и высшим уровнем программирования. Отдаленно напоминает программу COMIC. ФРОДО БЭГГИНС должен найти все почтовые ящики и опустить письмо в них, предупредив друзей об опасности. Для этого нужно побывать и в лесах, и на небе, и под землей. Вас будут преследовать животные. Вы можете упасть в воду или стагмиты и погибнуть. У Фродо есть колба с синтетическим эликсиром, который может временно обезвредить всех движущихся тварей. И еще один момент - в шахту нужно идти с последним письмом...
30	HOBBIT	---	---	
				Автор программы получил наш специальный приз за оригинальность. Авт. Шишканов Д. г. Москва, 08.1992 г.
31	PICK OUT	500	16344	Эта программа позволяет переносить спрайты с компьютера ZX на БК. Достаточно сказать, что этой программой пользовались программы «Soft of future» при написании игры ЭКСОЛОН. Авт. DMW 1991 г.
32	RDC LOADER	760	3000	Еще один вариант программы, позволяющей переносить спрайты со «Спектрума» на БК.
33	AON/6+	33400	4400	Схема приставки - автоматического определителя номера звонящего вам по телефону абонента.
34	AON.GRF	1000	16770	

◆ КОМПЛЕКТ N 51 ◆

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год	
1	TANKDC.BIN	2000	36000	- Игра «TANK COMMANDO». Вы управляете супер-новейшим танком. Ваша задача: гоняя по лабиринтам, найти телепортатор и телепортироваться в следующую зону. В лабиринтах Вас ожидают рвы с водой, очень мощные противотанковые мины, пушки, вражеские танки. Авт. RNDISOFT INC 1992 г.	
2	TANK.SCREEN	1000	36000		
3	TANK.K	2000	36000		
4	TANK.J	2000	36000		
5	ZONE-1	23600	7600		
6	ZONE-2	23600	7600		
7	ZONE-3	23600	7600		
8	ZONE-4	23600	7600		
9	FIELD.GAME	720	33760		- Игра «Поле Чудес» является имитацией одноименной телевизионной игры. Имеется мощный встроенный редактор для создания дозагрузочных словарей.
10	FIELD.EDIT	720	11470		
11	СЛОВА1	20000	17771		- Одна из версий популярной игры ЭКСОЛОН. Графика немного отличается от оригинала. Основное отличие от версии «S.O.F.» - ограничение времени на прохождение этапа.
12	EXOLON	732	26060		
13	FIST.AKT	760	14236	- Игра - каратэ. Авт. Дженгуров (AKT). Не имеет ничего общего (кроме заставки) с пакетом игр «FIST» компании «Soft of future». Авторство Дженгурова указывает на довольно средний уровень игры. Оформлена неплохо.	
14	FIST.OVL	760	37017		
15	ВИРАЖ	1000	37000	- Игра 1988 г. Проехать как можно дальше по лабиринту, не сталкиваясь с машиной противника. Автор А.Кузьмин	
16	ТАНК	1000	37000	- Ваша цель - поразить танк противника с помощью ПТУРСа. Игра среднего уровня.	
17	HUNTER	732	23246	- Утиная охота. Вы, охотник, находитесь на болоте. Подбейте как можно больше уток.	
18	EXOLON	732	36560	- Еще одна версия игры ЭКСОЛОН. Вам предстоит 80 зон. Количество боеприпасов - ограничено. Игра неплохо оформлена и добротно сделана. Автор П.В. Арзьев г. Ташкент	
19	EXOLON.PIC	1000	30000		
20	EXOLON.GMS	500	37200		
21	AIRWOLF.DOC	1000	12500		
22	AIRWOLF	700	532	- Игра по мотивам одноименной программы на «Спектруме». Вертолет летит по очень сложному тоннелю, отстреливается от врагов, разрушает преграды. Игра сложна и интересна. Имеется возможность поставить «Вечную жизнь». Недостаток - скромное оформление, которое продиктовано необходимостью усложнить проходимый путь. Автор А.А. Черников г. Алушта	
23	air1	700	36420		
24	air2	600	37200		
25	PODVAL	720	36060		
26	CARDS1.EDP	42000	2200	- Любители карточных игр знают эту игру как «Мутабор». Вы можете выбрать двух партнеров из восьми возможных (посильнее, слабее). Автор Ю.В. Власов г. Обнинск	
27	CARDS1	700	36560		
28	EDASP10	760	10652	- Текстовый редактор. На предлагаемый комплект записан для чтения документации CARDS1.EDP	
29	EDASP10.DOC	760	37020		
30	DOCIMP	1000	17000	- Интеллектуально-милитаристская игра «Две империи». Рассчитана на 2-х игроков, командующих флотами враждебных государств. Задача - захватить базу противника. Кроме противника Вам будут мешать мели, айсберги, ветер и т.п. Информационные поля по насыщенности информацией превосходят «бортовой компьютер» в «НЕПОБЕДИМОМ».	
31	ONEIMP.M	1000	35000		
32	TWOIMP.M	1000	31000		
33	MAPIMP	1000	32000		
34	PACMAN	760	440	- Новая версия известной во всем мире игры «ПАКМАН». Наш человек-колобок бежит по лабиринтам и ест ягоды, спасаясь от охранников. По лабиринту разбросано несколько волшебных ягод превращая врагов в безобидных животных. От старой версии отличается улучшенной графикой, большим количеством залов. Автор Ю. Севрюков г. Москва	
35	PACMAN.SCR	1000	14342		
36	PACMAN.GME	1000	26400		

КОМПЛЕКТ N 25

В пакет вошли программы, предназначенные для тех, кто хочет научиться писать программы на БЕЙСИКе, и для тех, кто хочет расширить свои знания об этом языке программирования. С помощью этого комплекта Вы сможете создать программы с отличной графикой, не уступающие по быстрдействию программам в кодах.

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
1	HITDOC.BIN	2000	36000	
2	HITOPA.BIN	2000	36000	
3	DEATHD.COD	3052	17640	Самоучитель по разработке игровых программ на БЕЙСИКе - Пакет «Мастер». Автор И.П. Березенцев.
4	DEATH	3052	20554	Пакет включает в себя редактор спрайтов PAIBK, позволяющий рисовать многоцветные заставки к играм; программу GET, позволяющую создавать программы на БЕЙСИКе, не уступающие по динамичности кодовым; Упаковщик изображений UPAK; программу для вывода изображений на печать PAIP2, игровые программы на БЕЙСИКе, написанные с помощью программы GET, демонстрационные программы, файлы-картинки, игровые программы.
5	BOBIB.COD	3052	20416	
6	LABIR.COD	3052	6174	
7	CHICK.COD	3052	21232	
8	GETDOC.COD	3052	25016	
9	GET.COD	3052	22256	
10	PAIBKD.COD	3052	21514	
11	PAIBKK.COD	3052	16334	
12	PAIBK.COD	3052	16352	
13	PAIP2.COD	3052	20736	
14	WOLK1.BIN	42000	31000	
15	WOLK2.BIN	42000	31000	
16	ZWEZ.BIN	42000	31000	
17	DON. BIN	42000	30000	
18	TURBO.BIN	42000	31000	
19	JACK.BIN	40000	37100	
20	UPACK.BIN	37400	366	
21	REKL3M.BIN	37000	772	
22	REKLM.BIN	3052	20372	
23	BOMBER.BIN	2000	51700	
24	FULLER.BIN	2000	56500	
25	ANIDOC/MVI	720	35242	
26	ANIMATIC	732	37046	Пакет «АНИМАТИК» -
27	ANISPR.DOC	720	32742	очень хороший редактор спрайтов, удобный в обращении, простой в управлении, оригинальный (есть возможность мультипликации). Вы можете «перелистывать» спрайты с десятью скоростями, двигать вверх, вниз, влево, вправо - 60 скоростей. Большой банк памяти под спрайты. Максимальное количество спрайтов - 128. Запись с блоком и без блока данных, работа с дисководом и магнитофоном, многоуровневое меню. В пакет входят спрайты с блоком данных. Авт. ANDROID согр.
28	CUTTER.SBD	24632	7052	
29	MWBALL.SBD	24664	3422	
30	CYCLST.SBD	24664	6042	
31	WIZARD.SBD	24632	8142	
32	SPCSTN.SBD	24632	7662	
33	VLBALL.SBD	24664	10342	
34	ZOMBY.SBD	24632	12522	
35	MUZZLE.SBD	24632	3462	
36	DANSKL.SBD	24664	7752	
37	REQUIT.SBD	24632	13136	
38	PACROT.SBD	24632	3242	
39	VOLAND.SBD	24632	3216	
40	VOLSPR.SBD	24632	12072	

◆ КОМПЛЕКТ N 26 ◆

A

1.	H2LP4		
2.	edasp5		
3.	edasp.doc1		
4.	edasp.doc2		
5.	edasp.4s	1000	10530
6.	ed.doc1		
7.	ed.doc2		
8.	edasp8	760	10620
9.	edasp8.doc1.c		
10.	edasp8.doc2.c		
11.	edasp8 d1		
12.	edasp8 d2		
13.	edasp10	760	10652
14.	edasp10.doc.c	760	37020
15.	обложка1	600	2200
16.	ОБ.edasp		
17.	dokum.doc.ed	14725	3655
18.	dokum	760	730
19.	robotron.doc.mtr	1000	17634
20.	robotron.c	760	3012
21.	ofis 22.mnl	16002	14503
22.	ofis 22	1000	37000
23.	pdf		
24.	Ридер 2 док	1000	10405
25.	edasp-un	720	14050
26.	BKZIP.SYS	1000	1166
27.	UNZIP.SYS	1000	776
28.	ZIP.POC		

Редакторы текста семейства edasp относятся к числу карманных редакторов. Они отличаются высокой надежностью, малым объемом, удобством работы и высокой надежностью.

Редакторы имеют наряду со стандартными функциями обработки текста, такие функции, как преобразование малых букв в большие и наоборот, табуляция, поиск, замена, работа с буфером. Ко всем версиям редактора прилагается файл документации, где вы можете узнать об отличительной особенности этой версии и выбрать более подходящую версию для работы.

Обложка для едасповских файлов, приливает к тексту блок просмотра.

Инструкция к семейству редакторов edasp. Составил пользователь.

Для создания документов к программам. Преобразует файлы формата edasp в независимую программу с возможностью просматривать текст.

Программа для создания печатных документов из текстовых файлов, подготовленных в различных текстовых редакторах.

Программа для создания и редактирования шрифтов для принтеров.

Позволяет наиболее полно использовать возможности принтера d100, позволяет настраивать шрифты.

Предназначена для компоновки из файлов формата edasp автономных файлов, не требующих для чтения редактора.

Обеспечивает работу БК с принтерами всех типов. Является доработанной версией редактора edasp10.

Программы для архивации любых исполняемых файлов. Архивация до 50%.

B

1.	unic4	1000	5470
2.	edalt2	630	16524
3.	printex	630	6474
4.	fprintex	630	4242
5.	prinscr	630	6716
6.	edbasic		
7.	keyboard.txt	42000	15417
8.	edalt2.doc	14725	20720
9.	edalt2.doc2	14725	4217
10.	printex.doc	14725	13364
11.	fprintex.doc	14725	2215
12.	edbasic.doc	14725	532
13.	prinscr.doc	14725	10346
14.	monstr4	776	3117
15.	graf/cw	1000	21010
16.	graf/cw.doc	1000	17306
17.	pgm 602	1000	32650
18.	pgm 602.doc	14725	17327
19.	scredit	1000	37000
20.	scredit.doc1	14725	21516
21.	scredit.doc2	14725	20763

Копировщик.

Редактор для профессиональной работы с текстами. Работает в режиме 72 символа в строке. Возможно формирование абзацев. Имеет набор драйверов печати.

Печать всевозможных текстов, в том числе и документов.

Печать из Фокала.

Печать графической копии экрана из бейсика, других программ в кодах. Возможно редактирование изображения.

Расширение возможности Бейсика БК-0010.01

Рекомендации фирмы altex по улучшению клавиатуры.

Документация по использованию пакета alt text maker.

Монитор страничного просмотра и компоновки текстовых файлов.

Графический редактор работает с линзой, буфером, имеет стандартный для графического редактора набор функций.

Наилучший по оформлению графический редактор. Работа осуществляется через систему меню. Имеет свой формат хранения изображения. Поддерживает формат GREDIT'a. Функции, линза, поворот по X, Y, сдвиги побайтовые, заливка, ластик, печать на принтер.

Графический редактор позволяет помимо стандартных действий производить с изображением сложные математические преобразования - масштабирование, изменение цвета, поворот.

22.	P1.OM	1000	31000	Графический редактор, сделанный в основном не для программистов, а для простых пользователей. Управляется через меню. Имеет встроенный шрифт и возможность его модификации. Строит окружности, эллипсы, ломаные и заливает их любым узором. Имеет лупу, выбор кисти, может изменять толщину линии. Аналог известного редактора на IBM.
23.	mpaint	1000	17176	Графический редактор имеет 2 режима работы. BUFER - для работы с буфером, EDIT - для редактирования изображения. 3 режима цветов. 2 цвета, 4, 10. Возможен поворот по оси X и Y.
24.	GREDIT	1000	16742	Графический редактор аналогичен mpaint. Имеет режим для работы с лупой и только 2, 4 цвета, а также встроенный шрифт с возможностью его модификации и записи на магнитофон.
25.	calc 22.doc	1000	600	Электронная таблица. Усеченный вариант VisiCalc на IBM.
26.	calc	1000	16000	
27.	loader.doc	760	5705	
28.	loader.sys	760	3000	

КОМПЛЕКТ N 27

1.	ФОРТ83	1000	21600	Форт - язык до недавнего времени был мало известен, но сейчас число его поклонников быстро растет. Язык предназначен для решения задач управления, но может использоваться для составления игр, баз данных, систем программирования.
2.	FORTH	1000	23556	
3.	FORTH	1000	37000	
4.	FORTH.DOC	1752	10076 (Фокал)	
5.	FORT.DOK1	14455	21513	
6.	FORT.DOK2	14455	6516	
7.	FORT.DOK3	14455	107S2	
8.	ФОРТРЕД	32450	2000	
9.	scr1	33402	2000	
10.	scr3	-"	-"	
11.	scr7	-"	-"	
18.	scr36			Этот пакет программ полностью посвящен языку Форт. Здесь вы найдете сами компиляторы языка, документацию к программам, а также полное описание самого языка форт. Описание языка и прикладных программ, входящих в пакет, составлено очень подробно на абсолютно неподготовленного пользователя. Она поможет вам в совершенстве овладеть языком программирования Форт. Пакет также содержит программы-утилиты (под общим названием SCR), облегчающие и упрощающие вашу работу на FORTH'e, а также дающие некоторые дополнительные возможности.
19.	РЕДАКТОР			
20.	FD0			
21.	FD1			
37.	FD17			
38.	editor1			
39.	Debug1			

КОМПЛЕКТ N 28

1.	T док	760	37020	Комплект содержит программы, необходимые для изучения и написания программ на T языке. T язык предназначен для создания программных учебных материалов.
2.	!	1000	37000	
3.	НОВОСТИ	760	37020	
4.	НОВОСТИ	760	37020	
5.	РИГА	760	37020	
6.	БЛОКНОТ	760	37020	
7.	T1	14725	21765	
8.	T2	14725	21011	
9.	T3	14725	21636	
10.	T4	14725	21020	
11.	T5	14725	20713	
12.	T6	14725	13672	
13.	ТЯЗЫК ДОК	1000	37770	
14.	window.doc	6262	13075	
15.	window	1000	10226	

Среда поддержки базовой графики БК предназначена для формирования у пользователей навыков программирования. Может с успехом выполнять функции графических редакторов с векторным хранением изображения или использоваться для создания мультфильмов.

1.	AIG.DOC	6262	6052
----	---------	------	------

КОМПЛЕКТ N 29			
----------------------	--	--	--

2.	GRADUS.EXE	3606	16721
----	------------	------	-------

3.	UGOL.EXE	3606	17343
----	----------	------	-------

4.	CHET.EXE	3606	20020
----	----------	------	-------

5.	DROB.EXE	3606	32002
----	----------	------	-------

6.	VIDRO.EXE	3606	22722
----	-----------	------	-------

7.	CELDL.exe	3606	23435
----	-----------	------	-------

8.	SRAWDR.exe	3606	31425
----	------------	------	-------

9.	OSDR.exe	3606	27242
----	----------	------	-------

10.	LOG.DOC	1000	16542
-----	---------	------	-------

11.	LOGIC-M	1000	37000
-----	---------	------	-------

12.	ED.LOG	6262	11140
-----	--------	------	-------

13.	EDLOG	1000	37000
-----	-------	------	-------

14.	SYST3.DOC	4610	32642
-----	-----------	------	-------

15.	SYST51.DOC	4576	5770
-----	------------	------	------

16.	SYST5	1000	17032
-----	-------	------	-------

17.	SYST5R.TXT	14470	15143
-----	------------	-------	-------

18.	SYST5AOC	1000	37000
-----	----------	------	-------

19.	PSCRLLN.DOC	4576	4000
-----	-------------	------	------

20.	PRINTER.DOC	5414	5062
-----	-------------	------	------

21.	ROB32.DRV		
-----	-----------	--	--

22.	ROB64.DRV		
-----	-----------	--	--

23.	MC6312.DRV		
-----	------------	--	--

24.	MC6307.DRV		
-----	------------	--	--

25.	EPSON.DRV		
-----	-----------	--	--

26.	SYST5;3	1000	17032
-----	---------	------	-------

	syst5	4576	15546
--	-------	------	-------

27.	SYST5+DOC		
-----	-----------	--	--

28.	PRIMER.TXT		
-----	------------	--	--

29.	PAINT.DRV		
-----	-----------	--	--

30.	ASM.DOC	1000	34473
-----	---------	------	-------

31.	ASM		
-----	-----	--	--

Алгебра и геометрия - пакет информационно-познавательных и обучающих программ. Пакет содержит 2 части: 1 - введение в геометрию (4 программы), 2 - знакомство с обыкновенными дробями (5 программ). Программы выполнены как информационно-познавательные, обучающие, содержащие элементы контроля. «Введение в геометрию» охватывает темы «Градусная мера», «Виды углов», «Треугольники», «Четырехугольники».

- В занимательной форме объясняющая происхождение значка «о»- градус.

- Обучающая программа предназначена для ознакомления с различными видами углов

- Обучающая программа, приводится определение всех видов четырехугольников.

- Информационно-познавательная программа, вводится понятие обыкновенной дроби.

- Используя геометрические образы, знакомит с различными видами дробей.

- Рассматривается понятие - смешанная дробь.

- Рассматривается правило сравнения обыкновенных дробей. Приводятся решения различных примеров.

- Обучающая программа, предназначена для занятий по теме «Изображение обыкновенных дробей на числовом луче».

- Обучающая программа, предназначена для поддержки школьного курса информатики по теме «Физические принципы работы ЭВМ». Программа построена в игровой форме.

- Редактор логических картинок к программе LOGIC-M. Документация к программе edlog.

- Система создания демонстрационных программ. Система предназначена для создания демонстрационных, обучающих программ. Основные возможности - вывод статического и динамического изображения, различные способы вывода текста, вывод музыки, система контроля знаний. Программы пишутся на специальном языке демонстрационных программ во встроенном в систему редакторе.

- Описание изменений, внесенных в пятую версию системы по сравнению с третьей версией. В 5-ой версии изменен формат хранения текста, повышена скорость вывода графических изображений в 4 раза. Введены новые функции в монитор системы. Все программы ранних версий совместимы с этой версией. Перекодировка текста осуществляется программой, входящей в систему.

- Программа написана на языке системы 5 и является хорошим примером для разборки. Программа демонстрирует все возможности SYST5. Загружайте этот текст в SYST5 и вперед...

- Пакет драйверов графической печати экрана на принтере.

- Описание подключения принтеров.

- Печать на «ромашковом» роботроне.

- То же, что и ROB32, но ширина листа в 2 раза больше.

- Драйверы принтеров.

- Программа для преобразования текстов для SYST5 из SYST3.

- Описываются возможности подключения инструментальных программ в SYST5 таких, как KLAWEISIN и GRAF1.

- Примеры использования некоторых конструкций SYST5.

- Драйвер графики.

- Описание ассемблера для БК0010.01. Программа предназначена для создания программ в машинных кодах. Намного упрощает и убыстряет разработку программ по сравнению с отладчиками.

◆ КОМПЛЕКТ N 30 ◆

1. **HELP7R1** 4-скоростной копировщик программ. Имеет возможность запускать программы в кодах и на фокале и возвращаться в копировщик после выхода из программы. Адрес запуска в этом случае = 37770
1000 - 37000
2. **БЕЙСИК1** Этот файл для желающих освоить язык программирования - БЕЙСИК. Здесь вы познакомитесь с основными операторами языка, с правилами записи строк.
1000 - 37000
3. **БЕЙСИК2** Продолжение изучения БЕЙСИКА. Здесь рассматриваются понятия: безусловный и условный переход к оператору, цикл и подпрограмма.
1000 - 37000
4. **БЕЙСИК3** Здесь изучаются понятия массива, индекса, ввода, расчета и вывода значений элементов массива.
1000 - 37000
5. **БЕЙСТЕСТ** ЭВМ, задавая вам вопросы, контролирует ваши знания по языку БЕЙСИК. Вы сами наглядно сможете оценить свои знания.
1000 - 37000
6. **БЕЙСТЕСТ1** Здесь вам предложат 11 вопросов по языку БЕЙСИК.
1000 - 37000
7. **БЕЙСТЕСТ2** Вам надо правильно ответить на 15 вопросов.
1000 - 37000
8. **БЕЙСЗАД4** Вам предложат 6 задач, которые вы должны решить на БЕЙСИКЕ. Программа также подскажет вам, что для этого надо сделать.
1000 - 37000
9. **БЕЙСЗАД2** Продолжение домашних задач. Вам предложат еще 8 задач.
1000 - 37000
10. **БЕЙСДИА** Здесь вы познакомитесь с некоторыми диалектами языка, а также с некоторыми новыми функциями и графикой.
1000 - 37000
11. **БЕЙСУЧИТ** Этот файл поможет и подскажет учителю как лучше проводить уроки по изучению Бейсика, файл также полезен и для учеников.
1000 - 37000
12. **БЕЙСЭКЗ** Окончательный экзамен на усвоение языка БЕЙСИК.
1000 - 37000
13. **ЗУБР** Поможет вам запомнить несколько самых распространенных английских слов.
760 - 37020
14. **ТРЕНАЖЕР** С помощью этой программы вы в короткий срок и качественно освоите всю клавиатуру своей машины.
15. **ПУЛЬТ** Эта программа поможет обучиться работать с клавиатурой вслепую.
760 - 37020
16. **ШКОЛА** Обучающая система «РИГА» поможет освоить школьные предметы пятикласснику.
1000 - 37000
17. **ЦИФРЫ** Освоение ввода цифр. Вы набираете число, которое говорит машина. Отличается хорошим речевым сопровождением.
1000 - 37000
18. **СЧЕТ1** Отлично иллюстрированная программа. В простой и доступной форме научит считать вашего ребенка.
1000 - 37020

В этот комплект вошли программы, которые быстро, легко и наглядно помогут вам в освоении языка БЕЙСИК. Программы содержат также примеры программ на БЕЙСИКЕ с подробными пояснениями, контрольные вопросы по пройденным темам. Здесь же программы для заучивания английских слов, для наилучшего освоения клавиатуры. В комплект вошла обучающая система «РИГА» для пятиклассников, а также программа, позволяющая быстро научиться считать.

КОМПЛЕКТ N 31

1.	EDASP10	1000	10632	Экранный редактор edasp относится к одному из малочисленных семейств - «карманных редакторов». Это семейство отличается высокой надежностью, малым объемом, удобством работы и высокой скоростью. Данная программа является редактором широкого применения, используемой для профессиональной обработки текстов.
2.	EDASP10. DOC	1000	37220	
3.	BRED	1000	13246	Редактор bred относится к семейству редакторов edasp. В этой версии сделана попытка объединить усовершенствование edasp последних лет и исправить ошибки. Особую роль играет возможность более, чем вдвое превысить размеры текстового файла. Есть возможность отключить часть функций под текст.
4.	BRED. DOC 1	15107	14266	
5.	BRED. DOC 2	15107	12610	
6.	BRED. DOC 3	15107	13706	
7.	BRED. DOC 4	15107	14533	
8.	BRED. DOC 5	15107	14072	Текстово-музыкальный редактор, позволяющий вставлять в текст музыкальные мелодии. Является переделанной и сильно сокращенной (до 2кв) версией edasp10. В него добавлены новые функции работы с текстом, встроенная электронная таблица.
9.	SUPER 8	1000	6206	
10.	SUPER 8 DOC 1	7206	30323	
11.	SUPER 8 DOC 2	7206	30126	Сортирующий экранный редактор. Является потомком редактора edasp10. Удалены несколько команд, которые кажутся автору лишней экзотикой. Зато объем текста возрос на 965 слов, воспринимает тексты, созданные другими редакторами. Встроены функции, которые делают редактор базой данных.
12.	EDSORT 2	1000	12222	
13.	EDSORT 2.DOC	13136	24347	Экранный редактор edit предназначен для создания и редактирования различных текстов и документов, а также для написания исходных текстов программ на ассемблере. Возможна работа в режиме 32/64 символа.
14.	EDIT	1000	5372	
15.	EDIT. DOC	1000	14435	Один из самых компактных, вместительных и удобных в работе текстовых редакторов. Формат хранения текста более плотный, чем у edasp'a и ему подобных.
16.	EDII	1000	5202	
17.	EDII. DOC	10572	2230	Все до сих пор созданные текстовые редакторы имели один важный недостаток, а именно - они не упаковывали пробелы, что очень важно при более, чем скромных ресурсах памяти БК.
18.	MEDIC 1	1000	5562	
19.	MEDIC 1. DOC	1000	13130	Редактор из семейства ed11. Обладает теми же функциями. Добавлены новые функции по обработке и созданию рекламы.
20.	MEDIC 2.	1000	5746	
21.	MEDIC 2. DOC	1000	16312	Экранный редактор edit3.ws представляет собой самый короткий и мощный из всех имеющихся в настоящее время экранных редакторов, разработанных для БК.
22.	ROLL	1000	5746	
23.	ROLL. DOC	1000	16312	Экранный редактор по функциям и возможностям, схож с редакторами серии ed11. Работает только в режиме 80 символов в строке.
24.	edit 3. cos	1000	5700	
25.	edit 3. dcoss	11700	22105	Редактор edeg является улучшенным и дополненным редактором edasp. Исправлены ошибки. При уменьшении объема редактора на 20% удалось сохранить все функции и добавить новые. Редактор воспринимает и обрабатывает все форматы текста (FOCAL, BASIC и др.). Имеет ряд функций, загружаемых в буфер.
26.	editor 80	1000	13036	
27.	EDER	1000	10030	PRINT - работа с принтером ROBOTRON. CPF - драйвер принтера CPF H80. TeST - очень удобный каталогизатор. BAS - подготовка программ на бейсике. SOM - тексты ассемблера, обработка. WR - драйвер записи всего текста или фрагмента.
28.	EDER. DOC 1	12125	22522	
29.	EDER. DOC 2	12125	16220	Один из самых вместительных текстовых редакторов. Может работать в режиме РП. Был признан как лучший редактор в 1991 г. Имеет встроенное описание команд. Возможно отсечение части функций под текст.
30.	PRINT. BUF	1000	1065	
31.	TEST 2. BUF	1000	1741	Текстовый редактор, позволяющий работать с мышью. Управление осуществляется через систему меню.
32.	BAS. BUF	1000	1624	
33.	SOM. BUF	1000	1247	Программа для спасения заперченных или подтертых текстовых файлов.
34.	WR. BUF	1000	1764	
35.	CPF. BUF	1000	1126	Программа для перевода текстов из одного формата в другой. EDASP, ED11, EDIT3.WS.
36.	TED 8	1000	14350	
37.	TED 8. DOC	1000	22522	
38.	ART 2	1000	6440	
39.	SOS 2	1000	1476	
40.	SOS 2.DOC	776	14704	
41.	UNTR	720	2061	

42. АСКЕР1	1000	44001	Аналогична программе UNTR. Но обрабатывает большее количество форматов.
43. АСКЕР.ДОКУМ	1000	20362	
44. RETR 3	1000	5566	Универсальный редактор текстов. По многим своим функциям превосходит многие текстовые редакторы. Позволяет вводить в текст управляющие символы, поддержка TRAF режима, использует любой принтер. Различие между 3 и 2 версией в формате хранения текста.
45. RETR 3. DOC	1000	31656	
46. RETR 2	1000	6020	
47. RETR 2 DOC	1000	25242	
48. FEDASP-PRIC	3000	1626	Программа преобразовывает тексты программ на FOCALe в формат edasp'a.
49. FEDASP. doc	1000	11004	
50. ФОРМАТ 2	1000	4170	Пакет для форматирования и изменения текстов в формате EDASP для лучшего восприятия и создания мини-книжки.
51. ЛИСТ	1000	2440	
52. ФОРМАТ 2. ДОК	1000	31655	
53. ДОКУМ 2	1000	740	Программа для создания автономных файлов документаций из текстовых файлов в формате edasp.
54. ДОКУМ. DOC	1426	4127	
55. ЧИТАТЕЛЬ	1000	13233	Программа для чтения текстов с экрана в удобном для глаз режиме.
56. EPOS 2	1000	5064	
57. EPOS 2.DOC	1000	22051	Экранный редактор предназначен для создания редактирования и использования текстовых файлов, может объединять файлы, Выполнять функции оперативного просмотра, очень компактный - всего 2.5 кБ.
58. EPOS-SYS 2	1000	442	
59. EPOS-SYS 2. DOC	1000	3201	
60. SORAP	1000	3360	Программа для работы с текстами, для чтения, для вывода на принтер, для создания независимых модулей. Управляется с помощью меню.
61. SORAP. DOC	760	13566	
62. PAPIROS	1000	20000	Программа для создания независимых текстовых файлов.
63. FAST PASSWORD	732	6220	Программа для шифровки автономных документаций по паролю.
64. FAST. DOC	732	16060	

"ЦАРСТВО ГРЕЗ" для вас.

С 1 января мы начинаем продажу первого игрового комплекта объединения «Царство грез» (Борис Бортник-BIL corp., Soft of future, DMW)

В этот комплект вошли игры PHANTIS2, BARBARIAN, JOY BLAD.

Все игры-аналоги одноименных игр со Спектрума-ZX. Каждая программа состоит из загрузчика, заставки, игрового блока, 1-4 этапов, концовки. В комплект входит копировщик к этим программам. Всего примерно 25 файлов.

Уровень исполнения этих программ аналогичен уровню таких игр, как EXOLON, ПЕРЕВАЛ, INDIANA JONES, HOBBIT. Великолепная графика, интересный сюжет, разнообразие.

Продажа этих комплектов начнется только 1 января. Кассеты будут записаны в декабре и разосланы в течение первой-второй недели января всем заказчикам. Таким образом эти игры по-

вятся одновременно и в Москве, и в Бресте, и на Камчатке. Комплекты можно будет приобрести и в наших торговых точках. Цена комплекта со стоимостью кассет (с лентой BASF) и почтовых расходов - 500 рублей.

Стоимость дисковой версии комплекта (5*25, 80 дорожек, дискета 3М или аналогичная) - 400 рублей.

* Примечание: в связи с тем, что невозможно предсказать темпы инфляции и рост стоимости почтовых услуг, цена примерная и может быть немного увеличена.

Присылайте заявки по адресу: 142407 г. Ногинск-7, а/я 53

ОБЪЯВЛЕНИЯ

«Имею более 1000 программ для БК 0010-01. Предлагаю обмен. 394062 Воронеж, Бульвар Фестивальный, дом 23-а, кв. 48. Парфенов Андрей».

«Интересуюсь подключением дисковода к БК-0010-01

220131 Минск, ул. Мирошниченко, д. 16, корп. 1, кв. 111 Алексей Л.»

«ЭКСТРА корп. - может предложить заставки к играм, «выдернуть» картинку со «Спектрума» и раскрасить ее. Оплата - программами для БК. Деньги не принимаются. Тел. 362-08-71.

Адрес: 111024 Москва, ул. Шоссе Энтузиастов, д. 26, кв. 155.»

«Предлагаю услуги по созданию заставок, спрайтов для БК-0010-01. Подробности по адресу: г. Балаково, Волжская ул., д.61, кв. 12. Локаленкову А.В.»

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Мы объявляем о проведении постоянного конкурса на лучшую игровую программу для БК-0010-01. Итоги конкурса будут подводиться регулярно, по мере выхода наших бюллетеней (примерно 1 раз в три месяца). Первый приз - 5000 рублей, второй - 3000 рублей, третий - 2000 рублей.

Количество и размер призов могут быть увеличены. Программы, присылаемые на конкурс, должны быть написанными в кодах, новыми, не распространявшимися ранее. В случае, если программа, пришедшая на конкурс, будет получена нами из других источников, то она с конкурса снимается.

В программе должно быть сообщение, что она представлена на конкурс фирмы «СНЕК». Желательно (но не обязательно) рекламное сообщение о нашей фирме. Программа должна быть записана в стандартном формате, минимум 2-3 дубля. Кассеты не возвращаются. Всем авторам программ, не занявшим призовых мест, в качестве поощрительных призов будут высланы наши игровые сборники с новыми поступлениями.

ХИТ-парад фирмы «СНЕК»:

Присылайте следующие списки:

- 3 лучшие логические игры.

- 5 лучших игр для БК за все время его существования.

- 5 лучших игр, появившихся в последнее время.

Угадавших расположение игр хотя бы в одном из трех парадов ждет приз - кассета с новыми играми.

СРОЧНО В НОМЕР

31 октября 1992 года из рядов бывшей Советской Армии вернулся знаменитый Владимир Савин, известный по целому ряду выдающихся программ (ТЕННИС, РАЛЛИ 21, ЖЕТМАН, ДЕСАНТНИК и др.)

Потерян ли он для БК? Ждать ли нам его новых программ? Об этом вы узнаете в следующем номере.

Комплект № 52 (СМЭШ СЕРВИС)

Пакет "Смэш сервис", в который входят игровые программы: ROBOCOR, NEW REVOLUTION, «Два негра» и ряд системных программ для создания игр в кодах: редакторы спрайтов, упаковщики программ, транслятор спрайтов, «TURBO», «Мираж», реклама, наконец-то вышел в свет. Вы можете приобрести его у нас. Пакет поставляется нами с копировщиками защищенных программ (или со снятой защитой) на кассете С-60 по цене - 500 рублей.

ОБЪЯВЛЕНИЯ

*печатаются
бесплатно*

(кроме объявлений, связанных с продажей программ).

Стоимость размещения рекламы на полной странице (А4) -10000 руб. Присылайте рекламный текст и копию платежного поручения, (р/с в «условиях приема заказов»). Вашу рекламу увидят более десяти тысяч владельцев БК.

* * *

Фирма «СНЕК» купит любые программы для БК-0011 и БК-0011М или заключит договор о регулярной поставке программного обеспечения для указанных компьютеров.

г. Ногинск - 3, а/я 33.

Все указанные в нашем каталоге программы (за исключением некоторых файлов - с защитой, длиной более 66000, на БЕЙСИКе) могут поставляться на дискетах (80 дорожек).

Стоимость скомплектованного нами диска (см. страницу 11, включая расходы по пересылке - 300 руб.

Запись одного файла на выбор -10 руб.

Цена чистой дискеты 40-80 руб. в зависимости от фирмы-изготовителя. (США, ФРГ, Япония, Корея)

Фирма «СНЕК» приносит извинения за задержку выпуска сентябрьского номера БК-ОБЗОРА, которая была связана с трудностями в определении цен на кассеты и наши услуги (за один месяц цены на кассеты выросли вдвое). Выпуск следующего номера мы планируем на декабрь 1992 г.

Адрес переписки 142403 г. Ногинск - 3, а/я 33

Адрес для заказов 142407 г. Ногинск - 7, а/я 53

УСЛОВИЯ ПРИЕМА ЗАКАЗОВ

(01.11.1992г.)

Стоимость записи:

- 1/ одного файла (2 дубля) на кассете, предоставленной нами - 15рублей
- 2/ цена чистой кассеты для выборочной записи -160 рублей
- 3/ одного файла на кассете заказчика - 20рублей
- 4/ 1-го комплекта программ на кассету заказчика - 250 рублей
- 5/ Стоимость 1-го комплекта программ на предоставляемой нами кассете (кассета +запись+все почтовые расходы) - 500 рублей

Записанные кассеты высылаются наложенным платежом. Просим во избежание недоразумений не высылать деньги заранее.

Внимание предприятий и организаций! Возможна оплата по безналичному расчету. При оплате по безналичному расчету все приведенные расценки увеличиваются в 1,5 раза. Кассеты высылаются только после предварительной оплаты на р/с ТОО «Внепггосервис»,

Программы записываются на кассеты, предоставляемые нами. Мы гарантируем предоставление кассет с хорошей пленкой и хорошей кинематикой. (Прозрачная кассета с лентой BASF). Стоимость почтовых услуг - 35 % от суммы заказа (кассета+запись).

Мы можем записать программы и на ваших кассетах. Просим обратить внимание на то, что мы можем гарантировать 100% качество записи только в том случае, если вы пришлете новые импортные кассеты

фирма «СНЕК» N 1467028 в Электростальском отделении Уникомбанка МФО 211242. К заказу приложите копию платежного поручения с отметкой банка. На заказе необходимо сделать надпись: БЕЗНАЛИЧНЫЙ РАСЧЕТ.

ты производства известных фирм Японии, ФРГ, Южной Кореи. Просим не высылать кассет типа WAGDOMS, YOKO, МК-60 и т.п. Претензии по качеству записи на таких кассетах не принимаются.

Обращаем внимание, что стоимость записи и сроки исполнения на кассетах заказчика выше, чем на предоставляемых нами. Советуем записывать программы на наших кассетах.

Для тех, кто приобретает несколько комплектов программ, предоставляются следующие льготы:

- если вы приобрели (приобретаете) у нас (не обязательно одновременно) более

5 кассет - скидка 20%, более 10 - 30%, более 15 - 40%.

Внимание: все скидки распространяются только на стоимость записи комплектов (150 рублей), но не на стоимость кассет, выборочной записи и почтовых услуг.

Таблица льгот (в зависимости от количества приобретенных кассет):

1 - 5 кассеты	6-10 кассеты	11 -16 кассеты	16 и Далее
500руб.	460руб.	440руб.	420руб.
каждая	каждая	каждая	

Внимание! Минимальное количество заказываемых файлов на выбор

Сообщите номера комплектов, которые вы заказываете, вашу фамилию, имя, отчество и адрес. Желательно на прилагаемом бланке или аналогично оформив. Кассеты высылаются наложенным платежом.

Во избежание конфликтов по определению стоимости заказа просим вас подсчитать сумму заказа и написать следующее:

В соответствии с условиями от 01.11.92 г. С СУММОЙ ЗАКАЗА _____ (напишите сумму) _____ руб. СОГЛАСЕН.

Если заказ должен выполняться по льготным расценкам, просим это отметить и расшифровать подсчет суммы, указав, когда и какие комплекты вами приобретались.

Просим заказ оформить на прилагаемом бланке (это желательно, но не обязательно).

Для тех, кто уже покупал наши кассеты, и кому мы высылали условия приема заказов, сообщаем, что все льготы, о которых сообщалось, на вас распространяются.

Гарантии качества:

Мы обязуемся бесплатно заменить кассету, которую вы считаете бракованной, или переписать (бесплатно) те файлы, которые у вас не считались. Если вы хотите заменить кассету, то высылайте ее в наш адрес, указав, когда и где она была куплена, какие файлы не считаются. Мы можем переписать (бесплатно) те файлы, которые у вас не считаются при выполнении следующего вашего заказа.

Прежде, чем высылать бракованную (по вашему мнению) кассету, просим попробовать поставить кассету на другой магнитофон или подкрутить головки.

Если вы ничего не заказали, но хотите получать информацию о новых поступлениях, просьба выслать нам чистый конверт с вашим адресом.

Заказы на выборочную запись программ выполняются в течение 14-21 дней.

Заказы на комплекты - в течение 7-10 дней. Мы оставляем за собой право высылать заказ по частям.

НАШ АДРЕС:

142407 г.Ногинск-7, а/я 53

