

# Dwngrade

Ms8'2022



# СОДЕРЖАНИЕ

● Обложка -----	1
● Содержание -----	2
● От редактора -----	3

## ТЕОРИЯ DOWNGRADE

● Новости, события, комментарии (uav1606, В.Веселов, eubrc) -	4
● «Меридиан-93»: история компании из первых уст (uav1606, Н.В. Власенко)-----	6
● Компьютер и эргономика (А. Шаронов)-----	28

## DOWNGRADE-ЖЕЛЕЗО

● «Агат»: советский «Apple» (В. Невзоров)-----	33
● Debian: мышка в COM-порте (В. Веселов)-----	37

## DOWNGRADE-СОФТ

● Lotus для Windows (А. Шаронов)-----	43
● PowerDesk - утилиты пользователя для (А. Шаронов)-----	56

## ПРОГРАММИРОВАНИЕ

● Наследник Турбо Паскаля (А. Шаронов)-----	61
---	----

## DOWNGRADE-АРТ

● SID и гитары (А. Шаронов)-----	66
----------------------------------	----

## СТАРЫЕ ИГРЫ

● Космическая эпопея Меча и Магии (В. Сурженко)-----	68
● Slim-издания, или Шаг к цивилизованному рынку (В.Сурженко) -	79

## ЮМОР И ПРОЧЕЕ

● Просто разный юмор -----	88
● Над номером работали -----	90

## От редактора

Приветствую, уважаемые читатели.

Вот и вышел (с некоторой задержкой – прошу прощения) первый номер 2022 года.

Что в нём интересного?

Объём неплохой, а вот авторов маловато, однако статьи, безусловно, интересные.

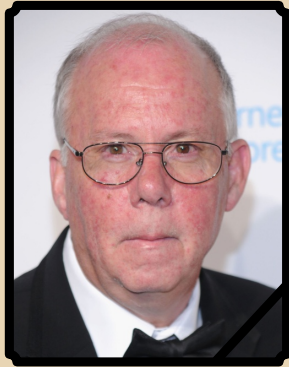
Например, Валерий Сурженко в этот номер прислал очень подробную и захватывающую статью о серии игр Might and Magic (**не** Heroes), включая современный мод под названием Might and Magic 6, 7, 8 merge. Также в этом выпуске его обзор slim-изданий CD с играми, есть статьи и про софт (к примеру, Андрей Шаронов расскажет про несколько программ от компании Lotus), статья об использовании COM-мышки в современных (и не очень) дистрибутивах Linux. Ну и интервью с Николаем Власенко – он участвовал в разработке таких игр, как Ancient Conquest, Submarine Titans и множества других. Очень рекомендую прочитать.

Следующий номер планируется посвятить low-end системам (SX-процессоры вместо DX и тому подобное), включая, к примеру, тему их разгона и апгрейда (овердрайвы, всякие Super 7 и др.), ну и сюда же можно отнести, например, lite- и демо-версии программ (т.е. low-end софт).

Как обычно, ваши предложения, статьи, пожелания, «письма в редакцию» и т.п. можете присылать на мою почту uav16060 [cerberus] mail.ru

uav1606

# НОВОСТИ, СОБЫТИЯ, КОММЕНТАРИИ



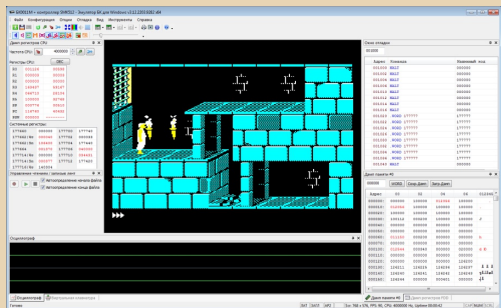
## Умер создатель формата GIF

В возрасте 74 лет в США скончался создатель формата графических файлов Graphics Interchange Format (GIF) Стивен Уилхит.

Формат был разработан им и его командой в 1987 году в компании CompuServe.

В 2013 году Уилхит был удостоен премии Webby за вклад в развитие интернета.

GIF до сих пор широко используется для отображения анимации на веб-страницах, а более современный APNG (Animated PNG) так и не получил широкого распространения.



## «Принц Персии» на БК

Новость ещё конца прошлого года, но публикуется здесь, так как в №37 не попала.

Итак, спустя почти 30 лет разработки (с 1992 года) выпущен порт (точнее, ремейк – вся графика была переделана вручную под палитру БК «Принца Персии» для компьютера БК-0011М.

Игра разработана Павлом Сизых и Евгением Пашигоровым.

Для запуска необходим СМК-512 (контроллер IDE и расширение ОЗУ до 512 КБ для БК), также желателен АУ.

Можно запустить и на эмуляторе с поддержкой вышеназванного оборудования – <http://gid.pdp-11.ru/> (скриншот именно из этого эмулятора).

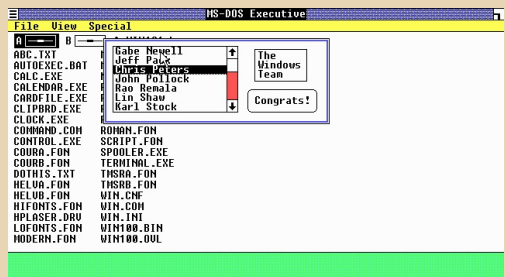
Портированная версия получила положительный отзыв даже от самого создателя оригинального «Принца» – Джордана Мехнера.

Скачать последний релиз (в виде образа дискетки) можно здесь:

<https://bk.grfgames.com/release/>

А здесь почитать про историю создания:

<https://bk.grfgames.com/pegstory/>



## Пасхалка в Windows 1.0

19 марта программист и фанат Windows Лукас Брукс опубликовал в своём Твиттере список «пасхальных яиц» в первых версиях Windows.

Эти пасхалки – списки разработчиков, которые можно вызвать определённой комбинацией клавиш (причём сами имена хранятся в





зашифрованном виде в картинке с улыбающимся смайликом).

Например, в Windows 1.01 такой список можно вызвать, нажав следующую комбинацию: нажать **Alt**, нажать **Esc**, отпустить **Alt**, отпустить **Esc**, а потом сразу **Esc, Esc, Backspace**

Причём **Alt+Esc** нужно нажать быстро и именно в таком порядке, т.е. нельзя зажать **Alt**, после паузы нажать **Esc**, подождать, отпустить, и т.п. Нужно именно быстро нажать **Alt+Esc**, причём нажимать и, главное, отпускать в таком порядке – сначала **Alt**, потом **Esc**.

В общем, нужна определённая тренировка. (Ну и если это всё проделывать в, скажем, DOSBox, то нужно переназначить **Esc** в настройках на другую клавишу, т.к. комбинация **Alt+Esc** зарезервирована Windows для переключения задач – виртуальная машина потеряет фокус.)

Если в появившемся списке (кстати, анимированном – фамилии автоматически прокручиваются) щёлкнуть два раза по фамилии, то фон зальётся тем самым смайликом, где это всё хранится.

Среди фамилий есть и Гейб Ньюэлл – сейчас он больше известен как директор Valve и «отец» Half-Life.

Список комбинаций клавиш для разных версий Windows можно посмотреть тут:

<https://pastebin.com/raw/FruE3GRX>

Оригинальный твит:

[https://twitter.com/mswin\\_bat/status/1505178629306994688](https://twitter.com/mswin_bat/status/1505178629306994688)

доступ (под лицензией MIT) исходники драйверов для своих графических ускорителей PowerVR Series 1 (Midas3, PCX1 и PCX2). В 90-е годы эти акселераторы конкурировали с 3dfx (Voodoo и пр.), но не получили такой широкой известности.

Ускорители серии 1 (NEC) использовались в некоторых компьютерах Compaq и в виде PCI-карт от Matrox (например, Matrox M3D).

Скачать исходники и документацию можно здесь:

<https://github.com/powervr-graphics/PowerVR-Series1>

Обзор составил: uav1606

Новости присылали:

Вячеслав Рытиков (eu6pc)

Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)

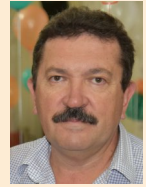


Опубликованы исходники драйверов  
PowerVR Series 1

Компания Imagination Technologies (ранее называлась VideoLogic) выложила в открытый



# «МЕРИДИАН-93»: ИСТОРИЯ КОМПАНИИ ИЗ ПЕРВЫХ УСТ



*Вашему вниманию предлагается интервью с Николаем Власенко – одним из программистов компании «Меридиан-93» (позже – Ellipse Studios). В 90-е он принимал участие в создании таких игр, как Ancient Conquest, Submarine Titans и многих других. Николай Васильевич ответил на несколько вопросов о своих разработках, истории создания «Меридиан-93» и так далее.*

**uav1606:** Расскажите немного о себе – всё, что считаете нужным, например, ФИО, где родились, возраст, образование – любую информацию на Ваше усмотрение. Просто, чтобы читатели познакомились с Вами поближе.

Я, Власенко Николай Васильевич, 1957 года рождения. Понятно, что родился я ещё во времена Советского Союза, да и, собственно, прожил большую часть своей жизни в советской действительности. Окончил обычную советскую школу в удалённом районном центре Луганской (Ворошиловградской тогда) области, далее физико-математический факультет Луганского пединститута (теперь уже университет), в конце восьмидесятых даже учился в аспирантуре Института Полупроводников Академии Наук (ИПАН) в Киеве, но физиком, как планировалось, так и не стал. Мечты, как оказалось, сбываются не всегда, даже если к их осуществлению прикладывать большие усилия, обстоятельства иногда вносят свои коррективы, коррективы непреодолимой силы. Ну да ладно, как говорится, «и так хорошо получилось». Школу и институт я до сих пор вспоминаю с необыкновенным уважением. Как оказалось, советское образование, именно как система, общедоступная и бесплатная, было на тот момент лучшим. Дело в том, что мои дети уже учились в других

университетах, внуки заканчивают другие школы, и мне есть с чем сравнивать. Одно время даже специально анализировал учебные программы и в своих выводах только укрепился. Нет, безусловно, во все времена можно было получить и намного лучшее образование, но оно стоит (стоило) таких денег, что об этом лучше даже и не говорить, многие могут просто испугаться.

**Как и на чём Вы научились программировать? Может быть, вспомните Ваши первые разработки – что это были за программы?**

Вообще говоря, программированию нас не учили, а вычислительной математике так учили, и учебная программа была очень продвинутой, ещё были курсы величиной как минимум в семестр по математической логике, теории вероятностей, статистической физике и по многим другим дисциплинам, которые сейчас несправедливо приписывают к ИТ. Тем не менее, был и факультатив по программированию, который я посещал. Самые первые программы писал для ЭВМ «Проминь» от киевского «Электронмаша». Это, как помнится, примерно двухтонный ящик (медь она всегда была тяжёлая) с возможностями программируемого калькулятора конца семидесятых. Программа записывалась набором штырьков на большой панели, но, помню, было очень интересно, когда корни полинома третьей степени получались почти мгновенно...

Дальше, как говорится, больше. После окончания института я «задержался» на одной из хозтем родной кафедры физики, и тут началось. Занимались мы расчётом устройств на ПАВ (поверхностные акустические волны). Задачи очень специфические и сложные. Решались



системы диф. уравнений, а как известно, в большинстве случаев решение такой системы можно было получить только численными методами, а значит, необходимо было привлекать серьёзные вычислительные средства. Начал изучать и использовать FORTRAN. Программа получилась большой и, чтобы довести всё до работающего состояния, потребовались месяцы очень кропотливой работы. Текст писался карандашом на бумаге, далее на специальном устройстве всё переносилось на перфокарты, машинное время арендовали на стороне, компьютеры (ЕС ЭВМ) на тот момент были далеко не общедоступными. Всё изменилось с покупкой институтом первой СМ-4. Вот на ней я просидел лет пять безвылазно. Там уже были и перфокарты, перфолента, и даже магнитные носители. Первый винчестер на неправдоподобные 2 МВ был диаметром более полуметра, шум его работы напоминал работу авиационного двигателя на форсаже, внутри, естественно, были ещё и вентиляторы, всё это гремело, тряслось, излучало много тепла, но считало и давало нужные результаты. Заказчик обычно был доволен, мы тоже. Так как машинного времени всегда не хватало, пришлось осваивать и другие доступные машины. Работал с «Наири», ЕС ЭВМ, «Мир», последняя машинка была практически персональной и запомнилась тем, что основным языком на ней был АЛМИР-65, полностью «русскоговорящий». А ещё в Зеленограде, у нашего заказчика, мне довелось поработать с БЭСМ-6, работал с терминала, но в машинный зал всё же сводили, очень запомнилось, такого увидеть уже нельзя...

**Насколько я понимаю, разработкой игр Вы изначально занимались в «Меридиане-93»? Ещё до того, как разработчики из него перешли в Ellipse Studios? Если так, то расскажите про «Меридиан» – кто эту фирму создал, про коллектив (кто чем занимался и за что отвечал), как Вы туда попали? Может быть, были какие-то незаконченные ранние проекты?**

В конце 80-х в нашей лаборатории появилось два диковинных зверька IBM PC XT (x86

286) и IBM PC AT (x86 386), ну вот тут, реально, и началась новая эра. То, что раньше считалось месяцами, уже можно было посчитать за пару недель, пришлось осваивать всякие разные графические пакеты по обработке и оформлению результатов и много чего другого, но основным языком программирования для меня всё ещё оставался старый добрый Фортран. Так вот плавно оканчивалась первая половина моей жизни. В конце я уже был СНС (старший научный сотрудник), зам. руководителя хостемы, на которой работало до 15 человек. Были публикации во всяких научных журналах, регулярно ездил на ежегодные всесоюзные конференции (Душанбе, Вильнюс, Черновцы, Кишинёв, Ужгород...), в 90-м даже получили приглашение на международную конференцию в Италию, но нужно было всё это оплатить, а рубли хостемы нам не обменяли, так что обошлось только публикацией. Всё складывалось удачно, жизнь в целом радовала (не считая, конечно, материальной составляющей), много интересной работы, запоминающегося общения с умными и интересными людьми, частые поездки в разные города большой страны, ну что ещё нужно, я и не жаловался, но на улице уже был 1991, и тут первый раз «бахнуло».

В одночасье я потерял работу, так как наши заказчики не смогли перевести нам деньги, нужно было что-то менять в своей жизни, а так не хотелось! Август провёл на дачах-огородах, а вот с сентября, когда дети уже пошли в школу, нужно было задуматься и о том, чем кормить семью. И тут появляется молодой доцент кафедры математики, с которым, конечно, был хорошо знаком, но нельзя сказать, что мы были друзьями, так вот он предложил работу, вернее, как тогда называли, шашашку. ОблОНО (областной отдел народного образования) уже получил разнарядку на десяток компьютерных классов «Поиск». Это изделия киевского «Электронмаша», на базе уже выпускавшегося в Союзе процессора класса x86. В комплект класса входило чуть больше десятка рабочих мест с небольшими компьютерами, объединёнными в сеть, правда, магнитный носитель в виде привода



для пятидюймовых гибких дисков был только на компьютере преподавателя, а все остальные загружались уже по сети. В первых сериях поставки, как помнится, и мониторы были не все цветными, но потом это исправили. И тем не менее, это уже были IBM x86-совместимые машины, и на их базе можно было учить детей чему-то современному. Первая же проблема была связана с тем, что эти классы нужно было установить. Всё должно было соответствовать технике безопасности, класс потреблял порядка пяти киловатт сетевой мощности, а обычные розетки, естественно, не были на это рассчитаны. Далее каждый стол из поставки, а он имел металлическую раму, должен быть заземлённым. Ну вот, в основном под это и создавалась новая бригада шабашников. В её состав вошли четыре человека, один из них кандидат технических наук (специалист в электротехнике), кандидат физико-математических наук и два СНСа кафедры физики. Всем около 30, в том или ином объёме все потеряли работу, а значит, были сильно мотивированы. Перемещались мы на «Москвиче 412», багажник был забит инструментами и проводами, ещё обязательно с собой брали спальные мешки и всё необходимое для примерно трёхдневной автономки. Приезжали в очередную школу в пятницу во второй половине дня, нам показывали класс, где планировалось всё установить, и передавали ящики из комплекта поставки. Всё начиналось с проводки электричества, от ближайшего электрощитка тянули к классу более мощную проводку, пробивая в кирпичной стене коридора соответствующий жёлоб, далее за окном по всем стандартам делали заземление и подводили его к классу, делали проводку внутри класса, и на всё это обычно уходила пятница, часов до двенадцати ночи, и вся суббота, ночевали, естественно, тут же на полу. Самое неприятное, конечно, было в конце, когда всё нужно было замазать/закрасить, обновить побелку стен и другие «приятные мелочи». Уже в воскресенье начинали монтировать сеть, запускали компьютеры, ремонтировали/заменяли неработающие блоки, а в конце убрали в классе, иногда даже перекрашивая стены и пол. В общем, в понедельник дети

приходили в совершенно новый класс, с новыми столами, на которых загадочно моргали невиданные до этого мониторы. Ну вот, примерно так выглядели первые шаги компьютеризации школ области. В таких приятных заботах прошло почти два месяца, ну а потом совершенно естественно встал вопрос: а что же с этим добром можно делать? Учителя просто панически боялись ко всему прикасаться, программ, которые можно было хоть как-то использовать в учебном процессе, не поставлялось совсем, в общем, классический тупик. И вот облОНО, ещё на тот момент советское и мало-мальски денежное, организовало курсы по переподготовке учителей и финансировало разработку курса учебных программ. Для нас появилась новая шабашка, а вообще, это и стало временем создания костяка новой компании, которая после заметного взлёта завершила своё существование десятью годами позже уже в Австралии.

Самое главное – в это время появился будущий наш руководитель и во многом лидер Гриша Подгорный. В это время он «мирно» работал на кафедре математики, а ещё несколько лет назад делал диплом у нас (у меня) на хозтеме, и, естественно, он оказался одним из первых, кому предложили поучаствовать в аванюре. С компьютерами он немного уже умел обращаться, был знаком с программированием, к тому же он просто очень способный человек, и я это хорошо знал. Так вот и начали. Первыми мультимедийными программами, за которые мы взяли, были программы по физике, предмет, который мы сами знали, любили и, естественно, считали главным. С утра я читал лекции в институте учителей, у Гриши были пары в институте, а после обеда и до ночи мы начали собирать первые прототипы будущих учебных пакетов. Очень скоро поняли, что вдвоём мы, конечно, сила, но осилить задачи, которые стояли, было невозможно. Очень быстро нашли ещё двух человек среди студентов старших курсов, с которыми сталкивались при преподавании, и, собственно, так образовалось ядро группы программистов. Этими студентами были Андрей Дорожук и Влад Попов. С самого начала



постоянное участие в разработке принимал мой коллега и близкий друг Женя Пальчиков, но он брал на себя в основном методическую часть проектов, программирование он не любил. Чуть позже к разработке были привлечены ещё два студента старших курсов – Дима Прокопов и Витя Силак. Они начали работать в качестве художников. Первыми пользователями наших программ, естественно, были учителя. Так возникла компания «Экситон». Очень скоро стали арендовать небольшой офис, уехав, наконец, из родного для всех института. Идиллия продолжалась больше года, учебных пакетов было создано несколько по разным предметам, всё активно внедрялось, с пакетом по физике мы даже выиграли первый всеукраинский конкурс программных разработок, организованный киевской газетой, и в качестве приза получили хороший компьютер. Дело в том, что мы одни из первых действительно довели дело до реально программного продукта с кучей необходимой документации, инсталляционными пакетами и т.д... Всё как бы развивалось успешно, но тут вскоре деньги у заказчика закончились, и нам об этом благоговременно сообщили. Нужно было опять искать что-то новое. Искали-искали и таки нашли, нашли в лице министерства образования Украины. Они, наконец, решили открыть разработку учебных программ, и так получилось, что мы тоже оказались среди победителей объявленного тендера. Но с министерством через год произошло примерно то же самое, что и годом раньше с облОНО.

Тут ещё нужно хотя бы немного понимать время, в котором всё это происходило. После развала Союза всё просто на глазах стало валиться с космической скоростью, закрывались предприятия, разваливались совсем недавно процветающие НИИ, катастрофически беднели люди. Могут сказать примерно по своей семье. Моя зарплата (часто нерегулярная) не превышала \$50 в месяц, а вот зарплата жены, как учителя самой высшей категории, практически каждый год готовившей участников и призёров областных олимпиад по информатике, равнялась всего \$8 (восемь!), да и платили эту с позволения сказать зарплату не всегда. Самый

длительный период невыплат был около семи месяцев. И у нас ещё всё было, можно сказать, сносно. Многие жили намного хуже, а как результат – постоянная и усиливающаяся депрессия, особенно не выдерживали, как это ни странно, мужики, некоторые уходили в алкоголь, некоторые заканчивали жизнь в посадках от всяких бандитских разборок, некоторые сводили самостоятельно счёты с собой. Говорю об этом, потому как коснулось это меня самым непосредственным образом. Потерял (буквально) двух друзей-однокашников. Ещё один близкий пример: среди нас появился на тот момент ещё очень молодой программист, во многом вынужденный искать заработок, так как он потерял отца и остался в семье единственным кормильцем, а ему-то было всего около девятнадцати. Учился, работал, на нём «висела» мать и, совсем ещё ребёнок, младшая сестра. Ничего, справился, вырос, став высококлассным профессионалом, сейчас даже мелким начальником работает в Брисбене, ведёт проект, дети уже, наверное, заканчивают школу.

Запомнилось то, как я возвращался домой. Дело в том, что это практически всегда было в тёмное время суток, жили мы на шестом этаже, лифт уже давно не работал, так как из него по-вырывали все алюминиевые части, а лестничная клетка была фактически изолированной. Под ступеньками на выходе из подъезда у меня лежала палка (что-то типа бейсбольной биты), вот я и подымался по лестнице, держа её в руках, а утром спускался и клал её на место, так и жили. Но больше всего запомнилось даже не это, а слова жены, когда она в очередной раз со слезами на глазах вернулась из школы и пожаловалась, что самое трудное – это даже не работа, а смотреть в глаза голодных детей, а ей это приходилось делать каждый день! Не шучу, совсем не шучу в этом месте.

А что же мы? А у нас это тоже было что-то похожее на уход от реальности. На улице, да и вообще вокруг творилось то, на чём концентрироваться было нельзя, во избежание как бы ментальных проблем, а у нас в офисе всё было хорошо, действительно хорошо. Двери офиса стали по сути порталом в другой мир. Мы с



удовольствием делали свою работу, можно сказать, творили, у нас всегда царило доброжелательное отношение друг к другу, никогда никаких конфликтов, начальники практически отсутствовали, всегда помогали друг другу, но работали при этом много. Как шутили в те времена, у нас был восьмичасовой рабочий день, так как работали мы с восьми утра и до восьми вечера, иногда прихватывая ещё часок-другой, если было нужно, при этом выходной был только в воскресенье. Никто над этим не стоял, но как-то так сложилось само собой, и продолжалось даже в Австралии, в общей сложности как минимум лет восемь-девять. Заканчивая лирическое отступление о «святых девяностых», хотелось немного рассказать, как мы постепенно подошли к разработке компьютерных игр.

Как я уже сказал, компания у нас получилась очень хорошая, постоянно работало уже больше десяти человек, но вот с деньгами не всё было так радужно. Те учебные программы, которые мы распространяли уже по разным облОНО Украины, кормили, но ситуация быстро деградировала, а с уходом с арены министерства стало ясно, что эта дорожка имеет свой конец и нужно искать новое приложение уже зрелой команде. Вместе с Днепропетровским облОНО мне удалось побывать на немецкой образовательной выставке в Ганновере. Пытались как-то договориться с немцами, но всё упиралось в то, что образование – это вещь очень специфическая. Та же физика у них и у нас преподаётся по-разному. Сделанный нами перевод одного из своих пакетов оказался для них сложным и непонятным, в общем, стало ясно, что делать что-то подобное можно не просто в кооперации, а вообще лучше сидя в одной комнате, что, естественно, было невозможным. Ну и что ещё оставалось? Правильно – оставались компьютерные игры, максимально интернациональный продукт, который потенциально можно было продать. Сели, подумали, и оказалось, что для погружения в игры нужны были, как сейчас говорят, инвестиции. И второе: технически мы тоже ещё недотягивали, так как стать просто так профессионалом непросто, и

вот эти два вопроса нужно было решить в кратчайшие сроки.

Первое, естественно, касалось денег. И тут судьба немного «улыбнулась» нам. Дело в том, что в качестве дополнительных подработок, кроме программных продуктов, мы также продвигали услуги обучения, установки, настройки компьютеров и т.д., по тем временам всё было очень актуально, готовых специалистов не было. По этому каналу на нас вышла небольшая бизнес-группировка (назовём это так, а других-то на Донбассе тогда трудно было сыскать). Так вот, торговали они металлом, торговали вагонами, сколотили некий начальный капитал, а так как их руководитель был человеком хорошо образованным и прозорливым (в прошлом врач, хирург), он понимал, что на этом поприще скоро нечего будет делать и нужно думать о других приложениях. Купили и запустили в Луганске первый колбасный цех на немецком оборудовании и по их технологиям, очень успешно всё получилось, с нашей помощью хорошо компьютеризировали свой офис и через некоторое время, когда отношения уже были достаточно доверительными, стали обсуждать поглощение нашей компании и начало работы над играми, всё же в 90-х это звучало необыкновенно круто. Вот так, получив от ворот поворот от всяких министерств и ведомств, мы решили, сохранив коллектив, пожертвовав своей юридической самостоятельностью и переехали на второй этаж бывшего Дома быта районного масштаба. На первом этаже генерировал запахи колбасный цех, а вот второй, некоторое время пустовавший, практически полностью был отдан в наше распоряжение. Так закончился «Экситон» и появился разработчик компьютерных игр «Меридиан-93». Мы стали частью «Меридиана», кажется, в конце 94-го или даже в начале 95-го. Вопрос с зарплатами и компьютерами, по крайней мере на год-два, был решён, а по истечении этого срока мы обещали уже стать прибыльными, так, по крайней мере, всем хотелось, и под это мы, можно сказать, подписались.







Коллектив «Меридиана-93»: верхний ряд (слева направо): Виктор Силак – художник, Артём Кулаков – программист, Андрей Кардаш – художник, Евгений Пальчиков – разработчик уровней, литературная обработка, Юрий Ткаченко – программист, Сергей Шевырев – переводчик, менеджер. Нижний ряд (слева направо): Александр Надобных – художник, Андрей Дорозук – программист, Николай Власенко – программист, Григорий Подгорный – программист, Владислав Попов – программист.

Фото из журнала GAME.EXE, №8 1997.

Чуть раньше у нас произошло ещё одно знаменательное событие – к нам, после долгих уговоров, всё же пришёл Дима Дудников. С беспробудным любительством было покончено, и в нашем коллективе, наконец-то, появился настоящий профессионал-программист. Более того, он принёс в компанию технологии, которые одновременно выводили нас на неправдоподобные на тот момент высоты.

Кто такой Дима (Дмитрий Иванович) и откуда все эти технологии, стоит упомянуть отдельно. Работал он со мной на одном факультете, только их хозяйка занималась разработкой софта для НПО «Импульс», что был в Северодонецке. Вот там к концу существования Союза начали производить очень специфические ЭВМ, а наши разрабатывали для этой техники практически весь софт. Туда в первую очередь входил софт низкого уровня, но этим не ограничилось, и были созданы компиляторы Паскаля и, кажется, С. Руководил этой темой просто легенда луганской школы программирования Пётр Петрович Кузнецов. Он лет на пятнадцать был старше меня и, к сожалению, не так давно ушёл из

жизни, но след после себя оставил заметный. Был руководителем темы, но это был тот случай, когда вся тема была просто при нём, лидерство его было безоговорочным. Хорошо разбирался в электронике, было такое впечатление, что ассемблер был его вторым (а может и первым) языком, в программировании был профессионалом высочайшего класса, вёл у себя дома кружок школьников – любителей программирования, среди его «выпускников», я точно знаю, были люди, участвовавшие позже в разработке стандарта С++, его сын Павел Кузнецов в своё время был модератором на RSDN, там ещё сохранились его публикации, для желающих. За свою бытность Пётр собственноручно собрал несколько компьютеров, полностью написав для них программный минимум, делавший игрушку реальной вычислительной системой. К середине 80-х он сделал (спаял) своё главное чудо, IBM PC-совместимую машину, названную скромно ДК (домашний компьютер). По своим пиковым характеристикам ДК мало отличался от машин XT, процессор был уже 286-й, память из отечественной рассыпухи, а потому получилось несколько громоздко. Подключил самостоятельно разную периферию, включая различные накопители, в том числе жёсткий диск (винчестер), контроллеры, которые тоже разрабатывал и паял самостоятельно, а главное – писал для всего этого софт. На уровне MS-DOS машина оказалась полностью совместимой с XT. Вот как раз на этом компьютере и проводились курсы программирования для школьников. Кроме того, ДК оказался просто неоценимым в борьбе с программными вирусами. Кто пережил окончание эпохи DOS, тот наверняка запомнил, какая вакханалия с вирусами на тот момент творилась. Антивирусы уже существовали, но их обновления категорически не справлялись с потоком новых вирусов, а найти новый вирус было задачей, мягко говоря, сложной. Дело в том, что вирус под DOS действовал всегда по похожему сценарию, шла команда полного запрета прерываний, и для вас процессор уже становился кирпичом, а вирус в это время делал всё что хотел. Максимум, что ты мог сделать, это выключить питание, но





часто это уже было слишком поздно, да и идентифицировать, кто за это всё отвечает, было невозможно. Так было на любом компьютере, но только не на ДК. Собственно сам DOS на нём был по сути задачей программы более низкого уровня, а эта программа имела в том числе и механические «рычаги» управления. В общем, по нажатию «красной кнопки» выполнение DOS в любой момент ставилось на паузу, а через firmware («прошивка», вроде, по-русски) можно было достучаться с терминала ко всем регистрам, к любой ячейке памяти. Вот так и «кололи» вирусы. На идентификацию сигнатуры нового вируса уходили максимум минуты/часы. Да, лечение файлов от вируса – это всё, конечно, сложнее, но вот определить список заражённых файлов уже было возможным, а чаще всего больше ничего и не требовалось, заражённые файлы восстанавливались из архива. Как рассказывал мне один его ученик, иногда поиск нового вируса был практическим заданием, представьте себе, с каким энтузиазмом школьники брались и обычно справлялись с такой задачей. И ещё ДК служил серьёзной базой разработок. На этом компьютере Петром и Димой, а Дима как раз и был правой рукой Петра, были переписаны практически все библиотеки языка C, переписаны они были на ассемблере и, соответственно, производительность возрастала минимум раза в полтора, но на некоторых функциях, в том числе и за счёт изменения алгоритмов, удавалось достичь практически десятикратного ускорения! В целом программа, написанная под DOS с использованием стандартных библиотек C, уступала программе на библиотеке ДК минимум в два раза. Кроме того, в комплекте библиотек ДК была своя база данных. Она включала два файла, первый – собственно данные, второй файл содержал таблицы. При работе с объёмами до сотни мегабайт база показывала чудеса производительности, в играх для нас это оказалось неоценимым. Естественно, были и готовые инструменты-скрипты по нарезке нужных данных из графических файлов. Библиотека включала разнообразные контейнеры, библиотеку по работе со спрайтами, всякие алгоритмы сортировки, сплайны и

много чего ещё. Так оказалось, что мы писали на C++, но от среды разработки нам нужен был всего лишь компилятор и линковщик, библиотеки абсолютно все были свои, под Windows ситуация немного поменялась, но не сильно. Когда мы в этом немного подрабозались, первая идея была: а может это и есть то, что нужно продавать? Ведь то, что тогда существовало на международном, так сказать, рынке, особенно от «Майкрософт», просто «нервно курило в стороне», уступая абсолютно по все параметрам. Но тут загвоздка: у нас всё ещё плохо получалось продавать пользовательские программы, а вот как можно было продавать инструменты разработки – вообще никто не представлял. А потому эту идею быстро похоронили и приступили к собственно разработке игр.

**Расскажите, пожалуйста, про дальнейшую судьбу «Меридиана-93», разработку игр (Admiral: Sea Battles, Ancient Conquest, Submarine Titans), про уход разработчиков из него и переезд в Австралию, как продолжалась Ваша жизнь и работа там?**

Первый пакет назвали Brain Storm. Рождался он в результате бурных и продолжительных обсуждений, а потому название соответствовало, сошлись на том, что изначально разрабатываем пять небольших игр под DOS. Долго придумывали сценарии игр, поучаствовал, пожалуй, каждый, кто что придумал – сказать уже сложно, да и не нужно. Да, а почему именно пять? Да потому что на тот момент у нас было всего пять программистов, вот каждый и взялся за разработку «своей» игры и делал это от начала и до конца, так осваивались технологии. Мне досталась Colour Strategy. В целом разработка длилась несколько месяцев, и в конце мы имели пакет из пяти хорошо оформленных дискет, на каждой из которых была своя игра. Получилось, особенно для первого раза, вполне достойно, тестировали на местной детворе, вполне сработало, игрались увлечённо. Пробовали продать, но без особого успеха, по крайней мере, на окупаемость мы точно с этим пакетом не выходили. Тем не менее, все уже понимали, что



с DOSом нужно заканчивать, так как наступала эпоха Windows 95, да и нам нужно было переходить как бы в другую лигу.



Награды за Brain Storm и обучающую программу «Основы электростатики»

Начали два больших проекта – пошаговую стратегию Admiral: Sea Battles и стратегию реального времени по мотивам «Пикника на обочине» братьев Стругацких. Работы было очень много: написание сценария, море графики, уже даже нашли музыканта/композитора, ну и, конечно, громадный объём программного кода. Тут ведь что ещё нужно учесть, на тот момент, а это было в середине 90-х, интернета ещё не было, вернее, он уже был, но это был совсем не тот интернет, который мы знаем сейчас. Сору/paste не работало. Всё, абсолютно всё нужно было делать своими руками. Очень часто возникал закономерный вопрос – а как делать? Каждый уже старался специализироваться на вещах максимально ему близких и понятных, но некоторые вопросы буквально «зависали». Так, на меня в какой-то момент пал выбор – будешь писать AI (Artificial Intelligence), а что это, особенно с формальной точки зрения? «Страдал» долго, ходил специально на кафедру математики, там у меня ещё оставались очень грамотные приятели/друзья, пытался получить хоть какую-то информацию, за которую можно было бы зацепиться. Именно тогда, к своему стыду, узнал, что есть такой раздел математики – «Теория операций» (нам её не преподавали), занимающийся

задачами принятия решений, нашёл книги, удалось получить несколько фотокопий из относительно свежих статей на эту тему, в конечном итоге постепенно складывалась картинка, и всякие полезные идеи удавалось формализовать и кодировать. Тем не менее, задача AI не была такой уж уникальной в плане непонятности, таких задач на самом деле была масса. Нужно было научиться работать со звуком, музыкой, графикой, всякие инсталляции, игра по сети, нужно было сразу готовить возможность лёгкой локализации проекта и т.д., и т.п. Всё решалось на лету, на переделывание времени не было вообще. Да, откровенные ляпы, естественно, приходилось переделывать и исправлять, но такого, к счастью, было очень мало.



Admiral: Sea Battles

В таких вот приятных заботах прошёл практически весь 96-й год. Работа вроде двигалась быстро, но результата-то не было, деньги на нас тратились, а где же отдача, речь же изначально шла о годе или чуть больше, появился определённый скепсис, и всё опять повисло на волоске. Тем не менее, в начале 97-го года судьба немного улыбнулась нам. Получили приглашение от Донецкого ИИИ посетить вместе с ними SEBIT, на который они собирались ехать на своём транспортном средстве (знаменитый автобус ПА3-672 или просто «пазик»). Для одной делегации он им показался слишком большим, вот они и решили подключить нас, так как, естественно, мы брали на себя ещё и часть общих



расходов. В общем, к обоюдному согласию в поездку отправились трое от нас и 5 человек от них, плюс выставочные стенды, плюс бензин на туда и обратно, в общем, автобус был забит под завязку. Ехали мы в конце марта, на улице было ещё очень прохладно, и это добавляло «романтики» путешествия. В общей сложности ехали два дня в одном направлении, с ночлегом где-то за Киевом, но что такое просидеть более десяти часов в таком «комфортабельном» транспортном средстве, я думаю, многие понимают. SEBIT проходил в Выставочном центре Ганновера, он, кажется, крупнейший в Европе, в комплекс входит более двадцати выставочных павильонов, каждый площадью с футбольное поле. SEBIT занимал большинство этих залов, так что народу понаехало действительно много, а посетителей было ещё больше. Запомнилось, как мы гордо ехали по автобану с допустимой скоростью 130 км/час, а наш пазик и на сотне чувствовал себя нехорошо, нас позорно обгоняли все, включая фуры, некоторые даже сигналили, с любопытством наблюдая, что же это за зверь такой и почему он не едет быстрее, непорядок, однако. А ещё очень запомнился случай нашего победного въезда в павильон. Дело в том, что ворота там очень большие (широкие) и позволяют любому автобусу спокойно подъехать к предполагаемому стенду, загрузить по месту всё и спокойно покинуть здание. Когда же наш ПАЗик с перегазовкой начал сдавать назад, учуяв странный запах, явно не соответствующий требованиям евростандартов, наперерез ему бросился громадный охранник-немец.

– Nicht! Nicht! – багровея, кричал он, а когда, находясь совсем рядом, он ещё и вдохнул, можно сказать полной грудью, обильный выхлоп ПАЗика, работающего на 76-м, совсем закашлялся бедняга и почти посинел, но проехать нам так и не позволил.

– А что не нравится-то? – хотелось спросить, но промолчали, мы же культурные люди. Пришлось на тележках переносить весь свой скарб за десятки метров от выгрузки, тем не менее, успешно справились, выставка началась...

А почему я так подробно останавливаюсь на выставке? Да просто потому, что именно она

стала во многом определяющим событием для дальнейшей судьбы нашей команды. Итак, день первый (из трёх) закончился практически безрезультатно, много было посетителей, особенно из местных, каждый норовит поиграться, но на этом всё и заканчивалось. На второй день мы решили изменить тактику и «пошли в люди». Вместо того чтобы ждать, стали искать на других стендах потенциальных интересантов, и на удивление это сработало. Уже под вечер к нам подошли из некой канадской фирмы, занимавшейся всяким мультимедиа, от них для продолжения разговора мы получили приглашение поужинать, а вот чуть позже появился «наш» американец, директор мелкого издательства из Сан-Франциско – некто мистер R. Фамилии людей я здесь не называю, так как без их личного согласия этого лучше не делать. Он выразил недюжинную заинтересованность в том, что мы делаем, и когда мы на всякий случай сказали, что, дескать, интересанты уже есть и как бы мы что-то уже пообещали, он тут же выразил желание о покупке Admiral: Sea Battle и на всякий случай попросил реквизиты нашего банковского счёта. Информация ему, конечно, была предоставлена, но, честно сказать, мы, естественно, не были уполномочены на подписание контрактов (на что он намекал), так как нам, как части «Меридиана», нужно было «посоветоваться с шефом». Разговор с шефом отложили на утро и решили присовокупить ещё и полную информацию от канадцев. Ужин прошёл чудесно, на каждого из нас канадцы потратили что-то около 70 марок, (а наши командировочные на трое суток равнялись 100 маркам), питались мы вечером в основном пивом и немного хлебом, а тут, наконец, хорошо поели, в благодарность потенциальным партнёрам подарили каждому по одному миллионной купюре. На то время моя зарплата была уже 11 млн в месяц (всё те же \$50 по курсу), так что не обеднели, а они были очень довольны такой экзотикой. Контакты решили продолжить уже по почте. Результат встречи записали в положительные.

Ну вот, приходит утро, и мы, наконец, звоним шефу. Каково же было наше удивление, когда мы узнали, что на нашем счету от



непонятного адресата упало целых \$10К. Это был успех, выставку можно было сворачивать, так как даже тех денег нам, естественно, было достаточно почти на год работы, а тут ещё и были обещания делать такие переводы регулярно. Возвращение было, можно сказать, триумфальным, а потому как мы ехали по автобанам назад я даже не запомнил, главное доехали. Релиз «Адмиралов» планировался всего через несколько месяцев, работы было невпроворот, ни о чём другом не говорили, но грандиозные планы на будущее буквально витали в воздухе. Наш американец тоже был доволен, но хотел большего, через очень короткое время начал закидывать идеи, что неплохо было бы нас купить, как компанию, нам-то точно было всё равно, а вот шеф начал подозревать, что у него из рук отнимают золотую рыбку. Начались какие-то переговоры, в результаты которых нас уже не посвящали. Позже американец, а у меня с ним в конце сложились вполне приятельские отношения, по этому поводу поведал интересную информацию, что да как происходило. Изначально его идея была платить нам деньги по месту пребывания, получая при этом всё за минимальные деньги, а значит, нужно было как бы инвестировать в далёкую и непонятную страну. Для того чтобы принять такое решение, ему, естественно, нужно было получить совет/одобрение официоза. Пошёл он за советом в городской департамент поддержки малого и среднего бизнеса, и что? А то, что ему очень настоятельно рекомендовали НЕ делать этого. Идею обозвали абсурдной, так как там, куда он собирается вложить деньги, очень сильная коррупция и ещё сотня всяких «железобетонных» аргументов против. Он, конечно, не мог ослушаться и последовал их совету, а именно способствовать переезду нужных специалистов в Штаты, художников они видеть не хотели, а вот программистов – запросто. Привожу этот случай для того, чтобы подчеркнуть последовательность «партнёров». Никаких случайностей не бывает, все решение по этой стране были сформулированы уже давно и доведены до самого низкого уровня для исполнения. Напомню, дело было в первой половине 97-го. И что

же дальше? Мы в поте лица доводим нашу первую игрушку до релиза, а в это время на всех программистов оформляется официальное приглашение получить рабочую визу в Штаты. Релиз прошёл в мае, игра, правда, издавалась не отдельно, а была включена в некий пакет вперемешку с другими играми, но мы и не претендовали на эксклюзив, царила почти эйфория. Что ещё примечательным было в этом событии – как оказалось, это было первое из всей территории бывшего Союза worldwide-издание игры, реализованное за рубежом (позже мы получили доказательства). Точной информации о количестве проданных копий мы, естественно, не получили, но речь как минимум шла о сотне тысяч копий, игра начала продаваться во многих странах мира.

А мы тем временем ехали в Киев за визами, всё заняло несколько часов, и у всех программистов нашей компании, после собеседования в посольстве, в загранпаспортах красовалась H1B, позволявшая до трёх лет работать в Штатах. В целом идея с визами не прошла на ура, молодёжь, конечно, не возражала, но ведь было понятно, что придётся разъезжаться, терять художников, а это никому не нравилось, но визы, тем не менее, получили и продолжали работать, уговаривая: если и забирать, то всех.

Незаметно прошёл июнь, а в июле наш американец исчез... Перестал отвечать на письма, и вообще складывалось впечатление, что на этом всё и закончилось. Но нет, судьба опять сделала очередной кульбит в нашу сторону, произошло ещё одно невероятное событие, очень скоро радикально изменившее наши судьбы. Когда я немного над этим задумываюсь, логически прихожу к заключению, что так не бывает, но ведь случилось же! Шерше ля фам, как говорят французы.

Итак, всё началось очень банально. Некто мисс Л., жившая в окрестностях Аделаиды (Австралия), решила посмотреть мир и купила себе путёвку в Калифорнию. К тому времени ей было меньше 30, она уже побывала замужем, родила ребёнка, но супружество не заладилось, и к моменту путешествия ребёнка уже можно было оставить на родителей, а ей, свободной даме,



нужно было немного развеяться. Знакомство с «нашим холостым американцем» совершенно случайно произошло в одном из ночных клубов Сан-Франциско, а далее началось то, что обычно в народе называется «любовь с первого взгляда». Их отношения развивались настолько бурно, что она, стыдливо признавалась позже, совсем забыла названивать родителям, они уже разволновались, а он не отвечал ни на какие бизнес-письма. Говорили, что длилось это около месяца (эх молодозелено!), а когда она собиралась домой, ребёнок ведь, он уже не смог её оставить и последовал вслед за ней. Австралия ему сразу очень понравилась (ещё бы, с такой невестой!), и постепенно, приходя в себя, он стал возвращаться к бизнесу и думать, как же жить дальше. Наверняка что-то обсуждал со своей будущей женой, и она посоветовала ему встретиться и поговорить с её старым школьным приятелем, работающим на том момент заметным клерком в департаменте иммиграции штата South Australia. «Наш американец» устраивал, конечно, в первую очередь свою судьбу, но коснулось это и нас. Он, как бизнесмен, обзавёлся вложить уже в Австралию приличную сумму денег, под это получил австралийскую бизнес-визу, а для реализации вложений ему нужны были люди/специалисты. Знакомый мисс Л. пообещал перевезти всех перечисленных в полном составе, уже и с художниками/музыкантами. Не больше и не меньше... В конце августа мы неожиданно получили приглашение срочно оформлять визы в... Австралию. Честно сказать, трудно было подавить в себе возникшее изумление. Придя домой, я порадовал жену тем, что в Америку мы уже, скорее всего, не едем, а едем, как ты и просила, на юг, и на уточняющий вопрос: «А далеко ли на юг?» – «Южнее, наверное, и не бывает», – с грустью закончил я. Названный мною город предполагаемого переезда ни ей, ни даже мне ничего не говорил... И тем не менее, уже через несколько дней, дружно пройдя необходимый рентген (во избежание туберкулёза), мы собрали свои паспорта нашему переводчику (к тому времени он у нас уже работал штатно), в чём-то расписались (не помню

уже, бумага была на английском, а я на тот момент им не владел) и отправили его в посольство Австралии в Москве. Через два-три дня Сергей вернулся из престольной, и у каждого из нас в документе была вклеена рабочая виза уже и в Австралию.

Случилось это ближе к середине сентября, а через месяц планировался переезд, и на этот раз всё было как бы очень серьёзно. Начались судорожные приготовления....

Самый коварный вопрос, вставший перед нами, был вопрос провоза всей необходимой цифровой информации. На тот момент наша локальная сеть объединяла больше пятнадцати компьютеров с общим объёмом памяти на жёстких дисках в районе 40 Гб. По сегодняшнему дню многие просто улыбнутся, но тогда всё было по-другому. И проблем на самом деле было две. Первая – это на какой носитель это всё можно записать. Уже были CD, рассматривали как вариант, можно было купить десяток жёстких дисков и комфортно переписать всё на них, но... Существовала проблема номер два. Там она опиралась всё ещё на советское законодательство, а это означало, что вывезти из страны цифровые носители информации без специального разрешения было невозможно. То есть по интернету уже можно было сдать любые государственные тайны буквально за несколько минут, если бы кому-то они были интересны, а вот носители... Гримасы 90-х.

Хорошо, а как же это разрешение можно получить? Как нам сказали – очень просто. Нужно сдать все предполагаемые к перевозке носители на проверку, и в течение примерно двух месяцев компетентные органы вынесут свой вердикт. Тут, как говорится, всё было прекрасно, и – самое главное – у нас-то по большому счёту и двух недель уже не было. Рисковать, пряча носители в ворохе барахла, было очень и очень опрометчиво, так как в случае провала мы лишились всего, на восстановление требовались годы. Долго нервничали и думали, но в конце концов нашли решение. На тот момент у «радиолюбителей» (отдельная забавная тема) можно было купить SCSI-контроллер управления видеомagneфоном с небольшой программой





для Windows PC. Пользуясь таким очень бюджетным набором, можно было делать копии (архивы) любых цифровых носителей на обычную магнитную ленту. Как всё выглядело на практике? Накупили массу видеокассет в хорошей упаковке и с уже записанными фильмами, потратились. Далее пропускали примерно минут десять содержимого на ленте и начинали переписывать уже своё. Например, я не мог же уехать, не прихватив с собой набор своих самых любимых советских фильмов-комедий. В моём чемодане их набралось около десятка. Друзья оказались такими же фильмоманами. Писали с дублированием, а потому процесс занял несколько дней и ночей. Ворох видеокассет был готов к длительному путешествию. Но на этом трудности не закончились.

Очень тяжело было объявить шефу «Меридиана» о своём решении, максимально затягивали, откладывали этот разговор, но билеты уже были куплены, а время как всегда неумолимо. Начались дни, которые до сих пор помнятся почти до минут, так иногда бывает, когда ты обострённо чувствуешь, что в твоей жизни происходит что-то очень важное. Приходим, как обычно, на работу во вторник, и в середине дня решаемся на разговор. Надо сказать, что разговор был не из приятных, но, тем не менее, всё закончилось для нас без последствий, а это главное. Естественно, перед этим мы очень попросили «нашего американца» поддержать нас «зелёным рублём», и он не подвёл. Эпопея с «Меридианом-93» для нас закончилась. Для людей из «Меридиана», кто вложил деньги в наше развитие, финансово всё тоже оказалось прибыльным. Во-первых, мы оставляли после себя всё оборудование в идеальном рабочем состоянии и со всем наработанным нами софтом, это было принципиально важно, обманывать мы никого не хотели. Вложенные в нас деньги вернулись с хорошим плюсом, так что должниками мы себя никак не чувствовали. И тем не менее, обиды в наш адрес высказывались. К чести руководства «Меридиана», на этом они разработку софта не прекратили. Набрали новых людей, закономерно пользовались всем, что мы оставили, в том

числе и наработанными нами до этого контактами, так что разработка там продолжилась, а может, и продолжается до сих пор, я это не отслеживал.

Итак, я прервался на второй половине вторника недели «большого исхода» команды. В тот день я вернулся домой необычно рано, ещё засветло, а путешествие наше начиналось уже в четверг, киевским поездом, на сборы оставалось что-то около 40 часов, нужно было навестить друзей, родственников, побыть хоть пару часов с семьёй. Проводы для меня были болезненными, но я никак не чувствовал, что уезжаю надолго. Было желание любой ценой закончить начатый уже проект Ancient Conquest, а там будет видно. Как обычно, жена собрала мне командировочную сумку, но всё-таки с небольшим перебором, как потом выяснилось, весила она всего 9 кг, это со сменной парой осенних туфель (44-го размера), парой книг и видеокассетами, на сумку эмигранта это никак не тянуло. Ещё интересный эпизод: помнится, как мы делили перед поездкой наш семейный бюджет. В тумбочке на тот день было около \$200, я более чем на 50 не претендовал, но жена всё же уговорила взять с собой сотню, уж больно её напугало, когда я сказал, что лететь будем почти 30 часов, на том и порешили. В четверг на вокзал пришли семьи, родственники, много друзей, получилось очень трогательно, но жёны (у кого они были) начали дружно плакать, а потому с душевным равновесием было далеко не всё благополучно.

На следующий день в Киеве поначалу всё начало складываться для нас очень тревожно. Дело в том, что если вы турист, то лететь в такие страны, как Австралия, на то время (а может и сейчас), вы не можете, не имея обратного билета, а на нас были заказаны билеты только в один конец. Часа три билеты нам выдавать отказывались, а потому настроение постепенно трансформировалось если не в паническое, то уж точно радужным его назвать было никак нельзя. И вдруг одна из девочек на кассе дочиталась, что визы-то у нас не туристические, а рабочие, а для таких виз требование обратного билета уже не действовало. Я так понимаю,



для персонала это был первый подобный случай. Буквально за час до регистрации мы, наконец, получили билеты, а нужно ещё было доехать до Борисполя. Вылетев с чемоданами на привокзальную площадь, взяли маршрутку, оплатив полный рейс, направились в аэропорт. По дороге, помню, долго рассматривал билет. Уплаченная сумма равнялась примерно \$3500. Промелькнула мысль – продать бы этот билет, и можно было бы несколько лет спокойно жить дома, такие вот на тот момент у меня были желания. В аэропорт мы приехали, можно сказать, вовремя, и дальше наше путешествие уже протекало по расписанию. Сначала до Варшавы (1.5 часа перелёта), 6 часов в Варшавском аэропорту, потом Бангкок (13.5 часов в воздухе), после небольшого перерыва – Сидней (9.5 ч.) и наконец Аделаида (2.5 ч.). В Аделаиде мы сели примерно в десять часов утра воскресенья 19 октября.

Ну, какое на тот момент было состояние – догадаться нетрудно. Сейчас, безусловно, сам удивляюсь, а тогда вроде как и ничего, держались. Но, как оказалось, тёплые и уютные постели нас не ждали. Всё, что нам предоставили – это ключи от 2-х домов, которые были арендованы ко дню нашего приезда. Дома были достаточно большие по нашим меркам, но мебель в них отсутствовала.



Одно из первых фото у дома, который сняли для нас. На лужайке половина нашей мебели, я имею в виду пластиковые стулья. Но с первого дня у нас уже был автомобиль(!), хотя и один на всех. На фото все (почти все) программисты компании.

Получив подъёмные наличными и транспортное средство, через несколько часов мы всё самое необходимое купили и собрали, можно было бы и отдохнуть, но впереди, как оказалось, был ещё запланирован праздничный ужин в ресторане на берегу моря, романтика, незабываемый закат на море с необыкновенно яркой и красочной цветовой палитрой, но после примерно 50 часов без сна я просто считал минуты, когда же это закончится. Часов в девять добрались до кроватей... проспали часов десять практически в бессознательном состоянии.

Утро понедельника началось уже в новом офисе. Он был тоже снят под нас, но новые компьютеры ещё предстояло установить. К вечеру мы уже развернули сеть, инсталлировали компьютеры, на удивление беспрепятственно восстановили все наши записи с магнитных лент (здесь большой вздох облегчения) и начали работать.



Это день, когда приехали наши художники и мы опять собрались все вместе. Слева рабочий меняет вывеску на стене офиса (это просто совпадение, но символическое). Собственно, этим составом и сделали последние две игры.

Вот так, если кратко, произошло «большое переселение». Заняло это пять полных дней без работы, а дальше, как и раньше, восьмичасовой рабочий день (напомню: с восьми до восьми) в окружении всё тех же лиц, правда, уже на другом конце земли, в ста





метрах от берега океана. Художники, правда, приехали двумя днями позже, компания в полном составе продолжила работу.

Очень интересно отметить, как нас воспринимали, так сказать, «в народе местном». Дело в том, что suburb (район), в котором мы поселились, расположен довольно далеко от центра города и процентов на 99 он одноэтажный. Здания выше 3-4 этажей даже не припомню, в общем, обычная одноэтажная Австралия. А воспринимали они нас практически в полном соответствии с распространяемой в СМИ информацией о нас. Как рассказывала, но уже гораздо позже, встречающая сторона, серьёзные трудности возникли уже на этапе съёма жилья для нас. Когда начинали рассказывать, что жильё снимается для 3-4-х мужиков из России (Украину нельзя было упоминать, так как большинство просто не знало такого слова, такой страны), сразу следовал жёсткий отказ. С большим трудом и уже при подключении местной мисс L удалось снять два просто застоявшихся неликвидных дома, и первое впечатление у нас от этого было немного удручающим.

Далее, конечно, всё поменялось, это когда мы стали расселяться и сдавать дома после аренды буквально в лучшем состоянии, чем снимали, агентства, связанные с недвижимостью, уже сами звонили и предлагали нам буквально лучшее. Да что там говорить, даже «наш американец», опять же много позже, признался, что первые недели буквально принохивался к нам по утрам и ждал, когда же мы начнём, как и положено русским, пить алкоголь. Спустя некоторое время расслабился, а после просто сам над этим смеялся.

Вспоминаю дивный эпизод одного из первых знакомств с местной молодёжью. Компания стала арендовать для нас время в школьном спортзале, и мы, чтобы не было так скучно, иногда приглашали местных поиграть с нами в баскетбол. Надо сказать, что команда, игравшая против нас, очень быстро организовалась, это были местные пацаны возрастом от

18 до 25 лет, не так давно закончившие эту же школу, так что пришлось «сражаться по-серьёзному», сильные, здоровые, с хорошим дворovým уровнем техники, впрочем, как и мы. Ну и когда все немного присмотрелись друг к другу, стали в перерывах пытаться разговаривать. Ну и, естественно, первым от местных последовал хрестоматийный вопрос: «А откуда же вы приехали?» Один из наших невозмутимо выпалил:

– Украина, Донбасс, Луганск, – это, наверное, чтобы второй раз не вставать. И вдруг тишина, а на лицах полное непонимание. Вопрос повторяется опять и уже с уточнением, из какой именно страны(!) вы приехали? Тут уже мы начали удивляться, но, как оказалось, рановато.

– Мы приехали из Украины, – почти по учебнику ответили мы.

– Украина, Украина, хм..., а где это?

– Ну так в Европе же, между Польшей и Россией. Опять недоумение и тишина. Про Россию немного в курсе, а вот где Польша... Следующий уточняющий вопрос от них тоже трудно было назвать неожиданным.

– А какая же столица у Украины?

– Киев, – ответил кто-то из нас, оформив свой ответ в абсолютно правильную грамматическую оболочку. Опять тишина, и вдруг лицо одного из собеседников резко светлеет и он радостно восклицает,

– О yes! Kiev cutlet, I know it! (Думаю переводить не нужно.) Вот так и познакомились. В целом пацаны были достаточно доброжелательные, и играть с ними было интересно.

Мы тоже, между прочим, не сразу, так сказать, расслабились. Приехав из бурлящего и постреливающего Луганска с его «живой и активной» общественной средой, трудно было прийти в равновесие моментально, мне всё ещё вспоминалась спрятанная под ступеньками бейсбольная бита, но, как оказалось, волнения были совершенно напрасны, мы попали в среду с практически нулевым криминалитетом и внешне очень доброжелательными людьми. Чему мы были крайне рады.





Это один из первых снимков нашего офиса. Он стоит примерно в ста метрах от набережной.

Ещё несколько слов о том, как мы отдыхали. Я уже сказал, что иногда, вечером конечно, посещали спортзал и пытались поиграть в баскетбол, волейбол, даже футбол, но основное развлечение было связано с посещением пляжа. Купальный сезон в Аделаиде не такой уж и длинный, как можно было бы подумать, но, тем не менее, три-четыре месяца каждый год температура воды поднимается выше 20-и градусов, что уже довольно комфортно. В остальное время температура океана не опускается ниже 15 градусов, так что при определённых навыках (закалке) можно купаться круглый год.



Набережная. Примерно в центре ресторан, в котором мы праздновали свой переезд, пляж, где мы купались. Интересно отметить заполненность пляжа. На этом фото очень много людей, если кто не понял. А так, практически всегда можно найти место, когда за сто метров никого не будет. Протяжённость береговой линии Аделаиды с хорошими пляжами более 100 км!

Приехали мы в самом начале лета, и через некоторое время стали активно приобщаться к «прекрасному». На пляж мы являлись примерно после шести и проводили там минут тридцать-сорок, возвращались, душ в офисе, и можно было работать дальше.

Сразу заметили, как немного странно ведут себя местные. Плескались близко к берегу, плавающих вдалеке совсем не наблюдалось, но это было не про нас. Мы же не они! Стали устраивать коллективные заплывы к рифам, оголяющимся во время отлива примерно в ста метрах от берега. Плавали дружно туда и обратно, возле рифов можно было наблюдать в воде через очки много интересной живности, можно было просто посидеть на камнях и потом плыть обратно. Короче, красота и масса удовольствия! И вот плыву я как-то в один из вечеров уже к берегу, размышляю о том, что буду делать дальше по работе, наслаждаюсь тёплой и совершенно прозрачной водой. Подныриваю, проплывая несколько метров под водой, появляюсь на поверхности – вдох – и опять под воду, берег всё ближе. И вот когда мои глаза в очередной раз открылись над водой, в двух метрах по курсу, а показалось, так вообще на расстоянии вытянутой руки, я наблюдаю жирную серую спину, беззвучно переваливающуюся на пике волны с высоким плавником на макушке. Жизнеутверждающей надписи «я не акула» на спине замечено не было. Ну что делать, забыв про удовольствие, начал быстро грести к берегу. Говорили, в тот раз я доплыл гораздо быстрее обычного. Тяжело и всё ещё прерывисто дыша, активно жестикулируя и пытаюсь произнести хоть что-то членораздельное, у самого берега чуть не затоптал маленького мальчика. Встретившись с ним взглядом, неожиданно прочёл в его спокойных и удивлённых глазах что-то типа: «Дяденька, ну чего вы так нервничаете?»

– Delphine! Delphine! – громко закричал мальчик и побежал в сторону уплывающей стайки дельфинов. Я попробовал выдохнуть, получилось не сразу...

А был ли реальный повод волноваться? Как оказалось – был. За время моего пребывания в здешних местах произошло с десяток шумевших «shark attack». Заканчивались они обычно



печально для жертв, хотя, к счастью, не для всех, некоторые отделывались «лёгким (или нелёгким!) испугом». Лет десять назад жертвой такой атаки стал восемнадцатилетний парень-ныряльщик, так вот его отец попросил официальные власти не предпринимать попыток выловить и обезвредить четырёхметровое чудовище, говорят, папа был активистом партии зелёных. Меня это, конечно, поразило, но как к этому относиться – не знаю, судить каждому. После этого случая со мной наши заплывы к рифам прекратились и мы стали больше походить на местных, как оказалось, плавают они в массе своей лучше нас, но всемо есть своё место.

И теперь, собственно, о том, что мы делали на работе. Как я уже и говорил, первоначально основным проектом, который предстояло закончить, была начатая ещё в Луганске большая стратегия Ancient Conquest. Работы, конечно, было очень много, но здесь нужно отметить, что первые месяцы нашего пребывания в Австралии были, наверное, самыми продуктивными за всю историю команды. Во-первых, первоначально мы приехали одни, семьи начали воссоединяться уже примерно через полгода, а значит, никаких забот-хлопот, дач, пелёнок-распашонок, можно было максимально концентрироваться на работе. Во-вторых, на тот период мы были полны энтузиазма, наконец-то финансовые проблемы отошли на задний план, очень заметен был прогресс в разработках, и бытовала полная уверенность, что вот чуть-чуть, и в высшую лигу разработчиков игр мы, конечно, зайдём.



Ancient Conquest

Но, наверное, удача оставила нас. Первый звоночек прозвучал уже буквально через три месяца. Как оказалось, а это, вообще говоря, нормально, нас перепродали ещё до нашего появления в Австралии. Права на следующую нашу игру купил достаточно крупный на тот момент американский издатель, пятый, если не ошибаюсь, по тем временам в рейтингах, так что «наш американец» мог устраивать свою семейную жизнь, абсолютно не заботясь о том, что мы делаем и как. Мы сразу начали контактировать непосредственно с издателем, но в начале января 1998-го договор был расторгнут, издатель на тот момент одновременно вёл что-то около полутора десятков разработок, надорвался и решил сокращать расходы, мы попали в список пяти или шести прикрытых проектов... Обидно. Через короткое время установили контакты с целым набором мелких издательств в разных странах, но денежный ручеечек от этого не стал полнее, а всё с точностью до наоборот. Назло всем продолжали работу, и очень скоро игра была закончена и её начали издавать-продавать. Всего было сделано то ли шесть, то ли восемь локализаций, но большинство из них на английском языке, просто разные издатели предъявляли некоторые свои требования к тексту, рекламе, заставкам и иным частям игры, что, естественно, учитывалось. Поначалу выход от продаж был заметным, и мы были на некоторое время застрахованы от финансовых проблем.

Совершенно без перерыва начали разработку нашей «лебединой песни». Тоже, естественно, стратегии, которую назвали Submarine Titans. Прототипом послужила гремящая на тот момент StarCraft, кроме того, на тот период уже всюю начали продвигать 3D, но делать полностью 3D-стратегии было ещё технически нерешительно, и мы уцепились за половинчатое решение. Собственно среда у нас была уже трёхмерной, с пятью уровнями жизни объектов, а игровые объекты всё ещё, в основном, оставались спрайтовыми. Это давало иллюзию объёмности, но за счёт спрайтов картинка оставалась красочной и насыщенной, скорость, правда, поначалу страдала. Для тех, кто в те времена ещё не жил, сообщая, что массово 3D-ускорителей



ещё не существовало, OpenGL уже, конечно, был, но его специализация игр ещё не касалась, DirectX уже был выпущен Microsoft, за год или полтора до начала работы над «Титанами», но там всё было очень сырым, и полностью на него полагаться было неразумно. Вот мы и решили опять всё делать «руками», я имею в виду прежде всего software render. Тут надо отдать дань уважения Диме (Дмитрию Ивановичу) Дудникову. Он это сделал практически в одиночку и быстро. Некоторое время ушло на то, чтобы разогнать всё до приемлемых скоростей. Помню, одну из последних идей, связанную, кажется, с выводом текстур, он подсмотрел, анализируя бинарный код! Это, конечно, хак, но не совсем посильный. В итоге у него всё получилось более чем прилично, наша игра всё ещё могла работать на компьютерах без дорогих видеокарт, а вся наша спрайтовая технология была успешно интегрирована уже в 3D-среду, и мы начали активно работать над игрой.



Первый год разработки прошёл почти мгновенно, работа продвигалась быстро, а вот финансовое состояние компании становилось всё более шатким. За это время мы (говоря по привычке «мы»), но, безусловно, такого рода вопросы решались уже, к сожалению, не нами) так и не нашли крупного заинтересованного издателя, готового потратиться на разработку. Постоянно готовились и отсылались всякого рода демонстрашки, на которые, как я понимал, реакция-то была, потом в офисе появлялись широко

улыбающиеся менеджеры со своего рода инспекциями, и, видимо, видя наши суровые да к тому же и глухонемые лица (на английском с трудом можно было поговорить буквально с парой человек), так и не решались на сотрудничество. Критическим становился и вопрос новых кадров. Все понимали, что успеть в заявленные сроки с наличным количеством людей очень проблематично, а вот где брать новых людей — никто не знал. Приходили некоторые местные, но они вели себя «совершенно правильно». Запрашивали зарплату гораздо выше, чем была у нас, а потом выяснялось, что и с квалификацией у большинства было не ахти, опять же в полный рост для многих вставал языковой вопрос. В Луганске, конечно, ещё оставались некоторые потенциальные кандидаты, но готовых буквально завтра начинать работу уже, можно сказать, и не было. Два человека отказались, а те, кто соглашался, не совсем устраивали нас. В последний год приехал молодой парнишка из Словакии, немного помог, но этого было очень и очень мало. Компенсировать нехватку мы могли, только увеличивая время своего нахождения в офисе, но, как говорится, и кони от работы выживают не все. Появилась и развивалась усталость и, наверное, то, что сейчас называют выгоранием. Вместо энтузиазма — апатия, «капризы» и мелкие склоки, многие, кто помоложе, начали заглядывать на сайты по поиску работы, и к своему удовлетворению отмечали, что работу найти можно с гораздо лучшей зарплатой, естественно, работая при этом меньше. Тем не менее, команда ещё держалась, реально всем хотелось закончить игру. Но когда до релиза оставалось практически месяца два, резьбу, как говорится, сорвало.

Из Брисбена пришло приглашение присоединиться к другой, более крупной компании, с гораздо лучшим уровнем оплаты, большинство на это согласилось. Случилось это в самом начале 2000 года, так что новое тысячелетие точно оказалось к нам не благосклонно. В Аделаиде осталось несколько человек, в том числе и я, понятно, что о новых разработках уже речи не шло, но вот закончить «Титанов» для меня уже стало делом принципа. Пришлось очень





тяжело, особенно первые недели. Приходилось подхватывать (переключать на себя) те работы проекта, к которым не прикасался, да и содержание которых представлял с трудом. Уехавшие, безусловно, помогали, но это уже были просто телефонные консультации, да и на новом месте работать они начали практически сразу, а потому времени на серьёзную помощь просто уже не было.

Помню, перед поездкой на Е3 в Лос-Анджелес (май 2000) был период, когда после 6 недель непрерывной работы устроил себе выходной во второй половине воскресенья, так вот, от обилия свободного времени просто не знал, куда же себя деть. Чем занимался в последние месяцы работы в компании? В основном, конечно, ошибками и балансировкой. По поводу того, как ошибки искались, можно писать очень и очень много, но большинство пользователей, наверное, представляют себе этот процесс, а вот что такое балансировка, думаю, слышали не все, но вообще это моё название, возможно, это всё уже имеет некоторое каноническое наименование. Любая игра, а тем более стратегия – это по сути симуляция некой виртуальной жизни, и как всякий симулятор, она имеет очень большое количество параметров, влияющих практически на всё, в том числе и на результаты принятия решений. Таких параметров буквально сотни, а то и тысячи. Большинство этих параметров, будучи однажды заданными, так и остаются неизменными. Например, некие коэффициенты, эквивалент вязкости, которые я использовал при симуляции движения «свободно падающих тел» в воде. Главное, картинка была максимально приближенной к реальности, а то, что там было внутри, никого не волновало, и, соответственно, менять эти параметры никакой необходимости не было.

Совсем другое дело с коэффициентами ИИ (искусственный интеллект). Здесь всё гораздо сложнее. Во-первых, функции ИИ – это по сути функции принятия решений, а формально – это параметрические функции неких случайных величин с часто уникальным законом распределения. Можно менять и сам закон распределения, можно менять параметры, но как это отразится

на gameplay (не знаю русского аналога) – предугадать было невозможно. Общую формулу вывести нельзя, нужно только запускать игру и смотреть, что получается. Так, уровень, например, третий должен практически всегда проигрывать второму, а тем более первому, разные цивилизации должны играть почти на равных при одинаковых уровнях ИИ, и это при условии, что там оперируют разные игровые объекты, потребляют они разные ресурсы и т.д. и т.п. Как сами понимаете, процесс «творческий». Запускал ИИ с одной стороны и ИИ с другой и всматривался, как всё развивается. Вот тогда я и наигрался, как говорят, до икоты. Некоторые «партии» длились по нескольку часов, и только тогда кто-то выигрывал. Обязательно нужно было добиться, чтобы выигрывала «правильная» сторона да ещё и с заданной вероятностью. Понятно, что этот процесс бесконечный, но даже добиться определённой приемлемости в решении было очень нелегко. Параллельно с этим ловились, конечно, и ошибки, ведь каждая такая партия в обязательном порядке записывалась на уровне прохождения команд и могла быть воспроизведена повторно. Если ошибки случались в результате такой игры, то они квалифицировались как относительно лёгкие. Хорошо известно: если ошибка воспроизводится, значит, её можно исправить. Хуже было с играми (партиями) людей с компьютером или людей с людьми. Там тоже всё, естественно, на этапе тестирования записывалось, но иногда в силу вступал параметр времени, а это уже беда. Трудно (невозможно) повторить, а значит, и исправить нельзя. В целом в итоге получилось достаточно хорошо. Никаких патчей к игре после релиза не было, а продавалась она больше 15 лет только на Amazon.

На одном из сайтов игроков как-то прочёл, что это одна из самых bugless стратегий, ну что сказать, и на том спасибо. Есть ещё одна особенность игровых проектов. Сейчас я работаю с CAD и могу сравнивать. Инженер обычно настроен на получение нужного ему результата, а потому к программе, фактически к своему инструменту, он относится бережно, без надобности ничего не нажимает и никуда не лезет. С играми всё с точностью до наоборот. Некоторые, молодые и



активные, особенно на стадии тестирования, просто специально садятся за неё, чтобы завалить программу, по клавишам стучат чуть ли не ногами, и если таки получается задуманное, то в обязательном порядке шлют тебе письмо с соответствующими «характеристиками» программы и «похвалами» в свой адрес. Когда начинаешь разбирать подобные log'i – получаешь «истинное удовольствие». В первые месяцы и ошибок, и проблем с балансировкой было, как говорят, немерено, потом, правда, поток начал иссякать, но зато появлялись ошибки, исправлять которые приходилось дни, недели, а некоторые так и ушли больше никогда «не пойманными».

Как я уже и говорил, найти крупного издателя, который бы мог организовать мировой (worldwide) релиз, нам так и не удалось, а потому права продавались относительно небольшим издательствам по месту их пребывания. Первый такой релиз прошёл в Штатах где-то в августе месяце, вернее, мы отослали всё в конце июля, а в продаже игра появилась спустя несколько недель. Далее была европейская версия, российская (издатель «1С»), отдельно немецкая, французская, австралийская, кажется, польская (коробку они не прислали). Некоторое время спустя была испанская версия, тайская и даже китайская. Локализациями я занимался практически в одиночестве ещё почти год. Вернее, все денежные дела и переговоры ко мне отношения не имели, а вот техническая часть была полностью за мной. Особенно понравилось работать с азиатами. Это, как говорят, в узбекской версии «17 мгновений весны»: Штирлиц заходит к Мюллеру и с приветствием «салам алейкум» бодро усаживается в кресло. Так и здесь, всё стало совсем непонятно, а иногда и достаточно смешно. Если в европейских языках в звуковом ряде можно было хоть как-то ориентироваться, по крайней мере, по обилию так называемых интернациональных слов в них, то с азиатами всё не так, а как – да кто ж их разберёт! Вот и приходилось всё пересылать по несколько раз, я вставлял по описанию нужные фрагменты в нужные места, но иногда мог и промазать, проверяли и поправляли. С тайцами в конце концов получилось, с китайцами тоже,

но длилось дольше. Всего было что-то около десяти всяких локализаций, но подтвердить некоторые невозможно, возможно, они так и не были доведены до конца, хотя необходимые релизы издатели получили.

Из программистов я ушёл из компании последним, кажется в октябре месяце, но на тот момент Ellipse Studios ещё снимала офис несколько месяцев, официально компания прекратила своё существование в самом начале следующего года.

Вот так закончилась история очень необычной компании, возникшей непонятно откуда, окрепшей во времена, когда «этого просто не могло быть», заметно наследившей своей деятельностью в интернете, но так и не достигшей высот, на которые стремилась. Хотя почему нет, всё ведь в этом мире относительно...

**Как Вы думаете, могло ли всё получиться иначе? Т.е. могла ли сохраниться компания, продолжая создавать новые игры? Почему ваши игры не стали так популярны, как, например, WarCraft, StarCraft, Red Alert и др.? Что именно пошло не так?**

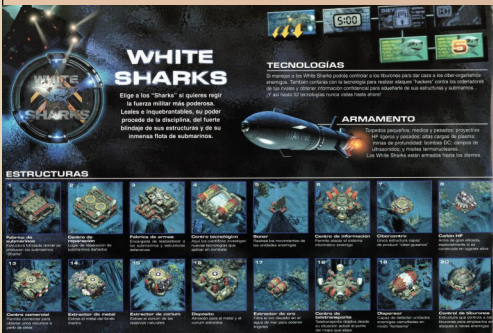
Вопрос, конечно, не простой, для меня даже тяжёлый, мы много обсуждали между собой этот вопрос и к единому выводу так и не пришли. В чём сходились – так это в том, что технически, технологически мы были вполне на уровне. Не хочется перечислять всего, что было имплементировано в игры, для этого нужен, наверное, специальный обзор, но по всем параметрам, по сравнению с конкурентами, мы были или на равных, или даже несколько впереди. Всё это, естественно, касается очень узких временных рамок, так как даже двухлетняя технология по тем временам считалась уже устаревшей. Компьютеры также необходимо было менять если не каждый год, то уж точно через года полтора-два, далее на нём просто невозможно было даже посмотреть вновь издаваемые «шедевры».

Теперь по видеоряду и наполнению стратегий. Как оказалось, тоже всё было очень достойно. Вспоминаю статью в Washington Post Evening с обзором E3 2000. Там наша игра отмечалась

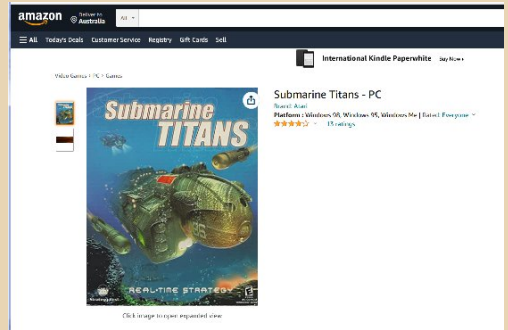


как одна из продвинутых в плане ИИ (искусственный интеллект). Самое главное, что за этот обзор мы не заплатили ни копейки(!), очень важно, если кто понимает, это была просто инициатива корреспондента, которого мы, возможно, и видели, но он не представлялся и специально с нами ничего не обсуждал. В некоторых странах игра вполне себе распространялась успешно. Прочитали где-то, что в Испании она первый месяц после издания занимала первое место в продажах (чартах).

Как я уже и говорил, на Amazon коробку можно было купить вплоть до 2016 (пока массово не появилась Windows 10, там есть определённая несовместимость, правда, легко устранимая). Цена варьировалась от изначальных \$90 до \$30 в последние годы. Даже сейчас вот, после минутного поиска, нашёл (22 года после релиза!!!), правда, возможно, уже не продётся, так как цены нет, но звёзд, как видите, много.



Несколько страниц из красочного руководства по игре, изданного в Испании



Или австралийский сайт:



Так что же было не так? У меня есть подозрение, что игру мы писали в собственном понимании «что есть интересно». Наши мозги ещё не были обезображены влиянием всемирного Голливуда, а вот целевая аудитория – таки да, жила в своём мире. Что-то в этом смысле есть фундаментальное, но что – углубляться не буду. Ну и ещё одна из, возможно,





важных причин. По времени мы всегда отставали, минимум на полгода, что, как оказывается, тоже важно. Ну и, наконец, последнее – ГОСПОЖА УДАЧА. Получается, после переезда она от нас отвернулась.

Ещё один тяжёлый вопрос – могли ли мы сбересть команду? Сейчас абсолютно однозначно могу ответить, что НЕТ. Я имею в виду в том составе, в котором она приехала, и своими силами. Да, нам могло повезти, и в случае нормального менеджера мы могли бы сохраниться как основа уже новой и гораздо большей по размерам компании. Так, собственно, произошло с нашими ребятами, уехавшими в Брисбен. Такой менеджер там нашёлся, и они ещё почти на протяжении десяти лет держались вместе, а некоторые, да собственно большинство из программистов, до сих пор занимаются разработкой игр, количество изданий для них уже давно исчисляется десятками. Но «наш американец» на роль собирателя не тянул, а значит, мы пришли к закономерному результату. Оставшиеся в Аделаиде быстро «отыгрались» и сейчас занимаются самыми разными делами.

Я через некоторое время нашёл небольшой стартап и участвовал в разработке новых технологий в области... электроники. Что ещё отрадно для меня, новая команда тоже наполовину была русскоговорящей. Компания, в которой я проработал почти 13 лет, зарегистрировала больше десятка патентов (USB in-Sync), а точнее 72, если считать однотипные патенты в разных странах. Моя фамилия фигурировала более чем в 50% из них. Надеюсь, не случайно. Для махрового советского радиолюбителя – неплохой результат! Но это уже совсем другая история.

Сейчас вот работаю на поддержке CAD в одной из строительных компаний Аделаиды. Пришлось даже на старости лет немного выучить английский и строительную терминологию, русскоговорящих сейчас в окружении нет.

**Нет ли у Вас ностальгии по старым играм (или просто по тем временам)? Может быть, и сейчас играет во что-то такое?**

По части разработки игр – точно нет, а вот потерянная команда – это по сути незаживающая рана. Время, конечно, лечит, но, тем не менее, сколько сил и времени потрачено на то, чтобы она состоялась... Так и получилось же! В общем, вопрос для меня больной. Тем не менее, я ни с кем не поссорился, со многими всё ещё поддерживаю активную переписку/«перезвонку».

Между прочим, после издания Submarine Titans предпринимались несколько попыток опять объединиться. Первой была инициатива из Брисбена от менеджера, к которому прибились наши ребята. Ему это так понравилось, что через пару лет звонили с предложением переехать, но уехал только один, у всех остальных уже были другие дела, другая работа, например у меня – учёба детей. Позже, уже примерно в году 2010, американский издатель закинул идею адаптации игры под Mac. Специально даже делали пару видеоконференций, обсуждали, но пришли к выводу, что переделка получится затратной, бросать под это работу смысла не было, а значит, отказали. Как там – два раза в одну воду зайти нельзя.

Совсем в заключение краткий список того, что мы сделали и опубликовали, наши достижения:

Прежде всего, названия компании в разное время: «Экситон», «Меридиан-93», Mega-Media, Ellipse Studios, названия разные, зарегистрированные в разных странах мира, но люди работали одни и те же.

1992-1994 гг. – набор мультимедийных программ по различным предметам для школьников старших классов. Некоторые учебные пакеты распространялись по линии министерства образования Украины (сотни копий пакетов).



1995 г. – набор (из пяти) небольших игр под операционную систему DOS Brain Storm.

1996 г. – turn-based стратегия Admiral: Sea Battles, первая игра, изданная worldwide.

1998 г. – стратегия реального времени Ancient Conquest – закончили и издавали уже в Австралии, восемь локализаций, продавалась в разных странах мира.

2000 г. – стратегия реального времени Submarine Titans – последняя и, наверное, самая успешная игра команды. Порядка десяти различных локализаций, продавалась в разных странах более 15 лет, сотни тысяч копий (точную цифру знают только издатели, но они вам никогда об этом не скажут).

*В этом же номере (стр. 82) есть интервью с упомянутым выше Григорием Подгорным, где он рассказывает о «Меридиане-93» и его разработках.*

*И ещё одно интервью с «Меридианом-93» – в «Компьютерном обозрении», №37 (октябрь) за 1997 год:*

[http://dgmag.in/N38/KO\\_N37\\_97\\_Meridian93.pdf](http://dgmag.in/N38/KO_N37_97_Meridian93.pdf)

*Краткий обзор игры Submarine Titans от informatik'a вы можете прочесть в №14 журнала Downgrade (стр. 63).*



Полка с различными изданиями упомянутых игр

В заключении выражаю большую благодарность своему другу и бывшему коллеге, одному из сценаристов большинства наших игр, Пальчикову Евгению Александровичу. Он, как всегда, здорово помог мне в подготовке данного текста.

**Огромное спасибо за очень подробный и интересный рассказ! Надеюсь, ещё когда-то продолжим наш разговор.**

*Прим. ред.: про Ancient Conquest (тогда ещё Admiral: Ancient Ships) можно прочитать в журнале GAME.EXE №8 за 1997 год (стр. 78):*

[https://archive.org/details/Game.EXE\\_08\\_1997](https://archive.org/details/Game.EXE_08_1997)

Вопросы задавал: uav1606  
 Отвечал: Н.В. Власенко





# КОМПЬЮТЕР И ЭРГОНОМИКА



**В** большинстве случаев предполагается, что эффективность работы на компьютере определяется на аппаратном и программном уровне: либо железо должно быть достаточно мощным, или, наоборот, достаточно тихходным, чтоб на нём нормально работала нужная программа, операционная система или игра; соответственно, программы должны быть под стать железу – не такие требовательные к ресурсам, чтобы не насиловать относительно старую конфигурацию (ну зачем корячить Windows XP на первопень или любимый автором Celeron 433 МГц или Windows 95 на 386DX? ;-)), или же не такие старые, чтобы вылетать на существующем компьютере с Error 200. Однако, как оказалось, порой на эффективность работы на компьютере может влиять, как ни странно, где этот компьютер установлен. И если основной компьютер обычно неплохо обустроен и установлен на отдельном столе, а в распоряжении пользователя может быть удобный крутящийся стул, то downgrade-машина не всегда может похвастаться таким же комфортом.

Автору бы хотелось рассказать о различных вариантах организации «рабочего места» для старого компьютера. Ваш покорный слуга просит не рассматривать материал как хвастовство, ибо, как увидите, мне тоже пришлось поплукаться, устранивая старые компьютеры. Поэтому прошу рассматривать статью как констатацию фактов в духе «было вот так, и так было, и так было». В конце концов, «неудобные» для использования варианты установки компьютера компенсировались определённой компактностью.

## Давным-давно

- С чего начать?
- С самого начала.
- Это будет долго...
- Мы не спешим.
- Ну, всё началось с Адама...
- Не так далеко!

Примерно такой диалог прочитал автор в одном из романов о похождениях резидента Андрея Ильина. Вот при словах «давным-давно» и, опционально, «когда деревья были большими, а мы – маленькими» вспоминается такой диалог – возможно, не буквально так, но достаточно близко к оригиналу. Так вот, то, что буду рассказывать тут, было если не давным-давно, то давно – точно. ☺

Первый компьютер, если не считать «Денди», мы приобрели в 2004-м году. Как в семье появился «белый ящик», встал вопрос, куда его ставить. Классическим решением был компьютерный стол. Помню, что даже те, у кого компьютера не было, тоже активно говорили о компьютерных столах, которые, как я понимаю, покупали на перспективу – когда будет компьютер, но в ближайшем будущем предполагалось использование в качестве письменного.

У нас же было всё проще и одновременно сложнее: письменный стол у меня уже был, и менять его смысла большого не было – стол прекрасный, хоть и без отсека для системного блока. К тому же никто не предполагал туда ставить монитор – стол использовался именно как письменный, а монитор (электронно-лучевой ☺), клавиатура и мышь могли отъезжать достаточно места, которое ваш покорный слуга, будучи школьником, заваливал книжками и тетрадками. Плюс под настольной лампой любила отдыхать кошка ☺. В общем, для компьютера требовалось отдельное место, и отец для этой цели сделал из старого шифоньера тумбочку, на которую расположили монитор, колонки, клавиатуру, мышь, а в дальнейшем ещё сканер. Плюс автор, когда читал книжки с экрана, с удовольствием закидывал на тумбочку и ноги. С тех пор сохранилась фотография, показанная на рис. 1. Тумбочка удобно заняла место между письменным столом и подоконником. Увы или не увы, но для появившегося принтера места на



тумбочке не было, и он стоял на письменном столе.



Рис. 1. Автор около первого компьютера – никаких компьютерных столов – тумбочка из старого шифоньера. Хоть и колени упирались в дверцы, место было всё равно достаточно удобным. Особенно было удобно закидывать ноги при чтении ☺

Однако уже тогда встала проблема использования downgrade-компьютера. Приобретённый у товарища 386-й компьютер делил с основным компьютером один монитор. Поэтому приходилось ставить старый системный блок на стул рядом с тумбочкой и кидать кабель от монитора к нему. К сожалению, тогда приходилось переносить программы дискетами, что вызывало определённые проблемы – приходилось то выключать один компьютер и включать другой, то – наоборот. Так и перекидывал программы – с одного компьютера на другой. К сожалению, тогда считал, что с разворачиванием сети будут большие проблемы, а CD-ROM нормально читал только штампованные диски – CD-R читал только один диск, причём точно такая же «болванка» читается отказалась. Но удалось перетащить на старый компьютер третью винду, Word, Stylus для Windows 1.0, а потом и первый «Сократ», и Norton Utilities 8.0, а также Doom до кучи ☺. К сожалению, принтер Robotron к старому компьютеру не подключил. Кабель имел на конце DB-9, а на старом компьютере единственный такой разъём занимала мышь, делать же дополнительный переходник на DB-25 не захотел, да и думал, что в старый компьютер тоже поставлю модем, который займёт второй последовательный порт.

Увы, такого не случилось.

**В тесноте, но хоть так...**

В Перми первым компьютером у вашего покорного слуги был 486-й, вернее AMD 5x86, на основе платы с PCI с SiS496. Для этого компьютера – до появления четвёртого пенька – использовался письменный стол. Собранный в корпусе desktop компьютер вполне неплохо вписался на достаточно длинном столе. В нише для системника в корпусе tower автор складывал тетрадки :-). На столе же, кроме системного блока, мыши (клавиатура располагалась на соответствующей полочке), располагался стабилизатор напряжения, через который подключался к розетке компьютер. Такую экзотику стал использовать после того, как в мониторе сгорел предохранитель.

Увы, после того, как был приобретён Pentium 4, который после ряда апгрейдов остаётся основным компьютером автора, старая машина переехала на менее удобное место. Старую машину вместе с монитором, мышью, клавиатурой переселили на тумбочку, которая при необходимости «превращалась» в швейную машинку для бабушки.

После в комнату автора перенесли секцию стенки, где был установлен монитор, применявшийся со старыми компьютерами. К сожалению, в нишу мог влезть не всякий системный блок, поэтому некоторые системники, использованные для экспериментов, ставились на стул перед секцией (см. рис. 2).

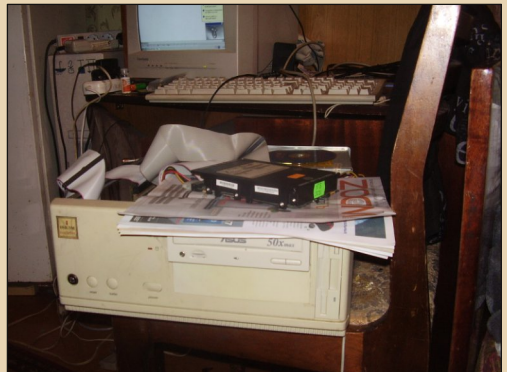


Рис. 2. Системный блок на стуле перед секцией стенки с монитором



В дальнейшем удалось найти системный блок, который таки уместился под монитором – HP Vectra VE/4 100 на 100-мегагерцевом процессоре 486DX4. Увы, машина досталась без жёсткого диска и без крепления, так что толком с ним не подружился – поставил на компьютер служивший ещё в купленном у товарища 386-м жёсткий диск HP на 333 МБ, но мне кажется, что для 486-ой машины всё же объём маловат. Сейчас же, с получением опыта установки винтов с использованием переходников, возможно, снова примусь за приведение в порядок машины.

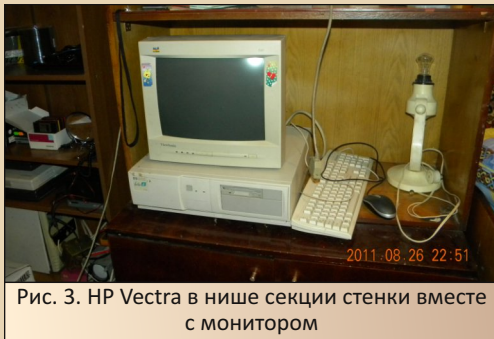


Рис. 3. HP Vectra в нише секции стенки вместе с монитором

Интересно, что когда монитор был поставлен отдельно в стенку, работать со старым компьютером стало удобнее, даже если системник стоял на столе. Ещё удобнее стало, когда компьютер подключался к роутеру по локальной сети. Такой вариант дал возможность не только дать машине «аутентичный фасад» – без CD-ROM'а, с дисководами 3,5" и 5,25", но и облегчил перенос файлов – даже при использовании болванок перекидывать файлы по сети проще, да ещё и есть возможность забрать со старого компьютера скриншоты для статей.

На тумбочке – швейной машине с этим было сложнее – клавиатуру просто так не поставишь, да и мышку – тоже. Но и так старый компьютер сумел поработать – управлял программатором KP1878BE1. Писали, что возникают сложности с прошивкой микроконтроллера на новых компьютерах. Поэтому автор решил проблему радикально – не только использовать Windows 9x (причём Win 95, а не

Win 98, которая ближе ко времени публикации), но и медленный 486-й процессор. Хотя, как потом выяснил, программа для прошивки микроконтроллера под Windows нормально работала и на Pentium 75 МГц, и на WinChip 200 МГц – тоже под Win 95.

Когда же компьютер стоял на стуле, клавиатура клалась на системник, и мышка также. Для экспериментов такой вариант был вполне неплох. К тому же можно было открыть корпус и, при необходимости, поменять платы.

Когда же накрылся кабель монитора, старый компьютер перекечал на диван. Конечно, держать системник постоянно так не получалось, но проверить программу или игру – вполне возможно. Снова, как в 2005-2006-м году, старый и новый компьютер стали делить один и тот же монитор, но теперь уже жидкокристаллический ☺. Теперь старый компьютер оброс периферией, которая также, при необходимости, располагалась на диване, образуя подобие поезда.

### Компьютер обретает место

Однако потихоньку компьютеры обретали более удобные для использования места – неравномерно, не все сразу, но обретали ☺.

Первенцем в этом процессе стал компьютер, который отдал деду. Отцу кто-то подогнал машину на Celeron'e 333 МГц на слотовой материнской плате на VIAшном чипсете с видеокартой Riva TNT2 – уж не знаю, как пользовались этим компьютером раньше, но автор не смог завести связьку, поэтому видеокарта со временем поменялась на Voodoo Banshee, а после на Radeon 9200SE, как и оперативная память расширилась с 64 МБ до 128 МБ. Вот такой компьютер получил отдельный стол первым ☺. Располагался он у бабушки с дедом. Правда, дед особо не рвался знакомиться ни с Windows 98, ни с Windows XP, когда компьютер поменяли. Поэтому со старой машиной возился больше я, пробуя различные программы и игры под Windows 98, подтягивая железо – поменял процессор на PIII 500 МГц, а потом и жёсткий диск на 80 ГБ поставил.





Пользоваться компьютером было до ужаса удобно – отдельный стол, стул... Да и сама машина имела USB, поэтому и с переносом софта и других данных проблем не было. Увы, фотографий рабочего места не сохранилось.

Когда же родители переехали на новую квартиру, автор перебрал один из старых компьютеров, привёл его в порядок (именно о нём была статья «Сын своего века» в 26-м номере журнала). Данный компьютер был установлен на оставленный предыдущим хозяином столик (см. рис. 4).



Рис. 4. Старый компьютер, который был у родителей, тоже получил стол – вначале такой

К сожалению, столик был низковат, и приходилось работать с ним, то сидя на корточках, то вообще чуть ли не лёжа, что накладывало отпечаток. Не самая привычная среда с аутентичными началу 2000-х программами казалась почти невыносимой, но когда компьютер переставили на столик-книжку, оказалось, что сидя на стуле работать со старым компьютером в разы удобнее – причём вне зависимости от того, работает ли этот компьютер под Windows 98 или же под Windows 3.11 ☺.

Последними стали компьютеры, которые были в Перми. Свой стол машины получили после переезда. Вначале старый компьютер занял стол в зале (см. рис. 5).



Рис. 5. Старый компьютер на столе в зале

К сожалению, в зал мы не провели локальную сеть, поэтому для скидывания файлов приходилось носить компьютер в другую комнату и скидывать софт, а потом нести обратно ☺. В какой-то момент плюнул, и компьютер остался в компьютерной комнате на полу.

Следующий компьютер также собирал на полу, подключал его к сети, проводил эксперименты с FTP-серверами. Всё же оказалось порой удобнее валяться перед компьютером, но чтобы компьютер был подключён к локальной сети.



Рис. 6. Компьютер хоть и на полу, но подключён к сети. Плюс рядом жена за своим компьютером ☺

После того, как поставили двоянный письменный стол, основные компьютеры перекочевали туда. Компьютерный стол автора, как



раньше, снова достался 486-м компьютерам. Сейчас его занимает компьютер, собранный в 2015-м году. Кроме него на столе располагается и планшетный сканер.



Рис. 7. Так сейчас располагается старый компьютер – имеет и отдельный стол, и подключён к локальной сети, плюс куча места для периферийных устройств

У родителей теперь также два компьютерных стола, один из которых ваш покорный слуга использует для старых компьютеров, когда приезжает в гости (см. рис. 8).



Рис. 8. Сейчас и у родителей старый компьютер установлен не на стол-книжку, а на компьютерный стол. Для корпуса tower не так много места (стол предполагает установку вниз), но минимум на столе прекрасно умещается – монитор, клавиатура, мышь, системный блок

## Заключение

Конечно, возможно, прочитав статью, читатель решит, что автор проповедует идею снабжения каждого компьютера столом, и непременно – компьютерным. Однако это не так – за исключением двух-трёх примеров, все решения по размещению компьютеров, включая тумбочку из шифоньера, оказывались вполне удобными. Но всё же, по возможности, лучше расположить старый компьютер на столе, за которым можно удобно сидеть на стуле (очень низкий стол тоже не доставит удобства).

Кстати, идея компьютерного стола дома – достаточно давняя даже в СССР/постсоветском пространстве. Недавно на глаза попала статья в «Моделисте-конструкторе», посвящённая компьютерному столу.

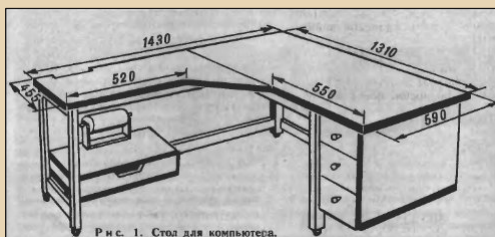


Рис. 9. Компьютерный стол из журнала «Моделист-конструктор»

Причём описан стол в 91-м году. Так что идея компьютерного стола дома в России (понятно, что за кордоном компьютеры дома появлялись раньше и «мебельный вопрос» появился и решался раньше) – не «достижение» нулевых и даже, в принципе, не 90-х – стол, описанный в журнале, возможно, сделан даже не в 90-91-м году, а даже раньше.

Андрей Шаронов (Andrei88)







**П**ервый советский персональный компьютер с названием «Агат» разрабатывался в 1981–1983 годах в Научно-исследовательском институте вычислительных комплексов (НИИВК) под руководством главного конструктора Анатолия Фёдоровича Иоффе на базе популярного тогда во всём мире Apple II.

Серийное производство «Агата» началось с 1984 года на нескольких предприятиях Министерства радиопромышленности (Минрадиопротма), первым из которых наладил выпуск Лианозовский электромеханический завод (ЛЭМЗ, ПО «Утёс») в Москве.

Опытной моделью был «Агат-4», в котором сначала пытались применить отечественный процессор серии 588 производства НПО «Интеграл», эмулировавший систему команд оригинального процессора 6502<sup>1</sup> из Apple II. Это «бюджетное» решение не позволило добиться производительности процессора 6502 и обеспечить точное соответствие временных

характеристик кода, что, в связи с высокой зависимостью от них компьютеров Apple II, делало совместимость с прототипом минимальной.

В результате неудачного эксперимента с эмуляцией в НИИВК нашли возможность приобретения настоящего импортного процессора 6502.

Вслед за «Агатом-4» появились серийные модели «Агат-7» и его модернизированный вариант «Агат-8», встречающийся довольно редко.

Выпускался «Агат» в относительно больших объёмах (к 1988 году произвели около 12000 машин, а за 9 месяцев 1989 года — около 7000), благодаря правильному выбору потребительской ниши — сферы школьного образования, что позволяло классифицировать его как «товар народного потребления» (ТНП)<sup>2</sup>. Правда, в открытую продажу он в 80-х годах, вероятно, не поступал.

«Агат» было выгодно брать в производство, поскольку при достаточно высокой для ТНП цене (около 4000 рублей) и отсутствии проблем со сбытом (весь объём по плану забирался Министерством просвещения) данный ПК позволял уверенно выполнять постоянно растущий план по производству ТНП. Производство «Агатов» расширялось на предприятиях вплоть до развала СССР.

Может показаться странным, но придумавший «Агат» НИИВК отказался от дальнейшего его совершенствования, которое продолжилось в стенах конструкторского бюро ЛЭМЗ под началом конструктора Петра Ивановича Пешкова.

Компьютеры «Агат-7» встречались как в металлическом (первые выпуски), так и в пластиковом корпусе, внутри которого работал, как

1) Восьмибитный процессор 6502, разработанный компанией MOS Technology в 1975 году, при начальной цене 25 долларов был гораздо дешевле продукции конкурентов: очень похожий Motorola 6800 и сопоставимый Intel 8080 предлагались тогда по 179 долларов! 6502 использовался во многих популярных ПК и игровых приставках долгие годы. Среди них: Apple I, Apple II, Apple II Plus, Commodore PET, BBC Micro, Atari 2600, Nintendo Entertainment System (известная у нас по клону Dendy). Начиная с Apple IIe, в ПК этой серии устанавливали более современные процессоры от MOS Technology — 65C02 и 65C816 (в Apple IIgs). В ПК «Агат» использовались процессоры 6502 производства различных фирм: SY6502 (Synertek), R6502 (Rockwell), UM6502 (UMC), 6502 (SCL INDIA) и, возможно, другие.

2) Решением XXVI съезда КПСС и специальным Постановлением ЦК КПСС и Совета Министров СССР в сентябре 1985 года была принята Комплексная программа развития производства товаров народного потребления (ТНП) и сферы услуг на 1986–2000 годы, в соответствии с которой все предприятия, вне зависимости от сферы их деятельности, должны были брать обязательства по выпуску определённого объёма ТНП. Поэтому, скажем, комбинат железобетонных конструкций мог выпускать игрушки, организовывал для этого специальный цех, никак не связанный с основной деятельностью. Тот же Лианозовский электромеханический завод, который первым освоил выпуск ПК «Агат», хоть и занимался тем, о чём говорит его название, т. е. электромеханикой, но вычислительную технику до этого не производил. Впрочем, обязательные планы по выпуску ТНП для промышленных предприятий существовали многие годы до XXVI съезда, а во времена правления Горбачёва их пытались расширить.



уже было сказано, процессор 6502 с тактовой частотой 1 МГц, 5 1/4-дисковод (поддерживающий односторонние дискеты объёмом 140 КБ; двухсторонние тоже могли быть использованы, но их приходилось переворачивать), 64 КБ ОЗУ (как и ПЗУ, можно было расширить специальной платой, вставляемой в свободный слот).



Также могла быть установлена особая плата «ФГ3.089.121», прозванная в народе «эпловской ячейкой» или «ячейкой 121», делавшая ПК «Агат» совместимым с Apple II. Почему без неё «Агат» не мог запускать программы для Apple? Дело заключалось в сильном отличии видеорежимов отечественного и зарубежного компьютеров. «Ячейка 121» имела сзади выход на монитор.

Если пользователь хотел, например, поиграть в игру, написанную под Apple II, то он запускал ПК с записанным на дискету Applesoft BASIC (который загружался в псевдоПЗУ «Агата»), предварительно вытащив кабель монитора из обычного «агатовского» гнезда и воткнув его в «ячейку 121». На дискетах с Apple-софтом шла система DOS 3.3, которая запускалась перед загрузкой игры.

С компьютером шла не очень удобная жёсткая клавиатура, часто выходившая из строя (впрочем, её можно было особым образом смазать, и тогда она работала практически безотказно), и два игровых пульта, тоже

довольно неудобных, с маленькими кнопками по бокам.



Комплектовался «Агат» цветным монитором, сделанным на базе телевизора «Юность Ц-404». Позже использовались компьютерный чёрно-белый монитор «Электроника МС 6105», прозванный «треугольником», и цветной (тоже на базе телевизора) «Электроника 32ВТЦ» в разных модификациях



«Агат-8» не принципиально отличался от «Агата-7» — наличием дополнительной памяти 64 или 128 КБ и вторым дисководом.

«Агат-9» был заметным шагом вперёд: он приобрёл совместимость с Apple II без необходимости использования «ячейки 121» (видеорежимы<sup>3</sup> Apple II стали поддерживаться штатной видеосистемой); получил большой объём памяти 128 КБ (с возможностью расширения до 640 КБ) и новый блок питания, от которого также стал питаться монитор; а дисковод для двухсторонних дисков на 840 КБ, который встречался не во всех комплектациях «Агата-7», стал стандартным и основным накопителем. Процессор был перенесён на генеральную плату (в «Агате-7» он размещался на отдельной плате).

В последние годы с «Агатом-9» поставлялась новая, более комфортабельная клавиатура «МС 7004», внешне похожая на зарубежные аналоги. Мышь в стандартный комплект не входила, но её можно было подключить (для этого дополнительно требовалась специальная плата-контроллер). Управление мышью поддерживалось некоторым количеством прикладных программ, среди которых особой популярностью пользовались графические редакторы «МаркиС» и MouseGraf.

К «Агату» также можно было подключить некоторое количество периферийных устройств, например, несколько моделей матричных принтеров отечественного и зарубежного производства и модем «АМ 1200» для передачи данных (в том числе и на PC) через телефонную линию.

К слову, новосибирский научно-технический кооператив «Спрайт» наладил выпуск целого ряда комплектующих для ПК «Агат», включая контроллер жёсткого диска стандарта MFM. Но на практике «Агаты» с HDD встречались крайне редко.

Первые партии «Агата-7» комплектовались дискетами, содержащими следующее программное обеспечение: операционную систему Apple DOS 3.3 (кстати, ОС полностью загружалась в ОЗУ, и системная дискета в рамках текущего сеанса больше не требовалась); интерпретатор BASIC (несколько переработанный программистами НИИВК американский Applesoft BASIC); комплексный тест системы и тест памяти; оригинальный текстовый редактор «Агат-Автор»; электронные таблицы — «Система численного моделирования» (сокращённо — «СЧМ», сделанная на базе VisiCalc); шахматную программу «Анацефал-1» и шашки.



Кроме того, в комплект поставки «Агата» входила коробка с десятью чистыми дискетами «ИЗОТ» болгарского производства (для сравнения, с другими популярными учебными ПК «БК-0010» и «ДВК» шло только пять дискет). Во времена тотального дефицита этот момент был немаловажным.

«Агат-9», имевший дисковод на 840 КБ, позволил комплектовать его загрузочной дискетой под названием «Инструментальный комплекс программиста» (ИКП). В результате загрузки на экран выводилось графическое меню выбора одного из пяти программных пакетов: «Рапира» — система программирования на одноимённом языке; «Бейсик» — система программирования на языке BASIC; Applesoft, переводящий «Агат-9» в режим совместимости

3) Графические режимы «Агат-7»: 64x64, 16 цветов; 128x128, 16 цветов; 256x256 ч/б. «Агат-9»: 128x128, 16 цветов; 256x256, 2 цвета; 256x256, 4 цвета; 512x256, 2 цвета (у «Агата-9» была возможность определения палитры, то есть 2 или 4 цвета выбирались из 16; кроме того, были доступны графические режимы Apple II+, за исключением 40x48).



с Apple II; «Ассемблер» — отладочный комплекс; «Копирование» — утилита для копирования дисков и файлов.

Помимо ИКП, с «Агатом» шла дискета с прикладным ПО — «Комплекс программ общего назначения» (КПОН). Последняя, четвёртая версия КПОН содержала следующие программы: СУБД «Парус»; систему численного моделирования (электронные таблицы); утилиту копирования (как в ИКП); новый текстовый редактор «ТОР» («Текстовый Оконный Редактор») и графический редактор Mouse-Graf.

В самом начале 90-х «Агат» был неплохой бюджетной <sup>4</sup> альтернативой для предприятий, которые не могли себе позволить IBM-совместимый ПК. Тем более что, кроме перечисленного стандартного ПО для «Агата», существовало немало других полезных программ, например: текстовые редакторы «Диалект», «Автограф», «Документ»; интегрированная система «ОФИС»; графические редакторы «ГрафСервис», «Шпага», AlvGraf; системы управления базами данных «Эврика» и «Кентавр»; бухгалтерские программы «Баланс», «Армбух», «Малая бухгалтерия».

Игр под «Агат» было написано сравнительно немного, пользователь вынужденно выбирал, в основном, из ассортимента игровых программ для Apple II первой половины 80-х. В этом плане «Агат» уступал отечественным клонам ZX Spectrum (которые к тому же стоили значительно дешевле), а после 1992 года — игровым приставкам Dendy.

К середине 90-х «Агат» окончательно морально устарел. Вероятно, последним его производство прекратил Загорский электромеханический завод «Звезда»: последние экземпляры собрали в конце 1993 года. Но в некоторых школах «Агат» использовался в учебном процессе вплоть до начала 2000-х.

Любопытное совпадение: именно в конце 1993 года, а точнее 15 ноября, компания Apple сняла с производства последнюю модель серии Apple II — Apple IIe 'Platinum'.

По некоторым сведениям, за всё время было произведено порядка 50 тысяч «Агатов-7» и, возможно, около 100 тысяч «Агатов-9».

*Статья из книги «APPLE. Эволюция компьютера»*

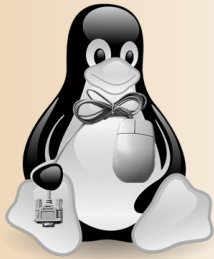
*Фото: Яков Халип, по заказу издательства «Скай Хорс»*



**Владимир Невзоров**

4) В первой половине 1992 года «Агат-9» с чёрно-белым монитором «Электроника» и широким матричным принтером «СМ 6337» стоил около 120 долларов.





## Debian: мышка в COM- порте



ель: завести серийную мышь через COM-порт в «Линукс»-дистрибутиве оффлайн.

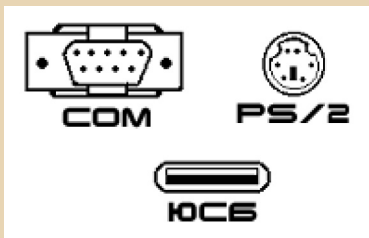
Как оказалось впоследствии, это не такая простая задача. Поскольку 99% современных дистрибов мышь в этом порте – не определяют по умолчанию. Из старичков, например, мышь сразу видит дистрибутив TinyME 2008. Но не будем сейчас отвлекаться, а начнём засовывать нашу историческую мышку в –

### Debian 8 «Jessie»

Для начала возьмём дистрибутив «Линукса» из линейки «Дебиана» – 8 «Джесси». Да-да, каждый линь-разработчик старается обозвать свою поделку «понеобычнее». Тут ещё довольно просто, поскольку линейка «Дебиана» именуется кличками героев мультфильма «История игрушек». Собственно, это заслуживает отдельной статьи.

Уточним, что через COM-порт кроме мыши белой подключаются и другие устройства. В том числе, например, джойстики. Итак.

Подключаем в серийный порт мышь (напомню, как он выглядит).



Установку операционной системы вполне можно производить без мыши вообще, задействуя лишь клавиатуру. После того как система у вас удачно установилась, вы запускаете её... А курсор висит по центру экрана и двигаться не хочет.

В этом случае есть простая команда, выполнив которую, можно эмулировать движение курсора через клавиатуру. Используя для перемещения курсора дополнительные серые цифровые кнопки.

Вызываем Терминал сочетанием клавиш **Ctrl+T**, либо выбрав его в контекстном меню через **Ctrl+Esc**, и вбиваем туда:

```
setxkbmap -option keypad:pointerkeys
Enter
```

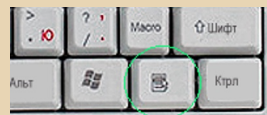
Если про ошибки не писалось, то, значит, команда исполнена верно. Далее. Гасим лампочку **Num Lock** на клавиатуре и нажимаем **Альт+Шифт+offNumLock** (работает и в Windows). После этого можно сразу использовать все 8 клавиш направлений для движения курсора. Причём средняя кнопка «5» в «Линуксе» отвечает за одинарное нажатие. Собственно, главное подвести курсор куда нужно, а там уже нажать **Enter**’ом.

Однако это полумера, ведь нам нужно задействовать реальный манипулятор типа «Мышь белая».

Для этого в **deb**<sup>1</sup>-подобных системах есть пакет **inputattach**.

<https://packages.debian.org/ru/sid/inputattach>

Если его нет в установленном вами дистрибутиве – то нужно скачать по ссылке выше. В случае, когда интернет ещё не настроен, переносим этот пакет на флешке. Можно, например, создать на рабочем столе новую папку с помощью кнопки «Свойства» на клавиатуре:

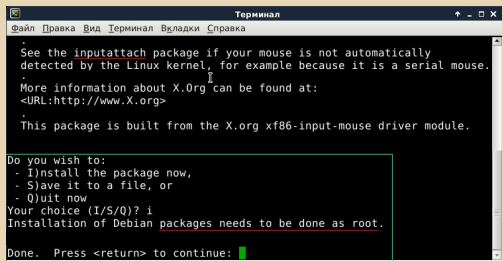


1) deb – самый распространённый формат пакета «Линуксов»





После того как пакет лежит на винчестере, его можно запустить несколькими способами. В «Дебиан 8» есть удобный встроенный «браузер», через который по умолчанию запускаются пакеты. Или же можно вызвать «Свойства» на файле `inputattach_1.7.1-1_i386.deb` (версия файла зависит от битности установленной вами системы, в данном случае – x32/86). После чего выбрать «Открыть с помощью» -> «Браузер». Затем напечатать `i`, `Enter`.



(Напомню, что развернуть пункт меню можно через **Алт** + подчёркнутая буква меню – **Ф**{айл} или другая.)

В случае если вы уже имеете права **суперпользователя** – пакет просто установится. Если же нет, то надо было позаботиться об этом заранее. Многие не советуют заходить в систему с **root**-правами. Но мы же экспериментируем. Тем более, разбираться в «Линях» новичку удобнее как раз под рутом. Ещё при установке ОСи вы должны были выбрать себе пароль для рут-прав. При очередной перезагрузке с ним надо просто залогиниться, и дело в шляпе. Главное, чтоб не в красной.

Короче говоря, `inputattach` мы установили. Ежели теперь просто открыть Терминал и вбить в него строку `inputattach -ms /dev/ttyS0` (`ms` – «Мелкософт», `tyS0` – номер вашего СОМ-порта) – то курсор должен забегать. Но это ДО закрытия Терминала и до следующей перезагрузки. (Если же оформить приведённую команду как **echo команда\_целиком | at now**, то и после закрытия терминала курсор будет бегать.)

Чтобы навечно прописать живой курсор в системе, его нужно добавить в «автозагрузку». Конечно, это «Линукс» – а значит, здесь всё не так просто. Для решения этого вопроса нужно пройти по адресу **файловая система/etc/** и найти там внизу файлик `rc.local`. Он служит здесь для запуска пользовательских скриптов и является аналогом автозагрузки.

Далее, в свободную строчку перед `exit`'ом, мы добавляем текст `inputattach --daemon -ms /dev/ttyS0` (Перед демоном два тире. Демон служит для запуска процесса в фоне.) После чего сохраняем файл (это опять же возможно лишь под рутом) и перезагружаем компьютер. Пока у нас нет мышки, вызвать меню управления питанием можно сочетанием **Ctrl+F4**.

Вообще, в разных дистрибутивах (сборках на базе ядра «Линукса») горячие клавиши разные. У «Дебиана», например, список из меню «Пуск» вызывается в любом месте через **Алт+F1**.

Ещё одним основным способом в «Линуксе» является установка пакета с помощью терминала. Для этого в нём нужно выйти на местоположение пакета (`ls` – просмотр содержащихся объектов, `cd` – переход в папку), затем вбить:

```
sudo dpkg -i /папка с
файлом/inputattach_1.7.1-1_i386.deb
```

В данном случае «зюдо» используется для предоставления прав суперпользователя (если вы вдруг залогинились не под рутом). `dpkg` – это пакетный менеджер «Дебьяна», а «`-i`» – `install`-параметр.

Если вы всё сделали правильно, то при следующем запуске «Дебиана» курсор будет двигаться как надо. Следующий пациент:

### Дебиан 11 Bullseye

Если «Джесси» с 2015 г.в., то «Булзай» уже свежачок – его год выпуска 2021. Собственно,



свежесть сильного значения не имеет. Поскольку «Линукс» по умолчанию бесплатен и нетребователен к ресурсам. В основной своей массе! Есть дистрибутивы – исключения из этого правила, но их мы сейчас касаться не будем.

Хотелось бы отдельно осветить тонкости установки рассматриваемой версии «Дебиана». Иногда старые мониторы (или видеокарты) инсталлом не определяются. Это как раз тот случай.

Итак, плюс к неработающему курсору мы получаем в этой версии ещё и потухший экран. То есть после установки вы запускаете систему, и вдруг экран тухнет – и всё. Создаётся ощущение полностью запущенной системы, но на монике горит красная лампочка. Превентивно это лечится следующим образом.

Для начала, после старта компьютера, в GRUB-меню (загрузчик выбора операционных систем) нужно нажать кнопку **E** на клавиатуре. В отличие от «Груба» в «Джесси», здешний и последующие «Грубы» ведут себя гораздо заторможеннее. Так что запаситесь терпением. После трёхсекундного ожидания на экране появятся настройки запуска системы. Подведя медленный курсор ближе к низу, нужно найти слово «**quiet**». Хотя считается, что писать следующую команду можно в любом месте этой строчки, советую всё же напечатать её именно перед квайетом. Так легче запомнить.

Значит, пишем **nomodeset** между пробелов, перед **quiet**. И как нам снизу советует помощник – **Ctrl+x** для запуска с изменённой настройкой.

Этот приём позволяет запустить систему с первичным графическим адаптером. А значит, мы получим работающий монитор. Понятно, что это будет действовать до первой перезагрузки. Стало быть, нужно изменить текст загрузчика в файле. По адресу: **система/boot/grub/grub.cfg**. Дописываем тот же

**nomodeset** перед **quiet** и сохраняем файл под рутотом. По желанию можно выполнить команду **sudo update-grub** – чтобы при последующем обновлении системы grub-файлик не заменился на дефолтный из **/etc/default/grub**. При последующей перезагрузке всё должно быть нормально.

Однако «Линукс» – капризная штука. Изменив что-то слегка неправильно, можно получить полный краш системы. Неспособность загрузить графическую оболочку, например. То есть вместо рабочего стола вы получите пододобие раннего ДОСа. Но не надо отчаиваться. Если вы помните, где ошиблись – то даже с чёрного экрана и мигающего белого курсора нижнего подчёркивания **\_** тоже можно работать. Да и вообще, графон в среде «Линукса» считается моветоном. Тру-линуксоиды должны обходиться без этих излишеств! Обойдёмся и мы.

Допустим, вы помните файл с ошибкой и его расположение. Путём нехитрых команд будем исправлять ситуацию.

**ls** – вывести список текущих объектов;  
**cd название папки** – открыть папку;  
**cd ../..** – подняться на два уровня вверх.  
 Да, слэш здесь прямой.

Находим интересующий нас файл и открываем его текстовым редактором. Раньше был устаревший **Vim** с командами:

**:w** – сохранить;  
**:q** – просто закрыть;  
**:q!** – закрыть без сохранения.

Теперь **nano** с подсказками, но на всякий случай:

**Ctrl+O** – сохранить. (Поскольку это «Линукс», то и движение тут левостороннее.)

**Ctrl+X** – выход.



В общем, открываем через команду: **nano имя\_файла**, поправляем, что нарушили, сохраняем, перезагружаем (команда **reboot**). Если нужно просто выключить – то **shutdown now**.

А дальше всё точно так же. Т.е. **inputattach** и... Стоп! Вот как раз файла **rc.local** – и нету! Где же он?!

Оказывается, что ещё со времён десятого «Дебиана» **rc.local** выкинули – якобы для безопасности. Ладно, достанем его снова из чулана, отряхнём и запустим.

В папке **/etc/** можно вручную создать пустой файл, переименовать его в **rc.local**, и набить его содержимым:

```
#!/bin/sh -e
#
# rc.local
#
# Как текст
#
# By default this script does nothing.

exit 0
```

В терминале установить исполняемость:

```
chmod +x /etc/rc.local
```

Там же подключить его сервисом в автозагрузку:

```
systemctl enable rc-local
```

Запустить его:

```
systemctl start rc-local
```

И под конец проверить работоспособность:

```
systemctl status rc-local
```

В конце будет написано **Success**. Теперь вы можете наполнять его нужным кодом, а нужен нам сейчас – **inputattach**. Точно так же, как в «Джекси».

Настоятельно рекомендуется также создать файл **rc-local.service** по адресу **/etc/systemd/system/rc-local.service**

И наполнить его следующим содержимым

```
[Unit]
Description=/etc/rc.local
ConditionPathExists=/etc/rc.local
```

```
[Service]
Type=forking
ExecStart=/etc/rc.local start
TimeoutSec=0
StandardOutput=tty
RemainAfterExit=yes
SysVStartPriority=99
```

```
[Install]
WantedBy=multi-user.target
```

На английском про Debian 11:

<https://blog.wijman.net/enable-rc-local-in-debian-bullseye/>

На нашем – про «Дебиан» 10, вариант чуть сложнее:

<https://dondub.com/2021/04/vklyuchenie-rc-local-v-debian-10/>

Ещё версия для 9-ки:

<https://codebeer.ru/rc-local-v-debian-9/>

Вуаля: курсор теперь реанимирован.

Если, допустим, через **rc.local** вы по каким-то причинам прописывать мышку не хотите, то попытаться сделать это можно через **Xorg**. Но и



он, бывает, отсутствует! В таком случае его тоже можно заново сконфигурировать.

Запускаем терминал, останавливаем графон (внимание, рабочий стол тут же отключается, и дальнейшие действия производятся исключительно текстовым способом):

```
# /etc/init.d/lightdm stop
```

Тут важно знать, какая графическая оболочка установлена в вашей системе. Если другая, то нужно будет заменить **lightdm** на **gdm** (дисплейный менеджер «Гнома»), **gdm3**, **kdm** или **xdm**. Можно просто перечислить их все подряд – одной командой:

```
# /etc/init.d/lightdm stop || /etc/init.d/gdm stop || и т.п.
```

В общем, графон выключится.

Далее пишем<sup>2</sup>:

```
$ cd /etc/X11/
# Xorg --configure
```

Затем, при необходимости, можно скопировать на родное место, переименовав:

```
cp xorg.conf.new /etc/X11/xorg.conf
```

Подробнее:

<https://wiki.debian.org/ru/Xorg>

«Дебиан»-пингвина с мышкой мы подружили. Продолжим опыты.



Ради разнообразия, перейдём к нашему третьему гостю:

## CentOS 7

Поскольку пациент основан уже на другом формате пакетов – **rpm**, то и различия в подходе есть.

Во-первых, это другой пакет для подключения мышки – **linuxconsoletools** (внутри него как раз и содержится искомый **inputattach**). Скачать его для семёрки можно тут:

<http://buildlogs.cdn.centos.org/centos/7/os/i386/Packages/linuxconsoletools-1.4.5-3.el7.i686.rpm>

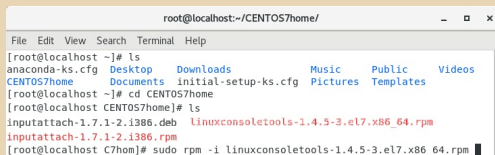
(**el7** – означает версию CentOS’а, для которого предназначен пакет, а **i686** – разрядность системы.)

Вообще, «Семёрка» – это первая часть CentOS’а, которая поддерживает консолетулсы. Это можно проверить в «Репологии»:

<https://repology.org/project/linuxconsoletools/versions>

Также существуют различия и в установке пакетов. Красношапочные пакеты<sup>3</sup> устанавливаются следующим образом:

```
sudo rpm -i linuxconsoletools-1.4.5-3.el7.i686.rpm
```



Если нам непременно нужно установить в CentOS пакет **inputattach**, то продадем это следующим образом. Поскольку **rpm**-варианта его не существует, попробуем сконвертировать его. Для этой цели качаем **package-converter** (<https://code.google.com/archive/p/foxoman/downloads>). Утилита в графической оболочке, которая поможет нам конвертировать пакеты разных форматов – друг в друга. По её использованию есть хорошее, даже единственное видео (на примере «Линукс Минт 7», но не суть важно):

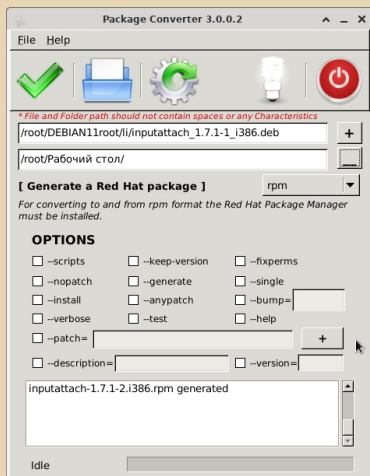
[https://www.youtube.com/watch?v=oV2D1\\_J8SE4](https://www.youtube.com/watch?v=oV2D1_J8SE4)

2) Решётка # означает, что команды будут исполняться с правами рута, а собачка @ или знак доллара – с правами обычного пользователя

3) Red Hat – разработчик этого типа пакетов и впоследствии хозяин дистрибутива CentOS



Как видно из приведённого ниже скрина, в первой форме ввода выбирается искомый пакет; ниже – местоположение, в которое требуется поместить готовый результат.



(Если на **Рабочий стол** не конвертируется, попробуйте другую папку.)

В случае удачной конвертации полученный **rpm**-пакет можно запустить как обычно.

Далее, точно так же идём в **Файловую систему/etc/**, находим там **rc.local** и добавляем ту же строчку:

```
inputattach --daemon -ms /dev/ttyS0
```

(С двумя тире перед демоном.)

Всё, курсор должен бегать после перезагрузки.

Единственная заковыка может возникнуть при первичной установке с диска. Установка довольно проста. Нужно выбрать приглянувшийся в интернете дистрибутив. Размером от ~200 МБ до нескольких гивов. Прожечь им лазерный диск (например, программой **CDBurnerXP**<sup>4</sup>)

И если экран перед установкой опять погаснет – то при выборе пункта установки с **компакт**-диска нажать (**Tab**)уляцию и опять же вписать **nomodeset** перед **quiet**.

Таким вот нехитрым образом мы оживили нашу COM-мышку – и заставили её бегать как ни в чём не бывало. (Спасибо за подсказки форуму <https://debianforum.ru/>)

Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)



4) <https://cdburnerxp.se/ru/download>







MS Office – неотъемлемый компонент компьютера под Windows. И то, что Word, Excel и PowerPoint не входят в комплект стандартных программ – «досадное недоразумение», которое пользователь может легко исправить, установив поверх свежей винды актуальную версию офисного комплекта от Microsoft. И всё, вроде бы, правильно. А как может быть иначе? По крайней мере, на постсоветском пространстве. Да, появлялись, в разное время, желающие потеснить Word и Excel, пусть хоть на чуточку – то «Бикар» с «Иваном Фёдоровым», то «Арсеналь» с «Лексиконом», то локализованный OpenOffice (а ведь локализацией StarOffice занималась ещё «Арсеналь»). Но разве вы найдёте эти продукты на пиратских сборниках? Что-то можно найти – «Лексикон» 97, 5.1, но редко, а «Лексикон XL» вообще в сборниках найти не получилось, как и «Ивана Фёдорова», хотя среди «национальных» редакторов для Windows именно его скорее можно назвать фаворитом, а не продукт «Арсенала». Но есть офисные программы, которые появлялись на пиратских дисках середины 90-х с завидным постоянством наряду с продуктами Microsoft, имели русскую локализацию, а также поддерживались многими российскими программами. Об этих программах пойдёт речь в данной статье.

Судьба компании-производителя – Lotus – тесно сплетена с судьбой IBM и IBM PC. Можно поспорить, что электронная таблица Lotus 1-2-3 сделала PC мощным инструментом для бизнес-пользователей, но программа сыграла

определённую роль в становлении PC-совместимых компьютеров. Мало того, неработоспособность 1-2-3 на IBM PCjr стала серьёзным недостатком компьютера (впоследствии Lotus выпустила специальную версию таблицы для PCjr – об этом можно более подробно прочитать в статье Юрия Литвиненко «IBM PCjr – большой провал большой компании» в 6-м номере Downgrade-журнала). В дальнейшем Lotus разрабатывала версии своих программ для OS/2, но также существовали варианты для Windows. Именно о них и пойдёт речь.

### Ami Pro – текстовый редактор

Самой востребованной программой в любом офисном комплекте является текстовый редактор. Хотя автору не удалось найти все рассматриваемые программы в виде единого комплекта (а он, вроде, есть), всё равно будет логичным рассматривать их как единый пакет. Итак, прошу любить и жаловать – Lotus Ami Pro – текстовый редактор от компании Lotus. Данному редактору посвящён отдельный раздел на Old-DOS.ru (<http://old-dos.ru/index.php?page=files&mode=files&do=show&id=1514>). Наиболее часто на дисках попадалась русская и английская версия 3.0. Русскую версию можно скачать по ссылке <http://old-dos.ru/dl.php?id=9560>. Установить программу не составило труда, однако, по сравнению с установкой продуктов Microsoft, в диалоге выбора типа установки есть отличия.

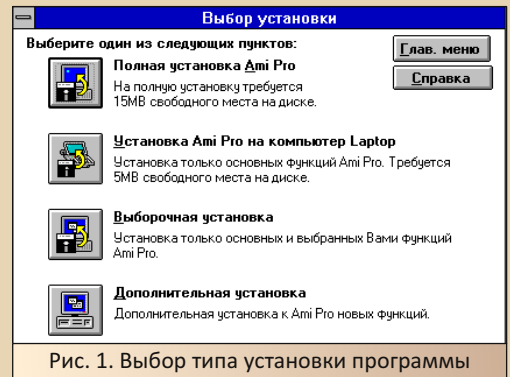


Рис. 1. Выбор типа установки программы



Как видно из рис. 1, нам предлагают поставить программу на сервер, на ноут, ну и привычная стандартная и выборочная установка. Также интересно, что после установки программы главное меню установки (см. рис. 2) не исчезло, а было показано снова – вдруг мы хотим узнать что-то новое о программе или же установить ещё какие дополнительные компоненты.

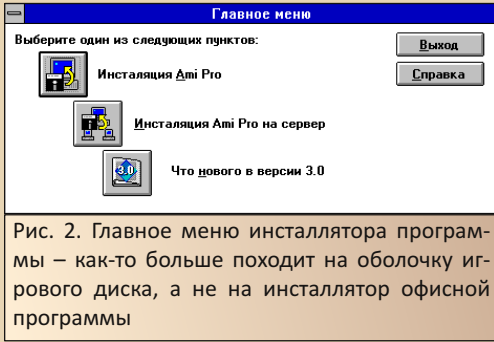


Рис. 2. Главное меню инсталлятора программы – как-то больше походит на оболочку игрового диска, а не на инсталлятор офисной программы

Внешний же вид программы показан на рис. 3.

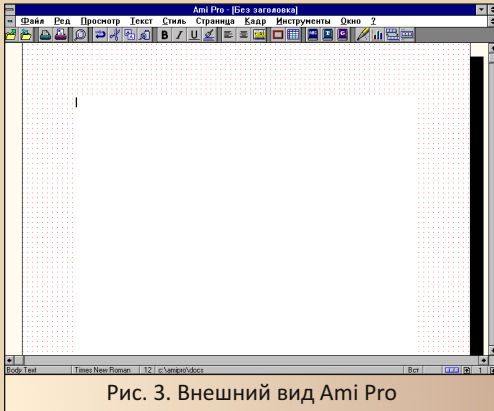


Рис. 3. Внешний вид Ami Pro

После запуска может показаться, с первого взгляда, что программа по количеству меню не уступает ворду (фактически является также профессиональным редактором). Однако интерфейс программы имеет определённые отличия от вордовского. Привычный к интерфейсу

MS Word для Windows пользователь (кстати, по интерфейсу «Лексикон 97» и «Иван Фёдоров» для Windows к нему гораздо ближе, чем продукт Lotus) может сразу не найти необходимые панели инструментов и функции. По крайней мере, автор не сразу увидел панель шрифтов. Казалось бы, кнопки редактирования, открытия, создания документа – всё на своих местах – на панелях инструментов вверху окна, но шрифты? Оказалось, что и они есть – редактор даёт возможность без проблем выбрать нужный шрифт, выбрать размер – в меню внизу окна (см. рис. 4 и рис. 5).

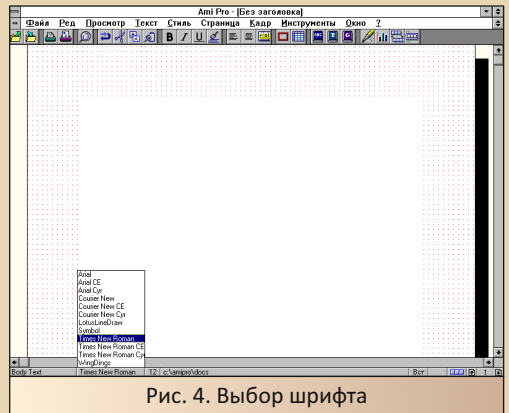


Рис. 4. Выбор шрифта

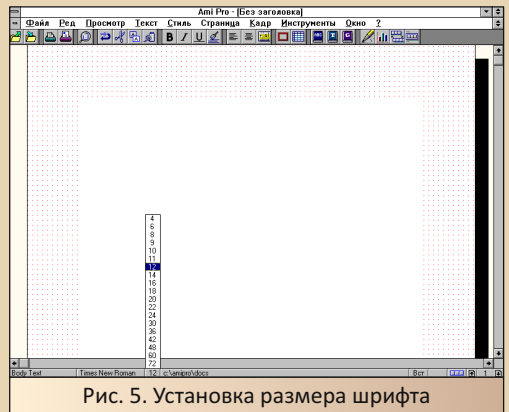
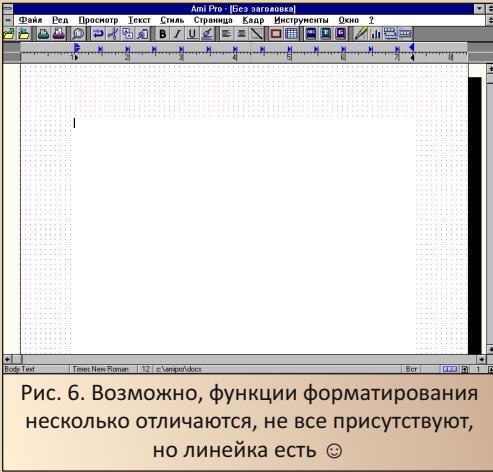


Рис. 5. Установка размера шрифта


При этом кнопки начертания букв находятся сверху, так что отсутствие выбора шрифта вы заметите не сразу ☹.



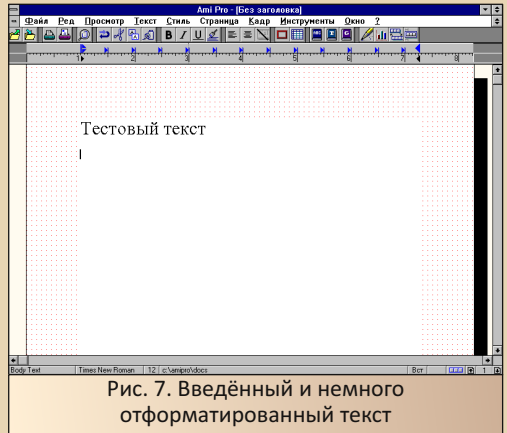
Кнопка выравнивания всего две – по левому краю и по центру (остальные варианты выравнивания доступны по команде меню **Текст->Выравнивание**). Но присутствует линейка, которая, правда, отключена по умолчанию, но включается кнопкой рядом с кнопками выравнивания текста. Нажмите на кнопку с жёлтой линейкой – и линейка появится (см. рис. 6).



Зато есть интересная особенность – поля отмечены красными точками.

Ещё проблемы может вызвать внешний вид кнопок. Так, кнопка сохранения документа имеет значок не дискетки, а папки со стрелочкой: . Так что назначение некоторых кнопок придётся определять экспериментально. 😊 Но русификация интерфейса делает такие эксперименты несколько проще.

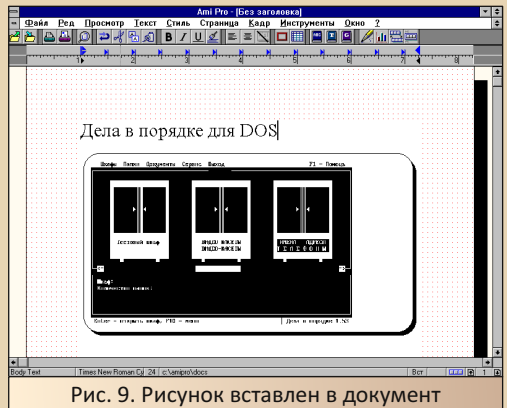
С наскаку удалось без особых трудностей ввести текст, выбрать шрифт (к сожалению, несмотря на русификацию, по умолчанию был установлен латинский шрифт Times New Roman даже для русской версии Windows – для устранения проблем с кириллицей нужно поменять его на кириллический), увеличить его высоту (см. рис. 7).



Добавить рисунок удалось, но тоже неприглядным образом – командой меню **Файл->Импорт графики**. Для вставки графики откроется диалог, показанный на рис. 8.



При этом в документ графический файл вставляется в подобии рамки, отбрасывающей тень (см. рис. 9).



При этом рисунок будет вставлен достаточно маленьким, и его придётся растянуть. Кстати, при этом в составе Ami Pro также поставляется подобие вордовского ClipArt'a – несколько картинок в собственном графическом формате продуктов Lotus.

Как видно, Ami Pro достаточно мощный, хоть и не очень привычный сейчас текстовый редактор. В своё время казалось, что «экспериментальный» интерфейс «Лексикона 2.0» – какой-то анахронизм. Что к началу 90-х интерфейс а-ля Word был стандартом де-факто интерфейса текстового редактора. Оказалось, что нет – не только российский «Микроинформ», но и зарубежные фирмы демонстрировали отличный от Word'a интерфейс, и Lotus, например, тоже.

### Lotus 1-2-3 – таблица-легенда

О редакторе Ami Pro и его преемнике Word Pro не слышали, думаю, если не многие, то таких людей достаточно. Ваш покорный слуга, например, знал Word, «Лексикон», чуть позже узнал, что есть «Слово и дело» (кстати, думал, что это русификация Word'a), а вот о Word Pro узнал гораздо позже. Зато о таблице 1-2-3 слышал или от мамы (она начала работать на компьютере в начале 90-х и ещё успела пообщаться с «Лексиконом», ДОСовским AutoCAD'ом), или же читал на рекламных листах журнала «Радио». За рубежом же, как писал выше, неспособность IBM PCjr запустить Lotus 1-2-3 попортила немало крови айбиэмовцам.

Легендарная ДОСовская программа получила преемника для Windows. Как и Ami Pro, версии Lotus 1-2-3 также доступны на OldDOS.ru (<http://old-dos.ru/index.php?page=files&mode=files&do=show&id=1499>). Здесь же доступны и версии для DOS. Автор выбрал русскую четвёртую версию для Windows (<http://old-dos.ru/dl.php?id=2487>), однако на сайте доступна и пятая русская версия (<http://old-dos.ru/dl.php?id=5924>).

Интересно, что Lotus 1-2-3 создала группу «Продукты Lotus», в то время как Ami Pro

установился в группу Lotus Applications, что вызвало, например, у автора путаницу, когда он поставил Ami Pro, 1-2-3 и Lotus Organizer и не нашёл ярлыков текстового редактора. Только потом узнал, что они есть, но в другой группе программ.

Внешний вид программы показан на рисунке 10. Как видно из рисунка, табличный редактор не особо отличается, на первый взгляд, от других табличных процессоров – того же Excel – тот же лист, разлинейный на клетки.

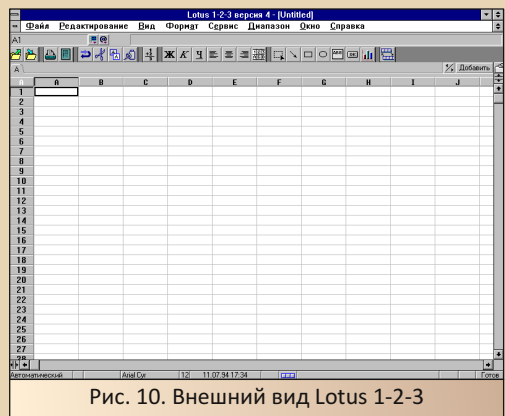


Рис. 10. Внешний вид Lotus 1-2-3

Как и в случае с Ami Pro, самые простые функции пользователь, знакомый с MS Excel, выполнит без проблем. Автор, например, сделал подобие списка на закупку, для чего, в своё время, очень часто использовал Excel (рис. 11).

№	А	В	С	Д	Е	Ф
1	№	Наименование	Цена (руб.)	Количество (шт.)	Стоимость (руб.)	
2	1	K176IA?	4	2		
3	2	K176IE5	4	1		
4	3	K176IE13	30	1		
5	4	Резистор 1 кОм 025 Вт 0.5		4		
6	5	КРЕН8В	5	1		
7						

Рис. 11. Список на закупку – микросхемы K176 примерно столько стоили в 2002-2003-м году, остальное – фантазия автора ☺ – возможно, что КРЕНка далеко не на 9В ☺

Посчитать стоимость одной позиции удалось без проблем:

$$=C2*D2$$



И стоимость каждой позиции посчитана. Но как посчитать «автоматически» для остальных позиций. Оказалось, что «узелка» в правом нижнем углу ячейки, как было в Excel, тут нет. Тогда как? Как вариант, автор выделил нужные ячейки и выбрал в контекстном меню пункт «Заполнить по шаблону» (см. рис. 12).

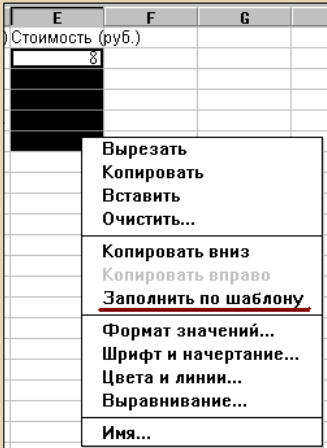


Рис. 12. В отличие от Excel, обнаружить «узелок» для автоматического заполнения ячеек не удалось. Зато можно выделить нужные ячейки и выбрать в меню «Заполнить по шаблону» или же забить копиями значения одной ячейки

Интересно, что 1-2-3 требует десятичную дробь, записанную через запятую, а не через точку. Как видно из рис. 13, значение «0.5» программа восприняла как нулевое.

С	D	E	F
Цена (руб.)	Количество (шт.)	Стоимость (руб.)	
4	2	8	
4	1	4	
30	1	30	
0.5	4	0	
5	1	5	

Рис. 13. Программа заполнила все ячейки, но для резисторов определена нулевая стоимость из-за неправильно записанного дробного значения

Как только поменял в дроби точку на запятую (и удалил апостроф в начале строчки ☺), всё нормально посчиталось (см. рис. 14).

С	D	E	F
Цена (руб.)	Количество (шт.)	Стоимость (руб.)	
4	2	8	
4	1	4	
30	1	30	
0,5	4	2	
5	1	5	

Рис. 14. После замены точки в дроби на запятую, программа прекрасно посчитала и стоимость резисторов

Вставить диаграмму тоже оказалось не сложно – как и в Excel, выделил интересующий столбец и нажал кнопку вставки диаграммы. После этого определил размеры вставляемого рисунка-диаграммы.

По умолчанию вставилась столбиковая диаграмма (см. рис. 15).

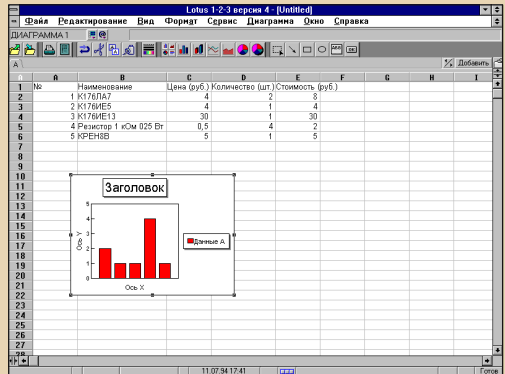


Рис. 15. Вставлена диаграмма – по умолчанию – плоская столбиковая

Внешний вид диаграммы можно изменить с помощью кнопок появившейся панели инструментов. Автор, например, выбрал трёхмерную круговую диаграмму (см. рис. 16).





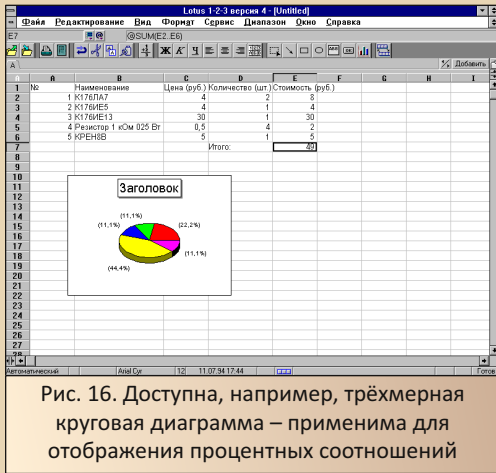


Рис. 16. Доступна, например, трёхмерная круговая диаграмма – применима для отображения процентных соотношений

А вот такая функция вызвала проблему – посчитать суммарную стоимость. Привычное по Excel:

=СУММ(E2:E6)

эффекта не дало. Показалось, что на несколько секунд 1-2-3 вообще вошла в ступор. Оказалось, что в 1-2-3 эта команда выглядит так:

@SUM(E2..E6)

Но такие тонкости без проблем, думаю, познавались в процессе использования. Тем более что автор решил, с наскоку, проблему очень просто – выделил ячейки, которые нужно просуммировать, и ячейку внизу, в которую надо расположить результат. После нажатия кнопки  $\frac{1}{2}$  сумма посчиталась.

Как видно, примитивные действия также доступны пользователю, уже знакомому с Excel. Хотя, автор Excel тоже осваивал потихоньку и совершая ошибки. Плюс, до сих пор не может сказать, что не случится такой задачи, ради которой придётся напрячь мозги. Так и с 1-2-3 – при необходимости пользователю не нужны особо будут аналогии с другими табличными редакторами, да и к тому же на 1-2-3 для Windows, наверное, переходили чаще с 1-2-3

для DOS, а не с Excel, и, вполне возможно, виндोजная версия таблицы Lotus имела с ДОСовской версией много общего.

### Lotus Organizer

Когда-то у автора был интересный диск «6 семестров» (или семь) – обучающий курс компьютерной грамотности начала нулевых. Пользователю предлагали обучаться основам работы на компьютере на примере Windows 2000. Благодаря этому курсу автор немного тренировался в написании bat-файлов – увы, сейчас их делаю, только когда нужно запустить программу с парой-тройкой, а то и более параметров – не более того. Плюс научился создавать такие файлы не только средствами Нортон-подобных файловых менеджеров, как было в курсе, а средствами винды и стандартного блокнота ☺. Конечно же, не обошлось без программ MS Office, ещё был «ПРОМТ 99», но среди этих программ притаилась программа от Lotus – Lotus Organizer 98.

Оказалось, что первая версия данной программы разработана ещё для Windows 3.x и тоже часто попадалась на пиратских сборниках. Он также есть на сайте Old-DOS.ru ([http://old-dos.ru/files/file\\_1517.html](http://old-dos.ru/files/file_1517.html)). Автор выбрал русскую версию (<http://old-dos.ru/dl.php?id=8455>). Она также установилась без проблем, добавив ярлычки в группу, созданную Lotus 1-2-3.

Внешний вид программы показан на рис. 17.

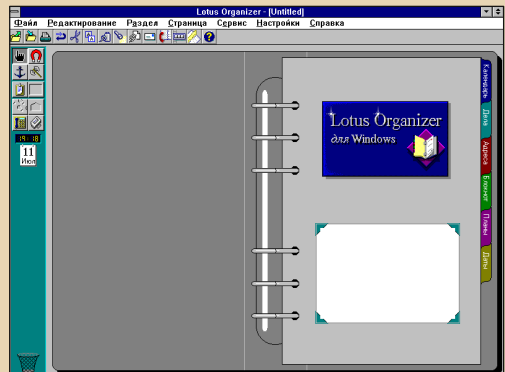


Рис. 17. Внешний вид программы Lotus Organizer



Дизайн, имитирующий прототипы программ из реального мира, возможно, не всегда оказывается удачным – например, едва ли был бы удачен редактор текстов с анимированной печатной машинкой внизу окна, а у САПров как-то анимированных кульманов тоже не попадалось – неудобно. Однако есть несколько «второстепенных» программ, где именно аналогия с «железным» прототипом пошла программе на пользу. Первое, что вспомнит, думаю, читатель – VentaFax – факсимильных программ много, но в наших широтах не думаю, что многие пользуются аналогами от конкурентов, хотя WinFax – программа с длинной и славной историей, да и с неплохими возможностями. Да ещё, вроде бы, сейчас усечённая версия входит в MS Outlook, хотя, могу ошибаться. Другой пример – «Дела в порядке» – что-то есть лубочное в программах «Бикара», но нарисованные шкафы и папки сделали своё дело – программу покупали и с удовольствием использовали. Другое дело, что, видимо, персональный архив был куда менее востребованной программой, чем, скажем, текстовый редактор или переводчик. Но это не вина конкретно «Дел в порядке» – «Евфрат» тоже сложно найти ☺).

Вот и в случае с Lotus Organizer на экране мы видим изображение записной книжки, страницы которой скреплены кольцами. Разные разделы разделяются разноцветными пластиковыми листками. Правда, кажется, что в наших широтах подобные ежедневники уже появились позже, чем программа. Сейчас можно купить, но родители автора, например, пользовались телефонными книжками, общими тетрадями или же блокнотами, сделанными из общих тетрадей (а автор, например, использовал в 2006-м году такую самодельную записную книжку в четверть тетрадного листа – нашли практически неиспользованную в ящиках «стенки» ☺).

Как и современный «бумажный» организатор, программа от Lotus предполагает

разделение записей: заметки, привязанные к датам, контакты, неструктурированные записи, дела, план-график, дни рождения.

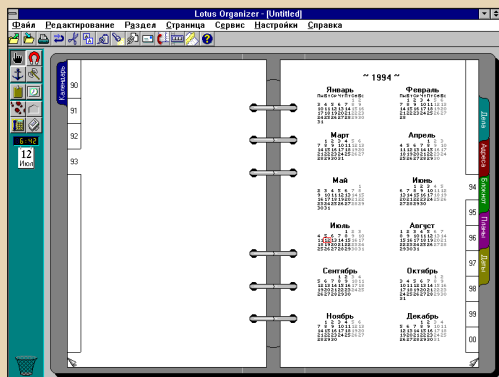


Рис. 18. Календарь

К сожалению, календарь ограничен 31 января 2001 года. Это последняя дата, на которую можно перейти (кстати, при этом 2000-й и 2001-й год нужно писать 00 и 01 соответственно). Те же ограничения и для запланированных дел. Хотя, если учесть, что программа 94-го года... обидно, конечно, что так происходит, но хотя бы при этом программа спокойно запускается при любой системной дате, а не вываливается с ошибкой, как некоторые.

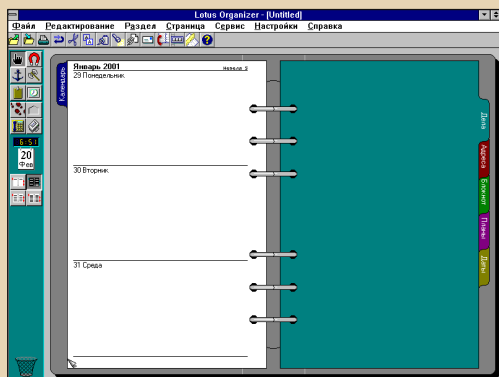


Рис. 19. Последние листы календаря – то же ограничение и для списка запланированных дел



Зато заносить записи в блокнот можно без проблем с датами – заголовок записи может быть любой – так почему бы не поставить «невероятную», с точки зрения программы, дату 20 февраля 2022-го года (см. рис. 20).

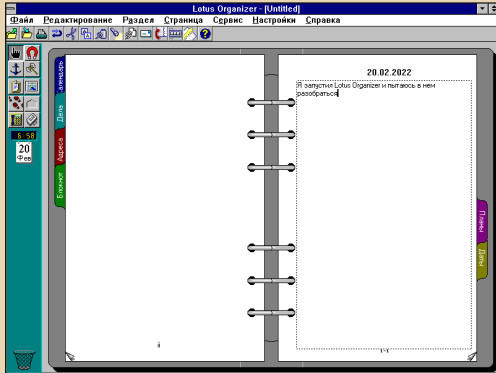


Рис. 20. Записи в разделе «Блокнот» предполагают любой заголовок, так что проблемы с датой не возникает. Другое дело, что программа вам не напомнит, что запланированное дело нужно выполнить

Какие ещё есть функции у органайзера? Много. Можно из программы позвонить, например (см. рис. 21) – к тому же у звонилки есть своя телефонная книга.

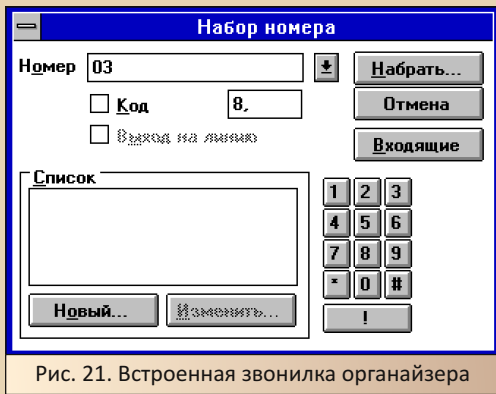


Рис. 21. Встроенная звонилка органайзера

Можно осуществлять поиск по заметкам (см. рис. 22).

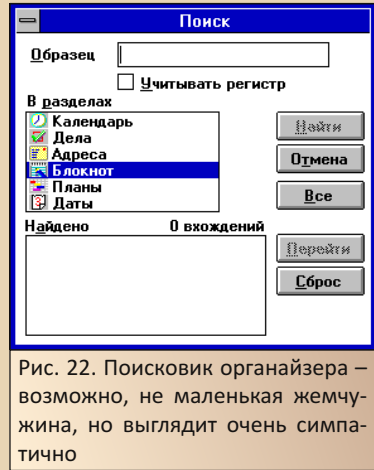


Рис. 22. Поисковик органайзера – возможно, не маленькая жемчужина, но выглядит очень симпатично

А можно просто лазить по менюшкам и любоваться чудесным интерфейсом.

### Связь с внешними программами. Проверка орфографии


Большинство офисных программ предполагает использование совместно с Microsoft Word. Программы либо встраивают свою панель инструментов в редактор Microsoft, либо передают результат работы в данный редактор (OCR или переводчик). Однако некоторые программы предполагали использование и совместно с продуктами Lotus – обычно предполагается использование совместно с Lotus Notes (эта программа не описывалась в данном обзоре, так как требует отдельной обзорной статьи) или Ami Pro. Сейчас мы попробуем программы Lotus в связке с несколькими программами.

Большинство «нестандартных» текстовых редакторов поддерживались программами проверки орфографии, например «ОРФО» или «Прописью», что логично. Задача программы проверки орфографии – внедрить поддержку русского языка в программы, не имеющие локализации. Поэтому чем больше программ она поддерживает, тем лучше (кстати, в MacOS существует программа, добавляющая проверку



орфографии в абсолютно любую программу – увы, сейчас не вспомню, как называлась, но был поражён, когда узнал, что там не нужна поддержка конкретных программ).

Автор решил попробовать «ОРФО» для Windows 3.5: <http://old-dos.ru/dl.php?id=5919>. Увы, у автора уже были непонятки с этой программой, когда экспериментировал с MS Works. Проблема была в том, что эксперименты проходили с русской версией Works (см. 16-й номер журнала), поэтому сложно было сказать, когда используется родная проверка орфографии, а когда «ОРФО».

Поэтому, сперва, попробуем встроенную проверку Ami Pro до установки «ОРФО». Проверку орфографии можно запустить либо нажатием кнопки , либо командой меню **Инструменты->Проверка орфографии**. Причём в последнем случае откроется диалог настроек проверки (см. рис. 23).

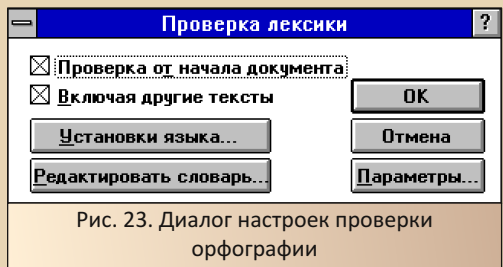


Рис. 23. Диалог настроек проверки орфографии

При нажатии кнопки «Установки языка» откроется диалог, в котором можно выбрать язык проверки орфографии и язык документа (рис. 24).

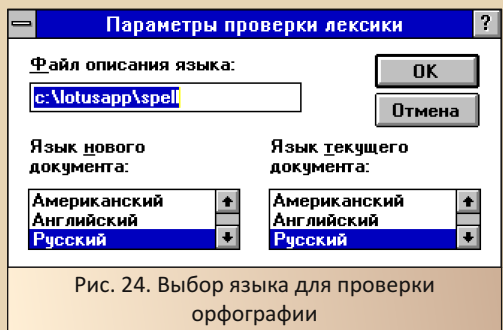


Рис. 24. Выбор языка для проверки орфографии

После этого, при нажатии кнопки «ОК» в диалоге настроек проверки орфографии (том, что на рис. 23), начнётся проверка (см. рис. 25). При нажатии на кнопку вы получите этот результат сразу.

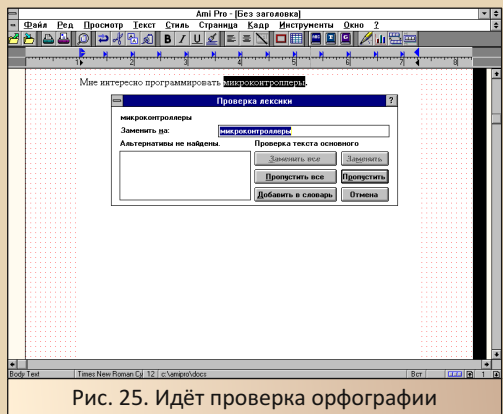


Рис. 25. Идёт проверка орфографии

Теперь ради опыта установим «ОРФО». Во время установки программа предложила встроить модуль проверки орфографии не только в Ami Pro, но и в 1-2-3 (см. рис. 26).

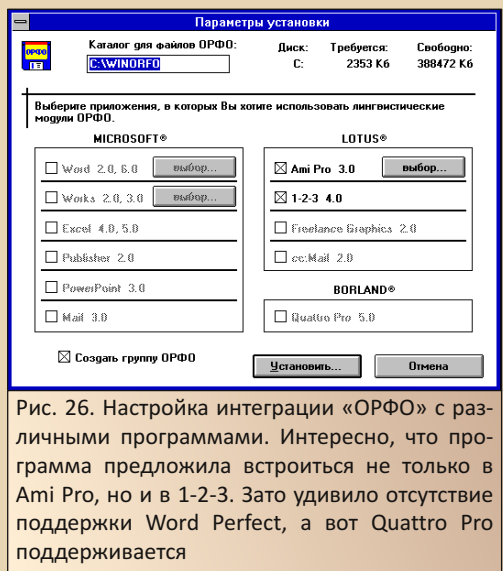


Рис. 26. Настройка интеграции «ОРФО» с различными программами. Интересно, что программа предложила встроиться не только в Ami Pro, но и в 1-2-3. Зато удивило отсутствие поддержки Word Perfect, а вот Quattro Pro поддерживается

При установке программа выдала сообщение об ошибке, но поставилась. После этого в



группе программы появился ярлык, запускающий настройку интеграции «ОРФО» с различными программами.

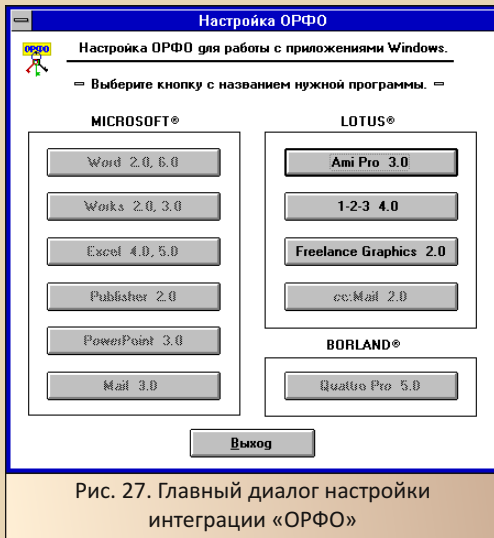



Рис. 27. Главный диалог настройки интеграции «ОРФО»

Для Ami Pro доступна настройка проверки орфографии, тезауруса и расстановки переносов. Увы, программа пишет, что тезаурус работает, но при нажатии соответствующей кнопки  в Ami Pro получаем сообщение, что тезаурус отсутствует. Просто думал, что «ОРФО» восполнит этот пробел – увы, не получилось.

Зато такое ощущение, что модуль орфографии установлен – встроенная проверка орфографии спотыкалась на слове «микроконтроллеры» – после установки «ОРФО» уже нормально проверяет и не возмущается.

### Интеграция с OCR

Теперь попробуем связать Ami Pro с оптическими системами распознавания символов. CuneiForm 2.95 предполагала не только поддержку Word'a, но и поддержку Ami Pro. Ярлык, устанавливающий кнопку запуска OCR, также ставился в группу программы. Правда, автор никогда не пользовался им до последнего

момента. Плюс, возможно, Ami Pro поддержит идущая вместе с HP ScanJet программа PaperPort. Трудно сказать, что из офисного софта может интегрироваться с этой программой, а что – нет. Вот FineReader 2.0 не захотел работать с PaperPort, а «Евфрат 97» добавил кнопку запуска, что позволило его использовать совместно хотя бы с CuneiForm Lite. Возможно, и Ami Pro подхватится, а то и можно будет передавать ей не просто текст, а RTF-файл.

Начнём с PaperPort. Эксперименты будут проводиться со сканером HP ScanJet 5P, драйверы и софт для которого можно скачать по ссылке <http://dgmag.in/N18/Scanner/SCANJET5.rar>. Были установлены драйверы, PaperPort и усечённая специальная версия CuneiForm.

После запуска выяснилось, что PaperPort прекрасно определила Ami Pro и добавила соответствующий значок внизу окна (см. рис. 28).

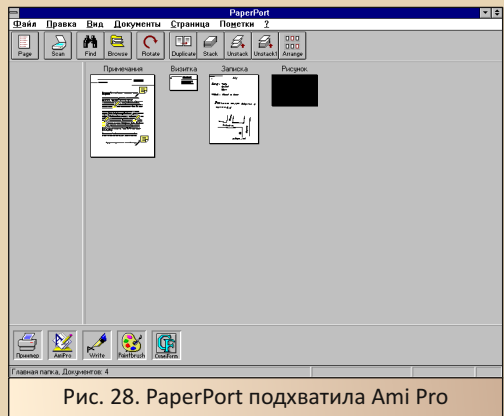


Рис. 28. PaperPort подхватила Ami Pro

Вот только после этого начались проблемы. Идущая в составе PaperPort усечённая версия OmniPage может выдавать результат распознавания в формате Ami Pro. CuneiForm Lite может выдать только текст или RTF-формат. В настройках можно его выбрать, но при старте Ami Pro всё равно создавала почему-то файл именно в собственном формате и, в результате, появлялся просто пустой листок и не более того.





В общем, связка двух «буржуйских» программ с русификатором не катит, попробуем зайти с другого конца. Когда-то автор ставил CuneiForm 2.95b и видел значок интеграции поддержки программы не только в Word, но и в Ami Pro. Что ж, попробуем тогда полноценный CuneiForm – тем более что программа может распознавать смешанный англо-русский текст, что не может не радовать ☺. В этот раз автор решил для опытов вытянуть версию 2.95 (не 2.95b). Данная программа доступна в соответствующем разделе сайта Old-DOS.ru:

<http://old-dos.ru/index.php?page=files&mode=files&do=show&id=1956>

Конкретно CuneiForm 2.95 доступна по ссылке <http://old-dos.ru/dl.php?id=17359>. При установке автор свалил все файлы в один каталог и после этого запустил установку. Увы, ярлыка установки поддержки CuneiForm в Ami Pro не появилось. Но файл был в каталоге CuneiForm – **cuneirus.smm**. Его нужно открыть с помощью Ami Pro. Открываем и устанавливаем для текста описания шрифт Times New Roman Cyr или другой кириллический шрифт. Хотя если у вас установлен ParaWin или комплект шрифтов от «ПараГраф» – ParaType – всё проще – всё откроется без проблем. Просто документ использует параграфовский шрифт PragmaticaCTT – в ParaWin он, вроде, есть.

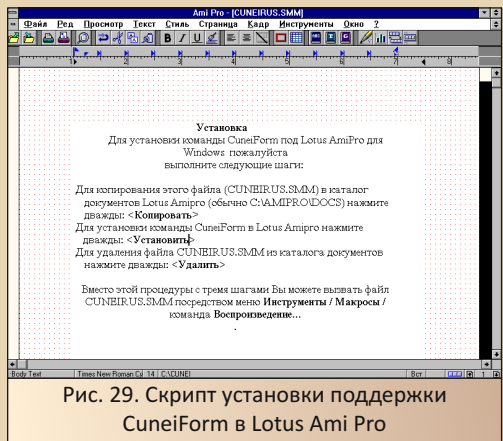


Рис. 29. Скрипт установки поддержки CuneiForm в Lotus Ami Pro

После открытия файла и настройки нормального отображения необходимо сперва кликнуть дважды на ссылку, копирующую скрипт в каталог Ami Pro – она идёт первой с начала документа, а только потом запускать установку. В процессе установки вас спросят, где находится CuneiForm, а дальше макрос будет всё делать сам. Разве что при закрытии программы (автор решил перезапустить редактор перед вызовом CuneiForm) спросит, сохранять ли изменения в файле макроса. Автор согласился, на всякий случай.

После перезапуска в меню «Файл» появилась строчка «CuneiForm». При нажатии на неё запустится программа распознавания (см. рис. 30).

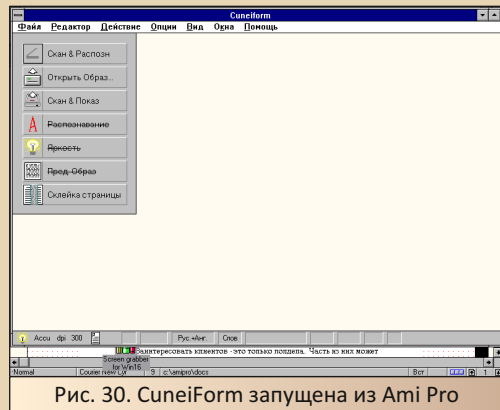


Рис. 30. CuneiForm запущена из Ami Pro

Ваш покорный слуга ещё перед запуском установки поддержки OCR в Ami Pro выбрал и настроил сканер. В качестве интерфейса взаимодействия, помня предыдущие проблемы именно с CuneiForm 2.95, выбрал AccuPage. Теперь, когда программа запущена из редактора, просто нажимаем кнопку «Скан & Распозн», чтобы запустить процесс сканирования документа с последующим распознаванием.

При использовании интерфейса AccuPage программа отсканирует весь лист. Если хотите распознать только часть, можно воспользоваться отдельно сканированием, потом отдельно выбрать фрагмент для распознавания.



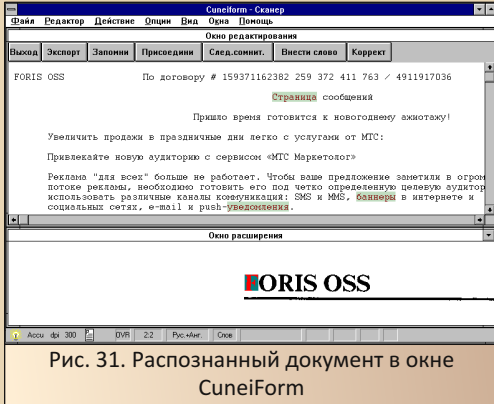


Рис. 31. Распознанный документ в окне CuneiForm

После этого необходимо закрыть окно CuneiForm и согласиться на сохранение результата распознавания. В таком случае результат будет передан Ami Pro, который «встретит» вернувшегося пользователя диалогом, показанным на рис. 32.

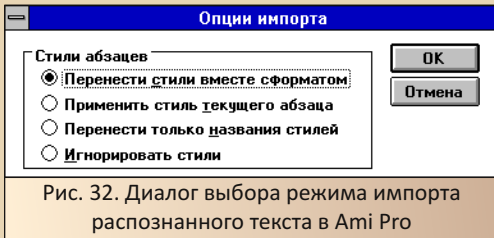


Рис. 32. Диалог выбора режима импорта распознанного текста в Ami Pro

Вариант вставки текста с сохранением форматирования показан на рис. 33. Правда, после вставки текста, возможно, понадобится поменять шрифт на кириллический.

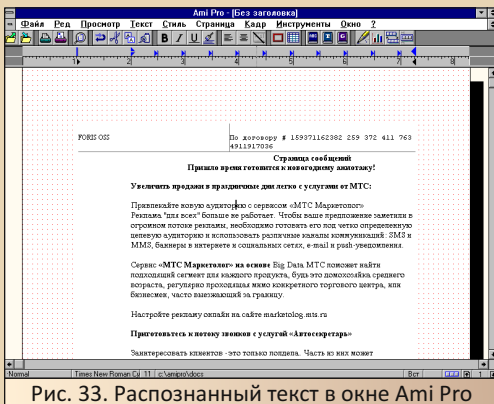


Рис. 33. Распознанный текст в окне Ami Pro

В принципе, полученным результатом автор более чем доволен. Разве что процесс оказался заморочным и в интеграцию Ami Pro с PaperPort верил куда больше, чем в то, что CuneiForm получится вызвать через меню Ami Pro и получить нормальный распознанный текст.

### А ещё?

Для полного набора, пожалуй, не хватает ещё переводчика. К сожалению, в Stylus – даже в версиях 2.x – не заявлялась поддержка каких-либо редакторов, кроме программ от Microsoft – Word и Excel (его добавили в версии 2.51). Для остальных приложений существовал механизм DDE. Формально можно было передать и принять текст из любой программы, но, во-первых, это было весьма заморочно, а во-вторых, ещё и не всегда работало. У автора есть только один положительный пример, когда удалось связать между собой через DDE Stylus 2.51 и WinWord 6.0, которые и так прекрасно работали вместе. А вот передать текст перевода в редактор «Дел в порядке» для Windows (на «Иване Фёдорове» отдельно не экспериментировал) не вышло, как и перенести текст из FineReader 1.3 в Stylus 2.0. И никто не может гарантировать, что Stylus прекрасно свяжется с редактором Lotus (тем более, ещё непонятно, поддерживает ли Ami Pro технологию динамического связывания). Единственная программа-переводчик, которая заявляла поддержку Ami Pro – «Сократ Профессиональный 2.0». Увы, про него можно сказать словами Аполлона Митрофановича Сатанеева из «Чародеев» – до сих пор ищем...

В заключение, как обычно водится, решил узнать, опознаются ли программы Lotus «Делами в порядке» для Windows. Как обычно, используем демоверсию 1.1:

<http://old-dos.ru/dl.php?id=11104>



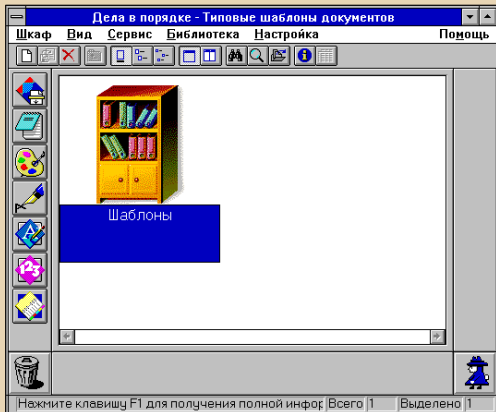


Рис. 34. «Дела в порядке» – как ни странно, все три программы опознаны, и программа автоматически добавила кнопки их запуска (кстати, как и кнопку запуска PaperPort)

Бикаровская программа, как видно из рис. 34, опознала все три программы и автоматически добавила кнопки их запуска. Кстати, в составе программы установился даже шаблон документа Ami Pro. Интересно, что зарубежные программы программой определяются без проблем, а вот тот же Stylus даже на панель быстрого запуска не поместили.

### «Lotus-тройка» и «Русский офис»

Компания Lotus выпустила много программ для DOS, Windows и OS/2. За кадром осталась Lotus Notes, достойная отдельной статьи, почтовик cc:Mail, кстати, тоже начинавшийся с DOS. На Old-DOS.ru тоже можно найти достаточно разных программ этой компании: базу данных, систему персонального планирования, а ещё был, вроде, редактор презентаций или бизнес-графики. Но почему выбраны именно эти три программы – редактор текстов, таблица и органайзер? Ответ на вопрос – в заголовке раздела – именно эти три программы входили в пакет «Lotus-тройка». Собственно, из-за этого автор и медлил с обзором программ – надеялся найти этот комплект. Увы, комплект не попадался, в то время как три

программы периодически встречались на обзорах пиратских сборников. Не утерпел и решил всё же написать по трём программам статью.

Интересно, что поиск по названию комплекта выдал две статьи (<https://www.kommersant.ru/doc/83777> и <https://www.kommersant.ru/doc/87870>), где указывается, что в ответ на создание компанией Lotus такого комплекта планируется выпуск другого комплекта программ – «Русский офис», включающий в себя... MS Word 6.0 для DOS (причём в статье <https://www.kommersant.ru/doc/83777> указывается «Русское слово» – не знаю, как шестая версия, но более ранние включали в себя не только Word и русификатор, но и «ОРФО»), систему распознавания символов Tiger от Cognitive Technologies и переводчик Stylus. По иронии судьбы комплект программ «Русский офис» будет создан, но ни переводчик от «ПРОМТ», ни распознавалка от Cognitive Technologies туда не войдут – разве что российское представительство Microsoft в конечном итоге купит «Арсеналь» и права на комплект «Русский офис», но это, как говорил Каневский, совсем другая история...

Андрей Шаронов (Andrei88)





## POWERDESK – УТИЛИТЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ДЛЯ



обычно, когда речь заходит о комплекте утилит, вспоминается в первую очередь Norton Utilities. Скорее всего, речь пойдёт о небольших программах, обслуживающих жёсткий диск, реестр Windows, делающих очистку системы – остальные утилиты обычно идут приложением, особенно если комплект ориентирован на Windows. Ну кому особо нужна утилита сравнения файлов, антивирус из утилитного комплекта (да, заменит любимый DrWeb/AVP/Nod32 на NAV/McAfee – вы на такое согласитесь?) или утилита, предоставляющая предельно общие сведения о системе? Никому особо...

Но можете ли себе представить, что существует пакет утилит, который тоже можно назвать утилитным офисом, который... не выполняет подобных действий? Да, там нет утилиты проверки или дефрагментации жёсткого диска, проверки и сжатия реестра Windows, нет чистильщика кэша браузера! Там ничего этого нет! Этот пакет утилит призван обслуживать не систему, но пользователя – сделать его работу с компьютером чуточку удобней, чуточку проще и приятней. Такому комплекту будет посвящена настоящая статья.

Да, комплект, описанный в статье, не является единственным в своём роде – примерно тем же целям служит Norton Navigator компании Symantec (надеюсь, когда-нибудь появится статья и об этом пакете). В этой же статье речь пойдёт о комплекте PowerDesk.

Пакет PowerDesk компании OnTrack доступен на сайте Old-DOS.ru: <http://old-dos.ru/index.php?page=files&mode=files&do=show&id=8576>.

Для экспериментов автор выбрал версию PowerDesk 4.0 Pro: <http://old-dos.ru/dl.php?id=23574>. С ней и решено проводить эксперименты. На основном компьютере сложностей с установкой программы не возникло, думается, у читателей тоже не должно быть проблем, надеюсь, и на компьютерах с Windows 9x. Сейчас же приглянемся к отдельным программам.

### Файловый менеджер PowerDesk

Знакомиться с программами начнём с программы, давшей название всему пакету – файловому менеджеру **PowerDesk**. С первого взгляда может показаться, что столкнулись с обычным, хоть и усовершенствованным проводником (см. рис. 1).

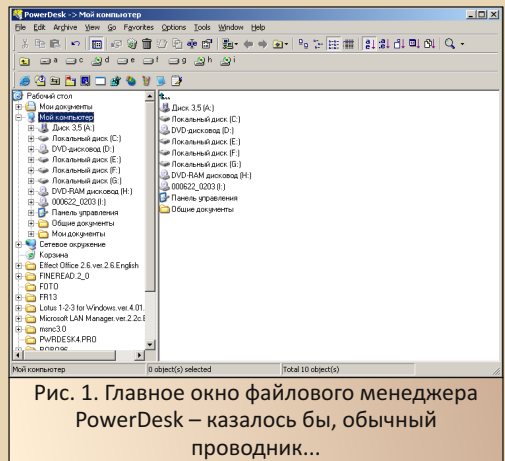


Рис. 1. Главное окно файлового менеджера PowerDesk – казалось бы, обычный проводник...

Однако командами **View->Dual Pane Horizontal** или **View->Dual Pane Vertical** можно «преобразить» программу (см. рис. 2 и рис. 3 соответственно). В любом из этих двух



режим PowerDesk получает две идентичные «панели» проводника.

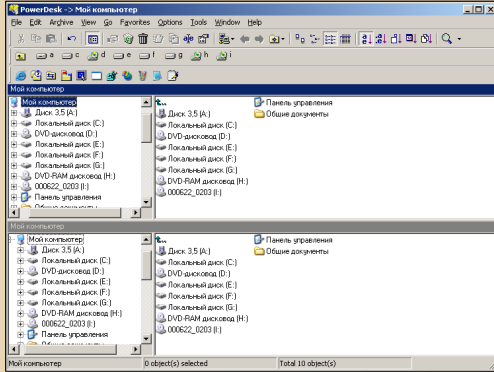


Рис. 2. PowerDesk с панелями, растянутыми по горизонтали

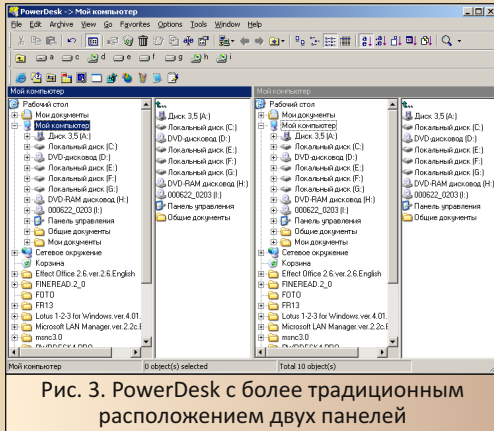


Рис. 3. PowerDesk с более традиционным расположением двух панелей

Программа реализует достаточно давнюю идею, которая высказывалась ещё во времена Windows 3.x, когда для удобства открывали две идентичные панели в системном диспетчере файлов (см. рис. 4).

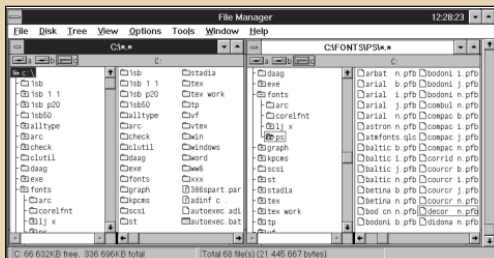


Рис. 4. Диспетчер файлов Windows 3.1 из седьмого издания «IBM PC для пользователя»

Как видим, в распоряжении пользователя появляются два идентичных проводника. Когда-то автору из-за этого понравился другой файловый менеджер – Explor2000 (см. рис. 5).

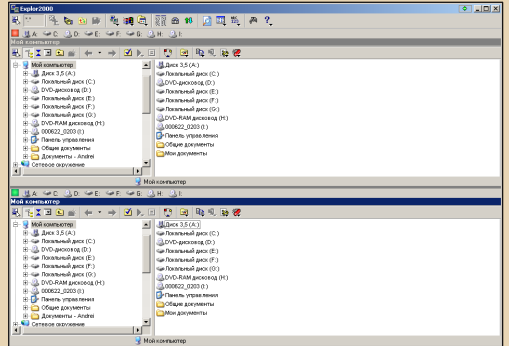


Рис. 5. Файловый менеджер с аналогичным PowerDesk дизайном – Explor2000

К сожалению, ограничение времени использования и отсутствие генераторов ключей, серийников и патчей расстроили автора настолько, что он не стал делать полноценный обзор программы, лишь упомянув её в статье-обзоре в 33-м номере журнала.

PowerDesk же вполне может использоваться без каких-либо ограничений. Конечно, дизайн программы больше тяготеет к Windows 9x, но разве это минус? По мнению автора, в плане органичности дизайна программа может конкурировать с описанным в 32-м номере журнала WinNavigator.

Кроме двух панелей, PowerDesk обладает панелью инструментов, в которой сразу же доступны другие программы пакета, кроме того, есть кнопки вызова консоли Windows, редактора Paint, Internet Explorer'a, блокнота и WordPad, а также редактора реестра Regedit (решение спорное, но для кого-то весьма удобное). Если какие-то кнопки кажутся пользователю лишними, а то и опасными – вдруг кто решит запустить редактор реестра и поиграть с записями – их можно убрать в диалоге, вызываемом пунктом **Customize Launchbar** контекстного меню панели инструментов (см. рис. 6).





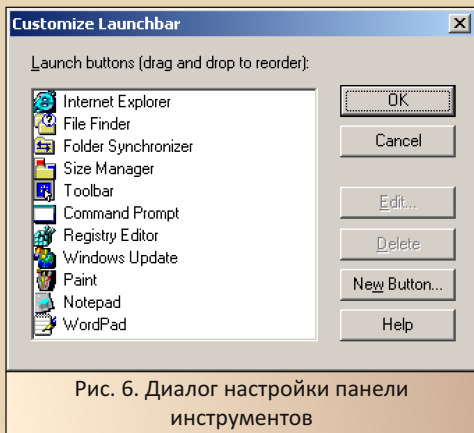


Рис. 6. Диалог настройки панели инструментов

Но в панель инструментов можно также добавить другие ярлыки – достаточно только перетащить ярлык запуска программы на панель инструментов, и соответствующая кнопка тут же добавится (см. рис. 7).

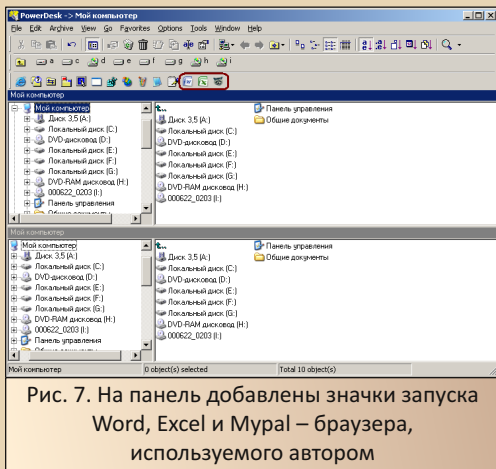


Рис. 7. На панель добавлены значки запуска Word, Excel и Mural – браузера, используемого автором

В целом файловый менеджер оставил приятное впечатление. Разве что не Norton-подобная оболочка, но это на любителя. В конце концов, проводник сам является аналогом не менее культовой, чем Norton Commander, оболочки – XTtree, которая как-то не прижилась у нас, но, как понял, очень популярна за рубежом.

### Архиватор с максимальной архивацией

Другим интересным компонентом PowerDesk является архиватор. К сожалению или к счастью, у данной программы нет отдельного ярлыка для запуска. Зато если вы при установке отметили пункт ассоциации архивов с PowerDesk, значки файлов архивов поменяются (см. рис. 8).

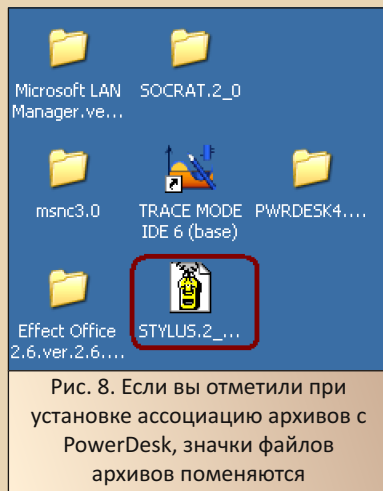


Рис. 8. Если вы отметили при установке ассоциацию архивов с PowerDesk, значки файлов архивов поменяются

При двойном щелчке откроется точно такое же окно, как и у файлового менеджера. Разве что в открытом каталоге будут содержаться файлы архива (см. рис. 9). В принципе, в этом и заключается идея архиватора – пользователь работает с архивами как с обычными папками.

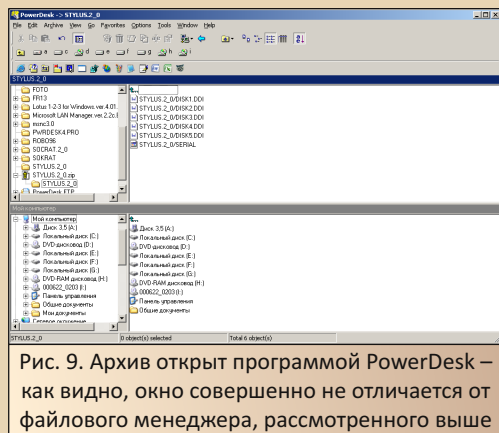


Рис. 9. Архив открыт программой PowerDesk – как видно, окно совершенно не отличается от файлового менеджера, рассмотренного выше



К сожалению, у программы есть определённые сложности с отображением названий файлов на русском языке (см. рис. 10).

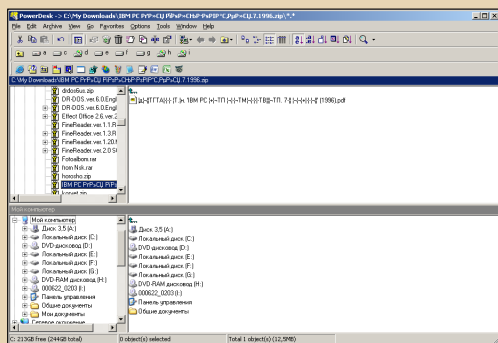


Рис. 10. Содержание архива с седьмым изданием «IBM PC для пользователя», скачанного с Old-DOS.ru. Как видно, кириллические символы в названии файла отображаются неверно, хотя открыть PDF-файл это не помешало

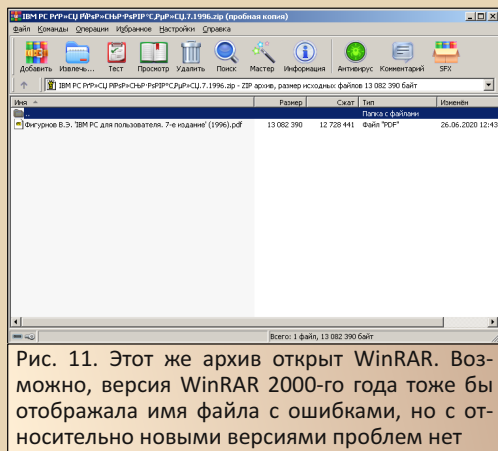


Рис. 11. Этот же архив открыт WinRAR. Возможно, версия WinRAR 2000-го года тоже бы отображала имя файла с ошибками, но с относительно новыми версиями проблем нет

**Статистика и резервы для очистки**  
Периодически возникает ситуация, когда нужно знать, какой объём занимает та или иная папка, тот или иной файл. Особенно такая информация интересна, когда пользователь хочет почистить диск. Что удалять в первую очередь? Где искать самую объёмистую и одновременно ненужную папку? Вот для таких целей в составе PowerDesk есть утилита **Size Manager** (см. рис. 12).

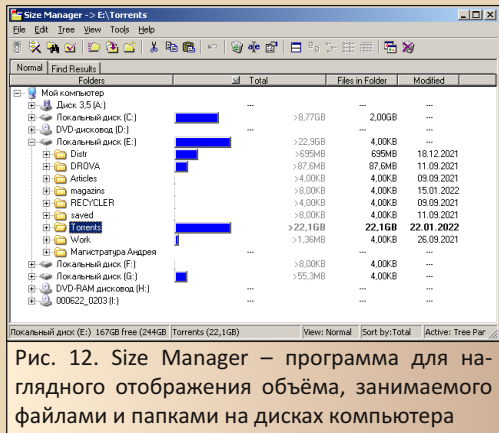


Рис. 12. Size Manager – программа для наглядного отображения объёма, занимаемого файлами и папками на дисках компьютера

Объём, занимаемый папкой или файлом, отображается и в виде числа, и в виде диаграммы-столбика. Так пользователь может увидеть самую объёмистую папку в системе. Так, автор удивился, что самая объёмистая или одна из самых объёмистых папок на диске C: – папка с закачками. ☺

**Для синхронизации файлов**

У вас часто возникает необходимость синхронизации файлов? У автора редко. К сожалению, практически не привык создавать резервных копий, за что и поплатился этим летом, когда накрылся элемент, казалось бы, вечный – жёсткий диск основного компьютера. К сожалению, всё равно, пока что, новых резервных копий не появилось.

Вот, возможно, для таких целей или для других случаев, когда нужно поддерживать содержимое в одинаковом виде и периодически обновлять, в комплекте PowerDesk есть программа **Folder Synchronizer** (см. рис. 13).



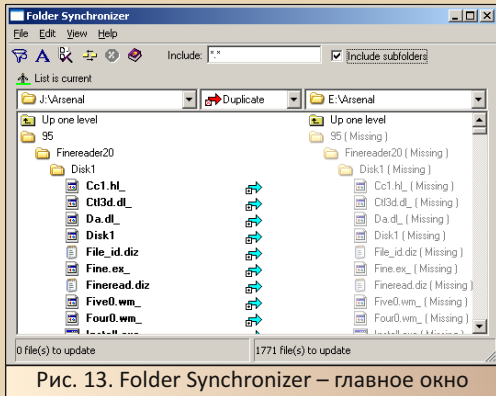



Рис. 13. Folder Synchronizer – главное окно

К сожалению, программа не даёт выбора отдельных папок для синхронизации. Так, чтобы синхронизировать конкретную папку на жёстком диске компьютера и переносном «винте», автор создал пустую папку с тем же названием, что и на переносном жёстком диске (E:\Arsenal). И только после этого можно производить синхронизацию – папки с файлами с пустой папкой. Если вы отметите галочкой пункт **Include subfolders**, программа просканирует вложенные папки. После этого можно нажать кнопку синхронизации , и необходимые файлы будут скопированы. Конечно, при малом количестве файлов проще будет воспользоваться инструментами проводника – просто копировать нужную папку на сменный носитель или с него и разрешать замену совпадающих файлов, но с ростом количества файлов, возможно, надобность в таком синхронизаторе будет ощущаться всё сильнее.

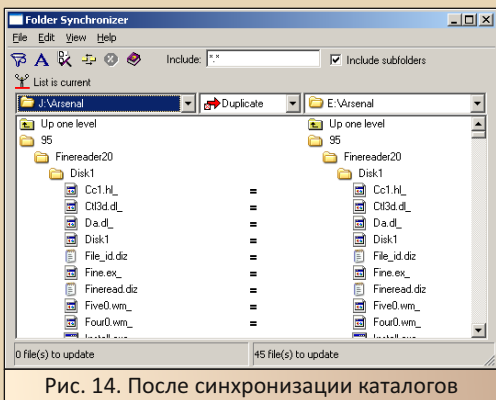


Рис. 14. После синхронизации каталогов

### Заключение. Параллельная вселенная

Что написать в заключении? Пакет программ оставил достаточно приятное впечатление. К сожалению, за кадром осталась такая интересная программа, как **ToolBar**, расширяющая возможности панели задач Windows, добавляя туда дополнительные панели инструментов. Осталась за кадром по достаточно банальной причине – из всех программ именно она не запустилась под Windows XP (у автора стоит SP3, возможно, на более ранних версиях работать будет). Хотя, при этом мастер настройки прекрасно отработал. Также остались за кадром программа **Dialog Helper** – честно, не разобрался, что она делает – и **File Finder** – программа для поиска файлов – она показалась достаточно похожей на стандартный поиск Windows XP, поэтому не захотел её рассматривать отдельно.

О программах, честно скажу, читал когда-то у Леонтьева в книге «Персональный компьютер 2002». Причём описывался более мощный и объёмистый пакет – OnTrack System Suite, в который входили не только описанные в данной статье утилиты, но ещё и комплект системных утилит Fix-It, содержащий аналоги программ из комплекта Norton Utilities. В принципе, такой комплект был бы чудесным выбором для начинающего пользователя. Увы, с покупкой компьютера всё пошло не так – автор вдохновился идеей поиска Нортон-подобного файлового менеджера, взял в прокате диск с Norton Utilities и т.д. Кроме того, уже в «Новейшей энциклопедии персонального компьютера 2004» большая часть программ уже так не описывалась, а книжку за 2002-й год тогда, вроде, отдали. Да и на дисках PowerDesk не попалась. Зато сейчас можно вполне исправить пробел, установив на компьютер с Windows 98 вместо привычного FAR'a (увы, WinRAR полностью не заменить) и, возможно, других программ программы от On-track и оказаться в параллельной, незнакомой, но достаточно симпатичной и уютной вселенной с более удобным проводником в качестве файлового менеджера, интегрированным в систему архиватором, а в случае с установкой более полного комплекта, ещё и с «альтернативным» комплектом системных утилит.

Андрей Шаронов (AndreI88)





# НАСЛЕДНИК ТУРБО ПАСКАЛЯ



**З**накомство автора (а, как выяснилось, не только его ☺) с программированием началось, фактически, с Паскаля. А конкретней – с Turbo Pascal компании Borland. Сперва было беглое знакомство в девятом классе на уроках информатики – так получилось, что вначале программировали у доски – человек выходил к доске, писал текст, а потом все смотрели и проверяли. «Будет ли работать у Шаронова? Нет? А почему?» – и несло со стороны парт: «Точку с запятой забыл!!!» – и ваш покорный слуга начинал судорожно искать, где ж наковырял. Скажете, что глупо – не спорю. Скажете, что неинтересно – не соглашусь. Куда хуже было, когда... нас усадили за компьютер. Сажали по два человека на машину, хотя маленькая группа (урок был в девятом классе факультативным – из всего класса ходили только два парня, остальные – девичьи – уроки вёл достаточно молодой дядька ☺) и нас можно было рассадить по одному. Так получилось, что моя соседка заявила, что она всё знает и сейчас всё сделает как надо. Вогнала текст, проверили по тетрадке, запустили – программа честно отработала – сложила два числа и вывела результат на экран – больше от неё ничего не хотели. Но вашему покорному слуге не особо это дело понравилось – он-то ничего не делал. Ну и плюнул на обучение – в следующий раз не пришёл. Как потом выяснилось, и занятия достаточно быстро кисли. Ещё один товарищ тоже не захотел ходить. ☺

Второй же раз обучался уже на курсах. К тому времени уже дома был компьютер, был и некоторый опыт общения с ДОСовскими программами. А на курсах показали тоже ДОСовские игры – цветные линии и «Роботландию». Вот и Паскаль оказался тоже ДОСовским. Кого-то, возможно, напрягало, что программа работала под DOS, автору этих строк же нравилось. Задно узнал, как же переключается язык в

ДОСовских программах. ☺ Паскаль же превратился в инструмент на каждый день – преподаватели давали лабораторные работы на этом языке, дома же использовали Паскаль для решения расчётов – так мы с товарищем делали расчётку по электростатике, например, а потом ваш покорный слуга рисовал синусоиду, проверяя алгоритм рекурсивной генерации.

Но тогда на Windows XP с запуском «Турбо Паскаля» не возникало проблем – другие программы могли иметь проблемы в работе (например, Norton Commander хоть и запускался, но программы, входящие в его состав, требовали прямой доступ к аппаратным средствам компьютера, чего не хотела Windows XP), у Паскаля таких проблем не было. По крайней мере, на уровне учебных программ проблем не возникало – даже рисование в графическом режиме проходило без проблем. Но уже на Windows 7 и выше, говорят, возникают проблемы. Один из вариантов – запуск программы под DOSBox – такой вариант предлагал **Антиквар** для QBasic в 22-м номере журнала. Однако для Паскаля, как выяснилось, был другой вариант. На одном из компьютеров в институте ваш покорный слуга увидел PascalABC.Net – то есть вариант Паскаля для новых систем.

Когда же начал обдумывать статью, обсуждать, редактор журнала нашёл вариант Паскаля, способного работать под Windows 98. Именно этой версии будет посвящена настоящая статья.

## Begin

Скачать программу можно по ссылке:

[http://193.68.19.127/Software/Pascal\\_ABC\\_2.2/PABCDistr.zip](http://193.68.19.127/Software/Pascal_ABC_2.2/PABCDistr.zip)

У автора с установкой проблем не возникло, правда, установка происходила на



компьютере под управлением Windows XP, но программа датирована 2005-м годом, а тогда, насколько помню, Windows 98 ещё поддерживалась. Тем более, если речь идёт об учебной программе – Windows Longhorn/Vista делает только первые шаги, а компьютеры под Win 98 ещё стоят в домах, думается, и в школах тоже. Так что, думается, на компьютере под Windows 98 программа, скорее всего, заведётся.

Внешний вид программы показан на рис. 1.

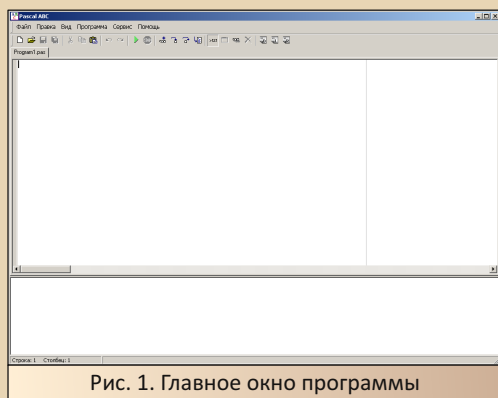




Рис. 1. Главное окно программы

Для ввода исходных текстов программ программа содержит редактор с несколькими вкладками. При запуске создаётся файл **Program1.pas**. При этом можно спокойно открыть другие файлы, между которыми удобно переключаться. Текстовый вывод производится на экран внизу окна (его можно включить и выключить кнопкой ). Запуск программы производится кнопкой .

Интересно, что программа, несмотря на нацеленность на образование и написание относительно простых программ, имеет основные средства отладки – пошаговое исполнение, просмотр содержимого переменных. Конечно, мелочь, но приятно. Просто, когда-то один из преподавателей на вопрос, как же отлаживать программы на простых микроконтроллерах типа AT89C2051, PIC16F84 и похожих – без интерфейса отладки, ответил в духе: «Пишем программу, компилируем,

загружаем, запускаем – если не работает как надо – начинаем думать». Здесь могли реализовать нечто подобное (а мы так и изучали Паскаль ☺). Но тут есть средства отладки – казалось бы, минус – головой можно думать меньше, но, с другой стороны, можно получить навык работы с отладчиком.

Но такой могла быть любая учебная система разработки программ – хоть под Си, хоть под Паскаль, хоть под Python. Но тут программа, претендующая на нишу Borland Pascal – поэтому интересно проверить, будут ли исполняться хотя бы простые, но так знакомые со школьной и институтской скамьи вещи.

### Uses CRT

Модуль **CRT** входил в состав Паскаля компании Borland. Ваш покорный слуга был удивлён, когда узнал, что такой модуль... включён и в состав Borland C++. Да, вместо привычного «**uses CRT**» можно записать «**#include CRT.h**» и получить, как понял автор, те же функции под Си.

Модуль CRT содержал интересные функции текстового экрана – ваш покорный слуга, например, пользовался активно функцией **ClrScr** – очистка текстового экрана (кстати, автор применял её и для очистки графического экрана, от чего наблюдал занимательный эффект – экран окрашивался в серый и ничего больше не работало). Ещё была функция **ReadKey** – обычно ей задерживали исполнение программы – пользователь должен был прочитывать, что вывела программа, и нажать любую клавишу. Ну и окрашивание текста.

Сейчас мы попытаемся запустить программу с использованием модуля CRT. Для начала попробуем простую программу:

```
uses CRT;
```

```
Var a, b, summ: integer;
```

```
begin
```

```
  ClrScr;
```

```
  writeln('Введите первое слагаемое');
```

```
  Readln(a);
```





```

WriteLn('Введите второе слагаемое');
ReadLn(b);
summ:=a+b;
WriteLn('Сумма слагаемых a и b: ', summ);
ReadKey;
end.

```

При запуске среда стала жаловаться, что функция **ReadKey** вызывается как процедура, а не функция. Посмотрев примеры, ваш покорный слуга добавил переменную **temp** типа **char**, а строчка с **ReadKey** была переписана следующим образом:

```
temp:=ReadKey;
```

Однако при запуске программы оказалось, что в вызове функции **ReadKey** действительно необходимости не было. Все строки выводились внизу окна, и после окончания работы программы пользователь мог прочитать без проблем все сообщения программы (см. рис. 2). Так что если вы исключите вызов данной функции – **именно для организации ожидания, чтобы пользователь мог посмотреть выводимые данные** – функционал программы не пострадает. Понятно, если функция используется в каких-то более сложных задачах, от функции отказаться не получится.

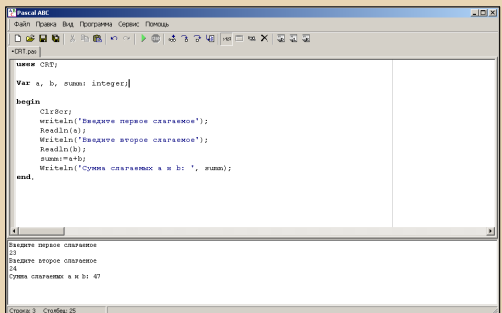


Рис. 2. Результат работы программы – программа уже отработала, но вы без проблем можете прочитать все выведенные данные

Конечно, в Borland и Turbo Pascal был экран отладки, где тоже можно было посмотреть

вывод программы, но это требовало отдельного перехода. Здесь же «отладочный экран» всегда доступен пользователю. Возможно, это повлияло на реализацию функции **ReadKey**.

Однако с изменением цвета текста не получилось.

Среде Pascal ABC был скормлен такой текст:

```

uses CRT;

begin
  ClrScr;
  TextColor(10);
  WriteLn('Проверка вывода цветного текста');
end.

```

При запуске программа жалуется на неизвестный идентификатор **TextColor** (рис. 3).

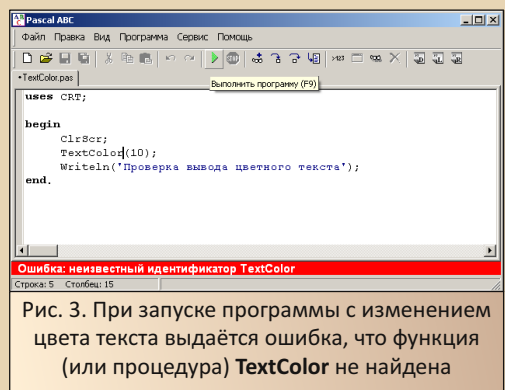


Рис. 3. При запуске программы с изменением цвета текста выдаётся ошибка, что функция (или процедура) **TextColor** не найдена

При этом на Turbo Pascal 7.0 была проверена сходная программа (красным выделены добавленные строки):

```

program TextCol;

uses CRT;

begin
  ClrScr;
  TextColor(10);
  WriteLn('Colored text');
  ReadKey;
end.

```



Программа прекрасно запустилась и выдала окрашенный текст:

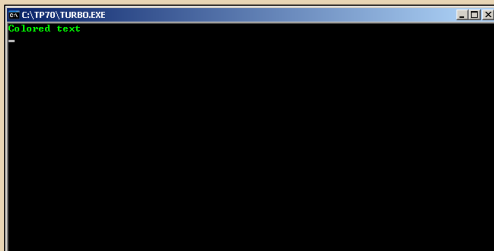


Рис. 4. Результат запуска программы, выводящей цветной текст

Возможно, это ограничение демонстрационной версии или же модуль CRT был расширен в более поздних версиях, но в данной версии функция окрашивания текста не работает. По крайней мере, в обсуждении PascalABC.Net жалоб на неработоспособность этой функции не встречал.

### Uses Graph? Uses GraphABC!

Другой памятный по обучению модуль – **graph**. Как было интересно рисовать на экране даже простые фигуры. Автор даже не рвался изобразить что-то осмысленное – даже забивать экран прямоугольниками разного цвета и способа заливки было интересно. Даже казалось, что интересно сделать такую штуку в виде заставки. В принципе, получилась тогда имитация заставки – программа запускалась, забивала прямоугольниками экран, очищала его и делала это постоянно, пока не будет нажата любая клавиша.

Да и, такое ощущение, что модуль **graph** применялся чаще, чем **CRT**. Например, товарищ хоть и ходил на курсы по Паскалю (но в местной СЮТ), но вроде о модуле не знал. По крайней мере, я вписывал использование модуля на автомате, а потом использовал его функции, но когда переписал его не работавшую или работавшую не так «красиво» программу на свой лад, долго удивлялся, почему Паскаль объявлял неизвестными такие привычные функции. ☺ По поводу модуля графических функций, думается, таких вопросов бы не возникло.

Однако, как выяснилось, у Pascal ABC нет модуля **graph**. Вместо этого пользователю предоставляется модуль **graphABC**.

В отличие от модуля **CRT**, по модулю **graphABC** есть небольшое пособие: [ссылка](#).

Некоторые функции вызвали что-то знакомое в памяти – например, **MoveTo**, **LineTo**, **Circle** и **Line**, но тут действительно многое поменялось – отдельно функции **InitGraph**, например, не было, функция **SetColor**, например, тоже не поддерживается – цвет задаётся в параметрах при выводе примитива либо функцией **SetBrushColor**, но не цифрой, а специальной константой типа **clRed**, **clYellow**, **clGreen** (константы прописаны в справке – в разделе «Цветовые константы»), но не все из перечисленных констант можно использовать в данной версии – красный, зелёный, синий и жёлтый, а также чёрный и белый получилось, а вот розовый или аквамарин поставить уже не вышло). Интересно, что исчезла функция **Bar** – сплошной прямоугольник (оказалось, что **Rectangle** рисует именно закрасненный прямоугольник). Вместо неё есть функция **FillRect**. Но со справкой, в принципе, всё становится более-менее понятным.

В итоге удалось скормить паскалю вот такой текст:

```
uses GraphABC;
begin
  SetBrushColor(clYellow);
  Rectangle(10, 10, 600, 50);
end.
```

При запуске графический примитив был нарисован в отдельном окне (см. рис. 5).

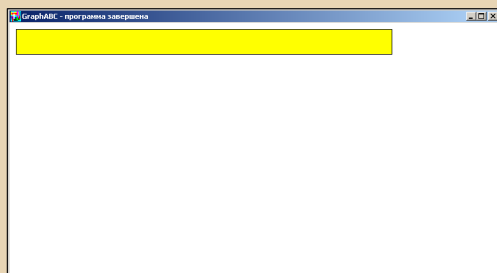



Рис. 5. Результат работы программы – закрасненный прямоугольник отрисован в отдельном окне. В Borland Pascal он был бы нарисован на полный экран в разрешении 640x480



Трудно сказать, что модуль graphABC повторяет борландовский graph, но, в принципе, с переходом на новый модуль больших проблем не возникает, но и программы без изменений работать тоже не будут.

### Учебные задания

Компания Borland не разрабатывала Паскаль непосредственно для учебных заведений. Простота среды разработки, понятность языка, толковые модули сделали своё дело – Turbo Pascal 7.x прижился именно как учебный инструмент, хоть студенты и используют его на 10-30%. Всё же работа с файлами, процедуры, функции, а также, например, модуль «оконного» интерфейса – как минимум, для создания интерфейсов в духе самой среды Borland – используются редко. Мы с товарищем, например, только один раз использовали вывод в файл, а «оконный» интерфейс я начал ковырять только раз – когда у меня возникло желание написать собственную оболочку для программатора, но так дело и не дошло ни до программатора, ни до управляющей программы.

Pascal ABC разрабатывался изначально как учебная среда, поэтому, уже в составе самой программы присутствуют учебные задания. Само задания доступны по кнопке . При нажатии кнопки откроется диалог выбора варианта задания (см. рис. 6).

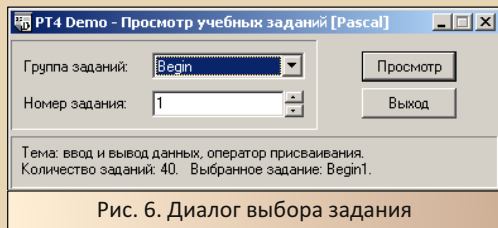


Рис. 6. Диалог выбора задания

В диалоге можно выбрать уровень, а также номер задания. При нажатии кнопки «**Просмотр**» откроется задание (см. рис. 7).

К сожалению, не очень понятно – автоматизирована ли проверка заданий, но как задача с ответами – тоже вполне неплохой вариант.

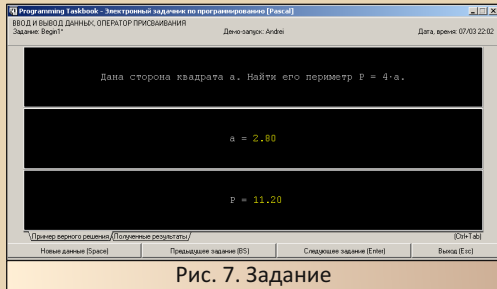


Рис. 7. Задание

### End

При общении с программой не появилось ощущения, что я имею дело с «калькой» Borland или Turbo Pascal 7.x под Windows. Даже не обязательно подобие «ДИСКО Командира», сохранившего эстетику ДОСовских программ, но органично вписывающегося в Windows. Было бы достаточно полной поддержки функций модуля CRT, толкового модуля graph, хотя, возможно, тут я несправедлив, а исключение вызова функций инициализации пошло только на пользу. Но, видимо, как учебный инструмент, который был создан не от хорошей жизни, возможно, Pascal ABC вполне нормально выполняет свою функцию. Тем более, в том или ином виде присутствуют уже элементы обучения – встроенные задания, а в дальнейшем, возможно, и механизм проверки знаний.

По крайней мере, автор в 2014-м видел его на институтских компьютерах, а описанная в статье версия датирована 2005-м годом. Так что программа живёт и развивается. Другое дело – захочет ли ученик, освоивший программу, разработать в данной среде серьёзную и нужную программу. У продукта Borland был выход – библиотеки интерфейса, позволяющей создавать программы, работающей напрямую с аппаратными средствами компьютера, например, с портами ввода-вывода. Примеров таких программ предостаточно – достаточно полистать журнал «Радио» за 2003-й год. Возникнет ли желание и будет ли возможность у человека написать свою программу в данной среде – не знаю. Другое дело, что, есть другие среды разработки, в том числе и для Паскаля, на которые, возможно, человек пожелает перейти, когда освоит Pascal ABC.

Андрей Шаронов (Andrei88)





# SID и ГИТАРЫ

**М**узыкальная индустрия, такое ощущение, желает нас удивить. Хорошей и разнообразной музыки у нас полно – на любой вкус и жанр. Плохой музыки – ещё больше. К услугам слушателя симфоническая музыка, рок, никому не нужная современная попса и крутящаяся на каждой первой радиостанции попса старая – проверенная временем, но нас хотят удивить! Особенно хотят удивить, как ни странно, представители симфонической музыки. Автор частенько наткнулся на афиши симфонических концертов, на которых будет играть «Кино» или «Металлику». Другое направление для удивления – сочетание «несочетаемых» инструментов. Одно из таких сочетаний – орган и саксофон. Но оказалось, что интерес к таким сочетаниям есть.

Например, оказалось, что некоторые исполнители за рубежом используют чипы синтезатора от бытовых компьютеров. Наиболее популярен чип SID от компьютеров Commodore C64 и C128. Одной из групп, использующей в своём творчестве звук данного чипа, является Machinea Supremacy. Ребята, не мудрствуя лукаво, назвали стиль своей музыки SID-metal. Когда автор интересовался данным чипом, не смог пройти мимо этой группы и вытянул пару альбомов. Впечатлениями о некоторых треках хотел бы поделиться в настоящей статье.

«Википедия» сообщает о группе следующей: группа образована в 2000-м году в

Швеции. Звук SID, к сожалению, получается не от оригинальной Commodore, а от «синтезатора» («Википедия» почему-то называет его просто музыкальным инструментом) SidStation. Увидеть данный инструмент можно в англоязычной статье «Википедии»:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Elektron\\_SidStation](https://en.wikipedia.org/wiki/Elektron_SidStation)



Автор фотографии – [leesean](#)

Внешне SidStation больше напоминает калькулятор или кассовый аппарат, чем музыкальный инструмент – пользователю доступна клавиатура 4x4, которая автору больше напомнила телефонный аппарат «Спектр-101», поддерживавший полный DTMF и использовавшийся в качестве пульта для управления АТС, чем синтезатор. Однако устройство поддерживает MIDI-интерфейс, что позволяет, думается, подключить к нему внешнюю клавиатуру для удобства исполнителя.

Но вернёмся к группе. Так как же объединяется звучание музыкального синтезатора Commodore с бас-гитарами? По-разному. Фактически, даже об объединении трудно говорить – если в треке одновременно звучит SID и бас-гитара, то синтезатор практически тонет, и мы слышим или тихое бульканье на фоне, или истошный визг (слышал и такую дорожку, но сейчас найти не смог ☹). Однако куда более приятно слышатся сольные партии SID. По крайней мере, в первом коммерческом альбоме *Deus Ex Machine* такая партия присутствует практически в любой дорожке. Например,



понравившаяся автору *Return to Snake Mountain* (вроде бы кто-то советовал) содержит такую партию, начиная с 2:52 времени звучания. Интересно, что игравшая до этого гитара не просто замолкает, а будто обрывается, и дальше звучит только SID. Однако потом гитара снова возвращается и они звучат уже вместе. Интересно, что в данном случае звук SID не теряется на фоне басов, а наоборот – гитара будто звучит фоном. Ещё одна дорожка с симпатичным соло (уже в более позднем альбоме) – *Rise of Digital Nation*. Здесь сольную партию SID можно услышать с 2:31 времени звучания.

На страничке «Википедии», посвящённой группе, можно услышать дорожку *Player One*. Чем она примечательна? В первую голову тем, что звук SID используется не для сольной партии (которая порой выглядит как заплатка, хоть и интересно звучащая), а для практически половины композиции. Здесь куплеты поются под музыку SID и синтезатор фактически становится главным инструментом композиции. Другие примеры, где SidStation является не просто источником экзотических звуков либо одним из инструментов, а чуть ли не главным инструментом – когда бас-гитара только добавляет выразительности – дорожка *Gimme More* и *Sid Icarus* (правда, мне понравилась больше первая ©). А вот SIDология (*Sidology* – последние три композиции из альбома *Echoes*), видимо, наоборот, попытка сделать каверы мелодий игр Commodore 64, «Амиги» и «Денди»: *The Sidology trilogy is the highlight here paying homage to Commodore 64/Amiga/NES titles*. (Взято отсюда – <https://machinaesupremacy.bandcamp.com/album/echoes>, конкретно комментарий от Victor Max Vellon). Переводится, как я понял, «Трилогия Sidology – дань уважения хитам Commodore 64, Amiga, NES».

Другой интересный момент – названия некоторых дорожек будто отсылают к игровой тематике: *Force Feedback*, *Arcade*, *Elite* (надеюсь, что посвящение игре) и до кучи *Republic of Gamers*.

Как можно заметить, с каждым альбомом группа наращивает мастерство, как кажется, владения необычным инструментом. Как будто

открывая его, пытаюсь понять и сам инструмент, и его место в музыкальных композициях. Всё же мы имеем дело не с «электронной» группой, которая разбавляла бы партии, сыгранные на классических синтезаторах, «коммодоровским» звучанием – перед нами металлическая группа, где, даже если есть синтезатор, всё равно обычно главенствуют гитары и ударник. (А вы часто слышите синтезаторные партии в песнях Royal Hunt? А ведь руководитель группы Андрей Андерсен – пианист и клавишник.) А здесь группа не только использует звучание SID'а для создания «ретроэкзотического» звука, но всё лучше и плотнее вписывает данный инструмент в свои композиции, а, судя по названной выше SIDологии, синтезатор уже становится источником вдохновения.

Напоследок хотелось бы поделиться ещё одной интересной картинкой, найденной в «Википедии»:



Автор фотографии – [Jonas Ahrentorp](#)

Маленькая студия, включающая в себя SidStation, такое ощущение, «Амигу» и полноценную MIDI-клавиатуру. К группе никакого отношения не имеет, но интересная студия. ©

**P.S.** Композиции Machinae Supremacy доступны для онлайн-прослушивания на этом сайте:

<https://machinaesupremacy.bandcamp.com/>

Кроме того, многие дорожки можно скачать здесь:

[https://songx.ru/singer/Machinae\\_Supremacy](https://songx.ru/singer/Machinae_Supremacy)

Андрей Шаронов (Andreie88)







**Н**аписание этой статьи меня подтолкнул выход свежей (январь 2022 г.) версии мода для Might and Magic под названием Might and Magic 6, 7, 8 merge от автора под ником **Rodril**. (Модификацию можно скачать по этой ссылке: <https://www.celestialheavens.com/forum/10/16657>, или здесь: <https://vk.com/mightmagic>) Но чтобы рассказать, что это за мод и чем он примечателен, мне придётся сделать длинное вступление. Итак, поехали!

Слова «Might and Magic» должны быть известны каждому или почти каждому, у кого был компьютер в 90-х – начале 00-х. Естественно, ведь серия Heroes of Might and Magic на территории бывшего СССР пользовалась бешеной популярностью. А вот про то, что HOMM является только стратегическим ответвлением от некогда очень популярной серии ролевых игр, и то, что серия эта насчитывает аж 10 номерных частей, знают уже не все.

### Эволюция

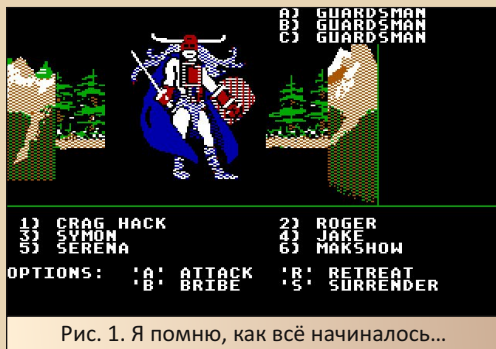


Рис. 1. Я помню, как всё начиналось...

Первая часть серии вышла аж в 86-м году на Apple II (но была портирована и под DOS, и даже под NES). В эпоху, когда большинства современных жанров ещё не существовало, когда хитовую игру могли сделать всего пара человек по вечерам, где-то в гараже и на голом энтузиазме. Эх, романтика. С середины 80-х и по конец 90-х игровых дизайнеров знали в лицо, у каждого был свой стиль. Они были кем-то вроде рок-звёзд. Примерно в начале-середине 80-х появились такие серии, как Wizardry, Ultima, SimCity, King's Quest, Space Quest. Золотое время было.

Так вот, в 86-м году молодой программист Джон Ван Канегем после 3-х лет разработки практически в одиночку выпускает в свет свою игру Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum. Можно было бы сказать, что это была типичная для того времени RPG, да вот только слово «типичная» не совсем подходит. На тот период существовали только серии ролевых игр Ultima, Wizardry, и только-только вышла Bard's Tale. Скажем так, это была игра более или менее похожая на остальные. Ведь все эти RPG, кроме «Ультимы», равнялись тогда на настольную DnD. Общий игровой процесс, в принципе, был типичным: группа персонажей разных классов и рас бродила по подземельям и открытым пространствам, выполняла задания, уничтожала монстров, собирала сокровища, решала загадки и постепенно продвигалась по сюжету. Игрок наблюдал за приключениями от первого лица всей группы сразу. Перемещения были дискретными, а повороты строго на 90 градусов. Открытые пространства зрительно не сильно отличались от подземелий. Можно



сказать, просто менялись текстуры стен на текстуры леса или гор. Да и ролевая система была простенькой. Но, тем не менее, начало было положено, публика игру оценила.



Рис. 2. Та же игра в более красивой обёртке

А в 1988-м году свет увидела вторая часть. Но каких-то особых нововведений она с собой не принесла. Похорошела картинка, расширился набор классов, новые монстры и предметы, да и всё, в принципе. Ролевая система всё такая же простенькая, врагов всё так же не видно, пока на них не наткнёшься, и всё ещё вместо интерфейса очень-очень много текста.



Рис. 3. Революция во всех смыслах

Зато третья часть, вышедшая в 1991-м году, изменила серию очень сильно. Для начала, игра переехала на новый движок, который послужит основой ещё для двух частей. Наконец-то у игры появился вменяемый интерфейс. И он оказался очень удобен. Вот, например, как в

первых двух частях кастовались заклинания во время боя. Сначала нажимаем на **S – Spell**, затем на цифру от **1** до **6** – выбираем героя, который будет кастовать заклинание. И, наконец, вводим номер заклинания цифрами. Т.е. если ты хочешь скастовать фэйрбол, то должен помнить, какой у этого заклинания порядковый номер, либо держать всё время рядом с собой руководство. В 3-ей части, с появлением нового интерфейса, это дело сильно упростилось. В первых, внизу всегда выделен активный персонаж, который сейчас будет совершать какое-то действие. Во-вторых, мышкой можно выбрать любого доступного. Затем кликнуть по кнопке на интерфейсе и из списка выбрать нужное заклинание. Описания заклинаний всё ещё не завезли, поэтому если вы не помните, сколько маны и драгоценных камней стоит какое-нибудь заклинание молнии, то всё равно придётся лезть в мануал. Но, по крайней мере, теперь заклинания имеют названия, а не безликие цифры. Ввод с клавиатуры тоже не отменяли, теперь можно делать и так и этак, кому как удобнее.

Ещё персонажи наконец-то обрели свои лица, которые висят внизу экрана и своими гримасами показывают, в каком состоянии они находятся, всякие отравления, безумия и прочие окаменения. Появилась система генерации предметов. В первых двух частях было как. Был просто список предметов с жёстко заданными характеристиками. Т. е. меч – он наносит столько-то урона – и всё, без вариаций. В третьей у предметов появился материал и магическое свойство. Теперь игроку может встретиться как простой железный меч, так и, например, деревянный меч с «минус столько-то повреждений» за плохой материал, но зато с огненным уроном. И сиди, гадай, что лучше. Естественно, похорошела и картинка, причём настолько, что даже и сейчас не вызывает отвращения. А с картинкой и монстры стали появляться не в тот момент, когда с ними столкнулись, а прямо в игровом мире. Они обрели способность перемещаться и стрелять



издалека и даже с разных сторон. Теперь персонажи легко могли попасть в окружение. На самом деле нововведений было намного больше, я рассказал только про основные. Можно сказать, что именно с третьей части серия обрела-таки популярность и признание.

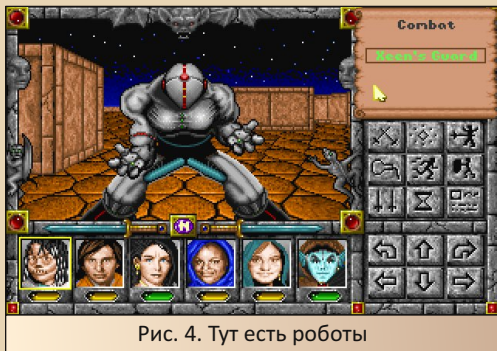


Рис. 4. Тут есть роботы

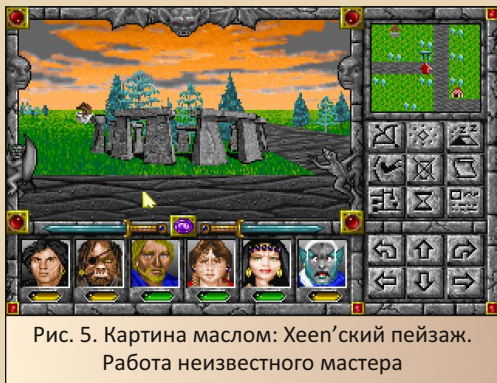


Рис. 5. Картина маслом: Хеен'ский пейзаж. Работа неизвестного мастера

Следом, в 1992-м и 1993-м годах, выходят ещё 2 части: Might and Magic: Clouds of Keen и Might and Magic: Darkside of Keen. Каких-то глобальных изменений они не претерпели. Просто всего стало больше и всё стало лучше. Больше и продуманней карта мира, возможность заходить в здания, больше заданий, лучше картинка и анимации и всё в таком духе. Расширился список навыков, который появился ещё в третьей части. Навыков стало много и на все случаи жизни. Например, без навыка «картография» не работает мини-карта, а если обучить двух героев навыку «скалолазание», то можно

будет ходить через клетки с горами, которые раньше были непроходимы. На навыках строится маршрут прохождения игры. Некоторые сюжетные места расположены в таких местах, куда без специального навыка не добраться, а он, этот навык, получается в каком-то городе, который нужно обязательно посетить ранее. Ещё у игрока задолго до Baldur's Gate появилась возможность завладеть собственным замком и постепенно его обустраивать. Помимо прочего, эти части сериала обладали одной очень интересной особенностью. Если файлы MM IV Dark Side of Keen и файлы MM V Clouds of Keen сложить в одну директорию, то обе игры объединятся в одну большую с одним общим миром и сквозным сюжетом, станут доступны дополнительные локации и квесты. Случай, можно сказать, уникальный. Нечто подобное мне встречалось только ещё единожды. На консоли Sega MD можно было объединить два картриджа с Sonic 3 и Sonic & Knuckles. Обе игры тоже объединялись. Всё вышеперечисленное дало этим двум частям MM всеобщее признание и звание одних из лучших частей сериала.

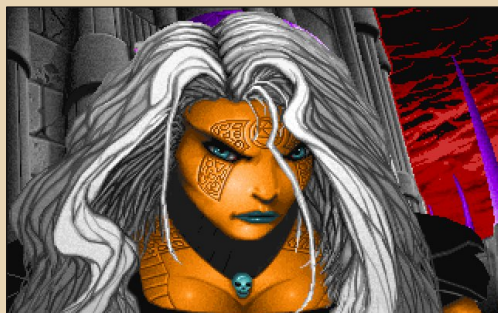


Рис. 6. Образец местного арта

Затем в ролевой серии на долгие пять лет воцарилось затишье. New World Computing занялись выпуском стратегического отклонения, известного под названием Heroes of Might and Magic. И честно признаться, несмотря на то, что это были замечательные стратегии, в плане графики и качества рисовки HOMM 1 и 2 сделали





огромный шаг назад по сравнению с ролевой серией. (Тут исключительно моё субъективное мнение. Кто со мной не согласен, не принимайте близко к сердцу.)



Рис. 7. ММ 6. Достопримечательности Туманного острова

Следующая часть, вышедшая в 1998-м году, снова произвела переворот в серии. Might and Magic VI: The Mandate of Heaven сказала: «Прощай плоский походный мир, привет новое трёхмерное окружение». Движок, по меркам 1998-го года, звёзд с неба не хватал: игра поддерживала только режим программной отрисовки в разрешении 640x480 со спрайтовыми персонажами, зато был полностью трёхмерным, поддерживал как отрисовку больших открытых миров, так и больших подземелий. Ну и в то время ещё считали, что настоящей RPG не обязательно иметь красивую картинку. Ещё игра перебралась в режим реального времени с возможностью перехода в походный режим. Полностью изменилась система навыков. Теперь чтобы иметь возможность взять какое-то оружие или использовать заклинание какой-то школы, нужно владеть соответствующим навыком. То есть появились навыки для всего на свете: меч, кольчуга, обезвреживание ловушек и так далее, и тому подобное. Навыкам обучают практически везде: начиная от таверны и заканчивая гильдийными книжными лавками. Эти же навыки теперь имеют градации мастерства,

которые тоже дают свои эффекты, а эти градации нужно уже получать у учителей, которые разбросаны по всему огромному игровому миру. И далеко не всегда можно просто так получить следующую градацию мастерства. Первую градацию «Специалист» можно получить просто так, а «Мастера» можно получить только «прокачав» свой класс, выполнив специальное задание у кого-то из NPC. Получилась очень сложная, разветвлённая и интересная система. Кстати, о NPC – теперь не все они страдают поголовным домоседством. Добрая половина NPC праздно слоняется по городам, с каждым можно обменяться какой-нибудь фразой. Стало возможно нанять себе в спутники до двух жителей. Они за определённый процент к прибыли будут накладывать какие-то бонусы к способностям персонажей.

Сюжет стал ещё интереснее, побочных ещё больше. На самом деле изменений в игре намного больше, хватит на отдельную статью. Самое интересное, что при всём при этом ММ 6 игралась абсолютно точно так же. В итоге опять общепризнанно одна из лучших частей в серии.

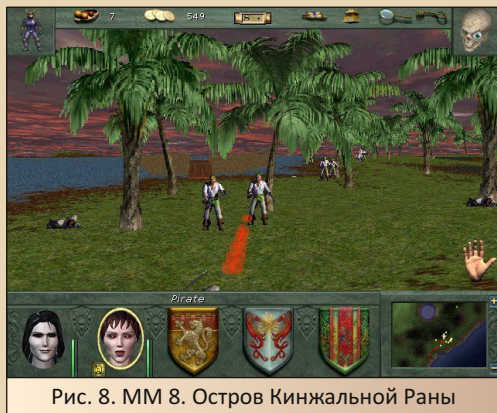


Рис. 8. ММ 8. Остров Кинжальной Раны

Затем в 1999-м и 2000-х годах вышли ещё 2 части на том же движке. Изменений опять не так много. В Might and Magic VII: For Blood and Honor изменилась система навыков. Теперь сильные заклинания нельзя выучить до определённой



градации навыка. В игру снова добавили собственный замок и сюжет вокруг него и вернули расы персонажей, которые почему-то убрали в 6-й части, где игрок мог управлять исключительно людьми.

В *Might and Magic VIII: Day of the Destroyer* сделали интересный финт ушами и запретили игроку создавать всю партию сразу. Игрок создаёт только одного персонажа, а остальных нанимает по ходу сюжета, как в модных на то время партийных RPG. Причём зачем-то объединили класс и расу. Ага, теперь в игре есть класс «Тёмный эльф», «Минотавр» и «Дракон». Зато некоторые персонажи стали исключительно сильными и полезными, но чтобы добавить их к себе в партию, нужно было сначала их найти, а затем проделать определённые действия. Прямо как в *Baldur's Gate* или *Planescape Torment*. Это было интересное решение. Но драконов, как по мне, добавили зря. Во-первых, в игре таких персонажей аж двое. Во-вторых, при игре в режиме реального времени с этими драконами игра превращается в вертолётный симулятор. Драконы имеют безлимитное заклинание полёта и безлимитное заклинание огненного шара!

*Первый, первый, я второй, захожу на враж. Отряд гоблинов прямо по курсу. Открываю огонь из всех орудий. (...звук выстрелов и взрывов...) Первый, первый, цель уничтожена. Повторяю, цель уничтожена.*

Одним словом, с драконами в партии игра становилась очень лёгкой.

Вскоре после выхода MM 8 3DO начало лихорадить из-за огромного количества провальных проектов, и в 2002-м году выходит последняя часть MM от NWC и Джона Ван Канегема – *Might and Magic IX: Writ of Fate*. Игра ещё раз сменила движок, но крайне неудачно (старый движок ещё в 98-м выглядел архаично, а в 2000-м и подавно). Выбран был движок LithTech актуальной на тот момент версии. Из него можно было выжать очень приятную картинку, но вся игра была сделана в жуткой спешке. Полигональная графика на новом движке смотрелась хуже, чем спрайтовая

на старом. Очень многие аспекты упростили, что-то не успели доделать, что-то пошло под нож. В игре было огромное количество глюков, некоторые даже фатальные, и просто полностью ломали прохождение игры, но сюжет был всё ещё интересен, и если закрыть глаза на большое количество недостатков, играть было всё-таки можно.

В 2003-м 3DO скончалась и права на *Might and Magic* ушли к Ubisoft. Те, в свою очередь, стали активно доить серию героев и про RPG серию забыли аж до 2014-го года. Ubisoft самолично практически убила геройскую серию (добыют в следующем 2015-м году), а затем снова вспомнили про RPG.

Но про *Might & Magic X: Legacy* я говорить не хочу, ибо вышла та ещё гадость. Ubisoft смешали всё на свете. Взяли походковый игровой процесс из ранних частей, а ролевою систему из новых, всё переврали, плюс к тому же ещё и сеттинг приклеили из «своих» частей героев, а не тот, который был изначально. Движок игры не был оптимизирован, выдавал средненькую картинку и при этом выдвигал к железу приличные требования. В итоге у них не получилось заинтересовать новых игроков, а старые от игры по большей части плевались.

Так печально закончила своё официальное существование великая ролевая серия. Хотя она и продержалась почти дольше всех своих собратьев. Сейчас ещё жива только *Bard's Tale*.

## ЛОР



Рис. 9. Лорд Ксин





Обратите внимание, что я ничего не сказал ни о сюжете, ни о сеттинге, ни об игровом процессе. Я рассказал только, что это RPG-серия и у разных игр были те или иные особенности.

Это я специально. Начнём с сеттинга и сюжета. Сейчас любители «Героев», не знакомые с ролевой серией, удивятся, Might and Magic — это не фэнтези, а фантастика. Просто из довольно редкого поджанра. Когда люди, живущие в высокотехнологичном окружении, постепенно опускаются в развитии до средневековья и всю окружающую технику начинают воспринимать как магию, а тех, кто умеет ей пользоваться — как волшебников.

В довершении, все игры серии связаны одной общей историей, которая постепенно вплетается в основную сюжетную линию каждой игры.

Пересказывать сюжет я не буду, т. к. это очень долго и сам этот пересказ, без диалогов и пр., по объёму текста будет сравним с небольшой повестью.

Скажу для затравки пару слов про завязку всего, что происходило в серии.

Где-то во вселенной была одна очень могущественная инопланетная раса, представители которой называли себя просто «Древние». Они пробовали себя во многих начинаниях, в том числе и в колонизации миров. Древние создавали огромные планетоподобные корабли — КРОНЫ, внутри которых находились более мелкие транспортные корабли — ВАРНЫ. На каждом из ВАРНов была полностью самостоятельная биосфера, в которой жили колонисты. Целью КРОНов было добраться до планетарной системы, а затем разослать по планетам ВАРНЫ для колонизации. На какие-то планеты, где была пригодная для жизни среда, полагалось по одному ВАРНу, на какие-то, где условия были похуже, соответственно больше.

Всё начинается с того, что древние решили заселить систему Миноса. На планету Терра, находящуюся в этой системе и лучше всего подходящую к колонизации, они высылают киборга

по имени Шелтем, дабы тот подготовил планету к прибытию ВАРНов.

Но программа Шелтема засбоила, он вышел из-под контроля и принял за свою цель защищать Терру от колонистов, а не для колонистов. На замену Шелтему Древние высылают другого киборга — Корака, и в то же время в долгий путь к системе Миноса отправляется КРОН с ВАРНами и колонистами на борту.

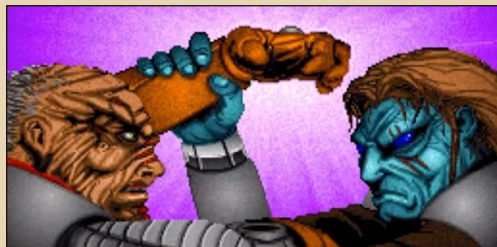


Рис. 10. Битва между Шелтемом (слева) и Кораком (справа)

Я рассказал только самое начало этой эпопеи. Подробности можно прочитать тут:

[http://demilich.by/mm/mm\\_01.htm](http://demilich.by/mm/mm_01.htm)

Сюжет самих игр, первых пяти частей, вертится вокруг противостояния Шелтема и Корака. Действие первой игры происходит на одном из ВАРНов, на который прилетел Шелтем, после чего захватил власть в свои руки. Во второй части игроку дадут побродить по КРОНу. И там тоже будет главным антагонистом Шелтем, который перепрограммировал бортовой компьютер и направил КРОН к местному солнцу. Третья часть развернётся уже на Терре.

Четвёртая и пятая — на разных сторонах Ксина — искусственного плоского мира, который должен в конечном итоге принять сферическую форму. Части 6-9 уже непосредственного отношения к конфликту киборгов не имеют, но происходят в той же вселенной и имеют кучу сюжетных отсылок к предыдущим играм.

Самое интересное, что начинались все игры как обычное фэнтези: орки, эльфы, мечи и прочие колдуны. И если игрок не читал руководство,



то как фэнтези игру и воспринимал. Выполняя задания, продвигался по локальному сюжету. До определённого момента. Со временем по ходу сюжета герои встречались с кем-нибудь или чем-нибудь, что переворачивало их, а заодно и игрока, мировоззрение. Так, неубиваемый чернокнижник оказывался киборгом – Шелтемом, а таинственная пещера – центром управления ВАРНа.

Этот подход добавлял ещё один козырь в рукав сценаристам и дизайнером. В мире игры совершенно легко и непринуждённо уживались рядом древнеегипетские сфинксы и волки-оборотни, ниндзя и драконы. Вот вы сейчас думаете: «Что за бред?». Ан нет, сюжетно всё объяснено.

### Игровой процесс

Далее я ограничусь описанием только частей 6, 7, 8, т. е. модификация, из-за которой эта статья и родилась, затрагивает только их.



Рис. 11. Движок модификации явно похорошел. Это заслуга патча от **GrayFace**

Геймплейно, по сегодняшним меркам, MM не могут звать чистокровным RPG. Эта серия скорее относится к поджанру Dungeon Crawler. То есть упор здесь сделан не на отыгрыш какой-то роли и не на разговоры, а на бои. Диалоговая система здесь, конечно, есть, но довольно рудиментарная. С любым NPC можно поговорить, но чаще всего это будет какая-то короткая фраза без возможности выбрать ответ. Точнее, даже так. Игрок вообще никогда не может выбирать ответ при разговоре с NPC.

Иногда он может выбрать тему разговора из двух-трёх вариантов, не более, и то только с ключевыми персонажами. Но, не поверите, этого обычно хватает. Иногда в MM даже встречаются сюжетные развилки и выбор стороны – добро или зло, драконы или охотники на драконов и так далее. Эти выборы осуществляются не во время диалога, а непосредственными действиями самого игрока. Вот, например, в MM VII: For Blood and Honor партия игрока будет втянута в соперничество между эльфами и людьми. И игрок должен будет выбирать, кому проявить симпатию. Так, в один момент король эльфов даёт задание добыть чертежи заставы близ Стедвика — столицы Эрафии. Игрок может ворваться в заставу и выкрасть чертежи, чем, мягко говоря, не порадует королеву Катерину Грифонхарт. А может пойти прямо к ней и рассказать о коварных планах Эльфов. В ответ он получит благодарность и поддельные чертежи, которые, в свою очередь, может отдать эльфам и обмануть короля, или честно сказать, что чертежи — подделка. Закручено... Всё это практически без возможности как-то влиять на диалоги. Круто, но далеко не всегда очевидно, что так можно поступить.



Рис. 12. Лаборатория Кланкера. Здесь водятся сильные монстры, но и награда за зачистку будет ощутимой. Особенно если вы умеете открывать сундуки с ловушками. Хе-хе...

### Ролевая система

Ролевая система здесь тоже не совсем обычная. С убийством монстров и выполнением



заданий герои копят опыт. Но в MM уровни персонажам не даются просто так. С этим опытом герои должны отправиться в тренировочный зал — специальное здание, где обменивают опыт и честно (или нечестно) заработанные деньги на новые уровни. Каждый уровень повышает характеристики персонажей, а также даёт очки навыков. И уже эти очки нужно распределять по навыкам самостоятельно. Про систему навыков я уже рассказывал выше. Так вот, система навыков и распределение по ним очков — это краеугольный камень местной ролевой системы. Очень важно научиться правильно и своевременно распределять очки и вовремя повышать градации нужных навыков.

Вот эта ролевая система в совокупности с тем, что учителя, качающие навыки и продвигающие героя по классовой лестнице, разбросаны по всему миру, делают прокачку партии, наверное, самой интересной среди всех ролевых игр, в которые я играл. А я переиграл очень много.

Но вместе с тем, вся серия MM довольно хардкорна и с высоким порогом вхождения. Очень легко на старте выбрать неверный состав партии, и потом на середине прохождения понять, что тебя все бьют, куда ни сунься. В играх много относительно бесполезных заклинаний, изучение каждого из которых обойдётся игроку в кругленькую сумму. Хуже, что в MM есть относительно бесполезные навыки, в прокачку которых, по незнанию, можно вложить много драгоценных очков. И ещё хуже, что в MM есть относительно бесполезные классы. Можно сказать, все мультиклассы не очень полезны. Вот, например, Паладин. В других RPG я обычно играл за этот класс. Он и мечом махать умеет, и подлечиться, если что, нежить гоняет только так, да и за словом в карман не полезет. Это и в MM примерно так же, вот только он не сможет стать гранд-мастером ни в мастерстве владения мечем, ни в клирических заклинаниях. Так и останется середнячком. А значит, не сможет выучить особо сильные заклинания. Ещё один недостаток 6-8 частей — это явный перекосяк по силе у магических классов. Начинать ими

сложно, т. к. сами по себе маги хилые, а на старте нет ни толковых заклинаний, ни маны, чтобы скастовать что-то по сильнее, да и сильных заклинаний нет, пока хотя бы до Мастера не докачаешься. На старте игры явно правят воины. Они и ударят больно, и дохляков-магов на себе из боя вынесут. Но стоит только магам встать на ноги, как воины отходят на третий план. Маги и «полёт» организуют, и кинут во врага что-то побольнее. Воины остаются нужны только на крайний случай, если до магов кто-то умудрился добежать. Так вот правильно подобранная и прокачанная партия уже с середины игры является грозной машиной смерти. Опытный игрок одним подбором партии может полностью поменять стиль прохождения. Одним словом, MM — это «манчкинские» игры, где не столько интересно наблюдать за сюжетом (хотя он там и неплох), сколько приятен сам процесс исследования мира и прокачки партии.

### Мир игры

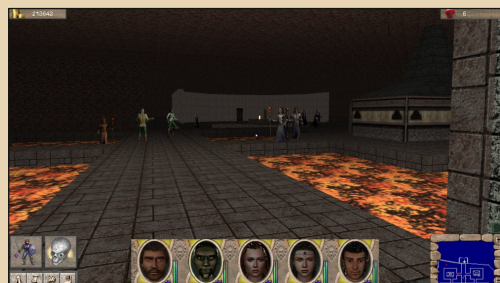


Рис. 13. Яма — город некромантов.  
Смертельно опасное место для идущих по  
пути света

Действие этих 3-х частей происходит на трёх разных материках планеты Энрот (знакомое по «Героям» название, не так ли?). Первый материк называется так же, как и планета — Энрот — здесь происходило действие вторых «Героев». Второй материк — Антагрич — третьи «Герои» — и третий материк — Джадам — он был придуман для этой игры и в «Героях» не упоминался. Все материки разделены на



обширные квадратные локации, в каждой из которых есть по населённому пункту, как минимум парочке подземелий и просто интересных мест на поверхности. Плюс в каждом регионе свободно бродит большое количество диких монстров.

Все подземелья представлены отдельными локациями, и с каждым из них обязательно связан какой-нибудь квест.

Новому игроку, не знакомому с серией, начинать, мягко говоря, сложно. Идти можно куда угодно, и никто игрока не остановит. (Благо в ММ 7 и 8 сделали по стартовой локации, дабы дать игроку хоть немного разобраться в принципах игры. В ММ 6 можно было идти на все четыре стороны с самого начала игры.) Автолевелинга монстров, как в современных RPG, тут нет, и все локации рассчитаны на посещение их героями определённого уровня. Значит, если вдруг неподготовленный игрок забрёл куда ему ещё не нужно, то его там либо быстренько разберут на запчасти и отправят в ближайшую точку восстановления, либо он будет страдать, пробиваясь сквозь сильных монстров. Либо наоборот, если посетить какую-то локацию позже времени, то враги будут разлетаться в стороны от одного взгляда партии. С одной стороны, это весело, с другой – и «лут», который можно получить в этом месте, для игрока уже не особо ценен.

Однако отсутствие автолевелинга усиливает ощущение от прокачки. Монстры, от которых в начале игры бегали как от огня, в конце игры ложатся пачками, и это незабываемое ощущение.

### Сюжет модификации

Думаю, вам уже понятно, что эта серия игр стала как минимум знаковой, наравне с Ultima и Wizardry. А теперь давайте перейдём к виновнице этой статьи, модификации – Might and Magic 6, 7, 8 merge. Комьюнити у ММ до сих пор живо и здравствует. Умелые программисты разобрали движок игры, можно сказать, по винтикам, и теперь относительно регулярно

появляются новые модификации и обновляются старые.

Как я уже говорил выше, ММ 4 и ММ 5 имели одну особенность: они могли объединяться вместе, становясь одной большой игрой. Так и автор этой модификации **Rodril** решил объединить в одну игру три части ММ, использующие общий движок. За основу был взят движок от ММ 8 как самый продвинутый.

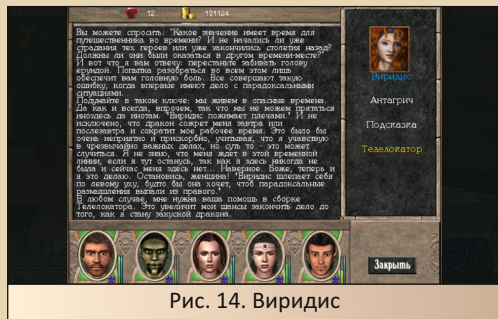


Рис. 14. Виридик

Игра начинается более или менее обычно (если не считать нововведений, но о них позже). Игрок создаёт партию и начинает двигаться по сюжету. Но спустя некоторое время к нему из ниоткуда обращается симпатичная рыжеволосая девушка по имени Виридик. Она рассказывает героям длинную историю о том, что является историком из будущего, и что она путешествует во времени и записывает истории героев, так сказать, из первых рук. Ещё она рассказывает, что во время очередного путешествия во времени исследуемая группа героев взяла и исчезла, а затем и другая. А вот группа игрока, третья по счёту, не исчезла, и теперь мы должны спасти мир не один раз, а целых три. За себя и вон тех пропавших ребят. Иначе миру конец и всё такое. Затем она исчезает на какое-то время, и игра снова продолжается как обычно.

Спустя пару игровых месяцев Виридик появляется с новостями. Оказывается, это не она виновата в исчезновении двух других групп героев, а Хаос, который внёс помехи в её заклинания.





Далее следует длинный рассказ про то, что такое Хаос, что есть коллегия магов и т. д. В общем, много непонятной информации. В конечном итоге на героев падает ещё одна обязанность. После того, как спасут три мира, они должны будут ещё и этот Хаос изловить, наказать и победить. Перед прощанием девушка оставляет круглый камень, похожий на Палантир. В принципе, он и выполняет те же функции, а именно такого межвременного телефона. Теперь, используя этот камень, можно будет в любой момент связаться с Виридис и поболтать. Следующий обязательный сеанс связи состоится уже после прохождения первой сюжетной линии. Тогда колдунья выведет героев на следующую, а потом и на следующую. Ну а дальше дополнительные локации и квесты.

### Нововведения игрового процесса



Рис. 15. Выбор континента

Теперь о нововведениях. Для начала игрок не обязан стартовать именно с 8-й части, он волен начинать свои приключения с любого из континентов. Также из 8-й части была взята, а затем доработана фишка с произвольным размером партии. При старте игрок, как обычно, создаёт себе партию, но теперь он самостоятельно выбирает, сколько персонажей в ней будет. Можно создать от одного до пяти персонажей. Система с наймом новых героев также перекочевала из Джадама на остальные континенты. Теперь в каждом городе в тренировочном центре сидит случайно сгенерированный под уровень партии персонаж, который с

удовольствием разделит с игроком все тяготы приключений.

Собственно, главная фишка модификации — это не только три континента, между которыми можно перемещаться в рамках одной игры, это ещё и объединение всего остального: классы, навыки, предметы, артефакты и монстры. Хотите пройти Mandate of Heaven каким-нибудь тёмным эльфом? Да запросто! Может, хотите и заклинания из Day of Destroyer в Mandate of Heaven использовать? И это можно! Бонусом доступен новый класс — крестьянин, который толком не умеет ничего. Он был введён для тех, кто прошёл игру уже всеми возможными вариантами, всё знает и хочет хардкора. В модификации добавили динамические погодные эффекты вроде дождя или снега. Раньше такого не было ни в одной из частей. Даже в 9-й части, где дождь был, он шёл на паре локаций всегда и непрерывно. Внесли изменения и в систему охоты за головами. Раньше как было: Игрок узнаёт, за какого монстра в этом месяце дают награду, вспоминает, в каком месте он водится, и отправляется на охоту. Проблема была в том, что миры игр огромные, а награда не очень и большая. Следовательно, целенаправленно за каким-то конкретным монстром никто не отправлялся. Если убьёшь по ходу игры — хорошо, нет — и ладно. Сейчас, как только игрок узнает, за кого дают награду, где-то на этой же карте спавнится нужный монстр. То есть зона поиска уменьшается в десятки раз. Я первый раз, когда столкнулся с этой системой, даже немного перепугался, ибо монстр был из сильных, на этой карте не водился и направился целенаправленно ко мне.

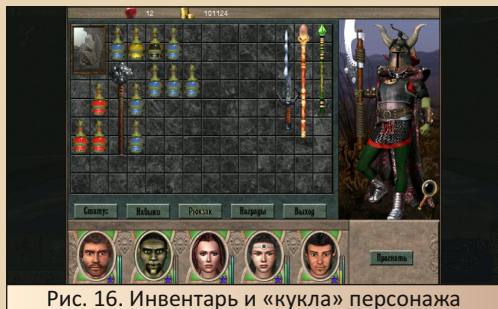


Рис. 16. Инвентарь и «кукла» персонажа





У читателя может возникнуть резонный вопрос: ну объединили они три игры в одну, но сюжетные оригинальные квесты никто не переписывал под такое прохождение. Закончив одну сюжетную линию, партия игрока уже должна быть очень сильной, и при переходе на другой континент там станет просто очень скучно! Ответу: и да и нет. Квесты не переписывались, и партия игрока станет действительно очень сильной. Так что уже не нужно будет бегать по учителям, искать экипировку посильнее или что-то в этом роде, разве что что-то докачать. Но авторы модификации это предусмотрели, и теперь монстры подстраиваются под уровень партии игрока, а следовательно не получится такой ситуации, что на новом континенте монстрам будет нечем ответить. При первом входе на любую из локаций монстры автоматически подстраиваются под игрока. При этом уровень автолевелинга регулируется из меню, и его можно вообще отключить (не знаю, кому это может понадобиться). Автолевелинг не просто накручивает характеристики монстрам, но и добавляет разные способности, заклинания и иммунитеты. Так, усиленный Лич может стать грозным противником даже для сильной партии, т.к. у него появляются иммунитеты почти к любой магии, а количество очков жизни возрастает до заоблачных высот. При этом Лич не забывает про свою старую способность очень больно стрелять разной магией тьмы.

### Технические нововведения

За техническую часть отвечает небезызвестный в кругах любителей Might and Magic патч от **GrayFace**. Можно сказать, что в данный момент он является обязательным и необходимым для комфортной игры, т.к. движок игры 1998-го года плохо ладит с современными системами. Это обширная модификация кода игры с целью сделать её более комфортной для игры на современных системах. Патч добавляет в игру совместимость с последними версиями Windows, добавляет поддержку широкоэкранных мониторов, отучивает игру от CD-audio треков и обучает понимать mp3. В

последних версиях появилась возможность удобного обзора при помощи мыши, как это было в ММ 9. Это основные изменения, на самом деле список исправлений можно продолжить не на одну страницу, т.к. автор всё время выпускает обновления и улучшения.

На этом, пожалуй, всё. Статья вышла действительно длинной, но, я надеюсь, познавательной. И, может быть, подтолкнёт кого-нибудь взять да и сыграть в какую-нибудь игру из этой великой серии. Тем более что без перевода на русский язык на данный момент остались только 3 игры, а над тем, чтобы непереведённых игр стало меньше, всюю трудится Бюро переводов Old-Games.ru.

P.S. Пропатченная ММ прекрасно идёт не только на новых машинах, но и на старых. Системные требования практически не выросли. Пару лет назад я брал с собой в поездку MSI Wind U90 на Intel Atom на 1.6 ГГц с Windows XP на борту и с удовольствием проходил пропатченную ММ 8.

---

Валерий Сурженко (Hippiman)





## Слим-издания, или Шаг к цивилизованному рынку

**В** 36-м номере, в статье «Экскурсия по пиратским дискам», я подробно прошёл по пиратским дискам конца 90-х — начала 00-х, их издателям и всем, что с этим связано. В этой статье я хочу затронуть лицензионные издания. Но не абы какие, а slim-jewel издания.

Для того чтобы объяснить, чем они так примечательны, я должен буду сделать небольшое лирическое отступление:

Итак, 2000-й год, пиратство цветёт и пахнет. Альтернативы ему, можно сказать, нет. Лицензионные издания выпускаются в биг-боксах и стоят космических денег. Я, на тот момент старшеклассник, направляюсь с друзьями в один из магазинов компании «ААА», что находился по адресу г. Ростов-на-Дону, ул. Социалистическая, 146. «ААА» — это IT компания, которая в начале нулевых занималась у нас в Ростове, чуть ли не монопольно, всем: начиная от продажи компьютеров, комплектующих и софта и заканчивая доступом в интернет и хостингом. Сейчас они уже не занимаются IT, но всё ещё существуют. Ну так вот, шли мы в этот магазин с целью поглядеть на всякие диковинки: вроде мышки с двумя колёсиками или суперэргономичной клавиатуры, которая гнулась посередине, а также «попустить слюни» на свежее железо: типа новенькой GeForce или Voodoo 4. Был там и неприметный прилавок с софтом. Неприметный для нас, школьников. За прилавком на стеллаже стояли биг-боксы с

каким-то софтом за большие деньги, а на самом прилавке лежал софт в jewel-коробках, за деньги уже вполне приемлемые. Там лежали всякие репетиторы, энциклопедии и прочее. Но в этот раз мой взгляд зацепился за несколько одиноко лежащих жёлтых коробочек с играми. Что меня удивило, так это цена. Они стоили чуть больше, чем пиратские издания.

Конечно, jewel-издания были и раньше. Например, отечественные игры периодически издавались в таком формате, ещё «Бука» ценной титанических усилий добилась разрешения на издание в 1999-м году третьих «Героев». Но по сравнению с объёмами пиратской продукции, это была капля в море. К тому же, насколько мне известно, серия «Игрушки» от «1С» стала первой в своём роде серией, в которой издавались любые, а не только наши, игры в ультрадешёвом jewel-формате.



Рис. 1. Shogo: Mobile armor Division

Но все эти разговоры про лицензионные продукты, пиратство и пр. — это уже сейчас. Тогда нам было всё равно — лицензия это или пиратка, мой глаз зацепился за необычную упаковку, доступную цену и то, что таких игр у пиратов я не видел. За некоторое время я обзавёлся тремя дисками из той серии, и на этом всё. Через некоторое время я увлёкся коллекционированием дисков, и всё



завертелось по новой. В смысле коллекционированием не с целью просто добыть игру как информацию, чтобы поиграть, а коллекционированием с целью заполучить сам носитель информации. С тех пор меня стали мучить несколько вопросов:

- Сколько всего дисков было в slim-серии?
- В какие годы они выходили?
- Почему именно slim?
- Почему Snowball так вольно относились к переводу игр?
- Почему, в конце концов, эти slim-коробочки так странно выглядят?

Думаю, они возникали в голове не только у меня. Целью этой статьи как раз является найти ответы на эти вопросы.

Сразу ответчу на последний вопрос. В таких странных slim-jewel коробках за границей выпускаются музыкальные single-издания. В ту пору, естественно, лицензионных single-дисков с музыкой никто у нас в глаза не видел. Во-первых, у нас в ходу всё ещё были очень популярны аудиокассеты. Во-вторых — пиратство. Кому был нужен лицензионный диск с парой песен и за много денег, когда за условные 70 рублей можно было купить диск со всеми песнями исполнителя в mp3 или с целым альбомом, но в хорошем качестве? Почему именно такие slim, а не более нам привычные — могу только предположить. Привычные нам slim-коробки стали распространены вместе с пишущими CD-приводами. В таких часто продавали пустые болванки. С большой долей вероятности в конце 90-х подобных коробок либо ещё не было в принципе, либо они были менее доступны издателю, чем single-slim коробочки.



Рис. 2. Сингл группы the Offspring

Для того чтобы ответить на остальные вопросы, мне пришлось провести небольшое расследование. В нём мне очень помогли Web Archive ([ссылка](#)) и не раз уже меня выручавший Old-Games.ru, в частности база данных по разным пиратским и не только изданиям: <https://piper.old-games.ru>.

Итак, лицензионный slim-jewel (для краткости дальше буду их называть просто «слимки») у нас издавались с 1997-го и до конца 2000-го года, после чего все издававшиеся серии перешли на обыкновенные толстые jewel. Изданием слимок занимались компании «1С» и New Media Generation. Начнём с последней.

Табл. 1. Slim-издания New Media Generation

№	Название	Год выпуска
1	Призрак старого парка	1997-02-28
2	Волшебные истории Тутти. Пиноккио	1997-04-18
3	Волшебные истории Тутти. Красавица и чудовище	1997-07-14
4	Волшебные истории Тутти. Али-Баба и сорок разбойников	1997-07-16
5	Волшебные истории Тутти. Дюймовочка	1997-07-17
6	Весёлая азбука Кирилла и Мефодия (энциклопедия)	1997-09-02
7	Волшебные истории Тутти. Синдбад-мореход	1997-09-28
8	Стрелковое оружие (энциклопедия)	1997-10-06



Продолжение таблицы 1

№	Название	Год выпуска
9	Волшебные истории Тутти. Русалочка	1997-10-25
10	Волшебные истории Тутти. Снежная королева	1997-11-03
11	Волшебные истории Тутти. Золушка	1997-11-30
12	Voodoo Kid	1997-12-05
13	Волшебные истории Тутти. Огниво	1998-01-13
14	Волшебные истории Тутти. Руслан и Людмила	1998-04-12
15	Волшебные истории Тутти. Стойкий оловянный солдатик	1998-04-13
16	Репетитор по химии Кирилла и Мефодия (энциклопедия)	1999-05-21
17	Репетитор по русскому языку Кирилла и Мефодия (энциклопедия)	1999-05-21
18	Репетитор по истории Кирилла и Мефодия (энциклопедия)	1999-05-21
19	Уроки физики Кирилла и Мефодия. 9 класс (энциклопедия)	1999-11-22
20	Остров Драконов. Башня знаний II	2000-01-28
21	Волшебные истории Тутти. Мальчик-с-пальчик	2000-05-04
22	Hired Team: Trial	2000-07-30



Рис. 4. «Волшебные истории Тутти. Снежная королева» (в программе)

В таблицу 1 я свёл все издания этой компании. Тут, как вы видите, интересного очень мало. В основном это интерактивные книги из серии «Волшебные истории Тутти», разбавленные репетиторами и энциклопедиями от «Кирилла и Мефодия». В этот список попали только 3 игры. Первая – Voodoo Kid — детский квест, который хорошо вписывается в ассортимент издателя, а другие две меня удивили.

«Призрак старого парка» – отличный отечественный квест, очень похожий на смесь Myst и 7-th Guest. Во-первых, «Призрак старого парка» – это вроде как ужастик, и совсем не детский, а во-вторых, я раньше считал, что эта игра выходила только в биг-боксах.

«Hired Team: Trial» – вообще сетевой шутер.



Рис. 3. «Волшебные истории Тутти. Снежная королева» – обложка

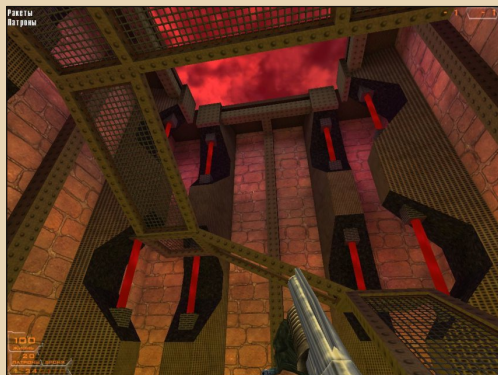


Рис. 5. Hired Team: Trial





Точнее так: отечественный сетевой шутер в духе Unreal Tournament или Q3 с синглплеерным режимом и вполне приличной картинкой. Эта игра, однозначно, стоит отдельного разговора.

С издателем «1С» всё интереснее.

Во-первых, «1С» выпускала сразу несколько серий слимок:

- «Игротека Nival»;
- «Коллекция игрушек»;
- «1С: Сказки»;
- «Игрушки».

«Игротека Nival» – в этой серии выпускались игры, собственно, разработанные или переведённые Nival. Но в slim-варианте было издано только 2 игры, остальные были изданы в обычных jewel из-за многодисковости или из-за того, что они были выпущены в 2001-м году или позднее.

**Табл. 2. Slim-издания в серии «Игротека Nival»**

№	Русское название	Оригинальное название	Год выпуска
1	Разорванное небо: KA-52 против Команча	Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	2000-06-05
2	Дьявол шоу	The Devil Inside	2000-??-??

«Коллекция игрушек». Эта серия, думаю, в представлении не нуждается. Она жила и здравствовала аж до 2007-го года, пока «1С» не провели ребрендинг и всё оформление не сменилось на безликую надпись «Лицензионная копия игры». В «Коллекции игрушек» входили самые разные игры: как от отечественных разработчиков, так и переведённые западные.

**Табл. 3. Slim-издания в серии «Коллекция игрушек»**

№	Русское название	Год издания	Оригинальное издание
1	Братья Пилоты: По следам полосатого слона	1997-09-04	
2	Братья Пилоты: Дело о серийном маньяке	1998-12-14	
3	Киллер Танк	1999-??-??	Killer Tank
4	Мотокросс гран-при	2000-03-02	Silkolene Honda Motocross GP
5	Дача Кота Леопольда, или Особенности мышиной охоты	2000-03-04	

Как видно, в slim-варианте в эту серию попало не так много игр

Обе части братьев пилотов позже были переизданы в обычном jewel-формате. «Дело о серийном маньяке», например, в slim-варианте мне вообще вживую ни разу не встречалось, зато переиздание попадалось довольно часто.

«1С: Сказки» – самая загадочная серия. Как понятно из названия, в этой серии издавались сказки. Каждый диск содержал 3 сказки. Под «сказкой» подразумевается не тематический набор мини-игр или какое-то видео, а именно «сказка» – набор статических картинок и текст, озвученный актёром. Текст или голос можно было по желанию отключать, в таком случае оставались только картинки, которые можно было перелистывать. Чтобы добавить хоть какой-то интерактив, на каждом диске присутствовала также и раскраска. Раскрашивать можно было картинки из всё тех же доступных на диске





сказок. Сами раскраски были крайне простенькими. Из инструментов «игроку» были доступны только разноцветные карандаши. Ни разных кистей, ни штампиков, не было даже заливки. Совершенно непонятно, для кого предназначались эти издания, ведь даже «Волшебные истории Тутти» были исполнены на пару порядков выше.

Также доподлинно неизвестно, сколько дисков в этой серии вышло. Если верить рекламе на внутренней стороне обложки одного из дисков, то в серии должно было выйти 6 выпусков – томов, но в сети доступно только два. Возможно, остальные планировались к выпуску, но из-за низких продаж первых двух дисков они были отменены.



Рис. 6. «1С: Сказки» – обложка

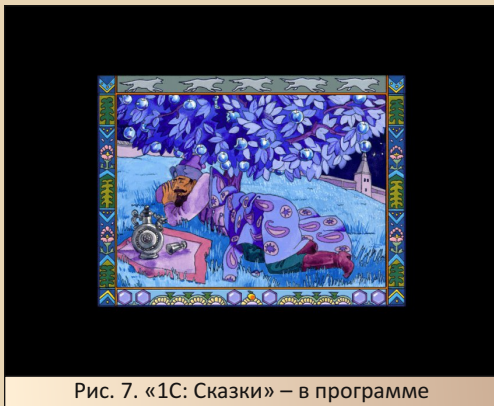


Рис. 7. «1С: Сказки» – в программе

«Игрушки» – самая интересная для исследования серия. В неё входят игры, переводом или разработкой которых занималась Snowball.

Табл. 4. Slim-издания в серии «Игрушки»

№	Русское название	Оригинальное название	Год выпуска
1	Чикаго, 1932: Дон Капоне	Legal Crime	1998-??-??, 1999-09-26
2	Война и мир	Knights and Merchants: The Shattered Kingdom	1998-10-28
3	Ярость: Восстание на Кронусе	Shogo: Mobile Armor Division	1998-12-10, 1999-??-??
4	Не тормози!	Excessive Speed	1999-02-22
5	Горький-17. Запретная зона	Gorky 17	1999-10-28
6	Горький-18: Мужская работа	Gorky 17	1999-11-26
7	Огнём и мечом	Tzar: The Burden of the Crown	2000-01-21
8	Футбол! 2000	Total Soccer 2000	2000-02-02
9	Затерянный мир	Alien Nations / Die Völker	2000-??-??
10	Затерянный мир 2: Океан эльфов	Alien Nations: Mission Pack	2000-12-27
11	Морские титаны	Submarine Titans	2000-08-24
12	Князь: Легенды Лесной страны		1999-08-20, 1999-10-12

Эти издания примечательны тем, что Snowball делали не совсем переводы, а скорее адаптации игр под наш рынок. Где-то изменения были небольшими, где-то ограничились правкой текстур и озвучки, а где-то был полностью переделан весь сюжет.

Тут, в принципе, можно было бы рассказать про каждый перевод, ибо рассказать есть что. Ребята из Snowball почти в каждую игру добавили что-то от себя. Но это я оставлю для другой статьи.





Рис. 8. «Чикаго, 1932: Дон Капоне» – обложка



Рис. 9. Игровой процесс

Подведём предварительные итоги.

В серии «Игрушки» в период с 1998 по конец 2000 г. вышло 12 слимок плюс ещё 3 двух-дисковых игры («Земля 2150: Война миров», «Звёздные пилигримы», «Земля 2150: Дети Селены»). Ещё игры «Чикаго, 1932: Дон Капоне», «Ярость: Восстание на Кронусе» и «Князь: Легенды Лесной страны» переиздавались по одному разу с небольшими изменениями либо в накатке диска, либо в обложке. Но переиздания я считать не буду, так как неизвестно, переиздавались ли другие игры от Snowball и по сколько раз. Итого в серии «Игрушки» за интересующий нас период получается 15 дисков. В серии «Коллекция игрушек» – 5 дисков. В серии «Игротека Nival» – ещё 2 диска, и в серии «1С: Сказки» – предположим, что 6 дисков.

Всего «1С» за 3 года успела выпустить 28 дисков. Очень неплохой темп.

Ещё на два вопроса я ответил.

Найти ответы на вопросы «Почему Snowball так вольно относились к переводу игр?» и «Почему именно slim?» я смог в интервью, которое давал Сергей Климов (исполнительный директор Snowball Interactive) сайту 3DNews в 2000-м году. Здесь я приведу несколько отрывков, а затем подытожу.

Для начала пара вырезок про саму Snowball и их деятельность.

**Чем занимается Snowball Interactive и каковы цели?**

*Snowball Interactive – это небольшая та-кая московская студия, мы разрабатываем свои собственные игры, а также адаптируем для нашего рынка проекты европейских и американских издателей. Большая часть всего этого выходит через наш издательский лейбл snowball.ru, причём как правило совместно с фирмой «1С» (с которой мы работаем вместе с '97 года).*

*По части собственных разработок наша текущая цель – довести до кондиции навёрняка уже вам знакомого «Всеслава», над которым команда трудится уже более трёх лет. Дело большое, сложное и чертовски интересное. Раньше я бы сказал, что после его выхода this market will never be the same :), но сейчас уже не очень далеко до финиша и лучше позволить игре говорить за себя. На прошлой неделе мы открыли англоязычный сайт игры, а вчера появилась и русская версия, так что каждый может решить для себя сам.*

*По части издательской деятельности мы продолжаем развивать наши серии, от «ИГРУШЕК» (которые мы вместе с «1С» запустили ровно год назад и которые стали первой легальной серией, позиционируемой именно как серия, а не как набор разрозненных проектов) до «ЛУЧШИХ ИГР» (первая и*



пока единственная линейка подарочных изданий на российском рынке, кстати) и ORIGINALS (также первая и также пока единственная на рынке серия дешёвых английских версий). За прошедший год они встали на ноги, и теперь самое время переводить их на следующий уровень. Так что в конце сентября мы опять попробуем всех удивить.



Рис. 10. Команда Snowball int.

**Расскажите о Ваших ранних проектах, с чего Вы начинали?**

Играми мы начали заниматься с '96 года, в '97 вышел Pike (изданный «Докой»), потом мы встретили «1С» и крепко друг друга полюбили.

В '98 вышла наша первая локализация, «Дон Капоне». Первая российская онлайн-игра, кстати. Потом была «Война и Мир» с компромиссной посткризисной ценовой моделью, потом была «Ярость», наша самая объёмная локализация (одних текстур более 1.000 штук переделали), потом были первые «Лучшие Игры '99» и далее по списку.

**Вот тут внимательно. В следующем ответе Сергей Климов говорит о том, что они были одни из первых, если не первые, кто начал издавать игры в таком формате.**

**Насколько они были удачны на Ваш взгляд (Pike, Дон Капоне, Война и Мир, Горький-17)?**

Насколько это всё было удачно? Пока у нас с «1С» не было ещё ни одного бесприбыльного

проекта. Многие вещи мы сделали первыми на рынке, многие – вообще первыми в Европе, и нас это очень радует, это как раз то, зачем стоит заниматься играми здесь и сейчас. Европейский рынок постепенно эволюционирует. Наш – только-только складывается, и у нас есть все шансы сделать лучше и удобней, то есть так, как надо, а не так, как принято. Иногда ведь очень хочется быть революционером :).

Например, легальная английская копия Septerra Core в магазине напротив моего дома стоит 69 рублей. Я думаю, что это очень удачно и когда через три года вы купите за те же деньги легальный Warcraft IV, это будет результатом в том числе и работы нашей команды.

В «Горький-17» сыграло почти столько же человек, сколько почти в любой из западных хитов – нам в день приходит по 20 писем от игроков, которые вспоминают добрыми словами озвучку Ярославцева и Чонишвили. Я думаю, это тоже удачно, это ещё один аргумент в пользу качественных локализаций, профессиональный стандарт, на который (в том числе) ориентируется и весь остальной рынок – одна из тех игр, которые по-русски, а не простой перевод.

**В следующих ответах будет говориться о причинах и принципах выбора игр для локализации.**

**Поговорим о локализациях. Охотно ли западные фирмы идут на предоставления прав локализации и распространения игр в России?**

Если вы готовы заплатить столько же, сколько они зарабатывают с Польши или Австрии – с распространёнными объёмами. Но для этого при текущей цене jewel'ов надо продавать раз в три-десять больше :( Например, если б мне дали грант в \$150.000 на развитие рынка, я бы эти деньги отдал Eidos'у, издал классную русскую версию Commandos 2 и продал бы 500.000 дисков за первый год :). Хотя это пока маловероятно, поэтому большие





проекты по нормальной цене мы ещё довольно долго не увидим...

Если же нет – то всё очень сильно зависит. Как правило, чем больше компания, тем она тормознее, тем больше надо денег, чтобы она начала шевелиться, тем труднее менять адаптируемый проект и тем больше шансов выйти уже после всех остальных языковых версий.

**Как выбирается игра для перевода, Вы сами выбираете, или Вам предлагают партнёры?**

И то, и другое. Например, Thandor от JoWood мы не взяли, потому что у нас уже есть «Земля 2150» и она как игра явно лучше, а их же «Затерянный Мир» и «Океан Эльфов» мы издаём с удовольствием. С другой стороны, все проекты TopWare Interactive пришлись игрокам по душе и даже более того – что «Война и Мир», что «Горький-17», что Septerra Core, что «Земля 2150». Уверен, что и грядущие «Дети Селены», и «Два Мира» тоже пойдут на ура.

Как правило, выбирается лучшее из доступных по критериям качества игры, возможности сделать хорошую локализацию и реалистичности прогноза об одновременном выходе.

**А здесь говорится о том, почему именно jewel, а не биг-бок**

**Не кажется ли Вам, что jewel-ы, при своей агрессивно низкой цене, угрожают продажам коробочных игр?**

Наша позиция простая: если видеокассета стоит 70 рублей, почему игра должна стоить 700? Для нас сейчас – и в течение обозримого будущего – slim/jewel-версии являются основными, нормальными версиями наших игр. Это – наша база, а коробки со вложенными майками, постерами, 100-страничными описаниями и прочими бонусами – это подарочный вариант, который хорошо купить своему ребёнку или тому, кто вам дорог, или себе любимому, если эта игра – событие, или просто так, если \$25 для вас – приемлемая сумма.

Конечно, очень соблазнительно считать, что со временем мы сможем поднять отпускные цены на slim-версии раза в два и продолжать продавать по 100.000 дисков на проект, однако сперва давайте поднимем таким же способом зарплату по всей стране. И пенсии. По-моему, пора быть реалистом и учитывать специфику российского рынка, а не пытаться привить европейские стандарты, которые основаны совсем на другой экономике...

Почему EA или Sierra считают нормальным платить за перевод русской документации в 20 раз меньше, чем в Америке, а получить с коробки рассчитывают всё те же деньги, что и на своём собственном рынке? И это не вопль протеста :), это просто призыв работать на российском рынке по его собственным правилам. Ведь мы работаем на немецком – по немецким, и именно поэтому весьма успешно. Те западные компании, которые готовы принять и понять, сейчас продают здесь 100-тысячные тиражи и строят свою марку. Хорошую марку. Остальные ждут, пока здесь вырастут пальмы... ладно, тема отдельная :)).

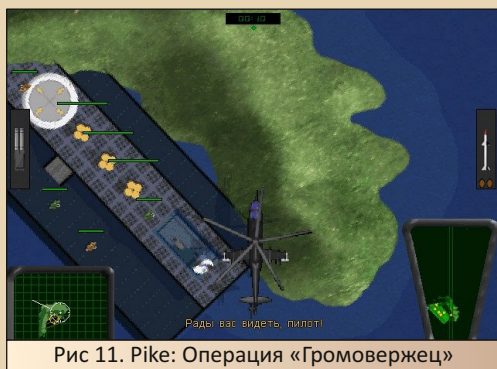


Рис 11. Pike: Операция «Громовержец»

Настоятельно рекомендую прочитать полную версию, там ещё очень много интересного: про отношение к пиратству и про разработку «Всеслава», и много ещё про что: [ссылка](#).

Вот что можно понять из этого интервью: Snowball начали с разработки игр, сделали и выпустили Pike. (Отличная игра, кстати. Очень похожа на серию Strike с Sega MD.) Игра окупилась, и далее Snowball взялись за «Всеслава Чародея». Разработка игры затянулась, и на её



продолжение были нужны финансы. Чтобы заработать денег, Snowball занялись локализацией игр. О том, что локализация была нужна для продолжения разработки «Всеслава чародея», явно говорит вот эта фраза из интервью: *«Например, так происходит у нас – сейчас \*вся\* прибыль от локализаций уходит на разработку "Всеслава"».*

Ребята смекнули, что на издании локализованных коробочных версий в нашей стране много не заработаешь. Тут вам и пиратство с доступными ценами, и кризис на кризисе, из-за которых у населения попросту нет денег. И приняли решение издавать локализации в максимально удешевлённом jewel-варианте.

Так вот, также в интервью говорится о том, почему Snowball выбирали те или иные игры. Если кратко, то — ДЕНЬГИ. Точнее, отсутствие денег. За суперхиты правообладатели требовали большие суммы вечнозелёных. С нашего рынка столько не заработаешь, банально не продашь столько копий игры по цене 70-80 рублей, чтобы заплатить правообладателю, не говоря уже о доходе, поэтому Snowball брались издавать игры рангом пониже. Тоже, по большей части, очень хорошие, но не AAA-хиты. А отсюда плавно вытекает вывод о том, почему они делали экспериментальные переводы:

- Игра не самая хитовая.
- Локализация выйдет с небольшим запозданием.
- На рынке с большой вероятностью будут уже пиратские версии этой игры.
- В некоторых случаях сюжет игры не особо интересен.

Вывод — можно попробовать «улучшить» её, а заодно и повысить продажи за счёт локализации-адаптации. И, в принципе, они снова не прогадали. Я играл в пиратскую версию Tzar: The Burden of the Crown. В хорошем переводе, но сюжет там, мягко сказать, скучноват. Очередная вариация на тему принца, который не знает, что он принц, о борьбе добра со злом и так далее и тому подобное. Скучота. То ли дело в варианте от Snowball. Тут уже история про бессмертного воина-наёмника, который воюет со злом не ради победы добра и даже не ради денег, а ради того,

чтобы зло не победило окончательно и он — наёмник — не лишился всех работодателей, которых, собственно, это зло и пытается перебить. Какой смысл воевать со злом, если тебе за это никто не заплатит? Как-то так.

Ещё такой подход позволял делать игры «ближе» русскому игроку. Так, например, в игре «Ярость: Восстание на Кронусе» есть магазинчик, полки которого завалены играми в переводе Snowball, а диктор по радио рассказывает о скором выходе «Всеслава».

А если вспомнить «Горький-17», то тут Snowball сыграли ещё хитрее, выпустив одну и ту же игру дважды. Подобный финт я видел ещё лишь однажды — с игрой Wild Life Park, которую сначала издали «по-человечески», как «В мире животных», а потом с неадекватным переводом в виде «Мелкий снегирь солит 2 кг: Шутки палачей».

Словом, для издателя возможность делать с переводом что угодно, при развитой фантазии, являла одни плюсы.

Экспериментальные переводы тоже оказались правильной идеей. Игры покупали, о переводах помнят даже сейчас. В итоге ребята из Snowball вместе с «1С» и параллельно с «Букой» дали хороший пинок под зад нашему игровому рынку в направлении цивилизованной торговли. Западные правообладатели постепенно начали охотнее сотрудничать с нашими издателями, и у нас, у простых покупателей, появилась возможность купить на русском языке, за нормальные деньги, официально не только что-то малоизвестное (пусть и качественное), но и большие AAA-проекты, не все и не сразу, но как минимум Doom 3 и Half-life 2 у нас выходили. Ну и сам рынок постепенно изменился. Уже к 2003-2004 году стало проще, удобнее и выгоднее купить лицензионную игру, на которую выходили пачки, подходили модификации и так далее, чем мучиться с «пираткой», которая при любом раскладе была лотереей. А к концу нулевых доля самого пиратства постепенно стухла под натиском дешёвой jewel-«лицензии», которая сама сдала позиции только с наступлением эры дешёвого, быстрого интернета и цифровой дистрибуции, да и то не сразу.





# Просто разный юмор

## Как я блокировал входящие в 90-х.



## как я представляю себе службу в армии



5 мегабайт данных – 62500 перфокарт, 1955 год



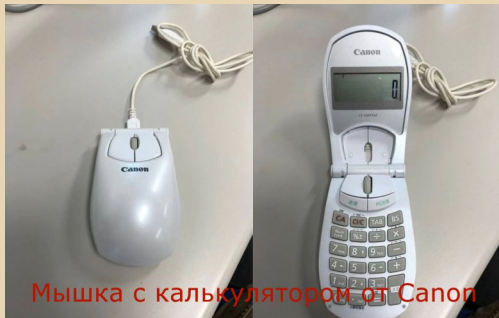
Likeness.ru — Забавные сходства  
**Новосельцев**      **Профессор Фортан**



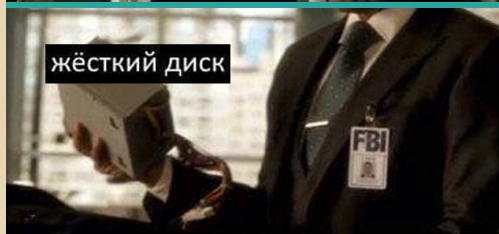
Четыре поколения пультов ДУ Samsung



Мы забрали жёсткий диск из его компьютера



Мышка с калькулятором от Canon



жёсткий диск

ДА,

НО



**FUN WITH FLAGS**

	<b>NORWAY</b>		<b>ANDWAY</b>
	<b>KORWAY</b>		<b>NANDWAY</b>
	<b>KNORWAY</b>		<b>NOTWAY</b>





## НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Дизайн/вёрстка/главный  
редактор - uav1b0b

### Редакторы:

Вячеслав Рытиков (eu7pc)  
Андрей Шаронов (Andrei88)

### Авторы:

Андрей Шаронов (Andrei88)  
uav1b0b  
Владимир Веселов (Режиссёр Антаресов)  
Валерий Сурженко (Hippiman)

### Интервью:

Н.В. Власенко

Сайт журнала: <http://dgmag.in>

Раздел журнала на "Полигоне Призраков":  
<http://sannata.org/articles/dgmag/>

Группа ВКонтакте: <http://vk.com/dgmag>

E-mail главного редактора:  
uav1b0b0 [sobaka] mail.ru