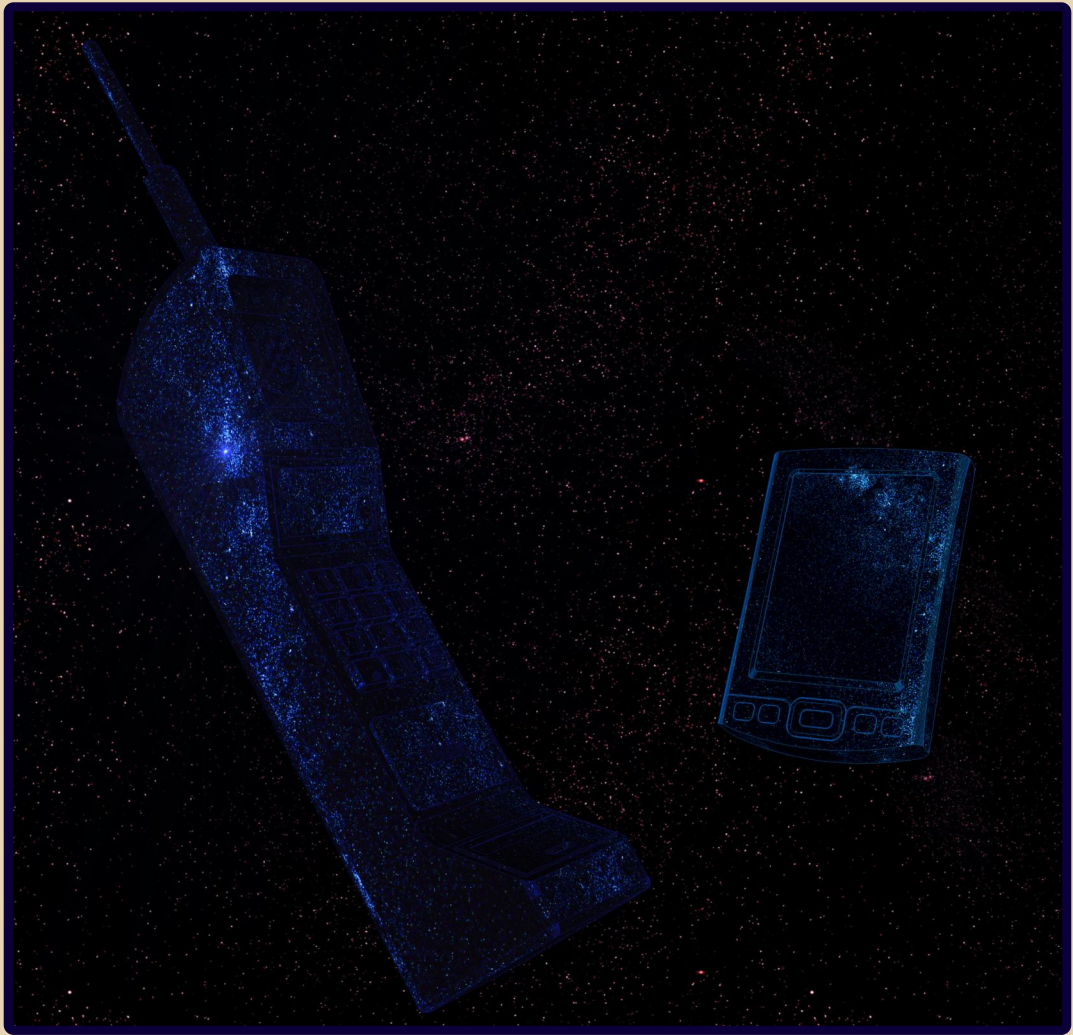


DOWNGRADE



N17'2016



ИЗ ИСТОРИИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО СОФТА: ИНТЕРВЬЮ С АЛЕКСАНДРОМ ГРЕЧИШКИНЫМ



Вашему вниманию предлагается интервью с Александром Гречишкиным, одним из участников ASP Corp. – группы, занимавшейся в своё время разработкой программного обеспечения для компьютеров «Союз-Неон», ДВК, БК и других.

uav1606: Расскажите про историю создания группы ASP Corp. Как всё начиналось, что за люди основали фирму? Как туда попали Вы?

Александр Гречишкин: Все началось в 1985 году, когда мой друг, одноклассник и сосед по квартире – Павел Успенский – и я увидели впервые компьютер. Нам повезло родиться в хорошем и развивающемся городе электроники – Зеленограде. В городе было много «электронных» заводов и, как и полагаётся, большинство, кто там жил – работал на этих заводах. Не исключением были и наши родители. Однажды Пашка пришел ко мне домой и спросил, не хочу ли я пойти посмотреть на компьютер, его папа может нам показать. В то время я увлекался совсем другими вещами. Мне были интересны мопеды и мотоциклы. Но от предложения я не отказался, и мы пошли смотреть, что это такое. Мы учились тогда в 9 классе. Вообще, я не собирался идти в 9 класс и поступал в Автодорожный техникум, но провалил сочинение, написав его на два, и поэтому вернулся в школу. О чём я потом ни разу не пожалел.

Компьютер, который мы увидели, был ДВК-1. Построен он был на базе PDP-11, имел 16-разрядную архитектуру, черно-зелёный монитор и загружался по сети. Уже не помню, что мы там увидели, но это произвело на нас такое

впечатление, что мы сразу побежали в местную библиотеку искать информацию о компьютерах. Оказалось, что компьютеры существуют уже давно и есть языки программирования, на которых можно писать программы. После этого мы ездили на все выставки в Москве, чтобы увидеть любые компьютеры. Видели Atari, Commodore, Apple II и IBM. Это всё было настолько захватывающим, что мы решили, что нам тоже нужен компьютер. Где его взять? Надо спросить родителей! И, о чудо! Моя мама в это время проходила практику в местном институте, как раз изучая компьютерную грамотность. Я её уговорил взять нас с Пашкой посмотреть на компьютеры. Оказавшись в классе, к нам подошёл молодой студент-лаборант и посадил нас за компьютер ДВК, и показал, что есть в нём такой язык Focal, и быстро набросал на нём программу «Привет!». Это было впечатляюще! Мы попытались воспроизвести – но безуспешно. Нам нужна была книга по Focal, и единственный вариант её добыть была библиотека. В библиотеке книги по Focal не оказалось, но была по BASIC. Забрав книгу домой, я переписал её всю в тетрадь. И уже через пару дней мы с Павлом написали свою первую программу. Близился новый год...

На котором случилось другое чудо – папа Пашки подарил ему БК-0010. Это был королевский подарок, так как цена его была 800 рублей! Это 8 тогдашних зарплат! С этого момента и началась наша с Пашкой история программирования. Но в ASP было 3 программиста. Кто же третий? Это – Сергей Фоменко. Мы познакомились с ним в одном из компьютерных клубов Зеленограда. Оказалось, что, кроме нас с Пашкой, программированием и компьютерами занималось достаточно много



людей. Даже уже и не помню, но мы оказались на одной волне все троём. Нам нравилось всё новое, и мы были очень дружны.

Но ASP Corp. тогда ещё не было. Она появилась немного позже. Мы закончили школу, Пашка поступил в институт, я (опять) провалил экзамены и пошёл работать в свою школу – лаборантом класса компьютерной техники. Это был класс с 12 машинами ДВК-1 под управлением двух ДВК-2М. Однажды приехал ко мне Серега Фоменко и привёз самописную игру. Это был Pif-Paf. Серега оставил мне исходники и я перерисовал всю графику, добавил анимации и... вписал имя ASP Corp. на заставку игры. ASP – Александр, Сергей, Павел. Так появилась группа (это был 1987 год).

(Более подробно про эту игру можете узнать здесь: <http://r-games.net/305-pif-paf.html> – прим. ред.)

В этом компьютерном классе мы создали Sheriff, Land и другие игры. Написали текстовый редактор EDasp и многое другое. Всё это портировали на ДВК, БК и УКНЦ.



АСП, 1986-й год (слева направо – Александр, Сергей, Павел)

Разговор у нас, наверное, пойдёт в основном про «Союз-Неон» ПК-11/16, поэтому расскажите немного про этот компьютер – как Вы с ним познакомились, про архитектуру, возможно, знаете что-то из истории его создания? Кто и как разрабатывал «Союз-Неон»?

С «Союз-Неоном» я познакомился в году 1990. Это было непростое время, и всё держалось на связях. Так как я обзавёлся достаточно многими связями в компьютерном мире Зеле-

нограда, то все новые разработки не могли пройти мимо меня. Вышел я на «Союз-Неон» через своего знакомого, который, в то время, занимался его продвижением. Я не помню всех имен, но «Союз-Неон» был настолько революционным, что им занималось немало людей. Я писал для него софт. Вообще, про архитектуру больше, чем Википедия, я не скажу:

http://ru.wikipedia.org/wiki/Союз-Неон_ПК-11/16



ПК-11/16 «Союз-Неон» – фото с сайта Сергея Фролова <http://www.leningrad.su>

Я лично встречался с разработчиками пару раз. Я помню, когда я к ним приехал с вопросом, как сделать мышинный курсор в их многооконной системе. Если вы знаете, то в «Союз-Неон» главная фишка была – аппаратные окна с разным разрешением и количеством цветов. Дело в том, что размер пикселя в этих окнах отличался, и курсор надо было рисовать в 4-х разных окнах одновременно, если он проходил по их пересечению. Помню, что разработчики мне сказали, что у меня ничего не получится. Тогда мы писали систему «Аспект». Как видите, я написал. Вообще, система «Аспект» была сделана по образу системы в Мак ОС. Если вы знаете, то в Mac'ax почти всё было в ROM. Вся графическая система, многозадачность и пр. Мы создали «Аспект», смотря на Мак. Как сейчас помню 8 томов Macintosh Inside по 650 страниц каждый.

Какие были модификации этого ПК? Например, в Википедии написано, что могли использоваться как процессоры K1801BM2, так и H1806BM2.

Возможно, Вы знаете происхождение названия «Союз-Неон» и обозначения «ПК-



11/16)? В некоторых источниках упоминается просто ПК-11 – это первоначальный вариант этого компьютера? Возможно, были ещё какие-то предшественники?

Модификаций, по сути, не было. Про процессоры хорошо говорит Википедия:

<https://ru.wikipedia.org/wiki/1801BMx>

Но на 1806 компьютеры почти не выпускались. Эти процессоры были дороже, и как говорилось тогда – имели «военную» приёмку.

Был прототип. Потом 2 раза переделывали разводку печатной платы, чтобы уместить всё это в корпус УКНЦ. Даже был сделан отдельный корпус. Но «Союз-Неон» убили «контакты». Память была на штыревых разъёмах типа SIP. Это было настолько ненадёжно, что компьютер просто умирал ни с того ни с сего. Это было ужасно. Ещё прибавить сюда память РУ5 с высоким процентом брака. Ох, кошмар.



Упомянутые SIP-модули памяти – фото с сайта Сергея Фролова <http://www.leningrad.su>

Помню, как написав огромный кусок кода, ночью я забывал сохранить изменения, вставал из-за стола и облокачивался на край корпуса компьютера – «Союз-Неон» перегружался или зависал. Однажды я разбил сгоряча один такой компьютер об стену. После этого я написал программу, которая показывала брак с точностью до микросхемы.

Название действительно было сначала ПК-11/16. Я связывался недавно с одним из тех людей, кто продвигал «Союз-Неон». Это – Фёдоров Виктор Фёдорович. Вот что он мне на-

писал: «Проект раскручивался нашим кооперативом "Медион" (аббревиатура от МЕДИко-Информационное Обслуживание Населения), откуда и первое название ПК-11/16 – «ИОН». Основные разработчики, конечно, ведущие специалисты по железу и софту PDP-совместимых компьютеров – Климкович В.П. и Вигдорчик Г.В. В то время лучшая книга по PDP была написана (или переведена, точно не помню) именно Вигдорчиком. Я редактировал ТЗ, в соответствии с нашими потребностями, по «рыбе», написанной Климковичем. Поскольку своих денег на проект не хватало, Бердник с Талалаевым охмурили руководство ведущей наладочной фирмы энергетики СССР "Союзтехэнерго" (на базе которой был создан наш Межотраслевой медико-инженерный центр "Медэнерго") на совместное финансирования проекта. Средства были получены, проект получил новое название "Союз" (чтобы обозначить ведущую финансовую роль "Союзтехэнерго"), а потом, при незавершённой разработке, "Медэнерго" выделилось в самостоятельное малое предприятие, "утащив" проект с собой (не вполне легитимно). Чтобы "откреститься" от "фирмы-мамы", проект переименовали в "НЕОН". (Чей-то юмор, типа: "Ну что Вы, где тут Ваш компьютер? Это совсем НЕ ОН!") Выход на "Квант" для производства плат обеспечивали Марат и Александр Иванович».

(Имеются в виду Марат Хаджихахметов и Александр Таран – люди, которые занимались продвижением и производством «Союз-Неона» на заводе «Квант» – прим. Александра Гречишкина.)

Какие особенности программирования были у «Союз-Неон»? Сложности, хитрости? Возможно, вспомните, какой Вы тогда использовали инструментарий, какие компиляторы, среды программирования и т.п.?

Так как «Союз-Неон» использовал системы, совместимые с ДВК, то мы использовали всё, что было на ДВК. Весь свой софт мы писали на Ассемблере. Так как нам была важна скорость исполнения и размер кода, то это было



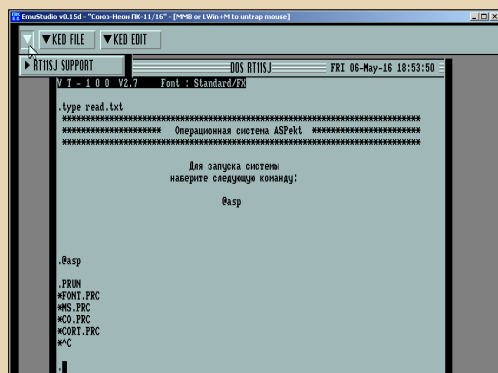
оправдано. 5 МГц это вам не... ☺ Вообще, для «Аспекта» была создана специальная библиотека. Она включала в себя некие примитивы с логикой. Эти примитивы содержали в себе функции ввода-вывода, графического интерфейса, логики и связей. Такими блоками был написан «Аспект» и программы на нём.

Может быть, у Вас остались какие-то программы или документация для этого компьютера? Поделитесь с нашими читателями?

Оххх... Всё, что было, и всё что было у моих друзей – бережно передано людям с ZX-PK. ☺

Расскажите про ASpekt – что это была за система? Как она разрабатывалась, какова была Ваша роль?

Вообще, по жизни или даже всю жизнь я руковожу разными группами людей. Ну и программирую, конечно. Всё началось с АСП, и «Аспект» тоже был написан АСП-шниками. Правда, нас уже к тому времени стало больше. Я писал драйвера, логику, оконную подсистему. Серёга писал дисковую подсистему, Артём Коломейцев – примитивы «Аспекта», многозадачность. Артём, кстати, портировал все игры АСП с БК на УКНЦ ещё тогда, когда мы его не знали. Максим Сапронов – графическую подсистему и библиотеку. Работала она как Windows 3.11 – это система, основанная на DOS, у нас была система, основанная на БИОС и RT11.



ASpekt сразу после старта. Запущена в эмуляторе EmuStudio PK-11 – см. [тему на zx-pk.ru](http://temu.ru/zx-pk.ru)

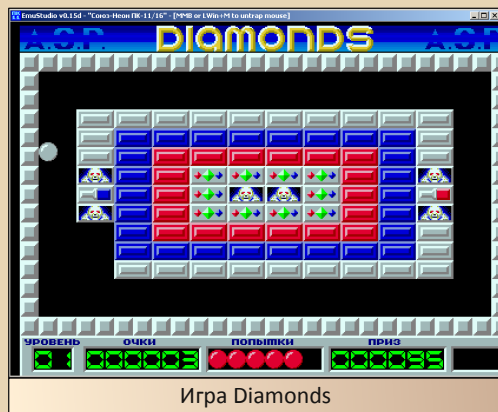
ASpekt распространялась на коммерческой основе? Кто были ваши заказчики, т.е. для кого это всё разрабатывалось? Где применялись такие компьютеры?

Мы её делали по заказу «Медэнерго». По ТЗ, по всем правилам. ☺ Я даже не в курсе, где они применялись. Меня это мало интересовало. Какое-то время спустя мы написали систему для наномикроскопа с Артёмом Коломейцевым на базе «Союз-Неон» + «Аспект». Не забывайте, что это были 90-е. Там людям было не до компьютеров.

Был ли ещё какой-то софт для ПК-11/16 от ASP Corp?

Игры. ☺ Были портированы все игры ASP Corp., и был написан совершенно потрясающей графики Распан! Но был утерян. Специально, чтобы писать игры на «Союз-Неон», мы создали спрайтовый редактор с поддержкой анимации. И на нём был нарисован Распан.

Для «Аспекта» также были написаны файловый менеджер, текстовый и графический редакторы.



Были ли другие фирмы, разрабатывающие ПО для «Союз-Неон»?

Нет. Я о них не слышал. «Союз-Неон» прекрасно запускал всё от ДВК в текстовом режиме, поэтому всё, что разрабатывалось для ДВК, могло там работать.



Что случилось с ASP Corp. потом? Чем сейчас занимаются её разработчики?

А чем сейчас занимаетесь Вы? Продолжаете программировать?

ASP Corp. никогда не заботился о деньгах. Это было увлечение и хобби. Мы все устроились на разные работы. В 90-е было сложно зарабатывать программированием, поэтому работали кто где... Я собирал компьютеры на заводе «Квант», потом продавал с Павлом Макинтоши в Москве, но мы постоянно что-то программировали. Писали игры, просто софт на заказ. Не важно, какие это были компьютеры.

Все разработчики АСП по-прежнему занимаются разработкой и программированием. Со временем многие стали руководителями. Кто-то до сих пор программирует. Лично я работаю в компании Parallels и также продолжаю создавать софт. Артём работает вместе со мной.



Александр Гречишкин (справа) и Марк Збиковский — человек, инициалы MZ которого есть во всех EXE-файлах (сейчас он один из членов совета директоров Parallels). 2012 год

Как Вы думаете, если бы «Союз-Неон» не забросили, а продолжали развивать, выпускающие новые модели, получилось бы из этого что-нибудь? Какая-нибудь современная альтернатива PC и Mac?

В то время уже были компьютеры, которые выпускались массово. ДВК, УКНЦ, но была большая проблема — отсутствие программного обеспечения. Не было ни одной компании, которая могла бы целенаправленно и качественно написать необходимый софт. Если бы такая была, или была бы поддержка государства — думаю, могли бы. Завод «Квант» выпускал компьютеры, но никому в голову не приходило, что этому железу нужен софт. Довольствовались тем, что перепало с PDP-11. Я работал в отделе маркетинга и сбыта, я знаю, что говорю.

☺

Как Вы вообще относитесь к любителям компьютерной «старины»? На zx-pk.ru, насколько я знаю, бываете, возможно, ещё на каких-то подобных ресурсах общаетесь?

Завидую этим людям. Искренне. Есть то, что их интересует, волнует, и они готовы по крупицам собирать информацию. Изучать. Я думаю, что это очень здорово. Я бы хотел работать с такими людьми. Думаю, что такие люди могут сделать всё что угодно.

Может быть, будут какие-то пожелания нашим читателям?

Be hungry! Be foolish!

Всего доброго и большое спасибо за подробные и интересные ответы!

Прим. ред.: если вы хотите более подробно ознакомиться с историей ASP Corp., можете прочитать вот это более раннее интервью от создателей группы:

<http://www.old-games.ru/articles/53651.html>

Дополнительную информацию по «Союз-Неон» ПК-11/16 вы сможете найти тут:

http://emuverse.ru/wiki/Категория:Союз-Неон_ПК-11/16

Александр Гречишкин (e-mail: sgrec@mail.ru)
uav1606



Над журналом работали

Дизайн/вёрстка/главный редактор -
uav1b0b

Редактор - Вячеслав Рытиков (euьpc)

Авторы:

Алексей Минц (Hakuna)

MsDemonid (DemonId7)

Дмитрий Колмагоров (Temga)

Вячеслав Рытиков (euьpc)

Андрей Шаронов (Andrei88)

truedowngrade (Сергей Александрович)

uav1b0b

Интервью:

Александр Гречишкин

Сергей Гордеев

Сайт журнала:

<http://dgmag.in>

Раздел журнала на «Железных
Призраках Прошлого»:

www.phantom.sannata.ru/articles/dgmag/

Группа ВКонтакте:

<http://vk.com/dgmag>

E-mail главного редактора:

uav1b0b0 [sobaka] mail.ru