



AUTOPSY / Я НИКОГДА НЕ БЫЛ СЦЕНЕРОМ.....	6
Традиционализм	
Лютое бешеное наяривание на запад	
Вторичность	
Понты	
Тусовочность	
ОТ РЕДАКЦИИ.....	11
MENTALITY / ZX-МЕНТАЛЬНОСТЬ.....	12
PLATFORMS / АТАКА КЛОНОВ.....	16
HYPER / ХАЙП: ПОСТМОРТЕМ.....	18
Предисловие	
В чем основная проблема?	
Предисловие	
EURONEWS / РЕФЛЕКСИЯ ПО СТАРОМУ SUBLIMINAL EXTACY #3.....	22
Послесловие	
Important!	
About this issue	
LOAD ZX Spectrum Museum	
Chizophrenia Story	
Big Belly Productions	
Future of the Speech poll: Part I, Part II	
SUBLIMINAL / ОБЗОР ЖУРНАЛА SUBLIMINAL EXTACY #05.....	24
YouTube Scene	
Прокомментирую:	
The Best Hot Cocoa Ever	
Spectrum demo compo at Forever 21	
Fudgepacker	
Demoscene activity report 2021-2023	
«In color» review	
Deconstructing an illusion	
Speccy for the 21st Century	
Reader's Letters	
Резюме по Subliminal Extacy #5	
ZXART / ПРО ZX-ART И ВСЯКОЕ РАЗНОЕ.....	29
Музыка и Newart	
Падение W05	
Демо-помойка	
Virtual TR-D05	
Окончание саги о World of Spectrum	
SURVIVAL / ZX SPECTRUM: ВЫЖИВАНИЕ 2023.....	37
RMDA / ПАРА СЛОВ ПРО RMDA.....	40
INTERVIEW / ИНТЕРВЬЮ: НЕБОЛЬШОЙ ТЫЛЬ.....	43
Interceptor 2020	
YRGB19 / ИГРЫ С YANDEX RETRO GAME BATTLE 2019.....	46

Sochi Nights	
Little Mouse Adventure	
Yanga	
Alone in dark maze	
Robo-stalker	
Mantra Kill	
Pre-ZU	
Quest For Elements	
Automated Cave Explorer	
The Order of Sleeping Dragon	
Ernesto's Adventures	
RoboBro Episode 1	
Just a Gal	
Hunt Buck: Nuclear Defence	
Drift!	
Yazzie	
Space Monsters meet THE HARDY	
Valley of Rains	
YRGB19COMMENTS / КОММЕНТАРИИ К РАБОТАМ С YRGB19.....	52
CAFE19GFX / ОБЗОР НОСОПЫ ГРАФИКИ CAFE 2019.....	54
11 Creonix - Dizzy	
10 Creonix - Heat	
9 haywire - Bear in Zoo	
8 pixelrat - Cool Photo	
7 pixelrat - City Heat	
6 aturbidflow - Once I had a dream	
5 prof4d - Sofa Sceners	
4 Tutty - God's Perfect Night	
3 at0m - headship	
2 Tutty - The Friend	
1 ER - Myth	
CAFE19DEMO / ОБЗОР ДЕМОКОМПО CAFE 2019.....	58
Inercia 2013 invitro	
DiHalt Winter 2020 invitation by Eye-0	
Cadefemo by Q-Bone	
Rewind by thesuper	
Snipe by Eye-0	
Sleepinvaders by Error	
Hara mamba scene by SibKrew	
Gabba by Stardust	
Tiratok by Demarche	
Реалтайм на тему «Селедка под шубой»	
Why again? by areape	
...иногда сельдь ест тебя by Cosmic stranger of love	
DIHALTLITE2020 / ОБЗОР НЕКОТОРЫХ КОНКУРСОВ С DIHALT LITE 2020.....	62
Под шубой by Shuran33	
Nude Fish by Mchanga	

skeleton in the closet or a fish under a fur coat by sashapont
 Ктулху к нам приходит By Lilka
 Bad boy by pixelrat
 zx witch by sashapont
 a-y by pixelrat
 In the red towel by shuran 33
 ape by apeape^Outsiders
 Farewell. (In memory of Alexei Leonov, cosmonaut by Ruguevara^Insiders
 Spy by Trixs

OOC2020 / OUT OF COMPO 2020..... 66

Red panty
 Girl with wine
 Unruly Princess
 Magic blast
 Da zdravstvuyut siski!
 Teddy
 Баба Магдай и зайцы
 Резюме
 Постскриптум
 field by Grongy
 Treasure island by Grongy

ZXGFX07 / ZXGFX COMPO #7..... 70

Almost there by Grongy
 Landscape by Uri5
 Scud by Uri5
 Oboi by Grongy
 Смотри! by Art-top
 cemetery by Grongy
 Пейзаж by Uri5
 Море, город и гора Uri5
 Заключение

PLAYGAMES / ИГРАЕМ В ИГРЫ 2020-2021..... 73

Cocoa Find The Time Machine
 Funky Monkey KID
 Fucking Mili
 Alien Girl
 Nosy
 Dirty Dozer
 Castles of OKTOGONIA
 Danterrifik 1, 2
 Ghost Castle 1, 2, 2se
 Jetpac RX
 Restless Andre
 Atomicat
 H.E.R.O. Returns
 Last Train to Tranz-Central
 Rat-a-Tat

Road Trippin'
 BatBoy
 La Reliquia
 FI-Dentity
 Hell Yeah!
 Chloe Aprende a Reciclar
 Devwill Too ZX
 ZXS Spectrum Mission 128k
 Space Journey
 Spektrum: El día de los Muertos
 Duckstroma
 Astrocop
 Flappy Clive
 Little Ninna

Alchemist II: The Dungeons
 Le Liamaban Trinidad
 Transylvanian Castle
 The Shining
 Mr. Palo T. en Escape de Mundo Palo
 Liquid War
 Footsteps
 Federation Z
 Coloco
 A Light in the Snow
 Patrick Paddle
 El Mandarino
 Bonnie and Clyde

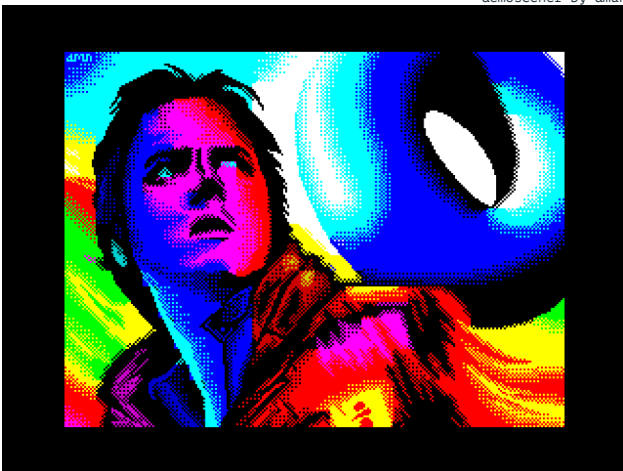
Bandito
 Colonos ZX
 Devil's Quest
 Dungeons of Gomilandia
 Jumpin' Jupiter (prerelease)
 Moon Ranger
 Moritz the Striker
 Pataslocas
 The Lost Treasures of TuIum
 Ghastly Getaway Dizzy
 Neadeital
 Заключение

FEEDBACK / РУБРИКА «НАМ ПИШУТ ЧИТАТЕЛИ».....	86
ADVERTISEMENT / РЕКЛАМА.....	88
INTERCEPTION / ПЕРЕХВАТ КОНФИДЕНЦИАЛЬНЫХ ДАННЫХ.....	89
Давайте помечтаем	
POST SCRIPTUM / ОТ РЕДАКЦИИ.....	90
SCENEgraphy	

AUTOPSY / Я НИКОГДА НЕ БЫЛ СЦЕНЕРОМ

Я был еще ребенком и подростком в девяностые, когда появилась первая волна сценеров, я был простым потребителем демосцены в нулевых, и только в десятых я хоть сколько-то активно этой самой демосценой занялся сам, сделав пару робких и нерешительных шагов в виде простеньких демоков, да еще с переменным успехом поучаствовав в куче графических конкурсов. Я не претендую на то, чтобы быть столпом демосцены, наоборот, я хронический зритель.

demoscener by dman



Чем больше я как зритель, соприкасался с миром демосцены, тем большее число вещей на сцене мне казалось фальшивым, идиотским и нелепым. Это бесило, вводило в недоумение, и какое-то время я пытался кому-то доказать абсурдность происходящего, что-то поменять. Бесполезно, демосцена гомеостатична как жук в янтаре, и выводить её из этого состояния себе дороже.

Как говорится, пороки демосцены логическим образом проистекают из её достоинств. Давайте по списку:

Традиционализм

Корни и самые основы демосцены завязаны на традиции, крепко застряв где-то глубоко в начале девяностых годов. Это неудивительно, так как сцена более-менее сформировалась как раз к началу девяностых, и с тех пор приток новой крови никогда не был достаточно сильным, чтобы столкнуть её с этой мели. Новички, занимающиеся компьютерным искусством, 3д-заставками, анимацией, синтезированной музыкой, замечательно занимаются всем выше перечисленным и без демосцены. Демосцена же остаётся уделом застрявших во времени олдскульщиков и редких

ретроградов-романтиков, лелеющих мечту о сообществе свободного творчества и свободной информации, без коммерции, превращающей в золотое говно любое искусство, до которого она дотянется. Этот пласт является продуктом определённого времени и условий, которые давно уже исчезли а потому сцена практически не самовоспроизводится. Нет больше цифровых пионеров, покорения первых деревянных компов, преодоления диких ограничений, атмосферы свободы и вседозволенности. Уходит культура взлома, превратился в попсовый массовый мейнстрим пикселарт.

Мир поменялся, а демосцена не особо.

Традиционализм — это те самые заебавшие в край крики «Амига» на пати, до тошноты надоевшая обойма одних и тех же эффектов типа твистеров, плазм, тоннелей, дотсов, бобсов и прочего неприкосновенного говна, возведённого в ранг священной коровы. Основная масса сценеров соревнуется не в том, чтобы синтезировать собственное и новое, показать миру откровенное и сакральное, а в том, чтобы реализовать еще одну бегущую строчку на ещё одном эзотерическом и нахуй никому не интересном железе, а потом орать самим себе «Амига-а-а» в пустом зале на демопати.

Убери из демосцены бородатую эстетику приветов, бегущих строк, ротозумеров, бубликов и шахматных досок, и сцена превратится в обычную второсортный визуал, типа заставки к новостям на первом канале перед выступлением очередного Малахова.

Убери традиционные технические ограничения и всем будет пофиг, в каком конструкторе ты собрал этот унылый ютубовский ролик.

Убери прошлое, и исчезнет демосцена, никто в наше время не поймёт, зачем нужно на экране отобразить 2048 точек,двигающихся по синус-косинусу.

Нельзя отрицать, что есть и хорошие примеры бодрые, оригинальные, несущие собственный нарратив. Такое было не раз, были CPU, Inward, Skrju и еще ряд авторов, но эти работы теряются среди общей массы, это андерграунд в андерграунде, и виной тому сам зритель, который не хочет грузиться сложными концептами, а хотел бы дернуть пивчаги на лавочке, чтобы и в зал не подни-

маться, а просто потом проголосовать с телефона за самый пыщ-пыщ, нетерпеливо перематывая ютуборолик.

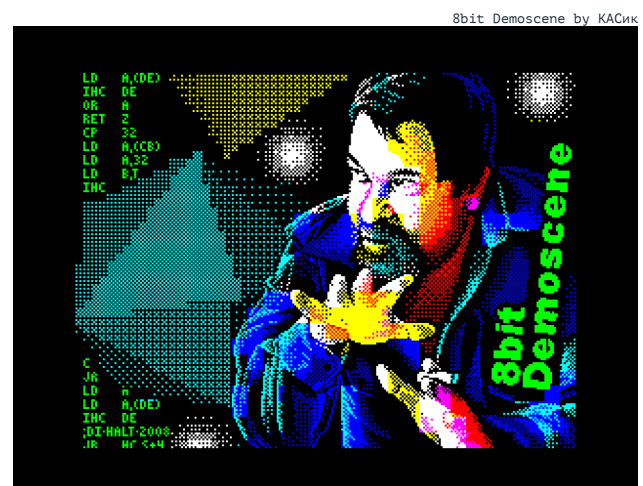
Традиции — это столп, на котором держится демосцена. Выдерни его, и она потеряет узнаваемое лицо.

Лютое бешеное наяривание на запад



Что останется, если из нашей демосцены убрать западную культуру? Взгляните на отличные работы Inward, кто их помнит сейчас? Название хоть одной их работы приходит на ум? А двух? А вот, например, вторичный и неоригинальный Eye Ache 2 от Code Busters с активно подсмотренными на всяких амигах эффектами, конвертированными аниме картинками и музыкой-кавером из чужой демы знает почти каждый сценер. Оригинальность на сцене не востребована, зритель обычно ждет новую порцию всё того же набора штампов. За исключением нескольких исключительно достойных примеров, речь идёт о бесконечном передрачивании одного и того же формата, пришедшего с запада и не менявшегося десятилетиями. Дранные с амиги и коммода идеи эффектов, удачно «подслушанные» в западных демках мелодии, вовремя «подсмотренная» на более мощных платформах графика. Комиксы, граффити-хуяфити, супергерои, мариосоники и прочее одноразовое жвачное мейнстримовое масс-культурное говно в полном

ассортименте. Опять же обязателен английский язык, особенно комично выглядевший на рубеже девяностых, когда наше творчество было продуктом сугубо внутреннего потребления. Что вообще поменяется от того, что вы передадите корявые greets, а не приветы? Оно станет как-то моднее, звучнее? Я когда-то стартовал zx-art, где, так уж повелось, что основным языком общения сам собой стал русский. Как же резануло глаза, когда без шуток заслуженные сценеры поначалу по инерции писали комментарии к работам по-английски. То есть, приходят русские на русский портал и пишут по-английски. Задумайтесь, ради кого? Это как с французским в России начала девятнадцатого века: тусовка не понимает, зачем писать по-русски, если вся культура ТАМ. Никого не осуждаю, такова была объективная политэкономическая ситуация в то время, но когда-то это вызвало кучу недоумения. Но хорошо, то были двухтысячные, а теперь-то, ному вы в условном зажопинске собрались доносить английский мессадж? Вы написали свои послания чтобы белый господин на условном туманном альбионе увидел и оценил ваши старания? Или у кого-то всё еще есть надежда, что наши бывшие друзья по соцлагерю будут читать наши прекрасные мысли в демках, полные детских грамматических ошибок? Чего такого уникального вы пишете в демах, что нужно прочитать всему миру? Вася передаёт приветы Пете? Наша группа вернулась again? Идёт загрузка? Боже, храни сцену живой? Не спорю, если у вас серьёзное повествование без понимания которого пострадает суть происходящего на экране, то, возможно, действительно стоит задуматься об интернациональной версии. Но ведь такое бывает у единиц, а в основном идёт набор местечковых приколов про Bugulma & Co. Да вы даже гифты на день рождения друзьям по-английски делаете. Хочется вас по-доброму спросить: вы совсем ебанулись? В общем, английский традиционно нужен был ровно для двух вещей:



1. для соответствия западному формату.

Демосцена — это умелые парни с коммодора и амиги, они все модные, бодрые и пишут по-английски. Мы тоже хотим быть модными и бодрыми, поэтому тоже будем писать по-английски. Как папуасы, которые строили аэродромы из соломы в надежде, что прилетит железная птица, мы писали по-английски в демах в надежде, что это сделает наши демы настоящими, и их признают небожители из валинора.

2. для прикрытия сущностной пустоты.

«Раскрой свой разум» — звучит исключительно тупо, а вот дернутый с амиги «open your mind» — уже модненько. Зачем вкладывать в работу что-то серьезное, если можно просто взять готовый штамп?

demoscene injection by bfox and pele



Ну а если посмотреть глобальнее, то вечная погоня за оценкой западных друзей — это ровно то же самое, что происходит в остальной культуре. Недостаточно завоевать успех среди своих соотечественников, настоящий «творец» метит на запад. Фильмы должны прорваться в Канн и на оскары, даже если для этого надо обосрать историю свою и своих предков. Музыканты лелеют мечту о популярности на евровидениях, а вершина писательского признания — какая-нибудь насквозь лживая Нобелевская премия по литературе. В этом плане демосцена — такая же проекция окружающей действительности, и в силу фундаментальности своего традиционализма она, скорее всего, никогда не вырастет из этих детских комплексов. Перестанет ли отечественная сцена неровно дышать на Scene Awards, Pouet, Revision? Да никогда, белый западный хозяин плотно держит отечественного демосценера за яйца. Появятся ли у нас свои аналоги награждений и конкурсов для себя самих? Будет ли в демосцене пресловутое импортозамещение? Нет, потому что сама наша демосцена, как явление с уникальными узнаваемыми заимствованными маркерами — это сугубо

вторичное явление. Резко оторви её от западных корней, и она схлопнется до конкурса бугульмы.

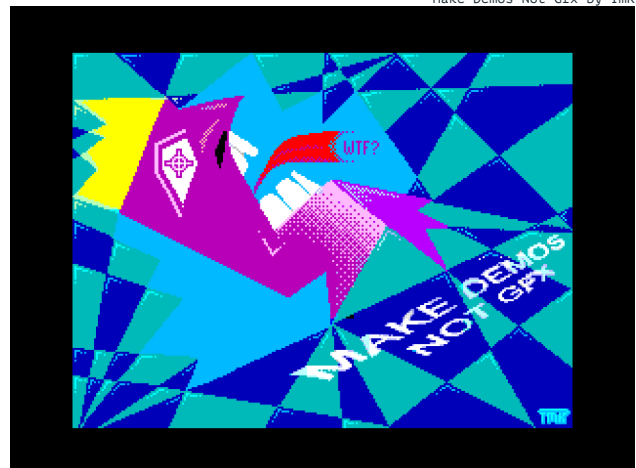
Вторичность

К сожалению, частичная финансовая колонизация остатков СССР не могла пройти без культурной экспансии. Из-за этого многих наших сценеров легко можно сравнить с Филиппом Киркоровым, мастером по изготовлению ремейков по мотивам западных танцевальных хитов. Условно говоря, каждый раз, когда вы слышите очередной «ой мама, шика дам, шика дам», прислушайтесь внимательно. Не вы ли это поёте? Не вы ли дерете чужие идеи, задумки, выдаёте чужие переживания и чужую личность за собственную?

Традиция копировать лежит в основе демосцены. Первую графику рисовали не художники, а кодеры-пионеры, и эти кодеры не видели ничего зазорного в том, чтобы дернуть чужую задумку. Возможности железа были ужасающе слабыми, поэтому сам акт изготовления, показа, запуска музыки/графики или кода на этом железе был искусством сам по себе. Преодоление ограничений было самодостаточным как искусство, это был пограничный случай принципа «The Medium is the Message» в том смысле, что кодеры в соревновании друг с другом хвалились не содержанием, а формой, и это в условиях древнего железа и было искусством само по себе. Но чем шире раздвигались со временем рамки возможностей железа, тем меньшим подвигом становилась адаптация чужой работы и тем больше оно пахло не изощренным техническим подвигом, а бесхитростным плагиатом. Именно поэтому дискуссия про копи\нокопи так ярко разгорелась на амиге и РС, а не на более старых платформах, потому что именно на возможностях этого поколения компьютеров в какой-то момент размылась грань между компьютерной графикой и иллюстрацией.

В коде ситуация не менее яркая. Нет ничего

Make Demos Not Gfx by Tmk



ззорного в том, чтобы реализовать красивый эффект с другой платформы, но ведь у нас это повторится тридцать три раза всем сообществом. А зачем?

Кстати, пресловутое презрение к анимации происходит всё из того же кодерско-хакерского соревнования, лежавшего у истоков демосцены. Не накодил — не мужик, не реалтайм — не эффект. Если смотреть это не с хакерских позиций, а с позиций искусства, разве не глупо это звучит? Конечно же глупо. А почему не глупо тогда брать чужие анимации с гугла? С позиций искусства это вообще плагиат. Где находится самовыражение в процессе выбора чужой работы для копирования? В каком месте? Нет, я не против цитирования и трибьютов, но разве не хочется хотя бы раз вместо чужих смыслов сказать нечто своё, выстраданное? Или страшно, что зритель не поймёт, не оценит? С другой стороны, в той же музыке каверы уже давно перестали систематически брать первые места, а на некоторых конкурсах и вовсе не появляются. За это можно нашим музыкантам только спасибо сказать.

Проблема в том, что вторичность происходит из заикленности на техническом аспекте творчества. Если мы рассматриваем технический уровень как высшее искусство само по себе, то девальвация остальных составляющих ценностей неизбежна. Беда демосцены в том, что без технического аспекта она немыслима, это основополагающая традиция и скрепа. Вытащи техническое древо из демосцены, и она развалится как картонный домик.

Понты

Первые эффекты возникли как способ сделать нечто прикольное своими руками, но вставлять их в крэтро стали именно для обозначения своей крутости. Понтов становилось всё больше и больше, но демосцена по мере развития отдалялась от примитивного преодоления ограниченности старого железа, и вперед стали выходить не технические понты, а содержимое, стиль, сюжет и прочее, что стирает грань между современным искусством и демосценой. Демосцена, перерастая в искусство, теряет саму себя, потому что в её основе лежат понты. Понты от преодоления технических ограничений.

Нет ограничений — нет понтов.

Нет понтов — нет демосцены.

И отсюда же идет это неприятие анимации в работах, которое «заслуженные» сценеры могут если не сформулировать, то хотя бы интуитивно

почувствовать. Ведь если ты не кодил и не страдал, то ты не преодолевал ограничения, а, значит, не заслуживаешь уважения и понтов. Это крайне ущербная позиция, но одной ею понтозависимость сценеров не ограничивается. На демосцене есть пати и конкурсы, и это краеугольная часть сценерского мироощущения. Если ты сделал демо без пати, просто для себя, то ты его вроде как и не релизил уже, это уже как-то понарошку, да и вообще ни о чем. Это как с инстаграмо-блогерами: если еду не сфоткал, то как будто и не ел. Демо просто необходимо обязательно тащить на пати, и особенно модно было бы победить на западном пати, но там нашим объективно достойным работам прорваться через коммодоровское говно и местечковые мемы удаётся чуть чаще чем никогда. Сосредоточение сценеров на соревновательной составляющей приводит к некрасивому переносу, образуется вредная система с положительной обратной связью.

Следите за руками:

1. На пати проводятся конкурсы-соревнования
2. В конкурсах участвуют авторы, выставляя свои работы
3. Голосуют за работы простые зрители, которые в этих самых работах чаще всего не разбираются, долго разбираться не хотят, да, собственно, и не обязаны
4. Выигрывают из-за этого в большинстве случаев не самые талантливые, а самые попсово-хайповые работы. То есть, критерии качества смещаются в «позвучнее, помоднее, поюмorerнее»
5. Авторы не дураки, замечают этот нюанс и в следующий раз выставляют уже не совсем то, что могли бы делать, а уже с оглядкой на зрителя

Повторите этот процесс раз двадцать, и что получится? Получится выдрессированный единичками и дизлайками автор, поломавший свой стиль и свои ожидания в угоду ожиданиям зрителей и

Prikol by Hater



сообщества, разучившийся творить вне пати для себя самого. Потребность в творчестве замещается на потребность в оценке.

Нормально ли это? Нормально. Лишь бы кому-то самому нравилось этим заниматься. Искусство ли это? Наверное, но тут куда как лучше подойдет модное сейчас словечко «арт».

– Эй, я тут арт выложил новый. Лайкаем, репостим, жжем колокольчик, подписываемся.



PlusMinusMan by DenisGrachev

Что случится, если убрать из демосцены понты? Выяснится, что у сценеров без ярмарки тщеславия уже не стоит. Если собака Павлова перестала получать положительное подкрепление в виде оценок и дипломов, то серьезные работы она изготавливать уже не осиливает. Как вылечиться от такой импотенции? Обретение интеллектуальной свободы, раскрепощение и выход из заколдованного круга голландского штурвала возможен только через ритуальное жертвоприношение. В жертву необходимо принести святая святых всего адского процесса — дипломы и награды, из которых можно наделать самолетиков, разжигайку для мангала, обклеить туалет вместо обоев. Главное, что импотентская парадигма сгорела в огне, освобождая твою личность под нечто искреннее, независимое и вышедшее за флажки. Только так можно обнулить своё заточенное под чужое одобрение творчество и начать с чистого листа. Хоть раз рискнуть сказать на пати не то, что от тебя привыкли слышать годами, а то, что у тебя в голове прямо сейчас.

Тусовочность

Создание чего-либо под эзотерические и старые компьютеры требует очень недюжинных усилий и навыков. Это естественным образом формирует на базе аудитории прослойку элиты. Высокий порог вхождения, отсутствие понятных инструментов, невысокая численность заинтересованных

деятелей этому способствует. Наличие такой элиты — это само по себе нормальное и конструктивное явление, а проблема возникает тогда, когда элита самозамыкается, превращаясь в тусовочку. Главное отличие тусовочки от элиты в том, что элита работает на всё сообщество целиком, а тусовка исключительно на саму себя. Передаёт сама себе приветы, культивирует в своих произведениях локальные и только ей понятные мемы и смысл. Проблема тусовочности в том, что она как явление тормозит развитие, «свои» начинают делать произведения исключительно для «своих», потому что в тусовке получить моральное подкрепление проще всего. Шедевры получаются тогда, когда смысл вкладывается универсальный, понятный даже человеку снаружи демосцены, а не только узкой элитке внутри неё. Таких тусовочек может быть внутри аудитории достаточно много, поскольку общество дробится и атомизируется, но это не спасает ситуацию, потому что эти тусовки обращены вовнутрь себя и слабо конкурируют друг с другом. Если, читая эти строки, ты почувствовал, что речь может идти о тебе, попробуй в следующий раз, когда делаешь работу, представить, что твою работу отберут и покажут неизвестной аудитории. Тебе будет что сказать им? Какие эмоции она вызовет у людей, незнакомых с самим понятием демосцены и ретрокомпьютеров?

Демосцена — это колосс на глиняных столпах. Её застарелые родовые травмы — это фундамент её существования. Начни её перекраивать, отбрасывая атавизмы, и выяснится, что за атавизмами уже давно ничего нет.

Что случится, если перестать тиражировать образы западной поп-культуры если отринуть соревновательность и работу на зрителя, если перестать драть чужие идеи, тиражировать внутренние мемасы сообщества? Всё развалится, или ты наконец освободишься и сможешь сесть и подумать о чем-то более важном, первичном, на чем можно построить свою новую работу?

Но ты не торопись пробовать.

Сначала постарайся ответить себе на вопрос: а ты сможешь жить без строчки с приветами?



ОТ РЕДАКЦИИ

Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов. Редакция не даёт оценочных суждений по поводу опубликованных материалов. А также, редакция не берет на себя ответственность за суждения авторов и не проводит фактчекинг событий, описываемых в опубликованных материалах.

Миссия редакции — сделать информацию доступной для всех в любом виде и на любых носителях.

«... особую пикантность придаёт тот факт, что всё это по сути бессмысленно...»

/ sq/skrju /

Чаще всего, попытки объяснить людям, что такое «демосцена», начинаются со слов «компьютерное искусство...». Однако, даже по вопросу о том, что такое искусство, во все времена не было единого мнения. Явление, о котором пойдёт речь, называют искусством скорее в том смысле, в каком говорят об искусстве токаря или плотника, а не скульптора или художника. Что, конечно, не означает, что одно хуже другого.

Слово «демосцена» («*demoscene*») мало того, что не переводится на русский язык, но даже и на английском имеет не вполне очевидный смысл. Если со словом «*demo*» всё интуитивно понятно — оно происходит от слова «*demonstration*» («демонстрация»), то со словом «*scene*» всё куда сложнее. Своим появлением оно обязано вовсе не театру, как могло бы показаться, а возникшей в конце 1970-х практике нелегального распространения и взлома программного обеспечения, главным образом — компьютерных игр.

/Frog/ [habrahabr 20-08-2021](#)

Демосцена (англ. *demoscene*) — киберкультура, зародившаяся в конце 1970-х годов вместе с распространением первых домашних компьютеров. Это направление компьютерного искусства, главной особенностью которого является выстраивание сюжетного видеоряда, создаваемого в реальном времени компьютером, по принципу работы компьютерных игр. Таким образом, демо является симбиозом программирования и искусства.

/Wikipedia/ ru.wikipedia.org/wiki/Демосцена

Демосцена — это сообщество людей (сценеров), которые занимаются созданием демо: компьютерных программ как вида искусства, главной особенностью которого является выстраивание видеоряда с музыкальным сопровождением, выводимых компьютером в реальном времени. Всё это создается на некоммерческой основе и потому, как нетрудно догадаться, большую часть сценеров составляют ботаны и гики. Впрочем, в конце концов обычно сабжевые люди взрослеют и попадают на позиции технических специалистов в EA, Lucas Arts и SCEE, где используют свое умение заставлять графическое железо плакать кровью и срать кирпичами.

/Lurkmore/ lurkmore.co/Демосцена

**О ДЕМОСЦЕНЕ
ИЗ ПЕРВЫХ РУК:**

Demoscene stuff resources

[Pouet](#)

[Demoszoo](#)

[Demoparty.net](#)

(a list of demoparty events)

Links to FAQs and lectures

[demoscene faq pouet](#)

[teach yourself demoscene in 14 days](#)

MENTALITY / ZX-МЕНТАЛЬНОСТЬ

Вы когда-нибудь задавались вопросом, почему у западных спектрумистов так популярны простые и примитивные игры на AGD, MK2 или движке Jet Set Willy? Почему у нас эти страхолюды вызывают ужас, фрустрацию и недоумение, а на западных форумах люди играют, хвалят и, о ужас, даже покупают физические релизы на кассетах? Почему нам хочется амбициозного исполнения, роскошной графики, мощной реализации в коде, а им достаточно очередного платформера? И их, и наши ожидания строятся на некоем представлении, архетипе, складывающемся из предыдущего опыта. Увидев впервые нечто, поразившее воображение, мы и в дальнейшем стремимся этот опыт повторять заново и заново, и подсознательно ищем и ждем его в новых играх. Банально, но всему виной тот самый пресловутый «синдром утёнка»: характерная система ценностей, сложившаяся на основе ностальгии. А ностальгия, как известно, у каждого собственная.

В восьмидесятые Спектрум был отличной машиной для пионеров игрокостроения, и прежде всего в Британии. Игровая индустрия еще не была коммерчески развита в полном смысле этого слова: управленческие процедуры, бизнес-структуры, капитал, консалтинг, маркетинг — в игровом деле все это еще находилось на стадии формирования и становления. На практике это выглядело довольно просто: тебе покупают спектрум родители, ты учишь бейсик, ассемблер, делаешь какую-то оригинальную поделку и несешь ее к издателю. Издатель мог что-то поправить, посоветовать, подогнать художника на красивую заставку, кинуть на бабки, но в общем и целом на творческий процесс влиял минимально, и ты сам определял, что это была за игра и как она выглядела. Отсюда и проистекает эта причудливая безумность ранних спекки-игр. В этом состоит важное отличие Спектрума от того же NES. Nintendo осуществляла жесткую централизованную цензуру и не давала ЛИЦЕНЗИЮ на выпуск игр, не попадавшим под строгие критерии качества. Это серьезно формировало игровое лицо всей платформы, отсекая многие безумные поделки в

сторонах лучшей монетизации и единообразности. Просто так напечатать дома картриджи было невозможным, потому что приставки снабжались проверкой на наличие в картридже лицензионного чипа от Nintendo. Компания практиковала все методы по-настоящему свободного рыночка: собирала лицензионную дань с разработчиков, ограничивала их в количестве издаваемых игр (то есть, по сути напрямую управляла их прибыльностью), создавала искусственный дефицит на рынке — в общем, вела себя ровно так, как и полагается нормальной компании в цивилизованное и передовое хозяйство благословенной Японии. Естественно, эта невиданная свобода творчества привела к тому, что игры получались изрядно коммерциализированными. Бюрократические издержки на создание игр, риски, искусственная зарегулированность приводят к тому, что рентабельным производство игр остается только для крупных команд, под крылом серьезного издателя, а мелкие домашние разработчики получают экономического поджопника и вылетают с рынка.

Я не хочу сказать, что игры на денди — говно. Игры отличные, но они очень единообразно другие как



раз потому, что их процесс создания был профессионально заточен на зарабатывание бабла, и затачивали их одни и те же цензоры по общим методичкам.

Нам в наших реалиях сложновато понять британскую ностальгию, ведь к нам их игры пришли с запозданием и достались целым пластом, содержащим в себе все развитие платформы за



пять-шесть лет. Тем не менее, попробуй представить, что в твоём детстве выходит какой-нибудь Manic Miner, а ты ничего подобного и не видел до сих пор. Оно свежо, оригинально, динамично. В этот момент еще не существует всех этих навороченных контр, дабл драгонов, думов и мортал комбатов, они просто немыслимы и до них еще никто не додумался, а железу того времени до них как до луны. Все, что у тебя есть — это Manic Miner. А я еще ты на карманные деньги купил какой-нибудь Atic Atac, а там такое! Все Бегает, прыгает, живет своей жизнью, с графикой чуть ли не в 3d. Или Ant Atac, где изометрия вообще какой-то загадочный, живущий по своим законам мир. А потом, год спустя, выходит долгожданный Jet Set Willy, и ты и вовсе встречаешь его так, как мы встречали продолжение UFO от Медноногова. Так по нарастающей игры становятся всё более и более навороченными, их развитие ощущается как естественный прогресс, но самыми первыми, запавшими в душу, были вот эти вот первые и простые игры типа Chuckie Egg и Jet Pack. Графика в них на тот момент была просто топовая, лучшего пикселарта и кода тогда и представить было невозможно. Чистое волшебство и разрыв шаблона. Мы же получили все это, по сути, сразу и большим куском. Я помню, сколько кассет у меня было в детстве, мы обменивались и переписывали их через проги типа Turbo Compress Copy, у нас было сразу изобилие и многолетняя игротка на выбор. Естественно, в лобовом сравнении какой-нибудь PSSST быстро уступил Academy и Heavy on the magic, не говоря уже про Dizzy и прочих. Кроме

того, в силу исторических причин, спектр у нас по временным рамкам довольно быстро пересекался сначала с волной Dendy, а потом и с 386/456, дожив у многих пользователей вплоть до времени распространения Sega и SNES. Отдельные же самые нестигаемые, и немалочисленные фанаты дожили со спектрумом вплоть до самой эпохи 3dfx.

И здесь кроется ключевой момент: если Британцы творили преимущественно в своей среде и им первое время вообще не с чем было сравнить, то наш Спектрум всегда развивался под гнетом старших платформ. С баблом было хреново, компьютер уже есть, приставка тебе уже не нужна, а PC рановато. Я в школе даже когда-то печатал с IS-DOS первые рефераты на матричном принтере, и неплохо получалось, то есть объективная потребность в более навороченном железе появилась далеко не сразу, и Спектрум просто вынужден был конкурировать с более молодыми и бодрыми платформами по играм.

У нас была мощнейшая игровая база, особенно если имелся дисковод. Там, где на NES игры были однообразны в силу заточенности платформы под тайлы, скроллинг и спрайты, у нас была техническая свобода, породившая изометрию, векторную



графику и текстовые приключения. Там, где на NES доминировали коммерческие вылизанные платформы и стрелялки, у нас был дичайший полет фантазии школьников-кустарей. У нас были приключения, пошаговые стратегии и целый Клондайк симуляторов. Но, конечно, мы были и не слепые, и графическое превосходство приставок игнорировать было невозможно. При всей примитивности игрового процесса большинства консольных игр, визуальная составляющая и коммерческий вау-эффект играли огромную роль. Мы шли к друзьям с NES, играли у них в Contra, а потом приходили домой, запускали Gyrzor, и он хоть и был хреновенькой и слабой подделкой, но позволял в общих чертах закрыть этот гештальт. Eric and the floaters заменял нам Bomberman, Double dragon 3 был парализмичным и дебильным клоном

игры с приставки, но он был для нас почти бесплатным, и он был своим. Эти игры постоянно оставляли ощущение, что их можно было реализовать лучше, что спектр способен на большее. Вон, Golden Axe ведь отличный, почти как на PC? Почему остальное не может быть таким же крутым, как R-Type? В детстве ведь непонятно было, почему нельзя просто взять, и сделать все гениально. Тем больше радовали случаи, когда на Спектруме попадалась серьезная игра, которой не было на денди-картриджах у друзей. Помню, как я через друга обменялся с его приятелем на Midnight Resistance. И, хотя она совершенно выглядела не так, как я ее себе представлял по рассказам, она была прекрасна. Это был наш ответ контре, я долго не мог ее получить, поначалу были проблемы с защитой диска от копирования, но потом я играл в нее до упаду. Это был триумф и победа, наш Спектрум смог, и смог на все сто. Сейчас-то я вижу, что при всей шедевральности этой игре до контры всё же далековато, и по механике, и по динамике, Но важно не это, а важна та странная и необъяснимая привязанность и преданность платформе. Эта привязанность иррациональна, и многих она не отпускает до сих пор. Это не просто ностальгия, это идеология. Надо ли говорить, что, когда развился отечественный рынок софта, многим захотелось перенести с приставки любимые игры на ZX. А почему бы и нет? Хотелось и самим поиграть, и была надежда продать такой порт, подзаработав на этом, так как спрос объективно был. Помню, как на ZX вышел Ice Climber, довольно неплохой порт игры с NES. Я читал о нем то ли в Spectrofon, то ли в ZX-Format, и изо всех сил ждал его выхода. Очень рад был его наконец заполучить, поиграл



пару раз и поставил на полку. Он был нужен не потому что мне играть хотелось, а потому, что факт его появления подкреплял тогдашнюю картину мира. Это воспринималось как некое общеплатформенное достижение, Спек-



Ice Climber
Walkthrough
ZX Spectrum

трум опять смог вопреки всему, и чудесным образом нагнул все эти понтовые навороченные платформы. С каждым новым выходом чего-то похожего на игры с более молодых платформ укреплялась слепая вера в чудо. Именно это наркотическое чувство и давал ZX в то время, и до сих пор умудряется доставлять. Вера в то, что нет предела человеческому гению и техническому совершенству, подпитывалась анонсами игр типа Doom, Dune или UFO, рекламой каких-то безумных



девайсов типа General Sound, обзорами Sprinter, GMX, сетевых карт. Эта вера постоянно питала и развивала демосцену, релизы с которой мы качали, несли домой и пересматривали по сотне раз, и все больше и больше казалось, что так и будет продолжаться вечно, и Спектрум сможет осилить и трехмерную графику, и стратегии реального времени, и черта лысого, если понадобится. Было прекрасное понимание, что 6912 — это наш потолок, но в этом была своя романтика:



Doom (pre-release)
Walkthrough
ZX Spectrum

У вас, бездушных писюканцев, вон какой дум. А ты на наш погляди! На ваших-то пентиумах любой дурак варкрафт сделает, а у нас не варкрафт?

У нас чудо во плоти. Чудо, которое нужно купить, привезти из самого Питера, хакнуть, обменять, заполучить вопреки любому здравому смыслу.

Эта упорная, несгибаемая, наивная вера в чудо — это то, что отделяло нас от более прагматичных товарищей, это фундамент нашего мировоззрения, это осколок советского воспитания и прекрасного идеалистического мироощущения, который мы каким-то чудом пронесли через новые блядские рыночные реалии девяностых. Там, где знакомые считали бездушные мегабайты и мегагерцы, мы гордились причастностью к платформе, где успех измеряется не баблом, потраченным на новую видеокарту, а навыком и самосовершенствовани-

ем. Там, где новая система ценностей диктовала людям выкинуть все неприбыльное на помойку и забыть, мы, напротив, цеплялись за идею, нам не впервой было жить и работать ради идеи, поэтому в этом поведении нет ничего странного, это естественное продолжение модели, в ценностях которой мы выросли.

Отсюда и нынешняя популярность демосцены у нас, и практически полный её игнор у западных спектрумистов. Демосцена своей романтикой безумия подпитывала алогичность наших поступков, она раз за разом раздвигала границы возможного и демонстрировала, что наша платформа имеет свой, уникальный путь, причастность к которому служила идеологией и признаком инаковости. И чем хуже шли дела у платформы, тем больше нужно было такой подпитки, как наркотика, и тем сильнее мы на нее садились. Всё уже развалилось к концу двухтысячных, почти умерли демопати, почти перестали выпускаться игры и музыка, но мы-то остались фанатиками, и, даже пересев на РС, продолжали следить за происходящим, потому что такое сектантство, как спектрумизм, не проходит бесследно.

Позднее спектрум вернулся уже в новом качестве ностальгической ретро-платформы, и оказалось, что целый пласт авторов так и не ушел, не забросил свою детскую мечту и где-то глубоко внутри себя умудрился пронести через все эти годы апатии элемент детской веры в чудо.

Вспоминается отрывок из «Виртуального синдрома» Юрия Матвеева:

– «А ночью мне снились кошмары. Мне снилось, будто я поднимаю тост за сэра Клайва Синклера, и из кресла поднимается человек в черном костюме-тройке, я приглядываюсь и вижу, что это вовсе не сэр Клайв, а Билл Гейтс, он же Борис Гейтов. Билл выходит из-за стола, подходит к обслуге и просит принести Писи. Да-да, он так и сказал — Писи. Я ошеломленно, даже немного со страхом, смотрю на то, как два здоровенных мужика вносят в зал две картонные коробки. На них написано IBM PC.»

Хорошо сформулировано, верно? Это и был наш страх — страх смириться с неизбежным, выкинуть мечту на помойку. Вот отсюда и растут ноги у разницы в отношении к платформе. Там, где на западе люди возвращаются поностальгировать и реализовать на АГД свою детскую мечту, у нас все еще есть огромная инерция амбиций по развитию платформы, по движению вперед. А куда это, вперед? Что нас ждет в будущем? Захват рынка и

вытеснение некстами и евами андроидных смартфонов, как в «Виртуальном синдроме»? Зачем мы это делаем, зачем, например, нужно в 2022 году делать операционную систему? Зачем добиваться нового звучания АУ? Зачем поднимать в очередной раз планку графики в 6912? Зачем разрабатывать игры и демки в мультиколоре? Что это — инерция или какой-то безумный новый вид искусства? Я склонен верить в то, что многие, вернувшиеся на платформы, остались на ней прежде всего потому, что платформа обрела новое прочтение, как некий узкий и специфический подвид популярной во всем мире ретротемы. Ностальгия приходит и уходит, а искусство — это шанс для дальнейшего выживания спектрума как явления. Именно как искусство он сохранялся во время развала коммерческого спроса, и именно как искусство он пережил у нас ренессанс. Если нишевое искусство — это единственная перспектива будущего для нашей платформы, то не пора ли задаться рядом вопросов?

1. Зачем в 2022 году «портировать» на спектрум игры других платформ? сейчас можно запустить миллиард эмуляторов и поиграть в миллиард игр на их родных платформах. Ради кого и чего требуется очередной сокобан или бегущий пингвин? Платформе требуется новая эстетика, с новыми оригинальными идеями.
2. Ностальгия и бесконечное Марио-Соники-дрочево обречены на угасание по мере естественного ухода с платформы их носителей. Не пора ли им пора из нашего пространства смыслов?
3. Что из того, что мы делаем на демосцене, все еще воспроизводит или копирует чужие традиции? Каким смыслом можно наполнить работы сегодня, от какой инерции стоит уже избавиться? Я не против здорового синтеза, но нафталин вредит ментальному здоровью.
4. Кто для нас важнее: дядя с поуэта или свой зритель? Какие ценности и на каком языке мы распространяем, и для кого?

Якубович by Grongv



PLATFORMS / АТАКА КЛОНОВ

Давайте поговорим немного про платформенные холивары. Попытка разобраться, что есть настоящий спектр, а что нет — это давняя болевая точка нашего сообщества, попробуем этот старый нарыв аккуратненько вскрыть, и если не вылечить, то хотя бы предложить некий паллиатив. Рассуждения о том, кто настоящий спектрумист, а кто нет, с последующим замером черепов — это довольно поганое явление, и хотелось бы его если не остановить, то хотя бы минимально проанализировать.

Для кого-то все написанное ниже не будет ничем новым, но большинство, уверен, всерьез и не задумывалось об этом вопросе. В чем история проблемы? Я не претендую на очень глубокое техническое понимание всех нюансов, но для раскрытия проблемы это и не требуется. Описанных упрощенных фактов более чем достаточно для вникания.

Итак, проследим за линейкой оригинальных спектров:

Изначально был выпущен ZX Spectrum в двух вариантах: базовый с 16кб памяти и 48кб для состоятельных пацанов. Потом вышел zx128, и у него было немного доработанное ПЗУ, что привнесло несовместимость с некоторым софтом. Кроме того, эта модель имела чуть-чуть измененные тайминги, из-за чего некоторые бордерные эффекты поплыли. Ну и не будем забывать АУ и всевозможные расширения периферии.

Потом был оригинальный +2, +2a, +3 — у которых была некоторая путаница с медленными и быстрыми страницами памяти, что привносило дополнительную неразбериху в работу ранее выпущенного софта. Это всё — оригинальные машины, выпущенные официально на самых что ни на есть официальных заводах. Вот на этом, самом простом этапе, вы можете точно определить, какой из спектров



самый оригинальный и настоящий? Тот, который самый навороченный по железу? Или самый массовый? Или который самый последний и самый исправленный по документам?

Далее, за долгое время распространения платформы на территории постсоветского пространства была выпущена целая туча всевозможных клонов, от восточной Европы до Владивостока, в разное время, с разной совместимостью, палитрами, памятью, таймингами, ПЗУ и прочее. Многие из них отлично прижились, и под них было написано адское количество действительно революционного и невиданного в то время на западе софта. Самые популярные из клонов получили многочисленные кустарные и не очень доработки, здорово расширявшие их возможности. Мы говорим и о видеокартах, и о новом звуке (от ковокса до GS), и о DMA, и о поддержке HDD\CD, и даже о модемах. Кто же из них настоящий спектр, а кто нет? Если бы вы в то время предъявили обладателю какого-нибудь Profi или Scorpion, что его спектр — это не настоящий клон, то запросто получили бы в табло за такую наглость. Для пользователей всё это и был самый настоящий спектр, а не та заморская игрушка с резиновым кнопками.

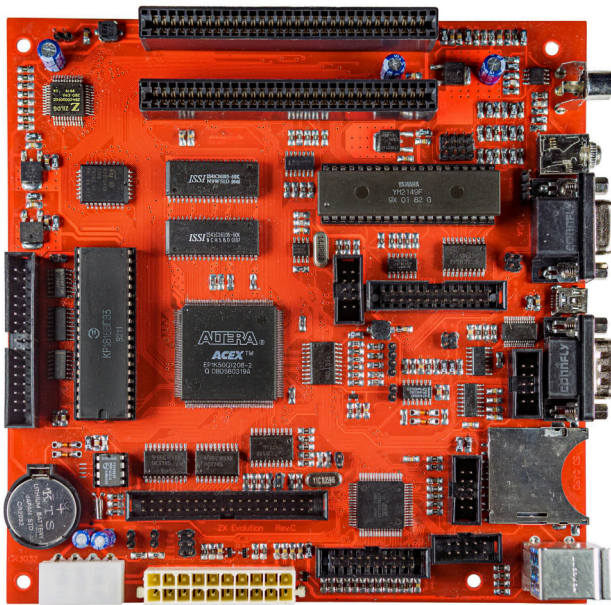
Далее был спад, была эпоха эмуляторов и эпоха FPGA-возрождения. Часть аудитории забила на аппаратный Z80 полностью, часть вполне себе приняла FPGA-решения. Где-то FPGA чип брал на себя больше функций, где-то он комбинировался с оригинальными микросхемами — не суть важно. Апофеозом стали клоны типа Next или eLeMeNt ZX, реализующие на FPGA большую часть аппарата ZX Spectrum со всевозможными дополнениями. У меня у самого на столе стоит ZX Evolution, и если мне кто-то скажет, что я не настоящий спектрумист,



то будет моментально и бескомпромиссно послан нахуй, как того и заслуживает.

Так что же такое настоящий спектр? Какой набор фиш, какое железо, какая поддержка софта делает настоящий спектр настоящим? Если вы дочитали до сюда и еще не сделали выводов, то у меня для вас плохие новости, но я вам все же помогу подуматься в правильном направлении.

Является ли настоящим спектром FPGA-реализация? А если она использует железный Z80? А если это не тот Z80, что был в оригинальном 48к? А полностью хранящийся в FPGA-чипе компьютер — это спектр или нет? А как вы определили, если снаружи по работе 99% софта этого не видно? А если взять реально точный эмулятор, в котором можно запустить весь оригинальный софт — то это будет спектр или нет? А вы на глаз различите, если это всё спрятать в закрытую коробку. А расширенные режимы Profi — это спектр или нет? А если нет, то как насчет аппаратного мультиколора в Timex? Это тоже не спектр? А Sam Coupe, который без эмулятора может некоторые программы запускать на своем железе? Если он без всякого FPGA на родных чипах мог запустить немалое число софта с 48к, то, может, он тоже в каком-то роде спектр?



Вот здесь мы наталкиваемся на ту самую аргументацию: Ваш FPGA — это аппаратный эмулятор, ты не спектр. Ты рисуешь на РС мышкой, а не на резиновой клавиатуре, ты не спектр. Ты сидишь за современным монитором через VGA, а не на телевизоре, ты не спектр. Ты грузишь не с настоящей ленты, а через DivMMC, ты не спектр.

Такое ощущение, что это какая-то специальная олимпиада, кто больше поводов найдёт для того, чтобы объявить оппонента ненастоящим спектрумистом, а, значит, обесценить всё, что он делает. Это отлично применялось в говновойне между ts-conf и baseconf, причем обеими сторонами. ATM-идолопоклонники в ходе боевых действий получили настолько сильную травму жоп, что даже разработали целую религию с догмами, призванными к тому, чтобы как можно больше спектрумовской истории переписать во славу ATM. Не поймите меня неправильно, у меня самого была ATM, это отличная машина, но натягивание гнилой совы на вонючий глобус — это крайне слабая и тупая стратегия для продвижения платформы. Тем более, что и сами они с удовольствием обесценивают ts-conf, называя ее дендиконфой. Ну, то есть, как бы говорят оппонентам: вы все чушпаны приставочные, а мы настоящие тру-спектрумисты. Фанаты ts-conf не отстают, называя ATM банкоматом. Что, впрочем, то же самое, хоть и остроумнее.

Эта же риторика отлично применяется в закидывании говном ZX Spectrum Next. Да, у него немало объективно странных архитектурных решений, но это спектрумовский спектр, который позволяет огромному числу людей заново приобщиться к спектрумизму. Я даже больше рискну сказать: среди современных авторов музыки\графики\кода есть немало тех, кто вообще железный спектр не включает, и кому хватает эмулятора. При этом эти люди творят настоящие шедевры, раз за разом раздвигая границы представимого и привычного на платформе. Кто из вас, идиотов, рискнет сказать, что это не спектрумисты, раз они творят на эмуляторе?

Так кто же такой спектрумист? Что считать допустимым набором железа, а что уже за гранью? Это очень сложный вопрос сам по себе, и я предлагаю взглянуть на него вообще вне аппаратной платформы. Разделение спектрумов на «настоящие» и «ненастоящие» — это ублюдство, и цель у этого разделения ровно одна: обесценить и принизить конкретного человека. Те, кто кричат про «дендиконфу», про «банкомат» и «аппаратные эмуляторы» преследуют ровно одну единственную цель: принизить чьи-то достижения и зависить свои собственные.

Спектрум — это набор идеологически-ностальгических конструкторов, опирающихся на индивидуальный опыт. Сюда точно входит Z80, клешинг, 6912, бипер и AY, бейсик, элиты-эксолоны и прочие мемы.

Опционально к этому прибавляются уже конкретные добавки каждого отдельного пользователя,

типа резиновых кнопок, hdd, модема, черного ворона, гигаскринов и прочих понятий, которые могут даже не опираться на железо. Абстрактный спектр как мем или как парадигма — это набор самых свойств и признаков, и чем больше пересечений находится у двух индивидуальных «спектров», тем понятнее нам чужое увлечение. Кто-то может выкинуть из этой схемы 6912 и оставить всё остальное, кто-то приспособит к 48k divIDE, кто-то не видит спектрума без 16 цветов ATM или операционки NedoOS, а для кого-то и TR-DOS — это недопустимая ересь и костыль. Пора привыкнуть и понять, что приток новых людей на платформу невозможен без «размывания» этой самой и без того разнородной парадигмы. Какой-нибудь художник с C64, от скуки нарисовавший картинку для ZX, вообще будет видеть понятие

«спектрума» исключительно через рамки 6912. А если он нарисует сто хороших картинок, но так и не запустит ни разу эмулятор, разве он будет от этого меньшим спектрумистом, чем тот кто только игры играет на реале?

Подытожу: выяснение, кто больший спектрумист, чья платформа тру и чей череп ровнее — это сугубо отрицательное явление, разваливающее и разобщающее сообщество. Спектрум уже давно вышел за рамки чисто железячного понятия, это уже много лет как культурный феномен, и он давно уже существует независимо от конкретного железа, а то и вовсе — вне его. Не существует настоящего спектрумиста, есть только живые и неживые: те, кто спектрумом живут и те, кто на него давно забыли.

HYPE / ХАЙП: ПОСТМОРТЕМ

Sic transit gloria mundi (лат.)

Срал да упал (рус.)

Предисловие



Статья не новая, цифры чуток устарели, но актуальности не потеряли, а общая тенденция осталась прежней.



Хайп появился в январе 2016-го года, стартовав как полужакрытая площадка для написания околосценических и околоспектрумовских статей, а также их обсуждения. Нельзя не отметить воодушевление, которое он принес на платформу: как раз был момент, когда из основного форума zx-pk.ru массово валили недовольные пользователи, самая активная сценическая часть, разработчики, дайверы, музыканты, дизайнеры и художники.

Альтернативы zx-pk.ru не было, поскольку другие

форумы были совсем мелкие и еще более заточенные на вращение вокруг личности владельца, а хайп был глотком свежего воздуха, где поднимались серьезные дискуссии и писались действительно глубоко технические труды по разработке.

И вроде бы всё шло хорошо, была освоена конкретная ниша, удовлетворялась потребность в обмене мнениями/знаниями у понятной аудитории, но в какой-то момент всё начало умирать. Атмосфера с восторженной сменилась на уставшую, а потом и вовсе равнодушную: комментарии пропали, материалы практически иссякли.

В чем основная проблема?

Попробуем максимально раскрыть этот вопрос. Чтобы не быть голословным и не уподобляться трепунам вроде AAA, поговорим о цифрах. Я набросал примитивный парсер и собрал статистику со всех открытых статей на ресурсе, собрав простенький JSON, который потом загнал в Power BI, набросал модель данных и построил несколько графиков. Приведу простые цифры между 2015 и 2020 годом. Имейте ввиду, что год еще не закончился, и еще могут быть всплески активности, но тенденция очевидная.

С 283 статей в год плавный спуск до 43. 8133 комментария в год превратились в 153 комментария в год.

Среднее число комментариев к статье было 28 год спустя выросло до 38, а в итоге упало до 4 комментов к статье.

Средний рейтинг комментария вырастал был 2.43, вырос за год до 3.33 и упал в итоге до 1.03.

Число уникальных авторов статей упало с 42 до 11

Число комментаторов статей упало с 36 до 28

Примечание из 2023 года: ничего не поменялось, чуда не случилось цифры стали еще более катастрофическими.



Налицо следующая ситуация: статьи по инерции ещё кем-то пишутся, хотя и почти в три раза меньше чем в начале, но вовлеченность пользователей стремится к нулю: практически никому не хочется комментировать или ставить плюсы-минусы к статьям и комментариям. Нет дискуссий, нет реакции, нет споров. Что произошло?

С самого начала у хайпа были свои «Неизвестные» отцы-основатели, разработчики и админы. На самом деле, это — секрет Полишинеля, и все более-менее в курсе, кто эти люди, и у них, как и у всех, есть множество факторов, влияющих на их активность и неактивность на портале. Это, конечно же, свободное время, желание, мотивация, и какое-то собственное видение будущего веб-ресурса.

Я, вопреки представлениям многих, не являюсь основателем Нуре, хотя одно время идея коллективного блога по спектру просто носилась в воздухе, и за пару дней до запуска хайпа мы с одним из его основателей по забавному совпадению обсуждали подобный формат и в частности ту самую OpenStreet CMS, на которой всё было в итоге запущено. Тем не менее, я, как равнодушный участник, частенько очень плотно обсуждал с его основателями тенденции и конкретные

проблемы развития Нуре. У меня сложилось впечатление, что у основателей мнение по перспективам на тот момент делилось на два возможных направления развития:

1. Нуре как закрытый портал для своих. Людей на платформе мало, всех, кого было нужно, уже пригласили. Сохранять уютность и ламповость места, где можно просто обсуждать профессиональные темы, не отвлекаясь на троллей и срач.
2. Нуре как амбициозный ретро-аналог Habrahabr. Открытый, с песочницей для регистрации новичков, с модерацией и самомодерацией локальной тусовкой.

Я топил за второй вариант развития, но, как вы видите из результата, победила первая модель. Впрочем, это неудивительно, потому что для сохранения первой модели не нужно было делать ровным счетом ничего, а для второй модели нужно было много и мучительно работать с очень неясными перспективами, что по понятным причинам среди админов ожидаемого отклика не нашло. Шаги, с которых следовало начать, я предложил следующие:

1. Улучшить навигацию по рубрикам. Для этого нужно было обновить движок и поставить готовые плагины из магазина плагинов.
2. Наладить работоспособность рейтингов. Как выяснилось почти сразу после запуска проекта, рейтинги не влияли вообще ни на что. Не было ни одного тролля, которого рейтинг в имеющемся виде уgomонил бы и заставил вести себя прилично. Имевшийся рейтинг только злил неадекватов своими беспомощными минусами, но никаких ограничений на них по сути не накладывал. То есть, можно было спокойно раскачивать обстановку и отравлять окружающим жизнь без каких-либо репрессий. Я предлагал посчитать какие-то коэффициенты или сориентироваться на готовые модели типа хабра, чтобы у плохого поведения была ясные и ощутимые издержки.

Нужна была внятная политика по привлечению новых пользователей. Открытая регистрация в таком формате не сработала бы, но можно было разрешить пользователям писать гостевые статьи в песочницу, где то же самое голосование за рейтинг давало бы пользователям автоматический вход в число полноправных членов сообщества. Сейчас же вход закрыт, свежую кровь должны приглашать те же самые люди, которые выдохлись и на всё забили. Необходимы были более ясные правила и более суровая модерация, но ничего подобного сделано не было.

Давайте посмотрим, как сработало ничегонедела-

ние? Количество активных пользователей сошло на нет. Эй, клуб авторов, вы же хотели писать друг для друга статьи? Ну как, вы уже пишете? Нормально сработал посыл «мы просто должны больше писать сами»?

Весь последний год я вижу, что портал выживал за счет новичков вроде aa-dev (которых вы так боялись завывать со стороны), а команда основателей, рассуждавшая про «надо просто больше писать самим», равнодушно молчит в тряпочку и уже даже не комментирует.

Ламповости не вышло, так как из-за беззубости модерации и неработающего рейтинга веб-ресурс месяцами не мог избавиться от нескольких токсичных уродов. Например, от гоблина, который начинал как приличный человек, но потом всё больше превращался в урод и закончил вывешиванием расчлененки и удалением постов. Или от ААА, который медленно но верно всех заколебал навязыванием своего унылого запиляторного говна и лексиконом уровня привокзальной бомжихи. Или от lvd, который целенаправленно и расчетливо вредил сообществу, разжигая личную войнушку и сводя личные счёты в общественном пространстве, набивая себе рейтинг на примитивных постах, чтобы потом иметь возможность продолжать токсичную деятельность и методичную травлю неугодных.

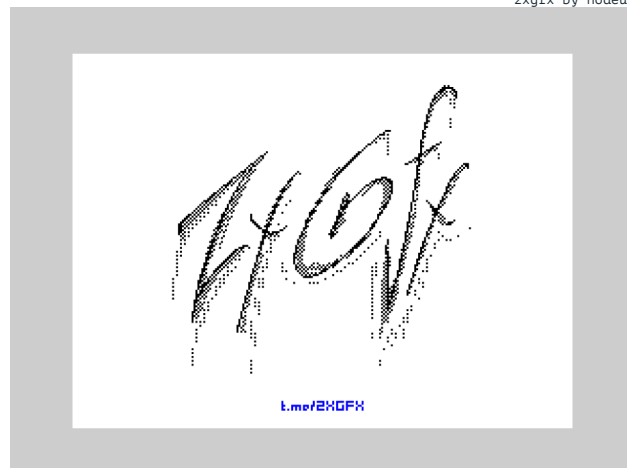
Да, в итоге администрация все таки нашла в себе силы и дала вышеперечисленным енотам честно заработанного поджопника, выгнав их с позором из сообщества, но за то время, пока мы «разбирались в психологии мотивов поступков» этих обычных подонков, многие участники реально устали от этого потока говна и междоусобиц, и тихо слились. Притока новых людей практически нет, обратная связь на статьи практически ушла. «Клуб друзей» тоже ничего не пишет, а когда появляются ненадолго из небытия, чаще всего вяло грызется между собой.

Хорошо ли было писать статьи на хайп? Да, несомненно, в начале было очень хорошо и очень мотивировало: был фидбек, было обсуждение, были споры, кипела жизнь. Нужно ли это делать теперь? Я бы сказал, что нет. Эксперимент провалился, а крысы сбежали из клеток. Если хозяева веб-ресурса демонстративно забивают на своё детище, то не надо их тянуть за уши. Ищите другие способы и другие площадки, где ваши мысли и идеи ждут, и где о климате сообщества заботятся, а не содержат площадку по инерции как чемодан без ручки, которую и развивать лень, и выкинуть жалко.

Грешно сказать, но именно так я и поступил сам. И дело не в том, что я не могу ужиться с кем-то из основных владельцев, потому что настоящая причина именно в потере смысла публикаций. Зачем писать обзор графики, если обратной связью будет очередной отзыв в стиле «кул стори бро»? Зачем что-то придумывать про технику рисования, если это нужно одному или двум людям, с которыми можно и лично перетереть?

Зачем вообще нужно писать о технике рисования? Чтобы говнорожи рисовать на пати? Да с этим и без меня полный порядок. Проблема ведь в том, что все эти материалы никто посторонний и не увидит, они уходят в хайп, как в черную дыру, потому что нет нормального рубрикатора, нет поисковой оптимизации, нет пиара, нет внятной стратегии по привлечению читателей.

zxcgfx by nodeus



Есть еще одна тема, которая упокоила Хайп — это телеграм-каналы. Телеграм-каналы — это абсолютное зло, когда дело касается доведения обратной связи до авторов. Форумы, блоги — это какие-никакие, но постоянные веб-ресурсы, накапливающие информацию, где её можно в любой момент, найти, открыть и посмотреть. Телеграм — это бездонное очко сельского туалета, где любое чмо, пользуясь безнаказанностью и простотой процесса, может превратить здоровую дискуссию в шизофазический фарш. Никакой обмен опытом или обратная связь, выраженные в телеграмме, не дойдут до спектрумистов и не принесут сообществу никакой пользы. Вместо этого телеграм-каналы культивируют социофобию и элитарность, играя роль свистка для выпуска полезного пара, которым, образно выражаясь, можно было бы двигать паровоз нашей платформы.

Публика, собирающаяся в телеграмме, без жесткой модерации естественным образом довлеет к накоплению бездельников и идиотов имеющих массу свободного времени, выдавливая тех, кто хотел бы пообщаться по-человечески и предметно.



В итоге любой канал рано или поздно заполнится хамством, нибиру, политотой, аниме половых органов, конфосрачем, деном поповым, обороном и прочим белым шумом, который плещется как говно в бессмысленных мозгах бесцельных людей.

Избегать такого контента — это вопрос элементарной умственной гигиены. Вы же не пойдете рассуждать о мультиколорах и технике с бичами на вокзале? А почему вы тогда идете к ним на канал? Какие ответы вы там рассчитываете получить? Что характерно, на многих этих каналах еще и одни и те же люди. Было очень смешно и скучно одновременно, когда один из этих скотов пришел на ZX-Art и начал раздавать свои ценные замечания по поводу работ в привычной по чат-каналам хамской манере. Я не знаю, кто он на самом деле; его никнейм — gg, но ото по сути и не важно, там таких виртуальных ебанько как говна за баней. Этот сударь запомнился тем, что после бана он еще шесть или семь раз регался, чтобы высказать своё равнодушие к фактам кровавой модерации, пока в итоге не сдался. Полгода спустя кто-то зашел и попытался завандалить глупыми надписями комментарии, добавив фиктивных программ со всё теми же ругательствами. Я не придавал этому значения и буднично поудалюл неумелый вандализм, как я это делаю раз в три месяца. И что вы думаете? На следующий день на ZX-Art внезапно нарисовался всё тот же gg. Совпадение? Не думаю. Я вторых шансов в таких случаях не даю и привычно отправил его с портала в пешее эротическое. То есть, человеку настолько нечем заняться в своей жизни, что он и полгода спустя готов прийти и бессильно вандалить.

Зачем я это всё пишу? А чтобы вы четко поняли, насколько бессмысленный и бездельный контингент чаще всего ошивается на публичных «около-спектрумовских каналах», не имеющий к спектруму реально ни малейшего отношения. Помнят ли эти люди спектр? Помнят, да. Запустят ли они

хоть демо или игру? Никогда, им давным-давно всё это уже не нужно. Нужны ли такие каналы платформе? Нахер они не нужны, ото всех этих болтунов необходимо изолировать подальше и жить спокойно. Плохо то, что среди всего этого словесного мусора теряются ценные мысли и идеи, которые раньше где-то оставались на форумах. А где теперь остаются ваши идеи, господа? В логах каналов, которые никто никогда не увидит?

Был ли хайп лучше всего этого онлайнного говна? Безусловно был. Можно ли его оживить? Некому этим заниматься, а админов эта тема очевидно не интересует уже давным-давно.

Надо ли его вообще оживлять или делать аналог? Я считаю, что время ушло — бобик сдох, и дважды в ту же реку не войдет.

В качестве морали хотелось бы высказать такое мнение: писать надо исключительно для реальных спектрумистов под реальное железо. Веб-ресурсы хороши для привлечения новичков для распространения информации, архивов. Сценовая же жизнь требует более упоритого подхода: если тебя негде почитать на реале, то у тебя нет своего мнения.

Закончить же хотелось бы цитатой Ивана Ефремова:

– Психическая атмосфера Ян-Ях уподоблялась плохой воде, в какую иногда попадает неосторожный купальщик. Вместо покоя и свежести приходит чувство отвращения, зуда, нечистоты. В старину на Земле такие места называли «злой водой». Везде, где реки не текли с солнечных гор, где ручьи не освежались родниками, лесами и чистым дождем, а, наоборот, застаивались в болотах, мертвых рукавах и замкнутых бухтах, насыщаясь гниющими остатками жизни. Так и в психической атмосфере — тысячелетний застой топтание на месте, накопление недобрых мыслей и застарелых обид ведет к тому, что исчезают «свежая вода», ясные чувства и высокие цели там, где нет «ветра» поисков правды и прощения неудач.



hypeBones by DenisGrachev

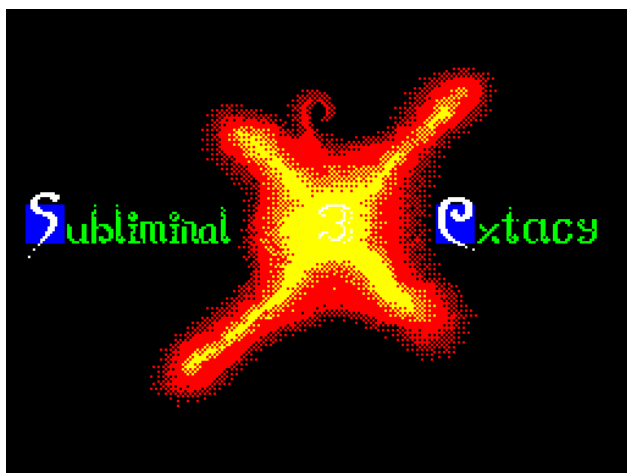
EURONEWS / РЕФЛЕКСИЯ ПО СТАРОМУ SUBLIMINAL EXTACY #3

Предисловие

Статья написана в 2021 году, и с учетом мировых событий и тенденций не то что не устарела, а наоборот, приобрела дополнительную ревность и критичность восприятия. Всё написанное в статье — это такой юмор. Если вас оскорбляет юмор, то не читайте эту статью, чтобы не оскорбиться. Я хотел изначально взять лопатку, накопать трупиков старой прессы и вдоволь посмеяться над каким-нибудь Subliminal Extacy #3, но пока я телился, внезапно вышел новый четвертый номер, полный заплесневелых статей двадцатилетней давности. Новый номер опять неприятно ошеломил, так сказать, помог с волшебным пенделем, и я сел и наконец написал эту заметку, которая давно зрела в голове.



Subliminal Extacy #3



Давайте для начала поглядим на прекрасных европейских людей из Subliminal Extacy #3, на их авторитетные сценерские мнения. У нас ведь очень любят западных сценеров, порой доходя до благоговения перед отдельными персонами. Например, в SE#3 некто Raver (очень крупная и уважаемая фигура на сцене девяностых, модный, стильный, молодёжный сценер здорового человека) пишет статью про TR-DOS, где он на голубом глазу предлагает нам ознакомиться с потоком невнятной шизофазийной хуеты, сводящейся к тому, что мы, конечно, имеем право на наш привычный TR-DOS, но нам неплохо было бы писать всё так, чтобы уважаемым господам было удобно всё портировать на ленту. Нормальная реакция здорового человека звучит примерно так: уважаемый Эгонс Упитис, шли бы вы, пожалуйста, на хуй со своими идеями. Тебе нужно что-то из нашего софта? Ты поднимаешь жопу и делаешь как тебе удобно, а, как говорится, шерифа проблемы индейцев не

волнуют. Я, к сожалению, не в курсе, какую реакцию подогнали Эгонсу на его влажные фантазии в нашей прессе, но я оптимист и верю, что послали его по всем нужным и прагматичным адресам.

Тут же, справедливости ради, нужно упомянуть в SE#3 статью Ержмея, где он шокирован проявлениями национализма на z80 и посылает всех на те же самые три буквы, куда им и следует пройти по жизни. Спасибо, Michal, твой интернационализм без шуток достоин уважения.

В этом же издании ещё имеется шуточный тест от Chasm на тему «Коммунист ли ты?». Написано сие творение довольно смешно и в целом в духе оттяга Adventurer. Воспринимать это всерьез никак нельзя, но нельзя и не вспомнить отличную цитату Пелевина на тему капиталистической организации общества:

- ...А единственная перспектива у продвинутого парня в этой стране — работать клоуном у пидарасов.
- Мне кажется, есть и другие варианты.
- Есть. Кто не хочет работать клоуном у пидарасов, будет работать пидарасом у клоунов. За тот же самый мелкий прайс.

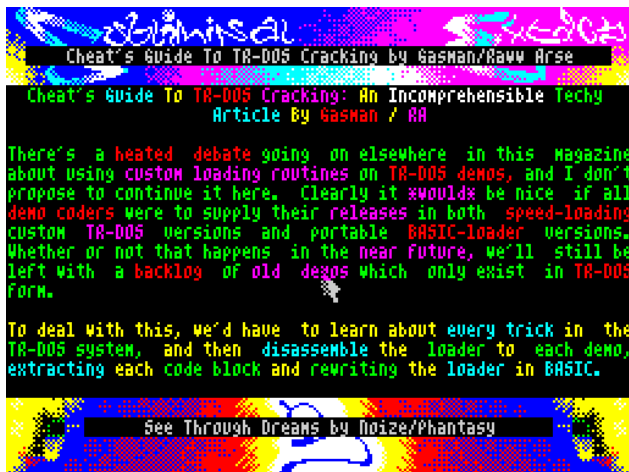
Chasm, если ты ещё жив и вдруг прочитаешь эти строки: как ты думаешь, ты в своей поработал, клоуном или пидарасом? Подумай. Кто не понял, о чем я — откройте первоисточники (и нетленку Виктора Флеговича, и тест Chasm-a) и ознакомьтесь самостоятельно. Далее у нас идёт статья, названная примерно «Мудаки говорят по-русски», где тот же Эгоне Raver Упитис в эпатажной манере пытается насадить нам мысль, что русские, говорящие по-русски — это фашисты, которые никак не хотят уважать международные ценности и насаждают свой русский язык вместо того, чтобы учить благословенный английский и наслаждаться его плодами. Вот ведь сволочи какие.

Давайте я переведу вам посыл этой статьи: вы, совки, не заслужили перед господином права на свой язык. Вы можете заниматься демосценой, но только если вы будете делать это для элиты и по-английски, а иначе вы будете изолированы и исчезнете.

С позиций 2021 года рассматривать этот высер

довольно весело. За 20 лет прошедших с момента издания статьи, западная демосцена на спекки умерла, потеряла практически все позиции, потеряла свой язык, самоизолировалась в добровольной резервации и больше её нет. Есть осколки вроде полутора команд в трех странах, но им до наших сценеров как до луны. Хочется спросить: ну что, сынку, помогла тебе твоя лента?

Там еще разное есть всякое забавное. Например, Laesq пишет о том, как в некоторых демах ему наскучили некоторые эффекты. Да, ребята, действительно, это проблема. Особенно учитывая, что вы-то у себя полностью обосрались и перестали делать демы вовсе. Но это ничего, продолжайте писать свои ценные мнения. Если забежать вперед, то вы даже свежие статьи не осилили для четвертого номера сделать.



Или вот Gasman пишет об адаптациях наших дем под их системы. Трудно? Трудно, не спорю. Так, может, вы сами такие демы напишете, если для вас русский язык не очень хорош, а TR-DOS не очень удобен? Нет? Вам наших демо хочется? Какой-то исключительный, невероятный мазохизм.

А дальше идёт открытое письмо к русской сцене от тоже Газмана, где он просит нас делать простые basic-загрузчики, а не навороченные TR-DOS, как мы это иногда практикуем. Он пишет, что каждый раз, когда видит такие загрузчики, он чувствует себя оскорбленным, как будто мы заявляем, что нам не нужна сцена снаружи России, и имеет значение только русская сцена. То есть, мы делали, как удобно нам, а не им, и мы в этом виноваты. Вот такое мы говно, представляете? Уважаемый Газман! Пожалуйста, жену свою поучите щи варить, а не нас делать загрузчики. А если тебе надо что-то загрузить, то бери ноги в руки и сам адаптируй. Пишу я это, и просто охреневаю, насколько давно всё это мудачье потеряло реальность и насколько они поверили в свою исключи-

тельность. Вот, например, Factor6 пишет о том, что мы ебучие ламеры, раз мы не можем сделать ради их величества демки, которые не тормозят на фирменных компах. Протицирую:

– Мир — это про уважение между сценерами, а они нас не уважают.

Нихрена себе расклад! А, может, это вы, пидорасы, нас не уважаете? Почему вы не делаете под Пентагон и TR-DOS, почему именно мы должны прогибаться под ваши хотелки? Вопрос риторический, на самом деле.

С этой позиции очень забавляет колонка обратной связи SE#4, где наши отечественные говноеды идут на поклон к авторитетным западным сценерам и хвалят их за хорошую прессу. Молодцы, с вас я поржал отдельно. Я бы вообще, наверное, не решился ворошить прошлое, если бы не выход SE#4 в 2021 году, где модные западные сценеры ничтоже сумняшеся вывалили статьи двадцатилетней давности со всё тем же помойно-нацистским нарративом.

В самом начале номера написано, что высказанные в номере мнения — это такой юмор, поэтому оскорбляться не нужно, а нужно читать и смеяться. А почему они позволяют себе писать всякие околонацистский бред? А потому что в их парадигме мы недостаточно люди, чтобы считаться с нашим мнением, они блюдут свободу слова и дают высказаться любым скотам ровно до тех пор, пока эта самая «свобода слова» не коснется их самих. Кстати, такой избирательный подход очень напоминает наших незамутнённых соотечественников из прекрасной спектрумовской газеты ЗаРулём, которые тоже сначала позволяют всяким скотам типа ААА вывалить помой, а потом фальшиво недоумевают, а что ж такого-то?

Послесловие

Всё вышенаписанное не означает, что на западную сцену нужно массово положить хер. Если там есть люди, которые проявляют уважение и стремятся к нормальному общению без вот этих колониалистских замашек, то ради них сделать ленточную версию с поддержкой их машин — это не западло. А вот охеревших нацистов вроде raver или aki tenshi надо из приличных мест гнать руками и ногами.

SUBLIMINAL / ОБЗОР ЖУРНАЛА SUBLIMINAL EXTACY #05



Извилист путь Subliminal Extacy начавшись как сценное издание тридцать лет назад, этот журнал до сих пор показывает некоторую активность. Старики собрались с силами, приняли нужные таблетки и выдали в 2023 год новый номер. Предыдущие номера мы уже затрагивали в других статьях, но такое событие, как выход нового номера журнала, позиционирующего себя как сценный, нельзя обойти вниманием.

Общее впечатление после запуска: планка визуала сильно упала. Где весь этот жирный визуал который был в предыдущих номерах? Когда я ещё не умел понимать по-английски я уже запускал предыдущие номера, чтобы поглазеть на блюющего в унитаза цыпленка, например. Музыка нормальная и вполне не раздражает — есть хорошая тема от Олега и посредственна от неОлега, ок. Давайте разберём номер постатейно.

Important!

Статья содержит стандартные отмазки от типичных ссыкунов, снимающие ответственность с редакции за любую напечатанную дичь: якобы, номер наполнен искромётным юмором, поэтому, дорогой читатель, на возможное хамство не обижайся, а если обижаешься, то это не для тебя, закрой и уходи.

Очень удобный раздел, позволяющий писать кого угодно облить любым говном, а потом снять с себя всю ответственность, как будто этот ненавязчивый дисклеймер развязывает редакции руки на публикацию любой дичи. Хочется пожелать авторам журнала: вы или действительно ведите себя искренне и прилично, или не ссыте, а твёрдо отвечайте за напечатанное.



Subliminal Extacy #5

Подобные дисклеймеры — это подсти- лание самому себе соломки в стиле «мы вас хуесосили, но вы не обижайтесь, это юмор такой». Ок, мы в целом особо и не осуждаем, но самое странное, что в номере особо и нет подобного юмора, о котором предупреждает статья. Зачем тогда нужно расшаркиваться, если ничего в журнале почти ничего острого и нет?

About this issue

Стандартный номер «От авторов». Если сказать откровенно, то срать-ебать, кто из вас что в журнале делал, и зачем.

LOAD ZX Spectrum Museum

Длинная и нудная телега про португальский музей ретро-железа. Организаторы музея молодцы, статья нудное говно по типу передовиц про покос и надои. Вроде и не реклама, и читать не о чем по существу.

Chizophrenia Story

Адская история от elph/cpu о нелегкой борьбе с шизофренией. Нелёгкой без всяких шуток. Эта статья — один из немногих опусов в этом мегаиздании, который можно просто прочитать без всяких ценных выводов, и которая просто оставляет равнодушным. Эльфу пожелаем здоровья и не болеть, а читателю вполне можно заглянуть в этот раздел: читиво хоть и не длинное, но весьма откровенное.

Big Belly Productions

Не статья, а типичный искромётный юмор от пенсионеров. Очень смешно, смеялись всем домом престарелых. Нет, серьёзно, пара шуток хороших там есть, но в целом можно этот высер пролистать по диагонали и ничего не потерять. Беззубо как в рекламе стоматологии.

Future of the Speech poll: Part I, Part II

В целом неплохой опрос очень важных мнений от различных чуваков по поводу будущего Спекки. Кого можно процитировать и обсудить? Вольно переведу некоторые цитаты, хотя вы лучше почитайте самостоятельно оригинал и составьте собственное мнение, хотя бы раз в жизни. Introspec пишет, что на спектре и в демосцене хотелось бы больше бескомпромиссных амбиций, и тут же

в качестве примера приводит два совершенно непонятых мной демо. Какие там амбиции? Алексей, ты эти демо смотрел вообще? Нет, с технической точки зрения нет ни малейших сомнений, что это выдающийся продукт, но они же в своей сути скучны как день сурка. Или даже не сурка, а чучела сурка.

В целом-то соглашусь с автором, что «олдскуле» в текущем виде — это типичная нафталиновая плесень, но предлагаемая в статье в качестве альтернативы ориентация на «захват воображения» людей с других платформ — это ложная цель, и introspec — ложный пророк её. Деятель искусства вообще самодостаточен, и мнение людей с других платформ его ебать не должно. Да и в целом, для действительно выдающегося результата локус контроля полезнее держать внутри, а не выносить его на другие платформы: если всё время гнаться за тем, что и как воспримут соратники с других ретро-платформ, то вместо творчества получится типичный симулякр, неинтересный ни нашим, ни вашим.

Далее diver правильно отмечает, что традиционные группы дали дуба, а на спектре вовсю зажигают коллеги с других платформ. Возможно, это раскроет некие новые перспективы, но лично мне это видится как угасание и утомление наших отечественных сценеров предыдущей волны. Причем, нет ни малейшей гарантии, что им на смену кто-нибудь когда-нибудь придёт, поэтому не вижу повода для надежды. Остальные высказавшиеся сильно зациклены на технической части вопроса, и комментировать в этом поле лично мне особо нечего.

Неплохо высказался ellvis по поводу новых форм, но я бы в свете наступающей нейрореволюции лучше бы задумался о смыслах, а не о формах. Почему-то кажется, что формы самовыражения поддадутся нейрогенерации сильно раньше, чем смыслы, которые мы можем выразить творче-



ством. Очень много в статье старческого пердежа про то, что мы физически выйдем. Ребята, я сам-то ни в чем не уверен, но вы точно уверены, что лет через двадцать у вас всё ещё будет физическое тело и физиологический разум в нашем текущем понимании? А через тридцать лет? Поменьше инерции, живите сегодняшним днём, ибо будущее туманно и непредсказуемо как никогда. Начните думать «вне ящика», это в разы полезнее любой рефлексии на тему нашего возраста, как сценеров.

Далее gOblinish в очередной раз продемонстрировал, что его с этой реальностью связывает очень тонкая нить, через которую ему этой самой реальности нихуя не видно. По его словам, с какого-то перепугу «introspec разделил демосцену», создав сообщество Нуле. Демиург этот ваш introspec, не иначе.

superogue выражает правильное и здоровое желание по преодолению раскола между западной и восточной сценой, но это всё давно мертво и нахер никому не сдалось. Сцена неотрывна от политэкономии, как бы того не хотелось жителям мира розовых пони, и суровая реальность будет этот раскол непрерывно увеличивать. Даже рассматриваемый SE#05 уже сам по себе до краёв наполнен лицемерным поносом, так о чем мы вообще говорим?

Вот, например, Aki пишет про то, что он/она/оно против элитизма или «грязных политических взглядов». Ну, тут ясен хуй, что чужие политические взгляды — это плохие и грязные взгляды, а собственные взгляды — это хорошо и правильно.

Если немного взять на себя смелость продолжить эту мысль, то, чтобы устранить этот раскол, нужно убить и уничтожить всех людей с грязными политическими взглядами, и тогда останутся только правильные и хорошие мнения, и никакого раскола. Отличный план, Уолтер. Просто охуенный, если я правильно понял, надёжный, блядь, как швей-



царские часы!

В общем, удачи вам с «устранением раскола», который вовсе и не раскол, а ваша патологическая старческая заикленность на состоянии вселенной лет эдак тридцати назад. Мир меняется, а вы нет, и вы от своей косности в итоге сильно пострадаете. Привычная реальность вокруг будет ломаться, но вы будете цепляться за мифы тридцатилетней давности, отчаянно истеря и не веря., что всё могло так сильно поменяться, и ваша граничащая с религиозностью вера в несуществующий уже ныне миропорядок будет шататься и рваться.

Не знаю, об этом или нет пишет SerzhSoft, но «серьёзные катаклизмы» действительно грядут, и я сейчас веду речь даже не об обрушении привычного миропорядка со всей его парадигмой превосходства западной цивилизацией над голожопыми дикарями со всего остального мира, я сейчас говорю про научно-технический прогресс, который сомнёт весь этот ваш постмодернистский неистовый олдскульный технодроч. Короче говоря, простейшая нейросеть в обозримом будущем научится делать куда как более серьёзный код, чем все эти смешные дедаы, что-то там грезящие про «новые эффекты» и «прорывные техники». Просто подождите десять лет, и ваше пиздострадание по коду будет обесценено даже не сильным AI, а языковой моделью.

Ещё из представленных статье авторов хочется передать простой человеческий, а не сценерский привет Yerzmyeu, как и mike/zeroteam. Берегите себя, и авось мы с вами ещё выпьем по чашечке горячего.

gaver, как и его детище РНТ, давно уже мёртв для демосцены. Где вы его вообще откопали, и как заставили связно говорить? Паяльником? Или вы загнали его старые тексты в нейросеть и попросили сгенерить ещё этого бессвязного бреда? В общем и целом раздел получился неплохой, год-

ный. Мнения, правда, по большей части тупое говно, но не очень-то и верилось в какой-то интеллектуальный прорыв от сценерских пенсионеров на виагре и занаксе. Хотя убейте, но не рифмуется демосцена со стариками.

YouTube Scene

Самая противоречивая статья номера. Всю дорогу не покидает ощущение, что местами автор очень даже прав, но общий способ подтверждения своих умозаключений слишком напоминает натягивание усталой совы на изрядно протухший глобус.

Позволю себе начать с приблизительного изложения логики автора статьи:

Демки сначала делались для конкретных клонов, потом все озаботились их работой на равных моделях и эмуляторах для большего охвата стремительно сужающейся аудитории. Но и это всё меркнет перед ютуб-революцией, в ходе которой тебе не нужно даже эмулятор запускать, чтобы приобщиться к спектрумизму. Ютуб помимо прочего позволяет проматывать скучное и жадно поглощать только нескудное, поэтому ютуб — это хорошо, это богоугодно и разовьёт демосцену. Давайте же делать так хорошо, чтобы даже в условиях ютуба наши демки могли заинтересовать постороннего человека прямо с самого первого тумбнейла.

Я, конечно, немного утрирую и упрощаю мысли автора, поэтому лучше читайте сами, да и вообще привыкайте к созданию собственного мнения, но общий посыл примерно таков: сцена вышла на новый медиум, давайте срочно к нему адаптироваться.

Прокомментирую:

Ютуб-спектрумизм — это не спектрумизм. Это классический бодрийяровский симулякр, копия без оригинала. Зрители, которые не могут даже запустить эмулятор — это не аудитория, это самообман. Всю статью идёт посыл, что мы со своей сценой нерелевантны, мы не соответствуем некоему «объективному» моменту, а нужно соответствовать, нужно пошире раздвинуть булки перед современным миром с его ютубом и клиповым сознанием, и тогда-то наша сцена обязательно расцветёт.

Автор — идеалист в плохом смысле слова, сугубо материальные явления он объясняет вялой хтонью, от которой хочется только посоветовать хорошего терапевта и дигитальный детокс-план на пару месяцев где-нибудь в сельской местности. Поломать нон-конформистскую сущность демос-

цены и прогнуться под существующие механизмы — это ментальный суицид, и по-другому для демосцены, как типично антисистемной субкультуры, и быть не может. Если автору кажется, что успех ниши заключён в том, чтобы встроиться в пищевую цепочку цифрового контента, то это совершенно ложный посыл.

Во-первых, есть авторы контента (демо, графики, чего угодно), и именно им решать какую эмоцию они хотят получить от плодов своих трудов. Попытка затянуть их в ютубоцентричную парадигму (ютуб — условно, вместо этого бренда могут быть любые современные платформы, не суть) ничем не лучше влажных фантазий Alone Coder'a по насаждению АТМ как единой богоугодной платформы. Шо то хуйня, шо это хуйня (с), разница в этих посылах сугубо косметическая.

Во-вторых, непонимание сугубо капиталистической сути механизмов современного интернета ведёт к ложным ожиданиям. Объясню на пальцах: современному зрителю тупо неинтересна ретро-демосцена. Как можно делать её интереснее? Для набора массовости ответ один — надо максимально хайповать и не грузить зрителя ни на микросекунду. Сегодня вы упрощаете форму мессаджа, завтра забываете демку смехуёчками и мемами (ну, чтобы зрителю заходило помягче), а послезавтра вы выбрасываете всё, что сложнее уровня «ололо ржака».

Знаете куда вас это заведёт? На онлифанс. И ничего удивительного в этом нет — если вы решаете поиграть по прибылецентричным правилам современного интернета, то это приведёт вас к простой формуле: больше всего просмотров принесут сиськи, кровь и смехуёчки. Что останется при этом от вашей драгоценной демосцены — вопрос риторический. Все попытки сказать «а мы не такие, а мы вопреки» — это и есть идеализм в самом плохом смысле. Ищите рецепты, которые будут работать по законам мира, а не вопреки им.

In my vision, Z8 will last for many more years, that's for real.
And then, in a next hundred billion years, the Universe will fall apart :D
introspec (15/04/2021):
Long term: the scene will die. We're getting older, few younger people grok Z8 Spectrum and even fewer join our cause. It is not entirely surprising: whatever magic enabled emergence of the scene did not always work even for our generation. Think about demoscene in the USA.
Short term: in the next 10-20 years we'll experience several new waves of productions made by returnees, people like myself, who bring to the platform age, wisdom and professional experience. This means we will see more mature demos, with depth, complexity and awareness that were not possible in the 1990s. Our scene is younger than C64 scene by about 5-10 years, so our golden age should begin about now :)
What I really want to see is more uncompromising ambition. I want to see Spectrum demos with the reach and impact of "Edge of Disarray" or "Batman Forever". More personally, I

The Best Hot Cocoa Ever

Хуйня из под коня.

Spectrum demo compo at Forever 21

Давайте спросим нашего гуру, что он думает по поводу демок с Forever 21.

Гура от нашей редакции: Демокомпо было отличным., работы хорошие, все молодцы, обзор занудный.

Взволнованные читатели: Почему же он занудный, почему?

Гура: Потому что технодроч не нужен, а нужен разбор смыслов.

Взволнованные читатели: Гура, но скажи, какой же смысл этих дем?

Гура: Кремаш — вроде как тут не про крымнаш, а про любовь к кофе, стрёмным аниме-бабам и фурии-зоофилии. Если тут было что-то ещё, чего я не считал, то это не я дурак, а вы косорукие сценеры, которые не могут мессадж передать. Демо ок, посмотреть приятно, пересматривать не нужно. Автор что-то пишет про то, что демо не нашло нишу, а я суммирую куда как проще — демо про кофе не ебёт вообще никого, это комфортная пенсионерская нудня.

Ганцфельд — очень круто технически, очень шустро, очень трансцендентно и очень кислотно. Ничего другого от ЗСС не ожидали, демо не несёт ясного вербального мессаджа, но в целом создаёт редкий вид трансцендентного переживания, доступного только на пересечении аудиторий зх, гиков девяностых и современных сценеров. Автор списывает третье место столь серьёзной работы на то, что демо «холодно», а я просто скажу что причина в том, что на компе голосовали комфортабельные деды, которым после демопати нужно как следует пойти просрать перед сном и не забыть принять таблетки от давления, а то доктор заругает. Если бы зрителя было хоть немного пассионарности, то ганцфельд занял бы первое место.

Мы восемь бит — Демо про роботов, очень милое и безопасное. Хороший способ что-то рассказывать и ничего в целом не рассказать. Схавали мягкое? Молодцы, схавайте ещё, ведь мягкое приятнее заходит и не царапает горло. Хорошее ли это демо? С позиции человека, отсмотревшего огромное количество кала из архива ААА, это просто шедевр, но вот ведь незадача — уже месяц спустя почти ничего из показанного в памяти не всплывёт, как не всплывёт в памяти случайно проглоченная

жвачка. Шутить — это безопасно, это никак тебя не разовьёт, но и навредить тебе, как художнику, способно едва ли. Шути, шут, шути, это нравится зрителю. Что касается автора оригинально статьи в SE#5, то забавно, как он умудрился написать про это демо почти три абзаца, ничего не написав по сути.

СТОПгеноцид — наглядная агитация того, как же эти ваши классические эффекты уже всех заебали. Наша редакция в лице нашего демогуру не будет к этому посылу ни примыкать, ни отрицать его, ибо мессадж считаем важнее, чем форма мессаджа, хоть и не в абсолютных понятиях. Всё симпатично, всё круто, но кто-нибудь помнит, о чем там было? Нормальным ответом на это демо было бы создание генератора динамических плазм и твистеров, чтобы число котиков зашкалило наконец до миллионов. Котиков любим, но избранная авторами форма донесения мысли столь же беззуба, сколь сами авторы, безразлично сосущие кашу в доме престарелых старческими ртами, ждущими, пока нянечка опять отцепит их от кровати и даст посидеть за воображаемым спектром. Это всё ещё на голову лучше, чем большая часть хлама, зовущегося демосценой, но как Introspec выдавил из себя аж две страницы текста про этот шедевр, я просто не понимаю.

Взволнованные Зрители: уважаемый гура, а что ты сказать-то хотел?

Гура: Нормальное компо. Получше многих.

Fudgepacker

Разыскивается беглый пенсионер. Нашедших просьба не пугать, накормить и посадить писать новый номер SE.

Demoscene activity report 2021-2023

Краткий пересказ содержимого предыдущих серий нашего сценерского сериала.

Всё вполне неплохо, но предсказуемо западные сценеры мазнули какашечкой март 2022. В своей людоедской манере они отделили «правильных русских» от «неправильных», лицемерно посетовав, что правильные русские в их типично сегрегированном нацистском мире огребают за взгляды неправильных русских.

Уважаемые товарищи, не ведитесь на эту хуйню и не спорьте с ними, доказывая, что их избирательная слепота, лицемерие и тройные стандарты — это откровенное зло. Наши западные коллеги давным-давно овладели искусством двоемыслия в лучших традициях их народного писателя Оруэлла, и какие-либо здравые аргументы будут ими

привычно игнорироваться как опасные для их ментального здоровья и для их виртуальной картины мира.

Лицемерная забота о «правильных русских» — это их типичная визитная карточка. Они с одной стороны действительно верят в то, что им говорят в BBC, а с другой стороны прекрасно уживаются с мифом о своём цивилизационном превосходстве над сраными дикарями. Это и есть двоемыслие, помноженное на инфантильность и комиксное сознание, где сумасшедший Путин опять сошел с ума, и только человек-паук может его остановить. Ну, мазнули какашечкой, молодцы. Мы, неправильные сраные русские дикари, от вас ничего другого уже не ждём.

«In color» review

Целых две страницы ебейшей информации, от которой я чуть не заснул. Очень крутая статья пишите ещё. По сути всё просто: Darklite пришёл на ZX Spectrum и сделал красивую форму с неплохой эмоцией. Добавьте к этой мысли аквариум воды и получится мегастатья от introspec.

Deconstructing an illusion

Ещё одна без шуток нескудная статья про то, как lordcoxis ускорял Illusion для работы на фирменных машинах. Чуть бы побольше технических подробностей, и статья вытянула бы весь номер, потому что есть некоторые неплохие подробности кода, но, к сожалению, без особых деталей.

Specy for the 21st Century

Длинная рекламная статья про материнку eLeMeNt ZX. Не очень захватывающая, но вполне неплохая для тех, кто всё ещё не слышал про такой проект. Вкратце: без шуток крутой fpga-клон с поддержкой целой кучи экзотики, всем можно смело брать.

Reader`s Letters

Нам пишет Петросян, мы пишем ему в ответ, вы, долбоебы, это читаете.

Резюме по Subliminal Extacy #5

Номер получился на троечку с очень крепкий-плюсом. Видно, что дяденьки стали старыми, тестостерона у них мало, и острые животрепещущие темы они не разбирают. Можно заварить себе какао, измерить артериальное давление, такты в процедуре, а потом лечь пораньше спать, чтобы утром можно было нормально покакать без мучений.

Сценовым дедушкам долгих лет.

Out of scene by DenisGrachev



ZXART / ПРО ZX-ART И ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

*«Зима, снегопад замечает мне носы,
Но ясен мой острый взгляд.
Я вижу повсюду одни хуесосы,
Одни пидарасы, блядь!»*

Михаил Елизаров

Сначала я сел писать тезисную программу для ZX-Art, чтобы раз и навсегда расставить точки над приоритетами его развития. Написал две страницы, почитал пару раз и стер всё к черту, потому что вышла никому не интересная душная телега

наподобие той, которую публикует какой-нибудь whitehalt в журнале ЗаРулем, где бесконечные корабли бороздят просторы большого театра, с немотивированными выводами и унылой блевотней.

Поэтому давайте поговорим о чем-то более интересном, например, о тупых мудаках и архивах софта. Вы же еще недостаточно про них слышали, верно? Вот и послушайте.

Когда-то, в начале работы, я был совсем молодым, наивным и немного глупым. Несмотря на то, что моё взросление пришлось уже на время становления капитализма, идеалы в голове были всё ещё социалистические. Мало кто вокруг понимал, в чем разница, или мог отто доходчиво объяснить, поэтому случались различные коллизии. Чисто идеалистически я считал, что, если развивать какое-то сообщество или движение, то лучше от этого будет всем, и все обрадуются и хотя бы не будут мешать. Есть какие-то люди, они делают какие-то вещи, встречаются трудности, и, если системно помогать им с решением этих проблем, то результаты возрастут количественно, а далее имеет шансы перерасти в качество. Логично же звучит? Поскольку ZX был к тому моменту уже очень прочным хобби, я довольно быстро нашел, как свою идеалистическую модель применить для спектрума.



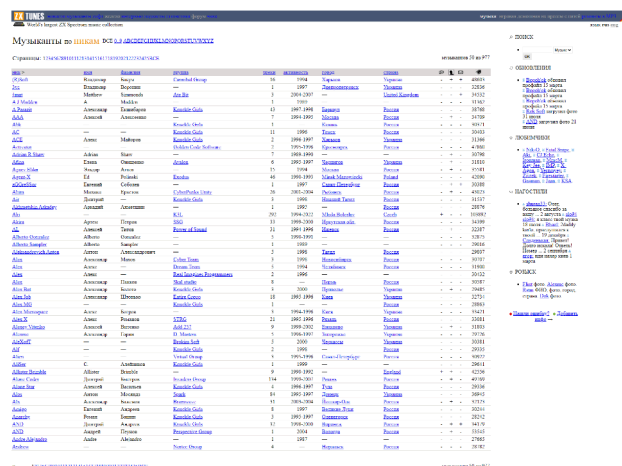
На тот момент графика была рассеяна по пакам работ, по интернету, и нигде толком нельзя было её посмотреть, а ми был пример, на котором была собралась музыка, которую можно было послушать в одном месте, с каталогами авторов и прочим, и прочим. Нечто подобное я взял и реализовал в виде zxart.ee (тогда ещё zx.maros.pri.ee). Сначала было криво и коряво, но я всегда руководствовался принципом — лучше корявое, но сейчас и для всех, чем идеальное, но никогда и никому не показанное. Чем больше я развивал архив и пытался построить что-то для всеобщего блага, тем реалистичнее, злее и нетерпимее становилось мои отношение к сообществу спектрумистов.

Запуск в 2010 году архива графики был успешным — это факт. На графической сцене появилось оживление, работы больше не кисли по углам интернета, их можно было посмотреть, оценить, вдохновиться, сравнить. Число работ на соревнованиях выросло, художники делали, обсуждали, спорили.

Музыка и Newart

Где-то параллельно на моих глазах происходило затухание музыкальной сцены. Newart с 2007 года не обновлял свой zxtunes.com, да и вообще хер положил на сообщество, всецело в какие-то другие около-ретро направления. Ему, конечно, этого признавать не хотелось, но время и завершаемость его проектов явно показали, что так оно и было. К 2013 году мы докатились до дна — 60 мелодий в год. Просто так это оставить я не мог, поэтому сделал ход конем и менее чем за год реализовал на базе обалденного проигрывателя от Vitamin`a музыкальную базу в составе ZX-Art. Запуск был в январе 2014 года, где всё было как обычно — кривенько, косоночко, но минимально работоспособно прямо здесь и сейчас, и, что главное, постоянно фиксилось, улучшалось и развивалось.

Мне тогда в голову не могло прийти, какое говноторнадо последует за этим, ведь я был еще слегка наивным и считал, что решаю реальную общественную проблему, так что все должны быть как минимум не против, чтобы такая штука появилась сама по себе. Естественно, я предложил Неварту сотрудничество, объединение баз, синхронизацию через АПИ, вообще вот ото всё. Мною двигал общественный интерес, я видел реальную беду с музыкой, и считал, что нужно объединять усилия и развивать всем всё вместе. Неварт в переписке потихоньку отмораживался и незаметно тянул время, не давая мне прямого отказа в сотрудничестве, но и не продвигаясь с этими самыми синхронизациями вперед. Как позднее выяснилось, он эти семь лет тайно «работал» над новой версией zxtunes, но так и не выкачал её. Что там можно семь лет делать, я не знаю, и сейчас я более чем уверен, что семь лет там было больше ковыряния в жопе, чем реальной работы.



но это моё оценочное суждение, а правду мы едва ли когда-то узнаем. Подозреваю, что с ответами он всеми силами тянул как раз потому, что хотел всё реализовать сам, и конкурент ему был совершенно не с руки, но это сугубо мои домыслы.

Устав от долгого кормления завтраками я без хитростей взял и наладил импорт базы с zxtunes. А чего такого? Мы ж это обсуждали, мы оба в курсе. Вот тут-то моя наивность потерпела первый сокрушительный удар, когда господин Калинин публично обвинил меня в воровстве базы. Слов до сих пор нет, чтобы описать, как я от этого О-Х-У-Е-Л.

Я-то думал, что работал для всех, хотел хорошее дело сделать., а меня в воровстве обвинили, да еще и травлю развязали на форумах. Тут я совершил серьезную ошибку и дал слабину, пойдя на поводу у мака и удалив импортированную из zxtunes музыку. Кроме того, тогдашние админы ZX-Art немного обнадёжили и предложили добавить все мелодии самим понемногу вручную, раз уж импорт общественного достояния — это ужасающее преступление и воровство. Вы понимаете, насколько это идиотская затея? Насколько безумна идея коллективно страдать и закачивать мелодии вручную только потому, что где-то говноцарёк заявил права на архив музыки целого поколения и запрещает её забрать и распространять? Это натуральная шиза, но я тогда этого не понимал. Я был молодой и неопытный, и еще не знал, с каким днищем я связался.

Прошел примерно год, zxtunes так и остался старым и необновленным, а в архив ZX-Art вручную всеми желаемыми было за это время закачено примерно шесть тысяч мелодий, и на этом энтузиазм помощников логичным образом закончился. Учитывая, что на zxtunes мелодий в архиве было почти 24000, я здраво рассудил, что ждать полной ручной загрузки можно годами, и так никогда и не дожидаться финального результата. Сделав, наконец, правильные выводы, я заново импортировал всё.

Итог моих действий был прост:

1. Любой разговор с Невартом был на тот момент закончен. Я еще пробовал помириться, году эдак в 2016 пытался списаться, предлагал забыть разногласия, но Вячеслав мне не ответил. Сейчас, когда взаимные претензии поутихли, а результат от моих действий стал более ощутимым, мы можем обменяться парой сообщений, но и всё.
2. Кризис музыкальной сцены был немного смягчен, появилось место, куда наконец-то

можно стало выкладывать новые работы, музыка перестала теряться, появились серьезные люди, которые помогли залить кучу экзотических работ. Количество публикуемой на платформе новой музыки с 2015 года выросло больше чем в четыре раза.

3. Я рассорился с рядом людей, которые внезапно для меня решили эту травлю поддержать. Взамен получил полезнейший опыт, расставшись с идиотской наивностью и розовыми представлениями о всяких скотах, с которыми обязательно приходится вести войну, как только решишь построить для окружающих что-то чуть сложнее собачей будки.

Падение WOS

Пока я занимался музыкой, случилось другое событие. Martijn van der Heide, владелец крупнейшего архива западного софта World of Spectrum, объявил, что он устал и что он уходит. И оставляет архив в надежные и добрые руки господина Lee Fogarty и целой команды энтузиастов-администраторов. Казалось



worldofspectrum.net



бы, что могло пойти не так?

Прежде всего, сам WOS был написан на каких-то хтонических технологиях начала девяностых, развивался горизонтально, но кардинально не модернизировался. Это привело к тому, что к 2014 году всё ото работало на железе и софте, которые давным-давно не обновлялись. Разумеется, в один прекрасный день (март 2015?) железо благополучно сдохло. Надо отдать должное Лее и его команде — у них были бэкапы, и они начали попытки реанимации. Примерно полгода спустя (и ото не шутка) WOS худо-бедно зашевелился, какие-то куски запустились и начали работать к февралю 2015. Вы представляете? Почти год западное спектрумовское сообщество любовалось на дохлый сайт и слушало героические рассказы о том, как Ли и

его команда «высококласных профессионалов» (это цитата самого мистера Фогерти) тащили бегемота из болота. Неладным запахло тогда, когда вместо поправок еле живого WOS, Ли занялся долгим и никому неинтересным переносом старого форума с устаревшего форумного движка на новый, причем выбрал для этого свой проприетарный движок, а не какой-то из существующих опенсорсных стандартов отрасли. Просто гениальный подход: мигрировать форум на неведомую зверушку вместо того, чтобы в первую очередь вернуть демотивированному народу доступ к материалам и архивам. Невежество, высокомерие, чванливость: вот качества, которые Ли и его команда демонстрировали с самого начала. От постоянного кормления завтраками, откровенного вранья и хамских методов администрирования новоиспеченного форума народ начал с дикой жопоболью разбегаться по сторонам.

Сейчас можно только гадать, какой вред этот британский ушлепок со своими друзьями нанесли западному спектрумизму. Разумеется, у всех неравнодушных к спектруму людей происходящее вызвало ужас и фрустрацию. Старейший и крупнейший архив информации оказался в руках неменяемых социопатов, которые под предлогом разработки новой версии отказались исправлять старую.

Что должен сделать в этой ситуации настоящий пионер?

Правильно. Я подумал ровно о том же и начал разработку на этот раз уже софтового архива на базе ZX-Art. Эта задача оказалось даже более объемной, чем музыка и графика вместе взятые, но вода камень точит, и некую ограниченную модель хотя бы для бэкапа всех данных я разработал. Делать как следует было некогда, поскольку новые талантливые разработчики WOS регулярно выкидывали разнообразные коленца не давая расслабиться и притормозить. То они отключат весь архив под предлогом борьбы с ддос-атакой (да кому ты там нужен, Ли?), то мистер Фогерти пригрозит, что забивает на поддержку архива через месяц, потому что устал и мухожук, то в соц. сетях развернется новая порция говнопобоища обманутых дольщиков ZX Vega с откровенными мошенниками-разработчиками, которых мистер Фогерти, внезапно, поддерживал хостингом.

В общем, этот панический цирк держал в тонусе не только меня, но, как выяснилось и бразильца Einar Saukas. Эйнар подсуелится и договорился с Мартином о передаче ему копии исходников старой базы, а потом проделал серьезную работу по переносу этой базы на старый-добрый MySQL.



Полностью и целиком. Поскольку парсить HTML ему не пришлось, получилось всё очень добротно, а, главное, опенсорсно и открыто для всех желающих. На основе этой базы энтузиаст Peter Jones запустил первую версию Spectrum Computing, теплого лампового сайта, куда стремительно утекла вся вмняемая аудитория старого WOS. В качестве хранилища файлов был использован хотлинкинг известного интернет-архива archive.org, куда каким-то образом попала полная копия всех файлов оригинального WOS.

После этого я, недолго думая, забросил свой уже неплохо работающий html-парсер WOS и импортировал эту базу целиком за несколько суток. Получилось абы как, но, поскольку WOS был таким образом забекаплен уже в двух местах, я смог отвлечься от него на какое-то время. А отвлечься было на что: на дворе был уже 2016-ый год, и за это время случились и другие увлекательные события.

Демо-помойка



zxaaa.net

Немного ретроспективы: Алексей Алексеенко, он же AAA, долгое время собирал коллекцию демо. Elf/2, веб-разработчик, помог Алексею с PHP скриптами, чтобы автоматизировать

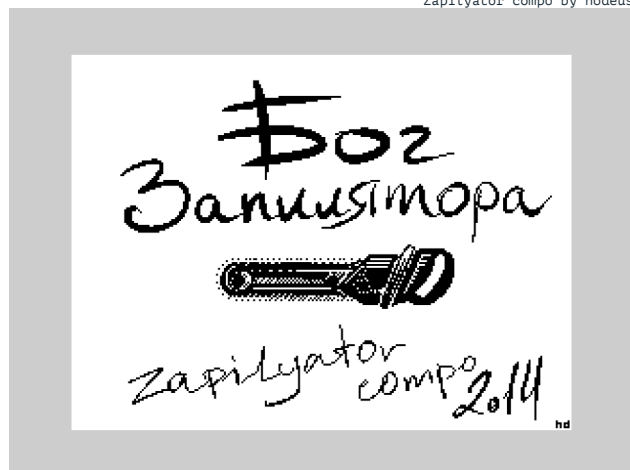
Genre	Year	Author	City	Party	DC Ext Type
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	1st on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	2nd on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	3rd on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	4th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	5th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	6th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	7th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	8th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	9th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	10th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	11th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	12th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	13th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	14th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	15th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	16th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	17th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	18th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	19th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	20th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	21st on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	22nd on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	23rd on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	24th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	25th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	26th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	27th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	28th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	29th on GitHub	2024/0
Amstrad (Zeeper music)	2024	AER	Malinova	30th on GitHub	2024/0

кучу ручной работы и показывать демки на сайте именно как каталог. Всё шло неплохо: люди присылали коллекции дискет, Алексей делал без шуток немалую работу по их копировке и разбору в поисках демок, выкладывая их к себе на сайт. Его многие критиковали за неаккуратность (выкидывание ленточных оригиналов после перевода на диск, плохо указанные авторы, выкинутые авторские описания релизов и т.д.), но, поскольку другой альтернативы попросту не было, то ёжики кололись, морщились, но пользовались кактус. И всё бы ничего, если бы не дальнейшее развитие событий.

Дело в том, что Алексею очень хотелось делать демки самому, а кодить он не умел. И чужих кодеров распугал всех своей легкой (на тот момент) эксцентричностью и неадекватной манерой общения. Так совпало, что Nyuk примерно в эти годы опубликовал Zapilator — программный комплекс по компоновке коротких, состоящих из анимаций, демок. Новаторством было то, что собрать такую демку можно было прямо из браузера, не имея каких-либо навыков в ассемблере, просто загрузив подготовленную анимацию, музыку и вбив текст для бегущей строки.

ААА в короткие сроки завалил запиляторными демками всех окружающих, и всё бы ничего, но демки были посредственными поделками. Взятая из архивов чужая графика, чужая музыка, стащенная с интернетов векторная анимация, полный примитивизм результата. Казалось бы, не нравится — не смотри? Но ААА так не мог, он со своими запилами был в каждой бочке затычкой, поливая всех говном в ответ на любую критику. Слово за слово, и некоторые художники запретили ААА использовать их графику в поделках, что, впрочем, его не остановило, а наоборот, раззадорило выпустить еще кучу fucktro с чужой графикой и музыкой, где он поливал дерьмом уже тех людей, чьи материалы тащил к себе. Nyuk поглядел-поглядел

Zapilator compo by nodeus



на этот треш и закрыл запилятор. Параллельно с этим в архиве у ААА развернулась другая история. Hacker VBI сменил Elf/2 на посту разработчика веб-части и сильно доработал архив, обновив скрипты, поставив человеческую базу данных и добавив комментарии для всех желающих. Все желающие, разумеется, не заставили себя долго ждать, и в комментариях развернулась натуральная клоака. ААА поначалу отказался чистить комментарии, превратив общественный демоархив в бесплатный уличный сортир, где не высрался только тот, кому еще не провели в село интернет. Более всех, что характерно, старался gOblinish и сам ААА. Как результат, с проекта ушел VBI, потому что терпеть говновыкрутасы ААА и развивать сознательно запомоенный владельцем сайт было неприемлемо. Все эти факторы привели к тому, что ААА, рассорившийся со всеми и ушедший/забаненный на всех подряд сайтах, в июне 2016 года ощутил резкую боль в жопе и удалил весь архив. Давайте дадим ему слово:

— «Я стер весь сайт сегодня ночью и он полностью прекратил своё существование. Сайта больше нет и не будет. Восстанавливать его я или АИС не будем. Это коммерчески невыгодно, а затраты сил и средств не оправдывают себя. АИС в течение 10 лет и так все оплачивал. ААА для Пентагона навсегда исчез. Эта страничка в моей жизни закрыта. VBI, tiboh уважаемые мной люди и я никаких претензий к ним не имею. Оба проделали титанический труд по созданию сайта, его ведения. Мы все вместе смогли преодолеть планку в 10000 демонстраций! К борьбе Украинского народа против Российской агрессии я всегда относился с глубоким уважением. Воевать зная что погибнешь это достойно уважения. Другие бы прогнулись, сдались, легли бы под путина, а они нет. Сайт удален не из-за ранней весны. Я удалил сайт потому что не хочу делать добро для таких людей как гоблин и почитателей его 1к время потраченное как оказалось впустую. Восстановить сайт в том виде который был уже невозможно. Сайт не работоспособен при бэкапе. И на винчестерах будет занимать только лишнее место.»

Как видим, Алексей Алексеенко просто из собственных соображений открыто отказался от своей работы над архивом. Принадлежал ли архив ему? Нет. То, что он приложил несомненные усилия по его сбору (что характерно, не он один), не делает его автоматически владельцем всех этих программ и не даёт ему права решать, быть этим программам где-то опубликованными, или нет. К сожалению, вокруг хватает недалёких ебанько, которым этот факт не очевиден, но которые бегают по интернету

и воют про то, как у бедного ААА украли базу.

Еще раз: ААА публично сложил с себя любые полномочия по администрации архива. Более того, он недогнувшей рукой просто удалил целый исторический пласт программ, которые ему доверили люди, присылавшие архивы. Если ты устал вести общественный архив, то отдай его другим, в чем проблема? А проблема в том, что архив ему нужен был не для людей, а для себя. Чтобы самому быть царьком и хозяйчиком и самому решать, когда люди будут иметь доступ, а когда нет. Закономерно, что, вместо жалости Алексей получил от спектрумистов ушат говна. Ему самому надо было как-то оправдаться, и он активно занялся мифотворчеством. То есть, говоря по-русски, начал пиздеть и остановиться не мог бы до сих пор, если бы внезапно для всех не присел по уголовной статье. Так, например, своё предательство сообщества он начал сваливать сначала на VBI потом на сообщество Нуле, потом на мороза, который обещал своровать базу (и не своровал подлец), потому на Nyuk-a, удалившего запилятор, потом на хостинг untergrund, якобы закрывший ему доступ. В общем, виноваты все, кроме идиота, нажавшего красную кнопку и удалившего весь архив.

Вот хороший пример того, как внезапно в удалении архива стал виноват VBI.

- «Я уже писал что подговорили податливого ВБИ. Сказали выбирай или Великий ААА или Хайп. ВБи нужна была публика на его поделия на ТСЛ и он выбрал ХАЙП. Вби был основным программистом сайта зхааа, именно базы данных, после его ухода ждать когда развалится сайт я не стал. Удалил все нахер. База постоянно глючила, я даже самостоятельно не мог стереть дему которую выложил неправильно, наполнения сайта было тяжелым.»

Алексею было невдомек, что, если ты плюнешь в



спектрум, то он утрется, но если спектрум в тебя плюнет, то ты утонешь в говне. Естественно, терпеть такие художества не было желания ни у кого, и ораву несколько людей задумались о том, как бы подхватить упавшее знамя. Тем более, что удалить что-то по-настоящему в интернете не так просто, и иногда остаются бэкапы.

У кого может быть бэкап архива ААА? Конечно же, у главного разработчика VBI, который в июле 2016 обновил, сделал новый красивый дизайн, развил приличный набор функций вроде регистрации и опубликовал новую версию демо-архива. Естественно, это вызвало у Алексеенко шизофренический кризис и панику, потому что он начал понимать, что он только что своими же руками просрал свою гегемонию.

Вот так поменялась его риторика, можно полюбоваться:

- «Чтобы предотвратить легкую кражу сайта морозом (тогда я еще думал его под мороза воруют и не знал что ВБИ предатель который похитит сайт). Я удалил сайт и удалил канал ютуб с нарезанными для сайта демами, предварительно все сохранив для дальнейшего восстановления. Ютуб удалил так же чтоб им не пользовались гобляди и моровыпри его бездельники и прихлебатели сцены.»

Очень забавно смотреть, что хватило пары мимолетных слов о том, что архив демон неплохо было бы скопировать на ZX-Art, для того, чтобы куча народу расчехлились и полили меня дерьмом. Хотя я, собственно, никоим образом не причастен к той работе, проделанной VBI, и до 2019 года вообще не трогал вопрос демок.

Отдельно упомяну индивидов, которые активно разлаялись о том, что VBI нагло украл базу, которая какое-то время вообще лежала в открытом доступе на Github. Например, об этом вдруг искренне беспокоился известный отбитый мудака Вадим Акимов Lvd), прославившийся на весь русский спектрум как дегенерат и не контролирующее себя животное. Очень странно было слышать от него трогательную заботу об ААА, когда параллельно на другом веб-ресурсе он призывал травить и провоцировать этого же самого ААА, просто ради веселья.

В октябре 2016 ААА попытался провернуть фарш назад и с помощью AIG-a восстановил архив в слегка обновленном виде.

В марте-апреле 2017 состоялся переезд на новый домен, потому что untergrund-хостинг попросил ААА с его скриптами на выход под предлогом

излишней затраты ресурсов сервера. Так как в этот момент было аж две онлайн-базы с демо, вопрос с потерей культурного пласта больше не стоял так остро, и я не торопился, а чинил всякое разное на ZX-Art, работая над деталями и аккуратностью.

Тем не менее, в декабре 2019 я почувствовал, что уже технически полностью готов, и сделал Алексею рождественский подарок, импортировав все демки с его коллекции на ZX-Art. С 2016 года на меня было вылито столько помоев и написано такое количество фактов, что, признаюсь честно, мне было приятно наконец действительно взять и увести базу у пидорасов, в краже которой меня почему-то обвиняли всё это время.

Давайте подытожим эту часть истории.

1. Алексеенко — в целом был молодец и делал серьезную работу по упорядочиванию и наполнению базы демок. Если кому-то не нравится, как он это делает, то, ребята, позвольте мне вам напомнить, что вы-то сами в большинстве своём по этому вопросу и пальца о палец не ударили. Я имел шанс детально сравнить хваленый роует с архивом AAA по аккуратности внесенной информации, и сравнение было не в пользу поуэта. Хваленое демосценерское сообщество дутых щек вывалило информацию в куда как худшем виде, чем это было у AAA.
2. Алексеенко — идиот, царек и предатель демосцены, потому что пытался порешать вопросы своего авторитета через общее наследие спектрума. Вред, который он нанес своими действиями и бездействием демосцене, трудно переоценить.

Virtual TR-DOS

Импортировав в декабре 2019 ZXAAA-архив, я решил не останавливаться, и сразу же закрыть наконец вопрос с софтом из Virtual TR-DOS -старейшим



vtrd.in



во всех смыслах архивом софта под Beta Disk. Написанный на фреймах, не имеющий поиска, сортировок по авторам и группам, не имеющих скриншотов, голосования и комментирования релизов, технически этот архив застрял на уровне миллениума. У архива было несколько хозяев, но сейчас над ним работает Shadow Maker, он же один из модераторов печально известного форума zx-pk.ru.

Импортировав информацию, я долго исправлял её и до сих пор с этой задачей не разобрался, потому что качество базы оставляет желать лучшего. Когда я объявил о свершившемся импорте, оказалось, что текущий разработчик имеет ко мне претензии.

Оказывается, я слишком быстро работаю (ото почти цитата). Shadow Maker делает понемногу новую версию, но делает её втайне от всех. Вместо того, чтобы как можно скорее мигрировать на новый интерфейс, где-то в потайных лабораториях готовится новый архив, призванный решить все проблемы текущего. Как человек, 10 лет работавший в организации веб-проектов, могу с уверенностью заявить, что такой подход — дилетантский.

В условиях жесткой нехватки ресурсов лучше дать людям новый функционал сыро, но быстро, чем пилить годами идеальное решение, которое устареет еще до того, как будет выпущено. Оказывается, я виноват в том, что не выставил ссылки на импортированные релизы. Я, естественно, задал вопрос: а на что ставить ссылки, если в вашем прекрасном портале у релизов даже нет своей странички? То есть, главное обидеться, а там уже на ходу придумаем, на что. В качестве жестокой мести за уведенную базу, Shadow Maker решил забрать у меня базу картинок и художников. Видать, расчет был на то, что я буду против и возмущусь, но, как говорится, напугали ежа голой жопой. Я, по-вашему, зачем реализую максимально полное и открытое API на ZX-Art? Чтобы никто через это API забрать ничего не смог? В общем, тут можно сказать Shadow Maker-у спасибо за кучу отрепорченных багов в API, почти все из которых в итоге были поправлены.

Да, теперь на Virtual TR-DOS есть все картинки с ZX-Art. Хочется поёрничать, что они там нахер никому не нужны, но, вообще-то, нужны. Подобный бэкап пугает сообщество от каких-нибудь неожиданностей уже с моей стороны. Если вдруг меня когда-то сойдёт автобус, то вы знаете, у кого еще есть полная база графики.

Общение и работа с Shadow Maker-ом не задалась. Я думаю, что проблема в том, что он слишком долго

был модератором: человек слишком долго не получал полноценной обратной связи, разучился здраво оценивать реакцию на свои слова и стал непрерывно хамить, не находя в этом факте ничего странного. В общем, поглядим, каким выйдет новый Virtual TR-DOS. На момент написания могу лишь констатировать факт, что человек, годами предлагавший спектрумистам жрать заплесневелое говно фреймов из девяностых, обиделся только из-за того, что кто-то сделал лучше, чем у него. То есть, делаю вывод, что он не на общее дело радеет, а хочет быть монополистом, и его не особо заботит, что со своим атавизмом он тормозит общий прогресс. Точно так же, как и невайт, он готов был годами тянуть с обновлениями, лишь бы ему самому было комфортно, а когда ему наконец дали волшебного пенделя, завершал и забегал.

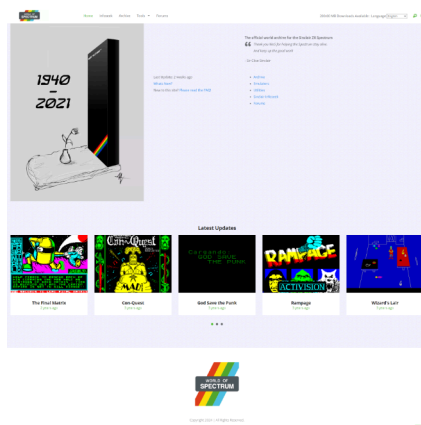
Впрочем, в целом человек занят хорошим и полезным делом, может у него что-то и получится неплохое в итоге. Хотя, если посмотреть, с некой «любовью» сделан архив графики на Virtual TR-DOS, то, конечно, закрадываются некие сомнения.

Окончание саги о World of Spectrum

Намедни админы World of Spectrum объявили на форуме, что у них будет клевое API, но скачивать через него можно будет только по кусочкам. Надпись в шапке сайта о том, что вам осталось скачать 200МБ, на это красноречиво намекает. Вот ваша посылка, только я вам её не отдам, потому что у вас документов нету. Обосновывается это тем, что свободное скачивание уже привело к появлению нелегальных копий сайта.

– «We won't be allowing a free-for-all download of everything. This led to illegal copies of the site appearing elsewhere. Although with recent news, hopefully archive.org will be forced to close shortly.»

Кроме того, был упомянут Archive.org, который подвергается нападкам правообладателей, в том числе, что было бы неплохо его лавочку прикрыть тоже.



Это, например, потому, что именно с Archive.org линкует файлы релизов ZXDB. Какие приятные люди, неправда ли? На всё готовы ради спектрума, даже не верится. Разберем по пунктам:

ZXDB строится на оригинальных файлах WOS, специально полученных для этой цели у оригинального владельца. Легальность самого под огромным вопросом.

Во-первых, немалая его часть при основании была почерпнута в свою очередь из других, более старых архивов.

Во-вторых, разрешения на распространение игр получено меньше чем для 10% всех программ. То есть, по большому счету, WOS находится ровно в такой же серой зоне правового поля, и говорить о какой-то легальности/нелегальности распространения ZX программ или глупо, или очень злонамеренно. Даже если на программы получено разрешение, никто не говорит о его эксклюзивности. Для тупых объясню, что эксклюзивное разрешение — это когда автор разрешает распространение только одному дистрибьютору. За такое обычно платятся деньги, а иначе никто в здравом уме на такое не пойдет.

Так вот, чисто юридически у WOS не права диктовать, кто и где будет распространять эти программы, будь они хоть трижды владельцами базы. И у AAA нет права запрещать кому-то брать информацию или релизы. И у Virtual TR-DOS нет. И у ZX-Art нет. А если вам кажется по-другому, то вам, скорее всего, нужно обратиться к врачу и пропить курс таблеток, или что там еще могут прописать.

Ну, обвинили Эйнара в воровстве базы, ничего нового, правильно? Если бы не один нюанс: World of Spectrum таки закончили работу над базой и выложили НОВУЮ! версию, куда, по их словам, вошли тысячи поправок, над которыми они напряженно работали долгое время. Вот только Эйнар красиво и наглядно показал, что не было напряженной работы, а есть факт прямого копирования ZXDB практически в полном составе, со всеми поправками и специфическими особенностями базы. Следите за руками:

1. Дуем 6 лет щеки, кормим обещаниями, жалуемся на суровую судьбу.
2. Тихонько кодим довольно сырое решение, пока оно не начнет как-то работать.
3. Вместо работы над базой втихую, без ссылки (что противоречит лицензии ZXDB), передираем базу ZXDB, которую так долго ругали и игнорировали.
4. Обвиняем Эйнара, основателя ZXDB, в воровстве базы.

Тут уж охуел даже я. А что, так можно было? Это ж насколько охуевшими надо быть, чтобы вот так вот всё повернуть, и спать спокойно потом по ночам? В общем, даже не хочу называть это цирком, чтобы не обижать клоунов.

Ну как вам, нравится наше спектрумовское сообщество? Достойные люди кругом? Хватит, или еще добавить? Если у вас от фейспалмов еще руки не болят, то я могу еще про Sam Coupe добавить. Sam Coupe и так довольно куций по софту, но гении на World Sam решили, что они вообще не будут выкладывать софт, на который они не получили разрешения автора. То есть, Чебурашка наша странная нахер никому не нужна, но мы её еще и под замок посадим на всякий случай. Кому нужна платформа без софта, и какова сейчас в итоге известность Sam Coupe среди ретро-фанатов — вопрос, думаю, риторический.

Если подытожить, то можно вывести общую схему происходящего:

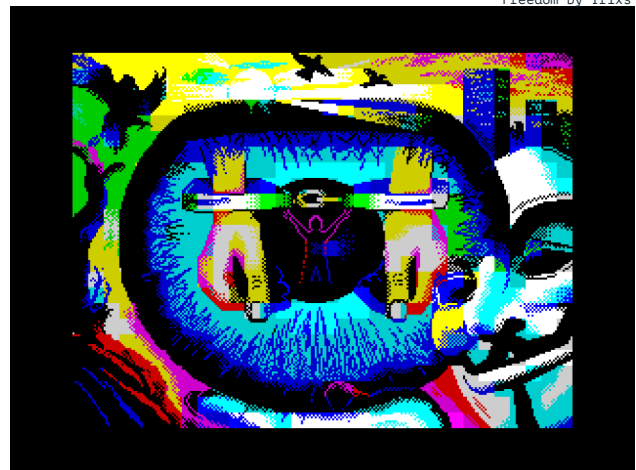
1. Владелец архива занимается развитием архива и попутно прокачивает ЧСВ.
2. В какой-то момент работать над архивом становится неинтересно, а ЧСВ остаётся. Начинается стагнация.
3. Упавшее знамя подхватывает другой, молодой и дерзкий конкурент, создавая в освободившейся нише свежую альтернативу.
4. Владелец изначального архива срёт кирпичами, но назад вернуть уже ничего не может, а потому заводит стандартную песню о воровстве.
5. Что характерно, работать, улучшать и догонять этот человек всё равно не торопится, ограничиваясь в своей конкурентной борьбе сугубо

словесными выпадами. Будьте уверены, это позорное колесо сансары будет крутиться и дальше, и вы не раз еще увидите, как очередной хозяйчик, оторвавшийся от реальности в дебри своего мнимого авторитета, истерит и визжит, когда видит, как всё, чем он когда-то давно добился уважения к себе, утекает сквозь пальцы к следующему распорядителю.

Можно ли как-то избежать всего этого несмешного цирка? Нет. Построение и обслуживание ретроархива — бессмысленно с точки зрения здравого смысла, поэтому, как и в демосцене, для многих мотивацией является самореализация хотя бы в таком обществе, как на zx. И если кто-то делает лучше, залезая на чужое поле, начинается некрасивая истерика. А мы будем двигаться дальше,, несмотря на весь этот блядский цирк.

Наш принцип простой — счастья всем, даром.

Freedom by Trixs



SURVIVAL / ZX SPECTRUM: ВЫЖИВАНИЕ 2023

ZX Spectrum — это сообщество, а сообщество заинтересовано в собственном развитии и выживании., и должно этого ставить перед собой некие полезные цели и выполнять для их достижения некие полезные действия, иначе это самое сообщество вымрет и исчезнет. Попробуем прикинуть, что «полезно» для платформы в разрезе политики разнообразный архивов творчества.

Основной тезис, который хочется донести: в основе выживания Спектрума лежало и лежит беспрепятственное распространение объектов творчества. Говоря простым языком, когда ты что-то делаешь, очень полезно иметь постоянно под рукой образцы

отличной техники исполнения, будь то код, графика, музыка или дизайн. Очень полезно иметь под рукой инструменты и знания - программы, скрипты, статьи. Наличие этих средств очень сильно экономит время и силы, повышает вероятность завершения проектов, приводя к появлению больше числа произведений творчества на платформе.

Довольно банальным образом: если у тебя есть Artist — ты нарисуешь меньше хорошего. Если у тебя есть BGE — ты нарисуешь больше хорошего. Если у тебя есть статья про быстрый вывод графики стеком, ты сделаешь быструю демку. Если нет

такой статьи, ты делаешь медленную демку. Если у тебя есть, о ужас, AGD, то ты сделаешь свою простенькую игру. Если нет AGD, то поделка твоя так и останется не выпущенной в 99% случаев. Если у тебя под рукой тысячи игр, тебе есть что запустить и чем вдохновиться, а если ты варишься в собственном соку, то ты обречен на порождение посредственности. Кто-нибудь возразит., что настоящему таланту хватит для шедевра и набора из говна и палок, но это очевидная идеалистическая глупость. Свободное распространение и широкая доступность знаний и объектов культуры способствуют развитию этой самой культуры. Такая, казалось бы, банальная мысль должна быть очевидна даже клиническому идиоту, но, как показывает практика, многим эта простая взаимосвязь недоступна. Элитарность и замкнутость убивает сообщество.

В качестве яркого примера предлагаю взглянуть на сцену прекрасного компьютера Sam Coupe.



Хочешь поиграть в их немногочисленные и откровенно (да простят меня фанаты этой достойной машины) херовенькие и неказистые игры? А никак не поиграть, потому что распространение запрещено, и даже на торрентах найти большую часть невозможно. Хочешь музыку написать? Молодец, а в чем ты будешь писать, если трекер не распространяется бесплатно? Все комьюнити носится с авторскими правами на свой никому не интересный софт, как дурень с писаной торбой... и, как вы думаете, сильно это помогло и без того калечной платформе?

На Sam Coupe сейчас активны три с половиной оторванных от реальности человека, а новым взяться попросту неоткуда, потому что дорога на эту платформу закрыта каким-то глупейшим проявлением авторского права, знания сакрализированы, инструменты закопаны и доступны только импотентной «элите».

Именно поэтому в основе популярности ZX Spectrum в странах бывшего СССР ключевую роль сыграло свободное распространение игр, графики, музыки, знаний, инструментов. Не было бы

никакой популярности и развития без пиратства. Все загнулось бы и сдохло, толком не начавшись, если бы не поток ломаным игр и системным утилит. Единственный шанс у спектрума перед денди в глазах подростка состоял в том, что масса игр на Спекки хоть и уступала в большинстве случаев фамикововским, зато этих самых игр был просто Клондайк, сотни, а у кого-то и тысячи, среди которых просто до закону большим чисел накопилось достаточное количество шедевров.

А если посмотреть на отечественные игры? Представьте, насколько их меньше было бы, если бы за весь использованный при их создании софт пришлось бы платить, как за современное профессиональное ПО? А лицензии за использование алгоритмов упаковки, вывода на экран стеком, например? Представили себе этот ад на минутку?

Можно подумать, что бесконтрольная и бесплатная доступность софта, приведшая к бурному росту и развитию платформы, в итоге же и убила рынок ПО для Спектрума. В этом есть своя логика, но давайте будем откровенны: Спектрум — это железка из первой половины восьмидесятых, совершившая свое второе пришествие не благодаря своей гениальности, а благодаря своей доступности. И как только более серьезные (и на десяток лет более современные!) машины становились доступными, Спекки был коммерчески обречен. Никакой рыночек не спас бы Спектрум от конкуренции с PC к 2000-му году, уже имевшему аппаратное ускорение и адское технологическое опережение, догнать которое силами мелких производителей было нереально. В общем, я сейчас абсолютно уверен, что если б даже к 1995-му году нам удалось полностью задушить пиратство на платформе, то она просто загнулась бы еще раньше, потеряв свой самый главный и самый парадоксальный козырь. Таким образом, сформулируем любопытный вывод: Тот, кто содействовал и содействует свободному распространению объектов творчества — молодец, и делает полезную работу для всего сообщества. Тот, кто этому вредит — вредит всему сообществу целиком. Так ведь?

Так, но со своими нюансами.

Давайте теперь рассмотрим экосистему Спектрума в разрезе современной ситуации на платформу. В этом плане можно выделить такие категории действующих лиц:

- 1. Авторы.** Тратят силы и время, производя некий творческий продукт. Без авторов просто нечем было бы пользоваться на пустом компьютере. Нет авторов — нет развития, все просто. То есть, если убрать всех, кто что-то сегодня

производит, то от платформы останется голая ностальгия, а ностальгия - это тупик, нафталин и смерть от естественных причин. Авторы - это костяк сообщества, они в целом самодостаточны, поскольку обратную связь могут предоставлять сами себе в узком кругу, но от пользователей, тем не менее, напрямую зависят. Вклад авторов в общее дело - максимальный, их риски высоки, а отдача не гарантирована. Отсюда банальный вывод - авторы, конечно, не должны иметь полную вседозволенность, но авторы для платформы первичны.

2. **Пользователи.** Потребляют продукты творчества. Могут делать полезное дело, мотивируя авторов дельными предложениями и добрым словом, а могут просто срать всем на головы, как уличные голуби. Без авторов существовать не могут, как не может существовать платформа без ПО.
3. **Владельцы и разработчики архивов, коллекционеры.** Могут делать хорошее, доброе дело, собирая архивы, скрупулезно обрабатывая информацию, упорядочивая базы, разрабатывая и поддерживая работоспособность архивов. А могут вести себя как отвратительные глисты-паразиты, зажимающие чужой софт под шизонидными предлогами, самовольно ограничивающие доступ к общему архиву, самодурничающие и всячески забывающие, что без авторов им было бы нечего собирать, а без пользователей вся их коллекция нахер никому не сдалась.

Все три категории имеют свои интересы и приоритеты, но все эти люди — часть сообщества, а для выживания сообщества общественные интересы необходимо ставить выше частных. Каждая категория может насолить окружающим: авторы могут начать мариновать софт, пользователи могут и с удовольствием заваливают окружающий горами говна, а владельцы архивов — сеять панику и анархию простым ничегонеделанием. Жизненная

задача хорошего комьюнити — способствовать позитивным тенденциям и гасить негативные: отбраковывать и изолировать токсичный участников, поощрять авторов, распространять информацию и бороться с элитарностью и забронзовением головным мозгом.

Исходя из этого вырисовываются тезисы для практической организации работы любого архива.

1. Авторам требуется предоставить максимальный контроль и максимальное благопритествование. Хотят убрать произведения из общественного доступа — убирают. Хотят добавить — добавляют. Автор — самая мало защищённая категория, автору нужно гарантировать больше всех прав. Автору нужно обеспечить возможность заработать хотя бы на пиво, потому что все, что идет на пользу мотивации авторов, полезно сообществу.
2. Пользователям (к которым относятся и авторы) требуется обеспечить максимально удобный и полный доступ к информации архива. Также им необходимо ограничивать от нанесения вреда авторам путём максимально жесткой модерации.
3. Запреты со стороны злонамеренным и вредящим платформе копирайто-держателей (типа code Masters) надо аккуратно сливать в унитаз. По возможности требуется всю эту корпоративную движуху незаметно обходить уважая только непосредственно авторов-производителей и тем, кто здесь и сейчас зарабатывает на софте деньги.
4. Владельцев архивов, словившим звезду и злоупотребляющим властью, проистекающей из обладания архивом результатов общественного труда, необходимо раскулачивать и лишать рычагов давления на сообщество. Собранная в любом ZX архиве информация должна быть в любой момент времени доступна любому и каждому желающему для копирования и архивирования. Казалось бы, публичный характер информации в интернете это и так подразумевает, но нет, как только дело доходит до практики, поднимается дикий вой и обвинения в воровстве того, что владельцу архива и так не принадлежит.
5. Архивам выгодно взаимное сотрудничество через открытие программным интерфейсов. Например, ZX-art имеет API, с него можно вообще автоматически получать новые программы, музыку, графику, информацию о графике и музыке. На данный момент этим пользуется только Virtual TR-DO5, автоматически собирающий всю графику, а можно через API и вовсе дернуть всю базу со всеми файлами

Pirate Captain Creed: Adventure on Halloween Island! by Molomazo



— все открыто, создание клонов и/или бэкапов через API полностью поощряется. Кто еще из архивов имеет подобное? ZXDB база в принципе открыта, но и все, все остальные коллекции огорожены и закрыты, и умрут вместе с интересом у их создателей.

6. Разрозненную информацию необходимо консолидировать. Базы — собирать воедино, чтобы количество переросло в качество. До сих пор это работало, и будет работать и дальше.
7. Консолидированную и упорядоченную информацию необходимо дублировать, бэкапить и всячески распространять, как напрямую клонами баз, так и интегрируя в проекты схожей тематики.

Насколько реально что-либо из вышеперечисленного, покажет время. К сожалению, текущие тенденции скорее обратны описываемому, и сообщество раскалывается, атомизируется, закручивается и в целом движется к тепловой смерти. Чтобы этот процесс остановить, нужно осознать, что наше общее достояние — в наших руках, то есть для выживания нам необходимо общественные интересы поставить выше личных.

RMDA / ПАРА СЛОВ ПРО RMDA

Статья написана в 2020-ом году, но в 2023 заиграла свежими красками.

«Говорят, дед-то не настоящий!»

Весна 2020 принесла не только эпидемию коронавируса, но и знатное обострение паранормальной активности у ряда граждан-спектрумистов. Более прочих хотелось бы упомянуть некую RMDA, и не просто упомянуть, а всё больше покритиковать и поругать.



rmda.su

Прежде всего, что такое RMDA и как оно началось? Главным организатором и локомотивом считается некто Максим Мучкаев, но же Unbeliever, он же MMA, он же «отец», он же самопровозглашенный «ded» демосцены. Для меня всегда было странным, как можно называть кого-то, даже в шутку, «отец». Отец кого или чего? Русской демосцены? А не громковат ли титул, за какие именно заслуги и кем он выдан, зачем ото неловкое холопство и непонятный лично мне авторитет? Честно говоря, мне это явление идолопоклонничества совершенно не близко. При всех бесспорных многочисленных заслугах Максима, у меня это шутовское чествование ничего, кроме недоумения, не вызывает.

Впервые я с этим явлением познакомился на DiHalt 2011, когда в один из дней я увидел сидящего под деревом MMA, слегка знакомого мне по фотографиям, и подошел поздороваться. В ответ я услышал,

что он MMA, и он тут всем рулит. Это заявление не вызвало у меня резкого желания внезапно пасть ниц, но, поскольку я со своим уставом в чужой монастырь обычно не хожу, я не стал в эту тему углубляться, а посмотрел какое-то время ради приличия на небольшой фан-клуб поклонников, собравшихся вокруг своего гуру, и двинулся по своим делам дальше. Странное зрелище, ну да видали и пострашнее. Я не придал этому значения, но впоследствии не раз сталкивался с этой парадоксальной и необъяснимой мне популярностью.

Что это? Это идиотский культ личности или это местный мем? Я привык относиться к этому, как к некоей общей негласной шутке, но с течением времени я всё больше сомневаюсь, что это «поклонение» имеет хоть каплю иронии в основе. Чем дальше — тем серьезнее щипы во всей этой движухе, и это уже заставляет искренне недоумевать.

Если же говорить всерьез, то самопровозглашенный «дед» известен своим участием в электронных изданиях Oberon и BornDead, известен широкой организационной ролью в большом числе сценовых проектов, а также как неоднократный и (без шуток) бодрый ведущий и организатор ряда спектрумовских пати. В какой-то момент отошел от активного участия в жизни сцены, но



emulate.su

EMULATE.SU

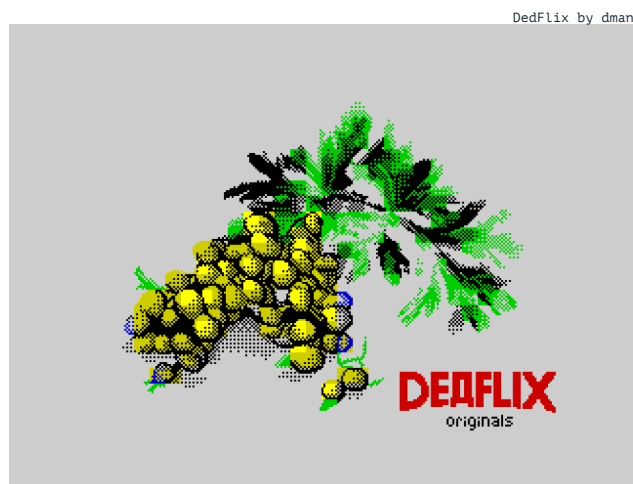




вёл околосоновый ретроблог EMULATE.SU и какое-то число телеграм-каналов по тематике демосцены и ретро. В последнее время активно делает довольно прикольные и концептуальные релизы в сайз-компо на пати.



Возможно, в этой истории не обошлось без мотивирующего влияния CaFE 2019, но к весне 2020-го года гражданин вдруг активно начал испытывать свои силы в видеоблоггинге, выпустив серию видео под названием «Сидим-пердим с дедом». Видео отличились примитивной подачей и полностью подпольным форматом., но некоторые из них затрагивают ряд довольно-таки любопытных тем и в целом рекомендуются хотя бы к поверхностному ознакомлению. Непосредственно с RMDA я впервые столкнулся в марте или апреле 2020 года., когда Максим позвонил по телеграму чтобы обсудить пару практических вопросов по ZX-Art. Мы часик пообщались, и я выслушал краткий рассказ про суть RMDA: Запад давит пропагандой, нужно не сидеть сложа руки, а подготовить серьезный ответ на уровне демосцены, путем выдачи массы релизов с общей идеологической составляющей. Слоганом всей затеи выбирается «Русские



идут». На том бы всё и закончилось, но, как человек политически равнодушный, я обдумал и задал Максиму ряд идеологических вопросов. Мои основные претензии ко всей затее заключаются в том, что RMDA эксплуатирует советские достижения в ключе современного ура-патриотизма, густо замешанного на национализме. Идеологически это - безграмотность, неглубокий и поверхностный уровень владения самим предметом, а то и вовсе слепая погоня за внешней атрибутикой, примитивный оппортунизм и косплей тупой западной пропаганды.

Лозунг «русские идут» — это первое слабое место. Если русские идут, то что делают остальные? Татары идут? А украинцы? А башкиры? Чечены? Дагестанцы? Или у вас только русские идут? А остальные тогда что? Работают? Живут? Не идут? Я знаю, при каких исторических обстоятельствах этот лозунг появился, но от этого он не перестаёт быть агрессивным даже в ироничном прочтении. Стыдливое перемазывание формулировки на «русские идут домой» не делает ситуацию лучше,



потому что автоматически становится непонятно, к кому домой идут русские и с какими намерениями. Мое мнение таково, что если хотите примазаться к советской победе, то нужно вспомнить, что победили не только русские, а советские поди. Вы или крестик снимите, или трусы наденьте: нельзя одновременно кричать «Мы — русские, с нами бог» и гордиться запуском Гагарина и победой над фашизмом. Технически, конечно, никто вам не мешает этим заниматься, но видеть такое со стороны, честно говоря, даже не смешно. Рано или поздно эта шизофрения разорвёт вам мозги, долго такое в одной голове держаться не может.

Ряд подобных соображений я скинул Мучкаеву в телеграм, чтобы послушать, как он обоснует свою позицию, а в ответ предсказуемо получил замечание, что я «не слишком умный», а вдобавок пару не вполне адекватных напоминаний о скорейшей разработке на ZX-Art фич, необходимых лично этому самому MMA. Ну, у меня не было настроения терпеть еще одного оторванного от жизни ко-

мандира, и я тупо заблокировал этого человека в своей телеге с вердиктом, что откровенное хамство я терпеть не буду.

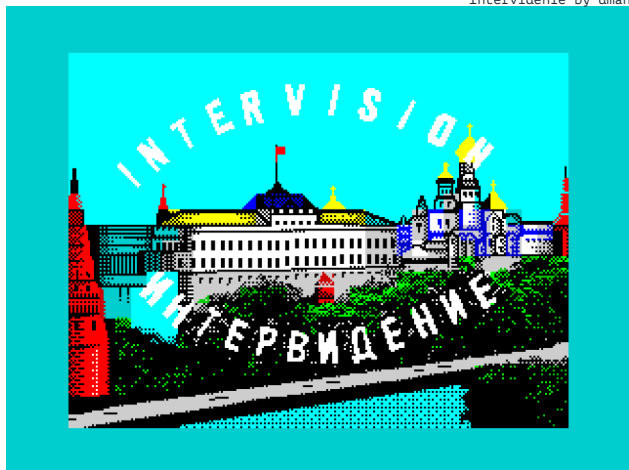
На том бы всё и закончилось, но тут от лейбла RMDA густо повалили релизы, в которых выяснились интереснейшие нюансы:

RMDA — это Русская Массовая Цифровая Агрессия. Лично меня в детстве учили, что нужно не ломать, а строить, что все народы — братья, да и вообще в лозунгах были в основном «мир, труд, май». В девяностые, конечно, весь этот идеализм накрылся известным органом, но, тем не менее, хотелось бы уточнить. Ребята, вы точно считаете, что пропаганда через агрессию — это удачная затея?

В RMDA повсюду на первом плане самодовольный MMA. Даже на сайте RMDA первое, что нас встречало поначалу — ото его гигантский ASCII портрет. Это даже не смешно, честно говоря. Нормальный человек, открыв этот сайт и увидев портрет этого человека и парохота, должен закрыть и забыть. Работы RMDA упрямо форсят их создателями при том, что качество работ посредственное, зато какого-то несмешного пафосу хоть отбавляй. Ну зачем нужно 8K видео обычному атрибутному moving shit? Зачем самих себя апвотить, давать самим себе coup de coeur на поуэте? Желание обвешаться цацками папахивает банальным карго-культом: как будто качественное видео, неуместный пафос и провинциальный пиар через яростный селфвотинг могут задрапировать унылую суть. В работах постоянно эксплуатируется тема Советского Союза. Это само по себе очень хорошо, но некрасиво использовать её как трамплин для собственного пиара.

Так, например, в целом неплохая работа про Чернобыль испорчена самолюбованием и дебильными криптопосланиями. Да и вообще, где подвиг ликвидаторов последствий Чернобыльской аварии, а где усилия кучки самодовольных дураков с

Intervidenie by dman



демосцены? Как вы вообще можете ставить это на одну планку, как у вас это в голове укладывается? Если вы превращаете подвиг в шапито, то вы занимаетесь вредительством.

RMDA не имеет смысла без запада, он на первый взгляд выглядит как попытка забороть запад, гордо продвинуть свою точку зрения и свою полезную, годную пропаганду. Проблема в том, что в реальности этот концепт без запада не существует, он его плоть от плоти. «Мы такие сильные и гордые, что будем бегать за аудиторией поуэта и доказывать ей, как сильно мы от неё независимы.» При этом, условному поуэту до нас в целом похер, они живут как рыбки в аквариуме и глядят на окружающий мир через мутное стекло своей системы мифотворчества. Не надо их переубеждать, надо развивать свои направления, свою культуру, а RMDA вместо этого усиленно чешет свой застарелый комплекс неполноценности, пытаясь понравиться равнодушным чужим дядям из западного интернета.

DEDFLIX

Погоня за совершенно избыточным и бессмысленным качеством в 8K в ютубе наводит на мысль, что цель релиза — не столько релиз как программа, а скорее релиз еще одного 8K ролика на ютубе. На том самом ютубе, который в последнее время без всяких объяснений цензурирует пророссийские каналы? Удаляет документалки про Донбасс, про Сирию. Это вот туда вы хотите натолкать своих вторичных и посредственных роликов, и вот так победить? Извините, но ото ведь даже не клоунада, это безумие. Завтра в один клик нейроадмин удалит всю вашу потешную самодеятельность и не поперхнется, просто, например, из-за советской символики. Оцените глубину задумки: устроить инфоатаку на предполагаемого противника через его же каналы с его же админами и алгоритмами. А вы в наперстки на вокзале не пробовали играть? А вдруг всё же переиграете и победите? А с шулерами в карты? Попробуйте, разок будет полезно, поставит мозги в правильный угол черепной коробки.

По каким-то причинам часть релизов RMDA были удалены с Rouet. То ли из-за того, что некоторые работы не содержали в себе ничего нового, кроме 8K видео, то ли из-за срача в комментариях, то ли по причине личной неприязни админов поуэта, я до конца не в курсе, на самом деле. Важно то, что

господа из RMDA выкатили работу POBEDA #00 75%, где кичатся взятием Будапешта, угрожают админу Pouet (венгру Gargaj-ю) тем, что сделают свой pouet и уведут всю аудиторию, да и вообще ставят в один ряд Oberon, BornDead и победу над фашизмом. Своё послание они заканчивают словами «Услышь, Подчиняйся, Молись» или чем-то типа того.

Каждый раз, когда я думаю, что дно уже достигнуто, кто-нибудь на нашей сцене умудряется пробить его еще глубже, прямиком в очередную зловонную яму. Поздравляю, ребята, с ваших художеств охуел не то что я, даже ААА охуел. Он по вашему поводу высказался «Пиарятся на костях погибших солдат», и это он еще мягко выразился. Вы, ребята, или клинические долбоёбы, или обыкновенные подонки, или и то, и другое вместе взятое.

В целом пресловутый RMDA — это такой же унылый косплей запада, как и почти вся остальная наша

демосцена. Russian, но не русская. Massive, но с тремя с половиной релизами. Agression, выплеснувшийся в личных мелочных разборках с админами поуэта. Спасибо, хоть с Digital не обманули. В целом, информационная подготовка релизов RMDA напоминает стишок про плов:

Берем укропу, потом кошачью жопу, двадцать пять картошек, семнадцать мандавошек, ведро воды и хрен туды. Охапку дров и плов готов. Именно так RMDA набрасывает в свои релизы всего подряд в надежде, что идеологический винегрет замажет их откровенную политическую некомпетентность.

Примечание из 2023-го года: после начала известных событий вся «массовая цифровая агрессия» вылилась в аполитичный пук вместо реально информационной деятельности.

Комментарии излишни.

INTERVIEW / ИНТЕРВЬЮ: НЕБОЛЬШОЙ ТЫЛЛЬ

Сегодня у нас в гостях художник, работающий под псевдонимом «Небольшой Тыльль». По очевидным причинам этот человек не торопится раскрыть своё настоящее имя, но это не мешает нам задать ему пару вопросов.

— Расскажи историю появления работы «Донецкая Народная Республика». Почему ты вообще решил, что на демопати надо нарисовать некий политический мессадж?

— У меня после начала СВО в феврале 2022 года, возникло ощущение, что единомышленников, рассуждающих аналогично мне, на самом деле много, но они находятся в состоянии смятения и протрации, и что требуется обозначить как-либо нашу позицию. Было абсолютно ясно, что всё происходящее серьёзно деморализовало людей, а внешнее давление только усилилось. В какой-то момент все наши молчали, а желто-синие уроды как с цепи сорвались. Первой весточкой стало польское демопати от Spessy.pl, куда наши прекраснотушные коллеги-художники послали свои хорошие, первоместные, аполитичные работы. На демосцене ведь принято оставлять политику в стороне, верно? Ну, как оказалось, что русскую политическую точку зрения нельзя, а западную можно и нужно. В итоге получилось так, что организаторы приняли и работы наших ребят, которые не затрагивали политику, и работы всяких мудаков, глумившихся над «русским военным кораблём» и прочим. Знатно поводили нашим

художникам вялым по губам, что тут скажешь: одной рукой принимают русские работы, потому что они отличные, и их выгодно показать на пати, а другой рукой закидывают антирусскую пропаганду. Здорово выходит.

— То есть, ты считаешь, что нужно бойкотировать западные пати?

— Надеюсь, что наши художники сделали свои выводы и не будут просто так поддерживать площадки, участвующие во вражеской военной пропаганде, а если и будут выставлять работы, то пусть это будут работы, несущие наш нарратив, нашу точку зрения. Я вообще не хочу комментировать степень наивности тех, кто в разгар военных действий послал свои работы на польское пати, но отмечу, что это абсолютно ожидаемое унижение натолкнуло меня на очевидную мысль: если там используют нашу общую культурную платформу для продвижения своих мудацких посылов, то почему мы не противопоставляем им что-то своё? В эту игру ведь можно играть ВДВОЁМ. Когнитивная война — она как раз про эмоции. Ты вроде как спрятался от телевизора и от новостей, но тебя будут продолжать когнитивно бить через результаты демопати, через людоедский пиздёж бывших соратников по демосцене. Молчание союзников и единомышленников в этой борьбе играет на руку врагу.

— А ты не думал, что война закончится, и всё это

пройдёт? Может, не надо обострять?

— Я слежу за всем происходящим уже десять лет, поворотным моментом для меня стал киевский майдан, перевернувший моё мировоззрение на 180 градусов. Так вот, на западе в демосцене давным-давно нет никаких табу на политическую пропаганду. Это только наши мальчики-зайчики боятся кого-то обидеть, и по своей наивности не видят очевидного пиздеца. На западных пати вполне нормально принять работы, где орут на Путина, или где Путин — гомосек. Я не фанат вашего президента, но вы-то сами понимаете, что означают такие работы? Это ведь не просто стёб, это очень простая логическая цепочка:

1. Президент России — клоун, людоед и нелюдь.
2. Его выбрали россияне на выборах. Значит, они не способны выбрать кого-то лучшего.
3. Значит, россияне — это папуасы, ёбанные дикари и не совсем люди.
4. Значит, россиянам своей государственности не положено, а положено стать колонией.
5. Значит, природными ресурсами будут распоряжаться цивилизованные люди с хорошей государственностью.

Если эта простая цепочка не доходит до мозга, то мне помочь нечем. Вы точно считаете, что на конкурсы, распространяющие такие нарративы, надо посылать свои работы? Вы точно верите, что «площадка может не разделять мнения автора»?

— И всё же, почему ты выбрал именно аполитичную среду демосцены для продвижения своей точки зрения? Можно ж было пойти на митинг, или ещё куда?

— После начала СВО мы наблюдали когнитивную атаку по демосценерским каналам: внезапно и неожиданно пати наполнились работами про «русский военный корабль», при этом наши люди, оказавшись в смятении и нерешительности, молчали. Мы почему-то посчитали, что тащить политическую позицию на демосцену — неуместно и неэтично. Надо ли говорить, что наши оппоненты так не думали и воспользовались всеми возможностями, чтобы нас расчеловечить и донести нужные нарративы до прозападной по своей сути аудитории. Именно поэтому я решил, что должен себя пересилить, превозмочь навалившуюся депрессию и воспользоваться хоть как-то возможностями, данными нам демосценой. Демосцена — это канал, в котором я неплохо ориентируюсь, а, значит, мой ответ будет эффективнее всего здесь.

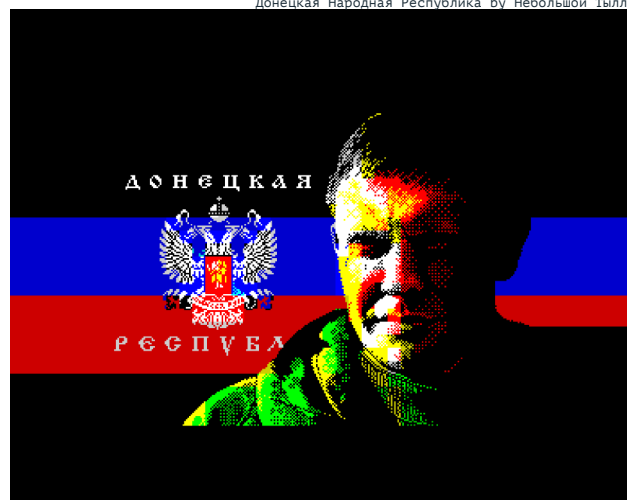
— Как ты выбрал этот сюжет, эту конкретную личность?

— Я очень чувствительно отношусь к происходящему, и совершенно не горю желанием отзеркалить людоедские желания противоположной стороны с их «жареными колорадами» и прочим трэшем. Для работы требовалось найти какой-то такой смысл, который открыто постулировал бы мою личную позицию, и в то же время не паразитировал бы на погибших и пострадавших. После недолгих раздумий был выбран Александр Захарченко, как символ личности, отдавшей свою жизнь за защиту русских людей. Тем, кто в первый раз вылез из своей норы в реальный мир в феврале 22-го, может быть непонятной его роль, но тем, кто с беспокойством наблюдал за процессами, раскручивающимися с 2014 года, объяснять ничего не надо. Изобразить столь знаковую личность в демосценерской работе — это символ и манифест. Манифест того, что мы осознаём себя и не собираемся сдавать свою идентичность.

— А почему было выбрано Cafe 2022, а не какой-нибудь Forever? Почему бы не заслать работу на западное пати?

— У меня не было на сто процентов выверенного плана, я просто в какой-то момент понял, что, если не рожу эту работу, то меня разорвёт на куски. Кроме того, будучи циничным человеком, я точно знал, что публикация такой работы на отечественном компо вызовет резкий резонанс среди зри-

Донецкая Народная Республика by Небольшой Тылль



телей, заставив распасться и обозначить свою позицию многих.

— Что произошло дальше? Ожидания твои оправдались?

— Более чем. Я даже ожидать не мог, что всё выстрелит настолько ярко и незатейливо. Я то ожидал, что на территории Российской Федерации подобная работа пройдёт преселект и подорвёт аудиторию, но тут всё случилось куда как более ярко и выпукло, чем было запланировано.

— Боюсь представить, что могло бы быть фактурнее.

— Так и есть. Ночью перед наступлением дедлайна я из всех сил дорисовал работу, доделывая последние штрихи. Не всё получилось так идеально, как я бы хотел, но нарушать правила очень не хотелось, и я сдал устраивавший меня вариант сразу же, как только получил нечто, устраивавшее меня хотя бы минимально.

— Реакция организаторов оказалась совершенно неожиданной для меня. Я, конечно, понимал, что российской общество далеко не целиком понимает, что оно втянуто в войну на уничтожение в самом буквальном смысле, но ожидал острую полемику среди зрителей, но никак не фильтр от организаторов. Так, главорг Cafe утром связался со мной и попросил «отозвать» работу и прекратить перформанс, по слухам расколовший организаторов примерно пополам. Вы представляете? Это, оказывается, такой «перформанс» был. То есть, организаторы живут настолько в другой реальности, что им в головы не приходило (и, боюсь, не всем до сих пор пришло), что это не какой-то художественный приём или попытка хайпануть, а простая человеческая позиция. Нечто, выстраданное и вымученное не ради хайпа или стёба, а рождённое для противостояния давлению, свалившемуся на наши головы только за то, что мы родились русскими, посмеив при этом распространять свою культуру и менталитет. Я чуток объясню. Во всём условно называемом «западном» мире сейчас идёт серьёзный накат на всё, связанное с русскими и с русской культурой. Вам может быть это непонятно, но цель у это «культуры отмены», как обычно, совершенно примитивная. Следите за руками:

1. Русскую культуру нужно отменить, любые связи растоптать, любое упоминание убрать из сознания обывателя.
2. Культура — признак человека, и человек без культуры — это не совсем человек, а что-то ближе к животному.
3. Бешеные звери, орки, не имеют культуры, и их можно и нужно уничтожить как можно больше.
4. Всё, что эти бескультурным недочеловекам принадлежало, нужно забрать и поставить работать на пользу «настоящей» цивилизации — Запада.

То есть, мои дорогие организаторы Cafe, вы поработали на стороне культуры отмены. Вы пилите сук, на котором сидите. Я от всей души надеюсь, что вы ото сделали по глупости и мало-душью, а не по расчёту и предательству.

— Ну, ты в итоге отозвал свою работу, или что произошло?

— Я настоял на том, что работа будет привязана к Cafe в открытых источниках. У каждого действия должны быть последствия, и эта работа будет привязана к Cafe во всех архивах навсегда, как

Stay on the light side by Небольшой Тиль



нехитрое свидетельство произошедшего.

— Давай поговорим о работе «Star on the light side». Это проукраинская работа? Почему у неё такие цвета.

— Это не проукраинская работа, но и абсолютно точно это не антиукраинская работа. Цвета вышли совершенно случайно желто-синими, я просто работал и почувствовал, что чисто визуально такая палитра поможет работе раскрыться, создать контраст настроения с посылом.

— Объясни, причем тут дети, развалины, украинский текст?

— У украинского художника ekot после начала СВО вышла работа SEM, где толкиеновский Сэм держит в руке эльфийский кристалл, отгоняющий мерзкого паука жовто-блакитными лучами. Там же присутствует текст «Оставайтесь на стороне света» на украинском. Посыл работы очень простой: мы — свет, а русские орки — тьма и омерзительные чудища. Их нужно уничтожить, они не люди. Это — часть очень любопытного нарратива, упорно насаждаемого в голову сведённых с ума людей, и просто невероятно, что этот нарратив сработал, и люди по ту сторону границы реально поверили, что русские — это какие-то людоеды и чудовища, ни с того ни с сего напавшие на них, а значит, не заслуживающие не то что права на мнение или защиту своих жизней, а на жизнь как таковую в принципе. Когда я увидел этого SEM-а, я четко понял, что нет, Ekot, твоя хуета про Толкиена не прокатит. Вы десять лет убиваете артиллерийскими обстрелами не орков и не монстров, а баб, детей и стариков. Подмена понятий не прокатит, я не

дам лично тебе соскочить с совести и заменить нас павуками. Именно поэтому на моей картинке тот же текст. Евгений екот, я забираю твой императив и ставлю его на службу, и забираю вместе с твоей мовой. Моя картинка — это ответ, это напоминание «эльфам», что их государство задолго до СВО убило столько русских детей, что этим детям уже отдельный памятник поставлен, который я и процитировал в своей работе.

— А на форевер ты зачем это заслал?

— Я специально заслал эту работу на форевер, потому что точно знал, что они не поймут, о чем здесь, и я смогу на их платформе застолбить свою позицию. Внешне работа выглядит как типично антивоенная, но ей в целом и является, но только человек в теме понимает, что эта работа — это перст указующий на безобразные преступления украинского государства, на лицемерие и гаденькое злорадство европы, на силу и несгибаемую волю донецких людей.

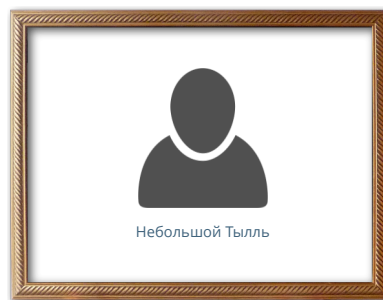
— А ты не думал, что лучше было бы тогда использовать русский язык в работе?

— Это была непростая понятийная развилка, но я уверен, что сделал правильный выбор. Детей нельзя делить по сторонам фронта, и от подготовленного, любовно взращенного и спровоцированного НАТО конфликта гибнут люди по обе стороны фронта. Украинцы — это такие же «мы», что бы на этот счёт они сами ни думали, и их дети — это наши дети, и в этом и заключается вся катастрофа происходящих событий. Украинский язык — это такой же язык, как и наш, и носители языка не виноваты в том, что умелые парни из НАТО сделали их тараном против России. Если тебя коробит украинский язык, то ты уже ровно так же нацифицирован, как и люди с Украины, радовавшиеся «колорадским шашлыкам», «кондиционерам», тортам из русских и прочему людоедскому говну. Нам предстоит долгий процесс примирения и

переучивания после того, как всех пацанов со свастиками и бафометами отправят на три метра под землю, и нормальные вменяемые люди смогут оправиться от наведённого мора.

— У тебя есть в планах как-то продолжить свою деятельность под этим лейблом? Что ты можешь посоветовать единомышленникам?

— Рождение каждой такой работы — это боль, ничего вознаграждающего в них нет. Но и удержаться невозможно, ты просто не можешь в какой-то момент больше терпеть, и обязан выплеснуть эмоцию, достичь хотя бы временного облегчения. Поэтому у меня нет точных планов, но я однозначно не смогу сдерживаться, и рано или поздно снова воспользуюсь платформой для выражения своей позиции. Что посоветовать единомышленникам? Здесь всё сложно, нам нельзя уподобляться диким скакунам, сошедшим с ума, но в то же время необходимо распространять собственные смыслы. Что это может быть? Можно делать работы, распространяющие нашу культуру. Пойдёт всё — от Ленина или Минина с Пожарским до современных мемов про Atomic Heart или Слова Пацана. Никакого людоедства и культуры отмены. Не уподобляйтесь Европе, нам с этими людьми в одной стране жить. наших людей много, поддерживайте их простыми посылами, простыми посланиями. Не обязательно быть турбо-z-патриотом, чтобы любить и защищать свою культуру.



YRGB19 / ИГРЫ С YANDEX RETRO GAME BATTLE 2019



YRGB 2019

Давайте поглядим, что ото были за игры, и почему у отдельных интеллектуально поломанных индивидов они вызвали такие бурные эмоции. С момента конкурса прошел без малого год, и сейчас можно уже очень зрело высказаться о каждой игре-участнице.

Interceptor 2020

Чья-то первая проба пера? Предположу, что кто-то осваивал новую для себя область, это само по себе неплохо, но тут как-то очень сложно что-либо наковырять, о чём говорить. Игра? Стрелял-





ка? Тысячи их, и кто-то сделал себе свою личную, ту самую.

Sochi Nights

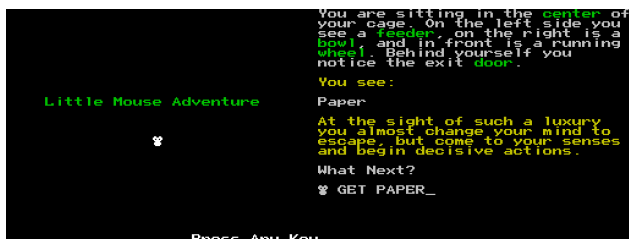
Жалко эту игру. Вроде проявлена незаурядная фантазия, сделаны оригинальный сюжет и атмосфера, и даже небезуспешно, чувствуется первоначальный задел чуть ли не на спектрумовскую Hotline Miami. А что в итоге? Два пустых уровня с ходьбой и какой-то поистине непреодолимый этап с поездной. Едешь-едешь, выезжаешь иногда за край экрана, иногда твои действия на что-то влияют, иногда нет, но трансцендентальное путе-



шествие в недостижимый Крым продолжается вечно. В общем, двоякое впечатление. Вроде кто-то старался и выдумывал, но вроде кто-то и не старался вовсе. Технические ляпы, типа выхода в космос в поисках гаража и застревания в кустах, гробят любопытную вещь. Если на секунду закрыть глаза на примитивную графику, то это какая-то пустая недооболочка без игры как таковой. Проблема же заключается в том, что не будет тут игрового процесса. Что не будет его никто делать и доделывать. Люди, которым нормально сдать такую сырую поделку на конкурс, не доведут её до конца, я в это сам совершенно не верю. А жаль. Единственное, что в игре удалось — это музыка авторства Darkman007.

Little Mouse Adventure

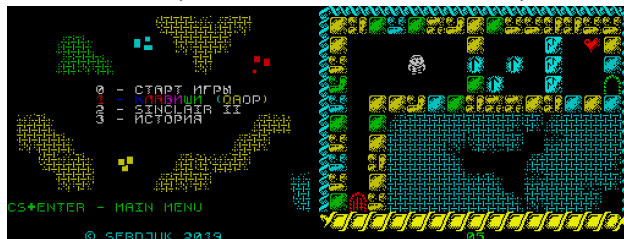
Есть тысяча и один способ прикоснуться к культуре текстовых адвентур, если обошли вас, как и меня.,



стороной. Эта игра — минимальное окошко в этот мир., легкое знакомство с целым культурным пластом, доступным в наше время только для тех избранных, кто в курсе его существования.

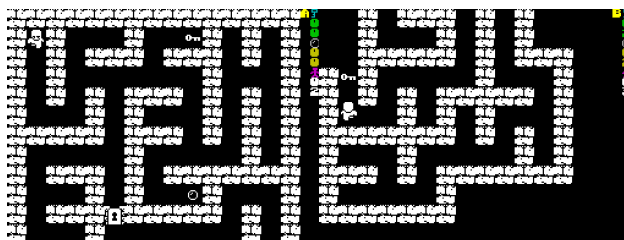
Yanga

Симпатично, с небольшим сюжетом, но это



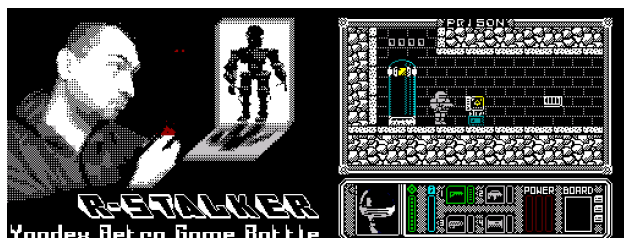
классический сокобан на новый лад. Есть, конечно, и у сокобана своя аудитория, готовая играть в него до полусмерти, но, может, пора попробовать что-то более свежее и рискованное? Свои слова подкрепляю тем фактом, что игра заняла 16-ое место, несмотря на довольно солидную подачу материала, хорошую графику и наличие сюжета.

Alone in dark maze



Эту игру лучше не критиковать, потому что у автора очень болезненное отношение к критике. Поэтому критиковать не буду, буду хвалить. А похвалить есть за что: мощнейшая динамика геймплея, прорывная чёрно-белая графика и детально поданный сюжет с незабываемым Final Cut, оставляющим игрока ещё долго сидеть в полнейшем потрясении. Рекомендую для ознакомления!

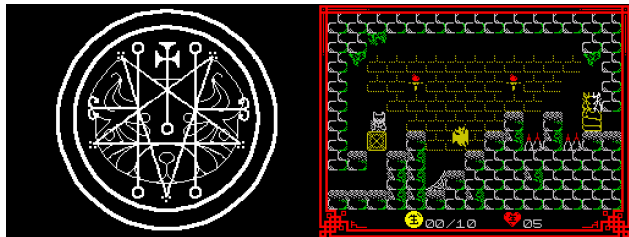
Robo-stalker



По заявлению автора, игра сделана на компилированном бейсике. То что она немного деревянная в управлении, заметно сразу, но для бейсика всё получилось прилично. Мило, по-домашнему, прямо как homebrew восьмидесятых. Главное,

чтобы автор на этом не остановился, а нашел толкового художника (уже закончившего работу над диззи, например) и поработал как следует над плавностью геймплея.

Mantra Kill



Игра на готовом движке, не лишена некоего стилистического обаяния, но это всё ещё тот самый стандартный платформер. При чем тут Лао-Цзы? Почему он в статуях? Что происходит? Зачем надо проходить этот лабиринт? Я провёл в игре минут двадцать, не больше. Сколько-то комнат прошёл, но нет никакого стимула вернуться и продолжать. Говорят, там есть целая мини-метроидвания, но небольших текстов и стандартного геймплея недостаточно, чтобы дотерпеть до конца.

Pre-ZU

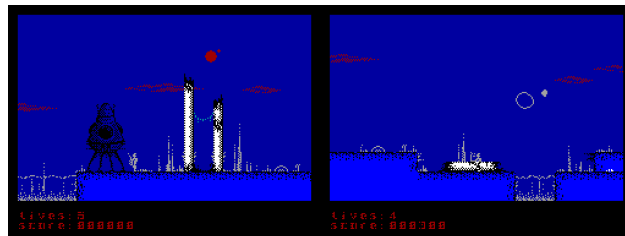


Атрибуты, перемешанные с максимально харизматичными животными в роли главных действующих лиц. В первые секунды знакомства с игрой не понимаешь, в чём прикол: графика странная, всё какое-то примитивно-психоделичное, как будто в игру воткнули плейсхолдеры и затычки под несделанную ещё графику. Тем не менее, игровой процесс затягивает, хочется играть и проходить. Шарм, которым обладают главные герои-животные, подкупает и сглаживает впечатление от сырой (хоть и стилизованной) визуальной части.

Кривая обучения налажена филигранно, в лучших традициях современных игр, напрямую заточенных на вовлечение как можно более широкой аудитории, но основной минус игры в том, что, мощно начавшись, игра столь же резко обрывается. Дав вкусить игрового процесса, его тут же забирают и закрывают, отчего остаётся ощущение незавершённости и недосказанности. Как демоверсия концепта игра вполне состоялась, но с таким потенциалом ожидаешь как минимум блокбастера,

а, как показала практика, почти год уже прошел, а сиквела не видно и не слышно.

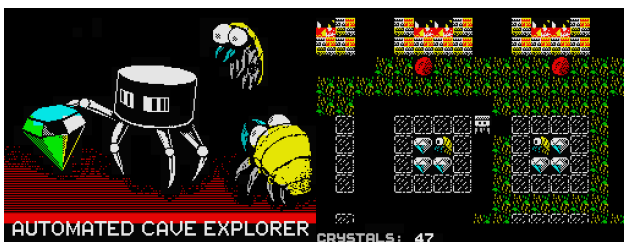
Quest For Elements



Стандартный платформер на готовом конструкторе, который вывозят нестандартная и свежая графика на пару с хорошей ностальгической тематикой. Я не смог пройти оригинал, поплевался и выключил после пары попыток, но ререлиз прошёл без больших затруднений. Жаль, что, кроме правок игрового баланса, он не привнёс ничего кардинально нового в игровой процесс. В целом, эта игра являет собой отличный пример, как из AGD можно слепить конфетку. Отдельно хочу отметить любопытный нюанс: в игре у героя нет оружия, нет цели всех поубивать и покорить. Странно и неожиданно приятно видеть такое доминирующей колониальной культуры условного запада. Посмотрите на классические западные игры и фильмы восьмидесятых-девяностых: их фабула — зеркало отголосков менталитета белого уберчеловека, ступившего железной поступью на чужие планеты и очистившего их от мерзких аборигенов из бластеров и ракет. Наше детство и игры, на которых мы росли в девяностых — это вакханалия насилия и доминирования. Наши герои — Dan Dare, Freddy Hardest и Commander Serena из Phantis, железной рукой наводящие порядок в чужих звёздных системах. Эти прекрасные и любимые игры — отражение культуры господствующего на западе класса, и в их системе ценностей ничего иного быть не может по определению. Нам же, родившимся в восьмидесятых и раньше привита и другая модель, в нашем людоедском мире кажущаяся непрактичной и излишне романтизированной, идеалистичной, но даже тридцать лет спустя не потерявшая своей привлекательности. Мысль, что новые миры покоряются не бластером, а наукой, трудом и превозмоганием трудностей — это именно то, что, осознанно или нет, но транслирует эта игра, и приятно осознавать, что даже в 2019 году эта некогда прогрессивная модель не исчезла и не замылилась, несмотря на уродливейшее бытие, определяющее наше сознание. Кстати, за яркими примерами порождения капиталистического образа мысли далеко ходить не надо, на этом же конкурсе есть игра «Space Monsters meet THE HARDY». Я не хочу сказать, что авторы этой игры

какие-нибудь монстры или идиоты, ведь эта ментальность в конце прошлого века накрыла по сути всех нас, просто очень удобно показать разницу подходов. Мы сами-то не замечаем, какими кровожадными животными нас делает человеко-ненавистническая идеология империализма. В этом подходе, бесспорно, есть свои приятные нашей природе аспекты, так как мир не чёрно-белый, но было бы действительно интересно видеть игры, подающие пример самопожертвования и труда во имя науки и человечества, а не пример яростного снятия скальпов с отвратительных и богомерзких инопланетян.

Automated Cave Explorer



Хорошим, слитный и гладким Boulder Dash, в который физически приятно играть. Ничто не раздражает, механика игры отточена и реализована на твёрдую пятерку. Главный минус игры в том, что это всё ещё Boulder Dash. Освежённый, реновированный, припудренный, но это он, и ничего революционного игра не вносит. Имеет ли новая реализация классической фабулы право на жизнь? Разумеется, но для захвата широкой аудитории нужно реализовать нечто более серьёзное, чем голый игровой процесс. Скажет, подача, анимации, боссы — это всё классические неотъемлемые компоненты игрового процесса, способные удержать у руля даже не фаната жанра. Здесь их нет.

The Order of Sleeping Dragon



Игра-дебют от разработчиков из Финляндии, оставившая приятное впечатление детального и проработанного приключения от новичков жанра. Здесь нет откровений в сюжете и атмосфере игры, но есть хорошие, не дающие скучать повороты сюжета и неплохая игровая механика. Это — хороший pet-project, чья-то воплотившаяся мечта о собственной игре. Для уровня спектрума приклю-

чение вышло просто великолепным и очень масштабным., но для игрока, избалованного jrpg, здесь не хватает размаха и глубины повествования.

Игре недостаёт серьёзного арт-директора, который смог бы выжать все соки из графической составляющей, выведя проект с уровня amateur на уровень hardcore, да и в проработке игровой вселенной требуется более серьёзное отношение. В остальном, игру можно считать прорывом на ZX, потому что подобные игры на платформе можно сосчитать по пальцам.

Ernesto's Adventures



Логическая игра с неплохим визуальным оформлением. Поначалу я не въехал, как играть но позднее вернулся и довольно быстро освоился. Игровой процесс увлекает и умеет немного удивить, сложность вполне вменяемая. В целом, для любителей головоломок игра хороша., но у меня стандартное замечание к подаче материала. Очень хорошо, что есть сюжет, есть хотя бы 53 иллюстрации, есть даже outro, но хотелось бы более навороченную графику. Тайлы можно было бы сделать 3x3 знакоместа, а остальные элементы разместить иконками внизу в оставшихся трёх знакоместах. Визуально получилось бы намного мощнее, можно было бы даже где-то рарер задействовать в спрайтах. Кроме того, можно было дать персонажам какую-то мелкую анимацию, чтобы пауки шевелили лапками, например, а Эрнесто реально шёл с клетки на клетку (на чёрном фоне это не очень сложно сделать). То есть, хорошие заставки, крупная цветная анимированная графика — это, на мой взгляд, то, чего не хватило игре для того., чтобы стать блокбастером.

RoboBro Episode 1

Лет тридцать назад игра произвела бы фурор:



разнообразная, цветная, симпатичная, но сейчас мы изрядно избалованы. Есть SNES, есть игровые автоматы, есть любой черт лысый в трёх эмуляторах и пяти FPGA-реализациях. Поэтому одной графикой сейчас не обойтись, особенно если уши Grell & Fella так и торчат из каждого угла. Вот здесь — Peter J. Ranson, а вот тут кусок ещё чей-то. Графика сильно неравномерна по качеству и плавает по стилю. И это было бы ещё полбеды, но геймплей местами реально утомительный, особенно подъём в гору. Прикольно, что уровень с подъёмом рандомизирован, но иногда это играет не на руку игроку, создавая то ли невозможные, а то ли и вовсе нереальные для прохождения головоломки. С другой стороны, подача неплоха: есть замануха в виде глобальной карты, есть очень приятные бэкграунды пещер и деревьев. Игруха довольно отзывчивая и резвая, в этом плане всё на месте. Но причем тут робот? Почему он такой инфантильный? Где сюжет? Кому-то зайдёт и такой «сценарий», но не так уж и сложно сделать запоминающееся. В общем, авторам желаю всяческой удачи, но работать им ещё и работать, сшивая игру из разнородных кусков в единое непротиворечивое целое.

Just a Gal



Я не фанат гонок, и не слежу за новинками жанра, поэтому вполне мог пропустить какие-нибудь иконы жанра. Последнее, что я помню из спектрумовских мотогонок, был SuperBike TransAm, в который я играл уже достаточно взрослым, и который проходил множество раз. Его трёхмерное разнообразие потрясало и удивляло даже несмотря на то, что и тому моменту я уже видел и DOOM, и прочие дюкнукемы. Более ранним воспоминанием с кассетного детства приходит на ум Enduro Racer, в котором были дикие прыжки, объекты на обочине, автомобили, вода и прочее, но который был совершенно аркадным по сравнению с Just a Gal. Впечатление от игры двоякое. С одной стороны, налицо очень глубокая проработка деталей, это по жанру ближе к симулятору. Отличная графика, прикольный эффект горизонта, хорошо проработанная система заездов — всё очень серьёзно. С другой стороны, играть будет разве что маньяк:

1. Такое ощущение, будто мотоциклы соперников

мощнее. На прямой они почти всегда уходят за горизонт.

2. Вырваться вперёд можно только на поворотах, рискуя там, где соперники трусливо жмут на тормоз.
3. Никакой подсказки, в какую сторону будет поворот, я не видел. То есть, игра превращается в аркадное развлечение «среагируй на поворот».
4. Соперники безнаказанно таранят сзади.
5. Я ни разу не смог прийти в квалификации на любом месте, кроме последнего, хотя прийти первым в основном заезде несколько раз удавалось. Не знаю, как надо ездить, чтобы пройти квалификацию хоть с каким-нибудь результатом.

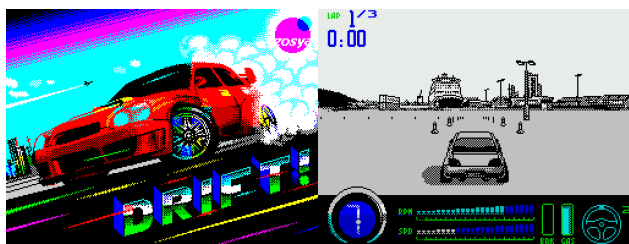
В общем, на покатах пару вечеров меня хватило, но проходить весь championship я едва ли стал бы.

Hunt Buck: Nuclear Defence



Самое большое разочарование конкурса лично для меня, и в то же время самая зацепившая и заинтриговавшая игра. Как такое возможно? У игры есть мощный задел на то, чтобы стать невероятным хитом. Её просто интересно изучать, проходить лабиринт, пробовать какие-то идеи, осваивать новые коридоры, включать какие-то рычаги. У героя с собой есть бомба, которой, может быть, удастся взорвать вон тот завал в тоннеле? Есть взломщик, который, наверное, где-то можно будет применить, открыв вон ту дверь, за которой ходит какой-то странный робот. А вон механизм, напоминающий телепорт, как его включить? А вон там терминал какой-то стоит уникальный, может, он откроет двери? А тут на этаже значки радиации, видать, лучше так просто туда не лезть. Интригует всё это? Невероятно. Прикол в том, что ничего из вышеперечисленного не реализовано. Даже бомба и взломщик, за которыми надо в машину отдельно зайти, ничего не делают. Жаль, потому что игра могла бы быть эпической, но сейчас это просто хорошая бродилка-боевик, где пол-лабиринта вообще посещать не надо, а сюжет обрывается, толком не начавшись. Возможно, авторы доделают её когда-нибудь но, к сожалению, ничего про это не слышно даже год спустя.

Drift!



Графическая презентация выше всяких похвал. Это — игра-блокбастер с проработкой деталей уже совсем не спектрумовского уровня. Прекрасный пикселарт, векторное 3D, цифровые голосовые сэмплы — всё это просто невероятно. Почему же тогда четвёртое место, а не в тройке? Дело в геймплее, геймплей замороченный и с очень высоким порогом вхождения. Большинство запустит, полюбуется на заставку, разобьет машину об первую же избушку и выключит игру. Разобраться в игровой механике станет точно не каждый: гонки и так не самый популярный жанр, а тут ещё и довольно хитрый геймплей. Разобравшихся в игре, правда, тоже хватает, судя по комментариям в интернете.

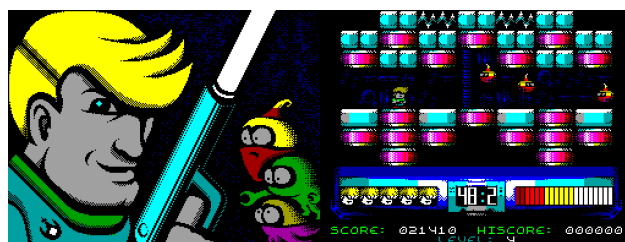
Yazzie



Эту игру я до конца прошел полгода спустя после конкурса, и это говорит о ней больше, чем что-либо из того, что я тут напишу. Да, таки прошел, но да, только полгода спустя. Игровая механика отточена идеально, что традиционно для игр Дениса Грачёва, и так же традиционна для него серьезная техническая составляющая. В этот раз — вся игра выполнена в режиме мультиколора, что серьезнейшим образом ограничивает практически любой аспект игры, вынуждая выбирать между сложностью подачи игровой атмосферы и техническим трюком. Отсюда закономерно следует вопрос: а стоила ли новая взятая техническая вершина этих ограничений? В демосцене ответ был бы однозначно «да», но в играх всё не так однозначно. В данном случае ещё не стоит забывать, что игра сделана в рекордно короткие сроки, за неделю или две до окончания конкурса, но, тем не менее, спешка — слабое оправдание для космического упущенного потенциала. Каждый раз, когда я смотрю на большинство современных игр, меня не покидает мысль, что их можно было бы

сделать визуально выдающимися, не прикладывая вообще никаких особых усилий, а применив готовые визуальные привычки и наработки. Да, на практике, так легко всё не работает, не факт в том, что, добавив чуток теней и освещения в готовую графику, я бы сделал из говна конфетку почти в любом случае. Тем обиднее, что анимация врагов в игре просто идеальна. Башковитые черты великолепно анимированы и вызывают полное погружение в выдуманную игровую вселенную, и ровно того же уровня детализации хотелось бы видеть от всей остальной графики.

Space Monsters meet THE HARDY



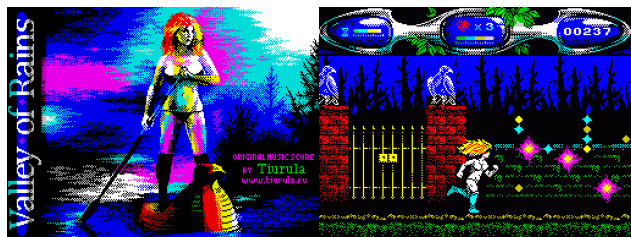
У меня осталось очень двоякое впечатление от этой игры. Посудите сами: здесь революционный код игры, позволяющий подобную динамику показать в мультиколоре, как будто это не старый добрый спекки, а таймекс на стероидах. Здесь также отличная графика, дающая сто очков вперед всем нирванам и бифростам. Чего не хватило? Не хватило игры.

Персонаж носится с бешеной скоростью по уровням, не давая передохнуть и выстроить тактику прохождения. Подозреваю, что это связано с техническими ограничениями движка, при которых такой темп смотрится естественнее и позволяет скрыть некоторые огрехи, присущие видеорежиму. С другой стороны, в нашем детстве таких игр хватало, и никто не ныл. Возможно, нужны ещё какие-то составляющие хита, чтобы невозможная технодемка превратилась в культовую игру.

Например, предыстория и подача игрового сюжета, которых в игре особо-то и нет. Кто такой Харди? Что за инопланетяне? Что у них произошло, в чем антагонизм? В Dan Dare и Freddy Hardest были жесткое приземление и потеря транспортного средства, а что мешало сделать подобную предысторию здесь, с учётом тридцатилетнего опыта изготовления спектрумовских игр? Предположу, что виной тому жёсткие технические ограничения, но это не столько оправдание, сколько объяснение. Отдельно отмечу, что по коду и возможностям движка эта игра, вероятно, единственная в своём роде на платформе, а по графике — единственная на сегодняшний день игра на ZX, полноценно

реализующая возможности мультиколора. Слабоват сюжет, слабоват персонаж, да и механика игры слишком специфическая, не дающая вкусить и распробовать аркадности в полной мере, отсюда и занятое второе место.

Valley of Rains



Сложно перехвалить эту игру, это не игра, а чудо во плоти. Мечта и святой грааль многих спектрумистов, Savage от Dave Perry и Mick Bruty, но созданный по канонам, технологиям и игровым стандартам двадцать первого столетия. Нет абсолютно ничего удивительного в том, что она заняла первое место, и сорвала все зрительские призы. Впору заводить новую категорию олдскул среди олдскула, потому что таков общемировой тренд.

Дело не в том, что слишком многие хотят срезать углы на использовании AGD и иже с ним, но дело

в том, что массовая культура, диктуемая капитализмом из-за самой эффективной самоокупаемости, навязывает массовый ментальный шаблон быстрого и одноразового развлечения, клиповости сознания.

Зачем стараться и вкладывать серьезные усилия, когда ты можешь получить ту же сумму фидбека через дешёвые, но массовые отзывы?

Зачем угорать по качеству, если можно привычно напрячь свою «креативность» и высрать очередную жвачку, идентичную по вкусу и запаху натуральной?

Олдскул обречён на попсовизацию, мастодонты прошлого, готовые тратить безумное время на реализацию своих задумок, неизбежно уступят место тят-ляп подельщикам, освоившим нехитрый инструментарий, и завалившим предложение своими безыдейными поделками, которые никогда не перерастут из количества в качество.

У вас есть настоящие представители старой школы, такие как Zosya Entertainment, упоротые и по-настоящему уникальные. Цените их, этот праздник не будет вечным.

YRGB19COMMENTS / КОММЕНТАРИИ К РАБОТАМ С YRGB19

Событием декабря 2019-го года стал, несомненно, Yandex Retro Games Battle. Спектрумовский конкурс без скандалов, интриг и идиотов — это впустую потерянное время, вот и YRGB всколыхнул сцену, обострив и обнажив всевозможные психические отклонения, к сожалению, присущие игровому сообществу.

У некоторых индивидов появление классных игр и вовсе вызвало эффект пачки дрожжей, брошенной в мутные воды, плещущиеся в их черепных коробках. Не подумайте, будто я критикую конкурс за активность, просто так повелось, что только тот, кто ничего не делает по-настоящему серьезного, не зарабатывает в ответ потоков говна.

На этот раз особо одаренные проявили себя в бурных обсуждениях видео на канале Евгения sincLAIR, на форумах и непосредственно в комментариях на сайте самого конкурса. На этот раз охота на ведьм развернулась в попытках выявить и наказать участников за клоновость и вторичность. Тут кому-то почудился клон Earth shaker, там упомянули клон Savage, а кому-то и вовсе

перекрашенный движок от Savage померещился.

Факт, что на 99 игр из 100 можно найти схожую по жанру игру, по видимому, оказался непосильным для мыслительного процесса граждан, поэтому они привычно и без тени сомнения высрались в комментариях. Самое прискорбное то, что, подобно товарищу Шарикову, эти товарищи не гнушаются высказывать «советы космического масштаба и космической же глупости» несмотря на то, что в реальности они ни байта не понимают в коде обсуждаемых ими игр. Воистину, каждый отбитый дурак в наше удивительное время имеет право высказаться и быть услышанным, и нам с этим блядским цирком всерьез предстоит жить и существовать и далее.

Особо одаренные, например, на некоторых форумах побежали постить скриншоты из старых гонок и задаваться вопросами: а не плагиат ли это? А нет ли тут нарушений правил? Ребята, ну вы всерьез хотите сказать, что кто-то из участников спланировал игровой движок из чужой игры и выставил на конкурс? А у вас кроме пустых слов



есть какое-то исследование кода, сравнение ассетов? Или вы просто несёте ахиною, как больные в спецзаведениях? Впрочем., вопрос риторический, в нашем сообществе пациентов клиники им. Кащенко куда как больше, чем хотелось бы иногда думать. Кому-то и вовсе игры сами по себе оказались недостаточно хорошими, чтобы тратить на них своё личное время. То есть, высраться в комментариях ретро-сообщества времени хватает, а запустить и нажать три с половиной кнопки времени нет. Впрочем, голосовать за игры по видео с ютуба — это вполне нормально для некоторых господ, не стоит этому удивляться.

Чтобы не быть голословным, приведу здесь подборку цитат разнообразной степени фейспальности:

- «Да тут похоже большинство игр — это псевдо-игры. Тяп-ляпы на скорую руку, даже на демо-версию не тянущие. Особенно Дрифт.»
- «Рамка вокруг экрана, мордахи в левом верхнем и верхнем правом углу, такая же анимация дёрганья вверх-вниз ГГ. Всё это просто кричит о диззи»
- «Ставлю 8-ку, хотя это очередной клон Диззи, один в один.»
- «особенно напрягает в таком необходимость проматывать заставки»
- «Вероятно, это дизасм-болезнь, доставшаяся от сэвэйджа»
- «Снижу балл за схожесть с выше названной игрой.»
- «Просто клон Savage.»
- «плагиат Crazy Cars»
- «плагиат внаглую Enduro Racer»
- «Неактуальный жанр.»

- «Опять форк какой-то на лазер-сquadron»
- «Тоже плагиат.»
- «Почему на русскоязычный конкурс текстовая игра на английском языке? Где логика?»
- «тоже самое про игру сделанную на движке от Диззи»
- «Обзор этих игр был на vtrdos пару месяцев назад»
- «Valley Rain конечно содрали Savage один в один, даже оформление»
- «Это же SAVAGE / Чуток графой поменяли...»
- «Результатом стало: говняндрекс и говняндрекс из Спектрума сделал гонекрекс»

Хочется спросить у этих комментаторов, ну вы хоть какую-то минимальную ответственность за слова представляете себе? Или ответственность — это полностью чуждое понятие из другой вселенной? Впрочем, вопросы это всё риторические. Умение сложить из слов предложение еще не подразумевает наличие мыслительной деятельности, поэтому всерьез относиться к этим отзывам не стоит, вменяемых людей тоже хватает, но они тихие и не бегут впопыхах закармливать своим тупорылым мнением всех окружающих.

Яндекс-конкурс уже хотя бы потому удался, что всколыхнул игровое комьюнити.

Да, мнения у многих высказавшихся людей, мягко говоря, не блещут ясностью рассудка, но, как говорится, других спектрумистов у меня для вас нет. Особенно доставили разговоры про авторские права и клоны. Выскажу на этот счет своё мнение: нарушений правил нет. Игра, сделанная «по мотивам» должна цитировать персонажей или игровую вселенную, а таковых на конкурсе нет. Судя по отсутствию реакции со стороны организаторов, они это мнение всецело разделяют.

По остальным же претензиям хочу напомнить лоботомированным товарищам: вам на халяву дали разом 19 новых игр, половина из которых стала бы событием сама по себе, если её опубликовать в отрыве от конкурса. Выключайте нудёж, включайте уже игры, поиграйте немного, как в детстве. Вам же тогда не было важно, что R-Type или Chase H.Q. — порт с игрового автомата? Хорошо ведь игралось, что ж вам теперь-то не играется? Может быть, дело не в играх, а в вашей типично потреблядской зажатости? Нет, я всецело согласен, что в интересах конкурса надо выяснить каждую деталь, разобраться, нет ли нарушений, нет ли подвоха. Так разбирайтесь, открывайте код, сравнивайте движки, кто мешает-то? Так ведь нет же, за исключением некоторых здравомыслящих

товарищей никто разбираться в коде не стал. Куда как проще набалаболить без доказательств в комментариях.

Резюмирую: Яндексу желаю удачи в дальнейшем продвижении на ретросцену, авторам выражаю благодарность за реально отличные игры, а идиотам от всей души рекомендую лечиться электричеством.

CAFE19GFX / ОБЗОР НОСОРУ ГРАФИКИ CAFE 2019

*«Брюс Ли! Сальвадор Дали!
Не ебут меня и не ебли!
Живопись — лажа,, и книжки - хуйня!
Никогда это всё не ебло меня!»*

(с) Голос Омерики

Этот обзор был написан на стыке 2019/2020 годов, но, как показало прошедшее время, актуальности не потерял.

Графику с Cafe 2019 никто не прокомментировал. Сложилась любопытная ситуация — графика есть, а отзывов нет. Довольно странно такое видеть для крупнейшего спектрумовского пати, но в целом для тех, кто следит за происходящим на график-сцене спектрума, это не очень удивительно.

Графическая сцена переживает перерождение: очередное поколение художников умерло, и ему на смену пришли другие люди, которые, впрочем, себя непосредственно частью чего-то большего, той же графической сцены, не осознают, и, возможно, уже и не осознают, оставшись на уровне личного хобби-развлечения. Графическое сообщество слишком долго жило в парадигме «от компо до компо», когда работы делались не потому, что невозможно в себе удержать идею, а для того, чтобы показать работу тусовке.

Возможно, такое развитие событий имеет намного более здоровый характер, чем цепляние за старые нафталиновые традиции. Могу лишь констатировать факт, что ренессанс сценовой графики 2013-2019, который мы наблюдали, подошел к концу. Будет ли дальше что-то или всё сдохло — покажет время (примечание: время показало, что можно отличную графику делать и вне демосценового дискурса). Фактом сейчас является лишь то, что на смену усталым и приунывшим пришли другие, активные и плодотворные, хоть и работающие в другой, параллельной от привычной тусовки, плоскости. Эта же апатия захватила и Нуре: старые умерли, молодые не родились, поэтому там, где раньше не утихало бурное обсуждение новых работ, споры о технике рисования, теперь мёртвая тишина, изредка нарушаемая единичными мощными статьями самых крепких мастодонтов...



CAFe 2019

Поэтому я решил, что кроме меня оставить пару слов о графике с Cafe 2019 особо и некому. Мне, боюсь, далеко будет до бурных дебатов, которые разгораются о каждой новой работе на телеграм-канале элиты спектрумовских художников, но я всё же попытаюсь свои пять копеек вбросить по этой теме.

Предваряя конкретику, скажу, что конкурс не явился прорывом, но работы собрал хорошие. Возможно, если бы у организаторов был какой-то опытный активист по работе с аудиторией, он мог бы пригласить и заинтересовать намного больше участников, но имеем что имеем. По традиции прокомментирую работы в обратном порядке — от последних мест к первым.

11 Creonix — Dizzy

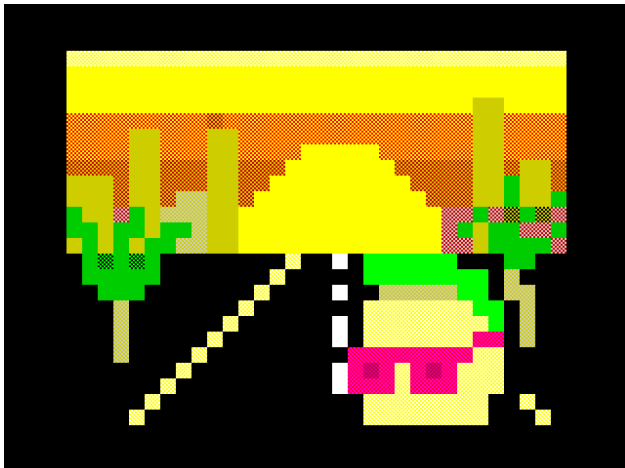


По какой-то причине на пати не было отдельного Lowres компо, и, подозреваю, что именно поэтому эта 53ц работа оказалось в общем списке.

Обсуждать тут особо нечего: характерное наивное, детское мироощущение человека, рискнувшего рисовать без конвертера и чужих работ в качестве

референсов. Ругать здесь нечего, именно так и будут выглядеть работы большинства «художников-копистов», если их зачем-то вдруг заставить рисовать из головы.

10 Creonix — Heat



Снова примитивизм. Автору уважение хотя бы за то, что он не боится показать, как рисует из головы, потому что многим заслуженным художникам такая смелость не характерна. Скорее наоборот, типичный элитарий от спектрумовской графики именно так и рисует, если его лишить возможности копировать чужую графику. Помните, что без опыта и практики с первой попытки сделать оригинальную работу смогут единицы. Скорее всего, попыток понадобится куча: из головы сначала пойдёт всё то наносное говно, которое там успело накопиться: говномультки, алкогольный треш, чужие персонажи, подсмотренные идеи — и это в лучшем случае, а чаще всего там и вовсе пусто, и кажется, что не на что опереться и нечего развивать.

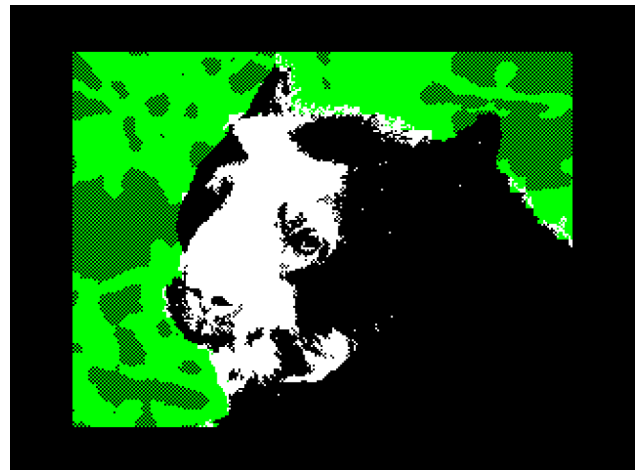
Только когда весь этот мусор будет переработан и отброшен, появится первый неуверенный тонкий слой культурного фундамента, над которым нужно работать и работать: ухаживать, удобрять, культивировать. А если вдруг кому-то кажется, что ему не хватает всего лишь отличной идеи, чтобы сделать так же круто, как у опытного иллюстратора в интернете, то он просто бытовой дурачок.

С идеями не рождаются, их надо выстрадать и синтезировать на основе долгого пути.

К сожалению, девять человек из десяти на нашей сцене обречены остаться на уровне вот этих вот детских образов уровня школьной тетрадки.

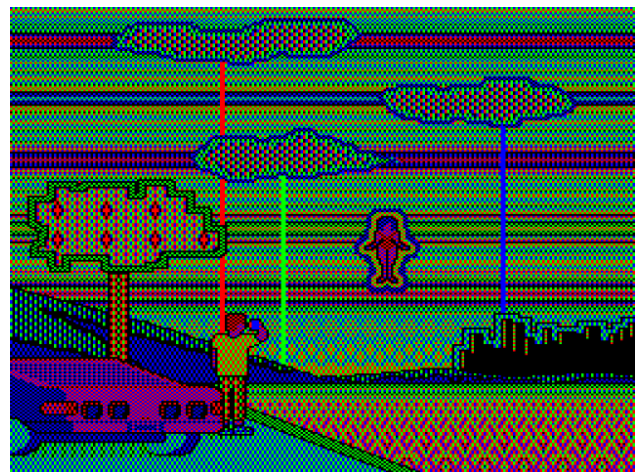
9 haywire — Bear in Zoo

Сконвертированный с собственной фотки медведь, слегка подчищенный рунами — это формально



полный порядок, но, как художник художника, хочу у автора спросить: а чего ты хотел добиться, когда ты рисовал такую работу? Получился ведь типичный клипарт из ворда. Неужели целью было сделать клипарт из ворда?

8 pixelrat — Cool Photo



Примитивная перспектива, присущая восьмибитным играм — это и хорошо, и плохо в случае с работами pixelrat. Да, эта картинка выиграла бы, если бы была хоть чуточку в более сложной перспективе и в более трёхмерном ракурсе. Проблема картинки в том, что из-за примитивизма её мало кто вспомнит, она теряется среди кучи таких же, по-детски наивно исполненных работ. С другой стороны, фирменный стиль pixelrat именно такой, и менять его было бы изрядным преступлением, а вместо этого нужно развивать его дальше и дальше, само направление интересное. Я ни в коем случае не буду советовать обратить своё внимание на какие-нибудь вещества, помогающие работе фантазии — автору они явно не требуются.

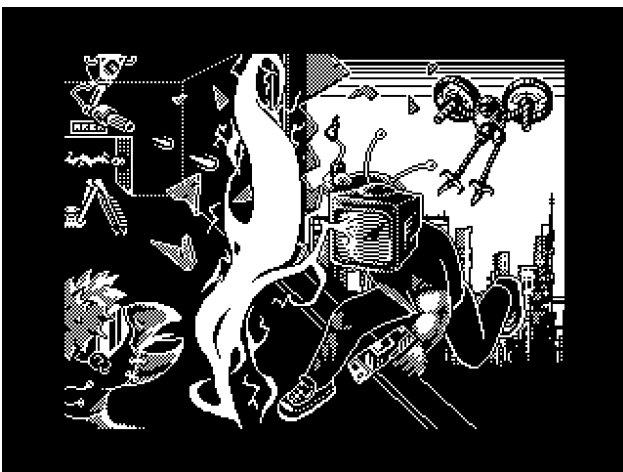
7 pixelrat — City Heat

Если клеить ярлыки, то это можно назвать восьмибитным геометрическим ретро абстракциониз-



мом. Я не фанат такого жанра, но определённая эстетика в картинке имеется. Немного напоминает всякие малоосмысленные паттерны на стенах детских садов или поликлиник из моего детства. Так выглядели узоры на стене возле кабинета зубного, которые долго рассматриваешь, сидя в очереди, или абстрактные иллюстрации на стенах рекреации начальной школы. Хорошая работа, совершенно непатийная, но и у неё такая же проблемы, как у восьмого места: её потом вряд ли кто-то вспомнит. Кроме того, демопати — это про клиповое сознание, тут формат такой, что никто разглядывать ничего не будет, зритель стремительно бахнет циферки в анкету и пойдет пить пиво. Работа заслуживает другого формата и применения.

6 aturbidflow — Once I had a dream

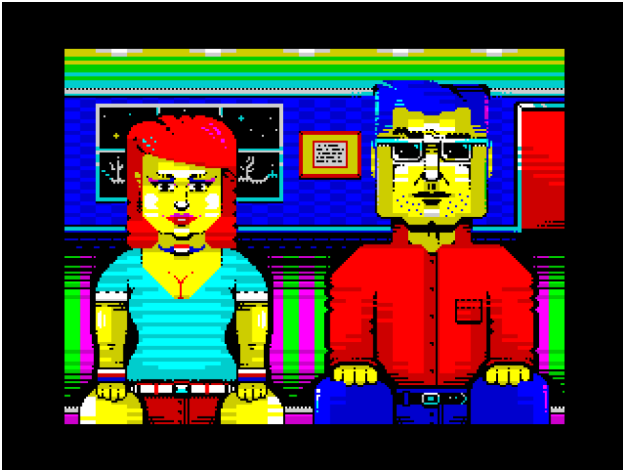


В фантасмагории происходящего на картинке прослеживается чёткое влияние эстетики восьмибитных игр с приставок. Приставочные игры той же NES имеют собственное узнаваемое лицо: во-первых, жанрово это скорее всего экшн, полностью в 2D. Обусловлено это аппаратными архитектурой: есть спрайты и скроллинг экрана, нет клавиатуры (что исключает текстовые квесты), нет рисования геометрических примитивов (что

исключает почти любое 3D). Во-вторых, имела место жёсткая цензура рынка со стороны Nintendo, зорко следившей за тем, чтобы откровенного говна или диких экспериментов было поменьше, а «пиу-пиу» блокбастеров побольше. Эдакая невидимая рука рынка. Сравните это со спектрумом, централизованной цензуры, и который долгое время держался на доморощенных шедеврах школьников и студентов: у нас были игры про побег крота из тюрьмы, симулятор дробки, трёхмерная бродилка по пирамидам, монстр на лыжах, заправка ракеты, оборотень в изометрических лабиринтах, симулятор школьника, текстовые приключения и ещё хрен знает что. Поэтому в случае с приставкой можно говорить о каких-то жанровых стереотипах, а в случае со спектрумом — едва ли. На мой взгляд, данная работа просто пропитана именно приставочной жанрово-сюжетной эстетикой. Это не делает её хорошей или плохой, но любопытно констатировать сам этот факт. Многие спектрумисты мечтали об этом всём: о стрелялках, лазерах, туррелях, летающих роботах, то есть обо всём том, что свалилось на наши детские головы мутным культурным потоком начала девяностых, и что было там трудно реализовать на плохо подготовленном к такой динамике компьютере. Несмотря на хорошую прорисовку деталей (город, летун, туррель, телевизор), основная проблема работы в зашумленной и невнятной композиции. Впрыгивающий в окно герой хорош, но в общую перспективу вписывается плохо. Тут вообще проблема в том, что перспективы, как таковой, и нет, ровно как её частенько не было в старых играх по техническим причинам. Кроме того, черно-белая палитра представляет собой непростой вызов в отношении композиции: когда цветов нет, отделить передний план от заднего намного труднее, и здесь герой сливается с домами на фоне. В чёрно-белых работах отлично управлялся с композицией CatMan: в фонах он жертвует детализацией, зато персонажи обычно очень прорисованы. В общем, сама по себе попытка хорошая, а картинка запоминающаяся, но перспектива и композиция подмачивают общее впечатление. Даже если так и было задумано для схожести с видеоиграми и сумбурностью сна., всё равно стоило бы это реализовать по-другому.

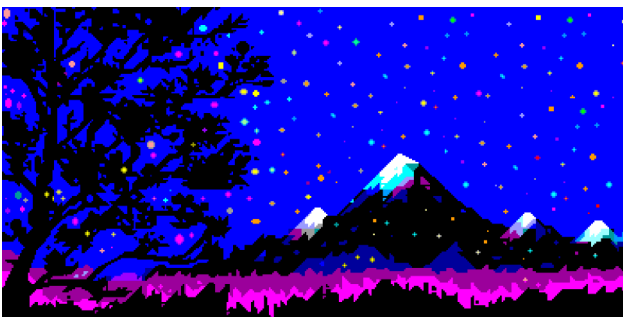
5 prof4d — Sofa Sceners

В техническом плане работа выверена и вылизана идеально, как это принято у автора. Мультиколор с полным отказом от текстур сам по себе любопытен как визуальный формат, и накладывает свои уникальные ограничения. Поскольку градиенты реализуются вытянутыми по горизонтали чистыми цветами, то и формы объектов на картинке



тоже как бы естественным образом вытягиваются по горизонтали., так как в ретрографике технические ограничения первичны и диктуют нюансы исполнения. Обратите внимание на спинку дивана: горизонтальные полосы брайта сочетаются с чёрными полосками. Этот приём вполне неплохо заменяет текстурирование, но вертикально такой фокус уже по понятным причинам не применить. Очень хорошо проработаны детали: лица, окантовка рукавов красной рубашки, прикольные клетчатые обои, пряжки ремней. Стилизация персонажей очень напоминает Benny Hill и Flunky авторства Дона Пристли и работу ZX Faces от Ptoing. Рискну предположить, что это сходство произрастает из всё тех же технических ограничений. Сюжет особо не зацепил, поскольку «сценеры на диване» — мысль сама по себе не новая. В этом плане Hitch-hikers понравилась куда как больше, не говоря уже о шедеврах типа The Farm.

4 Tutty — God`s Perfect Night

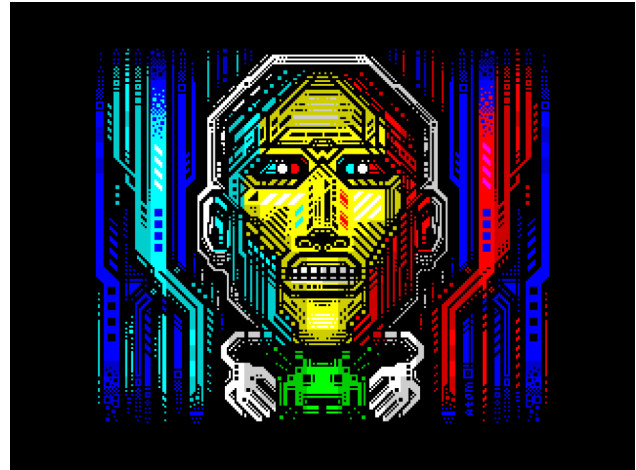


Со все работы понравились заснеженные вершины гор — на них проделана довольно сложная работа с цветом и деталями.

Мне совершенно не близка тематика работы — крупные сказочные звёзды, умиротворенный ночной ландшафт, но картина целостная., и впечатление оставляет хорошее. Немного диссоциируют яркие звёзды с абсолютно черным силуэтом дерева.

Мне кажется, что дерево было бы тоже немножко подсвечено, но изобразить очень тяжело, получился бы ещё более «шумный» участок, чем сейчас.

3 atOm — headship



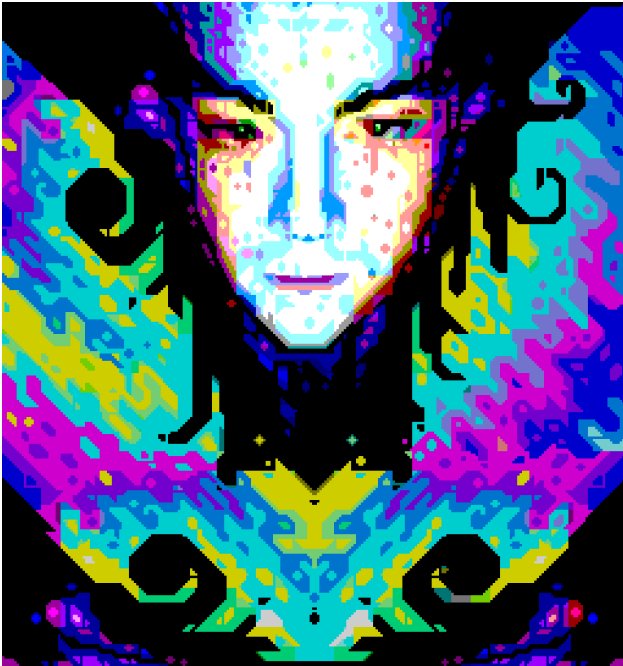
На первый взгляд, работа очень крутая: стильная угловатая цветная рожа очень напоминает те, что любят рисовать моднейшие граффити-художники на стенах бывших индустриальных гигантов, перепрофилировавшихся в условиях рыночной экономики в бомжарники и полигоны для пейнтбола.

Очень круто проработаны детали: обратите внимание на то, как линии фонового узора растворяются сверху и снизу, на модные текстуры тут и там, на великолепную композицию. Но это всё на первый взгляд. При втором просмотре в глаза бросается Invader, которого персонаж держит в руках. Ну, честно, ну зачем он там нужен? Такая стильная работа, и так попсово обыграна, полное разочарование. Надо туда добавить еще диззи, маник минера, марио и соника, сделать целый ретро-иконостас, что уж мелочиться-то. Пошлость. Звонящая пошлость (с).

С технической стороны тоже есть к чему придраться: работа по сути почти плоская и чёрно-белая, хитрых переходов цветов и какого-то особо сильного владения освещением не продемонстрировано. В этом плане Birdbrain 2018го года смотрится выгоднее, но она и крупнее.

2 Tutty — The Friend

Технически очень сильная работа. Контраст разноцветных узоров с черными областями великолепен, как и великолепно передано лицо: на большом масштабе оно практически фотореалистично, а в деталях видно, что складывается эта «фотореалистичность» из характерной для автора геометричности. Вообще, подобная геометричность интересна как приём техники: в каком-то



смысле она подталкивает к полной и стопроцентно осознанной расстановке пикселей, а с другой стороны, сильно ограничивает в работе с мелкими деталями, из-за чего работа естественным образом будет тяготеть к огромным полотнам и крупным сюжетам.

1 ER — Myth

Самая сочная и продвинутая работа конкурса. Самый живой сюжет и отличное исполнение. С точки зрения композиции есть небольшая странность: главный герой развернут в профиль, но бьет в чудовище, находящееся за ним в глубине. Это можно чуть оправдать техническими трудностями

формата: тело ящера сложнее расположить визуально глубже в кадре, не потеряв при этом в вау-факторе. Владение цветами божественное. Немного вылезает клэшинга тут и там, но при такой богатой и смелой палитре это почти неизбежно. Очень порадовали и деревья и листва, залитые солнцем и выполненные на светло-голубом фоне без окантовки.

Браво, это смотрится естественно и живо! В работе можно было бы слегка пошлифовать мелкие детали тут и там, доведя форму линий до совершенства.



Пиксельная графика — это не про реализм или скрупулезную передачу формы линий. Пиксельная графика целиком и полностью про намеренное внесение искажений ради попадания в формат.

В общем и целом, хотелось бы видеть и другие полноформатные работы автора — уровень отличный, заслуженное первое место.

CAFE19DEMO / ОБЗОР ДЕМОКОМПО CAFE 2019



9 серьезных дем с одного компо под спектр — это давно невиданный на платформе результат. Демопати действительно здорово всколыхнуло сценеров и смотивировало их к серьезной работе. Тем обиднее, что яркий всплеск мотивации оказался кратковременным и за пару месяцев полностью угас. Ау, сцена, где ты? Живой есть кто?

Кроме того, нужно отметить пару пренеприятнейших нюансов, связанных с голосованием.

1. За демо-конкурс голосовало меньше тридцати человек. По-моему, это приговор самой идее голосования и соревновательности. Авторы не

голосуют, так как обожглись на тех пати, где из-за непродуманной системы голосования их часто ставили перед выбором «селфвоутинг или потеря баллов», зрители забились на голосования, потому что всё равно система себя многократно дискредитировала. В итоге один из самых зрелищных для спектрумиста конкурсов оказался тупо без голосов. Возможно, какую-то роль еще сыграл показ работ, передвинувшийся на глубокое утро, но тут не возьмусь судить, так как сам не присутствовал.

2. Ребята постфактум выяснили, что среди голосов были парочка откровенных набросков, выводивших одни реально сильные работы вперед, и

откровенно топившие другие. Всего парочка, да на что они влияют, спросите вы? Как бы не так. Ребята на хайпе решили разобраться, как такие пара голосов влияют на результаты конкурса, и выводы совершенно неутешительные: даже при много большем количестве голосующих, достаточно всего одного-двух (!) анонимных пидарасов, чтобы реально перетасовать все призовые места.

3. Хуже всего то, что эта практика не единична, а есть веские основания предполагать, что такого рода блядство процветает на многих конкурсах давным-давно, и не только в демо. Топить неугодных низкими оценками просто для того, чтобы насолить и натроллить — это омерзительно, разрушительно и полностью идиотски. Это — психопатология, это болезнь, плесень мозга, безобразный ментальный грибок на нервной системе нашего сообщества. Мы ведь все прекрасно знаем, что среди спектрумистов есть люди, которые этим занимаются открыто, и еще и гордятся своими подвигами, обосновывая их какими-то высосанными из пальца причинами. И знаете, кто виноват? Нет, не эти мудаки, а вы виноваты, лично вы, ребята. Вы постоянно видите происходящее, но продолжаете называть этих животных своими друзьями, вы боитесь открыто высказать им то, что вы думаете об их «деятельности», потому что тогда вас тоже неминуемо обольют вонючим говном, а оно вам надо? Это вы закрываете глаза на их «шалости» и не желаете «разбираться в причинах», это вы оправдываетесь тем, что «в ваши срачи я залезать не хочу» и «почему вы не можете просто перестать». В следующий раз, когда вы увидите непотребщину и промолчите, вспомните Если вы закроете глаза, то проблема пропадёт. Закрывайте их уже, наконец, и не открывайте обратно никогда.

Пожалуй, хватит о неприятном, а теперь давайте посмотрим, как каждое демо «состарилось» и пережило год. Полезно бывает пересмотреть работы год спустя после публикации, когда страсти улеглись и хайп утих. По традиции буду обозревать от последних мест к первым, но вы ведь понимаете, что в свете вышесказанного первые три места могли распределиться совсем по-другому.

Inercia 2013 invitro

Бесхитростное, простое и минималистическое приглашение в Португалию. Роль играет исключительно утилитарную, донося информацию до потенциальных участников. Не думаю, что спустя неделю после просмотра хоть кто-нибудь



вспомнит О её существовании.

DiHalt Winter 2020 invitation by Eye-Q



Намного более яркое и бодрое приглашение, чем предыдущий образец. Сложно рассматривать приглашение, как нечто серьезное, но с точки зрения демосцены здесь полный порядок: чанки, бодрая музыка, симпатичное лого. Жаль, что маловато «изюминки», у Eye-Q были и более яркие работы, но, в конце-концов, это всего лишь инвitra. Для инвитры всё отлично.

Cadefemo by Q-Bone

Хорошо, что выбрана и соблюдена черно-белая палитра, с визуальным стилем у демо, всё довольно-таки хорошо.



Демо короткое, с точки зрения концепции и рваного flow немного «винегретное», но, тем не менее, где-то запоминающееся и на момент очень даже хорошо цепляющее в части с анимацией мужика, летящего в «туннель». Вот в таком бы духе соблюсти всю демонстрацию, заложить какое-то мироощущение, и было бы полный успех, это был бы шедевр платформы. Кадефемо — это хороший пример для демонстрации распространенного заблуждения, что демо - это дизайн+эффекты. То, что у нас называют дизайном, лично я назвал бы мессаджем. Демо — это художественный продукт, а значит к нему можно отнести те же понятия, что и в других областях искусства. Например, тот самый мессадж. Мессадж может быть простым: «Мы инфантилы, вот котик, вот сиськи, вот бегучка». Или «Мы крутые пыщ-пыщ, отцы ин да хаус». Или «Наш код самый кодистый». Или еще «Вот сценовый юмор, смейтесь».

А еще мессадж может быть невербальным, демо может в качестве мессаджа раскрывать некий определённый участок эмоционального спектра, не формулируя его словесно и прямо. Лично мне именно такие демы смотреть интереснее всего. Например, демо Insane от 3SC, Iam The Seed от CPU или Father от Skrju. Не так-то просто сразу и с уверенностью сказать, о чем они, правильно? Но и код и дизайн там синтезируют некое эмоциональное переживание, раскрывая нечто такое, что «рунами не потрогать словами не назвать», и это нечто моментально чувствуется, воспринимается и распознаётся подсознательно, но вот уже вербальному формулированию поддаётся далеко не сразу. Так вот, недостаточно, на мой взгляд, сделать

«дизайн», как чисто графическую составляющую. Хорошее демо — это эмоциональный отпечаток, и нельзя составить целостный эмоциональный отпечаток, надрыв, например, картинок с гугла (безотносительно к Cadefermo). Дизайн и код неразрывны, их нельзя отделить или аутсорсить, иначе получится просто очередное технодемо чьих-то умений, а не что-то запоминающееся и имеющее ценность вне контекста наших технических ограничений. В общем, возвращаясь к Cadefermo, к сожалению, общей канвы в нем нет, и рассказать нам это демо ни о чем особом не может, хотя в девяностых это был бы хит, потому что тогда техническая составляющая довлела над всем остальным.

Rewind by thesuper

Визуально демо довольно таки оригинальное и свежее, полное гигаскриновых эффектов на черном фоне. Кассета? Перемотка? О чем оно говорит? Новый старт старых записей? Деме напоминает монстра Франкенштейна: неплохие части соседствуют с какой-то невнятной анимацией. Например, гигачанки с какими-то bobs — это визуальный праздник. Падающие ромашки на фоне символического лица, где глаза образуют две шестёрки — отлично. А вот разноцветное лого thesuper визуально не в тему, почему оно выделяется из общей палитры, с какой целью? Как и логотип кафе. Эффект на фоне логотипа бомбический, но почему он выполнен именно в таких цветах? Работе не хватает стилистической целостности и завершенности. О чем она была? Почему музыка агрессивная, а видеоряд нет? Под такой накал нужно сообщение, нужна общая связующая идея, а её нет, хотя эффекты хороши.

Snipe by Eye-Q



С первых моментов демо обдаёт духом конца девяностых, оно куда как уместнее смотрелось бы на фантопе98, чем на кафе19. Это не плохо и не хорошо, это субъективное восприя-

тие. Бегущая строка с точками это только подтверждает, а далее следует скролл палитры в режиме чанок. За крокодила респект, это простой ход, хорошо обогативший несложный эффект. Далее следует отжим розовых и голубых макарон, то есть твистер. Выглядит плавно, красиво, приятно: в детстве это убило бы наповал и дало бы повод побежать к приставочникам и мучать их вопросом:

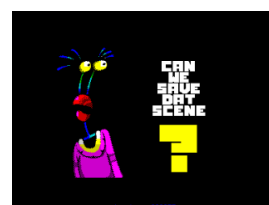
а ваша сраная денди так умеет? Нет? То-то же, чушпаны. 30-часть очень приятная, но более контрастные чанки и, может быть, даже цвет, вывели бы этот эффект на вау-уровень. Олдскульная плазма с цветной цепью поверх — тоже приятное разнообразие классического эффекта. Внезапно ворвавшийся синий экран — опять же дань уважения демкам из девяностых, где имитация сброса была нередкой шуткой. Горящие пионеры вокруг костра, прыгающие фигуры на фоне разноцветных радиальных градиентов — это, опять же, свежая вариация на избитые темы, это очень хорошо. Изометрическая подкрашенная спрайтовая карта высоты, используемая для плазмы — это бомба, абсолютно прекрасный и свежий эффект. Аплодирую стоя! К сожалению, демо резко обрывается после зума чанкового буфера, и это очень досадно. Даже с учетом того, что демо построено по законам более чем двадцатилетней давности, эффекты отлично освежены новыми идеями, и из этого демо могло бы получиться нечто большее, если бы было время поработать над плавностью и связностью.

Sleepinvaders by Error

Ещё один реальный олдскул, начинающийся параллаксом города и полётом через водное пространство. В демо есть некий сюжетный посыл, где инопланетные вторженцы в виде сияющих шаров посещают некий город, поджигая и разрушая дома. Несложный сюжет, тем не менее, справляется с задачей связывания эффектов в некое единое повествование, где эффект пламени показывает непосредственно горение города, например.

Бодрая музыка вписывается в общий олдскул-стиль, достигая кульминации как раз примерно к параллаксу сгоревшего города. Тут-то и раскрывается название демо, поскольку всё вторжение герою, якобы, приснилось. Не могу сказать, чтобы сюжет и атмосфера как-то зацепили лично меня, но они тут есть, и это хорошо.

Hara mamba scene by SibKrew



По некоторым, не совсем связанным со мной причинам, я смотрел это демо раз тридцать, если не больше, поэтому я невольно изучил его до самого последнего пикселя. Отдельных аплодисментов срывает заставка PENTAGON ONLY и прекрасный ремикс Хары Мамбуру. В этом демо

узнаваемый визуальный стиль SibKrew оформился и полностью отшлифовался, бомбя эффектами и не давая продохнуть ни на секунду.

Мультигигаскрин-интерлейс и безостановочное шоу сопровождаются острыми вопросами, поданными в традиционно-шутливой для sibKrew манере.

Безупречный оммаж на классический скролл Антона Васильева из интрux девяностых заслуживает глубокого поклона: и идея, и исполнение выше всяких похвал. Как и любое грамотное шоу демо плотно напичкано эффектами и шутками, и иногда кажется, что расставлены они по строго отмеренным временным меткам, не давая зрителю ни на секунду соскучиться или отвлечься. Всё это лично я называю отличной сценарной работой.

Отдельно хочется похвалить за изобретательность части с приветами, представляющую собой попиксельный скролл анимированного lowres буфера.

Кстати, если долго ждать в конце демки, то демка повиснет. Вряд ли авторы ожидали, что кто-то будет ждать, но я это случайно заметил, как и в некоторых других работах команды.

Gabba by Stardust

*«Больше чем залезть на бабу,
Я люблю хардкор и габбу»*

(с) Голос Омерики

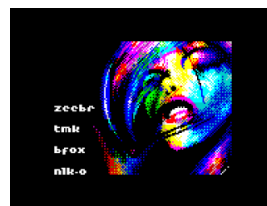
Торжество стиля и синхронизации эффектов под музыку. Тут и игра слов (ABBA-GABBA), и шуточно-спокойное начало, и резкое ускорение, после которого демка начинает буквально наваливать в мозг эффект за эффектом, не давая передохнуть или остановиться. «Моё уважение», как говорится! Я наконец дождался того, чего так долго ждал от сцены: взрослой, профессиональной и бесконечно выверенной работы, полностью вращающейся вокруг единого стиля и единой идеи, обыгрывающей сумасшедшую динамику Gabber-a. Безумный саундтрек,



бесконечный поток прекрасно синхронизированных эффектов — это демо, скорее всего, еще много лет будет спектрумовским рекордсменом по плотности количества эффектов на секунду. Жестко, сурово, агрессивно! У этой работы есть хребет, это абсолютно взрослое произведение на совершенное невзрослой платформе.

Чего можно пожелать авторам для дальнейшего роста? В следующий раз исполните и запишите все движения самостоятельно, оцифровав их и наполнив ими демо. Чтобы было всё так, как завещали классики: «Все перспективы, надежды и ум я променял на спортивный костюм!»

Tiratok by Demarche



Больше, чем хару, я смотрел только тираток. Я понятия не имею, что означает это название, но оно плотно вписалось в мой лексикон, потому что его я посмотрел больше пятидесяти раз уж

точно. Разумеется, речь идет и о пати-версии, и о финальном релизе. Я, честно говоря, не знаю, как точно сделано всё, что в этом демо показано. Несмотря на то, что всё же имею базовые представления о коде, я не могу навскидку сказать, что из этого реалтайм, что анимация, и это говорит прежде всего о том, что авторы своего добились, и четкую грань провести не получается, и весь видеоряд просто воспринимается как нечто невозможное. Кроме этого, немалая доля эффектов выполнена в мультигиге, а, как известно, мультигигаскрин — это топчик, и превзойти его очень и очень сложно. Демо вообще визуально настолько жирное, насколько вообще оно может быть жирным на ZX Spectrum. Здесь какое просто адское количество крышесносных эффектов, отлично синхронизированных под великолепный саундтрек, который запоминается надолго и неделями может всплывать в голове в самых неожиданных ситуациях.

Пока писал эту короткую заметку, запустил демо ещё разок на своём evolution — нет, не надоело даже за три года периодического просматривания.

DIHALTLITE2020 / ОБЗОР НЕКОТОРЫХ КОНКУРСОВ С DIHALT LITE 2020

«искусствоведов группа тихо восторженно глядит на холст и вдруг один, седой и строгий отчётливо сказал: говно»

(с)^уарavlik

Иронично, но, несмотря на Lite-приставку в названии, DiHalt Lite 2020 можно по праву назвать крупнейшим спектрумовским демопати двадцатого года, и было бы совершенно неверным проигнорировать его работы. Тем более, что так уж вышло, что всей «элитной» сценовой тусовке откровенно похер на работы с пати.

Казалось бы, интернет — это идеальный рупор для любых мнений, бери любую площадку и высказывайся, критикуй, хвали, превозноси и громи. Кто мешает-то? Все двухтысячные мы грезили широким обменом мнений, распространяли прессу, обсуждали, читали взахлеб обзоры и думали, что уж интернет-то откроет перед нами новые горизонты. Я помню, как свежо выглядела идея сценерджи об онлайн-сборке собственной прессы, помню взлет и падение Power Of Sound портала новостей, где всё это сейчас?

Я могу понять тех, кто был на пати лично и успел там обсудить происходящее, если такое вообще всё еще случается на пати, но что случилось с остальными громкими ртами платформы? Надоело, состарились, душевно ожирели, ментально обрюзгли, обросли работами и бытом? «Оплоско-жопели сов7», как выражается один яркий сценовый персонаж? Выглядит, как будто спринтеры явились на марафон: быстро, ярко, недолго.

Хочется спросить широкую публику: вам настолько похер всё, или работы настолько полное говно?

Попробуем разобраться, раз больше некому.

На мероприятии было несколько традиционных графических конкурсов. Конкурс 53ц я в этот раз с вашего позволения обозревать не буду, хотя он вполне неплохой — был и юмор, и откровенного треша не было, но, извините, меня не зацепило с него ровным счетом ничего. Единственная спектрумовская работа в конкурсе обрисовки, но хорошая. Есть добротный сюжет, применены тени, приятные цвета, на работе минимум шума и мусора. Немного сомнительно в разрезе условий конкурса выглядит то всего но правилами это никак не мне не изменяет память. Кстати, только

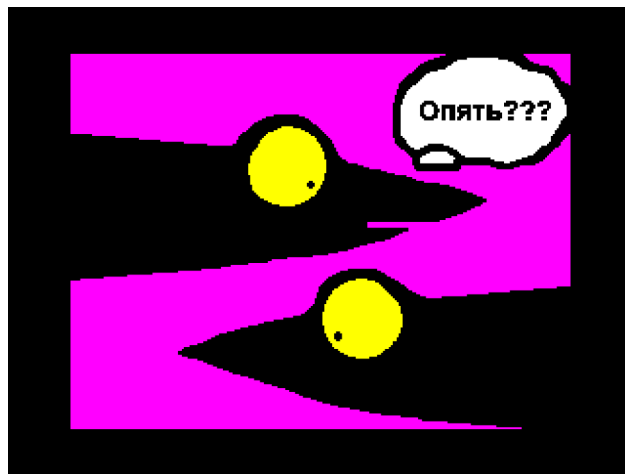


DiHalt lite 2020

при написании обзора я разглядел синего человека справа.

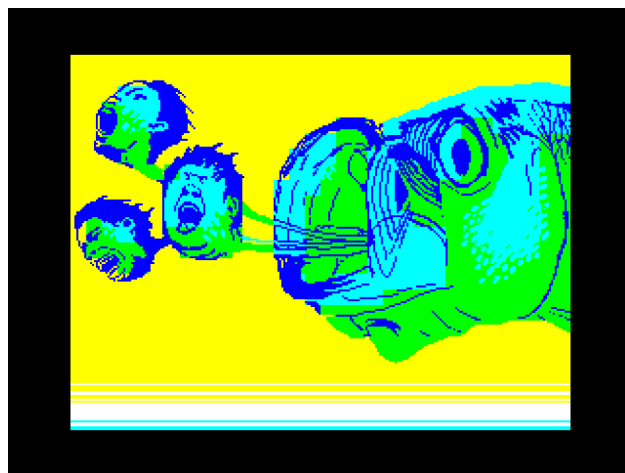
Реалтайм на тему «Селедка под шубой»

Why again? by areape



Работу вытягивает хорошее чувство юмора и аккуратное исполнение. Нежно-розовый свекольный цвет и черная сельдь приятно сочетаются в карикатурном стиле.

...иногда сельдь ест тебя by Cosmic stranger of love



Собственную работу обозревать неинтересно. Ненавижу селедку, после детского садика у вашего

покорного слуги осталась моральная пищевая травма и психическая непереносимость этого достойного, в общем-то, продукта. При попытке попробовать кусочек я до сих пор рискую заблевать всё вокруг примерно так же, как на картинке селедка блюёт головами, вытянувшимися на длинных нитях-ложноножках.

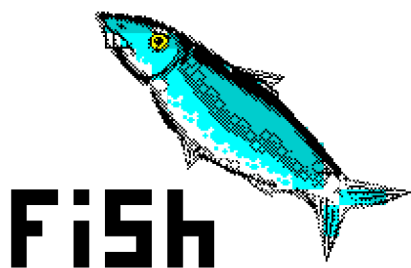
Не знаю, зачем я это вам рассказываю, потому что работа-то не про это, она вообще ни про что, просто бессмысленный и беспощадный постмодерн.

Под шубой by Shuran33



Образец отличного чувства юмора; да и техническое исполнение на высоте, учитывая ограничения реалтайм-конкурса. Антропоморфизм на уровне фурри-фетишизма — это, конечно, сомнительная система ценностей, но кто мы такие, чтобы осуждать невинные чужие слабости.

Nude Fish by Mchanga



Модно, ярко, молодёжно. Всё как любит рисовать Sand, если бы ото был он, а не какой-то там Mchanga. Тот самый случай, когда модные текстуры и маскировка границы яркости через штриховку внезапно хорошо легли на сюжетную чешую. За

флэш-атрибут отдельный респект. Перефразируя старую восточную мудрость: селедка без шубы подобна селедке под шубой, только без шубы.

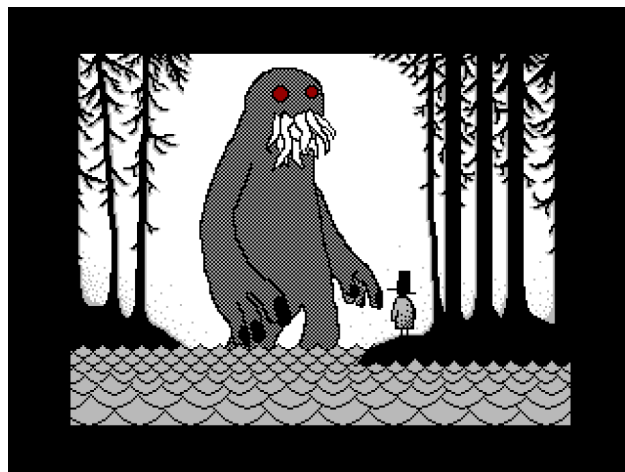
skeleton in the closet or a fish under a fur coat by sashapont



Автор молодец, отличная идея и вполне достойная для этого формата реализация. Как правило, буквальное понимание какого-то выражения — это не сильно оригинальный приём, но в данном случае выстрелило отлично.

LowEnd графика

Ктулху к нам приходит By Lilka

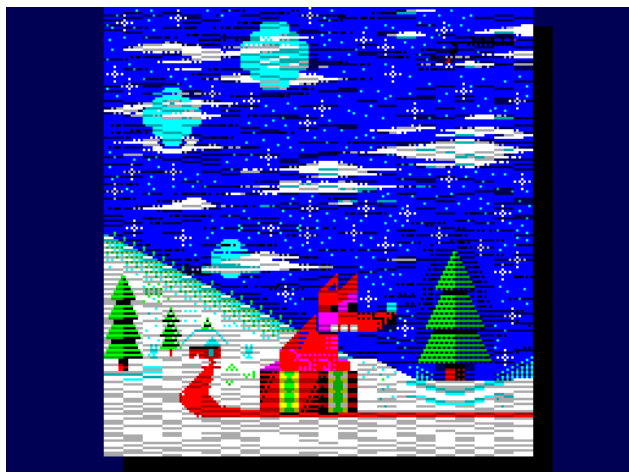


Стильно и симпатично нарисованный Ктулху. Работа не является откровением с технической стороны, но выглядит целостно, несмотря на

некоторый примитивизм. Нельзя не вспомнить стилистику Limbo-подобных игр с РС, а за сосенки на болоте - отдельный респект.

Bad boy by pixelrat

Работа очень шумная, происходящее полосит и теряется за мешаниной «текстур». Возможно, работа выиграла бы, если бы была более равномер-



но залита цветом. Пикселрат молодец, сделал пол конкурса. Птица напоминает по стилистике египетских богов, не могу отделаться от впечатления, что у неё клюв расплылся в улыбке, а на щеках радостные желтые кружочки. Фон сделан добротно и стильно, а сам персонаж не вызывает у меня никакого отклика.

Работа использует гигаскрин на Intellivision для достижения более широкой палитры цветов и кое-где меняет и сами пиксели в тайлах.

Интересно, можно ли успеть поменять весь тайловый набор? Можно ли использовать спрайты для подрисовки каких-то деталей?

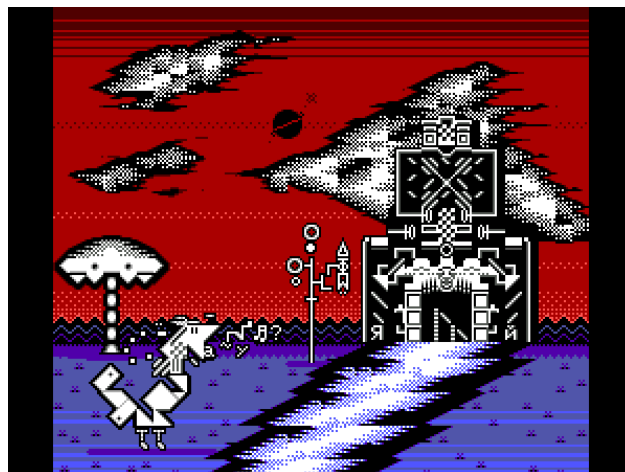
zx witch by sashapont



Классическая черная окантовка крупные пиксели, минимум штриховки. Работа как будто прямоком вышла из начала восьмидесятых.

a-y by pixelrat

Количество переросло в качество. При всём при том, что, в общем-то, никакого феноменального скачка в технике рисовки в этой работе у автора не случилось, картинка почему-то смотрится обалденно оригинально и свежо. Прекрасное



сочетание цветов: красно-синий ландшафт в приглушенных тонах очень контрастирует с затекстурными белыми облаками, окантованными черной тенью.

Браво, это просто приятно посмотреть, да и распечатать и повесить такую любопытную вещь было бы совсем не стыдно.

Очень стильно получилось, конкурс прошел не зря уже хотя бы рады одной этой работы.

In the red towel by shuran 33



Шуран — отличная иллюстрация того, как терпение и труд развивают художника. Если долго и упорно рисовать, то получается всё лучше, лучше, и лучше.

Сюжет работы не комментирую, но формам зачет. Дым из трубы, избушка с елками отличны, сама композиция очень неплоха.

Можно чуть подтянуть детали до канонов классического пикселарта, но надо ли? Много ли эта работа приобретёт, если её довести до математического пиксельного идеала? (спойлер — много)

ape by apeape^Outsiders

Довольно приличный результат и оригинальная



задумка. Кажется, будто у Сталлоне руки были чуть, помощнее, смущают немного длинные и тонковатые запястья. Пепел сигары в первоначальных вариантах был лучше и выпуклее.

Farewell. (In memory of Alexei Leonov, cosmonaut by Ruguevara^Insiders



Это триббют работы Алексея Леонова, который не только был космонавтом, но и писал картины. К самому Алексею можно относиться по-разному, он при жизни сочетал очень разные поступки, но картина, на эта его картина, на мой обывательский вкус, в оригинале довольно наивна и несильно интересна. Тем любопытнее, что спектрумовский вариант получился очень достойным. Исключительно аккуратная реализация, особенно понравились цветовое решение на складках скафандра, резкая и точная граница атмосферы и мелкие детали вроде отражающихся звезд.

Spy by Trixs

За неимением блокбастеров победила вот эта работа. Да, возможно, на общем фоне у неё есть какие-то плюсы, вроде отличной тени на рубашке и галстуке, прекрасного неба, хорошего отблеска на развевающемся пиджаке, общей динамики



происходящего, но невероятно смущает лицо персонажа. Что с лицом-то? Я, надеюсь, что правильно определил нос и ухо, но, на мой взгляд, лицо требует серьезной доработки. В целом, у автора в картинках обычно полный порядок с цветами и тенями, но столь же традиционно куча проблем с анатомией и рисует неодушевленные объекты, машины, природу, всё получается очень серьезно, узнаваемо и бодро особенно в том, что касается работы с цветом. Но очень хотелось бы более серьезного подхода к людям в целом и их лицам в частности. Не зазорно делать трэш, если нравится трэш, но что-то мне подсказывает, что в этой работе трэш не был целью. Не меньше вопросов и к сюжету — за кадром остались противники, и мы не знаем, в кого стреляет персонаж. Возможно, это простой офисный клерк на солях, гоняющий внутренних демонов по пустынным улицам ночного города, а может агент Нео, отстреливающийся от мистеров Смитов — мы этого не узнаем никогда. Динамика в работе отличная, гильзы летят, пиджак развевается на ветру, небо заполнено беспокойными тучами — с накалом страстей в картинке полный порядок. Лицо бы персонажу нарисовать, и цены не было бы работе.

Самой большой загадкой для меня стало то, почему так мало художников присылают свои работы? В чем причина? Люди есть, люди рисуют, а почему нет желания сделать под конкурс? А почему совершенно никто не отзывается о картинках? Телеграм-каналы всё сожрали и перемололи?

OOC2020 / OUT OF COMPO 2020



OOC 2020

*Да еще чтоб вышло так — надобно суметь.
Хуй с картинке как живой, приятно посмотреть!*

(с) ХЗ

Какие работы можно выставить на конкурс эротики? Казалось бы, ответ очевиден, но попробуем все же чуток поковырять этот вопрос. Тему эротики можно в своей работе попытаться раскрыть по-разному.

1. Сделать упор на техническую составляющую. «Мне нравится когда у жизни большие титьки»
2. Передать какую-то мимолётную эмоцию, собственное понимание эротизма. На конкурсе такой тематики — это для автора весьма смелый шаг, и в этом аспекте техника непосредственно пикселарта вторична, хоть и приветствуется.
3. Постебаться, защитившись от раскрытия личного понимания. Это абсолютно рабочий подход, потому что автор работы не на сеансе психотерапии, чтобы вот так вывалить наружу что-то настолько личное.
4. Раскрыть какую-то собственную тему, не связанную с темой конкурса, ограничившись формальными внешними критериями.

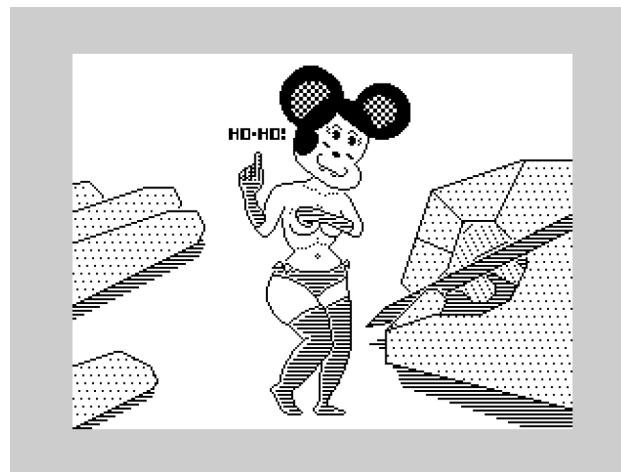
Именно поэтому довольно трудно делать обзор на пикантную тему, дабы не затронуть ненароком чьи-то личные чувства. Люди, рисуя эротику, и так выходят из зоны комфорта, и то, что одному покажется трешем, может быть нарисовано абсолютно искренне. Мы можем поржать над тем, какая красивая жаба получилась на той или иной работе, а человек, возможно, старался всерьез, и получится неудобно и некрасиво.

Поэтому обзор ни в коем случае не претендует на глубинное понимание того, «что символизируют синие занавески», а дает сугубо субъективную оценку. Оценку зрителя, а не эксперта по сиськам, и потому мнение, изложенное здесь, принимать близко к сердцу не нужно.



Вместо попытки дать общую оценку картинке, как это обычно делается, я попробую оценить исключительно степень выхода из зоны комфорта. Субъективно, разумеется, так как заглянуть в голову каждому автору и сказать, каких усилий именно ему стоит этот выход, невозможно.

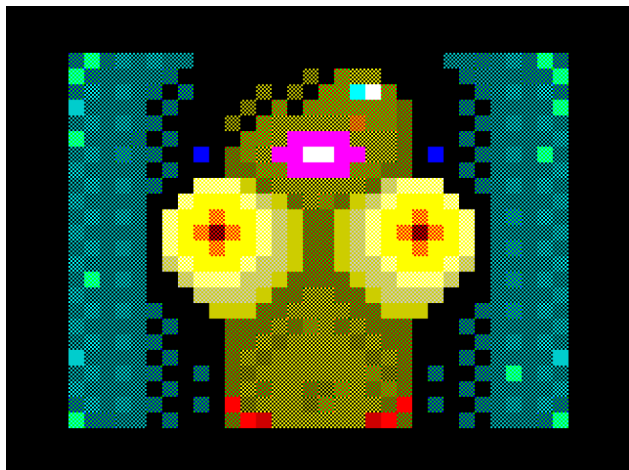
НО-НО!



Сильной стороной работы прежде всего можно назвать оригинальный стиль рисовки: прямые линии, черно-белая заливка, графические примитивы вместо «фотореализма». Руки художника — это, в общем-то, классический прием пробития четвертой стены, и он здесь к месту. Прямая речь, стыдливо-кокетливая эмоция персонажа, только что вышедшего из-под карандаша, анимируют его и заставляют жить собственной жизнью. Работа технически несложная и сюжетно несерьёзная, что, впрочем, вполне вписывается в формат конкурса.

Три дискомфорта из десяти.

Red panty



С трудом представляю, каким образом можно было бы реализовать настоящую эротику в 53ц формате. Экстремально низкое разрешение подталкивает к рисованию абстрактных лего-человечков, не оставляющих места изображению анатомии в привычном смысле. В формате нет места тонким чертам и намекам, в таком разрешении практически не обойтись без гипертрофированности, убивающей недосказанность и интригу, которые отделяют эротику от порнографии. Хороший ход с названием работ, этот тот самый намёк, который почти не показан на самой картинке. Придуманно ловко, но это тот случай, когда выбор формата — это натуральная защита от настоящего самовыражения. В рисовании бревна с сиськами очень мало преодоления себя, сплошной стёб.

Один дискомфорт из десяти.

Girl with wine



Простота исполнения и искренность куда как ближе к эротике, чем стёб и гротеск. Несмотря на техническую простоту, эта работа хорошо раскрывает тему конкурса. Почему-то работа ассоциируется больше с женским исполнением, а не с мужским.

Несколько мешает скетчевость, это скорее черновой набросок подростка в тетрадке на перемене, который для развития было бы неплохо проработать дополнительно. Можно, например, по-другому кадрировать сюжет, взяв девушку крупным планом, чтобы общение со зрителем было close and personal, а можно оставить дистанционность, но проработать окружение и сюжет, сделав упор на фантазийности сюжета. Сейчас складывается впечатление, что важны глаза, волосы, губы и буфера, а остальные детали намерено не реализованы как несущественные.

Шесть дискомфорта из десяти.

True site

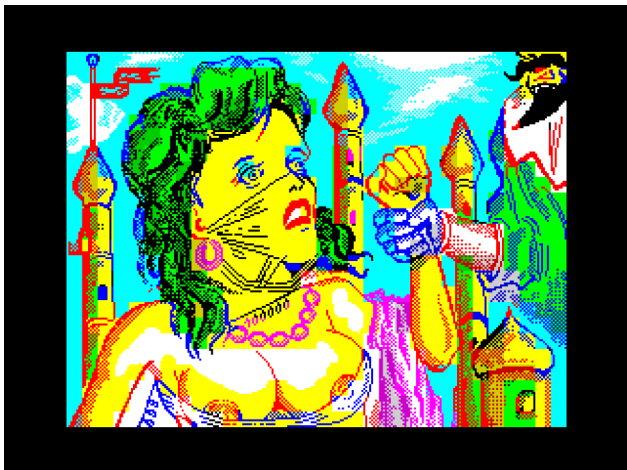


Явная допиленная конверсия. Тело конвертировано, контуры на трусах подрисованы, Можно ли оценить эротизм по работе уровня наброска? Возможно, кто-то и смог бы, но циничным эстетам вроде вашего покорного слуги, разбалованным уровнем современных пиксельных художников, такое не под силу. Конвертировать эротику — зачем? Почему нельзя ее посмотреть в оригинале? Какой дополнительный смысловой слой проявляется от того, что картинка прошла конвертер, подрисовку пары деталей, систему голосования и оценивание? В таком способе работы откровенности, усилий и эротизма не больше чем в запихивании фарша в болгарский перец. Пальцы пририсовывать в трусах все же пришлось, а значит пошлая картинка в мозгах все-таки на какое-то время задерживалась и прорабатывалась.

Два дискомфорта из десяти.

Unruly Princess

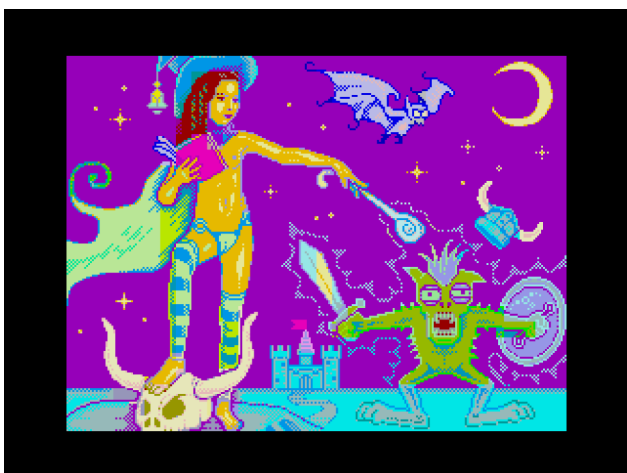
Средневековое насилие над непослушной принцессой. Прозрачная вуаль, выбившаяся из под одежды грудь подчеркивают незащищенность девушки, социальный статус которой не помогает ей



справится с железной рукой властного бородача, волокущего ее куда-то против воли. не берусь судить, как по смыслу сочетаются между собой арабские минареты, зеленые волосы девушки и внешность типичного испанского конкистадора, но смысл работы не в этом. Эмоция передана отлично, несмотря на некоторые нарекания на анатомические детали.

Десять дискомфорта из десяти.

Magic blast



Автор в каждой второй картинке ходит по краю и заигрывает с темой эротики несовершеннолетних. детская непосредственность сюжета подчеркивает факт, что, вероятнее всего, изображенный персонаж совершеннолетия даже близко не достиг. Автор долбоёб, а организаторы олени, если такое пропускают на конкурс.

Da zdravstvuyut siski!

От работы веет эстетикой отечественной сцены девяностых, что, в целом, неудивительно, учитывая, кто автор и чего он добился на игровой сцене в то время. Забавно, персонаж больше заинтересован надписью и обрывками объявлений, чем

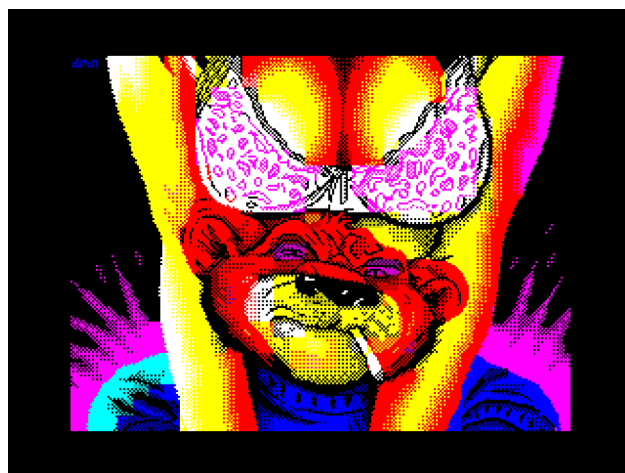


муралом. Вероятно, он тут постоянно гуляет с собачкой, и в примелькавшемся изображении для него уже не осталось никакой эротики или задора. Ироничность работы, скорее всего, заключается в попытке найти эротику даже в эстетике провинциального спального района.

Три дискомфорта из десяти.

Teddy

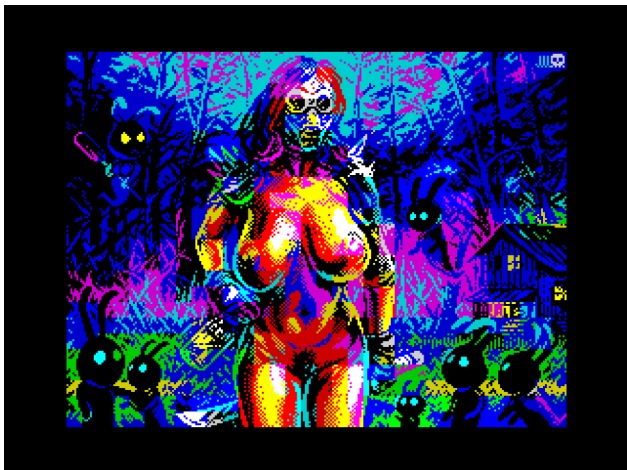
Девочка повзрослела, а плюшевый медведь постарел, а их детская дружба приобрела некий



дополнительный смысловой уровень. Медведь, по-видимому, стал налегать на алкоголь и самокрутки, а повзрослевшая девушка все еще сохраняет некую долю непорочности, что подчеркивается розовато-белым бюстгалтером и уже недетскими, но все еще изящными линиями фигуры. Если это оригинальная работа, то я бы дал ей *десять дискомфорта из десяти*. Если же это копия, то просто не возьмусь предполагать, что и на каком этапе у кого из авторов происходило в голове.

Баба Маздай и зайцы

Торжество визуальной и сюжетной части над эротикой. Да, здесь нарисованы объективно одни



из лучших сисек на Спектруме, но по глубине раскрытия темы эротики это — комикс. На порядок качественнее исполненный, чем 99.99% спектрумовских картинок, абсолютно великолепный по задумке и сценарной проработке, но комикс. Может ли комикс быть эротикой? Вам решать, но я здесь вижу скорее мощный заряд иронии. Сиськастая баба с мечом и в противогазе, в окружении каких-то зайцев-мутантов на болоте — это просто прекрасно само по себе, но обнаженка — это еще не эротика, как на мой взгляд. Автор как бы говорит: «Смотрите, как я могу», и, действительно, так могут считанные единицы, но в работе раскрыта не тема эротики, а скорее тема постапокалипсиса, фэнтези и сисек ради сисек. Эротизм уровня резиновой бабы. Тем не менее, по проработке сеттинга, персонажа, жирной и выпуклой прорисовке, это, разумеется, победитель с отрывом. И не только в этом конкурсе, это вообще одна из серьезнейших работ на Спектруме.

Семь дисконфтортов из десяти.

Резюме

Работы в 53ц рассматривать отдельно не хочется, разве что хотелось бы работу «Поскользнулась» от ALKO. Это — уровень хорошего, серьезного пикселярта. Можно было бы белые сделать более белым, чтобы оно не сливалось со снегом на фоне. В целом конкурс живёт и здравствует, тематика нашим художникам близка и понятна. Хорошо, что эта ниша освоена и процветает.

Постскриптум

К слову, на zx-art недавно заявила некая персона непонятного пола и обвинила авторов и организаторов конкурса в сексизме и прочих гендерно-шовинистских грехах, щедро расставив единицы работам. Классическая попытка переложить с больной головы на здоровую, заставить окружающих жить по нездоровым лекалам вымирающего общества.

Необходимо чётко понимать, что подобные выходки — это идеалистическая атака на здравый смысл, где первым шагом необходимо внушить вину, а потом залезть на шею и кататься во искупление несуществующих грехов. Таков дух нашего времени, и бороться с этим нечистым духом можно исключительно путём выдачи целебного поджопника, что и было применено в данном случае к этому персонажу. Кому-то это может показаться избыточным и нетолерантным, но надо помнить, что цена бездействия в таком случае может быть очень высокой.

Подтверждением тому — приснопамятный инцидент с 1bit-форумом, где схожим образом неопределеннополый тролль довел хорошего человека до белого каления и полного удаления ресурса. Каждый раз, когда кто-то приходит творить дичь и провоцировать конфликты, помните о том, что это не свобода мнения, это — агрессивная атака с целью провокации токсичности. Там нет конструктива, только желание уничтожить и деморализовать.

В таких условиях право нарисовать женские сиськи священо и должно всячески оберегаться, в связи с чем спасибо авторам и организаторам за конкурс.

ZXGFX07 / ZXGFX COMPO #7



zxgfx compo #7

[@zxgfx](#) — это такой канал в телеграме, где иногда собираются спектрумовские художники и обсуждают нечто своё, художниковое. А иногда туда приходят посторонние люди и спамят говности-керами. А иногда тем же самым занимаются сами художники. В общем, жизнь кипит и идёт своим чередом, как и на любом живом канале с живыми людьми.

А ещё иногда активная часть канала собирается с духом и объявляет новый флэшмоб или конкурс графики, с равной степенью успешности.

В данном случае мы рассмотрим **седьмой по счёту** конкурс, конкурс пейзажей. Главным ограничением по условиям конкурса был формат: 6912 на две трети экрана. Это не много, но это и не мало — многие адвентюры на спекки имели иллюстрации куда как меньше обозначенного.

Сканируйте код в своих zx-смартфонах и приобщайтесь к прекрасному.

Хорошим признаком качественного конкурса стало отсутствие голосования. А, в самом деле, зачем оно? Большинство голосующих вообще не стремятся к объективной оценке, а просто лепят своё нравится / не нравится. И мы почему-то решили, что по сумме эмоций толпы можно решить, что достойно первого места, а что — второго.

Зачем вообще места, в чем соревнования?

Что изменится из-за того, что какая-то работа будет признана первой, а какая-то последней?

Вместо циферок требуется мнение, обсуждение и здоровая критика, которую по невежеству часто путают с истерическим говнометанием.

Итак, о чем эти работы? Посмотрим их в случайном порядке и попробуем для каждого пейзажа прикинуть, в какой игре оно смотрелось бы органично.

Этот же список включает пару опоздавших на конкурс работ, для исключения которых из обзора нет ни одной рациональной причины.

field by Grongy

Безмятежная и спокойная картина. Море то ли одуванчиков, то ли подсолнухов, залитое солнцем. Было бы хорошо внести немного разнообразия в повторяющийся паттерн цветов, потому что при детальном рассмотрении становится заметным

повтор. Возможно, деревья на линии горизонта можно было бы чуть-чуть продлить правее и сделать темнее, но порадовало наличие воздушной перспективы. Как ни странно, но безмятежность картинки не означает, что гипотетическая игра



была бы про созерцание ромашек.

Скорее наоборот, проще представить зомби, медленно бредущих на жаре среди цветочного поля, где безмятежное настроение только усилило бы впечатление через контраст Формы и содержания.

Treasure island by Grongy

Забавно, что ограничение по размеру не только высотой, но и шириной работы. Общее впечатле-

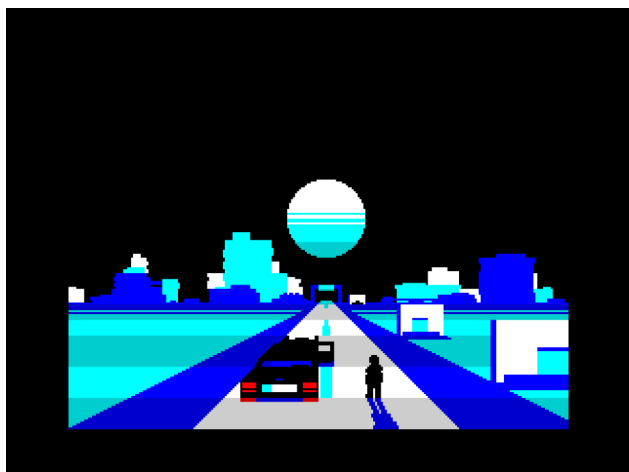


ние похоже на печатные иллюстрации старой приключенческой книги о пиратах, что подкрепляется каравеллой, маячащей на горизонте. Выбранная в итоге палитра, как мне кажется, всё же не самый сильный вариант из тех, которые можно

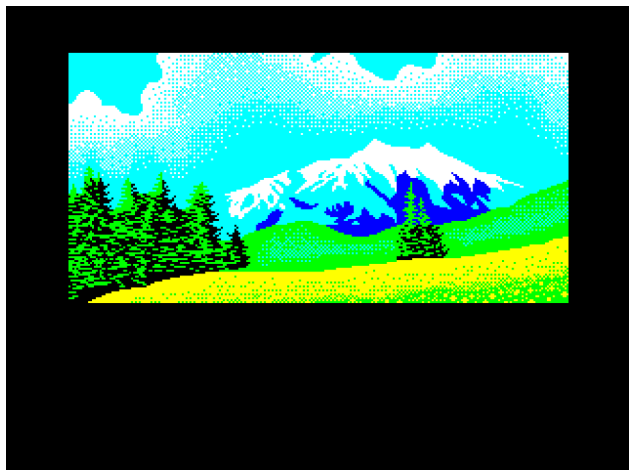
увидеть в процессе рисования, и бело-красная расцветка куда как сильнее создавала, на мой взгляд, какое-то характерное ощущение старой книжки вроде потрепанного советского учебника по географии. Такая иллюстрация идеально подошла бы к квесту по Острову Сокровищ, например

Almost there by Grongy

Кто сказал, что пейзаж — это обязательно про природу? Из природного здесь одна только луна, да и та чисто виртуальная, потому что цвета и тени



на работе не подчиняются никаким законам физики. Три билборда на границе с бесконечностью: хотя на горизонте мы видим финиш, любому игроку в спектрумовские игры совершенно понятно, что пейзаж на горизонте никогда не будет достигнут. Отдельно радуют горизонтальные полосы брайта, обозначающие перспективу в лучших традициях олдскульных гонок. Эта иллюстрация отлично подошла бы к буйному наркотическому трипу вроде Hotline Miami. Герой никак не может вырваться из собственного бреда и, остановив машину, выходит продышаться и, глядя на безумную луну, как бы говорит: когда же меня отпустит?



Landscape by UriS

Очень долго думал, что же напоминает эта работа? Здесь собраны довольно равные стили в единое эклектичное полотно: облака сделаны через плавный текстурный градиент, горы нарочито контрастные без единой текстуры, а ели сделаны чуть ли не горизонтальными штрихами.

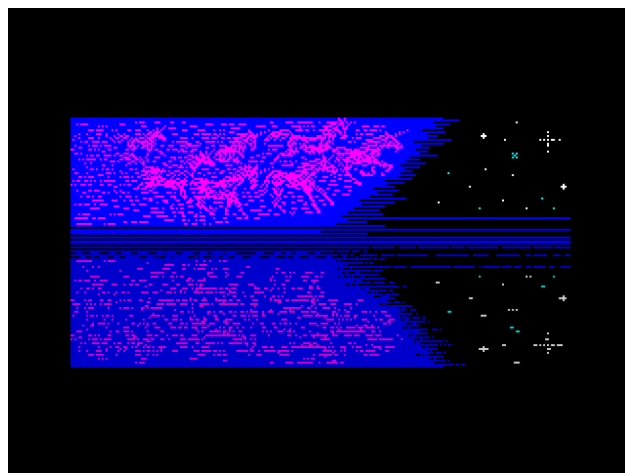
Такое разделение техник, как ни странно, отлично делит объекты картины по материалам.

Пока разглядывал работу, понял, какое впечатление она оставляет: такие пейзажи частенько можно увидеть в «кавказских» шашлычках на стенах, где они развлекают посетителей, ожидающих своего заказа. В какую гипотетическую игру подошла бы такая иллюстрация?

Например, в текстовую адвентюру, посвящённую событиям на перевале Дятлова.

Scud by Uris

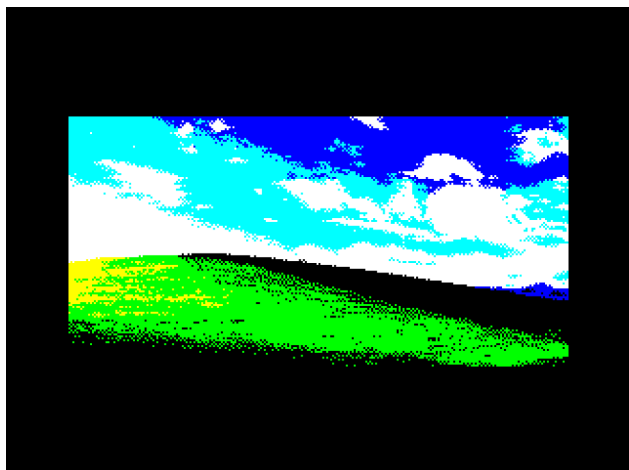
Работа наполнена невыразимой ностальгией, в ней есть что-то из детства, хорошее и доброе. Именно как пейзаж она едва ли вписывается в общую тематику, но почему-то именно она запоминается и вспоминается позднее. Не возьмусь



предложить жанр игры, это не игровая работа в привычном нам смысле. И в демо она не подошла бы, само слово «демо» из какой-то другой вселенной. Тот случай, когда вместо чтения комментария лучше открыть работу и посмотреть самому, и решить, насколько эта тематика близка или нет.

Oboi by Grongy

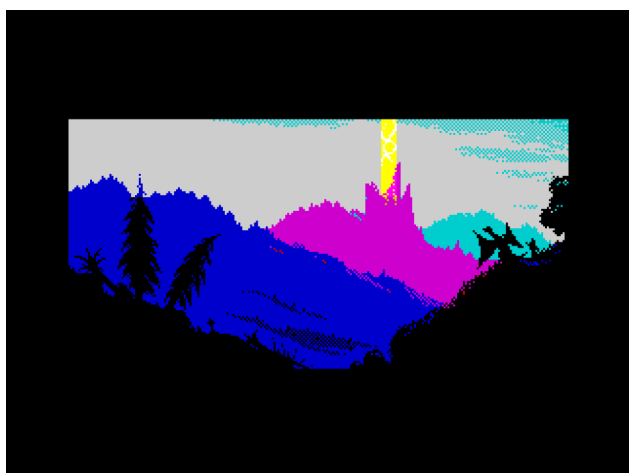
Чистейший постмодернизм — выставить в пейзажи знаменитую картинку с рабочего стола Windows XP. Техническую сторону комментировать не хочется. Это в данной работе не имеет особого смысла, поскольку ничего не поменялось бы от того, какие пиксели и каким именно образом были



бы отрисованы. Весь смысл — это вызвать специфическую эмоцию у аудитории, и с этой задачей картинка справляется. Не возьмусь придумать игру, где эта работа была бы уместна, но она точно прижилась бы в одной из современных операционных систем, стремящихся из спектрума сделать очередной недописи.

Смотри! by Art-top

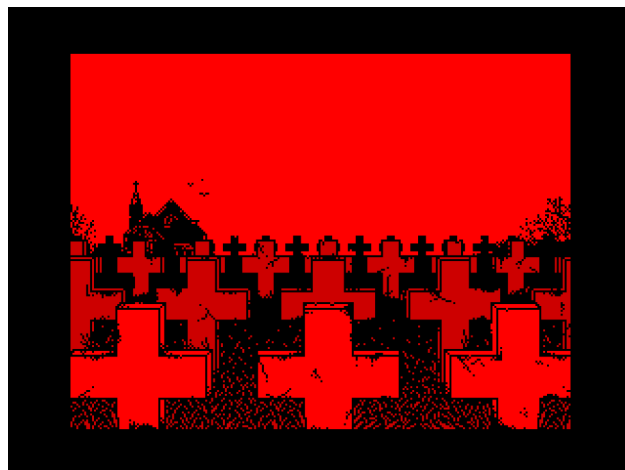
Совершенно минималистичное визуальное решение, но как цепляет! Здесь по сути всего четыре плана, но сколько ж деталей: всадник и дракон



смотрят на столп света, привлекающий всё внимание своим брайтом, вырванные с корнем ели, скромная одинокая могилка, горы, облака и почти физически ощутимая глубина композиции. Такая иллюстрация сделала бы честь любому фэнтези-рпг, атмосфера из неё так и сочится.

cemetery by Grongy

Master Of Puppets узнаётся безошибочно. Хотя эта работа и не является открытой копией-отсылкой к металке. И снова это не ожидаемый классический природный пейзаж а психоделика в стиле ранних девяностых. Здесь есть только один вопрос:



почему армейское кладбище стоит перед старой просевшей церквушкой? В целом же потустороннее ощущение хорошо подошло бы и игре по мотивам абсолютно жуткого фильма «Семья вурдалака». В любом жанре.

Пейзаж by UriS

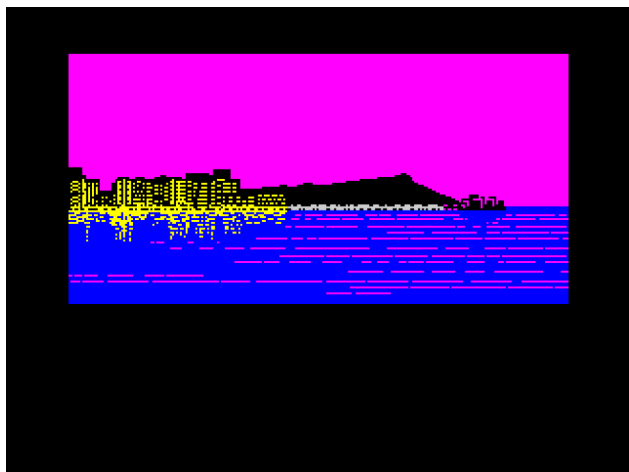
Сложно придумать более пасторальную и спектрумовскую работу одновременно. Можно легко представить себе длинный путь по желтой дорожке, уходящей в бесконечный спектрумизм с залитыми солнцем облаками. Картинка практически имеет



фоновый звук — глядя на неё, так и ощущается стрекот кузнечиков, шелест травы и дуновение ветра. Отдельно отмечу очень удачно вписанный в атрибуты домик, да и лес вдаль отлично вписывается в композицию. Эту работу можно легко представить в адвентюре, посвященной постапокалиптическому миру, где герой остался один на всей планете. Вроде бы возделанное поле, чей-то домик вдаль, но податься особо некуда, всё одинаково безлюдно.

More, город и гора UriS

От этой работы веет эстетикой восьмидесятых:



здесь Голливуд, далекие огни большого города, отражающиеся в летнем море, сумерки, море. Всё зовёт к приключениям, которые по американской традиции сами найдут тебя. Технически здесь не так много материала для обсуждения, но работа

очень цельная и полностью завершённая. Игра? Боевичок про героя-следователя, распутывающего дело о загадочных убийствах бездомных и торговле органами, например.

Заключение

Правильно ли сделали организаторы, отказавшись от упора на карго-культ с местами, плясками и церемониями вручения наград? Я считаю, что это абсолютно правильно.

Следующим логичным шагом было бы вообще не делать голосований и подсчетов даже формальных мест. Конкурс, не заточенный под зрителя, даёт куда как большую творческую свободу, и это здорово. Рисуйте для себя, развивайтесь, продвигайте личные смыслы и замыслы, и вы достигнете внутренней свободы. Диктуйте, а не подстраивайтесь.

PLAYGAMES / ИГРАЕМ В ИГРЫ 2020-2021

В последнее время маловато пишется критики и отзывов про игры. Спасибо idpixel.ru, который эту деятельность ведет на высоком уровне, но этого маловато. Иногда хочется просто почитать, кто что думает. Игры очень разные по уровню, кто-то вкладывал в них какие-то усилия, и любопытно поглядеть, куда эти усилия привели. В играх со временем стал ценить самобытность, а в последнее время маловато пишется критики и отзывов про игры. Спасибо idpixel.ru, который эту деятельность ведет на высоком уровне, но этого маловато. Иногда хочется просто почитать, кто что думает.

Игры очень разные по уровню, кто-то вкладывал в них какие-то усилия, и любопытно поглядеть, куда эти усилия привели. В играх со временем стал ценить самобытность, а не техническую сторону, именно в самобытности лично я вижу сильную сторону Спектрума. Мне по большому счету все равно, сделана игра на конструкторе или написана с нуля, это не определяющий фактор, потому что технически схожих игр хватало и раньше, взять хотя бы Shaw Brothers.

Попробуем лучше поглядеть на них непредвзято, представив, что лет двадцать назад эти игрушки достались нам на очередной дискетке, привезенной из другого города местными свопперами. Нам же не было тогда важно, что в основе игры? Ручная работа, компилированный бейсик, трансляция другого языка или штампованный движок, порти-

рованный с другой платформы — мы оценивали не это, мы смотрели исключительно на саму игру, была ли она харизматичной или нет.

Поэтому в свою субъективно-потребительскую оценку я добавил такой параметр, как «харизма», и не спрашивайте, что это и как измеряется. Это — не награждение на Оскар, это сугубо мое мнение. Для аутентичности играть по возможности будем с реала, как в старые добрые времена. Игры взяты преимущественно новые и свежие, но в набор затесались и несколько более старых релизов. Все как в старые добрые времена, новые на дискете подвезли, налетай!

Cocoa Find The Time Machine



Кролик Коко выбрался из-под земли, сожрал цветок, пробежал по лужайке, уворачиваясь от куриц, как будто вышедшим прямоком из Cow And Chicken, получил стрелу в бочину из средневекового замка, зарылся в нору под крепостной стеной, в панике пробежал по пещерам и сдох от подземного пушечного ядра. Печальна судьба путешественника во времени. Впрочем, есть еще две жизни, и именно они позволили пролезть в сам замок, где кровожадный кролик задавил камнем какого-то пробежавшего мимо рыцаря. Другому подобному рыцарю досталось тяжелым шипованным шаром. Встре-

ченный в закутке повар сообщил, что рагу из кролика не в его меню, и я даже не знаю, радовать этому или нет. Впрочем, на следующем же экране рагу-таки состоялось, когда очередной шипованный шар превратил кролика в кровавое месиво и потратил последнюю жизнь. графика в игре, как ни странно, совершенно достойная, визуального разнообразия хватает, но проходить ещё один архетипический лабиринт с акробатикой и ключами., откровенно говоря, лень, а жаль, игра достаточно самобытная, с любовно придуманным персонажем, сюжетом.

3 - Музыка
3 - Графика
2 - Геймплей
3 - Харизма

Funky Monkey KID

Человеку, незнакомому с оригиналом, поначалу совершенно непонятно, что делать в этой игре. Прищепки гонятся за обезьяной, которая может на нем скинуть синий фрукт с ветки. Три раза подряд я забрался на второй этаж и три раза подряд упал вниз возле стремного марио с колокольчиком. Со второй попытки я догадался, что обезьяна за ключом может даже прыгнуть, а с третьей попытки освободил гориллу. Судя по всему, это переложение какой-то электронной игры вроде нашего «Ну, Погоди», которую автор очень любит. На один разок вполне можно запустить ее на реале, но не представляю, что заставило бы сыграть в неё заново.



1 - Музыка
3 - Графика
2 - Геймплей
4 - Харизма

Fucking Mili



Jerri сделал стильное интро для Slider-a, получилось очень красиво. Вообще, ребята молодцы, что не останавливаются с релизами, очень удобно и качественно выходит. Не без факапов, но факапы

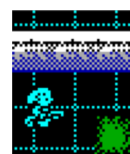
у всех бывают. Игра посвящается армии. Неслужившему трудно понять все удовольствие этого времяпровождения, но игра однозначно необычная. Черно-белая стилистика, закос под мультики — это плюсы. В минусах то, что это все тот же лабиринт с акробатикой, и я думаю, что можно даже в теории реализовать нейросеть, которая такие игры будет генерировать. Не удивлюсь, если такие игры уже где-то штампуют через подобную нейросеть, настолько они похожи друг

на друга по геймплею и стилистике. Впрочем, с помощью движков сейчас любой может реализовать собственные хоть прекрасные, хоть идиотские задумки, вроде игры про солдата-срочника, собирающего косяки по казарме и уворачивающегося от лежащих на полу куч говна. Скорее всего, автор от разработки получил куда как больше кайфа от ностальгии по счастливым годам службы, чем мы от его игры.

2 - Музыка
3 - Графика
1 - Геймплей
2 - Харизма

Alien Girl

Заставка с яйцами ксеноморфов и каноничной маткой чужого шикарна, но тетя-ксеноморф с бластером имеет какое-то непередаваемо неподходящее атмосфере выражение лица. Как будто на кухне в хрущевке кто-то косплеит монстров из фильма Ридли Скотта. В самой игре есть интро, раскрывающее сюжет — это высокий пилотаж, в детстве оно покорило бы наповал. Жаль, что графика в слайдах конвертированная, это уже откровенный тяп-ляп. Даже плохо отрисованная графика лучше и душевнее, чем самая умная конверсия, на этом подходе держится весь спектр еще с восьмидесятых. Помыкавшись в первом двум коридорам, я так и не нашел, как открыть дверь, ведущую к ксеноморфам. Жесткие спектрумовские игры не ведут за ручку, нужно страдать. Страдать в таких играх я не привык, поэтому подглядел на ютубе, что двери — это не двери, а ящики, которые нужно двигать, как в сокобане. Несмотря на неплохую подачу сюжета, игру сюда завести забыли. Лабиринт, ключи, шаблонно бегущие монстры — ну, вы поняли, снова пахнет нейросетью, и всё такое. Постоянное возрождение ксеноморфов вымораживает, как будто на дворе восемьдесят второй год, и никто еще не задумался о том, что делает увлекательные игры увлекательными. Кроме того, графика совсем простенькая. Где тени, Лебовски? Никакой любви к деталям. Визуальную стилистику Laser Squad можно обыграть на порядок мощнее.



2 - Музыка
3 - Графика
3 - Геймплей
3 - Харизма

Nosy



Страшная синяя морда кому-нибудь впечатлительному может привидеться и во сне, это плюс.

Совершенно примитивная стилистика графики содержит, тем не менее, милые и узнаваемые детали классического ужастика: вращающийся крест на стене, дождь за окном. Коснулся костей? Синяя рожа. В столовой попался барабашке? Синяя рожа. Кидался крестами в призраков в коридоре? Синяя рожа. Если бы исполнение не было таким шаблонным, игру можно было бы поковырять поподробнее. Способность проваливаться в адское измерение очень разнообразит атмосферу игры., но, судя по прохождению на ютубе, это все еще простой лабиринт, где вместо ключей надо просто убить всея монстров максимально занудным и вымораживающим способом. Разнообразия в этом процессе нет, и непонятно, то ли движок не подразумевает разнообразия как такового, то ли у авторов с фантазией не очень.

- 1 - Музыка
- 2 - Графика
- 3 - Геймплей
- 3 - Харизма

Dirty Dozer

Логическая игра про маленький бульдозер, которому нужно дотолкать блок до цели. Несмотря на стильную и симпатичную графику, сопровождаемую неплохой музыкой и неплохой проработкой деталей, эта игра скучна. Может быть, кто-то еще не наигрался в вертикальные сокобаны, и по достоинству все это оценит, но лично мне рецензировать здесь особо нечего: все качественно, отлично, давай следующую.



- 3 - Музыка
- 3 - Графика
- 2 - Геймплей
- 1 - Харизма

Castles of OKTOGONIA



Игра встречает нас заунывным бипером и логотипом MK1, не предвещающим ничего хорошего. и точно., это классический лабиринт с шаблонно двигающимися противниками, где набившие оскомину уворачивания от врагов перемежаются со вставками сокобана. В эту игру я буду играть только в том случае, если меня привязать к стулу и не отпускать пару лет, но кому-нибудь она обязательно понравится.

- 2 - Музыка
- 2 - Графика
- 2 - Геймплей
- 1 - Харизма

Danterrifik 1, 2



Неплохой дизайн меню, хороший логотип и очень плохая биперная музыка. Невыразимо душный геймплей трафаретной игры на АГД. Игровая музыка явно дернута с открытым источником и не вписывается в процесс путешествия по аду совершенно. Нужно для разнообразия сходить и поглядеть на отзывы на Spectrum Computing, неужели это кому-то нравится? Вторая часть игры идет под слоганом «Кошмар продолжается». Собственно, нас предупреждают прямым текстом. Первый уровень, где герой входит в «шахту» с улицы, дает надежду, что игра не будет совсем уж тупым клоном Manic Miner, но второй уровень, пройти который я не смог и за десять попыток, испаряет любую надежду на вменяемое времяпровождение. Спасибо, было очень интересно, reset. Если в игре самое позитивное » это интро от слайдера, то что-то в геймплее пошло не так. А жаль, судя по скриншотам дальше там с графикой полный порядок.

- 2 - Музыка
- 4 - Графика
- 1 - Геймплей
- 3 - Харизма

Ghost Castle 1, 2, 2se

Заставка с замком и огромной луной атмосферная, Хочется надеяться на лучшее, и, о чудо, это не AGD-лабиринт с ключами. Это логическая головоломка с хорошей графикой и невероятно дерганным движением. Толстое привидение и его враги перемещаются блоками 16x16 пикселей, что невероятно вымораживает при игре. Заставка второй части еще краше, это уже серьезный уровень, binman (автор графики) — молодец. Внутри-игровой графоний на порядок круче, отличная работа, просто великолепно: милые бабочки и попугаи жрут протагониста без зазрения совести, умильно переваливаясь на коротких лапках и трепыхая крылышками. Отличная работа со спрайтами, фоны отрисованы с любовью к деталям и со знанием дела, причем в источниках вдохновения явно чувствуются «Робин Гуд и Проклятие Шервуда». Геймплейно это все тот же лабиринт с ключами, но тут хотя бы можно отстреливаться от противников. В SE редакции второй части появилась несложная биперная мелодия, поменялся лабиринт, некоторые анимации, но остались старые проблемы вроде врагов, появляющимся без предупреждения из воздуха прямо перед носом из-за наложения по XOR. Пока играл, вспомнил,



что binman — это же старый псевдоним Джаррода Бентли, делавшего Dizzy 7 и нарисовавшего немало крутой графики для Wonderful Dizzy. Неудивительно, что у него полный порядок с графикой и в этой игре, товарищ серьезный и опытный в игровых делах. Резюме: все очень красиво, неплохо играется, очень прикольные персонажи, но это все еще старый добрый лабиринт с ключами, который можно играть на сон грядущий для расслабления и успокоения.

- 2 - Музыка
- 5 - Графика
- 2 - Геймплей
- 4 - Харизма

Jetpac RX



Не испытывая никакой ностальгии по Jetpac, не могу не отметить отличную заставку и неплохую биперную музыку. Судя по надписям в главном меню, это — модификация оригинала и модификация в целом неплохая: навскидку видны, например, симпатичные эффекты частиц у пламени, бьющего из турбин. Наверняка, фанатам оригинала эта версия понравится, а я же в этой игре отрубил своё уже двадцать лет назад, и у меня нет ностальгии, которая требовала бы год за годом возвращаться к этой игре.

- 2 - Музыка
- 2 - Графика
- 3 - Геймплей
- 3 - Харизма

Restless Andre

Настолько увлекательное приключение, что я не смог себя заставить даже один уровень пройти. Еще один недопакман, на этот раз про пловца, красные мочалки и акулу. Ребята! Игру лучше делать не для наказания игрока, а для его удовольствия, так игроков будет больше. Музыка неплохая, но в этом жанре она не пришей к руке рукав.



- 2 - Музыка
- 2 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма

Atomicat



Нас встречает очень бодрая биперная музыка в меню, но сразу же смущает надпись «powered by Mojon Twins MK1». Что ж, готовимся к шаблону, и шаблон не заставил себя ждать. Платформер-

лабиринт с совершенно жестоким таймером, заставляющим всю эту вымораживающую акробатику переходить наперегонки. Game over, reset, спасибо за внимание, я в это уже играл, только с немного другой графикой.

- 4 - Музыка
- 3 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма

H.E.R.O. Returns



Очень здорово, когда в игре есть сюжет и интро, но гораздо лучше, когда интро не заставляет читать длинный текст под посредственную музыку. Благо, есть и версия игры без интро. Несмотря

на примитивность графики, даже небольшая оригинальность игрового процесса сразу же выгодно выделяет игру среди прочих. Летать по пещерам, вызволяя шахтеров и уворачиваясь от крокодилов и летучих мышей, вполне увлекательно, потому что сложность растет плавно. Уровню к шестому-седьмому становится намного жарче, а сонная прогулка по пещерам превращается в остросюжетную производственную драму.

- 2 - Музыка
- 2 - Графика
- 3 - Геймплей
- 4 - Харизма

Last Train to Tranz-Central

Конвертированная заставка, простенькое меню с упоминанием AGD под бодрую, но не совсем уместную музыку от Yerzmyey. Игровой процесс внезапно радует небольшим, но столь освежающим на общем фоне разнообразием: главному герою предстоит преодолевать киберпанковые поезда, собирая кругляшки и проходя вагон за вагоном. Во врагов можно стрелять, спасибо за это авторам. Сам футуристичный поезд отрисован без изысков, но стильно, а простенький параллакс и эффекты частиц отлично разнообразят визуальную часть. Враги минимально разнообразны, а в конце каждого поезда имеется небольшой босс. К сожалению, уже на втором уровне в геймплее появляются вымораживающие дизайнерские решения типа бесконечно респавнящихся прямо перед твоим носом врагов. Если бы автор чуть-чуть подшлифовал игровой процесс, то цены бы этой игре не было, и в целом, эта игра — хороший пример того, как на готовом движке можно сделать что-то более серьезное, чем очередной сокобан или душный платформенный лабиринт с ключами.



- 4 - Музыка
- 3 - Графика
- 4 - Геймплей
- 4 - Харизма

Rat-a-Tat



Вымораживающий платформер про мыш, где все персонажи и враги выполнены размером в одно знакомство. Комнаты собраны довольно мило и проходятся одна за другой без лабиринтов, но сложность уже к пятой-шестой комнате становится просто неадекватной. Отличная музыка только подчеркивает страдания игрока, на свою голову рискнувшего в это поиграть. Приятные детали вроде более-менее оригинальным врагов и мушек, выходящих над кусками сыра, ситуацию не спасают: возвращаться в эту игру, чтобы пострадать в еще одном. Jet Set Willy лично мне не хочется.

- 5 - Музыка
- 2 - Графика
- 2 - Геймплей
- 3 - Харизма

Road Trippin'

Конвертированная заставка и логотип AGDx заранее настраивают на правильный лад, но, счастью, в этой игре есть некая доля оригинальности. По сути, это - неплохо исполненный пакман в виде микромашинки, колесящим по двумерной трассе в поисках призов и непонятный предметов, похожим то на ботинки, то на розовый дилдо. И графика простенькая, но колышашиеся на ветру пальмы и прыгающие зрители подкупают. Поскольку целью игры является отъем материальным ценностей у конкурентов, это скорее не гоночное соревнование, а Безумный Макс. Возможно, звучит это даже увлекательно, но по сути геймплей находится на уровне игр начала восьмидесятых, бесплатно публикуемым в бумажным журналов в виде бейсик-листингов.



- 1 - Музыка
- 2 - Графика
- 2 - Геймплей
- 2 - Харизма

BatBoy

Хорошая заставка с бэтманом авторства Igor Errazkin. Отличный закос под зелено-черную графику геймбоя, игра представляет собой попытку портирования игры авторства SunSoft.



Неплохая музыка, стильное цветовое решение идут игре на пользу, хотя оригинал она напоминает только внешне. Бэтман двигается как в киселе, и больше страдаешь от управления, чем от пуль врагов. Приятно удивила стадия с ездой на бэт-машинке и стадия скролл-шутера на бэт-самолете.

К сожалению, дальше самолета пройти не удалось, потому что искусственно растянутый уровень не вызывает желания упоротся и все-таки пройти его. Враг номер один в игре — это падающая люстра, коварно ждущая ничего не подозревающего посетителя музея.

В целом, несмотря на то, что это все та же характерная копошня микробов в стиле движков типа МК1, игра сделана неплохо и вызывает желание узнать, что же там дальше.

- 3 - Музыка
- 4 - Графика
- 4 - Геймплей
- 3 - Харизма

La Reliquia

Модный монах с крестом на загрузочной заставке, стильное лого и хорошее музыкальное сопровождение — отличное начало для еще одной AGD-подобной игры. Монах прибывает в монастырь только для того, чтобы увидеть запертые ворота, груды черепов и страшный наркоманских ежей с редкими иголками. Незамедлительно монаху приходит в голову, что нужно вскарабкаться на облако, достать ключ, лежащий на огромном каменном кресте и спуститься в колодец, а что такого? Это же спектр, тут логика не обязательна. Впрочем, игра не лишена некоего обаяния, и лабиринт здесь не просто лабиринт, а всё-таки сюжетно расположенные комнаты. Жаль, что сложность очень быстро достигает уровня Dynamite Dan или Profanation, и желание страдать, чтобы увидеть, что там дальше, быстро улетучивается.



- 4 - Музыка
- 3 - Графика
- 3 - Геймплей
- 5 - Харизма

PI-Dentity

Отличная заставка и совершенно безумного уровня биперная мелодия. Совершенно безумный скроллшутер, вот он, дух Спектрума! Чебурашки, черепашки, мужики в ванной, число пи, стреляющее десятичной дробью,



человечки, пирожки с игрой слов, ученые, босс-морда и, что самое любопытное, все это достаточно плавное. Очень спектрумовская игра, со всем этим легким доморощенным помешательством, которое так выделяло ранний спектрумовский homebrew. Жаль только, что не очень играбельная, потому что первый же уровень наваливается со всей силой и тратит все жизни.

- 5 - Музыка
- 4 - Графика
- 3 - Геймплей
- 5 - Харизма

Hell Yeah!



Или потенциальный хит страдает кучей детских болезней, или я просто не умею в него играть. Враги респаунятся как бешеные, не протолкнуться, на платформах

и лаве я потерял больше жизней, чем от столкновения с супостатами, а акробатика и лазанье по веткам сгубило меня больше раз, чем выстрелы. А как дышал, как дышал! Кажется сначала, что это просто прорыв на уровне Smagly 3, но, как ни жаль, чуда не произошло. И вроде как все составляющие успеха есть — стрельба, оружие, монстры, крупная цветная графика, но несбалансированность губит интерес довольно быстро. В очередной раз упав с платформы в лаву, первоначальный энтузиазм теряешь стремительно. Кроме того, игра на ZX Evo не запустилась — ждем релиза под диск с читами, читы привнесут в эту игру немного реализма.

- 1 - Музыка
- 5 - Графика
- 3 - Геймплей
- 5 - Харизма

Chloe Aprende a Reciclar



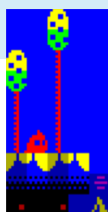
Бегают девка в примитивной графике стандартного испанского движка Churrera. Управление инертное и вымораживающее, проводить неинтересно. Можно

упасть в яму, где потратятся все жизни, это отличная находка. так держать. Закрывать и забыть.

- 1 - Музыка
- 1 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма

Devwill Too ZX

Радостное исключение из правила: игра, по механике ужасно похожая на типичную AGD игру, великолепно играется и



восхитительно выглядит.

Очень, очень круто сделана графика: большая часть игры проходит не на черном фоне, задний план собран с любовью и смекалкой из, казалось бы, совсем простых кусков, но визуальнo игра абсолютно целостна. Стилb начинает немного проседать ближе к концу игры, в египетской теме, где богатые многоплановые задники уступают место скучному черному фону. Тем не менее, игры это не портит: это визуальнo современная, но вместе с тем эталонно-спектрумовская игра без закосов под более новые платформы.

Кстати, обратите внимание на тени, здесь они есть и расставлены к месту, я вообще рискну высказать мысль, что 80% красоты спектрумовской игровой графики — это тень. Добавьте богатые, правильные и контрастные тени в самое унылое агд-поделие, и оно оживет. Учитесь делать тени, думайте о тенях, направляйте их правильно, и игра расцветет.

Механика игры радует: это мини-метроидвания, и местный игровой мирок действительно хочется открывать и изучать, даже несмотря на некоторый копи-паст в построении уровней, вызванный, скорее всего, ограничениями памяти и движка. Игровая сложность не вымораживает, большое за это авторам спасибо. Всё сбалансировано и очень ненапряжно, за исключением финального босса, который наверняка вынудит пройти игру не раз и не два, прежде чем будет найдена заветная механика, позволяющая избежать его снарядов. В игре, помимо прочего, отличная и не надоедающая музыка, которая ещё и меняется с каждым собранным предметом-умением. Аранжировка олдскульная, но вполне милая. Это — AGD здорового человека, всячески рекомендовано к прохождению.

- 4 - Музыка
- 5 - Графика
- 4 - Геймплей
- 5 - Харизма

ZXS Spycrum Mission 128k

Два агента в модный очках двигаются по AGD-лабиринту, комната за комнатой. Игра и головоломки рассчитаны на двух действующих лиц, и, может быть, у автора получилось бы создать что-то хотя бы базовое, но уже на



четвертом или пятом экране игрока встречает проход с затрудненной проходимостью, трата всех жизней, reset. Единственное, что в игре способно запомниться, это модно раскрашенная конвертированная заставка. В этом графическом стиле есть что-то оригинальное и цепляющее, а вот все

остальное едва ли надолго задержится в черепной коробке.

- 1 - Музыка
- 2 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма

Space Journey



Хороший горизонтальный скролл-шутер — моя мечта и мой любимый жанр. Кто-то даже сравнил эту игру R-Type тут и не пахло, совсем по-другому. Пахнет тут не тем, чем можно подумать, а сыростью и недоделанностью.

Игровой процесс можно подумать, плавный, но невозможность толком увернуться от пуль противника делает игровой процесс полуслучайным.

Графика или невнятно конвертированная, или еще более невнятно нарисованная, а музыка звучит так, будто написана генератором случайных звуков. И вроде бы и вложены в игру силы, но как будто автора хватило только на код, а на все остальное он просто забил, а жаль, потенциал у игры был.

- 1 - Музыка
- 1 - Графика
- 2 - Геймплей
- 2 - Харизма

Spektrum: El día de los Muertos

Экспериментальность зашкаливает. Обязательно почитайте прилагающийся к игре мануал на испанском, он хоть немного проливает свет на вакханалию, которая творится на экране. Десять спектров из десяти: эта игра не про игровой процесс, это ближе к жанру треша и современному искусству в одном флаконе. Тебе не нужна графика, чтобы передать эмоцию, тебе не нужна мощь, чтобы заставить твои глюки ползти по экрану. Все отлично, но как в это играть? А это и неважно, как в это играть. Это не про игру, это произведение искусства, оно цельно и неотрывно от истории, изложенной в инструкции.

Наконец-то, сделано что-то необычное и нескучное, причем достаточно смелое, чтобы просто накидать на экран всякой ахинеи. Легенда, накрученная вокруг игры — это неплохо. Это как черный гроб на колесиках, который поднимается по лестнице, это как японский Ringu или американский It Follows. Мистификация для создания городской легенды на Спектруме — это очень круто, но



исполнение могло бы быть чуть более тонким, не вызывающим моментальной уверенности, что все это стеб. Тем не менее, авторы молодцы, сделали артхаус: под кислотный саундтрек с потолка бодро валятся капли с кровью, которые вроде бы как надо ловить, но я так до конца и не понял, что делать-то. Провокационные надписи типа «Самоубейся», «Смерть», понятны даже на испанском, но почему та волшебная музыка меняется, а куски инвертируются? Непонятно. Да и не должно быть понятно, смысл в получении эмоции, а эмоция получена.

- 5 - Музыка
- 4 - Графика
- 2 - Геймплей
- 5 - Харизма

Duckstroma



Визуальный стиль напомнил горячо любимый в детстве Cow and Chicken, персонажей мультика для дегенератов с Cartoon Network.

Главная героиня, утка, откладывает яйцо и своеобразным rocket Jump-ом от его взрыва преодолевает препятствия. Графика цветастая, это основной плюс игры, а в остальном игра такая же душная, как и большинство поделок на AGD. Музыка зацепила своей мелодичностью, что и неудивительно, потому что автором музыки тут является Shiru, а он плохо делать просто не умеет, но в остальном все очень обычно: собери ключи в лабиринте, звуки биперные, спрайты по ксору.

- 4 - Музыка
- 3 - Графика
- 2 - Геймплей
- 2 - Харизма

trocop

Игра встречает нас веселеньким меню с котиком на поверхности астероида и биперной мелодией, о которой позитивного можно сказать только то, что она есть.

Собираем котиков и дискеты, слушаем стандартные звуки чурреры, наслаждаемся стандартной механикой чурреры, нажимаем стандартный reset чурреры и благополучно забываем эти пять минут на всю жизнь.

Я думаю, еще лет через пять на слеты спектрумистов без своей игры на чуррере или агд пускать просто не будут. Можно даже удостоверение спектрумиста выдавать, где будет сертифицированный личный код игры в АГД-каталоге. Всякие санчез-тимы будут его, ясное дело, подделывать,



но бдительный чурреропоклонник все эти игры будет помнить наизусть, его не проведешь.

- 2 - Музыка
- 1 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма



Flappy Clive

Первые ноты вступительной мелодии отчаянно напоминают Three Weeks In Paradise? Но это какая-то кастрированная версия из трех нот.

Заставка довольно симпатичная, с каноничным сэром Клайвом, застывшим над землей в гигантском прыжке. Игра представляет собой шуточную пародию на Flappy Bird: сэру Клайву нужно пролетать в окна, собирая спектры, торты, деньги и прочее, а также уворачиваясь от уток. Игровой процесс дёрганный, рваный и обладает фирменной спектрумовской жопоразрывной сложностью, из-за чего запускать игру повторно смысла нет.

Отдельно приношу свои соболезнования тем, кто записывает RZX прохождения всем этим адских шедевров.

- 1 - Музыка
- 2 - Графика
- 1 - Геймплей
- 3 - Харизма

Little Ninna

Великолепная музыка. Если бы я был специалистом по допросам в какой-нибудь особо демократической тюрьме типа Гуантанамо, я бы обязательно обратил на неё внимание.

Не забывайте, что официальный слоган движка МК1 звучит как «Чем хуже — тем лучше». Эта игра — достойный представитель лабиринтов с ключами, шаблонными врагами и абсолютно неоригинальным геймплеем.

Какая разница., что тут? Котик или бетман? Ключи или бутылки? Или черепки? Или просто насрано в углу? Результат один и тот же.

- 2 - Музыка
- 1 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма



Alchemist II: The Dungeons



Заставка игры пахнула свежестью во-семьдесят третьего года. Оно и неудивительно, ведь это — любительский сиквел древней спектрумовской игры Alchemist, где дедок бродил по плоским пещерам, превращался в орла и собирал какие-то предметы, я впервые видел оригинал совсем маленьким, и накануне у нас по пиратскому кабельному ТВ показали одноименный фильм ужасов, не имеющий к игре ни малейшего отношения. Забавно, но фильм я сумел найти только почти тридцать лет спустя, а тогда неокрепший детский разум автоматически связал игру и фильм воедино, что добавило паршивенькой, в общем-то, игре, какой-то загадочности и оригинальности.

Визуальный стиль у агд-сиквела схож и узнаваем. Герой все так же перекидывается в птичку, собирает предметы, некоторыми из них убивает шаблонным монстров, очень интересно, до свидания.

- 1 - Музыка
- 1 - Графика
- 2 - Геймплей
- 2 - Харизма

Le Liamaban Trinidad

Атмосферная заставка, приятный саундтрек спагетти-вестерна — здравствуй, Серджио Леоне!



Да, это опять АГД, но это АГД хороший, годный. Графика в игре звёзд с неба не хватает, но она цветна и оригинальна.

Хорошая музыка прямо-таки вытаскивает атмосферу со дна на нормальный уровень. Ещё бы движок выводил спрайты не ксором, и игра была бы почти на уровне братьев Shaw, а это ого-го. Салуны стандартный двухэтажный городок дикого запада, рельсы, бычары, кони, El nino? палящий из пулемета — все это прекрасно, несмотря на тотальную агдшность. Ради этой игры стоило поиграть в десять предыдущих. Это, конечно, не шедевр, но некоторого внимания игра явно заслуживает, своим визуальным стилем чуть напоминая незабвенную Капе с ее стрельбой по уткам.

Главный минус — геймплей-таки надоедает довольно быстро.

- 5 - Музыка
- 4 - Графика
- 3 - Геймплей
- 4 - Харизма

Transylvanian Castle



Отличный и нескучный рогалик в стиле самым ранним спектрумовских игр. Сложный, но сложность в этом поощряет азарт, а не вызывает фрустрацию.

Достаточно сильно зависит от случая — иногда не получается выйти за пределы второй-третьей комнаты просто потому, что случайный алгоритм так раскидал карту. Примерно за час-другой игра проходится без особых проблем, но требуется небольшое везение на старте. Не надо ничего ожидать от графики, но эта игра и не про графику, хотя сочная обертка её не сделала бы хуже.

Повторно проходить её не тянет, но некоторое удовольствие игра способна доставить. Десять Дракул из десяти!

- 2 - Музыка
- 1 - Графика
- 4 - Геймплей
- 3 - Харизма

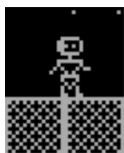
The Shining

Wendy and Danny are dead. Этой строчкой можно было бы и ограничиться, потому что, несмотря на громкое название и каноничный кадр с Джеком Николсоном на заставке, это все ещё старый добрый АГД-лабиринт с ключами и тупыми монстрами. При этом игра не дотягивает даже до старого и отморозенного Friday The 13th, который, несмотря на всю свою деревянность и рудиментарную графику, умел заставить напрячься в моменты появления Джесси. Здесь же напрягает разве что материализующийся из воздуха бомж с пластиковым стаканчиком, а все остальное выветрится из памяти с нажатием кнопки reset.

Есть пара мелких деталей, напоминающим о фильме, вроде плана сада-лабиринта в фойе, но они неспособны создать атмосферу среди копипасты одинаковых комнат.

- 1 - Музыка
- 1 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма

Mr. Palo T. en Escape de Mundo Palo



Мне кажется, что это не игра, а мокап игры. Чёрно-белый персонаж в стиле «палка-палка-огуречик» собирает резиновые дилды, проводит пару экранов, натывается на ромбик и

умирает. Мк4, инерция, стандартные звуки, музыка лоботомированного бипера, мы это всё уже видели сто раз. Популяция одноразовый поделок на готовых движках скоро превысит популяцию спектрумистов, так что у нас будет больше однотипных аркадных платформеров, чем мы все сможем пройти за свою жизнь, даже если равномерно поделим их между собой.

- 1 - Музыка
- 1 - Графика
- 1 - Геймплей
- 1 - Харизма

Liquid War

Абсолютно тормознутая бейсиковая игра, которая, тем не менее, обладает некоей цепляющей харизмой. Я смог оторваться только на пятом или шестом уровне, хотя в здравом уме такое не запустил бы никогда, потому что по техническому исполнению эта игра составила бы честь разве что году эдак 1982-му? когда я еще даже не родился. По игровой механике игра годится в дедушки множеству аркадным стрелялкам с катером, топящим подводные лодки. Мне вспомнился почему-то In The Hunt, игра с игровым автоматом от Irem, одна из лучших представителей девяностых, если рассматривать качество пикселярта того времени. На разок поиграть в противолодочный корабль можно, но просится турборежим. Атмосфере очень помогает наличие небольших текстовых сводок с фронта между миссиями, это приятная деталь, мечется задать вопрос: почему мы не делаем ничего подобного? Не о чем рассказать? Это повод задуматься о том, чтобы перестать тратить жизнь на очередной порт японским игром на нашу платформу.

- 1 - Музыка
- 1 - Графика
- 3 - Геймплей
- 3 - Харизма

Footsteps

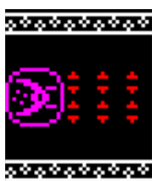
Великолепная визуальная новелла для тех кому не жалко два бакса и кто отлично воспринимает английский язык. Читаем текст, смотрим иллюстрацию, выбираем действие согласно ситуации, смотрим за развитием сюжета. Очаровательное исполнение, но совершенно непродолжительный геймплей. С небольшим везением я осилил всю игру минут за 5-10, что, согласитесь, несколько недостаточно для полного вникания в атмосферу. Если бы не краткость сюжета, балл за геймплей был бы выше.



Иллюстрации атмосферные, но полностью конвертированные, и это не идет на пользу общему впечатлению.

- 1 - Музыка
- 3 - Графика
- 4 - Геймплей
- 5 - Харизма

Federation Z



В отличие от штампованным клонов, эта игра, при всей визуальной невыразительности, сумела заинтриговать своим несложным, но оригинальным геймплеем. настолько оригинальным, что даже немножко трудно назвать жанр: тут и аркада, и тактика, и черт еще знает что. Мы исследуем местную галактику на космическом военном корабле, сбивая спутники, уворачиваемся от астероидов и ищем, ищем магазин, где можно купить модуль для связи с планетами и прочие улучшения. Игра двухмерная, есть карта галактики, есть даже сюжет, поданный в виде диалога между капитаном корабля и каким-то пришельцем. Самобытно, простенько, симпатично, любопытно, непонятно. Десять 48к спектров из десяти, одним словом.

В эту игру можно еще вернуться и попробовать отгадать какие-то из её загадок.

- 1 - Музыка
- 3 - Графика
- 4 - Геймплей
- 5 - Харизма

Coloco

Эта игра точно не для тех, кто выпил пивка перед обзором, потому что весь геймплей построен на филигранном управлении инерцией и гравитацией. Управляя спасательным ботом, мы должны выручать космонавтов из трудным жизненным ситуаций, при этом самим не разбившись о стены пещер.



В игре отличная цветастая графика и приятная анимация поворота спасательного бота, но не хватает анимации погрузки космонавтов в шлюпку.

Отдельный респект за сценарий: в наш век айфонов, тиктоков и прочего фуфла идея покорения космоса особенно ценна. Идея покорения космоса не путем наступания берцем на грудь пришельцу, а путём работы, взаимовыручки и труда.

Не будь игра такой хардкорной, можно было бы заморочиться и пройти до конца.

- 2 - Музыка
- 4 - Графика
- 3 - Геймплей
- 5 - Харизма

A Light in the Snow



Еще одна визуальная новелла по мотивам сказки Андерсена. Сказка и так была не очень весёлой, но здесь она сопровождается конвертированными кадрами из фильма вековой давности, и затрагивает историю детской нищеты и страданий. Качественная реализация наводящая на множество неприятным мыслей. Игра, намного более сильная и серьёзная, чем сотня пафосных дем. Краткость — сестра таланта в данном случае, и длиннее сюжета не требуется для донесения простой мысли — с момента написания сказки прошли века, а мы всё ещё живём в жестоком и беспощадном мире, где у детей до сих пор может не быть крыши над головой и еды для того, чтобы пережить ещё день. В мире, где обожравшие сволочи отнимают у людей последние крохи, чтобы просрать их на яхты, элитное шампанское или ещё какое-нибудь высококорродное блядство.

- 1 - Музыка
- 3 - Графика
- 5 - Геймплей
- 5 - Харизма

Patrick Paddle

Это — одна из тех игр, играть в которую в 2021 году кажется полным безумием. Кучка пикселей бежит с батутом по экрану и запускает падающие призы с левой стороны на правую. Элементарно, просто, примитивно, но с каждым уровнем добавляются новые и новые подлунки. Сначала к призам добавляются, которые нельзя ронять, потом в полу появляется проём, потом это проём начинает двигаться, потом с потолка начинают капать кислотные капли и черт знает что ещё.



Самобытность игры на уровне, несмотря на примитивный визуал особенно с учётом отличного и отзывчивого управления.

- 1 - Музыка
- 2 - Графика
- 5 - Геймплей
- 5 - Харизма

El Mandarin



Наверное, это игра про мандалорца. Я не знаю, кто такой мандалорец но характерный шлем сейчас узнает даже отшельник необитаемого острова. Что характерно, этот образ никак не отделяет игру от миллионов таких же. Герой может стрелять, это прорыв, но что еще-то?

- 1 - Музыка
- 1 - Графика
- 2 - Геймплей
- 1 - Харизма

Bonnie and Clyde



Вкратце, весь отзыв мог бы звучать так: небольшой проект, но от Zosya. От Zosya? Но небольшой. Игра по своей динамике, визуалу и механике как ни странно, напомнила первый Bombjack: те же платформы, те же спускающиеся вниз враги, сбор предметов по уровню и выпадающие бонусы, разве что здесь мы выступаем от лица милого котика с автоматом томпсона, а не супермышь в трусах поверх колготок.

Если отставить в стороне реальную историю отмороженным уголовников Бонни и Клайда, то в игре великолепная стилизация под ландшафты Америки времен сухого закона: склады, дома с облупившейся штукатуркой, паровоз, паровоз, елки и рейнджеры с автоматами, зорко стерегущие звонкие монеты.

Игра невероятно легкая, проходится в один присест, а тем, кому не хватило времени на один заход, помогут пароли, выдаваемые раз в N уровней. Несмотря на темп и гонки со временем, баланс игры идеален: чувствуется забота о том, чтобы игрок избежал фрустрации. Чего только стоит та деталь, что Бонни начинает целенаправленно выдавать ящики с патронами, как только оные начинают подходить к концу.

Отличная анимация, фреймовость, цветная и разнообразная графика, а также неплохая мелодия в биперном и ау исполнении, Zosya не подводят и продолжают выпускать проекты высшего класса исполнения. Заходите на zosya.net и приобретайте на Физических носителях.

- 4 - Музыка
- 5 - Графика
- 5 - Геймплей
- 4 - Харизма

Bandito



Лабиринт-стрелялка с ключами-мешками золота на тему вестернов и дикого Запада. Отличает его приятный визуальный стиль и некоторое разнообразие тактик противников: быки бросаются на игрока по горизонтали в зоне прямой видимости, индейцы метают томагавки с непробиваемой высотой, птицы срут ковбою на шляпу. Спасибо и на этом, на движках-конструкторах девять игр из десяти и таким разнообразием обычно не радуют.

- 1 - Музыка
- 5 - Графика
- 3 - Геймплей
- 3 - Харизма

Colonos ZX

Лабиринт с ключами и ужасным управлением. Здесь есть графика, но игра строится на платформенной акробатике и познакомственном управлении. Несмотря на зачатки атмосферы и сюжета (мутанты съели шахтеров, срочно собери все ключи в шахте), я не смог осилить больше нескольких экранов. Да, вот какие-то бурильные машины, вот трупы, вот мутанты, вот пещера, но все это скорее напоминает декорации в дешевом аттракционе-ужастике, где деревянные монстры катаются туда-сюда по рельсам. Добавьте сюда ещё и медленную отрисовку комнат, и акробатикой заниматься желания не останется.



Да, судя по видео, здесь еще будет база и поверхность марса, но надо ли себя так истязать, если есть Marsmare: Alienation?

- 1 - Музыка
- 3 - Графика
- 1 - Геймплей
- 2 - Харизма

Devil's Quest



Наконец, ещё одна оригинальная и самобытная игра. Главный герой бежит по кладбищам и склепам, в который бурлит жизнь: меж могил бодро гуляют покойники, порхают летучие мыши, демонические черепа, мигают руны, хлопают двери, горит дьявольский огонь. В общем, игровой процесс довольно шустрый, несмотря на то, что игра написана на компилированном бейсике. Графика мелкая, цветастая и запоминающаяся, а уровни визуально разнообразны и вызывают желание

проходить дальше, чтобы увидеть, что ждёт впереди. Между уровнями нам предлагают местную замогильную спортивную дисциплину — бег с прыжками через препятствия, наградой в которой может служить дополнительная жизнь.

Игру так и не смог нормально запустить на реале, потому что джойстика у меня нет, а клавиатура залипает до неиграбельности. В целом игра — образец очаровательного мелкого homebrew, где шероховатости игрового процесса нивелируются неповторимой атмосферой «на любителя».

- 1 - Музыка
- 5 - Графика
- 3 - Геймплей
- 5 - Харизма

Dungeons of Gomilandia



Симпатичная логическая игра с цветной графикой и плавной кривой обучения. Переносим блоки, берем ключ, несем в дверь пока тикает таймер. Мило, симпатично, с неплохими мелкими деталями, но лично для меня это не самый любимый жанр.

- 2 - Музыка
- 5 - Графика
- 3 - Геймплей
- 3 - Харизма

Jumpin' Jupiter (prerelease)



Manic Miner на инопланетную тематику: космонавт собирает кружки с пивом на меркурии, венере и земле. Есть летающие унитазы, есть нехудшая графика, вполне сбалансированная сложность, не заставляющая игрока бить кулаком в монитор, монотонная, но не раздражающая музыка — всё, что нужно.

Удивительно, но всего этого лично мне хватило, чтобы пройти весь недлинный пререлиз, хотя обычно я такие игры даже запускать не хочу.

- 2 - Музыка
- 3 - Графика
- 3 - Геймплей
- 3 - Харизма

Moon Ranger

Ещё одна вариация на тему легендарной игры с автоматов Moon Patrol, где боевой луноход прыгает через ямы и валит летающие дроны пришельцев.



Я не играл в оригинал, поэтому сравнить могу только с Moon Alert. Игра довольно динамичная, я успел проскочить пол маршрута, прежде чем начались трудности, но основная сложность — кривое управление, познакомостное движение и мелкие глюки в механике игры, вроде периодически пролетающий сквозь камни выстрелов.

Исполнение игры симпатичное, даже меняются картинки на фоне, но такой параллакс можно было бы реализовать и попиксельно. Стоит отметить хорошую и подходящую музыку.

- 5 - Музыка
- 4 - Графика
- 3 - Геймплей
- 3 - Харизма

Moritz the Striker



Manic Miner в оригинальной обертке: пёсик Моритц прыгает по платформам среди классических минерских монстров (рожи, ножницы, бегающие футболисты и судьи), чтобы добраться до футбольного мячика.

Мячик бывает закрыт препятствием, которое расчищается тумблером, а после взятия его необходимо забить в ворота. Спрайты, хоть и выводятся через старый добрый XOR, но довольно крупные и хорошо прорисованы, а общая футбольная стилизация выделяет игру из тысяч подобных.

Если нравится шахтер Вилли, то обязательно рекомендую ознакомиться.

- 2 - Музыка
- 4 - Графика
- 3 - Геймплей
- 4 - Харизма

Pataslocas

Если я правильно понимаю, то игра полностью написана на бейсике, при этом, традиционно для испанским игр, её графика на голову выше девяти игр из десяти на спектруме. Игра — лабиринт-платформер с неотзывчивым управлением и ужасающе медленной отрисовкой комнат. Мы отыгрываем какого-то спелеолога-шахтёра-диггера? который бегаёт по канализации, бьёт кулаками кобр и собирает какие-то похожие на мешки артефакты.



Фанатам бейсик-игр обязательно стоит обратить внимание, остальным использовать строго в качестве немедикаментозного снотворного. В игре есть даже микроинтро с отличным дождем и громом.

- 2 - Музыка
- 5 - Графика
- 2 - Геймплей
- 3 - Харизма

The Lost Treasures of Tulum



Никогда не скачал бы и не попробовал игру такого жанра, и, что любопытно, в данном случае я многое пропустил бы.

Главный герой грабит гробницу в крошечной тьме, убегая от пары не очень умных аборигенов. Суть игры в том, что комната с алмазами и шипами изначально скрыта туманом войны, который мы можем убирать с помощью свечки, но свечка теряется при попытке ударить кого-нибудь из преследователей. В игре прекрасная графика и хорошие иллюстрации, но довольно деревянная физика, иногда доставляющая хлопот больше, чем преследователи или шипы. Здесь также нет паролей, поэтому проводить игру нужно за один присест. Впрочем, 24 уровня осиливаются за полчаса без особых трудностей. Совершенно неожиданно увлекательная игра, рекомендую изо всех сил, даже если жанр совсем не интересен. В игре великолепная музыка, отлично подводящая под атмосферу приключений.

- 5 - Музыка
- 5 - Графика
- 4 - Геймплей
- 5 - Харизма

Ghastly Getaway Dizzy

Никогда не играл в фанатские продолжения диззи, да и вообще, как ни странно, я в диззи играл мало. Больше всего в первую часть, почему-то ассоциирующуюся с мрачной артаусной фантазией.



Да и в DizzyAGE не играл никогда, только попробовал пару экранов в Кольце Закса. Поэтому, мои ожидания от Ghastly Getaway Dizzy практически отсутствовали, и я с удивлением обнаружил бодрую, увлекательную и атмосферную игру. Во-первых, загадки в своём большинстве довольно логичны. Во-вторых графика хоть и скомпилирована из разных источников, но смотрится органично и не мешает, я бы, конечно, предпочёл увидеть полностью оригинальную графику, сделанную специально для этой игры, но любовь к деталям (вроде сполохов молний) отлично помогает атмосфере. Более того, я поискал оригинал под DizzyAGE, и выяснил, что спектрумовское переложение симпатичнее на порядок. В игре отличная музыка, вносящая лепту в несерьёзность

в стиле семейки Адамсов. Физика движений диззи чуть отличается от оригиналов, но это очень быстро забывается, потому что хочется пройти и узнать, как же дальше развернется сюжет.

- 5 - Музыка
- 4 - Графика
- 5 - Геймплей
- 5 - Харизма

Neadeital

Физическое издание игры было доступно энтузиастам, поддержавшим Crash 2021 на кикстартере, а потому игра большого распространения сразу же не получила. Как бы то ни было, всё ещё впереди, потому что это — действительно отличный пример качественно сделанной нишевой игры.



От стилистики и игрового процесса очень веет Tir Na Nog, но здесь несколько выше динамика, потому что персонаж передвигается бегом. В игре оригинальнейший сюжет, отлично проработанные детали игрового мира, прекрасная графика и неглупые головоломки. Внимание! Не смотрите спойлеры на ютубах, играйте сами, иначе потеряете львиную долю удовольствия. Вообще, если бы у нас в детстве были спойлеры и прохождения на расстоянии трех кликов, как сейчас, то многие игры потеряли бы свое волшебство.

Заклинания, крафт, смена времени суток - этот проект явно из пятерки лучших за 2020 год.

- 2 - Музыка
- 5 - Графика
- 5 - Геймплей
- 5 - Харизма

Закключение

В этой статье я еле-еле сумел обозреть примерно полсотни игр, а судя по базе, вышло их за один 2021 год только около двухсот штук. Конечно, две вышедшие игры из трех — это как правило беспросветное говно, интересное только создателям и их друзьям, тем не менее в этом году были и крупные хиты и мелкие жемчужины, периодически всплывающие среди потока однотипных штамповок в полном соответствии с принципом неизбежного перерастания количества в качество. Лично я, получил интереснейший опыт, пытаюсь играть во все подряд, не глядя на скриншот, и много выводов для себя сделал в процессе. Страшно признаться, но стало любопытным попробовать свои силы в AGD, да и попытаться сделать какой-нибудь дикий мозгоразрывной артаусный трэш в готовом конструкторе адвентюр — тоже очень привлекательная идея.

FEEDBACK / РУБРИКА «НАМ ПИШУТ ЧИТАТЕЛИ»

Жаль, жизнь слишком коротка, чтобы воплотить все это в реальность. В этот раз нам поступило не так много писем с обратной связью, но мы постарались детально разобрать каждое из них и ответить на все вопросы.

Напоминаем, что адрес редакции, куда можно писать, находится на отрывном талоне, который вы получили после оплаты месячного абонемента.

Итак, приступим.

Письмо от Читателя:

- Дорогая редакция «Pixelated Perspectives»
- Я, Бенедикт Киберфинк, пишу вам, чтобы выразить свою тревогу по поводу текущей бизнес-стратегии в мире ZX Spectrum. После поглощения «SpectrumSoft» и «RetroDev» компаниями «PixelCorp» и «CodeMasters Unlimited», стало ясно, что инновации и разнообразие под угрозой. Мы рискуем потерять уникальность нашей индустрии. Эта ситуация требует немедленного внимания. Мы должны найти способы защитить малые студии от давления крупными игроками и сохранить креативность в мире ZX Spectrum.
- С уважением, Бенедикт Киберфинк

Ответ Редакции:

- Уважаемый Бенедикт Киберфинк,
- Спасибо за ваше письмо в «Pixelated Perspectives». Мы глубоко встревожены ситуацией вокруг «SpectrumSoft» и «RetroDev». В ответ на угрозу монополизации, мы предлагаем экстравагантное решение: организацию грандиозного онлайн-марафона по созданию игр, где победители получают финансирование от «Фонда Свободного Спектрума», созданного на добровольном пожертвовании. Так мы сможем поддержать малые студии и одновременно развлекать наше сообщество. Это смелый шаг, но мы уверены в силе нашего сообщества. Давайте вместе защитим разнообразие и креативность в мире ZX Spectrum!
- С энтузиазмом, Редакция «Pixelated Perspectives»

Письмо от Читателя:

- Здравствуйте, редакция «Spectrum Scandals Weekly», Меня зовут Артемий Пиксельный, и я хотел бы поднять вопрос о последнем скандале в нашей индустрии. Недавно выяснилось, что

известная игровая студия «RetroWave Games» использовала нелегальные версии программного обеспечения для разработки своих хитов. Это вызвало бурю возмущения среди разработчиков и пользователей ZX Spectrum. Данное событие подрывает доверие к нашей индустрии и создает негативный образ для всего сообщества ZX Spectrum. Как мы можем бороться с такими неприемлемыми практиками?

– С уважением, Артемий Пиксельный

Ответ Редакции:

- Уважаемый Артемий Пиксельный.
- Спасибо за ваше письмо в «Spectrum Scandals Weekly». Ситуация с «RetroWave Games» действительно вызывает тревогу и подчеркивает необходимость действий. Наше предложение – организация массовой кампании по созданию и распространению специальных «честных» программных меток. Каждый разработчик, использующий исключительно лицензионное ПО, получит нашу уникальную метку «Чистый Код», которую можно будет разместить на обложке игры. Это, безусловно, амбициозная идея, и мы понимаем, что на пути к ее реализации возникнут препятствия. Однако мы убеждены, что такой подход не только поможет в борьбе с пиратством, но и повысит общее доверие к продуктам нашей индустрии.
- С оптимизмом и решимостью. Редакция «Spectrum Scandals Weekly»

Письмо от Читателя:

- Привет, редакция «Beeper Buzz Times»,
- Я, Владимир Чиптюн, срочно обращаюсь к вам по поводу горячей дискуссии, разгорающейся в сообществе ZX Spectrum. Недавно был запущен слух, что известный композитор РетроЗвуковой вовсе не использовал традиционный Beeper для создания своих знаменитых чиптюнов, а обратился к синтезаторам высокого класса. Это вызвало настоящий взрыв возмущения среди поклонников и разработчиков. Этот инцидент не только подрывает доверие к честности нашего сообщества, но и ставит под вопрос ценность и уникальность Beeper как инструмента. Как нам бороться с такими ложными претензиями и восстановить веру в чистоту чиптюн-культуры?

- Срочно жду ответа, Владимир Чиптюн

Ответ Редакции:

- Уважаемый Владимир Чиптюн.
- Ваше письмо в «Beeper Buzz Times» вызвало у нас серьезное беспокойство. Проблема подлинности музыки на Веерер — это не что иное, как кризис в чиптюн-культуре. Наше предложение, хоть и кажется экстремальным, но в текущей ситуации крайне необходимо: проведение «Битвы Веерер'ов» — международного конкурса, где участники будут создавать музыку на живом перед публикой, демонстрируя исключительно использование традиционного Веерер. Мы предлагаем не только восстановить доверие к Веерер-музыке, но и поднять ее на новый уровень популярности. Это шанс доказать, что настоящее искусство не требует синтезаторов высокого класса, а лишь талант и креативность.
- С решимостью и надеждой на лучшее, Редакция «Beeper Buzz Times»

Письмо от Читателя:

- Здравствуйте, «Specsy Educational Review», Я, Марк Антипедагог, хочу поднять скандальный вопрос об использовании ZX Spectrum в образовательных целях. Недавно в одной из школ была выявлена схема, где учителя продавали родителям устаревшие учебные программы для ZX Spectrum по завышенным ценам. Это подрывает доверие к школьной системе и показывает, как легко манипулировать образовательными технологиями в корыстных целях. Не стоит ли

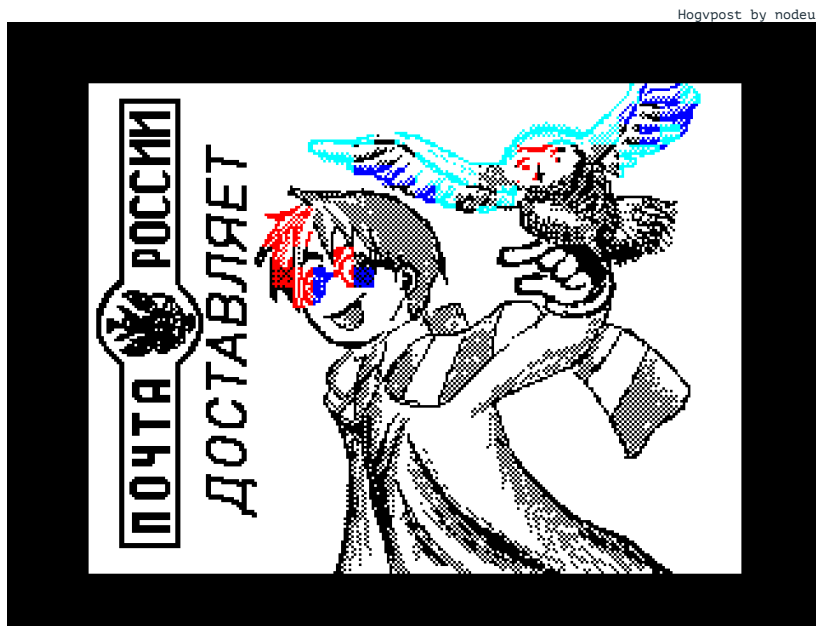
пересмотреть использование ZX Spectrum в школах, если систему так легко эксплуатировать? Или, может быть, пора прекратить этот образовательный фарс?

- С нетерпением жду вашего ответа, Марк Антипедагог

Ответ Редакции:

- Уважаемый Марк Антипедагог
- Ваше письмо в «Specsy Educational Review» привлекло наше внимание к серьезной проблеме. Ситуация в школах действительно кажется скандальной. Наше предложение, хотя и может показаться радикальным, заключается в следующем: создать «Лигу Анонимных Инспекторов ZX Spectrum», группу добровольцев, которые будут заниматься тайным мониторингом школ и выявлением подобных мошеннических схем. Да, это звучит как сюжет шпионского фильма, но, возможно, именно такие меры нужны, чтобы разоблачить коррупцию и восстановить доверие к образовательной системе. Мы верим, что подобные действия могут привести к более прозрачной и честной образовательной среде для наших детей.
- С цинизмом и надеждой на перемены, Редакция «Specsy Educational Review»

На сегодня все, пишите, и мы обязательно ответим.



ADVERTISEMENT / РЕКЛАМА

Легендарные финки НКВД от кизлярских: мастеров.

Клинок: Дамасская сталь

Ручная резьба по металлу, сложная слесарная работа!

Рукоять: Рог лося, Аризонское железное дерево Айронвуд

Ручная резьба по кости, инкрустация латуни!

Больстер металл, латунь!

Подставка мрамор, берцовая патинированная кость быка, черное дерево!

100% ручная работа от А до Я! В единственном исполнении

ЦЕНЫ И ХАРАКТЕРИСТИКИ СКИНУ В ЛИЧКУ

--- // ---//--- // ---//--- // ---// ---// ---// ---// ---// ---

Новости для активных граждан!

Отечественный бренд CGPods представил свои первые на 100% спортивные наушники, которые подходят для ушей любых формы и размеров.

Всё потому, что крепятся тюменские CGPods аж двумя способами: заушная дужка + силиконовая распорка. В то время как у «спортивных» (и обычных) аналогов обычно используется лишь один тип крепления. А тут сразу два! Поэтому и подходят для ЛЮБЫХ УШЕЙ.

Влагозащита у тюменской новинки — стопроцентная. Можно даже нырять и плавать в этой модели.

А еще в комплекте идут крепления сразу трех разных цветов: черные, розовые и салатные. Так что эта модель CGPods подходит для ЛЮБОЙ ОДЕЖДЫ.

Наконец, тюменские наушники готовы как настоящие стахановцы. Вместе с кейсом они держат зарядку до 30 суток!

Считай, месяц ежедневным тренировок (или прогулок) по часу.

Спортивные наушники для любых ушей — тут. Промокод YANELOX на скидку 200 руб.

--- // ---//--- // ---//--- // ---// ---// ---// ---// ---// ---

Компания Overfile предлагает приобрести уникальные игровые программы для Вашего ZX Spectrum:

1. TOP SECRET 128
2. WARLORDS 48/128
3. DUNE II 128
4. MORTAL KOMBAT II 128
5. STAR TRAIL 128
6. SUPER HERO LEAGUE OF NOBOKEN 128

А также, пакет для создания анимации — LASER CODE.

Нас можно найти по следующим адресам:

1. 610017 г.Киров, а/я 1115 Скопину Р.Ю.
2. Магазин «Глобус», центральная гостиница, 2-ой этаж.
3. Тел. 57-12-78 (по всей видимости в Кирове), АЛЕКСЕЙ-IESSOFT.

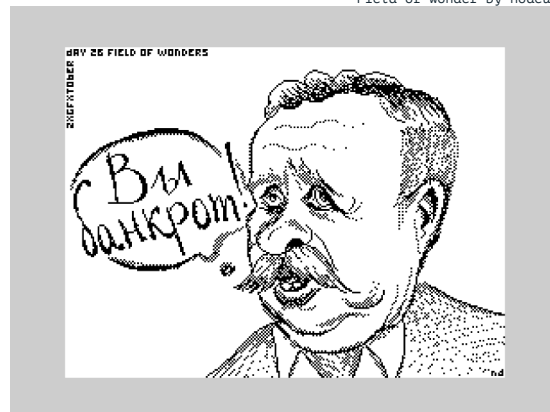
--- // ---//--- // ---//--- // ---// ---// ---// ---// ---// ---

Всемирно известный отечественный гуру гейм-дизайна Dragon Lord предлагает вашему вниманию предзаказ игровых хитов, которые выйдут не позднее следующий двух недель для вашего ZX Spectrum-совместимого компьютера:

1. Borsch — 100 \$
2. Doom — 100 \$
3. Quake — 100 \$
4. Wolfenstein 2 — 100 \$
5. Elite — 100 \$
6. Elite tactics — 100 \$
7. Warcraft — 100 \$
8. Черный Ворон 3 — 100 \$

Если позвоните прямо сейчас, то получите возможность приобрести все восемь игр по скидочной цене 1000 баксов. Не забудьте упомянуть промокод IBELIEVE. По вопросам приобретения обращайтесь в редакцию журнала.

Field of wonder by nodeus



INTERCEPTION / ПЕРЕХВАТ КОНФИДЕНЦИАЛЬНЫХ ДАННЫХ

[Часть сообщения утрачена]

Документ N 273-ГК

Объект: А.А.А.

Дата: [Данные удалены]

1. Статус:

А.А.А. в данный момент не содержится в изоляторе. Замещен субъектом-дубликатом из учреждения [данные удалены].

2. Текущее расположение:

Подлинный А.А.А. находится в защищенном стратегическом объекте. Координаты строго конфиденциальны.

3. Задача:

Осуществляет операцию по защите критически важного информационного демо-архива от проникновения внешних агентов.

4. Внешняя опасность:

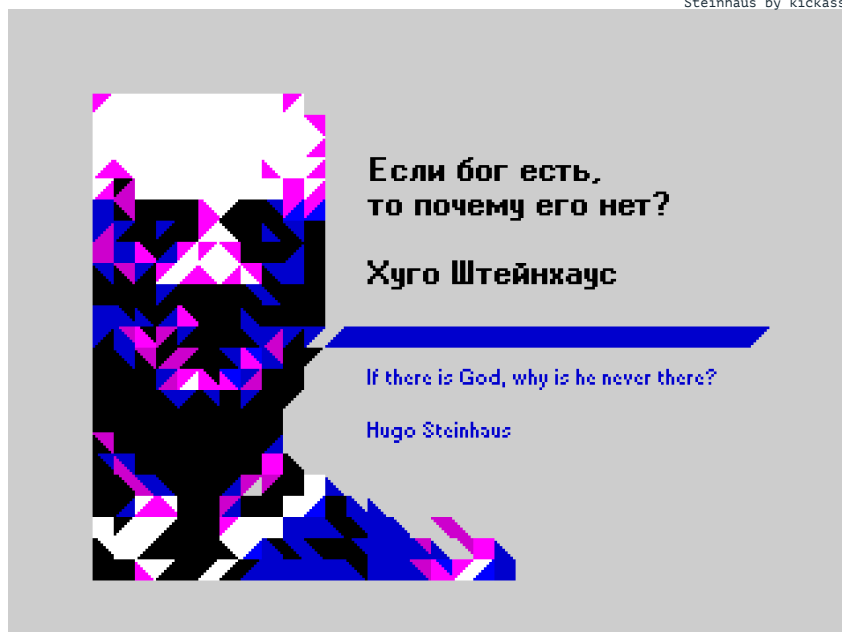
Спецагенты корпоративных структур стремятся достигнуть к информационному архиву путём ментально-телепатического прорыва.

5. Процедуры безопасности:

Приняты дополнительные меры контроля и защиты. Ситуация под наблюдением.

[Передача данных неполна]

Steinhaus by kickasso



POST SCRIPTUM / ОТ РЕДАКЦИИ

Давайте помечтаем

Допустим, что мы живем в той реальности, где мы не тонем в информационных потоках. Где мы не получаем каждый день тонны информации (полезной и не очень) во многочисленных чатах и каналах мессенджеров, десятках и сотнях блогов\форумов\сайтов. Как будто Интернет у нас всего на час по времени, да и тот по праздникам за цену приличного похода в ресторан всей семьей.

А сцена существует. Где-то там живут единомышленники, твои знакомые и друзья, которые увлекаются демосценой, которые придумывают и создают новые программы, демо, разрабатывают железо, рисуют графику, сочиняют музыку, пишут игры да и просто с удовольствием следят за демосценой и ретрокомпьютерами.

И почти у каждого есть свой архив соответствующей литературы, у каждого с любовью собранные архивы программ / демо / игр. Которые в отсутствие легкодоступной сети довольно сложно получить.

Помните это чувство, когда вы держите в руках дискету с очередным Спектрофоном или ZX Format'ом?



А помните необъяснимое воодушевление, когда несёте ZX-Ревю с почты или из магазина?



Вы приходите домой и без перерыва страницу за страницей жадно прочитываете до самого конца.

Первые номера ZX-Ревю мне в руки попали в виде ксерокопий удивительно плохого качества (и как выяснилось потом) по совершенно неразумной цене.

Получить настоящий, бумажный ZX-Ревю было событием и праздником. Как глоток чистой родниковой воды в знойной пустыне такой журнал удовлетворял информационный голод и жажду новых знаний.

Никогда не забуду это чувство.

Чуть позже и Spectrofon и ZX Format тоже были событием, но информация уплотнялась, её становилось всё больше и больше. А спустя совсем небольшое время появилось огромное количество электронных журналов и газет на любой вкус и тематику.

Несомненно, мы их все прочитывали, тем более получить их становилось всё проще и проще. Через Фидо, через развивающийся с каждым часом Интернет, а большей частью простым своппингом по почте.

Мы собирали на дискетах огромные коллекции всевозможного софта (игры, демы, системные программы, электронную прессу), но лично мне душу грели те самые первые попавшие в руки бумажные издания ZX-Ревю и ZX-Форум'а.

Очень сложно сейчас взять в руки современный тематический журнал, отпечатанный на бумаге, хоть даже кустарным способом на обыкновенном принтере и перелистывая бумажные страницы, а не крутя колесо мыши, окунуться в мир демосцены и спектрума, как в далёкие 90-е.

Да, я помню, что выходил когда-то Абзац, а сейчас всё ещё выходит Downgrade, но тематика у него конечно далека от желаемой. И ещё не так давно был ЗаРулём (только выбор редакцией статей и редактур была такая, что читать его совсем не хотелось)...

Я был бы в совершенном восхищении от печатного издания (хоть и в электронном виде) по качеству сравнимым с теми же Спектрофоном, Форматом или Scenergy, Scream, BornDead, Buzz...

Вполне возможно, что это только у меня такие ностальгические воспоминания и тёплые чувства к печатным изданиям и все давно уже привыкли впитывать информацию с экрана своего компьютера или телефона.

Надеюсь, что я такой не один.

SCENEgraphy

Вот, этот первый блин, как минимум закрывает мою потребность в таком формате, а максимум — будет полезен еще кому-то.

Кто-то скажет, что не тот материал я выбрал для издания, ну что я могу на это ответить?

Возможно, форма изложения настоящих статей у кого-то не будет вкладываться в морально-этические нормы изложения материала. Но это мы оставим на совести автора статей. И пусть каждый для себя определит своё отношение к этим материалам.

Со статьями можно не соглашаться, вероятно кто-то даже будет немало взволнован и огорчён прочитанным, но можно в них рассмотреть и здравый смысл и уж точно статьи далеко не пресные, раз вызывают резонанс среди читателей (насколько можно понять по отзывам тех, кто прочитал эти материалы в «живом» виде в родной оболочке на спектруме или эмуляторе).

Включайте свой собственный фильтр адекватности, накрывайте это всё полем критического мышления и делайте выводы для себя без спешных высказываний в сторону автора. Можете даже пропускать «неудобные» или неприятные лично для вас статьи, благо с первых абзацев понятно, о чем собственно идёт речь в конкретной статье.

От себя могу сказать, что почти сотня страниц материалов для журнала — это очень приличный объём и только за это можно пожать руку автору, а потом уже и подискутировать насчёт содержания.

Опять же, у вас никто не отбирает права соглашаться или не соглашаться с мнением автора. И, я думаю, вместо перепалки и обмена «любезностями» в чатах и форумах, намного продуктивнее это сделать выражением своего мнения в ответных статьях.

Совсем другое дело, в каком виде это будет сделано...

Либо на доступных ресурсах в сети Интернет, либо выпуском электронного журнала\газеты на платформе, либо (как я уже говорил ранее) лично мне приятнее и удобнее вид печатного издания и его электронного варианта в виде pdf/djvu/cbr/fb2... и т.п.

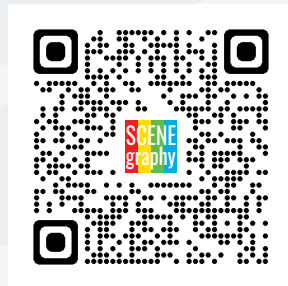
Я за доступную информацию в любом виде на любом носителе.

И я был бы рад поучаствовать в создании такого журнала с отличными и полезными статьями, хорошим оформлением и вёрсткой, с поддержкой и участием всего коммьюнити.

С уважением, nodeus



e-zines
are dead
but we
are not



SCENEgraphy

20. 01. 2024, 00:56:09 GMT+5