

#от автора

---

## ##от автора

Приветствую, спессу-комрады!

Вы держите в руках (на экранах мониторов) пилотный выпуск издания под названием **Sinc re-stared reborn**, посвящённый гениальному произведению Sinclair Research LTD, вот-вот разменяющему четвёртый десяток, но по-прежнему приковывающему внимание широкого круга людей разных возрастов и профессий, пола и национальности, вероисповеданий и интересов. Речь пойдёт, конечно же, о великом и ужасном ZX-Spectrum, невероятно популярном в 90-е на территории бывшего СССР домашнем компьютере. Для многих из нас эта небольшая и скромная по своим возможностям машинка открыла двери в удивительный мир цифровых технологий, став надёжным помощником и другом.

Время течет, все меняется, но Спессу с нами и в 2012 году. Он изрядно возмужал, обзавелся кучей дополнительных гаджетов, и, как мне кажется, переживает второе «железное» рождение. Хотите компактное устройство, позволяющее запустить Ваши любимые игры и программы? Пожалуйста! Спессу2010 к Вашим услугам. Хотите точную копию компьютера, который когда-то был у Вас или Ваших друзей? Без проблем. Leningrad-2010 — то, что Вам нужно. Хотите самое мощное на сегодняшний день воплощение ZX-Spectrum? Уаля! ZXМ-Phoenix и ZX-Evo — это про них. А сколько программ появилось — пальцев на руках и ногах не хватит, чтобы пересчитать. Чтобы хотя бы пересмотреть их все, потребуется не один десяток недель.

Два слова о Srs reborn. Идея о таком издании, выходящем как в электронном, так и бумажном варианте, возникла около полутора лет назад. Родилась она не на пустом месте. В ту пору уже выходило печатное издание «Абзац» от Perspective Group (главный редактор — Александр Ахор Шушков), были и электронные газеты и журналы разных калибров и разных жанров. Не хватало в них как минимум одного — периодичности. Причин этому много, причины разнообразные, но, на мой взгляд, русскоязычному миру Спессу не

#от автора

хватало и не хватает именно **периодичности**.

Другой причиной стало то, что Ахог в итоге заморозил издание новых номеров «Абзаца» на неопределенный срок, и сейчас с вероятностью чуть менее, чем 100% можно говорить о том, что новых номеров не будет. Образовался информационный голод, причем не в том плане, что информации нет, отнюдь, благодаря всемирной паутине любая новость расходится в течение каких-то нескольких часов. Информация никак не структурирована: тут кусочек, там обрывок, здесь клочок. Даже если взять сценный портал [specsy-live.undergrund.net](http://specsy-live.undergrund.net), всё равно всего не охватишь.

Поэтому-то и родилось на свет новое-старое издание, призванное, с одной стороны, заполнить образовавшийся вакуум, а с другой — объединить имеющуюся информацию о Спрессу и всё, что с ним связано. На глобальность, коей обладал в своё время ZX-Ревю, мы, конечно, не претендуем, но чем чёрт не шутит? :)

Я прекрасно понимаю, что принимаю сейчас на себя определенные обязательства, которые, хочешь-не хочешь, придется выполнять, но тем не менее скажу: SRS будет выходить 4 раза в год. В последний день зимы, последний день весны, последний день лета и последний день осени будут новые выпуски. Я еще не решаюсь назвать наше детище журналом, ибо все будет зависеть от объёма информации, не смею даже просить Вас присылать материалы и статьи, потому что это дело добровольное, но в любом случае приложу все усилия, чтобы периодичность выхода не нарушалась никогда.

К слову о наполнении. Поскольку львиная доля ПО, разработанного и разрабатываемого для Спрессу — это игры, то им будет отведено на страницах главное место. Но это ни в коей мере не означает, что SRS — издание для игроманов. На его страницах будут и новости, и описания прошедших демопати и работ с них, и описание новых железок, и интервью с интересными людьми, и литературный раздел с новеллами по играм. И если Вы хотите опубликовать свою статью, если Вам есть, чем поделиться с общественностью, то мы всегда будем рады Вашей помощи. Связаться с нами не просто, а очень просто, для этого достаточно написать письмо по адресу [srs-press@mail.ru](mailto:srs-press@mail.ru).

Ну а поскольку номер пилотный, и выходит он не по

#от автора

графику, то часть материалов, использованных для его сборки, уже фигурировала в тех или иных изданиях. Разумеется, первоисточник указан, тем самым отдана дань уважения людям, вкладывавшим свой труд в развитие спессу-прессы.

В качестве обложки для этого номера была использована картинка Сергея Riskej Шарова, нарисованная в 2009 году для 4го номера электронного SRS, но по разным причинам так и не использованная. Да и номер в итоге так и не вышел. Правда, положительный момент в этом всё же есть — часть материала перешла в этот пилот, часть — будет использована в последующих номерах, если не потеряет актуальности.

За несколько дней до официального выпуска в соответствующей ветке форума **Спессу – наш выбор!** (<http://zx-pk.ru>) была вброшена пробная обложка пилота, дабы изучить реакцию общественности на грядущее событие. Общественность колыхнулась — и не поняла. Однако интерес был проявлен, что укрепило мою решимость выпустить пилот.

Вполне вероятно, что данный номер Вы будете читать уже в новом, 2012 году Дракона, поэтому, пользуясь случаем, поздравляю всех Вас с наступающим, пожелать вдохновения и терпения, улыбок и веселья, и, самое главное, удачи во всём и всегда.

Всегда Ваш, Антон Scalesmann Яковлев.

\* \* \*

#НОВОСТИ

## #НОВОСТИ

В данном разделе будут обозреваться все мало-мальские значительные события на спрессу-сцене. Это могут быть как прошедшие пати, так и грядущие, анонсирование софтовых проектов и открытие нового сайта, посвященного нашему спрессу. Данный номер пилотный, поэтому раздел небольшой. В статье использовались материалы различных сайтов, посвященных ZX-тематике. К слову, любой желающий вполне может стать соавтором нового выпуска SRS reborn, для этого можно и даже нужно связаться со мной одним из способов, указанных в конце газеты.

\* \* \*

Немного новостей от меня. За 2011 год было сделано не так много, как хотелось бы, много пока осталось в планах, но обязательно будет реализовано. Из того, что выпущено: сингл аумузыки под названием porn king, собранный из утерянных и чудом найденных в недрах старого винчестера треков, объединенных общей темой и общим настроением. Чуть ранее из работ, направлявшихся на AAA-сбро, был составлен турбо-сингл still speeding с бисайдами 2004-2005 года, толком нигде не засветившимися. Была проведена инвентаризация оцифрованных личных лопухов в количестве 75 штук, среди которых выудились мои бейсиковские подделки, кое-какие релизы игрушек, перенесенные еще с ленты, пара картинок и музык, написанных с Sound Tracker'e, несколько бутов, а также полуруссифицированная мною Hero Quest. Часть вещей, видимо, утеряна безвозвратно, но это не смертельно.

На форуме **Спрессу – наш выбор!** проводится голосование для определения человека, внёсшего наибольший вклад в Спрессу-движение в уходящем году. Идея довольно свежа (правда, во времена «Абзаца» из номера в номер проводилась акция «Активный спектрумист»), и уже известны пряники и плюшки, которые получают отличившиеся, но реализация её, имхо, подкачала. Во-первых, сами

## #НОВОСТИ

---

списки для голосования подготовлены далеко не самым лучшим образом, и люди, по моему мнению, достойные быть внесены в данные списки, в итоге там не оказались. Во-вторых, использование движка vBulletin накладывает определенные ограничения в опросах, что породило несколько однотипных тем. В-третьих, как это бывает на любых форумах, обсуждение кандидатов вылилось в очередное меряние пиписьками и породило горы флейма. На мой взгляд, было бы проще объединить всё в одной теме, в первом сообщении указав всех кандидатов или не указывая номинантов совсем, разделив на номинации (железячник, кодер, музыкант, художник), а голоса считать по количеству сообщений, отданных за участвующих посредством публикации сообщений с никами.

Крупнейший русскоязычный архив игр, системных программ и прессы Vitrual TR-DOS (<http://vtrdos.ru>) переживает не лучшие времена. Администратор сайта, Андрей Striker Баглай в виду большой занятости уже длительное время не выкладывает обновления и в сложившейся ситуации не будет делать этого и в дальнейшем. Мы все понимаем, насколько это титанический труд, сколько времени и сил он отнимает. И очень жаль, если этот обязательный для каждого спектрумиста ресурс тихо скончается.

\* \* \*

#soft 2011

---

## #soft 2011

Уходящий 2011 год был весьма богат на различный спектр варез. Здесь и игры, и демки, и электронная пресса, представленная как новым изданием Burn the Light, так и возродившимся Krik'ом. Первый ориентирован прежде всего на игры во всех их проявлениях, второй — в старых добрых традициях освещает все аспекты современной демосцены. Также стоит отметить несколько номеров газеты Nicron Владимира Wlodek Black Булчукея, правда, посвященных очень скорбным событиям.

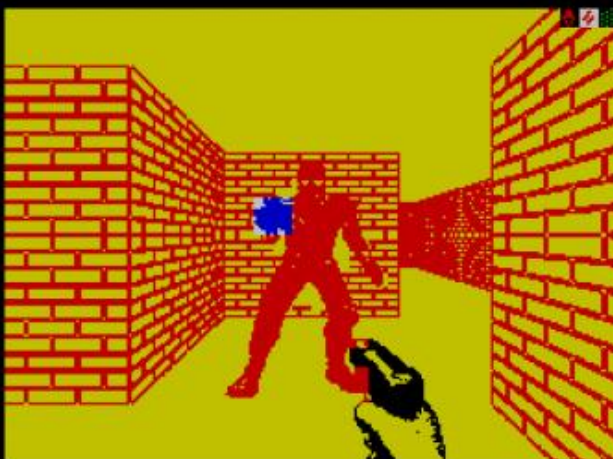
Если верить сайту Worldofspectrum.org (а оснований ему не доверять нет никаких), то в 2011 году было выпущено более 100 наименований игр, как абсолютно новых, так и приквелов и сиквелов. Игры практически всех жанров, от логики до аркад и текстовых адвентюр, и некоторые распространяются за деньги, что, впрочем, не помешало крэкерам сделать TR-Dos-релизы, свободно доставаемые в Интернете. Настораживает только пассивность отечественных геймдевелоперов: после прошедшего конкурса «Твоя Игра», состоявшегося, по современным меркам, во времена царя Гороха, все впали в анабиоз. Изредка появляются кое-какие наработки, выловленные на дисках n-цатилетней давности, но в общем и целом — тишина. Наши зарубежные коллеги штампуют игры с завидной периодичностью и постоянством, причём среди них попадаются настоящие шедевры, будь то Trabajo Basura про нерадивого сотрудника компании, собирающего копромат на вконец обнаглевшего шефа, Buzzsaw+, отдаленно напоминающий тетрис или Future Looter, по моему скромному мнению сделанная ничуть не хуже, чем знаменитый Cybernoid и перекликающийся с ним геймплеем.

И среди этой тишины, как гром среди ясного неба, прогремел ZXOOM — один из двух полноценных 3D-экшенов, выпущенных за последние 10 лет.

#soft 2011



Если Wolfenstein 2004 от Дмитрия Alone Coder Быстрова требовал минимум 128кб для игры, то творение Андрея Andrew771 Шарина, Александра ALKO Константинова и Валерия Black\_Cat Ткачука изначально планировалось впихнуть в 48кб. И им это удалось! На выходе имеем полноэкранный 3D-экшн с поворотами на 45 градусов, кое-какими эффектами и занимательным сюжетом.



#soft 2011

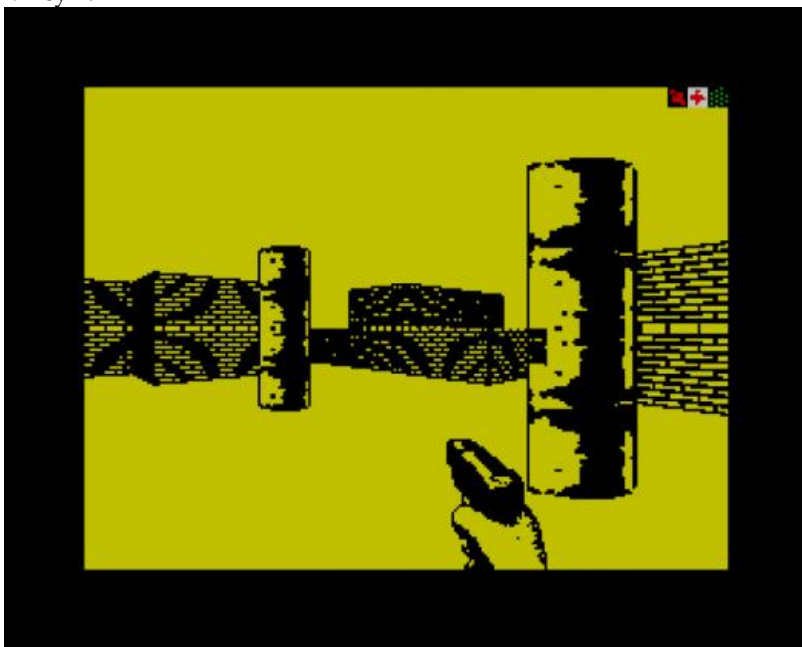
В 2011 году на планету Земля обрушивается катастрофа - пролёт сквозь солнечную систему её девятой по (новому) счёту планеты, доселе неизвестной науке ввиду гигантского периода обращения в 3657 лет, а так же её необычной траектории проходящей поперёк эклиптики, чего никто не ожидал - планеты легенд – Нибиру. При пролёте между орбитами Земли и Венеры, Нибиру, имевшая гигантские, по сравнению с Землёй размеры, и обладавшая колоссальным магнитным полем, затормозила им вращение Земли до полной его остановки, а в момент, когда планеты поравнялись, их одноимённые полюса резко оттолкнулись. Но ввиду меньших размеров, это отразилось только на Земле - её намагниченное ядро резко кувыркнулась, и менее чем за час произошла смена полюсов. При кувырке, ядро увлекло за собой и плававшую на его поверхности мантию. Произошло гигантское крушение тектонических плит. В одних местах они налезли одна на другую, и за час породили километровые горы, а в других местах разрывали старые связи и давали выход морям лавы из ядра Земли. Одновременно взорвались тысячи вулканов - существовавших ранее и новых. В воздух были выброшены мегатонны пепла, затмившие солнце на всей планете, и превратившие день в сумерки. Гигантские волны нахлынули на береговую линию островов и континентов, смывая на десятки километров всё на своём пути. Целые континентальные плиты погружались в океан в одних местах, и поднимались из океанских пучин в других. Мириады болидов, метеоров, пыли и газа обрушились на Землю из хвоста Нибиру. С неба падал огненный дождь, сжигая и круша всё на своём пути. Гигантский хвост космического мусора, тащившегося за Нибиру, захлестнул Землю, сдирая и унося в космос значительную часть её атмосферы. Давление воздуха на уровне моря упало до величины эквивалентной ранее подъёму на полтора километра в горы. И в довершение - немыслимые землетрясения сотрясалидвигающиеся тектонические плиты, вмиг превращая тысячелетнюю человеческую цивилизацию в прах и руины. На поверхности планеты не осталось ни одного неповреждённого строения и населённого пункта. В первый же час катастрофы погибло более 65% населения планеты, но это было только началом испытаний, выпавших на долю человечества. Разверзлись небеса, и катализируемые вулканическим



## #soft 2011

пеплом дождевые тучи хлынули непрерывным ливнем по всему земному шару, не было ни одного места где не шёл бы непрерывный дождь. Низкое атмосферное давление приводило к тому, что облачный покров буквально стелился над поверхностью земли. Мгновенно все реки вышли из берегов, отрезая выжившим путь к возвышенностям, и затопляя все континенты. Но и это было не концом испытаний. Царившая всюду смерть дала вспышку пандемиям ужасных болезней, уничтожавших миллионами оставшихся в живых, и опустошавшим целые континенты. А отсутствие солнечного света привело к повсеместному угнетению растительности и к чудовищному голоду, приводившему даже к массовому каннибализму. Ко всем несчастьям спустя добавился ещё и рост уровня мирового океана вследствие таяния ледников, внезапно оказавшихся на новом экваторе. За два года после катаклизма, уровень океана поднялся на 200м, превращая возвышенности в острова, а горы в архипелаги.

Место действия игры — последний оплот человечества, город Зетиксум.



#soft 2011

Сразу после релиза игры на zx.pk.ru в ZXOOM'e было выловлено несколько досадных багов, немного подпортившее общее впечатление и даже в некоторых моментах сделавшие нормальную игру невозможной. Блох довольно быстро прибили, но осадок остался. Впрочем, люди сделали, причем довольно споро, весьма интересную игру, не прося помощи, коллективным разумом, не требуя за это никаких пряников и плюшек, что само по себе достойно уважения. Однозначные претенденты на победу в голосовании ZX-man 2011 года!

\* \* \*

#игровые легенды

## ##игровые легенды

Есть игры на 5 минут. Есть игры на пару-тройку дней. А есть Игры. Именно Играм с большой буквы, Играм, притягивающим к себе не одно поколение игроков и по-прежнему будоражащим умы игроманов по всему миру и посвящен этот раздел.

Одной из таких игр является Laser Squad от Target Games, основанной братьями Голлоп — родоначальниками тактических стратегий, где главными героями являются не полки, батальоны и роты, а небольшие отряды солдат, выполняющие различные задания.

(с) Дмитрий Усманов

Laser Squad (Target Games, 1987)



“Капрал Хэви склонился над распростертым трупом андроида Баркера. Бронепластиковый скафандр обуглился, поляризованное стекло шлема почернело и покрылось сетью мелких трещин от высокой температуры. Налицо признаки работы тяжелого лазера — только он оставляет столь ужасные следы. И убийца мог прятаться только в одном месте: там, где коридор перегораживала ярко-зеленая автоматическая дверь. Капрал навел на нее жерло своего крупнокалиберного ручного пулемета системы "Марсек", и пули с сухим треском разворотили пластиковую дверь. Сапер Дьюди

## #игровые легенды

растерялся: только что он чувствовал себя надежно защищенным за дверью, и вдруг она, забрызгав его осколками, рухнула вниз, открывая взгляду Дьюди темное дуло ручного пулемета в руках бойца Лазерного полицейского отделения. Пулемет рывкнул еще раз и сапер Дьюди, в лохмотьях, бывших секунду назад бронежилетом высшей степени защиты, крутанулся на одном месте и повалился на залитый кровью кафельный пол..."

Эта сцена вполне возможна в самой лучшей, на мой взгляд, стратегической игре для Спрессу на сегодняшний день — игре "Laser Squad". Существует версия для других платформ, в частности, для IBM-совместимых машин, но версия для Spectrum выгодно от нее отличается, в первую очередь, удобным управлением. Игра отличается высококласной графикой, интересным сюжетом и тщательно проработанным алгоритмом.

Сюжет игры таков: в будущем, для борьбы с особо опасными группировками преступников, было создано полувоенное спецподразделение полиции, получившее название "Лазерное отделение", которое выполняло операции по уничтожению отъявленных злодеев, за свои преступления уже получивших смертные приговоры нескольких стран. Вот этим отделением Вам и предстоит командовать. В этой игре вы будете управлять отдельно каждым бойцом, а не большими группами. Вследствие этого, бой приобретет особый оттенок: Вы, например, не можете увидеть противников до того, как их не увидят Ваши солдаты, а поле зрения у них ограничено, как и у любого человека. Все же предметы обстановки остаются видимыми для Вас, Вы смотрите на поле боя с высоты птичьего полета и можете косвенно судить о перемещениях противника (открываемые двери, разбитые стекла и мебель, сбитые со стен выстрелами картины и многое другое). Обратите внимание на качественную многоцветную графику в игре.

Но вернемся к игре. После загрузки Вам предложат выбрать одну из трех миссий:

#игровые легенды

### THE ASSASSINS ("Убийцы")

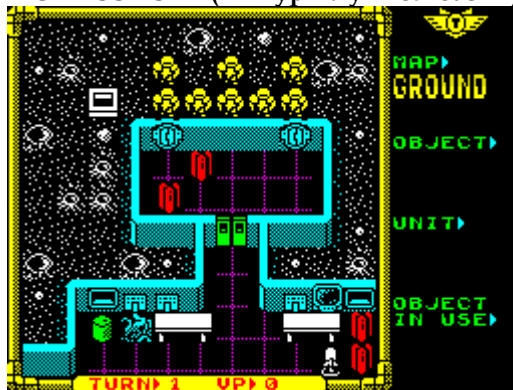


Главарь банды наемных убийц засел у себя на вилле в горах, которая больше напоминает крепость. Зная, что ему угрожает, главарь окружил себя боевыми дроидами, вооруженными бластерами и управляемыми дистанционно.

В боевую группу вошли пять человек, задача — уничтожить главаря, дроиды в расчет не берутся.

Советую Вам не высаживать десант между двойными стенами виллы, так как двери на этих стенах бронированные и открыть их можно только взорвав или расплавив тяжелым лазером. Против стен виллы очень хорошо применять ракетницу.

### MOONBASE ASSAULT ("Штурм лунной базы")



Это, пожалуй, самый интересный уровень, особенно для игры вдвоем.

## #игровые легенды

Корпорация "Всеобъемлющая", разбогатев на производстве наркотиков, настолько проникла во все сферы мировой торговли, что всерьез угрожала нормальному обмену товаров, навязывая всем свои условия. Операция по ликвидации преступной корпорации была долгой и сложной, так как для своих нужд "OMNI CORP" владела даже небольшой армией. Но все-таки полиции удалось одержать верх, лишь небольшая группа преступников сумела захватить лунную базу и забаррикадироваться там. Задачу выбить их оттуда поручили восьмерым отважным бойцам из "Лазерного отделения".

Обратите внимание на то, что стены лунной базы сделаны из жаростойкого ударопрочного сплава, пробить который не удастся.

**RESCUE FROM THE MINES ("Спасение из шахт")**

Директора корпорации "Металликс" уличили в крупнейших махинациях. Чтобы арестовать его, на астероид, где находилась резиденция директора, была выслана группа из трех человек отделения. Директора на астероиде не оказалось, зато там оказалась целая армия его охранников, которым удалось захватить троих ребят в плен и даже требовать выкуп. С заданием освободить своих солдат и уничтожить противника на астероид отправляется группа еще из пяти человек.

Астероид был изрыт в поисках полезных ископаемых и превратился в гигантский лабиринт, в котором за дверьми из вольфрам-ванадиевого сплава томятся захваченные в плен заложники, причем основной группе не удалось заранее узнать их расположение; неизвестно оно и противнику. Двери можно взорвать

## #игровые легенды

---

лишь пластиковой взрывчаткой или выстрелом из ракетницы.

Лабиринт большой, но в нем повсюду установлены видеокamеры, информация от которых стекается на единственный в шахтах монитор. Забрав у одного из охранников ключ включения монитора, можно подключиться к системе и узнать расположение солдат противника (только для игры с компьютером).

Отметим, что бандитам для присуждения победы достаточно уничтожить пять любых нападающих.

Итак, Вы выбрали одну из понравившихся миссий, управление, количество игроков (1 или 2) и уровень сложности (для одного игрока) и, наконец, оказываетесь в оружейном зале.

Каждому из солдат нужно выдать бронежилет; от "0" — нет вообще никакой защиты до "4" — самая мощная защита. Смена бронежилетов: "вверх", "вниз", "огонь" — фиксация выбора. Будьте внимательны — выбрать бронежилет можно только один раз. Каждый бронежилет имеет свои достоинства и недостатки. Четвертый — самый прочный, но он тяжелый и дорогой (количество оставшихся у вас кредитов показано в правом верхнем углу), а первый, несмотря на свою легкость и дешевизну, может защитить лишь от маломощного оружия. Параметры бронежилетов указаны в таблице справа от солдат.

После того, как у всех солдат появятся бронежилеты, игра переходит к следующей стадии — Вы должны раздать им оружие, которого в игре предостаточно.

M 4000 AUTO GUN — легкий автомат среднего калибра, в магазине 20 патронов.

MARSEC AUTO GUN — крупнокалиберный ручной пулемет — оптимальное оружие для штурма — 2-3 пули прошивают любой бронежилет насквозь. В магазине 20 патронов.

SNIPER RIFLE — снайперская винтовка, бьет очень точно и мощно. Незаменима при стрельбе с дальних дистанций. Но стрельба стоит очень дорого — хватает только на 1-2 выстрела. Стрельба очередями невозможна, в магазине 12 патронов.

MARSEC PISTOL — мощный крупнокалиберный пистолет. Стреляет только одиночными выстрелами. Хорош для стрельбы "в упор", но с расстоянием пробивная сила пули резко падает, очень неточен. В магазине 8 патронов.

## #игровые легенды

L-50 LASER GUN — легкий дешевый лазер, требует мало энергии для выстрелов. Вы можете применить его против легких бронежилетов, но если враг в бронежилете четвертой степени защиты, то Ваш лазер будет скорее напоминать безобидный фонарик. В магазине 40 энергетических капсул.

HEAVY LASER — тяжелый мощный лазер. Его плюсы: 50 энергетических капсул в патроннике, самая низкая энергия для выстрелов в игре и высочайшая поражающая способность. Минусы: он тяжелый, дорогой и очень неточный.

ROCKET LAUNCHER — ракетница. Убивает всех в пределах экрана, рушит каменные стены и сдирает кафель с пола, но... всего одна ракета к ней, стоимость оружия очень велика, а если Вы промахнетесь (что с ракетницей вполне возможно) и снаряд попадет в стену рядом с Вами то... см.выше.

AP 50 GRENADE — пластиковая граната с электронным взрывателем, который необходимо устанавливать перед броском (опция PRIME) на количество полуходов (например: "0" — граната взрывается сразу после того, как Вы закончите свой ход; "1" — Вы ходите, потом противник и — взрыв и т.д.) Так что, гранату можно использовать и как бомбу с часовым механизмом. Но с гранатой надо обращаться осторожно; бросая ее, надо иметь в запасе как минимум 24 action points, иначе она может взорваться у Вас в руках. Зато возможность убить противника, спрятавшегося за углом, делает это оружие очень привлекательным, или устроить ловушку, спрятав заряженную на несколько ходов гранату в кадку с цветком.

DAGGER — кинжал. Оружие ближнего боя. Чтобы убить кого-нибудь кинжалом, нужно подойти к нему вплотную и продолжать идти вперед. Сделать это, и не быть расстрелянным, очень сложно, что делает кинжал неэффективным оружием. Самые уязвимые части бронежилета — это швы между спинными и боковыми пластинами — там будет самый лучший результат. Среди особо экстремальных игроков считалось шиком пройти уровень, не имея никакого оружия, кроме кинжалов и не выдавая солдатам бронежилеты на максимальном уровне сложности.

Способом, описанным выше, можно сражаться и с другими видами оружия в руках и даже без него, но результат будет похуже.

M 7000 BLASTER — встроенный в боевых дроидов бластер в



### #игровые легенды

первой миссии. По разрушительной мощи напоминает HEAVY LASER, но гораздо точнее. В магазине 32 заряда, перезарядка в полевых условиях невозможна.

EXPLOSIVE — взрывчатка, которую выдают для взрывания дверей бойцам Лазерного отделения в третьей миссии. Взрывчатка оснащена запалом, как и у гранаты, но взрывная волна у взрывчатки в 6 раз мощнее, да и сама она такая тяжелая, что лучше ее не кидать, а аккуратно положить (DROP).

К каждому стреляющему оружию можно приобрести также и боеприпасы (по аналогии с названием оружия).

В меню вооружения управление следующее: выбирая движением "вправо" или "влево" нужное оружие, Вы подводите курсор к солдату и — "вправо" — добавить еще один экземпляр этого оружия солдату, "влево" — снять, "огонь" — переход к выброске десанта.

Высадку солдат Laser Squad'a можно производить только на красно-желтые квадраты с буквой "D", а их противников на фиолетово-черные квадраты с той же буквой.

При высадке десанта все оружие, находящееся при них, уже заряжено.

После высадки перед Вами появляется меню:

1. Изменить управление.
2. Записать игру.
3. Загрузить игру, отложенную ранее.
4. Проверить запись.

Если ничего из вышеперечисленного Вам не нужно — нажимайте "огонь" и компьютер выдаст Вам информацию о том, чей сейчас ход, какой ход по счету и сколько их осталось до того, как компьютер объявит ничью.

Ниже показан счет каждого из противников. Эти меню постоянно будут возникать у Вас на протяжении всей игры по завершении хода.

Из заставки Вы переноситесь в саму игру. Наведя курсор на солдата, Вы оказываетесь в главном меню, которое выглядит так:

1. SELECT
2. INFO
3. NEXT UNIT

## #игровые легенды

4. SCANNER
5. END TURN
6. CANCEL

Рассмотрим эти опции подробнее:

6. CANCEL — эта функция существует в каждом меню и означает возврат на одно действие назад. Далее я буду эту опцию опускать.

1. SELECT — выход в меню управления солдатом: он начинает мигать, а справа появляется: звание и имя солдата, количество энергии (ACTION POINTS) на данный момент, стрелка в квадрате показывает направление взгляда бойца. Чуть ниже состояние морали бойца: оно может меняться от SUPER в самое лучшее до тревожно мигающего PANIKED (паника). Паника может серьезно повлиять на боеспособность солдата — он становится гораздо уязвимее, может бросить оружие и совершать непредсказуемые перемещения. Лучшее средство против паники — подстрелить пару-тройку солдат противника.

Ниже следует показатель физического состояния, изменяется от SUPER B до FEEBLE (хилый). Если у солдата FEEBLE — значит ему необходимо отдохнуть пару ходов и он снова готов идти в бой.

Индикатор WOUND (раны) показывает количество ранений, а BURD — загруженность солдата амуницией; OBJECT — показывает предмет в руках солдата, TERRAIN — то, на чем он стоит. PROT — защита местности.

В режиме SELECT солдата можно передвигать:

- "вправо" — вращение по часовой стрелке;
- "влево" — вращение против часовой стрелки;
- "назад" — шаг назад;
- "вперед" — шаг вперед;
- "огонь" — выход в подменю SELECT:

- 1.1. END MOVE
- 1.2. OPEN/CLOSE
- 1.3. FIRE
- 1.4. LOAD
- 1.5. CHANGE
- 1.6. DROP
- 1.7. PICK UP

## #игровые легенды

## 1.8. SCANNER

Здесь: 1.1. END MOVE — выход из меню.

1.3. FIRE — опять меню: название оружия, количество энергии, количество боеприпасов, Ниже характеристики видов стрельбы:

1.3.1. AIM SHOT — прицельный выстрел.

1.3.2. SNAP SHOT — выстрел "навскидку".

1.3.3. AUTO SHOT — стрельба очередями (не менее 3-х выстрелов).

1.3.4. THROW — бросить предмет. В этом режиме карта меняется, и Вы можете выбрать крестиком мишени для стрельбы. Если крестик окажется не в поле зрения солдата, то возникнет надпись "NOT IN FIELD VISION". Под каждым видом стрельбы два показателя ACC — вероятность попадания точно в центр прицела (в процентах). APS — количество энергии, затрачиваемой на один выстрел.

Если Вы бросаете предмет прямо в руки солдату, у которого ничего нет, то скорее всего, последний поймает этот предмет, причем его энергия не изменится.

1.3.5. END FIRE — прекратить огонь.

1.5. CHANGE — в этом режиме солдат может поменять вооружение, которое он сейчас использует. На экране возникает список всех имеющихся у этого солдата предметов, треугольный маркер слева отмечает предмет, используемый в данный момент.

Показатель AM — количество оставшихся боеприпасов. WT — вес оружия, SZ — разрушительная мощь.

1.2. OPEN / CLOSE — открывание/закрывание всевозможных дверей, люков и так далее. Для того, чтобы эта опция появилась нужно стоять лицом к двери.

1.4. LOAD — зарядить оружие (появляется только при наличии боеприпасов).

1.6. DROP — солдат кладет предмет, находящийся у него в руках, на пол.

1.7. PICK UP — солдат поднимает предмет с пола, энергетические затраты очень большие, в зависимости от веса предмета. Для любителей выбрасывать обратно брошенные в Вас гранаты: поднять гранату без чеки значительно дороже, чем с ней.

1.8. SCANNER — на экран выводится подробная карта

## #игровые легенды

сражения. Здесь мигающими квадратиками обозначаются солдаты Laser Squad, а крестиками — видимые на данный момент противники. Большой квадрат — область, в которой находился курсор в момент вызова карты.

2. INFO — по этой команде на экран выводятся подробные сведения о солдате.

UNIT — имя и звание солдата, на изображении можно увидеть тип оружия, прочность бронезилов с четырех сторон.

Далее следуют гистограммы:

WEAPON SKILL — навык в использовании оружия;

CLOSE COMBAT — способность к ближнему бою;

AGILITY — ловкость (влияет на меткость);

STRENGTH — сила;

CONSTITUTION — запас жизненных сил солдата;

ACTION POINTS — количество оставшейся энергии;

MORALE — боевой дух солдата;

STAMINA — выносливость.

Замечательная особенность игры "Laser Squad" в том, что каждый солдат представляет из себя неповторимую индивидуальность: например, девушка HARRIS слаба, но метко стреляет, а флегматичный негр ANDERSON — самый крутой из всех — нечувствителен к боли, вынослив, силен как бык, но может иногда ошибаться и неловко уронить гранату без чеки прямо себе под ноги. При игре с компьютером сразу можно определить, кто из солдат противника храбр и умен (BLAKE), а кто — труслив и тугодум (NELSON). Дроиды гораздо глупее людей, хотя храбрости им не занимать.

3. NEXT UNIT — переход к следующему по списку солдату.

5. END TURN — конец хода (Вас попросят подтвердить решение).

## НЕКОТОРЫЕ ТОНКОСТИ В ИГРЕ

1. Если у бойца после хода останется примерно 30 act. points, то он будет готов к неожиданному появлению противника в поле зрения и сумеет отреагировать. В этом случае появится надпись:

"SPOTTED BY <имя>" и ход передается противнику. В режиме SPOTTED можно только стрелять. При выходе из меню ход опять передается противнику.

## #игровые легенды

---

2. Сначала Ваши противники просто патрулируют территорию, двигаясь по сложным маршрутам и тратя всю энергию. Но, как только прогремят первые выстрелы, картина разительно меняется — солдаты противника начинают перемещаться короткими перебежками, экономя энергию для того, чтобы Вас "заспоттать" (см. п.1.). Храбрые несутся к месту выстрелов, трусливые — наоборот, осторожные остаются на месте и озираются по сторонам. Вам это, как правило, ни к чему, поэтому не стреляйте куда попало, ради удовольствия.

3. На поле боя Вас окружают всевозможные предметы обстановки. Многие из них, например, мониторы, всевозможные канистры и баллоны с газом, имеют замечательную способность взрываться при попадании в них. Используйте этот факт — если противник стоит у одного из таких предметов, то часто удобнее попасть именно в такой предмет, чем пробивать защиту бронезилета.

4. Если солдата убивает взрывом, то все боеприпасы — патроны, гранаты, снаряды — детонируют, усиливая, правда немного, взрывную волну. То же самое относится и к боеприпасам, лежащим на полу.

Есть еще две тонкости, явно упущенные авторами, одна из которых позволяет экономить энергию, а вторая получить ее неограниченное количество. Если подгадать и взять какой-нибудь тяжелый предмет (например, разломанного дроида из уровня Assassins) таким образом, чтобы у солдата не осталось больше *act. points*, то, простояв пару-тройку ходов стойнем, он получит взамен 255 единиц энергии и возможность в буквальном смысле слова запинать ногами всех противников.

В свое время игра была настолько удачной, что издатели надавили на Target Games, в результате чего появилась версия аж с 7ю уровнями. Здесь Вам и оборона базы от вероломного нападения, и проход через джунгли с целью установки датчика для связи со спутником, и практически дуэль двух отрядов с прибывающим время от времени подкреплением. Изменились спрайты солдат, добавлено новое оружие, среди которых стоит отметить световую саблю, автоматический гранатомет и несколько видов взрывчатки.

## #игровые легенды

Под «седьмым» уровнем скрывался загрузчик уровней, которые якобы можно было приобрести отдельно. Существует и модерная версия для игры с реальным соперником из соседнего дома, города и даже страны. Какие-то хакеры выпустили свой вариант Laser Squad с перерисованной титульной картинкой и двумя уровнями, придуманными в горячечном бреду (чего только стоит огромная куча бочек с безнином прямо посреди уровня). Есть несколько комплектов редакторов, позволяющих в прямом смысле слова сделать «свой» Laser Squad, отредактировав любой нюанс.

\* \* \*

#hardware

---

## ##hardware

В плане железа современный ZX-Spectrum, появившись он перед пользователями в 1982 году, произвел бы неимоверный фурор не только на своей родине в Англии, но и во всем мире. Как знать, история могла повернуться, и просторы Интернета сейчас бороздили бы не на pc/mac, а на каком-нибудь ZXduo core.

Начиная с этого номера, в разделе #hardware будут публиковаться статьи о новых ZX-клонах и железяках на них. Ну а начать позвольте с ZXМ-Phoenix – клона, созданного в процессе бурного обсуждения спрессу-сообщества. Мой выбор не случаен: я являюсь владельцем одной из ранних ревизий этой замечательной машинки.

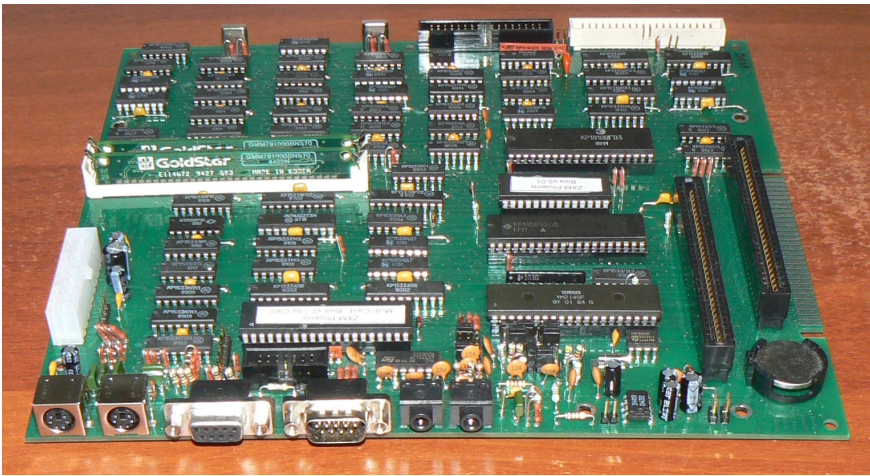
ZXM-Phoenix представляет собой законченное устройство, относящееся к классу ZX Spectrum-совместимых бытовых компьютеров. Он был разработан в конце 2008 года, прототипом стал компьютер ZX-777, созданный Михаилом Mick Тарасовым. Причиной, побудившей к разработке данного клона Спектрум-совместимого компьютера, послужил тот факт, что многие бывшие спектрумисты, потерявшие в различное время своих "рабочих лошадок", захотели вспомнить молодость, а что-то подходящее в тот момент не выпускалось. Также к причинам можно отнести, мягко скажем, неадекватные цены на так называемые "компьютеры-раритеты". И, наконец, автору хотелось попробовать прощупать весь процесс создания от проекта до воплощения в жизнь готового изделия. Поэтому, после обсуждения конфигурации и других концептуальных вопросов с обитателями форума и родился сей компьютер.

Компьютер состоит из микросхем разной степени логической интеграции, преобразователя уровня "RS232=>TTL" и усилителя мощности звукового тракта. Применение микросхем мелкой логики вместо ПЛИС обусловлено идеологией компьютера - быть похожим на машину 90-х годов, что в итоге вылилось в 71 микросхему. Но время берет свое и без применения микроконтроллеров уже никуда. Так и здесь применен микроконтроллер Atmega8515, а благодаря

## #hardware

мультикарте Камиля Саго Каримова удалось сократить количество корпусов микросхем и в тоже время существенно повысить функциональность данной машины.

Кроме того, стало возможным добавить в схему компьютера контроллер IDE-периферии на основе схемы Nemo IDE, что в конечном итоге вылилось в достаточно функциональную машину.

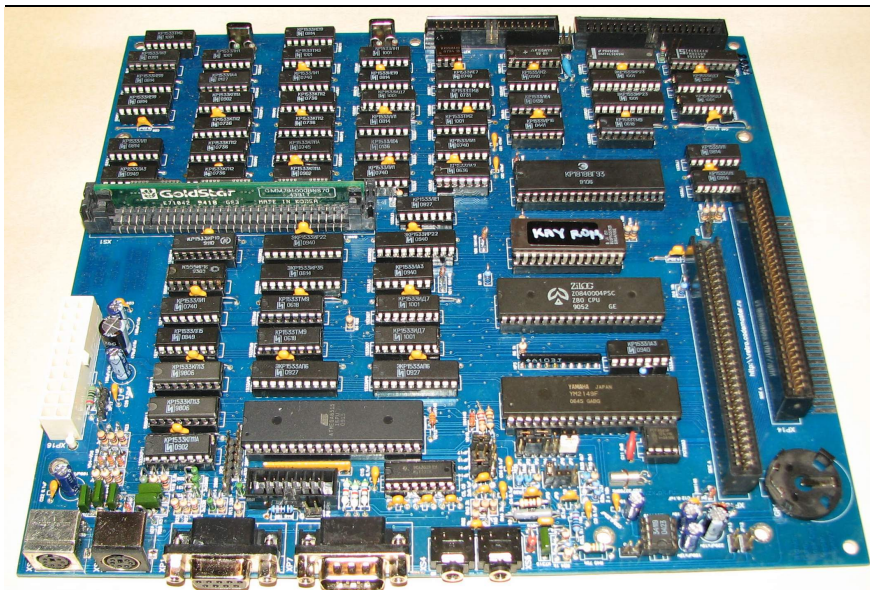


Всего было выпущено в период с мая по декабрь 2009 года 65 экземпляров печатных плат ревизии 01. В конце 2009 года одним из 65 владельцев стал Ваш покорный слуга, испытав кучу эмоций от той мощи, обладателе которой я стал.

В 2010 году, по просьбам спектрумистов, была организована еще одна партия плат. В этой партии производилась плата 02 ревизии. Производством занимался Андрей CodeMaster Карлов. Он решил попробовать сделать вариант платы с синей маской и шелкографией. Производили их в Китае. В общем платы получились красивыми, только вот китайцы похоже не смогли сделать фрезерную обработку контура, ибо не получились пазы для краевого слота. Но в целом плата красавица. Фото собранной платы можно посмотреть ниже.



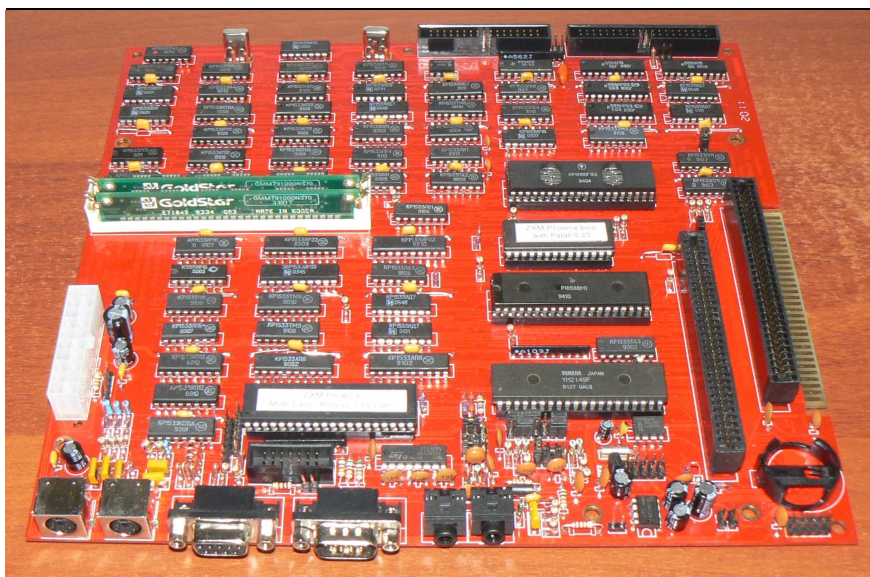
## #hardware



Всего было выпущено 15 экземпляров плат ревизии 02.

В 2011 году состоялась еще одна партия плат компьютера. Производством занимался Анатолий zorel Гайворонский. В этой партии производилась плата 03 ревизии. На плате добавился интерфейс SD карты на базе ZC SD-Card Interface от Виталия Keeper Руденького реализованный на микросхеме программируемой логики (CPLD) EPM3064ATC44. Количество корпусов микросхем выросло до 72. Реализацией этого интерфейса на печатной плате компьютера занимался Дмитрий ZEK Демьяненко. Этот вариант платы сделан с красной маской и шелкографией. Производили их в Китае.

#hardware

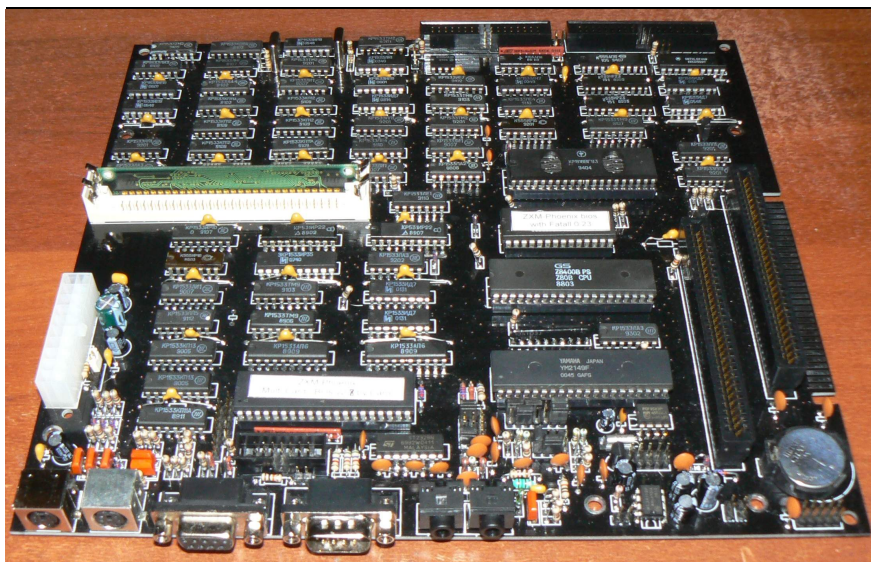


Всего было выпущено 31 экземпляр плат ревизии 03.

Прогресс было уже не остановить, народ требовал турбо режим, что вылилось в 04 ревизию. Здесь автору помог опыт разработок, полученный при турбировании ZXM-777, аналогичное схемное решение турбо режима было применено и на ZXM-Phoenix. На плате появились еще две микросхемы, реализующие турбо режим. Время показало, что этой ревизии быть место.

На сей раз цвет маски - черный, так сказать для эксклюзивности ревизии. Фото собранной платы представлено ниже.

## #hardware



Всего было выпущено 16 экземпляров плат ревизии 04.

Краткая спецификация:

Процессор	KP1858BM1(Z80A) - 3,5МГц (для плат ревизии по 03 включительно) TMPZ84C00-8 - 3,5МГц в нормальном режиме и 7,0МГц в турбированном режиме (для плат начиная с 04 ревизии)
ОЗУ	1024 Кб в минимальной конфигурации и 2048 Кб в максимальной. Основана на использовании модулей памяти SIMM 30pin.
ПЗУ	64 Кб
Графика	256x192 точек при 15 цветах (стандартный режим ZX Spectrum)
Звук	YM2149F и стандартный одноканальный биппер
Клавиатура	внешняя PS2 (эмулируемая)
Джойстик	Тип Kempston (эмулируемый)

Манипулятор "мышь"	внешняя PS2 Kempston-mouse (эмулируемая )
Контроллер FDD	на базе KP1818BГ93
Контроллер HDD	IDE на базе Nemo IDE
Контроллер SD Card	на базе ZC SD-Card Interface (присутствует начиная с 03 ревизии плат)
Часы реального времени	на базе микросхемы PCF8583P
Дополнительная периферия	RS232 порт, магнитофонный вход/выход
Операционная система	встроенная TR-DOS, Basic 128, Basic 48
Архитектура	открытая, шинная, три слота ZX-BUS, ZX-Spectrum-машина
Компоновочная схема	системный блок
Питание	ATX разъем
Размеры	mATX форм-фактор с размерами 220x240мм

При всех достоинствах, коими, на мой взгляд, ZXM\_Phoenix обладает, у него есть один нюанс, который меня, признаться, немного озадачил – отсутствие на плате VGA-выхода. На дворе 3-е тысячелетие, в интернете бродят слухи о том, что VGA и DVI не будут поддерживаться ведущими производителями видеокарт для PC. Нюанс этот в принципе не страшен, можно использовать или кодер Vga&Pal, а можно одно из дополнительных устройств, разработанных Mick'ом.

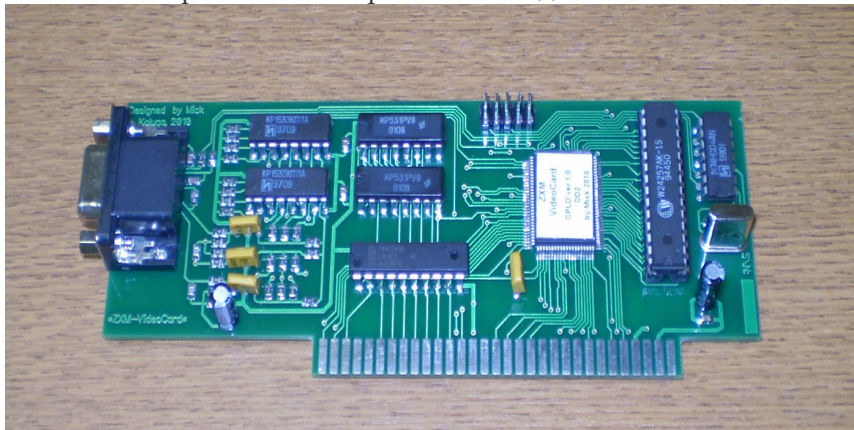
Компьютер изначально предусматривал наличие слотов ZX-BUS, что даёт довольно широкие возможности для дополнительного наращивания возможностей. Но если Вы решили добавить мускулов к ZXM-Phoenix, то рекомендую в первую очередь обратить внимание на следующие вещи: ZXM-Videocard, ZXM-Soundcard.

ZXM-Videocard – видеокарта, предназначенная для расширения графических возможностей спектрум-совместимых компьютеров, имеющих шину расширения типа ZX Bus/Nemo Bus. Ориентирована на подключение к VGA мониторам. Идеально



## #hardware

подходит к ZXM-Phoenix, позволяет использовать практически любой монитор или телевизор с VGA-выходом.



Вторым по счету, но не по значимости, устройством можно считать ZXM-Soundcard. Это звуковая карта, предназначенная для прослушивания шестиканальных музыкальных произведений, написанных для музыкальных микросхем YM2149 (AY8910/12) и шестиканальных музыкальных произведений для микросхемы SAA1099. При соответствующей программной поддержке можно проигрывать одновременно до 12 каналов звука — невероятные возможности как для музыкантов, так и для разработчиков игр в плане их озвучивания.

Карта разрабатывалась как любительский эксперимент для изучения слотовых особенностей различных расширителей. Несмотря на то, что на момент начала экспериментов уже существовало музыкальное расширение возможностей компьютеров платформы ZX Spectrum от группы NedoPC (карта Turbo Sound FM (TSFM)), это устройство использует микросхему SAA1099, благодаря чему можно прослушать всю музыкальную историю компьютера Sam Coupe. Можно сказать, что на выходе получилось устройство, способное отчасти заменить собой TurboSound.

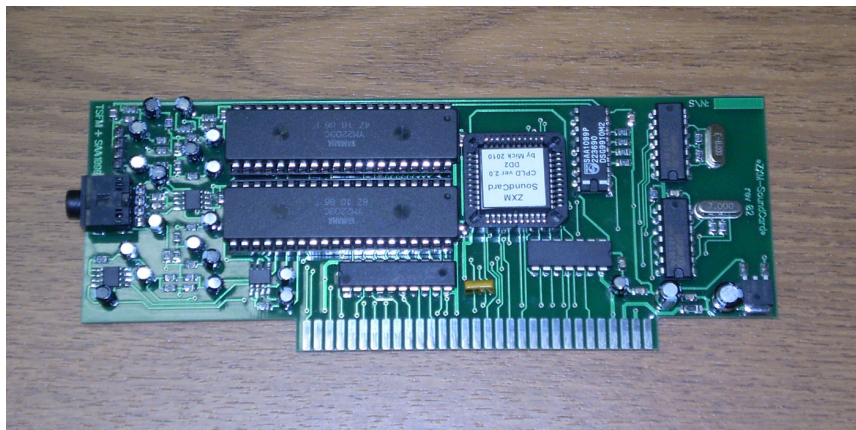
В связи с тем, что особую популярность набирают slim-корпусы, было разработано два варианта звуковой карты. Обе рассчитаны на установку в системный слот компьютера, использующий шину расширения стандарта Nemo Bus (ZXM-Phoenix, или KAY-256/1024),

## #hardware

а монтажная планка удобно и надежно закрепит звуковую карту в корпусе.



Повыше, но с планкой крепления



Без планки, но идеально вписывается в slim-корпус.

## #hardware

Карта комплектуется диском, демонстрирующим её широкие возможности. В него включены три сборника: E-Tunes 1, E-Tunes 2 и TS-Play. Первые два сборника демонстрируют звуковые возможности микросхемы SAA1099. Третий сборник (авторы Алексей ААА Алексеенуо и Николай VNN\_KCS Витенко) демонстрирует возможности TSFM части карты.

## Краткая спецификация:

Конструктив	Слотовая, рассчитана под шину Nemo Bus для ревизии платы 01 и ZX Bus/Nemo Bus для плат ревизии 02. Примечание: платы имеют 62 контактный слотовый разъем, а не 60 контактный, характерный для шин ZX Bus/Nemo Bus.
TSFM часть	Построена на базе музыкальных сопроцессоров YM2203 (две микросхемы). YM2203 является функциональным аналогом микросхемы YM2149. Порты управления те же, что и у платы TSFM от NedoPC (#BFFDh и #FFFDh).
SAA1099 часть	Построена на базе музыкального сопроцессора SAA1099. Порты управления FFh и 1FFh на запись. Доступ к ним может быть когда сигнал DOS/ =1 (сигнал выбора ПЗУ TR-DOS) и сигнал IODOS/ =1 (сигнал, разрешающий доступ к регистрам контроллера дисководов). Еще нужен порт FFFDh для управления тактовой частотой SAA1099.
Вход Line IN	Четырехконтактный разъем для подключения внешнего источника стерео звука.
Выход Line OUT	3,5 разъем типа Jack и четырехконтактный разъем для выхода стерео звука.
Расширитель шины	Как опция для плат ревизии 01. В платах ревизии 02 этот режим отсутствует.
Особенности схмотехники	Применение CPLD серии ATF1502 для упрощения реализации схемы.

#интервью

## #интервью

Сегодня я представлю Вашему вниманию интервью с одним из участников ульяновской группы **technology interactive systems**, сокращенно **tnl**. Данное интервью было взято несколько лет назад для 4 номера SRS, но по отмеченным выше причинам печатается в этом номере. S-scalesmann, интервьюер; F-Faster, респондент.

S: Привет и спасибо за то, что выкроил несколько минут и согласился на интервью.

Для начала до ужаса банальный вопрос - где, когда, как и почему появился на свет Faster, как его зовут и что его свело с монстроидальным агрегатом под названием спрессу?

Брали ли раньше у тебя интервью?

F: Привет. Зовут меня Юдин Александр Владимирович. Где: Ульяновск. Когда: сентябрь, 20-е число 1978 года. Почему: ну... эээ... это пожалуй вопрос не ко мне :)

Насчет интервью, то было дело когда-то. Что-то публиковалось в Scenergy, что-то в Buzz, что-то в Адвентюре и еще где-то, уже и не помню.

Когда-то давным-давно, году так в 90-м (+-) в очередной раз приехав к родственникам в Питер, я был удивлен тем, что у них появилось такое творение чудо техники как Компьютер (с большой буквы, т.к. это было круто в те годы. Это сейчас никого этим не удивишь, а тогда...). Причем этим компьютером, как оказалось, был ZX Spectrum - Ленинград 48к (кассетный), который собрал мой дядя. Разумеется, первое, что меня в нем, как в компьютере, привлекло - это возможность поиграть:) Сейчас пишу эти строки и с настольгией вспоминаю процесс загрузки с ленточки: r tape loading error и все такое. Эх....)

Помню, что одними из первых игр, которые были первыми и в последствии любимыми - это Tanium (вроде так), Saboteur, Pssst!, Galaxians... Затем, в очередной приезд на каникулы, я был приятно удивлен появлением дисковод и музыкального процессора! Затем, в 1992 году дядя мне подарил Ленинград 48к, чему я был просто



## #интервью

несказанно рад (еще бы!, к тому же мне завидовало половина моего класса:)) Затем у одного моего одноклассника появился КР-05 (Ульяновский вариант зх 48к), и дело поехало в плане обмена программами. В 1994 году, благодаря рекламе моего дяди, у меня, как и у него, появился Scorpion ZS 256 (желтая плата) - пожалуй первый (или один из первых) скорпов у нас в городе. Ух... это было реально круто!.. 256к, дисковод, АУ, да еще и цветной телик "Банга", который мне выделили под комп... Но самое главное, как оказалось впоследствии - это наличие теневого сервис монитора, благодаря которому и с помощью которого я учился кодить и ломать проги! Ну и в финале - это появление у меня в 1997 году (аккурат перед Е'97) Scorpion ZS 256 Turbo+ (зеленая плата). Именно с этой модели Скорпиона моя любовь к нему окончательно укрепилась и не покидала меня никогда... И, кстати говоря, я до сих пор не жалею Pentagonы. Почему? Потому что у него мало чего от фирменного Спекки! И вообще - Scorpion rulezzz!:)

С: Что-то прямо на меня похоже, правда, мне батя в один прекрасный день принес "Ленинград" (как я потом узнал) с дискогрызом и мужиком, у которого было... как бы это помягче... очень много дискеток:)

Расскажи, какие учебные заведения ты окончил, вдруг окажется, что мы в одной школе учились?

Е: В 1995г среднюю школу №30, в 2000г. УлГТУ.

С: Эх, немного не повезло - я до переезда в другой район в 48й школе обретался:)

Я так понимаю, что университет уже окончен и вовсю кипит трудовая деятельность на благо нашего великого государства российского. Какую профессию получил и кем работаешь?

Е: Да один закончен, вот еще второй заканчиваю по специальности финансы и кредит. Трудовая деятельность кипит, только скорее не на благо великого государства, а на благо предприятия. Работаю пока по первой специальности - инженером-конструктором на ОАО "Ульяновский моторный завод". После окончания второго универа собираюсь уйти в экономическую стезю.

С: О... интересно, а зачем именно в экономику? Правда, насколько мне известно, хороший экономист никогда не повредит:)

Е: Ну потому что юристом я никогда не хотел быть:)

## #интервью

S: Между прочим, я имею юридическое образование;)

Итак, давай взглянем немного назад (год эдак 1997) и обратим свой взор на команду Technology Interactive Systems. Кто был ее зачинателем? И вообще, как ты познакомился с остальными спектрумистами, которые эту команду составляли? Что известно о парнях, которые выпускали газету "Пень" (Stump)?

F: Честно говоря этот вопрос заставляет меня напрячься в плане воспоминаний, ибо тем событиям, можно сказать, уже 10 лет!

Итак, после возвращения из Питера с пати Enlight'97 вместе с Maxwell-ом (кстати я и познакомился с ним именно в Питере) было решено устроить сходняк у него дома из тех спектрумистов, которые были нам знакомы. И вот в один из выходных дней на штаб-квартире Макса собралось 17 человек(!). На собрании присутствовал весь костяк Jurassic Soft (Maxwell, Mr.John, Groove), я, Alex Sheyh, YurokLM, ENA/Gladiatorsoft, CPM group и другие, кого я сейчас и не упомяну уже. Именно у Макса я с подавляющим большинством и познакомился. Просматривались работы с минувшей пати, смотрелись амижные демки с видео кассеты. Все были заряжены оптимизмом и полны решимости что-нибудь творить. Было решено создать новый лейбл, который по теоретическим расчетом объединил бы порядка 30(!) человек!

Над названием предстояло подумать... Последующие очередные собрания у Макса проходили уже в гораздо меньшем составе: Maxwell, Mr.John, Groove, Faster, Sheyh и временами Red's/CPM. Все эти люди впоследствии и составили весь основной костяк TNL InSys.

Но об этом позже. Название TNL пришло не сразу, а через несколько недель общих обдумываний. К тому времени всем уже надоело придумывать, отвергать варианты, заново думать - надо было в конце концов что-то решать... Наконец, на листочке в очередной раз, в очередной выходной, на очередном собрании, было написаны предполагаемые варианты названия, в данном случае Mr.John-ом. Особо понравился вариант Dream Technology. А т.к. до этого решили, что название должно быть обязательно из одного слова, то я взял на себя смелость выдернуть слово Dream и оставить только Technology. И тут же предложил вариант Technology Interactive Systems, который все с радостью и одобрили! Maxwell тут

## #интервью

же придумал сокращение TNL InSys и... все довольные, что наконец-то!!! разошлись по домам. Всю последующую неделю я мучался в раздумьях, типа может другое название придумать?! В ближайший выходной мы собрались у Макса, и я поделился с ним соображениями на этот счет, однако он сказал, что поздняк - лейбл уже засвечен в письме к Phantom Family...)) Вобщем так мы официально и стали TNL!

Что касается ребят, что выпускали газету Stump, то я даже и не помню, когда произошло знакомство с ними и конкретно при каких обстоятельствах... Даже не помню кто был в их составе :) Помню только, что велась газетная перепалка между Mr.John-ом и, кажется, Walker-ом...

S: Я, кстати, помню те перепалки, на страницах газеты Virtual World были кое-какие высказывания в адрес Мотоватора ("водный типа мотоцикл":))

F: А да, точно не Walker, а Motowator! Я уж и забыл о них, пока ты не напомнил своим вопросом...

S: Ты говорил, что ездил на Enlight'97. А в качестве кого? Гость/участник/сочувствующий?

F: На Enlight я ездил в качестве представителя команды Gladiatorssoft. Я представлял работу (Skull) в graphix compo by DAP/GS, которая и заняла 3(!) место! Maxwell представлял музыку.

S: И тут мы плавноенько подошли к следующему вопросу - какие работы вышли из-под твоего кодерского пера?

F: Не считая всякой мелочи, из достойных внимания отмечу: DiskSources library 7.0, креки Satisfaction/CBS, Action/VAV и The Lyra II (правда крек этот в массы не вышел, но часть избранных людей, видевших его, по достоинству оценила мою работу), loaders для последних номеров BornDead...

S: А желание сделать что-нибудь грандиозное есть или уже угасло?

F: Ну не знаю :) Где то там, в глубине души хотелось бы докодить FastCopy, зарелизить The Lyra pack... Но... как говорил Raver/PHT - who knows! Пожалуй это все проекты, которые я бы закончил.

S: Скажи, с какими спектрумистами ты сейчас поддерживаешь связь (если поддерживаешь) ?

## #интервью

F: Часто или периодически общаюсь как в реале, так и в чате (IRC, ICQ) со всеми TNL-овцами, MMA/x7m, ZS, Kraz/DT, Freaky/HLM, Draky/HWC, HEX/BTX, Hangy, Point777/PHT, Dep/PHT, Madix/PhF, MacBuster/MS, Siril/4D, j7n/4D, LaEsq/RA, Phoenix/RA и ребятами с #z80 ircnet...

S: Что для тебя значит "спектрум" сегодня - ностальгия, отдых, самосовершенствование?

F: Ностальгия

S: А на каких ресурсах, посвященных спрессу, ты появлялся, и когда это было последний раз? И в продолжение вопроса — каким средством общения ты пользуешься?

F: Ууу... вопрос :) На таких ресурсах я почти и не бываю. А если и бываю, то весьма редко... Чаще всего это или Virtual Tr-dos, или forum.zx.ru... Ну или из западных порталов что-то. Из средств общения использую Icq и irc. Последний раз неделю назад был на VT....

S: А как же e-mail?

Тут вот "Абзац" полистываю и вижу, что всем задают вопрос - "есть ли, по твоему мнению, приток новых людей на платформу?". Почему и мне бы этот вопрос не задать?

F: E-mail в качестве общения я, можно сказать, не использую... Обычно все вопросы решаются посредством аськи или ирки.

Насчет притока новых людей, то, наверное, есть, т.к. я смотрю какие-то новые ники, названия групп, о которых я до этого и не слышал...

S: С кем из бывших участников TNL ты поддерживаешь отношения? И кто из них чем занимается?

F: Да, с основным составом TNL я общаюсь до сих пор: с Maxwell-ом (ныне DjShuffle), Groove, Mr.John-ом (ныне BJ). Насчет остальных, то я не знаю где они и что с ними.

S: Ну я знаю, что George (теперь Zebra) работает на радио 2x2 звукорежиссером, я к нему в гости на работу ходил с годик назад. Пообщались, я ему диск с vt переписал. А недавно получил сборник игр с конкурса "ТИ" и увидел, что он музыкой помог в одном из проектов. Правда, меня не отпускала мысль, что я ее где-то уже слышал...

F: Shuffle aka Максим сейчас живет в Москве. Работает у Ильи

## #интервью

Овербуха в "Шоу на льду со звездами", временами радует нас своими club-миксами. Groove aka Дмитрий работает в Deluxeware программером, пишет программы наPalm и PocketPC. BJ aka Евгений работает в Deluxeware дизайнером и собстно владельцем этого самого Deluxeware :)

По поводу George, то он не TNL. Он из Gladiatorssoft. Я с ним тоже временами общаюсь в аське.

S: Слушаешь ли ты хотя бы время от времени ау-шную музыку?

F: Бывает, что слушаю. Она мне всегда нравилась и нравится.

S: Тогда такой вопрос - про turbosound знаешь? Karbofos/DrinkLovers недавно выпустил первый альбом под эту звуковую систему, слышал?

F: Про Turbosound слышал, что есть, но на этом пожалуй и все.

S: Если случится чудо, и в Питере будет-таки организовано пати, поедешь ли ты на него?

F: Если все сложится удачно, то я в любом случае собираюсь в Питер в отпуск.

S: Я, глядишь, тоже туда поеду. С Дихальтом немного не срослось, но в Питер съездить все-таки надо. Да и знакомых навестить все равно планировал:)

Каким тебе видится будущее платформы?

F: Таким же как и у s64.

S: Поподробнее немножко. Я про s64, кроме названия и того, что у него пиксели прямоугольные, ничего не знаю:)

F: Форма пикселей зависит от монитора:) Я имею ввиду, что zx, imho, станет полностью underground машиной просто понастольгировать...

S: Как часто ты включаешь свой реальный спектрум (если включаешь, конечно)?

F: Хех. Последний раз я заводил свой скорп, наверно, с год назад (к моему удивлению, запуск прошел успешно и легко) и то, чтобы найти кое-какие дискетки.

S: Твои личные планы на будущее?

F: Закончить учебу, сменить работу и уехать отсюда:) Ну еще жениться, конечно:)

S: А почему уехать? Неужели у нас так все плохо? (хотя

## #интервью

оглядываясь вечером по сторонам и постоянно натываясь на хмурные рожи прохожих и рыла гопнегов, я сам об этом начинаю подумывать)

"Мечта идиота" имеется?:)

F: Потому что, имхо, здесь делать нечего. Мечта идиота? Хочу пройтись ночью пешком по мосту через Волгу:)

S: По новому мосту?:)

F: По старому, нового еще нет:)

S: А старый закрыли:)

F: Какая разница. Это временно, и все равно же не пустят. На то она и мечта... идиота: D

S: Насколько активно ты следишь за новостями в мире спрессу?:)

F: Весьма пассивно. Если и интересуюсь, то весьма редко.

S: В какую спектрумовскую игру ты играл недавно? Какие игры тебя прельщали больше всего?

F: Последняя игра, в которую я с удовольствием поиграл – это Roboscor 1. Из игр нравились Dizzy, Iron Lord, Commandos, Rick Dangerous, UFO, ЧВ, Зеркало, ЗН, ну и ряд других.

S: А сейчас поигрываешь время от времени? Я вот Viking Quest 1-2 на днях прошел:) Что из новых игр тебе понравилось?

F: Нет.:) Я в Roboscor-то случайно под эмулем поиграл. Из новых?

S: Ну да, скажем, игры с конкурса "Твоя игра", или, например, Cannon Bubble 2007 года.

F: Эээ. Я не в курсе этого.

S: Рекомендую посмотреть, есть весьма интересные экземпляры.

Небольшой либезик

а) лучшее демо

б) лучшая игра

в) лучшая газета

г) лучший журнал

д) лучший музыкант

е) лучший кодер

ё) лучший сайт о спрессу

возможны несколько вариантов ответа на каждый пункт.

## #интервью

F: Для меня лучшие - любимые, потому буду отвечать с этой позиции.

а) Сложно выделить что-то одно. Нравятся последние демо от CBS, Placebo + демы отTBK

б) пожалуй, ЧВ

в) BornDead, Buzz

г) Spectrofon, ZX Format, Adventurer

д) Sairoos (обожаю его треки), AndyFer, Mmcm, EA...

е) RST#7, Sairoos, Vivid, Exploder, Monster

ее) Лучший художник - Diver, Pheel, Paracels, Gas13...

eee) Лучший крекер - Maddy Vins (Madix), Freaky (Myx), я:))

ё) <http://tzxvault.org/> и VT

S: Еще один ликбез:

-если книга, то...

-если фильм, то...

-если музыка, то...

-если отдохнуть, то...

F: Если книга, то интересная (сейчас не могу выделить что-то конкретное). Если фильм, то хорошего качества (смотрю многое, но нравится малое). Если музыка, то тут я всеяден - начиная с попсы и заканчивая Clubняком. Если отдохнуть, то на природе с друзьями и своей девушкой или в ночном клубе:.)

S: Я побывал на сайте hoodlum.ru. Что можешь сказать про него? К каким релизам оттуда ты приложил руку?

F: Hoodlum.ru - это архив некоторых релизов Hoodlum team, рулевым которой является Autopsy. Моя рука в приложилась в качестве web хостинга всего этого. Есть еще flames.hoodlum.ru - сайт одного из художников HLM.

S: Ого, обязательно посмотрю:.)

Вот и подобрались мы к окончанию интервью, посему какой вопрос я тебе не задал, но на который тебе хотелось бы ответить?

F: Вопрос, который я задал бы (задам) себе — это Роль Спекки в моей жизни? (примерно так).

Я на самом деле очень рад, что некоторая часть моей жизни была связано со спектрумом, благодаря ему я научился программировать (что пригодилось мне потом в универе), даже знакомство с интернетом началось с IRC #z80 и сайтов около

#интервью

спектрумовской тематики. А самое главное, это, пожалуй, знакомство с замечательными и интересными людьми, с некоторыми из которых я поддерживаю отношения и по сей день. Например, в этом году будет 10 лет, как я знаком с MMA и Maxwell-ом.

S: Ну и по традиции, пара напутственных слов нашим читателям.

F: Творческих успехов на zx scene!

S: Спасибо за интервью!

F: И тебе спасибо :)

\* \* \*



#новелла

## ##НОВЕЛЛА

...Взору Эгила предстал легендарный магический город Холмгадр. Но что случилось с его былым великолепием?! Где так ярко блестящая на солнце позолота крыш? Где великолепные фонтаны, освежающие усталого путника после долгого пути и дающие живительную прохладу в летний зной? Где жители этого славного города, известные своим добрым нравом и широким гостеприимством? Дома разрушены, фонтаны высохли, деревья пожухли, и ни один человек не вышел на встречу Эгилу.

Впрочем, кто-то сюда шел. Внезапно воздух перед Эгилом задрожал, и из тумана материализовалась фигура в балахоне, с огромным посохом.

– Приветствую тебя, путник! - басовито прогремел незнакомец. - Ты, наверное, Эгил? Я - окарул Холмгадра. Я видел, что произошло с твоей родной долиной, мне очень жаль.

– Что тут стряслось!... - с трудом проговорил Эгил.

– Сердце города умерло. Я рад бы тебе помочь, но город погиб. Я знаю, как его воскресить. Иди в ратушу, там я тебе все расскажу.

И с этими словами фигура оракула растворилась в воздухе.

"А дорогу показать забыл..." - пронеслось в голове у викинга - "Что творится с миром - кто и зачем разрушил величайший город на Земле?". И так, размышляя, Эгил направился в центр города.

Дома смотрели на него темными глазницами окон, в которых не то чтобы стекол - даже рам не было, и легко можно было разглядеть, что творилось внутри. Ради интереса Эгил заглянул в одно из окон, но кроме жуткого беспорядка он не увидел ничего.

"И ни одного человека...Черт!" - ругань непроизвольно сорвалась с губ Эгила, когда он, пропахав носом пыльную мостовую, рухнул навзничь. Злобно шипя, он поднял голову и наконец-то разглядел то, что послужило причиной его падения - какой-то умник оставил на дороге моток хорошей крепкой веревки, почти сливавшейся с песочного цвета дорогой. Будучи по натуре человеком хозяйственным, Эгил не привык разбрасываться вещами. Поднявшись и кое-как отряхнувшись, он взял веревку и положил в

## #новелла

свой безразмерный карман."Обязательно пригодится" - подумал викинг.

Продолжая путь, Эгил случайно наткнулся на небольшой кинжал, лежащий на обочине дороги рядом с совершенно засохшим кустиком, биологический вид которого определить было уже невозможно. Похоже, что жители Холмгарда были захвачены врасплох, и многие бросали свои пожитки прямо на улице, пытаясь убежать от наступавшей опасности. Но это не помогло - ведь Эгил по прежнему не встретил ни одного человека, кроме странного оракула. Что-то в нем насторожило героя, но Эгил не мог объяснить того странного чувства, охватившего его в тот момент, когда перед ним появилась фигура в черном балахоне.

Наконец, впереди показалась небольшая площадь с возвышавшимся над ней зданием местной ратуши. Казалось, что катаклизм, постигший город, из всех зданий пощадил только ратушу - на ней не было даже царапины.

Собравшись с мыслями, Эгил толкнул массивные двери и очутился в просторном зале. В центре был расположен какой-то постамент, окруженный четырьмя непонятными символами. Стены были исписаны различными фресками, повествующими о жизни Холмгарда, через огромное окно в потолке струился дневной свет. Среди всего этого великолепия играющих красок Эгил как-то упустил из виду оракула. Дождавшись, когда викинг наконец-то захлопнет открывшийся от удивления рот, оракул начал свою речь:

- Проходи, Эгил, я поведаю тебе историю этого места. Сердце Холмгарда - это кристалл в центре. - Рука с посохом махнула в сторону того постамента, на который Эгил обратил внимание прежде всего. Посмотрев повнимательнее, он увидел небольшой, правильной формы кристалл, который когда-то скорее всего был ярко-белым. Теперь же он выглядел как обычный грязно-серый камень.

- По преданию, его оживил тибетский монах, у которого были четыре магических знака. - Посох описал дугу, показывая на каждый из символов вокруг постамента, затем оракул продолжил. - После этого он разбросал знаки по планете. Чтобы снова заставить сердце Холмгарда биться, тебе придется найти их. Первый знак где-то здесь недалеко. Найдя его, ты откроешь путь к другим знакам. Тебе

## #новелла

поможет наш новый колдун. Он единственный, кто избежал лап Демона Тьмы. Удачи тебе, Эгил! И поторопись - красный дракон ждать не будет!

Впечатленный рассказом оракула, Эгил пулей вылетел из ратуши и направился на поиски колдуна. Обшарив весь город, он не нашел ни одной живой души. Совсем уж разочаровавшись в поисках, викинг неожиданно разглядел небольшую лесенку, ведущую под землю. Теряясь в догадках, Эгил полез вниз и очутился в небольшой землянке. Чего тут только не было! Сушеные мыши на веревочках, развешанные под низким потолком, целые батареи баночек и бутылочек с непонятными надписями и не менее странным содержимым, целые связки каких-то хвостиков, пучки разнообразных трав - все это дополнял хозяин землянки, который помешивал в огромном котле какую-то зловонную жижу. Запах сшибал с ног, местный житель же пропах этим запахом и не замечал его.

Переборов отвращение, Эгил шагнул к колдуну и тронул его за плечо.

- Фух ты!.. Так ведь и до инфаркта недалеко! - вонючий коротышка подпрыгнул от неожиданности, врубившись головой в мешочек с беличьими зубами. - Кто таков и зачем приперся?!

- Мне нужна Ваша помощь, я хочу спасти город. Не подскажите, как открыть кристалл?

- А что, там наверху что-то случилось? - удивленно проговорил колдун.

"Похоже, этот колдунишка забыл, когда последний раз отрывался от своих кулинарных экспериментов и вытаскивал свой зад наружу" - подумал Эгил, но будучи человеком вежливым и интеллигентным, в слух этого не сказал:

- Сердце Холмгарда прекратило биться. Чтобы снова оживить город, необходимо открыть кристалл.

- Как кристалл открыть? У меня вроде где-то символ был, я поищу. А ты пока принеси мне мой амулет. Я потерял его в пещере, когда ловил летучих мышей. Будет амулет, будет и символ. Я бы сам поискал, но, боюсь, пригорит. Вот тебе баночка с магическими светлячками, в пещере жутко темно. Да, и смотри не потеряй. И вернуть не забудь. - И коротышка вернулся к помешиванию своего

## #новелла

магического зелья.

С огромным облегчением Эгил вылез на поверхность. Признаться, воздух в землянке был настолько спертым, что пробудь он в ней еще минут пять, и потеря сознания была бы неминуема. Почесав в затылке, викинг направил свои стопы с сторону видневшихся на юге гор.

\* \* \*

Отмахав 2 километра, Эгил нашел-таки вход в какую-то пещеру, но тут его ждало препятствие - дорогу закрывал неподъемный камень. Потолкав его, Эгил не добился ничего, только плечи намял. Тут его взгляд упал на пасущуюся рядом лошадь.

– Утю-тю, моя хорошая... - втеревшись в доверие к лошади, Эгил крепко привязал ее к камню найденной веревкой. Но глупое животное отказывалось тянуть ношу, продолжая пощипывать дряблую травку. "Ах, ты так! Ну я тебе..." - с этими словами Эгил отрезал от близстоящего дерева длинную ветку и ка-а-ак стеганул ее по спине. Дико заржав, лошадь вскопала копытами землю, и, вырвав камень из прохода, понеслась прочь, чуть не пришибив своей ношей Эгила, который едва успел отпрыгнуть в сторону.

Встряхнув банку со светлячками и заставив их светиться, викинг шагнул в проем и очутился в небольшом гроте, из которого выходили два прохода, манящие в глубь скалы. Небольшая стайка летучих мышей с писком ринулась от Эгила в разные стороны.

В воздухе пахло затхлостью. "Самое место для того колдунишки-кулинара" — ехидно подумал Эгил. Впрочем, здешний воздух, казалось, был намного чище, чем атмосфера в землянке. В который уже раз поскребав чесавшуюся под шлемом голову, он нырнул в первый проход.

Путь вывел его в небольшую пещерку, в которой он обнаружил привязанного к стене калеку, который срывающимся голосом произнес:

– Откуда ты в этом проклятом городе, странник?

– Я из долины викингов. Ее разрушил красный дракон, поэтому я здесь. Только снова заставив биться сердце Холмгарда, я смогу спасти мир от Демона Тьмы...

## #новелла

– Это исчадье ада сказала тебе, что город умер?! - вскричал пленник - Да он сам его разрушил! Тех, кто был против, он испепелял. Меня он поймал, когда я пытался ночью уйти из города, отрубил мне ноги и заточил здесь.

– Город все равно надо воскресить...

– Бороться с ним простому смертному... не под силу. - с трудом проговорил прикованный. - Для этого нужны заклятья. Пока у меня еще есть силы, я научу тебя одному из них. Его я нашел недавно... Помни, что в руках дурака оно... бесполезно... - последние слова дались пленнику с трудом, после чего он вздохнул последний раз и безвольно повис на приковывающих его цепях.

Слова неизвещного дали Эгилу не только магическое знание, но и пищу для размышлений. Однако помня слова умирающего старейшины и то, что он поклялся избавить мир от зла, Эгил решил во чтобы то ни стало воскресить Холмгард. С оракулом-оборотнем он разберется потом, благо теперь Эгил не просто викинг, а еще и маг.

Покинув печальную пещеру, Эгил пошел дальше. Однако не успел он сделать и нескольких шагов, как наткнулся на еще одно препятствие, загромождающее проход. Монолитность камней говорили о серьезности произошедшего обвала, и не было никакой надежды раскопать его вручную. Эгил вынул парочку камней, но это только раскачало более крупные глыбы, грозя еще более крупным обвалом. Где-то в глубине горы послышались глухие раскаты, и он оставил эту бесполезную затею. Призадумавшись, Эгил нашел решение. Вспомнив о свитке с заклинанием, он решил попробовать вызвать молнию. Отойдя в сторонку и с трудом прочитав написанное на пергаменте заклинание, викинг замер в ожидании. Казалось, ничего особенного не произошло. Затем послышались щелчки электричества, в районе завала появилась толстенная молния, которая с силой ударила в самый центр. Острые осколки камня брызнули в разные стороны...

Когда дым рассеялся, перед Эгилом предстало огромное проплавленное отверстие, края которого еще дымились. Дождавшись, когда жар спадет, герой сделал первый неуверенный шаг внутрь образовавшегося прохода и оказался в еще одной пещере. Распугав очередную стаю летучих мышей и посветив во все

## #новелла

уголки пещеры, Эгил нашел-таки медальон, лежащий в куче мышинового помета. Кое-как достав медальон, он припустил к выходу из пещеры.

\* \* \*

– Вот ты мой ненаглядный! - залепетал колдун, когда Эгил протянул ему найденный медальон. - Теперь я могу забыть про Демона Тьмы... Банку гони! - теперь уже грозно произнес он. - Вернешь банку – получишь свой знак.

Достав из кармана банку со светляками, викинг вернул ее хозяину.

– Ах вы мои крошки! Ах вы мои бедненькие! Он вас обижал? Он вас тряс? Какой негодяй! - снова засюсюкал колдун.

– Кхм, извините, что прерываю вашу высокоинтеллектуальную беседу с насекомыми, но все-таки не соблаговолите ли вы отдать мне то, что обещали?

– Да забирай ради Бога! Положишь в ратуше на нужное место...

Едва поборов тошноту, Эгил снова оказался на свежем воздухе и направился к ратуше. Войдя внутрь, он стал искать на полу соответствующую выемку для полученного символа. Но как только он положил его на нужное место, по всему залу раздался вздох, постамент с кристаллом на мгновение моргнул ярким светом, а потом...

...Очнулся Эгил в каком-то странном лесу. С трудом поднявшись, он осмотрелся. Небольшая полянка была окружена высоченными деревьями, стоявшими друг к другу настолько близко, что между ними даже мышь бы не проскочила. Высоко стоящее солнце заливало поляну светом. "Куда это меня занесло?" - мысли Эгила текли довольно вяло, что наверняка было последствием телепортации...

Ориентиров никаких не было, кроме разве что еле заметной тропинки, змеившейся между деревьями. Но принявшись, герой почувствовал в воздухе запах дыма. "Если есть дым, значит, есть огонь. А раз есть огонь, значит, велика вероятность, что где-то рядом есть люди". Придя к такому умозаключению, Эгил поправил свой

## #новелла

шлем и пошел в ту сторону, откуда слышался запах дыма.

Неожиданно деревья расступились, и он увидел недалеко небольшое поселение их нескольких домов. Источник дыма нашелся сразу - у небольшой покосившейся кузницы стоял кузнец, осоловело обрабатывая молотом разогретую подкову.

Увидев Эгила, он ненадолго отложил молот:

– Я Йорген, местный кузнец. За деньги я могу выковать что угодно.

– Очень жаль, но денег у меня нет, но... - начал было Эгил.

– Задаром только мухи женятся. Будут деньги - будет разговор, а пока топай отсюда.

Оценив размеры кузнца и присовокупив к ним массу огромного молота, Эгил решил не перечить кузнецу, а пойти отыскать еще кого-нибудь, кто согласится поболтать с ним.

Собеседник нашелся довольно быстро. Как только Эгил вошел в один из западных домов, громкий голос остановил его:

– Ты кажется Эгил? Я Юкко-младший. Я и мой брат следим за этой деревней.

– Да, вы правы, мсье. Я ищу знаки, чтобы воскресить город Холмгард.

– Ты ищешь знаки? Давай-ка сделаем так: ты принесешь мне хвост волка, а я сведу тебя с одним человеком.

Согласно мотнув рогатым шлемом, Эгил отправился на поиски волчьего хвоста.

Но где есть хвост, там обычно и волк бывает, поэтому он решил быть осторожным и аккуратно, без лишнего шума, стал продвигаться по лесу.

Вскоре ноги вынесли его к полянке, на которой сидел довольный волчара. Он грелся на солнышке и время от времени разгонял блох, тревожащих его мохнатое тело. Улучив момент, когда серый, вычесав парочку мелких паразитов и зевнув во всю пасть, снова прилег вздремнуть, Эгил вышел из кустов и со всей своей мочи саданул волку по голове. Бедный зверь тут же и околел.

Разделкой волчьих туш Эгил никогда не занимался, что не помешало ему после нескольких попыток все же оторвать от трупа несчастного волка необходимый хвост. "Покойся с миром, мой мохнатый брат..." - и викинг поспешил назад, к Юкко-младшему.

## #новелла

- Значит, так. - сказал Юкко, получив в свое распоряжение волчий хвост. - Знак находится у повелителя лесов, общаться с которым может только мой брат. Договорись с ним - дело в шляпе. На-ка вот, у меня для тебя кое-что есть. - и он передал Эгилу мешочек с наличностью и ключ.

Поблагодарив хозяина дома, герой направился было к выходу, но тут заметил дверь в подвальное помещение, замочная скважина которого подозрительно перекликалась с только что полученным ключом. Решив, что Юкко не обидится, но все же выбрав момент, когда он отвернется в сторону, Эгил вставил ключ в замок и отпер дверь.

Внизу было пыльно, тесно и темно. Впрочем, немного света все же исходило от небольшого пузырька, стоящего в уголке. Поскольку Эгил всегда любил все светящееся (однако и помня о том, как он принес в свою деревню урановый стержень с местной электростанции и как потом благодарили его жители за то, что у них повыпадали волосы и не надо было тратиться на парикмахера), он схватил пузырек и выбежал из дома.

Найти Юкко-старшего было несложно, но он поставил перед Эгилем еще более трудную задачу - принести голову медведя и пузырек с элексиром.

Как это ни было обидно, пузырек пришлось отдать. "Зачем им всем части тела различных животных?" Но не размышляя особо, Эгил пошел к кузнецу, поскольку всем известно, что с голыми руками на медведя не ходят.

Мешочек с золотом сделал свое дело, и вскоре у Эгила был искусно выкованный щит и меч. "Вот теперь можно и на медведя" - подумал он и бодро зашагал в лес на поиски медведя.

Михаил Потапыч, в миру просто Медведь, как раз только-только расположился на тропинке, дабы покушать свеженького меда, недавно взятого с боем из дупла диких пчел. Сражение продолжалось недолго и пчелы оттеснили его в лес, но Медведь успел урвать пару-тройку горстей отборного липового и сейчас вполне заслуженно собирался их съесть.

На беду Медведя, Эгилу срочно требовалась медвежья голова. И он, нацепив на руку щит и взяв в другую меч, без разговоров набросился на нашего мишку.



## #новелла

После жаркого сражения, пресекая все попытки медведя улизнуть в лес, Эгил нанес-таки решающий удар и свалил зверя. С трудом переведя дух, он выполнил то, за чем собственно и пришел сюда. Оторвав от трупа голову, он поспешил к Юкко-старшему.

– Спасибо тебе, незнакомец! Теперь следуй в заколдованное место, встретимся там!

Проплутав где-то с полчаса, Эгил вышел на поляну, в центре которой возвышался алтарь, окруженный низкими деревцами неизвестной породы.

Рядом стоял Юкко-старший, и балахон его развевался на сильном северном ветру.

– Аз террос мак ид астро кверро сорен ат мадон! - зычно произнес смотритель деревни какое-то непонятное заклинание, и вокруг алтаря начал стучаться туман, из которого появился больших размеров филин:

– Здравстуй Эгил. Я знаю о твоей миссии и помогу тебе. Ты не только получишь нужный тебе знак, но и познаешь таинство огненной магии.

Эгил почувствовал, как тело его пропитывается колдовскими потоками, как наступает прояснение и познание сущности огненной магии...

\* \* \*

...Эгил очутился в главном зале ратуши. На этот раз неприятных ощущений от телепортации у него не возникло. Уже понимая, что сейчас его перенесет к месту расположения третьего знака, он положил полученную руну на пол...

...Эгил снова оказался в лесу, но на этот раз уже в другой части света. Здесь и попрохданнее было, и деревья совсем другие. Решив продвигаться на юг, Эгил наткнулся на брошенный нерадивым охотником сломанный капкан, а чуть дальше, в кустах, пружинку, благодаря которой капкан вернулся к рабочему состоянию. Двигаясь все дальше на юг, Эгил вышел к большому рабочему поселку, через который протекала бурная речка. К сожалению, мост был поврежден и не годился для переправы, и Эгил в очередной раз

## #новелла

пожалел, что так и не научился плавать.

Открыв дверь в первый попавшийся дом, он чуть не получил по голове упавшими откуда-то ножницами. Осмотревшись и убедившись, что никого рядом нет, он засунул добычу в карман и пошел искать старосту поселка.

Тут ему в глаза бросилась вывеска "Слесарная мастерская". "То, что нужно для ремонта моста" - подумал Эгил и решительно толкнул дверь.

В нос резко ударил запах, но не дерева, которое пилили два хмурых подмастерья, а самогона. "Теперь понятно, почему мост никак не починят", промелькнула мысль у Эгила.

– Молодые люди... - обратился было Эгил к одному из подмастерьев.

– Все вопросы - к мастеру - бросил ему в ответ один из парней, и они дальше продолжили свою работу.

Эгил нашел мастера сидящим за верстаком, и уже раскрасневшееся лицо не давало повода усомниться в том, чем реально занимаются в этой мастерской.

– О, тебе нужен знак? - гаркнул мастер в ответ на вопрос Эгила. - У нашего священника вроде был один такой. Да вот беда - вчерашний ливень и большая волна разрушили мост и теперь к нему не пройти. На моих подмастерьев рассчитывать не приходится, они работать особо не умеют. Давай сделаем вот как: ты мне кое-что сделаешь, а я дам тебе инструменты для починки моста, идет?

– Какое дело надо выполнить? - скороговоркой спросил Эгил.

– Тут, понимаешь, такая вещь: повадился на наши огороды кабан из лесу ходить. Все, гад, перетоптал. Ты уж его излови, избавь нас от этой бесовой скотнины.

Делать нечего, пришлось Эгилу топтать на поле, по пути разрабатывая план борьбы с вредителем. Тут он вспомнил о недавно починенном капкане. Отойдя на край поля и высчитав возможные пути продвижения врага, викинг водрузил капкан на тропинке, чуть прикрыв травой, после чего со спокойной душой отправился к мастеру доложить о проделанной работе.

Мастер, с еще более красным лицом, чем раньше, встретил Эгила широкой улыбкой.

– Как борьба с вредителем? - поинтересовался он.

#НОВЕЛЛА

---

- Капкан поставил, авось попадется. - промолвил Эгил.

- Ну так давай посидим, подождем... Время у нас есть - вся ночь впереди. - Мастер обернулся назад и достал из шкафа огромную бутыль. Подмастерья, довольно потирая руки, уселись рядом. Мастер налил Эгину полную кружку мутного первача...

\* \* \*

...Когда зеленые гномики соизволили наконец закончить свой концерт и убрались восвояси, Эгил разлепил затекшие веки. Треск в голове разламывал ее на две половины, отдаваясь во всем теле. Рядом сидели понурые и бледные подмастерья, и даже сам мастер, казалось, был совершенно не в духе.

- Давай, пошевеливайся, принеси мне голову вредительского кабана. - буркнул мастер, наливая себе что-то в стакан.

Не то чтобы с трудом, но и не с легкостью, Эгил дошел-таки до двери и вышел во двор. Солнце уже стояло высоко, и воздух достаточно прогрелся.

Постояв минут двадцать и восстановив двигательные функции своих конечностей, Эгил нетвердой походкой направился к тому месту, где вчера поставил капкан.

"Самому бы не попасться" - мысль мелькнула и тут же пропала, вытесняемая жуткими последствиями прошедшей ночи.

Капкан, к счастью, оказался на месте и не пустовал. Ожесточенно роя землю рылом, огромный кабан пытался вырваться из цепких объятий капкана, но ловушка держала животное крепко. Поднатужившись как следует, Эгил размахнулся мечом и с первой попытке срубил монстру его большущую голову. Довольно улыбаясь, он побрел со своим трофеем к мастеру.

- Ты гляди-ка - завалил! То-то Федот от зависти лопнет! Давай ее сюда... Держи инструмент, заработал! - мастер хлопнул Эгила по плечу, от чего еще не вполне оправившийся викинг чуть не растянулся на полу, и достал из ящика инструменты.

Долгая работа на свежем воздухе благотворно сказалась на здоровье Эгила, и головная боль его больше не мучала. Тем более, что теперь была готова надежная переправа, по которой можно было добраться до священника и взять у него третий символ.

## #новелла

Перейдя на другой берег, Эгил столкнулся с еще одной проблемой - священник жил на острове, а маленький мосток, ведущий к нему, от старости и гнили почти рассыпался. "Вот невезет-то..." - подумал Эгил.

Внимание его привлек скрип колеса из небольшого домишки. Вежливо постучавшись, он открыл дверь и увидел женщину, сидящую за станком и прядшую нить.

- Привет тебе, добрый человек. - мягким голосом молвила женщина.

- Здравствуйте. - отозвался Эгил. - Не подскажете, как перебраться на остров к священнику?

- Ох, милок! - вздохнула женщина. - Я могу сделать тебе веревку, глядишь, поможет тебе перебраться. Материал только дай. - и она улыбнулась.

Улыбнувшись в ответ, Эгил пошел на поиски. Материал не заставил себя ждать - где-то рядом раздалось звонкое ржание. Войдя в конюшню, викинг увидел коня с огромной роскошной гривой. Достав припасенные ножницы, он обстриг животное и стремглав побежал к прядильнице.

Вскоре он уже стоял да берегу маленького острова, на котором стояла небольшая церквушка. Обратный путь Эгила не страшил, так как он знал, что стоит ему взять в руки символ - и он тут же окажется в Холмгарде.

Священник оказался приятным человеком. Он впустил Эгила внутрь и сам начал разговор.

- Я знаю, кто ты, чужестранец - вчера мне было видение. Твое дело правое, и я отдам тебе знак. Но опасайся оракула, он - черный колдун...

Последние слова дошли до Эгила как-будто издалека, ибо перемещение в пространстве началось сразу же, как он коснулся символа рукой.

Через какую-нибудь секунду он оказался в зале ратуши и водрузил символ на его законное место. Кристалл на этот раз моргнул ярче...

## #новелла

Эгил снова очутился в лесу. Что-то определенно было не так, но он не смог этого понять до тех пор, пока не наткнулся на деревню. Все жители были низкорослыми, желтолицыми, и практически все носили на головах огромные шляпы. "Бог мой, неужто я в Китае каком-то?.." - со страхом подумал Эгил, когда на его вопрос хозяин маленькой чистой таверны разразился непонятным потоком слов.

Вернувшись обратно в лес, Эгил наткнулся на стены какого-то монастыря, но тамошний настоятель не смог сказать ему ничего понятного. Расстроенный, викинг брел по тропинке, как вдруг почувствовал знакомый запах. Так пахло в змелянке холмгардовского колдуниски. И вправду, после очередного поворота Эгил увидел того самого коротышку.

- Ничего не спрашивай. - скороговоркой произнес колдун, как только Эгил открыл рот. - Кто-то подсунил мне не то зелье, и вот я здесь. Это совсем другая страна, тут и язык другой. Мы в Китае. Я когда-то изучал китайский язык и тебе помогу его понять. Но большего не проси - в остальном я тебе не помощник.

Обучение продолжалось довольно порядочное количество времени, но вот теперь, кажется, Эгил овладел основными премудростями китайской грамоты и решил проверить полученные навыки на практике. У конюшни он разговорился со щуплым конюхом.

- Неплохой сегодня денек. - начал Эгил.

- Да уж, погода радует. - ответил конюх. - Только вот помощник мой пропал куда-то, а сегодня его очередь убираться в конюшнях.

И вправду, когда Эгил заглянул в конюшню, в глаза ему сразу бросилась жуткая грязь, царившая в конюшне.

- Надеюсь, он вскоре появится. - сказал Эгил и попрощался к конюхом.

Следующей жертвой опытов китайского языка стал трактирщик.

- Что ты тут у меня делаешь без денег? - резко спросил он.

- Да я просто с деревней знакомлюсь, с людьми.

- Просто? Просто так только мух навозных дать могу, остальное - за деньги.

От своей прабабки Эгил слышал одну историю про навозных

## #новелла

мух. Поговаривали, что они очень прожорливы. Ими даже маленьких детей пугали, когда те мыться не хотели. "Вот прилетят навозные мухи и съедят тебя, если мыться не будешь" - и сразу ребенок становился шелковым.

- Ну давайте, если не жалко. - и маленький флакончик с мухами перекочевал в карманы Эгила.

От стражников около замка Эгил узнал, что у всех любимого императора горе. Жемчужина его орнитологической коллекции - белый голубь - улетел из дворца. "Что ж, бывает" - пожал плечами Эгил и направился в конюшню, проверять байки про навозных мух.

Сказки, оказывается, не врал. Едва он их выпустил, как они сразу жадно набросились на запачканный пол конюшни, и уже через минуту не только он, но и стены и даже потолок сияли чистотой.

- Ну ты даешь! - удивленно воскликнул конюх. - Держи за это золото!

И мешочек с деньгами оказался в руках у Эгила.

Думая, куда бы их потратить, викинг вспомнил о трактиршике. Тот оказывается продавал очень красивый фонарь ручной работы. Зная толк в подобных вещах, Эгил, не задумываясь, выложил за него все свои деньги. "Теперь можно поговорить и с настоятелем монастыря" - подумал Эгил и направился в лес.

У настоятеля была своя беда - куда-то пропала статуэтка дракона, символ монастыря. И настоятель сделал Эгилу такое предложение, от которого он не смог бы отказаться - у него был последний, четвертый символ.

Мысль об улетевшем голубе не давала Эгилу покоя. От охранников дворца Эгил узнал, что он может поискать его в императорском саду, если отдаст им фонарь. Скрипя зубами, викинг был вынужден отдать им свое сокровище, но его утешала одна мысль - если он найдет голубя, то сможет выгодно его обменять у императора.

Императорские сады были настолько огромными, что Эгил несколько растерялся: попробуй тут найди что-нибудь, если сам того и гляди потеряешься. Тут его внимание привлек небольшой пакетик, оставленный, видимо, самим императором, - в пакетике были хлебные крошки. Поплутав еще с полчаса по садам, Эгил

## #новелла

вышел к небольшому постаменту, на котором стоят золотая чаша. Судя по нескольким перышкам, вовремя не убранными нерадивыми слугами, император кормил здесь своих любимцев. Без особой надежды высыпал Эгил содержимое найденного пакетика, и - о чудо! - раздалось хлопанье крыльев, и на чашу опустился большой белый голубь.

Лукаво глянув на викинга своими черными глазками, он принялся

склеивать угощение. Руки Эгила сработали молниеносно, и вот птица уже за пазухой. Бормоча ласковые слова, чтобы успокоить бьющуюся птицу, Эгил поспешил по дворец - обрадовать расстроенного императора.

- Ты принес мне моего любимца? - лицо императора озарила надежда.

- Да, Ваше Высочество! - кротко ответил Эгил.

- Проси за это, что хочешь!

Мысли об участке земли, высоком чине и прочих вещах Эгил отменил сразу - жить в Китае ему не хотелось принципиально.

- А нет ли у Вас статуэтки дракона? - робко поинтересовался Эгил.

- Вот, вот! На, возьми! - и император передал викингу нефритовую статуэтку дракона.

Расстояние до монастыря Эгил покрыл за 5 минут. Запыхавшийся, он вбежал во двор и протянул статуэтку радостному настоятелю.

- Благодарю тебя, чужестранец! Ты спас монастырь. За это ты не только получишь знак, но и будешь обучен магии моря.

...Шум прибоя. Соленый привкус на губах. Ветер, несущий прохладу. Синева моря. Все это смешалось в сознании Эгила, а когда он вернулся в реальный мир, то понял, что все тайны Нептуна стали известны и ему...

Эгил глянул по сторонам и увидел, что снова находится в ратуше.

- Давай, поторопись! Зло уже совсем рядом! - оракул подгонял викинга, и он положил последний символ на пол перед кристаллом, готовясь к всему, что может произойти.

## #новелла

Помещение залил яркий белый свет. Пение тысяч голосов слились в протяжную Песнь Времен, а потом...

– Ты идиот! Одно слово - викинг! - оракул зашелся в дьявольском смехе. – Теперь вся магия Холмгарда будет моей, и ничто не спасет мир от тьмы.

Зловеще-красная пентаграмма проступила на полу ратуши, фрески померкли, и лишь кристалл Холмгарда светился ярким красным светом.

– Тебе не победить меня! - воскликнул оракул, теперь уже не скрывавший своего истинного обличия. На концах пентаграмм появились баровые свечи. – Ты умрешь здесь, ты сдохнешь в дьявольском пламени!

– Нет! - крикнул Эгил. Его магические навыки дали импульс мозгу, мозг - ногам, и он отпрыгнул в сторону. И вовремя - в том месте, где он стоял, возник столб рыжего пламени, жар пахнул на викинга, опалив его бороду.

– Ни один смертный не в силах победить меня! - пламя вновь вырвалось из пола, и Эгил снова отпрыгнул в сторону, краем глаза заметив, что зажглась одна из свечей.

– Холмгадр мой!!! - голос Демона уже начал меняться, теряя человеческие черты и больше походя на рев преисподней.

Дальнейший ход событий Эгил вспоминал смутно. Он вдруг ощутил прикосновение богов, боль в обожженной руке утихла, и наступило полное спокойствие. Как во сне он раскинул руки в магическом жесте и запел песнь Моря. К ней присоединились голоса кристалла, затянувшие Песнь Времен с новой силой. Откуда-то из глубины души Эгила вырвался магический посыл, обрушившийся плотной стеной на Демона.

Хохот оракула сменился мокрым кашлем.

– Нев-возможн-но!... Ты всего лишь смертный! - и Демон пустил новую струю огня в сторону Эгила. Невероятно, но ему даже уворачиваться не пришлось! Те силы, что влились в него из кристалла, остановили поток пламени. "Помоги мне, Эгил! Пропой песнь моря еще раз" – голос в мозгу Эгила, безусловно, принадлежал кристаллу. Сосредоточившись, он запел опять, теперь уже сильнее, и посыл подбросил Демона, ударив его о потолок, протащил его по полу, подбросил снова и с силой ударил оземь. Из



## #новелла

оторванной лапы монстра текла на плиты ратушы, нет, не кровь, но зловонная черная жижа. Начавшие было расправляться аспидно-черные крылья теперь были в дырах, одно безвольно повисло, переломившись у основания. Морда, глядевшая на Эгила уже одним глазом, полным ярости, исказилась в злобном оскале, но пламя, направленное на Эгила, было слишком слабо, и викинг, лишь улыбнувшись этой атаке, пропел третий куплет Песни Моря.

Волна морской воды накрыла Демона, а когда схлынула, то на полу осталось только куски черного мяса, да небольшая лужица черной жижи. Тысячи голосов наполнили Эгила, и понял он, что это души погибших жителей Холмгарда благодарят его за спасение. Затем он вновь услышал Песнь Времен, кристалл моргнул ему, и... исчез.

А секунду спустя Эгил стоял, ничего не понимающий, и только смутно помнил, что секунду назад он сокрушил абсолютное зло, что он прибег к помощи магии, но как это было, он уже не помнил. Он снова стал простым смертным. И лишь одна мысль горела в его мозгу - еще жив дракон, разрушивший его деревню. И что есть способ отправить его прямо в ад, и помогут ему рыцари... впрочем, это уже совсем другая история!

\* \* \*

#outtro

## #outtro

Вот и подошёл к концу пилот SRS. Reborn. Каким он получился — решать Вам. Каким он будет — решать нам с Вами. Мы с оптимизмом смотрим в будущее, несмотря на то, что 2012 год високосный, и в декабре обещается то ли конец света, то ли прилёт аннунаков на байдарке с крыльями ака Нибиру.

2012 год должен стать годом спрессу, все предпосылки для этого есть. Есть потенциал, как в графике, так и в кодерах и музыке, и если получится переломить ситуацию — настанет золотой век ZX!

До скорых встреч!

Contacts:

e-mail: [srs-press@mail.ru](mailto:srs-press@mail.ru), [scalesmann@mail.ru](mailto:scalesmann@mail.ru)

icq: 371432992

### содержание

введение	1
новости	4
soft 2011	6
игровые легенды	11
hardware	23
интервью	32
новелла	41
outtro	58