

# 3aRulem

ProБрессуPaper

#09

В этом номере:

О захвате звука

Обзор новья

Страсти по интеллекту

Сложность организинга

Кроссворд!!!

Литературный раздел

Ремейки. Хено



**CSP 2005**  
**Будет жарко!**

## Новости. Свежак отовсюду.

Всё, надоело! Надоело переписывать из номера в номер одинаковые новости. Сегодня буду писать только про то, что действительно свежо и вкусно пахнет! Начнём, пожалуй, с нашей газеты.

По просьбам читателей наляпал кроссворд. Уж как умею. Вроде ничё получился, но я сам его не смог разгадать, а **WBR** сказал, что это вообще попа. В связи с дефицитом места в газете, вопросы к кроссворду - в следующем номере, а ответы вообще через один. :) Выход этого номера задерживался намеренно, чтобы презентовать его на **CSP'2005**. А вообще, он был готов уже в середине мая. Такая ситуация на моей памяти чуть ли не впервые.

Если всё сложится удачно, я найду денег и дешёвую полиграфию, то обложка газеты получится цветной и очень даже глямурной. А пишу эту свою мысль потому что сам контент газеты будет печататься отдельно и скорее всего халявно, что не может не радовать. Может быть, хотя бы какая-то партия этого номера не будет размазываться под толстыми пальцами заживевших спектрумистов.

Я (**BlastOff**) защитил бакланскую и теперь мне присуждена степень *бакалавра техники и технологии по направлению «Информатика и вычислительная техника»*. Вот теперь я какой умный, решаю что делать дальше - учиться на магистра или получить уж инженера и работать на полную катушку. А сейчас работаю в копыютерной конторе, занимаюсь мелким ремонтом, сборкой, настройкой компов и кроме этого катаюсь по клиентам. Времени свободного море, если работы нет, то свободен. Мне нравится.

**Maxximum** ушёл в отпуск, целыми днями сидит дома. А иногда даже ходит на дачу. Ну и я к нему захоаживаю, когда никого дома нет. Наверно, скоро заболею чем-нибудь от него. :) А всё потому, что как ни приду к нему, всегда находится мороженое. Килограмм или два. Ну я прям не могу отказать себе, ем и ем. :)

Каким-то непостижимым образом в сети появился некто **Gibson** из Новокузнецка. Если кто не знает, то это пятый человек из нашей группы. Но из **NOT Soft** его видели только двое - я и **WBR**, а помню его только я, потому как **Макс** был в состоянии нестояния и с трудом вспоминает **Гибсона** по фоткам. В этом году **Гибсон** не сможет приехать по одной простой причине - он женат. Но казалось бы, что тут такого? Так оказывается, что эта счастливая семейная пара ещё и ждёт ребёнка. И это ж надо было так совпасть, что роды ожидаются на конец июля - начало августа. **Желаем Косте и его жене здоровых, умных и красивых детей. Да и сами пусть не болеют!!!**

Следует отметить особо, что обложку для нашей газеты рисовал сам **Великий WOXON!** С чем мы себя поздравляем, а **Михаилу** выражаем благодарность от всех нас. :) Честно скажу, что мне обложка очень нравится, сразу видно, что за дело взялся талантливый и профессиональный человек, не то что бездарь типа меня. :)

Итак, начало положено, конец только через 15 страниц, читайте газету, пишите отзывы, творите больше, творите на Спектруме. Пусть ум будет острым, тело здоровым, а душа молодой! Счастья вам без очереди!!! Приятного чтения! :)

## Написание статей. Общие рекомендации.

В ответ на моё предложение написать какие-нибудь статьи откликнулась куча народу - целый один человек. За что ему отдельное спасибо, т.к. прислал он не одну, а целых три(!) статьи. Но, к сожалению, ни одна из них скорее всего не появится на страницах нашей газеты. Причин тому несколько.

**1. Объём статей.** По причине ограниченного объёма издания мы не можем печатать здоровенные статьи в полномера. Оптимальный размер - 5000-5200 символов с пробелами. Такая статья займёт один разворот и будет читаться быстро и понятно. Соответственно, если в статье будут картинки, то объём должен быть меньше. Также, здорово смотрятся статьи вполонину меньшего объёма - на одну страницу. В некоторых случаях, когда материал достаточно интересный, мы разбиваем его на несколько номеров, но такое на моей памяти было всего один раз. Объём присланных статей от 10 тыс. символов и выше. Разместить такой материал очень проблематично. К примеру, объём этой самой статьи примерно 2500 символов.

**2. Содержание статей.** Пишите что угодно, но помните, что кроме Вас, газету будут читать и другие люди. Доступный язык - залог успеха. Замечательная фраза: "...Это не функциональная, а корреляционная зависимость, поэтому даже в этом случае имеются возможности лавировать: если имеется априорная информация...". Ну как? Автор этих строк может обижаться на меня, но фраза действительно никуда не катит. Не докторскую пишите, там можете лить воды сколько угодно, всё равно никто не читает. :) А здесь пишете для таких же Спектрумистов, как и Вы.

**3. Рекомендуемые части.** Вступление и заключение. Вступление вводит читателя в курс дела, небольшое, 1-2 коротких предложения. Понятно, что заключение - это то место, где голова устала думать, поэтому надо его дописать. ;) Складывается впечатление, что автор вёл с кем-то диалог, потом с середины решил записать мысли свои и собеседника, а потом кончилось место на диктофоне. Непонятно что это и к чему относится. Ну и обязательная часть - сам текст статьи. Кроме того, было бы неплохо давать название представляемому материалу, а то приходится самому выдумывать. А мозги у редакции и так плавают.

**4. Кому писать.** Выбираете сами. Но может получиться такая неприятная ситуация, что одинаковая статья будет и у нас и в каком-нибудь электронном журнале. Мы друг с другом поругаемся кто у кого скомуниздил статью, а это оказывается автор решил "толкнуть" материал сразу всем.

Честно говоря, мне жаль, что материал этого автора не попадёт в номер. Можно, конечно, отредактировать статьи, привести к более читаемому виду, типа всё чики-пуки. Но это уже не будет авторская статья. Это вам не шубу в трусы заправлять.

**P.S.** По просьбе WBR'а один материал всё же будет, хотя и урезанный.

## О захвате звука. Прислал GRIV.

Вообще говоря, *Спектрум* обладает слабыми возможностями по захвату звука. Это 1-битный компаратор на магнитофонном входе, причём качество схемы включения компаратора зачастую оставляет желать лучшего. Тем не менее, существует много утилит и программ, предназначенных для захвата и последующего воспроизведения сигнала с этого компаратора.

Самые простые и самые известные программы для прослушивания этого порта (по-английски «УХО» - «EAR») это копировщики и собственно подпрограммы для загрузки с магнитофона. В определённой степени звук, который можно услышать при загрузке с кассеты, можно назвать музыкальным, но, вообще говоря, это не музыка. Т.е., кто давно занимается *Спектрумом*, помнят, может быть, пакет **20 super routines**. В этом пакете были программы для оцифровки и воспроизведения полноценного звукового ряда, хотя их звучание оставляет желать лучшего.

Вот приближённо их исходный текст (детали здесь не так важны), программа оцифровщик (привожу тока тело, интерфейс там в принципе везде одинаковый):

```

LD      HL,BEGIN_ADDR    ; адрес начала, куда пишутся данные
LOOP0   LD      D,8
LOOP1   IN       A, (#FE)    ; читаем порт
        AND     A           ; сбрасываем CY
        BIT     6,A         ; выделяем бит
        JR      Z,LOOP2
        SCF                     ; устанавливаем CY по необходимости
LOOP2   LD      B,<NN>       ; !цикл задержки
LOOP3   NOP
        DJNZ   LOOP3
        RRC     E           ; пишем флаг переноса
        DEC     D           ; 8 бит делаем
        JR      NZ,LOOP1
        LD      (HL),E      ; пишем в память
        INC     HL
        LD      A,H         ; все 64K заполняем
        OR      L
        JR      NZ,LOOP0
        RET

```

А чтобы потом воспроизвести:

```

LD      HL,BEGIN_ADDR    ; адрес начала, куда пишутся данные
LOOP0   LD      D,8
        LD      E,(HL)
LOOP1   RRC     E           ; читаем бит
        LD      A,0         ; приводим в соответствие биту байт
        JR      Z,LOOP2
        LD      A,255
LOOP2   LD      B,<NN>       ; !цикл задержки
LOOP3   NOP
        DJNZ   LOOP3
        OUT    (#FE),A
        DEC     D           ; 8 бит делаем
        JR      NZ,LOOP1
        INC     HL
        LD      A,H         ; все 64K проходим
        OR      L
        JR      NZ,LOOP0
        RET

```

(продолжение).

Т.е., почти та же программа, но уже на вывод данных. Этот алгоритм чрезвычайно моден (был, во всяком случае) и многие изобретатели велосипедов (и я в том числе) делали его модификации. В основном, всё что делалось - это вводились опции для работы с расширенной памятью (*128K и выше*). Оптимизация же работы программы редко проводилась.

На самом деле даже с первого взгляда видно, что внесение задержки (метка **Loop2** и **Loop3**) неоправданно, так как, вообще говоря, с одним битом и так всё пишется не очень то и качественно, а за счёт задержки звук страдает просто капитально. Т.о., естественная мысль, приходящая в голову - убрать задержку. Финальный (самый быстрый) линейный оцифровщик и линейный проигрыватель будет выглядеть так:

```

LD HL,BEGIN_ADDR ; адрес начала, куда пишутся данные
LD D,#40
LOOP0 IN A, (#FE) ; читаем порт
ADD A,D ; делаем (6,#FE)->CY
RRC E ; сохраняем бит
;
IN A, (#FE) ;
ADD A,D ; это тело работает 8 раз
RRC E ;
;
IN A, (#FE)
ADD A,D
RRC E ; собственно восьмой раз
;
LD (HL),E ; пишем в память
INC L ; проверка окончания памяти
JP NZ,LOOP0
INC H
JP NZ,LOOP0
RET

LD HL,BEGIN_ADDR ; адрес начала, куда пишутся данные
LOOP0 LD E, (HL)
RRC E ; читаем бит
SBC A,A ; заполняем флагом переноса аккумулятор
OUT (#FE),A
;
RRC E ;
SBC A,A ; тоже 8 раз
OUT (#FE),A ;
;
RRC E
SBC A,A
OUT (#FE),A ; тоже восьмой раз
;
INC L ; проверка окончания памяти
JP NZ,LOOP0
INC H
JP NZ,LOOP0
RET
```

Такой алгоритм подразумевает частоту дискретизации порядка 150КГц.

## Произведения на одну букву. Про Пентиум.

Петров, Петрович, Пентиум...

Писано Пишиловым

Пламенный патриот Петров приобрел Пентиум-Про. Попробовал поюзать. Пентиум поломался.

— Пойду, позвоню приятелю, - подумал Петров, - пускай поможет.

Приехал приятель, попробовал поюзать, потыкал пальцем, повздыхал. Потом посочувствовал:

— Понимаешь, Петров, приготовься получить подлянку. Пентиум-Про - покойник.

— Почему-у! - прорычал Петров.

— Первый Пентиум - плюхой. - Произнес пословицу приятель. Покупай «Пентагон» - понадежнее.

— Проклятые производители процессоров! - проорал Петров.

— Полетела пипе-лайн память, - пояснил приятель.

Петров пошел позвонить продавцу Пентиума-Про - поругаться.

— Погоди, Петров, - произнес продавец Пентиума-Про. Пришлю Петровича - поможет.

Приехал Петрович, посмотрел, почесал подбородок, посмеялся, поднял провод, приладил. Пентиум-Про пискнул, принялся показывать проценты памяти.

— Получилось, - проорал приятель.

— Пляши Петров, - приказал Петрович, - Пентиум-Про подчиняется приказам.

Петров поплясал, поцеловал Петровича, поставил пиво, побил приятеля, прогнал.

Приближалась полночь. Петров пошел поспать. Петрович пил пиво. Побитый приятель плелся прочь. Пить Пепси.

.....

### Проба пера.

Может вернуться мне к жизни в воде?

Быть рыбой не так уж и плохо...

И не буду врагом сам себе,

Буду думать о рае без вздоха...

Как я хочу, чтоб ты влюбилась,

До самосожжения в меня!

Дабы не рожденный быть поэтом,

Не стих слагал, а цвел живя!

Жизнь прекрасна,

Ведь суета это мелочи!

Оплакав утрату,

Не теряй берегов!

Жить приятно,

Ведь это опасно!

Зачем убегать,

Если можно остаться!





## Страсти по интеллекту. Размышления.

Куча ученых, куча фильмов и огромная куча фантастов чуть ли не ежедневно пугает нас, простых людей, скорейшим апокалипсисом мирового масштаба, якобы в скорости нас всех завоюет и обязательно уничтожит всемирный злодей, созданный нами, людьми. А имя этому злодею придумали загодя - *искусственный интеллект!*

Но, люди! Одумайтесь! К чему верить сказкам? Конечно, посмотреть, посмаковать, а потом и поговорить в подворотне с друзьями за бутылочкой водочки о перипетиях сюжетной линии очередного голливудского шедевра не возбраняется. Но верить и, тем более, бояться этого не стоит.

Давайте разберемся в этой проблеме более основательно. Например, всплески эпидемий компьютерных вирусов, вызывающие волну общественного беспокойства, на самом деле легко гасятся (пусть они успевают нагадить во многих сферах человеческого бытия, но все же не уничтожают его, типичный пример - «зависание» диспетчерской компьютерной сети Лондонского аэропорта).

Понятно, что вирусы получили такую силу благодаря особенности современных компьютеров - их все возрастающая взаимосвязанность. Возможно, этот факт порождает кучу домыслов о всеобщем выходе из строя или бунте компьютеров, но пока нет оснований серьезно бояться этого - в принципе объединенные машины могут функционировать как единая система, но сегодня нет такой объединительной силы, координирующее влияние которой могло бы объединить компьютеры. Даже если и появиться какой-нибудь *доктор Зло*, возжелавший покорить всю планету при помощи компьютерных сетей, то с ним будет довольно просто справиться - взять и массово отключить компьютеры, а затем досконально обследовать сети. Уверен, если кому-то надо будет его найти - найдут. Но если будет отсутствовать человеческий фактор? Если вдруг появится какое-то искусственное сознание?

*"Обладать сознанием - значит создать и использовать в своих действиях некую систему образов и понятий, отображающих окружающую действительность".* Чем глубже позволяет эта система проникнуть в сущность вещей, чем лучше она отображает действительность - тем более развито сознание.

Следует заметить, что **ИИ** может быть не только создан искусственно, но и зародиться самопроизвольно. Программы обслуживающие крупные серверы и другие подобные информационные узлы, для совершенствования своей работы будут оснащаться возможностями по частичному распознаванию обрабатываемой информации (в частности, программа поверхностного анализа содержания электронной почты). Качественный перевод сложного текста или разговора также невозможен без частичного наделения машины сознанием. Короче, возникновение **ИИ**, в конечном итоге, неизбежно.



---

(продолжение)

---

Если честно, то я не очень то представляю, зачем искусственному интеллекту (**ИИ**) будет надо уничтожать или поработать человечество. Как **ИИ** сможет существовать без нас, людей? Пусть он научится писать программы сам, управлять производством чего угодно и какие-либо другие действия будет выполнять без участия человека, но давайте взглянем на человека со стороны – мы живем на Земле многие тысячи лет, но природа, хоть и изгажена донельзя, остается с нами. Мы без неё не можем жить сейчас, не сможем и потом. Поэтому, я считаю, что **ИИ** так же не станет, даже если и сможет, уничтожать свою природную среду – человечество.

**P.S.** В конце хотелось бы сказать об огромном плюсе *Спектрума*. Ввиду того, что возникновение **ИИ** – это реально, а его бунт, в принципе, не исключен, то *Спектрум*, как массовая машина, совершенно не подвержен подобному катаклизму. Я даже примерно представить не могу, как *Спектрум* сможет обеспечить жизнедеятельность **ИИ** со своими техническими характеристиками. Ведь для обработки огромного массива информации необходима огромнейшая скорость работы компьютера. Кстати, не волнуйтесь несчастные владельцы гадких РС – зарождение злого **ИИ** у вас дома также невозможно – не доросли вы еще (правда, вирусы хватать уже научились – а это первый шаг, хе-хе).

---

## ***Способы получения ZRnc. Свежая версия!!!***

---

1. Необходимо и достаточно *прислать письмо с заявкой*, содержащей в себе краткие сведения о своей группе (если нигде не состоите, то о себе). Для более *быстрого ответа* прислать конверт формата А5 (половина альбомного листа) и марок на четыре рубля (можно больше!). Заявки по электронной почте не принимаются! Это значит, что если вы пришлёт мне на мыло письмо типа "меня зовут коля, я уже давно на Спектруме, хочу газету", то от нас уже точно ничего не дожждётся. То же самое и с обычной почтой: письмо подобного содержания будет прочитано, но не более. Напишите хотя бы листик.

2. Прислать на электронный или почтовый адрес оригинальную статью на любую ZX тему.

3. Что касается платного заказа для тех, кто не желает ничего писать.

- прислать почтовый перевод на 15р.
- перевести 25р(!) на кошелек WM: **R831665196741**.
- заказать наложенным платежом. При этом следует учитывать, что

стоимость газеты возрастет рублей на 10-30 в зависимости от количества заказанных номеров.

### **Пишите:**

630020, Новосибирск, ул. Фадеева, 91 - 69. Харченко Максим Сергеевич

630124, Новосибирск, ул. Есенина, 8/1- 311. Никитин Максим Артурович.

Другие способы связи: E-mail: **blastoff@tut.by** Zx-Net: 500:3832/1

## Потеря сил. Как плохо без реала.

...Сгорел реал. Траур.

Чуть более полугода спустя у меня появился ненавистный сердцу спектрумиста *писюк*. Радости я не ощутил, прилива творческих сил также не наблюдалось. Однако, регулярно его включаю и тупо пялюсь в монитор, в принципе ничего не делая. До сих пор понять не могу, чего делает на нем народ, кроме того, что играет в тупые игрушки/слушает музыку/смотрит фильмы? В кое-что я все-таки врубаюсь, например в играние игрушек - когда-то давно у меня была **денди** - появилась чуть ли не у первого из нашего двора. Игрались. Долго игрались, но потом надоело и я вернулся на **Спек**.

Я долго скорбел по поводу утраты моего любимого **Спектрума** - да чего таить - до сих пор скорблю. Не знаю почему, но я не могу сидя за **писюком** делать что-либо существенное. Как только сажусь за него, сразу возникает апатия, все мысли куда-то деваются. Очень долго не мог привыкнуть к тому, что необходимо себя заставлять думать в определенном русле. Я привык, что на **Спектруме** все получалось как-то само собой. Кстати некоторые вещи, получались и после поломки. Например, писал на обычной бумаге обычной шариковой ручкой. А здесь все не так. Даже творческий бардак развести не могу - на **Спектруме** у меня все везде валялось (иногда даже пепельницу поставить было некуда), но валялось оно разумно, я всегда мог найти то, что мне необходимо. А здесь? Все чисто, красиво, короче не рабочая обстановка. Вот и сейчас, пишу какой-то текст, а мысли бегают из угла в угол не давая сосредоточиться.

Помню, как только появился писюк, так я сразу же накопировал кучу эмуляторов и всеразличного программного обеспечения. И чо? Половина эмулей не работает - видимо, видеокарта хреновая. Сейчас сижу на **Z80Stealth**. Интересный такой эмулятор - все вроде бы работает, но почему-то не хочет сохранять ни на диск, ни на винт. Кстати, пытался присобачить пятидюймовку, так столкнулся с кучей каких-то дурацких проблем, решение которых пришлось отложить, как говорится, на потом. А теперь и не знаю когда вернусь к этому вопросу.

А хотите знать, что я слушаю, пока пишу? *GSовские моды!* Почему-то они мне более импонируют, нежели МРЗшные песенки.

Забыл, когда в последний раз запускал **alasm**. Это в связи с невозможностью сохранения исходников, да плюс к этому все мои старые исходники остались на пяти дюймовых дискетах. Еще немного и забуду, что означает команда **halt**... Ужас! Деградирую на собственных глазах, отраженных от писишного монитора! Чего делать то, народ? Спасаться надо! Затянет ведь, этот гад, не выберусь потом...

## Сложность организинга. О тяжком труде.

Вот, захотелось мне порассуждать на тему организаторства внутри группы, тем более что я сам когда-то считался органайзером. Начнем, наверное, со смысла самого слова «органайзер». С английского «*organize*» переводится, как организовывать или организатор (тот, кто организывает что-нибудь - как написано в толковом словаре Ожегова). Ну что может означать такая незатейливая трактовка такого простого слова? По сути, я, как организатор, должен носиться по городу, собирать народ, толкать пламенные речи, заставлять весь этот народ делать то, чего он сам наобещал, придумывать какие-то фишки и тд. и тп. Собственно все это классно, но хлопотно - но, ведь, на то и органайзер, что бы хлопотать.

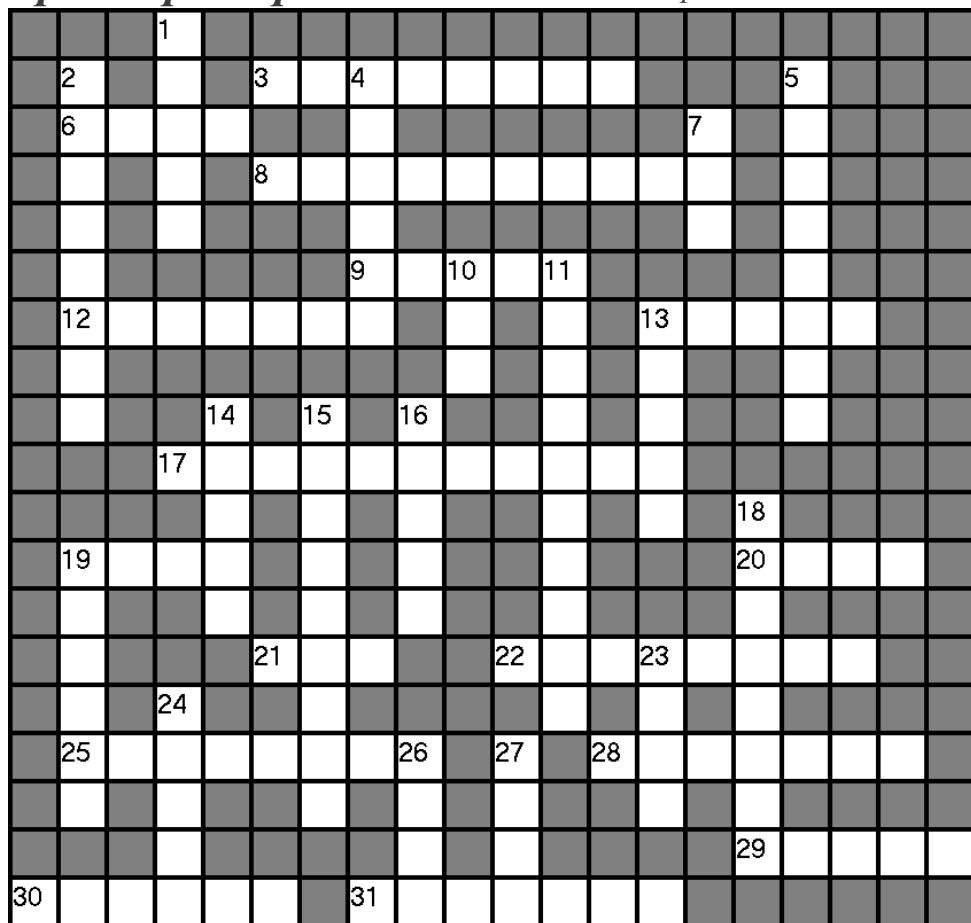
А сейчас хотелось бы кратенько обрисовать ситуацию в группе **NOT-Soft** и в **Новосибирске** в целом: если вы являетесь постоянным читателем нашего издания или имеете хоть какое-то количество номеров, то, я думаю, что вы смогли заметить, что в новостях (на первой полосе) мы частенько пишем «*exFlash*» и добавляем, что там никто ничего не делает - и это не удивительно. Далее рассматриваем небезызвестную группу **AreaSoft**. Здесь ситуация чем то схожа с предыдущей, за тем лишь исключением, что некоторые еще живы... т.е. единицы. Ну а нас - лишь только двое (про *Gibsona* сказать ничего не могу, кроме как о том, что видел его ник с подписью нашей группы в нескольких музонах).

Короче, как видно - организовывать, в общем-то, некого. Но суть не в этом. Найти народ, который может возжелать какие-либо действия, в принципе, можно. Но у меня такое получалось только под зеленым вином (по пьяни). Само собой, на следующее утро, откуда ни возьмись, возникает похмелье. Следовательно - желание творить пропадает и как-то странно оно пропадает - напрочь и, самое интересное, не только у меня. В чём проблема - понять мне не дано. Ну да ладно. Кстати, пьяные *Спектрумисты* - народ весьма интересный (за подробностями приезжайте на **CSP'2005**). А вот какой фразы я однажды удостоился - «...почти что глава спектрумовской братии Новосибирска...»

Ну, хватит о грустном, перейдем к вещам более интересным. «...от лица всех его членов (более 30 человек)...» - отрывок из **Птички №3**. Класс! Это мечта или хотя бы жиденькое желание всех органайзеров (я надеюсь, что это так)! Посылали мы как-то **ZRnc** товарищу председателю, там было открытое письмо с просьбой рассказать нам и всему миру заодно о том, как, собственно, сформировался такой огромный по настоящим меркам *Спекки-клуб*. Ответа не последовало, наверное письмо не дошло... Жаль, мне очень хотелось объединить всех новосибирцев, но, видно, не судьба. Кстати, прошла информация, что в городе есть несколько неизвестных людей, занимающихся Спектрумом, но как-то обособленно, ни с кем не общаясь. Если вы из их числа и вам попалась на глаза эта статейка - убедительная просьба - свяжитесь с редакцией!

Короче говоря, я сделал вывод, что **спектрумист** это такой гордый ежептиц, которого пока не пнешь, не полетит. А для того, чтобы можно было пинать, необходимо иметь рост не ниже 180 и вес, складывающийся из костей и огромных шварценеггеровских мускул (у меня таковое отсутствует) :(

А еще у меня возник вопрос - это только русские спектрумисты такие ленивые или это повсеместная напасть? Если кто знает - пишите.

**Кроссворд «Хрен отгадаешь».** По просьбам читателей.**Задания.**

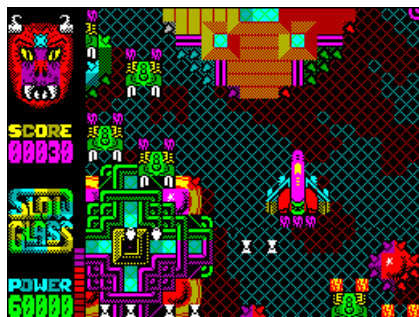
**ПО ГОРИЗОНТАЛИ:** 3.Издатели ZX-РЕВЮ. 6.Твоя ...-конкурс от Ахо'а. 8.Упорядочивание какой-либо последовательности. 9.Чуть ли не самый популярный асемблер на Спеке. 12.Издательство, печатавшее книги серии "500 игр для Спектрума". 13.Популярный компьютер, подруга. 17.Дисковод ... - жуёт ваши дискеты с утра и до вечера! 19.Единица мощности. 20.Пати в Казани. 21.Клон Спекы, который до сих пор производится Тимониным. 22.Принтер ...-и вам не придётся покупать уничтожитель бумаг! 25.Газета из Котласа, но не MSF. 28.А, ВС, DE и т.д. 29.Половина байта. 30.Записанная в ПЗУ среда языка на Спектруме. 31.Одна из концентрических окружностей на поверхности диска, на которой хранятся данные.

**ПО ВЕРТИКАЛИ:** 1.Чёрный ... (игра). 2.Флопповёрт. 4.ZX-... (журнал). 5.Популярная модель Спектрума. 7.Ошибка в программе. 10.Арифметико-логическое устройство. 11.Что подключается к ТАРЕ. 13.Газета от Ахо'а. 14.Супер-популярная космическая игрушка. 15.Pointer - это ... 16.Замечательная газета от Demiurge Ash. 18.Компьютер, который выпускал Зонов. 19.Разрядность процессора Z80. 23.Белый ... - Товарищ известен (игра). 24.Популярная ДОС в России. 26.Самый продуктивный кодер на Спектруме. 27.Скромные компьютерщики говорят ....

## Обзор новья. Игрушки.

### *SlowGlass.*

Очень прикольная игрушка, несмотря на то, что не очень новая. Классическая космическая стрелялка, вид сверху, убей всех врагов. Экран так и пестрит всеми 16-ю цветами Спектрума, я даже иногда терял свой корабль из вида. Версию под **TR-DOS** и **cheat** сделала группа *Triumph*.



### *Mr. Heli +3*

Замечательная леталка, сделанная прям как по моему заказу. В ней Вы управляете фантастической машиной, которая может летать, ходить, стрелять во все стороны и так далее. В ней есть всё лучшее от деталок-стрелялок и кроме того, не надо поддерживать высоту полёта, просто лети себе и лети. И машина не разбивается при прикосновении к строениям. Мне это очень понравилось.



### *3umf Crack Pack*

Как Вы уже догадались по названию, это сборник кряков за **2002-2005** годы. Всё это чудо занимает **СЕМЬ** стандартных дисков и содержит большое количество игрушек с интрами и читами. Ребята отлично поработали!

### *Nocturnal Illusion*

Пошла мода делать конверсии хентайных игр с рс. Наверно, потому что делать это не так сложно. Графика есть, тексты все тоже. Осталось только закодировать её на *Снеке*. Но люди хоть чем-нибудь занимаются полезным, а не просто так в инете на форуме флейм разводят. :)

### *Чёрный Ворон. Новые миссии 4.*

Все знают, что некто *Металлург* из Новокузнецка делает уровни для **Чёрного Ворона**. Некоторые утверждают, что у него это получается лучше всех. Ничего не могу сказать по этому поводу, так как не припомню новых уровней от других **Спектрумистов**. Но как только я загрузил диск, то долго не мог оторваться, так бы и забил на газету.:)



## Литературный раздел. Новая сказка про рыбку.

Жил-был я со своею старухой. Прямо вот так – у синего моря. Я иногда дурак, но старуха совсем с космосом разговаривает. Раз она на меня мой невод и накинула. Да. Странная женщина; Чего хотела, я до сих пор понять не могу. Сказала, что ей корытокакое-то потребовалось. Вот я и пошел это корыто в море ловить. Ловил-ловил,... попалась мне рыбка – значить вся такая золотая. Я ее даже на зубок попробовал – не фальшивая ли? Значить так – тину морскую я закатал в консервы, пену простозасушил. А вот рыбку... ну ухи варить не стал, тем более что эта тварь жабры свои раздула и сказала мне (пить меньше надо было этой рыбки):

— Козел, воды хочу, кислорода там....

А я ей в ответ:

— Интересно, а ты же жаба безлапая! Только сейчас ты мне корыто для моей бабки будешь делать. А то вариться тебе на слабомогне очень долго, жестоко и больно.

— Да на. Только донеси.

Когда я это корыто увидел – присел на задницу. Размером с грузовик. Бабка там не стирать, а просто ползать будет... Вот так это корыто у моря и осталось. Я забил на все свои потуги, чтобы это творение хотя бы с места сдвинуть, когда эта моя старуха уже ко мне бежит и орет:

— Иди, свою эту жабу отыщи. Скажи, что ты козел, дурак, и вообще мурзилка. Хату, хрыч, проси!! Да не то, чтобы такая, как у нас. А чтобы такая, как у них!!! Что же мне делать? Пошел я опять на синее море. Непокойно синее море.

Я ору:

«Сволочь, Явись!!!»

Рыбка приплыла, спросила:

«Че, не потянул?»

Отвечаю:

«Рыбка ты моя. Золотко чешуйчатое. Я такой весь дурак и мурзилка. Дай ты мне хату приличную, а то бабка порвет меня (в уме – «и тебя - жаба позорная»). Плиизз!!!»

Прихожу. Бабка закрылась в новом доме. Какого-то мужика себе затащила.... Ну и мне сверху орет:

«Хочу быть столбовою дровя... и вообще шва... шедрвом!»

Опять нажралась... Иду к морю. Потемнело оно сильно. Ору:

«Сволочь, Явись!!!»

Рыбка приплыла, спросила:

«Че, не потянул?»

«Я уж и не надеюсь. Это корыто будет тебе аквариумом, когда у моей бабки мозги вообще выключатся. Сделай ее какой-то там дровницей или деревницей или подожди, она сильно хотела быть шваброй! Вот!...»



## Сценарий демо. «Что такое осень». DDT

На экране человек, смотрящий в пасмурное небо, идет дождь.

Что такое осень? Это небо, плачущее небо под ногами,

Резкий разворот ракурса: с начала в небо, затем поворот изображения - к земле, полет камеры заканчивается у лужи, в которую падают косые капли дождя.

В лужах разлетаются птицы с облаками

В отражении неба в луже виден косяк летящих птиц.

Осень - я давно с тобою не был

На отражение (лужу) наступает нога человека, возникает ряска на воде.

В лужах разлетаются птицы с облаками

Ряска в луже успокаивается и виден кусочек удаляющегося косяка птиц.

Осень - я давно с тобою не был

Резкий отъезд изображения до полного вида человека, падающего на колени с воздетыми руками к небу.

Припев. Осень, в небе жгут корабли,

Лицо человека крупным планом, оно направленно вверх, на него падают капли дождя.

Осень, мне бы прочь от земли

Белая вспышка и переход к изображению человека сидящего на коленях с поднятыми к небу руками, переход в векторную форму - он поднимается и взмывает к небесам.

Там, где в небе тонет печаль - осень темная даль

Векторное изображение человека летящего к небу увеличивается - видно, что человек счастлив.

Что такое осень? Это камни, верность над чернеющей Невою

Вспышка. Изображение каменистого берега и реки. Идет дождь.

Осень, вдруг, напомнила душе о самом главном

Мультискрин: каменистый берег с рекой/яркий огонь в камине (тихая успокаивающая обстановка)

Осень, я опять лишен покоя

Вспышка. Здесь можно передавать всяческие приветы группе NOT-Soft...и не только нам.

Осень, вдруг, напомнила душе о самом главном

Картина берега и реки с дождем, полностью и быстро заполняется не большими спрайтами с изображением твоих самых дорогих людей и зверей.

Осень, я опять лишен покоя

Здесь возможна некоторая анимация какого-либо спрайта.

Припев 2. Осень, в небе, жгут корабли

Мультискрин: предыдущий экран со спрайтами и грустное лицо человека, он плачет.

Осень, мне бы прочь от земли

Вспышка. Человек летит дальше, крутятся вокруг собственной оси.

Там, где в небе тонет печаль - осень темная даль

Векторное изображение человека, человека летящего к небу увеличивается - видно, что человек грустит.

Что такое осень? Это ветер, вновь играет рваными цепями

Какой-нибудь красивый эффект растворения экрана, плавная смена на картину небольшого пролеска, качаются деревья, срываются листья - дует сильный ветер.

Осень, доползем ли, долетим ли до ответа

Резкий отъезд картины до изображения Земли (планеты), повернутой евроазиатской стороной.

Что же будет с Родиной и с нами

Сверху накладываются картинки (анимированные?) с изображением русских патриотических видов/панорам (располагаются по бокам, центр Земли не занят).

Осень, доползем ли, долетим ли до ответа

Человек, закрывая собой обзор, налетает на встречу этому кусочку земли - Русь, наезд изображения на землю, чуть поодаль человека.

Что же будет с Родиной и с нами?

Вспышка. Человек врывается с небес в коптящий город, идет дождь.

Припев 3. Тает, стает город во мгле

Вспышка. Человек летит над городом, город светлеет - погода улучшается.

Осень, что я знал о тебе?

Вспышка. Человек приземляется у своего дома.

Сколько будет рваться листва - осень вечно права

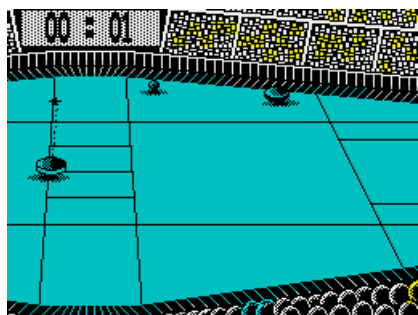
Вспышка. Человек входит в дом и обнимает родных. Все счастливы.

## Ремейки игрушек. *Xeno*.

Сегодня я расскажу нашим читателям об одной замечательной игрушке - *Xeno*.

Вначале о самой игре. Наверняка, многие из вас видели игровой автомат на двух человек, представляющий собой стол с множеством маленьких дырочек, из которых выдувается воздух. Необходимо загнать шайбу в ворота противника, толкая шайбу специальной "толкалкой". По сути - тот же хоккей. Так и в *Xeno* вы управляете одним из двух "блюдец" и надо загнать шайбу в ворота противника.

Версия, которая есть у меня называется *Xeno 2002* (v. 2.5) и написана Colin McGregor. Сразу после



запуска игры вам будет предложено выбрать разрешение экрана. Хотя что толку, если частота развёртки всё равно сбрасывается в 60 Гц, соответственно, игра идёт в полноэкранном режиме. Если на это не обращать внимания, то всё хорошо. Затем идёт небольшое интро под прикольную музыку, но, к сожалению, длина интры всего 10 секунд.

Главное меню практически полностью повторяет оригинальную версию, то только лишь по содержанию. Оформление автор решил немного изменить, мне совсем не понравилось. Что можно

выбрать: игра на двоих или против компа, игра без правил или обычная, длина раунда, таймаут, вид камеры. Вот что действительно порадовало, так это выбор камеры: *TV*, *sideline*, *overhead* и *m.d*. В общем, откуда нравится, оттуда и наблюдай. В качестве манипулятора можно выбрать джойстик, но спектрумиста этим не удивишь - в оригинале можно играть и кемпстоном. Что очень удобно при игре вдвоём.

Итак, настроили управление, выбрали вид, **START GAME!** О, что мы видим! Кристально-чистое ледовое поле, настолько чистое, что в нём отражаются ликующие трибуны. Которые, кстати, заполнены близнецами, но не на трибуны же мы собрались смотреть. На ограждении написано много разных слов на буржуйском языке (судя по всему, реклама), в остальном ничего не изменилось. На поле те же две "тарелки", двое ворот, одна шайба. Клавишами выбираем точку, куда хотим попасть, нажимаем "Огонь" и "тарелка" скользит по льду точно куда вы ей указали.



В игре действуют все основные законы физики: отражения, преломления, скольжения, трения и тяготения. *Xeno 2002* сделано довольно добротнo, но оригинал мне нравится больше.