

Никитин (изгибая линейку в сложные геометрические фигуры): - Обожди, я веду переговоры и мне решать, кому толкать черенок в замочную скважину. (Никитин покосился на Огурцова). Услышав, мАевна неспокойно поежилась в тесном сейфе. По-видимому, она еще не забыла, на какие извращения способен Огурцов.

Чего стоила «колючая задница» Ежика. Она до сих пор вспоминает ту ужастную картину...

... Тут из кишашей толпы выпихивается Очимов с огромным пузырем водяры.

Очимов: - Слышь типы, я знаю чо надо запихать в сейф! Толкачев, видимо, догнал, что здесь происходит и заржал в своей неподражаемой форме.

Очимов (пропустив пару язвительных фраз в сторону Толкачева, а заодно и блеванув в чудо обогревателя): - ДОСКУ !

Огурцов, специально приглашенный для проведения карательных операций по отношению к мАевне, уже потел над новым извращением.

Никитин (Сцепившись Рыжову с Пучкиным): - Эй ! Голубки...

Гениальную мысль прервала мАйка:

мАйка:- Ябу-дабу-ду !!!

...Вы видели когда-нибудь взбесившегося гризли? А вот мы стали свидетелями такого чуда. мАйка, невесть чего надышавшись в засраном сейфе, а может и наевшись, как серанет, а вы, наверное, догадываетесь, что произойдет с организмом, если его поместить в замкнутое пространство, без вентиляционных труб, и пустить туда газы... Организм, в каком бы он не был состоянии выработает огромное количество адреналина и неправдоподобная силища будет искать выход. мАевновская сила оказалась слишком большой... Сейф буквально разнесло в клочья.

Позже ТОРовцы узнали, что это был неудачный эксперимент Огурцова. Он неправильно рассчитал внутреннее давление мозгов мАйки, в результате все вычисления были занижены в 5000 раз.

Эпилог.

Здесь, на последней странице, я хотел бы обратиться ко всем, кому небезразлична судьба данного издания.

Нет, **3aRulem** мы, конечно, не закрываем и не собираемся закрывать. Выходить будет. В общем, только от Вас зависит периодичность выхода нашей газеты.

Присылайте статьи, рассказы о себе, любые истории из жизни. Редакция принимает любые интересные тексты любого объема. В награду за это Вы получите свежий номер **3aRulem** совершенно бесплатно.

Также, мы принимаем **ИДЕИ**. Любые замечания по поводу самой газеты, нашей деятельности, деятельности других групп. А ещё Вы можете прислать идею интересной статьи. Например, про что бы Вам хотелось почитать. А мы в свою очередь попытаемся выполнить Ваши просьбы и пожелания. Самое главное – не молчите!

WBR Workman'2004, BlastOff

NOT Soft - 5 лет!!! С ДНЁМ РОЖДЕНИЯ, МУЖИКИ!!! 28.10.2004 г.



Вступление (Взгляд назад).

Как и было обещано в предыдущем выпуске, мы будем выходить немного чаще, чем раз в полтора года. Таким образом, вы держите в своих руках этот самый номер. С момента выхода прошлого номера прошло как раз 3 месяца, то есть мы стараемся поддерживать периодичность издания. Кстати говоря, мы – это я, **BlastOff**, и собственно сам наш горячо любимый и много раз уважаемый **WBR!** :)

Но этот номер вышел не просто так. Если вы помните, то прошлый номер был приурочен к CSP'2004, которая проходила в самом конце июля и самом начале августа. Так вот, повод очень не простой – **День Рождения!!!**

А именно, 28 октября 2004 года группе NOT Soft исполняется ни больше, ни меньше – 5 лет!!! С чем мы себя душевно поздравляем! ;)

Что можно сказать... За эти годы мы безусловно выросли. Да, конечно, стали ещё на пять лет старше, но не только это. Вот, помню, когда я только пришёл в группу, то работа прямо сказать бурлила! А потом помаленьку это всё заглохло. Кто бы мог подумать тогда, в далёком 2000 году, что мы будем выпускать свою газету! Сейчас вот сижу и набиваю текст, и вспоминаю, как на первом дне рождения нашей группы благодаря **WBR'y Ikari** и **ОТО** застряли в лифте... тьфу, это так, мимо вспомнилось! :) На самом деле, мы сидели в комнате у **WBR'a**, а он говорил, что у него есть большой сюрприз для всех нас. Конечно, он нас всех заинтриговал. Мы сидели и

думали – что же это может быть. А потом, когда он вытащил из папки листы А4 с каким-то текстом, то мы даже не сразу поняли что это такое. Как вы уже догадались, это были копии самого первого выпуска, **3aRulem #01**. Информации он содержал совсем немного, но зато **WBR** сделал его в одиночку. Признаюсь, что я ожидал чего угодно, но такого даже предположить не мог!!! Там же **WBR** сказал, что наша группа будет выпускать свою газету. Идея, надо сказать, нам очень понравилась.

Кстати, с тех самых пор мы не распространяем первый номер. Причин тому несколько. Скажем так, пусть он будет раритетным номером и будет только у нас самих и ещё у нескольких человек.

А через три месяца в свет вышел второй номер, который содержал куда больше полезной и бесполезной информации.

Таким образом, мы прошли вместе все пять лет, частенько не виделись по полгода, даже звонили друг другу очень редко. Особым поводом для встреч становились какие-то праздники, которые собирали всех нас вместе.

Что я могу сказать о группе на сегодняшний день? Я думаю, что группа живёт, но находится в состоянии анабиоза или в чём-то подобном. Потому как кроме газеты мы ничего не делаем. У нас есть железничник **ОТО**, который для Спектрума ничего не делает. Любой разговор плавно перетекает в то, у кого больше марков в одном тесте производительности на рС. Мало того, что от него не дожидаться самостоятельной инициативы, так ещё если попросить что-нибудь напечатать, какую-нибудь статью – он даже этого не делает! Та же ситуация и с «кодером» **Ikari**. Летом он радостно прыгал и говорил, что немедленно займётся оболочкой для электронного варианта газеты, но с тех пор я ничего от него не видел. Зато он такой крутой дядька ходит с мыльницей на 3.2 мегапикселя и фотографирует всё подряд. Толку от этого, естественно, мало.

Да, исходники оболочки, конечно, есть, но разбираться в них... В общем, чего ждать от нас с **WBR'ом**, когда сам кодер не помнит как оно всё работает.

Честно говоря, я уже и не надеюсь когда-нибудь увидеть свежий выпуск электронного номера **3aRulem**, поэтому буду со своей стороны изо всех сил поддерживать нашу газету и остальных спектрумистов. Также, буду по возможности пинать остальных наших спектрумистов, так как многие из них обещали написать то увлекательную статью, то злобное опровержение, но пока я слышу оговорки типа «статья-то сама готова, но вот доработать её надо, а мне лень и вообще я занят». Я могу сказать, что я тоже занят, но я всё же нахожу время хотя бы по 15 минут в день, чтобы уделить время любимой платформе. Не важно, что я делаю – читаю электронную газетку, играю в игрушку, главное то, что я отдаю своё время Спектруму. А ведь я мог бы заняться любым другим делом.

Пора уже закругляться, поэтому я добавлю ещё одно: если вы хотите почитать новости, то возьмите **3aRulem #06**, с тех пор ничего не изменилось. К сожалению, уже ничего исправить не удастся, надо хотя бы поддерживать то, что есть, иначе мы быстро потеряем друг друга.

Сериал «Бедная М».

Скальпель, или зачем тебе линейка.

Действующие лица:

мАевна - училка черчения
Толкачев - хмырь с четвертой парты.
Огурцов - любитель острых извращений.
Никитин - костоправ.
Очимов - алкаш.
Рыжов - чудик с ежовыми мозгами.
Пучкин - mast die!!!
Черников - Громофон засранец.

Бездействующие лица: Королев, Фаттахов, Третьяков, Мирошкин, Матейс, Фоменко и пр.

Явление 1. Действие 1.

...Поздний вечер. НРТК. Кабинет черчения. мАевна сидит за столом и гнет в разные стороны свой недоразвитый палец. На ее лице написано блаженство. С сегодняшнего дня TOP-255 уже не 255.

Наступила глубокая ночь, мАевна по-прежнему сидит за столом, раскачивая кусок пальца. Обогреватель, чудом доживший до этого момента, работает на пределе. К сВетлане подбирается сон, первый после столь трудного года. Сколько было сломано шкафов, сейфов, парт и мАеновских костей. Сколько было пролито крови и использовано бинта, сколько перевешалось директоров и сколько было построено новых раздевалок. М-да, всего не перечесать, тяжелый был год. мАевна заснула и ей впервые за 365 дней приснился сон...

Явление 2.

...И тут раздался мощнейший взрыв, от которого мАевна подпрыгнула на три метра, врезавшись головой в потолок. По возвращении с потолка мЕльница пришибленно осмотрелась. Не заметив ничего опасного училка, наученная горьким опытом, немедля полезла в трехстворчатый сейф.

Минуту спустя появляется Никитин, в руках у него железная линейка Фоменки.

Никитин: - Мужики!, мАйка в сейф залезла!

В кабинет врывается толпа с транспарантами, после которой рухнула железобетонная стена.

Все: - мАйку! мАйку! мАйку!

Явление 3.

Трудно описать состояние измученного учителя сидящего в сверх прочном сейфе, у которого замок открывается изнутри к тому же без ключа, и когда с наружи тусуется толпа радостных студентов. Н-да, тяжелы будни и каникулы госпожи мАевны. А ведь все так замечательно начиналось...

...А в это время...

Никитин: - мАевна ! Сдавайся !

мАевна: - мАевны не сдаются !

Ежик (с транспарантом в руках): - Макс, дай я попробую...

CSP'04. Some from report.



В этом году мы решили не отступать от традиции и организовать в очередной раз чисто сибирскую пати, на которой не было никаких компо и прочего изврата! ;)



В итоге было приобретено: пиво Большое: три упаковки по шесть двухлитровых бутылок, водки от 5 до 10 поллитров, селёдки 1-2 кг...



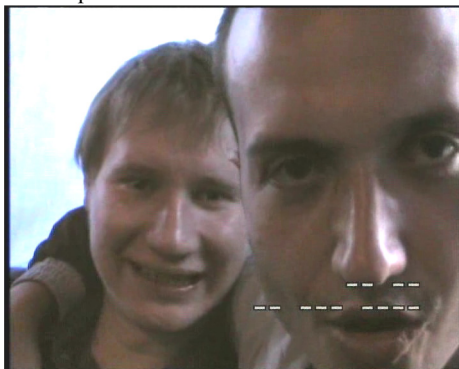
WBR проникновенным голосом рассказывал, что надо хотя бы чем-то поддерживать платформу. Рядом я скрестил руки, слушал и дополнял нашего командира.



... потом, когда все упились, WBR пошёл вместе с Creator'ом в водичку. Причём пошёл прямо в туфлях, только штаны закатал. Спрашивается – зачем?



... а потом OLN и WBR начали изображать из себя влюблённую парочку. На фото – они танцуют. ;)



... когда уже ехали в автобусе, Corvax пел песню про ворона, а Timon не хотел ему подпевать...

BlokNOT - это записная книжка, в которую записывают всякую всячину, дабы не истерлась эта всячина из головы на века.

Здравия желаю!

Впервые, наверное, на Новосибирской земле появляется нечто подобное. Концептуально не оригинальное, но новое по схеме реализации и производства. Я что хочу сказать-то, в нашем славном городке, насколько я знаю, не было такого, чтобы из полноценной газеты сделали какую-то листовку, в целом предназначенную для рекламирования совершенно другого (но не левого) продукта.

Пару слов о концепции. Сия ерунда, по моему скромному мнению должна представлять из себя сборник всеразличных мыслей, идей, философии и прочего содержимого разжиженных водкой мозгов. Плюс, я скорее всего буду вставлять сюда и краткий обзор своего основного детища - **ЗаRulem Печатное Слово**. Но это до конца не решено, все зависит от периодичности выхода BlokNOT'a.

Первая запись посвящена попытке ответить на давно изобретенный риторический вопрос, ставивший в тупик всех людей, задававших когда-либо его (в том числе и меня) – в чем смысл жизни?

Рассуждать о таких вещах, наверное, вредно, можно грыжу заработать или смещение мозгов в сторону дурдома, но нравится мне риск такой степени тяжести.

Итак, с чего начать? С самого начала. Сперва развернём вопрос в нечто более широкое: В чем смысл жизни? =? Для чего была создана жизнь? =? Какие цели преследовал тот, кто изобрел человека и какую функцию он вложил в него? =? То, что сделало человека запрограммировало его на определенную цель или функцию, как и зачем это произошло? (значок =? означает полную неуверенность в том, что утверждения равноценны).

Допустим, что человек на самом деле был создан Богом. Я, правда, плохо помню как это было, да и не суть важно. Так вот, Бог создал Адама и Еву, вроде как от скуки, поразвлечь себя захотел, следовательно смысл жизни человека – клоунада, шутовство и развлечение какого-то всевластного непостижимого существа (это что-то вроде наших домашних животных). Но человек, такая зараза, что расплодился до невероятных количеств и начал действовать на нервы этому самому существу. Теперь пришло время сравнить Его с нами: Как мы поступаем с так не кстати появившимися котятками? Топим, выбрасываем на улицу, душим, отдаем другим людям, съедаем и пр., короче, избавляемся любыми путями. А Бог от нас? Аналогично! (Всемирный потоп, Содом и Гоморра, пр.). Короче, мы (человечество) есть домашние животные, которых не научили не гадить там, где едим. И задача наша – развлекать хозяина!

Ладно, это глупое рассуждение было специально для безгранично верующих людей (сам-то я материалист).

Сейчас рассмотрим более земную сторону проблемы.

Допустим, что человек произошёл от обезьяны. А почему, он произошёл

от обезьяны? Говорят, что трудился много. А из нашего родного социума видно, что лидерами, как правило, становятся самые умные/ находчивые/ сообразительные и т.д. Не поэтому ли человек стал человеком? Если так, то вопрос «В чем смысл жизни?» сводится к ответу совсем уж глупому - Царь зверей (в том самом смысле, под которым мы понимаем слово "царь" - владение, забота, развитие, сохранность и пр. функции главы государства). Если это так, то хреновые мы цари (прямо модель нашего правительства).

Это тоже глупое рассуждение, предназначенное скорее для юных дарвинистов (к ним я тоже себя не отношу).

Рассмотрим третью, не менее фантастическую версию происхождения человека.

Допустим, что человека клонировали инопланетяне, или может быть жизнь на Землю занесло с каким-нибудь метеоритом. Если первое, то смысл жизни нашей – в сохранении человека, как вида (типа оспы, например) или для опытов (типа бактерий в лабораторной баночке, над которыми эти опыты ставятся для всяких разных целей – от того как уничтожить, до того как воспитать (зачем бы было делать столько государств с различными типами управления), сюда, кстати можно отнести теорию про Бога). Если второе, то сделать вывод о смысле жизни можно примерно такой - случайное приобретение возможности существования, за столь короткий промежуток времени, не успело выработать стоящую концепцию смысла жизни, а старая, от прежних владельцев дара быть живым - утеряна, т. к. эволюция началась с организмов нижайших форм. Фу-ух.

Сам не пойму чего написал. А еще можно придумать такое - метеорит, занесший жизнь на Землю – переносчик заразы, а мы и есть зараза – и смысл нашей, с вами жизни, уважаемые, есть не что иное, как паразитическое, лишённое всякого практического смысла неограниченное распространение в масштабах вселенной (как СПИД на Земле).

Ну, эти теории - просто бред, но может кому и понравятся. Но о том какими путями я их рожал, лучше промолчу.

А вывод из всего сказанного такой – не забивай голову всякой ерундой, спать будешь лучше.

Ладно, все это были цветочки. Настало время, когда следует перенестись конкретно в общество. Здесь логическое суждение не действует ввиду многопроцентной разницы между индивидами. Здесь-то и стопорились все мыслители. Здесь-то и нельзя конкретно сформулировать ответ на вопрос. Каждый должен решить для себя – «на кой ему житуха, которая с концом» (вольный перевод какой-то нерусской песни).

Конечно, человек может ответить примерно так: для продолжения рода. Но позвольте, скажет философ, а зачем, для какой цели, ты хочешь сохранить род? А в ответ тишина, или средний палец у носа.

Как-то раз, думая на унитазе, я родил одну интересную мысль: Смысл жизни человека в осмыслении этого смысла. Уж не помню чего я этим хотел доказать сам себе, но точно знаю, что я не ответил на вопрос.

010203151016 WBR-Workman

боку: фреймовая листалка (!!!), но не имеющая музыкального сопровождения. На мой ламерский взгляд и отстойное восприятие, можно было бы обойтись без фреймного скрола и добавить в освободившееся время музыку. Но хозяин – барин... Некоторое время назад (зимой) я было добился названия – «За rulem», но не более. Ко дню проведения CSP'01 был выпущен пилотный выпуск ZR#00, после этого свет увидели еще два номера, **ZR#03 до сих пор висит в стадии разработки.**

3. **GAME without name by WBR-WorkMan'2000.** Здесь все стоит на месте и еще долго будет стоять (10062000144035). Сюжета нет, но задумка в виде всяких МИРПОРОВ и НАСЛЕДИЙ. На день написания текста стырена графика и музыка. **Проект закрыт.**
4. **FERRUM FOR SPECCY by ОТО.** Ну это вообще отдельная тема для разговора. Все, что сделал этот чайник (а точнее самовар) – не работает правильно или не работает совсем. Остается пожелать ему скорейшего опрофессионаливания (!). По состоянию на 012001г был доделан видеопорт и спаян soundrive (работает!). **После приобретения рС совсем забыл что такое SPECCY, сидит и геймится.**
5. **Multiplikation by ОТО.** На сегодняшний день (24062000182902) прорисовано несколько тренировочных движущихся и вращающихся спрайтов. Возможно в будущем появится мультипликация с сюжетом. **Проект закрыт.**
6. **GFX-Viewer for multiplikation by ОТО.** Трудно сказать что получится, но то что лежит у меня с 1107200013 не запускается традиционным путем, хотя мне были сказаны слова напутствия а-ля - тру-ля-ля, я нифига не понял... **Проект закрыт.**
7. **GAME from рС by WBR-Workman'2000.** Стадия разработки и мучения (на февраль 2001г) Ничего конкретного, скорее всего закрою. **Закрыл.**
8. **BOOT by MAXXIMUM.** Задумано – сделано. boot без музыки, но с рульным выбором прог (RND - rulez 4ever). Версия не окончательная, будут re-продукции. **Проект закрыт.**
9. **SCROLL VIEWER by MAXXIMUM.** Уже написана проверсия, имеет процентную и визуальную считалку – gluk. Будем надеется, что починит. Смысл выювера – читать тексты из бегущей строки (малая и 4 символа в строке). **Проект закрыт.**
10. **MS to TR GFX Converter by MAXXIMUM.** Работает, но только из ALASMa. Конвертит скрины с пискки в спековый формат экранной области. **Проект закрыт.**
11. **ZaRulem Печатное слово by WBR-Workman.** Со дня празднования двухлетия NOT-Soft выходит печатная газета. Пока делаем.

Проекты NOT-SOFT. Было, есть, будет (?)

Здесь мы расскажем о своих проектах. Или о том, что было нашими проектами. Почти все проекты закрыты за исключением ZaRulem. По возможности указываем причину, по которой проект был закрыт. Так что полных версий вы уже не дожждётесь. :(

1. DEMO «MAMAdemo» by WBR-Workman'2000

Первый релиз состряпан в конце мая, работа продолжается

2. MAGAZIN «...» by MAXXIMUM STUDIO

Не слышно, не видно и вообще может ничего и не будет, хотя говорит рульное название придумал ,-(

3. GAME «...» by WBR-Workman'2000

Графика есть, нет сюжета и времени

4. FERRUM FOR SPECCY by OTO

Все то, что сделано, либо не работает, либо глючит

5. Multiplikation by OTO

Первые графические зарисовки достаточно неплохие

6. GFX-смотрелка by MAXXIMUM STUDIO

Вдохновителем явился OTO со своей мультипликацией

7. GAME from pC by WBR-Workman'2000

Гейма приперла с псюка, но все как всегда в стадии задумки.

8. boot by MAXXIMUM

Бета-дельта-версия существует

9. SV by MAXXIMUM

Работает и это круто!

10. MS-TR GFX Conv. by MAXXIMUM

Задумка неплохая, есть ALASM файл, но застыло на месте.

11. ZaRulem PC by WBR-Workman'2002

Печатное издание. Выходит... иногда.

Об этом конкретнее.

1. **MAMAdemo** – название не окончательное хотя первый релиз выполз под этим названием. Демка это просто баловство и ни какой культурной ценности не представляет. С течением времени, по замыслу автора, «МАМА» будет реконструироваться и совершенствоваться. Но с большим прискорбием сообщаем, что был **утерян окончательный вариант в исходнике.**
2. **VIRTUAL MAGAZINE by MAXXIMUM.** Названия я до сих пор не добился, хотя по словам автора довольно рулезное (сомнения гложат). Вроде как журнальчик, или, что скорее всего, газетка, должна быть весьма крутой с одной стороны и отстоем с другой

«Стрелялки», «бродилки», «гонялки»...(окончание, начало в 3R#05)

Но положительные эмоции заканчиваются вместе с выходом из виртуального мира игры, как только выясняется, что «утром надо идти в школу, а я не выучил уроки – все время играл», «родители просили убратся в квартире, а я играл целые сутки». Реальность становится чуждой и опасной, огромной и не познаваемой по сравнению с небольшим и знакомым миром любимой игры. Один подросток, клиент клуба, в котором хозяйствует мой знакомый Александр, говорит так: «Когда я встаю из-за компьютера и выхожу на улицу, мне не хватает оружия, которое есть у меня в игре. Без него я чувствую себя беззащитным, поэтому стараюсь побыстрее прийти в клуб и сесть за монитор"...

Проблема компьютерной зависимости давно получила широкий резонанс на Западе. Она стала одной из центральных тем психологических исследований. Западные психологи, например, уже доказали: компьютерные игры с элементами насилия формируют агрессивность у детей и подростков, что толкает их на правонарушения. И компьютерная игра (что подчеркивал Равиль Теркулов) выступает как средство внутренних конфликтов, вызванных внутрисемейными отношениями или отношениями со сверстниками. А западные СМИ периодически стали рассказывать о подростках, убивающих своих родителей только за то, что те отказываются давать деньги на эти пресловутые компьютерные клубы.

В России же, в том числе и у нас в Новосибирске, об этой проблеме говорят уже давно. То там, то тут раздаются голоса, сигнализирующие о необходимости осмысленной политики общества и государства в отношении компьютерных игр для детей.

Об этом говорят на собраниях в детсадах и школах. И, как нас заверили в городском комитете по делам молодежи, контроль за компьютерными играми в муниципальных образовательных учреждениях на территории Новосибирска уже начал осуществляться. А в настоящее время на рассмотрении в мэрии находится постановление о необходимости такого контроля и в частных компьютерных клубах.

И скорее всего, оно будет принято. Пока же экспертами компьютерных игр должны стать сами родители. Не надо запрещать – надо самим почувствовать, дорос ли ваш ребенок до такой игры, понимает ли он то, что это – не реальность...

Юлия Чернышова, «Вечерний Новосибирск»

Комментарий: добавлю, что статья, конечно, устарела, но тем не менее ситуация как была напряжённой, так и осталась. Сейчас заметна тенденция – компьютерные клубы распадаются. Купить домашний компьютер гораздо проще, чем раньше. Но тем не менее, они ещё существуют и на замену им приходят клубы игровых автоматов. Чем они плохи? Азартные игры. Подросток, а особенно компания «игроков» может пойти на всё, чтобы добыть хоть сколько денег. Поэтому я стараюсь обходить такие заведения стороной.

Компьютерщики вынули из «00» миллионы долларов.

(окончание, начало в 3R#06)

Президент независимой российской экспертно-консультационной компании «КомпьюЛог» Михаил Сальников:

- Специалисты наметили пути решения всех основных проблем уже в начале 1960-х. А болтовня в СМИ об «ошибке-2000» позволила производителям под шумок весьма удачно продвинуть свои товары на рынке.

Но мистификация с «ошибкой-2000» была лишь первым шагом по обработке мозгов.

После того как страсти улеглись, перед гигантами компьютерной индустрии снова встала проблема продаж. И новый мировой грандиозный пиар-проект родился!

Рассказывает полит-технолог из Центра стратегических разработок:

- Когда прошло время, то компьютерным фирмам снова потребовалась новая идея, дающая возможность заработать миллиарды. В этот раз решили сыграть на западный идефикс о равных правах. Так появилась идея о компьютерном неравенстве. В газетах и по телевидению стали выступать ученые, которые утверждают: сегодня мир поделен на расы не белых и черных, а тех, у кого есть компьютер, и тех, у кого его нет.

Отсутствие компьютера изначально ставит ребенка в неравные условия – при получении информации, образования, общении, а в дальнейшем при поиске работы. Он как бы заведомо превращается в человека второго сорта. Соответственно девиз акции: «Компьютер – в каждый дом!». Тут же были созданы благотворительные фонды, которые сейчас активно закупают технику для развивающихся стран, отсталых регионов и малоимущих. Причем помощь по «всеобщей окомпьютеризации» поставлены на уровень государственных программ! Конечно, в этом нет ничего плохого. Но истерия вокруг «компьютерного неравенства» явно преувеличена. А главное, эта успешная PR-акция может кормить компьютерные империи десятилетия! Ведь мало поставить компьютер в каждый дом, надо еще научиться на нём работать, а через определенное время менять в машине все от мыши до программы. Билл Гейтс для создания общества равных возможностей, причем непременно на платформе Microsoft(!), уже выделит миллионы долларов самым отстающим: России, Индии, Колумбии и Корее. И эти миллионы обещают магнату непрерывные инвестиции на протяжении многих лет.

Светлана КУЗИНА, Комсомольская Правда.

числе и каталога. При восстановлении диска рекомендуется установить **ReRead>30**, если диск просто «уставший», то данные в большинстве случаев будут удачно считаны.

CHECK: Просто проверяет диск на предмет сбойных треков и секторов. Все данные проверки заносятся в таблицу, и можно будет посмотреть на каком треке, секторе, файле какая ошибка есть. А сделать это можно просто наведя курсор на область графического изображения дискового пространства (**DISK AREA**).

При включенном **RESTORE** происходит восстановление трека с обнаруженной ошибкой. При обнаружении ошибки она идентифицируется и отображается в информационном окне:

OPTIONS: В **System information** можно посмотреть данные о диске. **Slow format** определяется, но не поддерживается. Также на диске определяется **LAG** (смещение секторов на каждом следующем треке). **Slow/Fast** и **LAG** определяются путем анализа нулевого и первого трека. Если выбран **CHECK** с **RESTORE**, то сравнивается **LAG** на диске и установленный в меню **FORMAT** – если разный, то выводится меню выбора **LAG'a**.

В дальнейшем планируется значительно наворотить эту утилиту – все будет зависеть от ваших отзывов, замечаний, предложений и т.д. Пока работает и на **48 Kb**, но в дальнейшем будет необходимо не менее **128**.

Как связаться с авторами программы:

CORVAX (Алексей): 8-913-902-7998 (383-2) 531-049

SMS-Mail: 79139027998@scs-900.ru

DIAMOND (Дмитрий): 8-913-902-8003 E-Mail: diamond_as@kengu.ru

SMS-Mail: 79139028003@scs-900.ru

Или обращайтесь в редакцию газеты, все пожелания будут переданы авторам программы.

Немного юмора.

Хакеры из Санкт-Петербурга взломали сеть mICROSOFT и весели изменив в ключевые коды новейших разработок корпорации. mICROSOFT выражает им благодарность – теперь всё работает!

Приходит программист к окулисту. Тот его усаживает напротив таблицы, берёт указку:

- Читайте.

- «БНОПНЯ»... Доктор, у вас что-то не то с кодировкой!

Сообщение перед выключением компьютера:

- Вашу жену зовут Лиза, вы работаете в компании Pepsico, вы любите пиво Heineken, ваш номер мобильного 89104445555, у вас есть молодая любовница, а ваша дочь подумывает о сексе с... Вы всё ещё хотите выйти из windows?

Во время очередной перезагрузки марсохода Spirit русские хакеры запустили в него вирус. Теперь марсоход роет себе могилу в марсианском грунте

Софтина. AIDS by AreaSoft.

AIDS (Areasoft Intelligent Disk Service) – программа, предназначенная для корректного и быстрого восстановления, форматирования и проверки дисков. Основные требования, которые возлагают на неё авторы – это качество, удобство и быстрота работы.

Программа имеет весьма дружелюбный, интуитивно понятный интерфейс. Навигация по меню осуществляется **KEMPSTON MOUSE** или кнопками **Q, A, S, X, O, P, M, SPACE, ENTER, BREAK, ESC**. Также, поддерживается **SINCLAIR** и **KEMPSTON** джойстик.

Перейдём к более подробному описанию программы.

Дисковые функции: Все данные даны для дисководов с нормальным временем перемещения головок - 6 mkSec. Дисковые функции работают пока только со всем диском полностью. Вы можете в любой момент остановить работу любой дисковой функции нажатием **BREAK, ESC** или **CANCEL** - Вам будет предложено меню с выбором ваших дальнейших действий.

FORMAT: В форматтере можно включить **FAST FORMAT** - т.е. дорожка будет форматироваться не до конца, за счет чего появляется время на перемещение головки дисковода и диск форматится без проверки за **32 секунды**. С проверкой, время выполнения не зависит от состояния **FAST FORMAT** и составляет **64 сек.** т.е. один оборот на формат и один на проверку – сравните с RDS :) Причем полный формат без проверки занимает 64 сек, и с проверкой тоже 64 сек :)

Если после формата обнаружена ошибка, то программа попытается отформатировать так, чтобы все ошибки на треке находились на неиспользуемом месте в области пробелов (в межсекторных промежутках). С каждой новой попыткой **ReFORMAT'a** будут пересчитываться расстояния между всеми секторами, чтобы области данных попали в «хорошие» области трека. Таким образом, происходит сдвиг секторов и, возможно, те диски, которые Вы собирались уже выкидывать, прекрасно отформатируются без всяких **BAD'ов**.

После окончания форматирования или после выбора **ABORT** в меню **DISK ERROR** или **BREAK** Вам будет предложено ввести имя диска.

RESTORE: пункт **VERIFY** в меню **RESTORE** будет означать проверку после **WRITE**, а если включено **VERIFY** в меню **FORMAT**, то будет происходить проверка после **FORMAT**, т.е. можно выбрать один из четырех режимов восстановления.

Если включена хотя бы одна проверка, то при нахождении ошибки **ReFORMAT** будет происходить со сдвигом секторов, причем если стоит проверка после **WRITE**, то будут сравниваться реально записанные и считанные данные, что увеличивает возможность корректного сдвига битых секторов.

ReRead в меню **RESTORE** означает количество попыток чтения при нахождении ошибки – действительно для любой операции чтения, в том

Проба пера.

Нет, не понять нам кровавой присподнии,
Грезим мы раем, лишь только о нём,
Знать бы насколько дурью исполнен
Народ наш для «рая» смертным грехом!

13.10.04

Разбитая на части любовь
Увлекает прибоем на дно,
И ненавистная зыбкая топь
Означает только одно!

24.06.04

Нужно ли знать больше о душе?
И о мире знать необходимо?
Настанет день и ты помрешь!
Зачем же плавать в теме?

28.01.04

Пить вредно?

Стакан спиртных напитков губит в нашем мозгу 1000-2000 клеток. Погибшие умственные клетки не восстанавливаются. Проанализирую ситуацию с точки зрения человека, получившего вышку по математике:

В мозгу насчитывается около 3 миллиардов клеток. Работают до 10%. Следовательно, 2.7 миллиарда лишние :) Стакан = 1000 клеток. Следовательно, человек без вреда может употребить 2.700.000 стаканов. В пересчете на водку, 2.5 стакана=1 бутылке, следовательно 2.700.000/2.5=1.080.000. Значит, если учесть, что максимальный срок алкоголика 55 лет, а пить он начинает, ну, пусть с 15, то имеем 40 лет стажа. Переводим в дни: 40*365=14000. Дозу делим на дни: 1080000/14000 ≈ 77 бутылок водки ежедневно. Вывод: умереть от недостатка клеток можно, если пить по 10 бутылок водки за завтраком, 40 за обедом и 30 за ужином. Что и требовалось доказать.

"ZaRulem Печатное Слово".

Привет, Спектрумисты!!! Группа Not Soft продолжает выпускать 'ZaRulem Печатное Слово'! Вы держите в руках седьмой номер этого издания. Надеемся, что у вас также есть и предыдущие номера (кроме № 1).

Способы получения ZRnc:

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 A5 (половина альбомного листа) и марок на четыре рубля (можно больше!). Заявки по электронной почте не принимаются.
2. Прислать на электронный или почтовый адрес оригинальную статью на любую ZX тему.

Пишите:

630124, Новосибирск, ул. Есенина, 8/1-311. Not Soft. Никитин Максим Артурович
630020, Новосибирск, ул. Фадеева, 91 - 69. Not Soft. Харченко Максим Сергеевич
Другие способы связи: E-mail:blastoff@tut.by **Zx-Net:**500:3832/1 Fido: 2:5000/250.16
(Если писать ничего не хотите – перевод на 15p.)

История.

«... в этой бумажке, а я надеюсь, что это станет когда-нибудь бумажкой (в идеале – газетой)»

Такими словами началась беспрецедентная по масштабам акция **NOT Soft** внутри группы. Задумка, что ни говори была благой, чистой и почти невестомой.

В процессе работы над первым номером не было никаких иллюзий о жизни неспособности **3Rnc**.

А родился он так: на носу было двухлетие группы **NOT Soft**, и тем временем уровень кодинга у **Maxximum'a (coder)** достиг достаточно высокой планки, при которой появилась возможность (которая к всеобщей радости была реализована) выпустить в свет электронную газету. Уровень графики **OToman'a** также рос и его рисунки обладали своим стилем, а помимо рисования **OTO** всерьёз занимался железом (некоторые вещи оказались весьма полезны и даже работали). И **BlastOff** к тому времени добился немалых успехов (см. интервью в **3Rnc #05**, февраль 2003). Таким образом, на тот момент в группе ничего не делающим и самым ленивым оставался я. Идея создания **3Rnc** родилась внезапно, кстати, я даже не слышал в те времена о чём-то подобном, а следовательно на правах первооткрывателя собирался почитать на лаврах от собственной гениальности, но жизнь рассудила всё иначе.

«Данному изданию, в принципе был отпущен только один номер. Вся эта лабуда или по-политическому – листовка задумывалась одноразово изначально. И предназначалась только как **bigHI** всем новосибирским, лично знакомым мне, спектрумистам...» (**3Rnc#02**).

Я ведь и не представлял, как это оно – делать газету. Необходимо было писать статьи, верстать, допытываться до других людей с мольбой «ну напиши чего-нибудь». Старался учиться, а научился или нет – решаю не я. Многие из тех, кто брал в руки издание охали и цокали – типа неплохо, продолжайте в том же духе. Некоторые обещали помощь, но я её вроде как и не получал...

Хочу сказать отдельно спасибо тем, кто был с нами и писал для нас:

- **Jason** и **Viper** за верстку первого номера.
- **MSF**, **mr.Akul**, **DWT/KCS**, **Debosh** за предоставленные материалы в **3Rnc#02**.
- **Debosh** за материал в третьем номере.
- **Зайцев Дмитрий**, **Debosh**, **mr.Akul** за материалы в **#04**.
- **Батько Архей** за статью в **#05**.
- Томичам **LZB** и **OLN** за репорт с **CSP'2003**.
- Всей группе **AreaSoft**, **ex-Flash** и **NOT Soft** за то, что они есть.

Отдельное спасибо тем, кто заказывает нашу газету, кто читает её и тем, кому она ещё нужна. Редакция газеты просит прощения у всех, кто писал нам, но мы не долго не отвечали. Знайте, что мы обязательно ответим, вышлем вам **3aRulem Печатное Слово**.

WBR Workman.

Сценарий демо.

(Песня: **Одинокая птица**. Исполнитель: **Наутилус Помпилиус**).

Одинокая птица, ты паришь высоко

- Картина фиолетового неба, на фоне которого летит, плавно махая крыльями, чёрная птица.

В антрацитовом небе безлунных ночей

- Плавный переход на тысячи огней огромного города.

Повергая в смятение бродяг и собак

- Тень птицы скользит по бродягам, которые поспешно скрываются в своих норах, скользит по собакам, которые втягивают голову в плечи.

Красотой и размахом крылатых плечей

- Снова картина птицы, которая машет крыльями.

Пронгрыш

- Город.

У тебя нет птенцов, у тебя нет гнезда

- Гордый, но слегка печальный взгляд птицы.

Тебя манит незримая миру звезда

- Яркий отблеск в глазах птицы. Медленно глаза уменьшаются и на экране мы видим голову, а затем и всю птицу, продолжающую полёт.

А в глазах у тебя – неземная печаль

- Картина пустыря с чахлым деревом, над которым летит птица.

Ты - сильная птица, но мне тебя жаль

- Птица пролетает над человеком (назовём его X), который медленно поворачивает голову вслед за ней.

Припев:

Одинокая птица, ты летаешь высоко

- Та же картина, что и в начале.

И лишь безумец был способен так влюбиться

- Опять картина человека X, смотрящего на птицу.

За тобою вслед подняться, за тобою вслед подняться

- Он плавно взлетает за ней.

Чтобы вместе с тобой разбиться, с тобою вместе

- Они вдвоём подлетают к обрыву с одним деревом на краю. Камера показывает парочку со всех сторон.

Чёрный ангел печали, давай отдохнем

- Они садятся на ветку дерева.

Посидим на ветвях, помолчим в тишине

- Они смотрят в чернеющую глубину пропасти, которая медленно занимает весь экран.

Что на небе такого, что стоит того

- Постепенно в этой черноте проглядывают звёзды, образующие Большую Медведицу.

Чтобы рухнуть на камни тебе или мне?

- Эта картина плавно уменьшается и оказывается у глаз у человека X.

Припев:

Одинокая птица, ты летаешь высоко

- Птица медленно отталкивается от ветки в направлении пропасти.

И лишь безумец был способен так влюбиться

- Грусть и печаль в глазах у X.

За тобою вслед подняться, за тобою вслед подняться

- Человек тоже отталкивается в направлении пропасти.

Чтобы вместе с тобой разбиться, с тобою вместе.

- Взявшись за руку и крыло они летят вниз. Со словами «с тобою вместе» они постепенно тают в темноте.