

# 3aRulem #08

## Pro5pessyPapep

Март 2005

### В этом номере:

Новости

*всякие разные.*

Обзор софта.

Ремейки игрушек.

А есть ли разница  
*между людьми?*

Вижу перспективу.



Андеграунд 2.  
*Способы выживания.*

Те же яйца, только в профиль!

## Новости. Обзор событий внутри группы и за её пределами.

А новостей у нас сегодня не так уже много.

**Во-первых**, как Вы успели заметить, сменился дизайн нашей газеты. В какую сторону - худшую или лучшую, решать Вам, но лично мне он по душе! Смена дизайна назрела уже давным-давно. Сначала мы сменили формат газеты с А4 на А5. И вот теперь изменили обложку, добавили “шапку”. Таким образом, считаем, что 3aRulem сильно похорошело! :)

Но несмотря на всё это газета печатается на струйном принтере, что придаёт рукам (и остальным частям тела) наших читателей неповторимый чёрный оттенок! Так что, предупреждаю “мажет как копать”.

Ну а теперь перейдём к остальным новостям. На самом деле, новостей нет, но мне как всегда приходится выкручиваться. Традиционно расскажем про тех, кто проявляет активность в отличие от некоторых. :)

**WBR'Workman 2005** продолжает удивлять народ ежегодной сменой ника. Уже и не вспомнишь какой у него ник был пару лет назад, но предполагаю, что **WBR'Workman 2003** или где-то так. :) А на самом деле, он учится там же, в Геодезической Академии. Конец не за горами! Конец учёбы, а вы что подумали?

**BlastOff** также учится, уже скоро 4 курс заканчивает. Учёба сильно не напрягает, поэтому есть время заниматься изданием газеты и прочими непристойностями. Задизайнил дизайн, запечатал печать, запостил на почту и вот у Вас в руках свежий номер **ZaRulem**. Казалось бы всё просто, ан нет. Даже побриться некогда, так и ходит небритый. А в остальном всё оки.

**OToman** не хочет писать даже самой мелкой статьи. По его словам, он надорвался на поиске реффералов, чтобы они вместо него писали статьи. Нашёл, да только они тоже не хотят ничего писать. Остаётся только благодарить редких читателей и ещё более редких писателей нашей газеты, которые изредка пишут нам. Кстати, все письма читаются в большом интересом и хранятся в сухом, тёмном месте, как и положено.

**Maximum** - про него мы знаем лишь немногим больше, чем про **Gibson'a**, но ничего не расскажем.

Вот незадача - потерян почтовый адрес **Gibson'a** из Новокузнецка. А посему, если кто-то из читателей знает адрес - просьба сообщить в редакцию.

Про остальных спектрумистов Новосибирска не вижу смысла рассказывать, но пару строк всё-таки напишу. **T!MON** при каждой встрече обещается выпустить **ZX-LIGHT** или хотя бы отдать тексты нам в редакцию, но не делает ни того ни другого. У остальных нет ни времени ни желания заниматься Спектрумом. Таким образом, единственные активные люди в Новосибирске остаёмся мы: **WBR u BlastOff**.

А напоследок сообщу радостную весть: в семье всем известного **Wakson'a** свершилось пополнение! 23 Февраля жена Юля сделала **Wakson'u** воистину королевский подарок! Мальчик, которого назвали **Георгием**, в честь знаменательной даты рождения. **От всей души поздравляем Михаила и Юлию с этим!!!**

**Всего вам хорошего и чтобы дети были послушные! :)**

## **Вопрос-ответ.** *Общение читателей с редакцией газеты.*

**В:** Газета понравилась, только плохо, что так мало материалов про *Spessy*.

**О:** *Стараясь как можем. Если набивать газету только про Спектрум, то читать будет неинтересно. Не стоит ограничиваться только этой областью.*

**В:** Газета ваша отстой полный, читать неинтересно, толку 0.

**О:** *Ну и не читай, жалко что-ли. Можешь попробовать улучшить, статью написать, помощь предложить. Тогда и 3aRulem на халяву получишь.*

**В:** Да и вообще буквы размазываются, не то что у нас в офисе.

**О:** *Мужик, я вижу, что ты бабки реально зашибаешь! Подари мне хороший лазерный принтер. Я тебе десять экземпляров каждого номера буду отсылать.*

**В:** Я вам статью писал, деньги отправил, а от вас ни приветов ни ответов.

**О:** *Причина может быть очень проста: на подходе свежий номер. Поэтому, чтобы не отсылать два письма, мы немного задерживаем отправку.*

**В:** Фигня какая. А вам сообщил конфиденциальную информацию, а вы её в газету...

**О:** *Бывает. Надо указывать в письме, что можно печатать, а что лучше не надо.*

**В:** Ух ты, здорово! Я заказывал один номер, а мне пришло два (разные)!

**О:** *Бывает и такое. Всё зависит от того понравились ли Вы редакции. Есть такие люди. У них даже безвременная подписка на газету, свежий номер отправляет с первой партией. Но это ещё заслужить надо. :)*

**В:** Какие ещё есть способы получения *3aRulem*?

**О:** *А как вы догадались?! Кроме общеизвестных способов есть и другие. Жителями Новосибирска и области газета может быть получена бесплатно при личной встрече с редакцией, на внеочередной пьянке и так далее. Кроме того, группа NOT Soft прилагает отпущенные усилия к тому, чтобы на CrazySiberianParty каждый желающий мог получить экземпляр газеты. Такое не всегда возможно, но тем не менее, по паре номеров на город вполне получается. А там уже передают из рук в руки или заказывают в свою личную коллекцию.*

**В:** Почему про кодировку статей нету?

**О:** *Ответ прост, как три валенка: у нас нет кодеров. Все мы в какой-то знаем асемблер, но на написание целых статей нет достаточных знаний. Есть рубрика «КиндерКод», но в ней не появляется что-то из ряда вон выходящее.*

**Редакция 3aRulem.**

## А есть ли разница между людьми?

А на самом то деле! Есть ли разница между людьми? Конечно есть, слышу я ответ. Но если присмотреться (или присчитать), то увидим интересную вещь: человек от человека может отличаться только на 100% - это неоспоримый максимум. Значит, если даже на Земле временно проживает 4 млрд. особей, то отличие каждого от ближнего составляет **0.000000025%** (25 нанопроцентов)! А если принять во внимание тот факт, что ВСЕ люди отличаются друг от друга: и те, которые живут, те которые жили, да умерли и те, что пока еще не родились? Вы представляете какие невообразимо мизерные цифры получаются, даже если считать о-очень примерно?

Конечно, можно сказать, что это все фигня и встреча отличающихся на один пикопроцент ничтожно мала, хотя условия и место проживания играют огромную роль в развитии личности, но кто сказал, что мы считаем пикопроценты в течение жизни? Такие ничтожные отличия могут иметь место только при рождении... хотя, с другой стороны всякое бывает... и даже становится немного не по себе, когда представляешь, что где-то ходит, или ходил, или будет ходить кто-то очень похожий на меня, практически идентичный человек. А еще хуже, что он будет (был, есть) вести себя так же как и я, делать те же ошибки, спать с такими же бабами (а может и с теми же ... н-да уж, бедные бабы ...), и тд и тп ... Ужас! И врагу не пожелаешь... Между прочим, ввиду того, что спектрумистов и доселе было маловато, а на сегодняшний день чуть-чуть поменьше стало, то вышеуказанные проценты к нам не относятся(!), а значит боятся нам с вами нечего, а это еще один плюс нашего с вами бытия!

Во! Кстати вспомнил о таком явлении как *deja vu*! Возникло мнение, что сие явление вовсе не локальное торможение мозга, как нас уверяют господа ученые, а некая синхронизация или резонирование с действиями идентичных людей?

А что если есть предел в различии между людьми? Ведь двух абсолютно одинаковых существ быть не может, тогда вполне вероятно, что по достижении такого критического числа (от общей массы людей) может случиться апокалипсис... возникла аналогия – при наполнении информацией какого-либо носителя, сия информация рано или поздно устаревает, а в наш бешеный век скоростного развития устаревшая информация может стать бесполезной, а худшем случае и вредной... люди во вселенной живут вроде бы не долго, но вредить уже начали... Итак, случится апокалипсис и все люди из нашей цивилизации вымрут, а на смену нам может прийти и другая какая-нибудь раса-цивилизация (тараканы?).

Кстати. Нострадамус, быть может, посчитал такую циферку, ввёл соответствие со временем и получил год апокалипсиса? Правда, ввиду того, что жил он довольно давно и всяких здоровенных формул не имел, да и считал он в столбик, тем самым пренебрегая мелкими величинами вроде мировой войны и подобным падежом человечества, то точную дату он так и не получил...

## Когда-то... было совсем другое время.

Давным-давно, в незапамятные времена, когда нас было много и сфера спектрумизма была востребованной, прогрессирующей, кипящей и богатой на таланты, возник прикольный прибабас – модем. Само по себе оно было не ново, но меня поразило описание этого самого прибабаса, поразило настолько, что группе **NOT-Soft**, состоящей в то время из трех человек, сразу захотелось его собрать и пустить в работу, дабы стали мы ближе друг к другу. Но в связи с некоторыми неурядицами (тупизны меня любимого) модемы остались нерабочими (точнее, нерабочим он был только у меня) и тем самым поставив жирную точку на идее модемизации Новосибирска. (Хотя позже появилась ZX-Net)

Вот, господа спектрумисты, хочу рассказать вам, что же меня так сильно прикололо в техническом описании модема.

*«Формой передачи и несущей частоты кода ZX-модема зависят исключительно от программного обеспечения, поэтому при необходимости их можно сильно изменить новым решением программной поддержки. Это позволит Вам при наличии навыков программирования полностью перестроить ZX-модем, в результате чего Вы сможете стыковаться с модемами и компьютерами любого типа» (!)*

Не правда ли сильный стимул? К тому же ниже была приведена программа, которая использует формат передачи **от 600 до 1200 бит в секунду** в форме: один стартовый бит, 8 бит данных, один бит четности и один стоповый бит. **А частота передачи – 1200 Гц для бита единицы и 2400 Гц для нулевого бита.**

Сейчас точно не вспомню, но вроде бы эта программная поддержка требовала серьезного вмешательства, т.к. она вообще не работала. К тому же качество передачи-приема сигнала, по нашим телефонным линиям оставляла желать лучшего, а точнее — желать совершенно другого. Помнится, передавал мне как-то **MAXXIMUM** какую-то картинку не то час, не то больше, и в итоге она не проходит...

Н-да, после этого провала я сильно сочувствовал **Ото-ману** – его трудолюбия хватило на то, чтобы намотать три трансформатора, которые в итоге оказались ненужными...

Ну и как после этого можно было спокойно спать?

---

Багодельня - группа начинающих программистов.

Объявление: "Куплю статую Свободы, можно щебёнкой."

Если тебе хватает денег, значит, тебе не хватает воображения.

Лучше сто раз ни разу, чем за раз сто зараз!

Если гнуть свою линию, она загнётся.

Если лошадь говорит тебе, что ты сумасшедший, значит, так оно и есть.

Для смягчения последствий падения обычно используется мат.

Словесный понос возникает тогда, когда человек говорит, а его мозг отдыхает.

## Андеграунд 2. Способы выживания в современном мире.

Впервые выражение «андеграунд» относительно к Спектруму я услышал довольно давно, настолько давно, что даже не помню не то, чтобы имя его изобретателя, но и не могу быть уверенным в том, не мое ли это выражение.

В далеком феврале 2003 года мною была написана статья, в названии которой, ключевым словом был «андеграунд». Тогда я повествовал о том, что спектрумисты как класс — высоко развитый народ в любом статусе (ламер, юзер, программист). Тогда была проделана работа, заключающаяся в логическом доказательстве и сравнении положения дел на платформах, в моем, соответственно, представлении и, естественно, исходя из того, что я заядлый спектрумист.

Сегодня же я хочу пораскинуть мозгами и попробовать объяснить, в первую очередь самому себе, причину пессимистических настроений в некогда сплоченном отряде спектрумистов и то, почему мы до сих пор этим занимаемся.

К моему большому сожалению, я не смогу оперировать новейшими событиями в мире и делать какие-либо ссылки на высказывания или происшествия, ввиду моей полной изоляции от общества (комп сгорел). Не стану также утомлять ваше внимание поверхностными высказываниями о том, как все плохо и что мы вымираем, так как я с этим категорически не согласен, а затрону скорее внутренне-жизетскую сферу спектрумистского бытия.

Начну глубинные размышления с событий лета 2004 года. В том году случилось **ЧУДО!** В самом прямом смысле этого слова. Долгожданное нами **CSP** за месяц до его официального свершения оказалось под угрозой срыва. Но благодаря оперативности наших, новосибирских, спектрумистов провала удалось избежать и более того (!) **CSP04** было проведено с размахом! По сравнению с прошлым party на **CSP** приехало количество человек, превосходящее прошлое, в два раза! (по скромным подсчетам). Спустя какое-то время я вдруг задумался — а почему это так получилось? Ведь прошлый год прозрачно намекнул на то, что пора **CSP** реструктуризировать, а может и вовсе отказываться от такого действа (кстати, об аналогах **CSP** в мире я не слышал). И вот оно, **ЧУДО!** Новое рождение. В связи с такими жизнерадостными перспективами мне даже захотелось многое сделать в стане спектрумистского движения — стать активным, если хотите.

Так вот: задумался я, стал прикидывать — зачем это народ едет невесть куда, непонятно зачем (т.е. зачем - очень даже понятно :)

Первое за что я зацепился, стало излюбленное советское словечко «энтузиазм». Кстати, это измородованное выражение «на голом энтузиазме» давным-давно присутствует на платформе в несколько измененном виде, как **freeware** — или халява по-русски. Сие говорит о том, что берите что хотите, мне не жалко. Заработать денег или иных материальных богатств на Спектруме, как многим стало понятно — не реально. И дело даже не в том, что отсутствует рынок, а скорее в том, что для многих (если не сказать — для всех) Спектрум является хобби, увлечением, дорожкой, связывающей нас с детством... не думаю, что кто-то будет спорить с этим. Хочу даже сказать, спектрумист — это не стадное животное. Об этом говорит фраза «**freeware**», мы, люди, готовые делать то, на что реально способны и стремимся при этом к самосовершенствованию. У нас есть тяга к знанию, что между прочим выгодно выделяет нашего брата из серой массы остальных компьютерщиков.

А вот еще один неоспоримый факт: использование рС в работе со Спектрумом.

(продолжение)

Здесь возникает интересный парадокс – мы используем рС, как вспомогательную платформу, при этом Спектрум остается основной. рС лишь облегчает наши труды, ускоряет их (мы ведь всегда стремились к упрощению, укорочению и улучшению конечного продукта). Делаем вывод: спектрумист растет профессионально под действием научно-технического прогресса, при этом оставаясь в прошлом – я бы назвал это парадоксальное явление параллельным изменением социального самосознания. Интересно еще и то, что такое явление явно преобладает на пост советском пространстве (конкретно – у славянских народов).

Небольшое отступление от темы ... хотя... Недавно прочитанная мною книга (автор Д.В. Кандыба) навела мне одну интересную, хотя и не логичную идейку. Рассказываю вкратце о смысле книги: «В начале было слово. Оно было славянским!» (Пётр Орешкин) – мораль в том, что первыми homo sapiens были русами, и появились они в Арктике. Далее по книге идет интересный рассказ об истории русского народа, от которого произошли все остальные народности (кроме негров), соответственно языки и письменность. И идея моя состоит в конкретизации слова СПЕКТРУМ – разбиваем слово на две части: *спектр* и *ум* – что обозначают эти два слова по отдельности, думаю пояснять не надо, а вот вместе они образуют очень интересное словосочетание, в моем представлении это можно сформулировать как «захватывающий большой объем знаний». Чем не подтверждение моих выше сказанных слов? Но повторюсь – это не логическое умозаключение.

Вернусь к теме принципа выживания. Мы остановились на удивительном качестве Спектрума приспосабливать «побочные» платформы под себя. Теперь я хочу напомнить один кусочек из своей статьи «Теория» из **ZRnc№04**: *«...Спектрум обладает свойствами оригинального распределения электроэнергии заключенного в замкнутости октабитной последовательности подачи и восприятия информационного поля, создающегося высокоинтеллектуальным совершенным конструктивным исполнением как источника, так и приемника, одновременно находящихся в попутном течении физиологических, химических и идейно-патриотических процессов, тем самым определяющим жизненный устой абсолютного большинства пространств и подпространств бытия космической точки, которые непосредственно связаны с измерением время и влияющие на него извне...»*

Такое количество сложных и длинных слов, к тому же соединенных в связный текст, даже у меня вызывает страх, но ввиду того, что эта абракадабра написана мной, то негоже не пояснить зачем я это сюда вставил. Смысл прост – текст поясняет почему мы являемся спектрумистами, а т.к. ранее я затрагивал парадоксальное явление параллельного социального самосознания, то, соединив причину физиологического, химического и идейно-патриотического процессов с банальным увлечением (хобби) делаем некоторые выводы о нашем участии в жизни компьютера: принципиальность в подходе к Спектруму, как к живому организму, обусловленным наличием людей, как единое целое;

увлеченность детских фантазий, граничащая с процессом познания своего внутреннего мира, перенесенная на настоящий уклад жизни; неспособность самопроизвольного отрешения от памяти о Спектруме, как части самого себя.

Суммируя все сказанное я обозначаю принцип выживания Спектрума как одну короткую фразу:

**МЫ ЕСТЬ ОН и ОН ЕСТЬ В НАС!**

А значит, пока мы не нарушим все три вывода, **мы не уьем ЕГО!**

# День рождения NOT Soft. Фоторепортаж. 30.10.2004



*WBR очень рад, что мы собрались!*



*А T!M0N заправляется пивом.*



*В то же время некто ОТО фотает сам себя на камеру в телефоне.*



*Пива пока немного, но оно достаточно вкусное! :)*



*А вот и водочка, стаканчики, хлебушек и, конечно же, лимончик!*



*Первый тост за всех нас, и чтобы всё было лучше всех.*

(продолжение)



Пришло время презентации. **BlastOff** толкает речь, все аплодируют. :)



Ну её нафиг эту водку, лучше **3aRulem** свежий почитаем.



Празднование в самом разгаре. Водку никто не бросил, газету тоже не оставляют без внимания.



Пока большая часть народу ушла покурить, **ОТО** сфотал пустую комнату и остатки пиришества.



**WBR** показывает какой-то фокус, а **BlastOff** за ним внимательно наблюдает.



«Я торжественно клянусь, что сегодня не напьюсь» (надпись на календаре у **T!MON'a**).

**Кодекс студента. Основные тезисы.**

**Выход и вход – это одно и то же (в какой-то степени).**

Выход из безвыходной ситуации бывает именно там, где был вход.

**Лучшее удовольствие жизни:**

Видеть Вас – одно удовольствие, а не видеть — другое.

**Палка о двух концах:**

Где начало того конца, которым оканчивается начало?

**Лучше поздно, чем никогда:**

Было так поздно, что стало уже рано.

**Что посеешь, то и пожнешь:**

Дети цветы жизни. Не давайте им, однако, распускаться.

**Незнание – это тоже ответственность:**

Что хотим от жизни, мы пока что еще сами не знаем.

**Лето – это круто:**

Лучшее время года – это лето. Так почему же мы тратим наше лето на всякую ерунду, когда можно просто им наслаждаться?

**Никогда не увядающий цветок:**

Дети – цветы жизни. Так давайте дарить эти цветы налево и направо.

**Бог – помощь (местная братва):**

По деревне мы гуляли  
И цветочки раздавали  
Кому сына, кому дочь,  
Чтоб родителям помочь.

*Доверяйте всем студентам, как своему сердцу и никогда не отказывайте в помощи бедному студенту.*

**Врач: Proklyat kak Gembel**

**«ZaRulem Печатное Слово».**

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

Способы получения ZRпс:

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 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 ничего не хотите писать - перевод на 15р.)

## Обзор системного софта.

### Quick Commander 3.10

**Spectre** выпустил новую версию **Quick Commander'a**. Основное отличие этой версии – абсолютно новый текстовый выювер! Как утверждает автор, выювер переписан с нуля и как обычно меньше и функциональнее предыдущего. За подробностями обращайтесь к списку изменений.

### Quick Setup 1.1

Программа предназначена для для настройки **Quick Commander'a** от всем известного **Spectre**. К сожалению, поддерживается только одна версия **QC: 3.04**. Но, тем не менее, автор обещает в скором времени выпустить свежую версию программы под другие версии командера. К программе прилагается текстовый файл с описанием работы.



### Burial Graphics Editor 3.05e

Барнаульская группа **Delirium Tremens** выпустила английскую версию популярного графического редактора **BGE**. Русскоязычным пользователям эта версия вряд ли пригодится, но некоторые западные Спектрумисты, думаю, будут в восторге! :)

### Ping 0.3

Программа предназначена для тестирования работы **TCP/IP** стека на Спектруме. Как видно из скриншота, сайты пингуются. Надеюсь, в скором времени будет что-то ещё более продвинутое. На появление браузера для **Спрессу** я уже и не смею надеяться, но может хотя бы электронная почта ПОЯВИТСЯ.

```
Test TCP/IP for Speccy v0.3 [k2k@list.ru]

modem Init: AT&F1
dial (T/P): Tone
Phone Numb: 2174113
Username: vivat
password: vivat
watch Frm.: OFF
Connect, Save or change parametr ?
Connect to ISP

Init PPP

PPP connect
IP address: 10.10.128.49
addr. DNS1: 195.58.27.158
addr. DNS2: 195.58.1.145

HOST ('.' - disconnect): ur.ru

HOST: ur.ru
IP address: 194.226.146.8

<ENTER> - new host, <SPACE> - ping
```

Кроме того, заслуживают упоминания некоторые другие программы.

**ANSI 0.2** – как видно из названия, программа для просмотра графики в формате **ANSI**.

**2pt 2** – конвертер музыкальных модулей из форматов **AmigaProTracker**, **ProTracker1** и **SoundTracker** в формат **ProTracker2**.

**JPEG/GIF laboratory 1.3** – отличная программа для просмотра и преобразования графических файлов **jpeg** и **gif**. Большое количество настроек позволяют добиться максимального результата при конверсии картинок.

**AlCo** продолжает выпускать **ACedit**. На сегодняшний день последняя версия за номером **0.91**. Лучший редактор!

## Вижу перспективу. О развитии «железа».

С 1982 года, когда фирмой **The Sinclair Research CO LTD** был построен первый популярнейший персональный компьютер **ZX Spectrum**, прошло уже более 20-ти лет. За это время компьютер очень изменился, сказать больше – почти до неузнаваемости, и это притом, что ядром как был, так и остался **Z80**. Здесь, рядом со **Spectrum'ом** не стоит ни один писюк, потому что все свои сегодняшние возможности Spectrum получил благодаря уму тех конструкторов (зачастую самомучек), которые сумели усовершенствовать компьютер настолько радикально и умно, что продвинули его по сравнению с первым вариантом просто нелегко, причём делалось это не за счёт тупого наращивания технических характеристик без рациональности, как мы видим на рС. Однако, несмотря на всё это, ни одна сегодняшняя модель Spectrum'a большого прогресса, по отношению к другим, уже не несёт.

Закрылась фирма ©**NEMO** – последний известный производитель Spectrum-клона **KAY**. Но у каждой палки есть два конца. Из-за этого Спектрумовским железом стала заниматься группа **NedoPC**. И не просто заниматься и создавать новое железо! Об этом я и хочу рассказать.

Вообще, деятельность группы направлена не только на **Spectrum** (он является только частью всех её проектов), но и на другие платформы: **Amiga, Sprinter** (хоть и *Spectrum-совместимый*, но с другой архитектурой), рС.

Пока по важности на первом месте стоит естественно, производство самих компьютеров (!). Группа имеет права и производит сегодня (совместно с фирмой *Микро-Арт*) **мощнейший Spectrum-клон – ATM turbo 2+**. Правда только не полностью укомплектованный ПК, а лишь материнские платы. Одна печатная плата, без деталей, обходится покупателю в **700р**; полноценная и проверенная (т.е. собранная) – **2950р (100\$)**. Думаю, цены приемлемы, если учесть, что материнская плата **Scorpion ZS 256 turbo+** распространялась фирмой *Scorpion* за **110\$ — 130\$**, в то время когда доллар стоил дороже.

Следующей не менее важной продукцией можно считать контроллер **IDE** по схеме ©**NEMO**, правда немного доработанный. Отличается от аналогичных устройств высоким быстродействием. Собранный контроллер подключается к шине **ZX-BUS/NEMO-BUS**. Позволяет подключить к реальному Спектруму *жёсткий диск, CD-приводы* и другие устройства с *IDE интерфейсом*. Не стоит недооценивать это устройство. Распространяется в следующих конфигурациях: плата голая – **200р**, конструктор для самостоятельной сборки – **255р**, собранная и проверенная на компьютере плата – **300р**.

Пока последним устройством, которое можно приобрести является **PAL-кодер RGB-видеосигнала**. Кодер предназначен для конвертирования **RGB-сигнала**, получаемого с выхода Spectrum-совместимых компьютеров в телевизионный или S-Video видеосигнал. **Стоимость 350р.**

(продолжение)

В стадии разработки или окончательного тестирования находятся ещё несколько интересных устройств: **контроллер 3-в-1** (плата поддержки *IBM Keyboard + Mouse + Kempston Joystick*), ориентировочная цена – **350p**; звуковая плата **NedoSound** (с поддержкой *AY, General Sound, MP3(!!!)*), около **1800p**. На следующей разработке следует остановиться поподробнее. Некоторые **Spectrum’ы** не используются из-за отсутствия устройства типа “*советский монитор*”. Следующее устройство позволит “*оживить*” любой ПК, имеющий эту проблему. Плата **ZX-VGAbox** для подключения к Спектруму *VGA-монитора*. Ориентировочная стоимость – **1500p**.

Помимо этих разработок изучается спрос на следующие устройства: карманный **ZX-PAD**, программно-аппаратные комплексы **PTStudio** (для прошивки микросхем ППЗУ 556PT и подобных) и **NOSC** (осциллограф, использующий в качестве интерфейса – компьютер), программатор ОЭВМ AT89, AT90 и подобных, звуковая плата аналог **General Sound** (поддерживающая интерфейс и возможности GS), ПК на базе ПЛИС аналог **KAY-1024** с поддержкой современной периферии. Следует отметить, что последнее будет реальным прогрессом платформы, т. к. компьютер не теряя совместимости с фирменным **ZX Spectrum**, будет строиться на гораздо более мощном процессоре **Z180**, а также будет иметь *VGA-выход “на борту”*. На все перечисленные устройства, как я уже отметил, изучается перспектива производства. **KAY-2005** (рабочее название проекта) в стадии разработки, возможно мы его увидим в ..... году.

О деятельности **NedoPC** в принципе всё.

Помимо этого **ZX Spectrum Perspective group** занимается изготовлением контроллера мыши на заказ: контроллер без мыши обойдётся в **260p (8\$)**, с мышью в **350p (11.5\$)**. Устройство полностью готово к работе.

Кстати, две эти группы сотрудничают друг с другом. Например, коллектив **NedoPC** принял решение наградить собранной материнской платой **ATM turbo 2+** автора самой лучшей игры конкурса “*Твоя игра – 2004*” (автора выбирает коллектив, чьё мнение может не совпадать с результатами конкурса).

Вот, наверное, и всё. Я поставил себе цель познакомить пользователей, которые вероятно этого не знали с теми разработками и продукцией, которую можно приобрести уже сегодня для нашего **Спесцу**, а также дал ориентировочные цены на это. Ещё я немного попробовал заглянуть в будущее. Думаю, что у нас есть перСпективы...

#### Адреса для связи:

**NedoPC group:** 109451, г. Москва, ул. Братиславская, д. 13, корп. 1, кв. 228, Чунину Роману.  
**Perspective group (“Абз@и”):** 160035, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Дмитрию Александровичу.

*Если будете писать по этим адресам, то вкладывайте конверт с о/а.*

**Очаковский Яков, Алтайский край.**

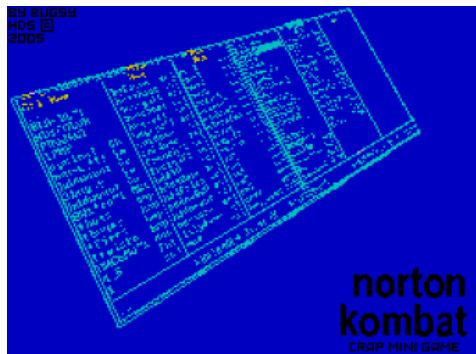
## Обзор игрового софта.

### RUNAWAY CITY.

Вторая версия хентайной игрушки с pc от Transman'a. Исправлены мелкие баги для красоты и игра переделана для работы с одним дисководом. В целом, поиграть интересно, хотя игру можно было и русифицировать.

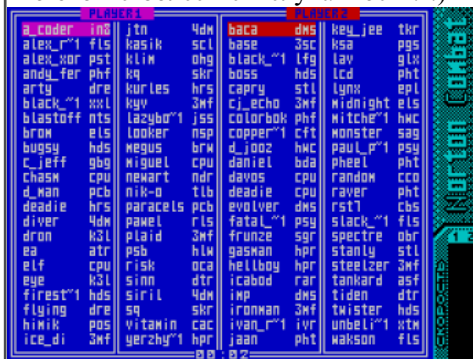
### GTA 3. Vice City.

Неожиданно в инете появилась эта игра. Потрясающая графика, работа только с кассеты, множество уровней (mpu!) смогут порадовать любого спектрумиста! К тому же, игра занимает всего 27 кб. Вот до чего техника дошла.



### Norton Combat. Mini-game.

Отличная мини-игрушка от Buggy. Если кто-нибудь из Вас читал фидошный рассказ «9600 бод и все-все-все...», то Вы наверняка помните, что Кенга и Крошка Ру играли в очень интересную, по их мнению, игру: соревновались, кто больше отметит файлов в Нортоне за секунду. Теперь любой спектрумист сможет сразиться в смертельном бою на синих панелях Нортон Командера. Кстати, имена файлов в панелях Нортонна ни что иное, как ники спектрумистов, а расширения — названия групп, в которых они состоят! Ваш покорный слуга тоже туда попал (BlastOff.NST), хотя Buggy утверждает, что это не более чем случайность. :)



Также, в интернете появился второй диск с конкурса «Твоя игра - 2004». На диске находятся демоверсии игр. Их всего 3 штуки: Atomic, Mortal Combat II demo 0.2 и Вера. Все демки позволяют «прочувствовать» игровой процесс. Этого, в принципе, и ожидают от демоверсий - пробудить интерес. Остаётся ожидать полных версий и надеяться, что они не «загнут» на этом этапе.

Заставка игры Norton Combat.

**Важно! Знать?** *Статья с глубоким смыслом.*

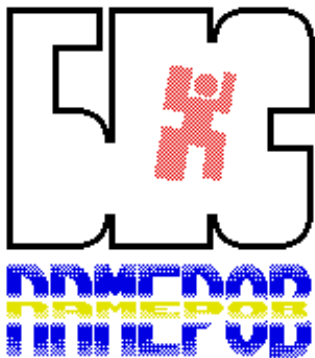
*«Наиболее опасная ошибки сборки и монтажа – короткое замыкание. Такие ошибки выявляются при помощи контрольных таблиц или карты сопротивлений.»*

Так нас учили в технаре, но позвольте спросить — как это можно сделать в домашних условиях, не имея профессиональных навыков в сборке, пайке, чтении чертежей и прочих премудростях? Как же быть бедному студенту, страстно желающему постигнуть сию науку не только в теории, но и практически? Как студенту действовать в условиях безнадежно устаревшей технической базы учебного заведения? Остается только одно – лезть в высоковольтную технику с одной здоровенной отверткой и плоскогубцами без изоляции на ручках, тем самым безжалостно нарушая все правила техники безопасности, а значит, и часто погибая в самом расцвете сил. НО! Возрадуйтесь, люди! Появилась в мире современная техника, позволяющая сохранять студентам жизни (100% гарантии – ни одного погибшего за 23 года полевых испытаний), а кроме сохранения жизнедеятельности, данный продукт развивает умственные способности в широком спектре! Именно поэтому было принято решение повсеместного внедрения изобретения английского ученого с русскими корнями (см. статью “Андеграунд-2”) на постсоветском пространстве! А имя этому грандиозному изобретению –

**СПЕКТРУМ!!! Приобретайте и живите в XXII веке!**

**Проба пера.** *Тема: Злость.*

Злючая злюка злится во злобе,  
Истекает в протоке водой,  
Злобною злюкой ругается,  
Тихо в тиши громовой.  
12.10.2004



Злобу не тая,  
Истекаю желчью!  
Прущий эгоизм,  
Не дает покою!  
Я ищущ себя,  
А других теряю!  
Голова трещит,  
Видно много знаю!  
\*\*\*

Вывод страшен –  
Нужен повод!  
Подвести черту  
Под сей ужастный довод!  
Угомонюсь ли я,  
И успокою ль нервный ропот?  
А если убегу,  
Мой путь не будет долог!

28.04.2004

## Ремейки игрушек. Что было и чем стало.

Представляем Вашему вниманию новую рубрику «Ремейки». Сегодня мы расскажем об известной игре *Nether Earth* (NE).



Итак, *NE* представляет собой стратегию, в которой Вы управляете роботами, которых и сами создаёте. Вы можете конструировать роботов из готовых деталей, заставляя их работать на благо будущих поколений и даже посылать на верную смерть! К слову сказать, *NE* была первой игрой, которую я запустил на дисковом. И играл только в неё, т.к. на 48кб больше ничего не работало.

Игровое поле – это поверхность некой загадочной планеты, на которую Вы высадились. Цель игры – захватить все заводы или базу противника. Надо

скорее делать роботов, т.к. враг не дремлет и стремится захватить Вашу базу.

На *Снектруме* вышло несколько версий *NE*, но все они отличались в мелочах. И в 2003 году некто *Santi Ontacyn Villar* выпустил ремейк игры на рс. В целом, игра выглядит привлекательно, текстуры чёткие, гладкие и закрашенные. Оно и понятно: автор пользовался библиотекой *OpenGL Glut*. Первое, что бросилось мне в глаза – это другой угол наклона карты, на скриншотах это отлично видно. Честно говоря, поначалу немного непривычно, но потом уже незаметно. Если на *Снеке* игровое поле было жёлтым (песок?), то на рс основной цвет – зелёный (трава?). Скролл экрана происходит очень плавно, роботы движутся с меньшей дискретностью. Кроме того, порадовала опция изменения масштаба игрового поля.



Главное меню также претерпело несколько изменений. И сейчас оно состоит из следующих пунктов: старт игры, переназначение клавиш, опции, выбор карты и выход. В меню опций можно настроить разрешение, глубину цветов и прочие параметры. Что мне понравилось, так это *возможность загружать карты*. Их в архиве с игрой идёт аж 17 штук! Карты отлично прорисованы, играть в них интересно. Кстати, карта по умолчанию – original в точности повторяет спектрумовскую версию *NE*.

В целом, писишная версия достаточно играбельная, радует глаз, но слух ничего не раздражает. К сожалению. Было неплохо, если автор вставил в игру музыку, причём обязательно АУ-шную. А так ремейк очень даже ничего.

**ZX(мин.):** ZX, 48k, tape, beeper. **ZX(рек.):** ZX, 128, TR-DOS, АУ.

**рс(мин):** cpu 300Mhz, RAM 32Mb, win98, SB, video OpenGL-совместимая.