

22

FINAL

32 Rupee

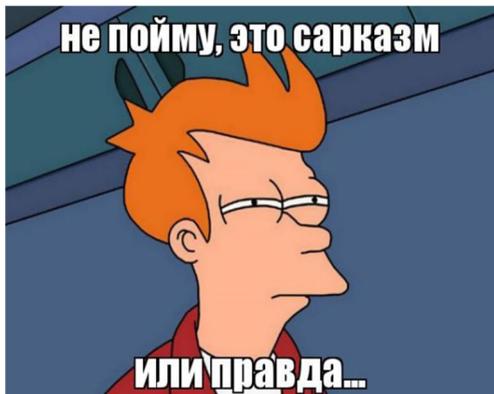




*Везёт дуракам, а мы работаем с утра до ночи.
(Путин Владимир Владимирович)*

От редакции

Весна – настоящее раздолье для редакторов ТВЗ, ведь тогда уровень бреда, поступающего в редакцию, начинает зашкаливать в связи с сезонным обострением. К счастью, аудитория авторов и читателей журнала ЗаRuleм не такая.



При создании данного номера дельта температур в редакции достигала **50 (пятидесяти!)** градусов Цельсия!!! Пока заслуженный редактор **wbr** повышал собственный градус в *Сибири*, его помощник **BlastOff** тщетно пытался охладить пиво до стабильных освежающих $+4^{\circ}$, окружающий климат упорно нагревал всё окружающее до $+30$.

Попытки найти спектрумистов среди местного населения и туристов не были успешными. Даже случайно найденный в *Паттайе* бар с названием «**8 bit**» оказался сплошной заманухой, никакого

отношения не имеющий к восьмибитной культуре. Как оказалось, в **Таиланде** владельцы бизнеса, стремясь достичь небывалого успеха, идут к специальному человеку, типа умного консультанта и говорят «хочу открыть бар, рюмошную, проститутушную». Умный человек чешет репку, берет предоплату, запускает рандом по английским словечкам и выражениям, а потом выдаёт тайцу результаты на выбор. За дополнительную плату ещё и привлекают к работе дизайнера, который накидает шаблонных паттернов, запечатает это всё на баннере и кафе готово. Так что, **8 бит** – это просто совпадение. Когда в этот бар пришёл **BlastOff**, оказалось, что внутри только тайцы, которые смотрели футбол на большой плазме. Даже ни одной морковки не было. Так что дух *спектрумизма* в городе **Паттайя** присутствовал только в организме **BlastOff'a**.

Подруга с обложки – прекрасная **Анастасия**. **Настя** профессиональная модель, выпускница школы моделей! Работа с ней доставляет удовольствие высшей степени. Она с радостью согласилась поучаствовать в фотосъемке для весеннего номера и результат превзошел все ожидания!

Вместе с весенними ручьями потекли мозги и у звезд отечественной демосцены. К сожалению, всемирная организация здравоохранения запрещает нам прямо или косвенно освещать диагнозы третьих лиц, поэтому здесь тема будет закрыта.

Другой знаток компьютерного искусства наоборот как-то затих. Наверное, сидит анализирует события. Поэтому в попытках приподнять завесу тайны личности **whitehalt'a**, мы решили взять у него интервью! Читайте увлекательный материал в этом номере.

В конце февраля – начале марта наш очень плодовитый автор **BlackCat** из Питера вдруг неожиданно пропал из сети, чем вызвал некоторый переполох и беспокойство у своих подписчиков. Некоторые даже предположили самое плохое. Как оказалось, его подкосила неожиданная хворь, причины которой не раскрываются. Сегодня у него всё хорошо, поводов для беспокойства нет.

Другая неприятность случилась буквально в последнюю неделю марта – всем известный **wbr**

находясь у себя дома занимался у-шу, успокаивал энергию ци и решил потянуться к верхней полке шкафа за футболкой. Задняя нижняя чakra была неожиданно прострелена острой болью. День рождения **wbr'a** оказался под угрозой срыва!!! К счастью, zakлинивший **wbr** быстро (за 5 дней) принял былую форму и готов даже ставить рекорды в гиревом спорте, главное чтобы гири были в форме кеги!

Немного поговорим о статистике. Обновленный **ZaRulem** вернулся в **марте 2014** года и уже на протяжении четырех лет регулярно три раза в год радует всех спектрумистов новыми материалами. Сегодня цветной журнал **ZaRulem** это более 130 статей общим объемом более **1 000 000 (одного миллиона!)** символов!!! Это больше чем в два раза произведения *Александра Сергеевича Грибоедова «Горе от ума»!* Мы считаем это достойным результатом своей деятельности за эти годы.

Те, кто занимался издательской работой, пусть и в качестве хобби, знают как порой сложно представить читателям интересный материал. Поэтому было решено сделать этот номер несколько особенным. Вы уже заметили по обложке, что данный выпуск имеет название – **Final**. Финал это заключительная часть чего-либо. Заключительная, но не последняя.

Сейчас вы читаете финальный выпуск журнала **ZaRulem**. Или не читаете, уж не знаем что вы там с ним делаете! Мы не станем ныть, ругаться или страдать по всякой ерунде. Будучи взрослыми состоявшимися мужчинами, мы не стали горячиться и приняли решение завершить работу над журналом (а потом отметили это решение горячительными напитками). И мы понимаем, что нужно об этом решении рассказать несколько подробнее.

Не пугайтесь (или не радуйтесь) раньше времени. Журнал продолжит своё счастливое существование, но уже точно не будет печатным. Начиная прямо с этого номера. Это первое. Исключительно электронный вид и скорее всего это будет не **pdf**, а один из сервисов, который позволяет размещать в сети аппаратно-независимые материалы. Этим мы попытаемся выполнить одно из пожеланий наших прогрессивных читателей. Периодичность постараемся сохранить, но довести даже до четырех

выпусков в год объективно вряд ли получится. Задача на ближайшее время – сохранить стабильность на ближайшие 6 лет, или до следующих выборов президента. Мы по-прежнему ждем ваших предложений по содержанию, оформлению **ZaRulem**, присылайте ваши статьи и материалы. Реклама размещается также бесплатно.

Этот номер получился сильно облегченным по сравнению с предыдущими выпусками, сложно было переключиться на новый формат, который чуть не победил нас, но NOT-Soft оказался сильнее! Это значит, что еще могут сибиряки!!!

Нельзя не упомянуть о грядущем событии всесибирского масштаба – **CrazySiberianParty 2018!!!** Как бы мы ни старались, а остановить традицию проведения **CSP** в формате несколько большем, чем просто попойка – не смогли! Просто мы очень любим дарить подарки и призы! :) Итак, **CSP'2018** состоится в г. **Новосибирске 28-29 июля** на традиционных местах. Первый день будет обеспечен техникой, электричеством, музыкой и конкурсами!!! Сибиряки, давайте загадаем хорошую солнечную погоду! Подробные правила читайте в этом номере на странице 21. Предлагаю начать готовиться к конкурсам и планировать поездку в **Новосибирск** уже сейчас!

На этом вводная часть завершена, всем приятного чтения!

Сегодня в номере:

<i>Интервью с XTM/The Mad Guys</i> (Dirk Mayer)_____	3
<small>AAA</small>	
<i>Фуфлуд</i> _____	10
<small>shinilb0g</small>	
<i>Fantasy Zone: Escape from the Pyramid</i> _____	13
<small>wbr</small>	
<i>NemoBus</i> _____	14
<small>Black_Cat</small>	
<i>Интервью с WhiteHalt.</i> <i>Пророк или тролль???</i> _____	18
<small>Редакция</small>	
<i>Crazy Siberian Party '2018.</i> <i>Правила проведения</i> _____	21
<small>Редакция</small>	
<i>Реклама</i> _____	23
<small>Пивзавод</small>	



Интервью с XTM/The Mad Guys (Dirk Mayer)

(AAA)

Примерно в марте 2018 года я решил взять интервью у самого XTM - знаменитой немецкой группы The Mad Guys. Написал письмо, примерно такого содержания: - "Привет XTM of The Mad Guys! Я хотел взять у тебя интервью, узнать что-то новое о Германской демо-сцене, спектрумистах, группах, аспекты создания музыкальных демонстраций". После этого прошла неделя, но ответа не следовало. Я уж подумал, что человек занятой и вряд ли у меня получится с ним пообщаться. Вскоре, Dirk Mayer написал мне что был занят, но всё же нашёл время ответить на вопросы. Интервью очень познавательное и к тому же выяснилось что мир действительно круглый, потому что автор Sound Tracker на CPC, программист Оливер Майер (BSC/Symbiosis) оказался родным братом XTM!

AAA: - Где ты родился, вырос и жил?

XTM: - Родился в 1974 году в городе Кёльн, Германия. С тех пор я живу в этом городе...



AAA: - Где учился?

XTM: - Сначала посещал школу в городе Кёльн, а затем учился в соседнем городе Дюссельдорф.



AAA: - Как у тебя появился первый ZX Spectrum, какая это была модель? Расскажи про это событие, что помнишь?

XTM: - Дело в том, что я родом из бедной семьи. Воспитывала меня мама. Однажды, в 1985 году я наткнулся на одно частное объявление о продаже ZX Spectrum 16k, всего за 100 марок. Это был компьютер не самый мощный, но ни я ни тем более моя мама, об этом не знали. Мама сходила и купила мне этот компьютер. В комплекте была аудио кассета с несколькими замечательными играми. В их числе были классные игры фирмы **Ultimate**: Jetras, Tranz Am, Cookie. В то время мы с мамой привыкли к играм, которые видели на Atari 2600, потому что у нас была такая игровая приставка. Графика в играх на Atari 2600 состояла из блоков, поэтому пиксельная графика с ZX Спессу нам показалась шикарной, она

была более детализирована. В 1986 году я получил ZX Spectrum 48kb и в 1988 году ZX Spectrum+2.

AAA: - А почему всё таки ZX Spectrum, а не более распространенный в Германии - Commodore 64?

XTM: - Как уже писал выше - это была судьба наверное. Если бы мы не купили ZX Spectrum 16k, то скорее всего пошли бы по обычному пути для немца, купив Commodore 64. Хотя мой дядя показал нам Amstrad CPC и мой брат получил в подарок именно этот компьютер.

AAA: - Как ты познакомился с будущими участниками группы The Mad Guys?

XTM: - В начале 1990-ых годов в Германии издавался компьютерный журнал "Computer Flohmarkt", который переводится примерно как "Компьютерная барахолка".



В этом журнале можно было бесплатно размещать объявления рекламного характера о покупке и продаже техники. Журнал выгодно отличался от других тем, что в нём кроме покупки и продажи можно было обсуждать что-либо связанное с компьютерами. Причём, самое интересное - это поощрялось редакцией журнала. Журнал делился на несколько разделов для обсуждения конкретной модели компьютера. В их числе был раздел по компьютеру ZX Spectrum. Через этот журнал я познакомился и в дальнейшем связался с **Vision** и **Talisman**.

AAA: - Как сформировалась Ваша группа?

XTM: - Это происходило постепенно в несколько этапов. Сначала я образовал группу **TMG**,

произошло это в 1989 году. В её состав входил только я - **DMC**. Название группы образовано от первых букв моего имени и моего родного города **Dirk Mayer Cologne**. В те времена всем нравилось чтобы в названии группы использовать три символа из букв. У меня было несколько знакомых ребят с которыми я обменивался играми для ZX Spectrum. Я с ними обменивался играми, но никогда этих ребят не видел, потому что они жили в других городах. Я стал приглашать этих ребят в свою группу. Сейчас помню, что это были **MBL**, **TPR** и другие ребята, настоящих имён которых естественно уже не вспомню. Ребята, хоть и числились в моей группе, но никогда ничего не делали и вскоре я с ними потерял всякий контакт. В 1990 году к нам присоединился **Vision** (его так же называли Zaphod Beeblebrox). Насколько я сейчас могу вспомнить **Talisman** к нам присоединился в 1991 или 1992 году. Именно в тот момент я решил сменить своё имя **DMC** на **XTerminator**. Наверно сейчас это звучит глупо, но в те годы мне казалось, какая разница, кого это волнует, как хочу так и называюсь!

AAA: - Получается название группы придумал ты?

XTM: - Да, это был я. Почему то в те годы мне хотелось чтобы название нашей группы не состояло из одного слова. Хотя, это было не очень умное решение выбрать такое название, но мне в то время всего было 15 лет!

AAA: - Чем ты занимался в группе: писал код, рисовал картинки или сочинял музыку?

XTM: - Я занимался всем. Вы должны понимать, что моя группа **TMG** не совсем правильно работала, то есть не было такого чтобы мы постоянно встречались и вместе что-то делали. **Vision** и **Talisman** жили в Южной Германии, что было довольно таки далеко от меня. Я учился в школе и в 1990-ых годах у меня просто не было денег чтобы приехать к ребятам в другой город и встречаться с ними. Фактически, был только один раз, когда я с ними лично встречался, произошло это на **PIRC** в конце 1992 года. Ребята между собой встречались и выпускали совместные демонстрации. Я же делал всё

сам от и до. Рисовал картинки, писал музыку, код. Конечно за исключением нескольких байт заимствованной графики или музыки с других платформ, например из игр с компьютера Amstrad CPC или Atari ST. К примеру в Megalomania Megademo всё, кроме музыки в третьей части, сделано мной лично.

AAA: - Расскажи, какие музыкальные демонстрации ты делал? Перечисли их названия, все ли программы мы нашли и поместили в архив?

https://zxaax.net/view_demos.php?a=The+Mad+Guys

XTM: - Я внимательно просмотрел твой архив и меня немного удивило то, что существует аж 4 разных версии моей программы **The Madnex Remix**, видимо эта демонстрация очень популярна. Это видно и по количеству скачиваний. Если все объединить в одну - это будет большая цифра скачиваний. Мне кажется в архиве собраны все мои демонстрации. Тем более из всего списка я делал только: DMC intro/demo 1-8: Crazy Demo, Madness Remix, Megalomania и Peng 2, которая не была полноценной демонстрацией, а скорее была шуткой.



Честно говоря из всех моих работ только Megalomania Megademo была по настоящему хорошей работой. Всё что я делал до этого момента - просто дерьмо. Другие демонстрации в твоём архиве - это работы Vision и /или Talisman. Кетати говоря в Shock Megademo мы никогда не делали частей, я так

понял в архиве есть версия Shock Megademo в которой Vision сделал свой загрузчик.

AAA: - Что можешь рассказать о создании демонстраций, может что-то интересное, откуда черпал свои идеи?

XTM: - Боюсь, что не вспомню что-то очень интересное про создание демонстраций. Может быть интересно знать, что свои идеи я черпал с компьютера Amstrad CPC. Мой брат был участником демо-сцены CPC и я видел много впечатляющих демонстраций у него. В основном это были демонстрации с Немецкой, Французской демо-сцены. Я думаю, что многое нашло свое отражение в моих демонстрациях на ZX Spessу. Правда есть одна печальная история, о том как мы пытались сделать музыкальную демонстрацию **Soporific**.



https://zxaax.net/view_demo.php?id=1961

В 1992 году я впервые встретился с Vision и Talisman. Они приехали ко мне домой, в мой уродливый небоскреб в бедной части нашего города. На следующий день была большая встреча любителей ZX Spectrum в Кельне. Мы решили всю ночь не спать, чтобы сделать к утру демонстрацию, которую хотели показать на этой вечеринке спектрумистов. К большому сожалению Vision для сохранения сделанного он использовал Microdrive. Вот угадайте что произошло дальше? Естественно все данные были уничтожены и не сохранились. Поэтому выпустить полноценное демо мы так и не

смогли. Вся моя ночная работа просто пропала. Весь следующий день мы были не выспавшиеся и ходили варёными, злыми и усталыми.

AAA: - Увидев, я влюбился в твою Megalomania Megademo. Когда создал архив, попросил очень сильного кодера -Activator переписать твою демонстрацию для нормальной работы с клоном Pentagon 128. Расскажи подробнее об этой работе.



https://zxaaa.net/view_demo.php?id=3630

XTM: - В 2000-ых годах впервые запустил Megalomania MD на эмуляторах ZX Spectrum и был очень раздражён тем, что во всех эмуляторах она работала неправильно на различных моделях эмулируемого компьютера. Более всего удивило что демонстрация неправильно работала в эмуляторе той модели для которой я её делал - ZX Spectrum+2. Потом я выяснил, что неправильно отображается граница раstra в части "Let's split some rasters".



(AAA: - Activator не смог сделать эту часть, потому что это невозможно.)

Линии дрожали как сумасшедшие. Но я точно могу заверить что на реале ZX Spectrum+2 моя демонстрация работала хорошо и в этой части ничего не дрожало. Позже я узнал, что проблема вызвана так называемыми "late timings" (поздними таймингами). При создании демонстрации на меня оказала влияние демо-сцена компьютера Amstrad CPC, поскольку я часто смотрел демонстрации на нём с моим братом. Если посмотреть правде в глаза, то конец 80-ых и начало 90-ых годов на демо-сцене ZX Speccy была графика низкого качества. Насколько я помню, работа над Megalomania Megademo происходила с 1992 года по 1995 годы. Я не хочу сказать, что все эти годы я усердно кодировал мегадемо. Как я объяснял в бегущей строке первой части у меня было много увлечений и мне не часто хотелось работать на ZX Speccy поскольку этот компьютер был устаревшим. Для меня, в те годы, гораздо интересней было играть на различных приставках. У меня были игровые консоли: Gameboy, SNES, Megadrive и PC Engine. Всё это отвлекало от программирования на ZX Speccy. Не говоря о телевизионном канале MTV, в те годы это был действительно интересный канал, на котором показывались классные клипы и различные телевизионные шоу, такие как Beavis & Butt-Head или Liquid Television. Потом я пошёл в армию, а в Германии до недавнего времени это было обязательно для всех мужчин. Поэтому за три года работы над мегадемо я потратил на его создание не



(3 часть)

так уж много времени. Скорее я делал это в "охоточку", каждый раз когда у меня появлялось желание, что-то создавал для мегадемо. А в 1995 году решил, что пора уже доделать мегадемо полностью, в тот момент я подумал, "Ладно, давай сделаем эту чертову демо окончательно!".

Музыка в демонстрации написана мной, правда, за исключением 3 части, в которой использована музыка с компьютера Amstrad CPC и следовательно она была гораздо лучше чем мои собственные "хромые" усилня.



Остальная музыка в Megalomania Megademo писалась в редакторе Sound Tracker от Bzyk. Сочинил её лично я, хотя признаюсь, что композитор из меня паршивый. Как правило я не писал музыку в редакторе. Мой брат брал готовые мелодии с Amstrad CPC и просто менял значения портов обращения к AY чипу, чтобы музыка играла на ZX Spectrum. Например, такая мелодия играет в **Crazy Demo**. Она была взята из игры **Cybernoïd 2** с компьютера Atari ST.

И в музыкальной демонстрации **DEMO 8** играют мелодии из игр компьютера Amstrad CPC.

Помимо этого, у меня было ещё в запасе несколько вынутых мелодий с компьютера Amstrad CPC, но я не смог их использовать из-за того что они были большими по размеру или находились в неудобной памяти с адреса 16384.

Для создания своих демонстраций я использовал ассемблер **HiSoft GENS**, который являлся линейным редактором очень похожим на **GENA** с компьютера Amstrad CPC а его как раз использовал мой брат.

Оглядываясь в прошлое, я понимаю, что этот ассемблер имел весьма ограниченные возможности, тем не менее мне удалось на нём создавать свои демонстрации.



Crazy Demo

Помощью в создании демонстраций был монитор машинного кода: **Summer Monitor**. Поэтому, иногда я вставлял подпрограммы непосредственно в память, а не писал их на ассемблере.



DMC 8

Я не считаю себя сильным программистом. Многому научился от своего брата, иногда учился у других кодеров, изучая их процедуры, например очень сильный кодер в Германии на ZX Spectrum в тот момент был MEZ. Изучая его код я заметил что

он использует много команд PUSH, ранее я слышал о такой технике программирования от своего брата. Эта техника помогала и мне делать эффекты. Также в изучении кода мне помогала книжка распространенная в Германии, которая перечисляла каждую инструкцию процессора Z80 и описывала все её функции. Там описывались значения флагов и время, которое использовали команды в микросекундах.

Теперь я расскажу один секрет моих демонстраций сделанных до 1991 года, таких как Crazy Demo. Они были сделаны на 100% в машинном коде. В основном я использовал скроллинг, который нашел где-то, затем просто изменял адреса экрана. Помимо незначительных эффектов весь код писался на BASIC, после чего компилировался и применялся с помощью команды "PAUSE 1", вводя команду HALT на ассемблере. Ламмер, да? Действительно до 1991 года я не делал хороший код. Зато многому научился при создании Megalomania Megademo. Мне приходилось много экспериментировать с эффектами которым катастрофически не хватало времени. Благодаря решению этих трудных задач весь код думы в демонстрации, наконец то, я сделал самостоятельно, исключая пакер и проигрыватель Sound Tracker музыки. Тем не менее, не смотря на все мои старания, большинство подпрограмм в Megalomania Megademo очень простые. Это не сложный код, который современные кодеры ZX Spectrum имеют в своём арсенале. Как я уже говорил, мой родной брат, научил меня нескольким вещам в программировании, поскольку он очень прочно укоренился на демо - сцене Amstrad CPC, которая в те годы в Германии действительно была сильно развита в отличии от несущественной демо-сцены компьютера ZX Spectrum. О моём брате можно прочесть в этом интервью:

<http://norecess.cpcscene.net/interview-bsc.html>

Перевод от ААА:

<https://zxdemos.ru/viewtopic.php?id=11682>

ААА: - Madness Remix, The - это ещё одна любимая демонстрация. Хочу сказать что в России я увидел её одной из первых, даже раньше чем Польские демо. Ты наверно не знаешь, но именно эта демонстрация постоянно работала у торговцев микросхем на радио

рынках в г. Москве. Они продавали микросхемы AY-8912, демонстрируя звук AY твоей демонстрации. Поэтому впервые музыку на AY я услышал в Madnex Remix на Тушенском Радио рынке! Расскажи подробнее о создании этой демонстрации.



ХТМ: - Я не знал что на радио рынке в г. Москве AY звук демонстрировали с помощью моей работы)) Это здорово! Жалко, что мои работы оказали больше влияния на далекую Русскую демо-сцену, чем на немецкую демо-сцену, где были изначально созданы. Ведь надо признать, что Германия всё же "цитадель Commodore 64". ZX Spectrum в конце 80-ых годов у нас окончательно умирал. А до появления сети Интернет, фактически не было информации о ZX Spectrum демо-сцене России. До середины 1990 -ых годов я даже не знал, о том что в России ZX Spectrum всё ещё популярен.

ААА: - Ты интересуешься тем что сейчас происходит на демо-сцене?

ХТМ: - Нет. Мне это не интересно. Хотя до сих пор иногда просматриваю ролики с YouTube с демками на ZX Spectrum, а так же 64kDemo для PC. Но принимать участие в демо-сцене у меня нет никакого желания. Я даже не был ни на одном крупном демопати проводимых у нас в Германии, например таких, как Evoke или Revision.

ААА: - Огромное спасибо за Интервью! Я его переведу, добавлю картинок из демо и опубликую в журнале посвященном ZX Spectrum, который прочтут ребята любящие ZX Spectrum! Отдельное спасибо за сделанные тобой демонстрации. Мы их

смотрели и слушали в далекие 90-ые годы и посмотрим до сих пор! Megalomania Megademo - это круть! Пожалуй, пойду ещё раз посмотрю.

XTM : - Кстати говоря у тебя же есть кодер, который делал фикс для Русского клона ZX Spectrum, но скрытые части вы же не нашли?

AAA: - нет проблем, выдерем)) Уаля!



XTM : - Я впечатлен, как вы быстро нашли картинку! Вы смогли найти нажатия клавиш, чтобы входить в скрытую часть или взломали код?

AAA, - Хакер Калантай нашёл в последней части проверку и далее по следу прошёл найдя 1 картинку с голый женщиной и хиден частью. Сейчас он ищет вторую картинку. Скроллы вытащим тоже. У меня много знакомых программистов которые с огромным удовольствием изучают код демо. Секреты в демо для нас как найти клад для кладонскателя.

XTM : - Другой сюрприз расположен до первой части (где изображён Терминатор) ... Вы сможете выяснить это, если проанализируете код ... Я никогда не публиковал информацию об этих 2 скрытых частях до сегодняшнего дня;)

Калантай, - да я как раз сидел колулал часть с терминатором. Нашёл там слово HIDEOUT и оно меня насторожило, решил проверить Пока не нашел ничего... Короче так... Нашел вторую картинку, выглядит она так:



Чтобы её увидеть, надо до того как появится харя Арни, зажать и держать 1+2+3+4+5. Нашел при просмотре текстов последней части. *'IF YOU'RE ABLE TO HOLD DOWN KEYS ONE TO FIVE BEFORE ARNIE REARS HIS UGLY MUG, YOU'LL GET ANOTHER PICTURE'*

Вторую (ту что раньше прислал) - нашел, как и написал автор, ковыряя код последней части. Просто ты сказал что есть вот я и стал искать. Хотя если почитать тексты скроллов, то в последней части говорилось что надо что-то там сделать и вас ждет сюрприз. Вот та часть с тёлкой и скроллом - и есть сюрприз. Надо будет ещё посмотреть что вызывает другие тексты...

XTM: - Отличная работа! Вам не надо было мне предоставлять доказательства)) Просто хотел, чтобы Вы знали о том что в моей демонстрации существуют скрытые части, поскольку я считал что это интересно. ведь никто об этом не знал.

AAA: - XTM ещё раз спасибо за Интервью! Наконец-то есть информация о немецкой демосцене, которая хоть и была небольшой, но достаточно яркой. В свою очередь я рад был общаться с немецким кодером делавшим красивые ольдскульные демонстрации. ■



ZXTABLOID
specsy rumors

Фуфлоид
(shinilb0g)

Мне случайно попался на глаза ANALитический выпуск <https://t.me/zxtabloid>, после прочтения и гомерического хохота над потугами сделать действительный выпуск, мне захотелось прокомментировать отдельные фразочки, которые являются индикаторами лжи и вранья.

Если где-то что-то прибавляется, значит что-то где-то убавляется... Если кто-то где-то ностальгирует, значит где-то что-то делается новое... Если где-то тишина, значит кто-то где-то хайпует немножечко...

Когда появляются чьи-то ушки, всегда интересно, кто же автор? Троеточия никогда никого не выдают. Луркоеб скажет, что это школота, и небыдло.

Ну, ладно, пусть так и будет.

Нет, это не «Великие фразы» на ааафоруме — это правда жизни.

Да-да-да, в чем правда, брат? И для кого эта правда? Для всей кодлы?

Кстати, об ааа и фразах. Мы уже не раз обращали внимание на xhdemos и это не потому, что всем сердцем обожаем этот ресурс, а потому что xhdemos.ru уж очень интересное явление на пост зх-рк'рушином медиапространстве. Без сомнения,

hype.retrosene.org — это тоже весьма любопытное явление, которое пытается выжить во времена тотальной телеграммизации населения и перехода всех обсуждений в чаты. Что уж говорить, даже онлайн общение во время демопати теперь более популярно в телеграме, а не в irc чатах, хотя казалось бы...

Интересный момент: ААА забанен на всех ресурсах хайпни, но эта самая илита усердно вздрачивает на посты. Зачем, ведомо только им. Наверное, бездельникам только обсуждение постов — это радость.



Так вот вернёмся к xhdemos. Что же это такое? Есть мнение, что это помойка №2 (ааа-форум) после помойки №1 (ааадемоархив). Возможно, не можем это не опровергнуть, ни подтвердить. Как нам кажется ааафорум больше похож на агрегатор всего и вся, до чего смог дотянуться Алексей.

Странно, что это говорят обитатели мертвого ресурса хайп(сравните дату создания топика и даты комментариев, заодно посчитайте количество постов), а также полудохлого ВВВ, где проды появляются не так часто, как выходят.



Помойка номер 00. Вот еще цитатка:

Andrey Marinov: а сейчас я вам объясню, почему кнопка "скрасть ааа" не нужна, и даже не нужна дело в том, что утащить релиз и оценить, стоит ли его выкладывать на нормальные ресурсы, это только малая часть работы во-первых, обязательно нужно найти оригинальный авторский релиз. из него восстановить недостающие файлы, и сверить базовую информацию: название прода, имя автора, платформа и т.п. Доверия алексеевко в этом нет, примеров куча. далее, ютуб. можно оставить и ааашный, но он внезапно может и протухнуть, как бывало не раз. так что лучше переписать потом скриншоты. тут трудно что-то испортить, но тоже можно этого имеем кучу ручной работы, и автoderгач ааа архива тут особой роли не играет. Ахаха! Нюк опустилсЯ до того, что стал копатьсЯ в помойках? плохи его дела тогда. Еще летом он просил денег на продление хостинга, что является интересным фактом: Алексей Пафос Пичугин кричит, что он создал хайп, но сам не платит за хостинг. На хаяльву и интроспект удавился, да.

Посмотрите топик с обсуждениями чего-либо на ааафоруме и попытайтесь найти полезно-важное... Даже на умирающем для спектрума zx-pk можно найти что-то новое и интересное, если пробраться через дебри «Потактовый клон i8080 на FPGA/CPLD», «Еще один Орион на ПЛИС», «СЕМЕЙСТВО ПЕРСОНАЛЬНЫХ ЭВМ "ПОИСК"» и «Сборка платы Хоккей. (М.А.Овечкин Любительские ТВ игры)»... бах! «Wonderful Dizzy — анонсирована новая официальная игра про Диззи» бах! «ZXtune - Chiptunes player».

Вновь пук в лужу. zx-pk.ru живет своей жизнью, и то, что посты не появляются часто, это не его вина. Анонс ZXtune. Увы, к Спектруму мало относится, это скорее всего кроссплатформенное средство(при всем уважении к Vitamin'y). а вот про RASM было ли что-то сказано на говноресурсах, которые "мы и редакция" усердно рекламируют? шах и мат, лжецы.



Ну вы поняли. Хоть и новостные, но темы с оригинальным контентом по спектруму и про спектрум.

Да и то, авторы слева, использующие zx-pk как пиар площадку для размещения анонсов.

Муахаха, это 5! Попечительский комитет сам набрал пользователей на хайп, которые нередко создавали подобные топикИ - про Altair и про графоны в игре. Лени искать ссылки, но такое бывало, увы.

Один только создатель посоруд и известный уходятель с ArtCity пишет про игры и про то, как все рнеовалеое конвертилеое воровалось.

Ну а что же хайп, спросит уважаемый читатель? Такая же помойка из говна и палок или что-то иное из других палок и другого состава скрепляющего вещества?

Мы тут посоветовались всей редакцией и решили дать возможность подумать над этим нашим читателям самостоятельно. Есть в хайпе и плюсы и минусы, поговаривают есть еще карма и судьба. Но что точно есть в хайпе, чего нет нигде в околоспектрумовских ресурсах — лицо, оригинальность и сила слова.

Полное вранье. Любая неудобная точка зрения гасится при помощи минусов. Доходит до смешного, или печального - очередной комментатор ловит

ZaRulem #22 minority report 12

минусы, и с негативной кармой не может комментировать. Еще один смертный пользователь, который усилит смердящий запах общей вони хайпа.



Сила слова. За два года пафосный чувак высирался по поводу работ на Di:Halt, сам ничего не сделал. Заработал право, да. Жаль, что его бредням кто-то верит.

В общем, хотите потерять свою индивидуальность и способность мыслить-го туда, создателю быдлоресурса мало плюсики и внимания. Про плюсы хорошо сказано: плюсы и минусы - поощрение безмозглости, т.е. для тех, кому нечего сказать.

А заодно, хайпобыдло перестало играть в демократию - меня молча забанили, не создавая топик, какой я плохой.

*А закончим этот выпуск небольшой выборкой:
На хайпе обсуждение глобального спектрум-пати
«Z»: <http://hypr.ru/blog/790.html>*

Суть обсуждения: мы дрович на комодоры и хотим уподобиться сообществу, не выйдет (голос Ржевского: зато как войдет!)

*На ааафоруме очередная сборка ааафлешки:
<http://zxaax.net/ARHIVE/zxaapack.rar>, а также анонс оффлайн-архива демок в теме:
<https://zxdemos.ru/viewtopic.php?id=11863>.*

Не, ну один засланный казачок обнаружился - который Алаверды, наверное. Зачем давать ссылку на закрытый ресурс?

В уютном телеграме новый чат для спектрум кодеров (как-то мы пропустили его появление, поэтому хоть и с опозданием, но с удовольствием сообщаем вам об этом): https://t.me/speccy_code

Беспользительный дохлый чатик с неадекватом-модератором нодеус.

Почему? Да просто.

Ведь всем известно, что между ааа и нодеусом есть какие-то тёрки на почве кинематографа, примерно как у ааа и нюка, на почве разности взглядов на артхаус.

Для тех, кто не в теме: нодеус часто записывал видео дем, которые использовал ААА на демоархиве. нодеус добавил к видосам титры, где написано много доброго про ААА.

ААА открыл канал заново. Нодеусу показалось мало, и он стал добиваться удаления подобного видео - большая подлость, к которой он вырос от первой мелкой.

ААА живо сориентировался, и все потуги нодеуса скатились к пусканию пузыря в лужу. Он расплакался на хайп и пообещал удалить свой канал. Год прошел, но не удалил. Это был социальный эксперимент.

*На ts форуме обсуждение ревизи D евы:
<http://forum.tslabs.info/viewtopic.php?f=31&t=792>
возможности реализации чата через Zifi:
<http://forum.tslabs.info/viewtopic.php?f=26&t=682> и прочие бородастые темы.*

А кому интересен унылый ресурс, где дрович недоделка Zifi, которую пилит VBI с помощью Alasm'a и STS'a, вываливая бетаподелки?

*Кстати, вы готовите что-то на это тёпло-ламповое ретросценовое пати? Как можно заметить, как минимум трое уже приготовили, а времени остаётся всё меньше и меньше с каждым днём, осталось 73 дня..
<http://events.retrosce.org/mf2018>*

Вот оно, все станофится ясным. Ну или очевидным.

В заключение я хочу сказать вот что: не верьте тому, что пишут те, кто причастны хайпобыдло. Для каждого есть свои критерии оценки правдоподобности, а для других есть факты, которые я привел от нечего делать.

Всего хорошего, уффф. ■



Обзор игры Fantasy Zone: Escape from the Pyramid (2016-2018) for ZX Spectrum 48/128K

(wbr) ★★★★★

Некий Антонио Перес (Antonio J Pérez) в 2016 году заморочился и, при помощи всем известного модульного движка La Churrera by Mojon Twins, забабахал игрушку под названием «Fantasy Zone: Побег из Пирамиды». Попользованная версия движка - 3.99.3c.



Прародитель этой игры – аркадная стрелялка от Sega 1986 года, где игрок управляет разумным космическим кораблем по имени Опа Опа (Ора Ора), который борется с вражеским вторжением в

титularной группе планет. Предыстория спектрумовской версии игры весьма мутная:



«Странная сила затащила Ора Ора в параллельное измерение, в мир, где Великая Пирамида, охраняемая полчищами врагов, вызывает изменения пространства-времени в Fantasy Zone. Нашему герою нужно собрать 5 звездочек чтобы вернуться домой к обеду, где его будет ждать картофельная запеканка с луком!»

Зато красивый вкладыш в подкассетник:



Финальный релиз 2018 года отличается от варианта игры 2016 года наличием AY-музыки, что автоматически перевело игру в 128K и нарисованными неким Игорем Эрразкиным (Igor Eragzkin) заставкой и, вроде как, победным экраном.

Что сказать об этом шедевре современного ретро-игро-строения...

Некое создание шарохается по лабиринту экранов, ищет ключи от дверей и звездочки, которые судя по описанию, должны привести к победе. Главный герой в виде странного яйцеподобного космического корабля, по-видимому под именем Ора Ора, умеет не только ходить на куриных ножках, но еще летать и даже стрелять бесконечными пулями!



В целом игрушка играбельна. Погонял с часок, пока не надоело помирать и начинать все сначала. В начале нам дается всего 9 жизней. Этого маловато, конечно.



Музыка не сказать, что шедевр, но сильно ухо не режет, графика на троечку. А лабиринт простенький, по крайней мере на первых порах. Забавляет инерционное управление кораблика, это добавляет сложности, но при этом несколько отличает от подобных бродилок.

Весьма не понравилось, что на экранах, где три врага одновременно, игра начинает тормозить, но это, конечно Mojon Twins виноваты) Ну и конечно не самым приятным образом радует воскрешение врагов при возвращении обратно на экран.

Резюмируя сказанное приходим к выводу, что перед нами очередной, хоть и крепкий, середнячок. ■



NemoBus

(Black_Cat)

На написание этой статьи меня подтолкнули повторяющиеся последнее время случаи пугающего непонимания принципов работы шины NemoBus, которая является стандартом и базисом для развития всего отечественного спектрального периферийного оборудования. Поэтому, пока это не превратилось в порочную тенденцию, я постараюсь в этой статье максимально популярно объяснить базовые принципы, заложенные в эту шину, а то так не долго дожить и до того, что дважды два станет "гдэ-то сэм-восэм".

Шина NemoBus (пишется слитно одним словом), разработанная Вячеславом Скутиным aka Nemo, является развитием интерфейса периферийных устройств ZXBus, разработанного Ричардом Альтвассером для ZX Spectrum.



Nemo был первым, кто понял основные принципы работы, заложенные Альтвассером в ZXBus, и положил их в основу отечественной шины периферийных устройств NemoBus, ставшей стандартом для отечественных клонов Спектрума. Парадоксально, но никто на Западе так до сих пор и не понял принципов заложенных Альтвассером в ZXBus, в том числе и в самой Sinclair Research после ухода из неё Альтвассера и Виккерса. Поэтому, на Западе до сих пор не научились использовать всё адресное пространство портов Z80, и мучаются, придумывая какие-то дикие интерфейсы по типу внутренних портов AY. Внедряют этот ужас в свои ZX Next'ы, и ещё умудряются этим гордиться. В то время как отечественные разработчики, благодаря шине NemoBus могут совершенно без проблем выбирать любые свободные порты и обращаться к ним напрямую без всего этого бессмысленного западного бреда с адресацией через порты адреса.

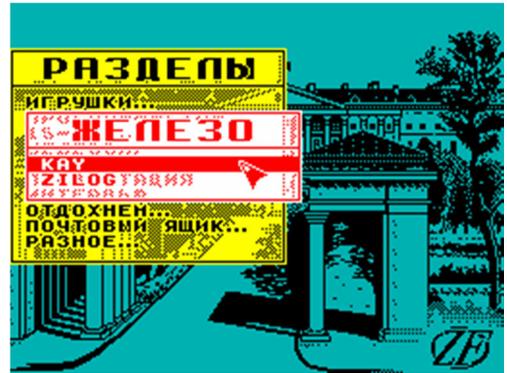


Знание основных принципов ZXBus является базисным знанием для любого аппаратчика, разрабатывающего спектрумовское оборудование, без владения которым он просто не может таковым считаться, как не может быть электронщика без знания закона Ома, или христианина без знания "Отче наш". Для спектрумовского аппаратчика знание основных принципов ZXBus обязано быть абсолютным, таким, что бы разбудив его внезапно среди ночи, он смог мгновенно, без запинки и раздумий выдать их наизусть, как будто от этого зависит его жизнь или смерть!

1. Основные принципы ZXBus.

Существует два основных альтвассеровских принципа, лежащих в основе интерфейса ZXBus и его развития - шины NemoBus:

- 1) **Первый альтвассеровский принцип, или "сигнальный принцип"** - сигнал IORQGE в обязательном порядке включает в себя адресные сигналы и сигнал M1/, и не включает сигнал IORQ/.
- 2) **Второй альтвассеровский принцип, или "принцип приоритета"** - системные порты материнской платы имеют самый низкий приоритет доступа.



Следствия:

- 1) Наиболее низкий приоритет системных портов материнской платы позволяет использовать для них максимально упрощённую дешифрацию.
- 2) Шины и интерфейсы периферийных устройств, не соответствующие основным альтвассеровским принципам некорректно называть "ZXBus", правильно им давать собственное название. В частности, например клоны ZX Spectrum 128/42/+3, Scorpion, Profi не соответствуют основным альтвассеровским принципам. Поэтому, корректно называть интерфейсы и шины этих клонов соответственно ZX128Bus, ZX+3Bus, ScorpionBus, ProfiBus и т.д. Так же рекомендуется применять собственное название в случае отличий в сигналах шины или интерфейса, например ZXBus и NemoBus имеют разные названия, хотя соответствуют основным альтвассеровским принципам.

Объяснение основных принципов шины ZXBus.

Принцип разделения адресного пространства портов ввода-вывода (ВВ) базируется на особенностях таймингов процессора Z80, в частности, на опережающем выставлении процессором адреса относительно сигнала IORQ/, что позволяет произвести его дешифрацию и арбитражное ещё до прихода IORQ/, и таким образом исключить гонки вызванные различиями в схемотехнике дешифраторов устройств. Т.е. ещё до прихода IORQ/ сигналы IORQGE на всех периферийных устройствах уже будут выставлены. Это накладывает ограничения на использование клонов Z80 других производителей или FPGA ядер, которые так же обязаны иметь упреждающее выставление адреса относительно IORQ/. Разделение адреса происходит путём его дешифрации при единичном значении сигнала M1/, и в случае его совпадения - выработке блокирующего сигнала IORQGE для остальных устройств. Учитывать сигнал M1/ при арбитражном необходимо, чтобы исключить блокирование арбитражного сигнала IORQ/ в цикле чтения вектора прерывания.

2. Базовые принципы шины NemoBus.

1) Шина NemoBus основана на разделении адресного пространства портов ВВ между установленными в слоты периферийными устройствами и материнской платой компьютера. Разделение происходит путём захвата адресного пространства портов ВВ устройствами в слотах шины NemoBus, и выражается в прекращении распространения сигнала IORQ/ на слоты с низким приоритетом. Разделение производится с помощью арбитра IORQ/. Такой способ разделения адресного пространства является базовым принципом арбитражного устройств шины NemoBus.

2) Слоты шины NemoBus имеют убывающий приоритет захвата адресного пространства портов ВВ, и по этому признаку делятся на master-слот и slave-слоты с убывающим приоритетом. Наивысший приоритет имеет master-слот, на который непосредственно подаётся сигнал IORQ/ от CPU. Наинизший приоритет имеют порты материнской платы компьютера.

3) Только устройство в master-слоте может выступать задатчиком шины при её захвате.

4) Возможно арбитражное только в циклах записи или чтения. Для арбитражного в цикле чтения в дешифрацию включается сигнал WR/=1, а в цикле записи - сигнал RD/=1. Такое арбитражное приводит к укорачиванию сигнала IORQ/ в противоположных арбитражем циклах - циклах чтения при арбитражном в цикле записи, и наоборот.

5) Кроме функции разделения адресного пространства портов ВВ, арбитра IORQ/ так же может выполнять функцию арбитражного источника вектора маскируемого прерывания. Наивысший приоритет в выставлении на шину вектора прерывания имеет устройство в master-слоте, а наинизший - материнская плата.

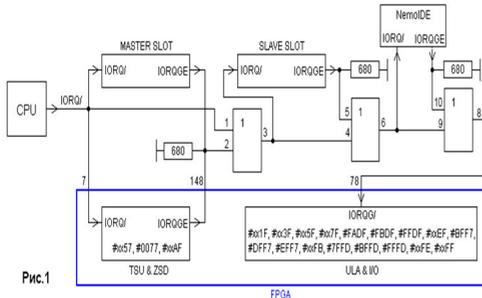
Следствия базовых принципов шины NemoBus:

1) Запрещается буферирование сигналов шины адреса, а так же сигналов M1/, RD/, WR/, IORQ/, т.к. это приведёт к увеличению задержки времени арбитражного, следствием чего могут стать гонки при дешифрации устройств и их некорректная работа.

2) Устройства в слотах рекомендуется располагать в зависимости от полноты дешифрации их сигнала IORQGE, а так же в зависимости от наличия арбитражного только в цикле чтения или записи. Устройства с наиболее полной дешифрацией рекомендуется устанавливать в слоты с более высоким приоритетом, а с наименее полной дешифрацией в слоты с наинизшим приоритетом. Это минимизирует диапазон адресов портов подвергающихся блокировке сигналом IORQGE вследствие неполноты его дешифрации. Устройство с арбитражным только в цикле чтения или записи рекомендуется устанавливать в слот с наинизшим приоритетом.

3) Возможно включение в арбитражное периферийных устройств интегрированных на материнской плате, но только с приоритетом либо ниже чем у master-слота, либо равным ему. Иначе для внешних устройств, предназначенных для установки в master-слот, будет недоступна

возможность полноценного захвата шины с генерацией собственного IORQ/. Т.е. вместо слота, или параллельно ему может быть подключено интегрированное на материнскую плату периферийное устройство. Такое подключение накладывает ограничение - в запараллеленный слот нельзя вставлять устройства, конфликтующие по дешифрации портов с включенным параллельно ему интегрированным устройством.



Пример: На рисунке представлена блок-схема, демонстрирующая разные способы подключения периферийных устройств к арбитру портов BB. Из схемы видно, что часть периферийного оборудования реализована в FPGA, а NemoIDE реализован вне FPGA на материнской плате. При этом реализованные в FPGA устройства TSU и ZSD, подключенные параллельно master-слоту, имеют наивысший приоритет доступа, и используют максимально полную дешифрацию, чтобы захватывать только собственные порты, и не мешать всем остальным устройствам с более низким приоритетом доступа. Остальные периферийные устройства, реализованные в FPGA, подключены совместно с системными портами материнской платы #xxFE и #7FFD, и имеют наинизший приоритет доступа, что позволяет реализовать для них максимально упрощённую дешифрацию, достаточную для того, чтобы не конфликтовать друг с другом и системными портами. NemoIDE включен в арбитражирующее как slave-слот с низким приоритетом, что обусловлено неполной дешифрацией его сигнала IORQGE всего по трём адресам A0-A2. Master-слот имеет ограничения на включение в него устройств, неполная дешифрация портов которых конфликтует с устройствами TSU и

ZSD. Сигналы IORQGE от master-слота и устройств TSU и ZSD соединены монтажно, что допускается, т.к. эти сигналы могут принимать значение только либо логической единицы, либо Z-состояния, и принципиально не могут конфликтовать друг с другом.

4. Перспективы развития шины NemoBus.

За более чем 25 лет существования, шина NemoBus претерпела изменения от v.0.9 до v.1.1, но до сих пор не исчерпала заложенных в неё возможностей. Например, пока отсутствует периферийное оборудование, использующее возможности управления памятью в окне CPU0, или использующее возможность арбитражирующего источника вектора маскируемого прерывания. Тем не менее, этой шине периферийных устройств ещё есть возможности для роста. Уже разработана следующая эволюционная версия шины NemoBus v.1.2 позволяющая добавить Спектруму новые возможности:

- возможность программной работы через шину с внешним контроллером DMA, которому доступна вся внутренняя память компьютера;
- возможность подмены внутреннего менеджера памяти компьютера на внешний менеджер для управления извне через шину NemoBus внутренней памятью компьютера;
- возможность в любом окне подмены внутренней памяти компьютера на внешнюю, управляемую внешним менеджером памяти;
- возможность запуска до 256 изолированных спектрумовских программ в ОЗУ компьютера, без необходимости их переделки, и возможностью мгновенного между ними переключения пользователем, в особом защищённом режиме аппаратной многозадачности - режиме Аппаратных Виртуальных Машин (ABM);

Ознакомиться с более полной информацией по шине NemoBus, а так же текущим состоянием её развития можно здесь: <http://zx.clan.su/forum/7-82-1>



Интервью с WhiteHalt. Пророк или тролль???

(редакция)

В то время как космические просторы бороздит *Tesla Roadster Илона Маска*, а по планете летают крылатые ракеты с ядерными энергетическими установками, мы решили разбавить всеобщий дурдом своим интервью.

Сегодня на вопросы отвечает темная лошадка, латентный аналитик и летописец демосцены – **WhiteHalt**. Такой материал напрашивался давно и, наконец-то, мы решили взять быка за рога!

Ред.: Привет, **Whitehalt!** Для начала признайся чей ты мульт? Ты клон дикого **AAA** или подозрительно тихого **CityAceE?**

WH: Нормальное начало! Что бы я ни сказал – не верьте ни единому слову! Вы собрались брать интервью незнамо у кого и пытаетесь так просто «расколоть» меня? На самом деле я вовсе не клон, я реальный человек из Сибирской глубинки. Работаю не по профилю в одной конторе, ну и иногда подрабатываю на удаленке.

Ред.: Так, погоди, ты нам тут не заговаривай. Если ты настоящий, как тебя зовут? Или твое имя настолько известное, что его просто нельзя раскрывать широкому кругу читателей?

WH: Отчего же! С рождения и по паспорту меня зовут **Максимом**. Очень приятно!

Ред.: Ага, так мы и поверили! Фотку хотя бы покажи!

WH: Фотографию паспорта я посторонним не показываю...

Ред.: Мы не посторонние! А кто два года печатал твои анализы (как их иначе назвать) в нашем ЗаRuleм???

WH: Ладно, вот вам фотка, сделана она лет пять назад в селе Новоульяновское Барабинского района у знакомого дома. Это около 300 км от **Новосибирска**.



Ред.: Фото - это хорошо, но еще ничего не доказывает. Почему ты скрываешься от публики?

WH: Кто скрывается? Пишите в редакцию, пообщаемся через журнал, через **SibNews**.

Ред.: Ты не понял, почему тебя нет в соцсетях, на форумах и так далее?

WH: Если честно, мне на это просто не хватает времени. Жизнь в области идет в своем ритме. Есть работа, а после нее дом, где всегда есть чем заняться. Мы ведь живем не в квартирах, а в домах. Вы, городские, называете их коттеджами. Можно сказать, что я живу в коттедже **150 кв.м**. После всего этого перед сном хорошо если остается полчаса на чтение новостей. До остального просто руки не доходят.

Ред.: Кстати, насчет «руки не доходят»... Ты вообще женат, дети есть? А то придется с тобой за руку здороваться где-нибудь...

WH: Очень смешно, «дорогая %Неять редакция». Не волнуйтесь по этому поводу, у нас тут овец полно, а для рук и другое занятие найдется!

Ред.: А на вопрос ты так и не ответил!!!

WH: Это мое право. Следующий!

Ред.: Всего 5 минут с тобой болтаю, а уже устал. Ты откуда такой умный взялся?

ВН: Умный я был с детства, а получал высшее образование в **НЭТИ** (ред.: сейчас НГТУ – Новосибирский государственный технический университет) на факультете, который сейчас называется прикладной математики и информатики. Именно там я раскрыл свои таланты в области системного анализа и комплексного подхода при решении различного рода задач.



Ред.: Прекрати, мы думаем, этого достаточно. Понятно, что ты человек с огромным самомнением. Но в жизни ты какой? Как в сети - шибко заумный или рубаха-парень?

ВН: Так, я не понял. Вы уже не в первый раз грубите. Если на вашей стороне так бесится **BlastOff** из-за моих слов про накрутку голосов, то пусть выпьет настой шиповника или другую гомеопатию. Правду нужно воспринимать достойно!

Ред.: Хорошо-хорошо, мы снизили градус дерзости **BlastOff'a** путем поднятия его градуса и готовы продолжить. Расскажи, почему ты считаешь себя гуру демосцены?

ВН: Я не считаю себя гуру, просто слежу за событиями и делаю выводы. И часто получается так, что мои выводы оказываются пророческими. К счастью или к сожалению, пока не знаю.

Ред.: Некоторые твои пророчества на самом деле оказались правдой. Как считаешь, в этом причина того, что тебя невзлюбили и демосценеры **хайпа** и **AAA**?

ВН: Невзлюбили? Странно было бы, если было бы иначе. Но я понимаю эту часть спектрум-населения. В них нет той частички терпения и

доброты, которая была присуща прошлому поколению активных спектрумистов. Всех их испортил интернет. Все они тролли. А насчет того, что я успел напророчить, то это просто логические умозаключения, а не происки злых планетян.

Ред.: То есть ты сам себя троллем не считаешь и относишься к старому поколению?

ВН: Ну какой из меня тролль? Я же в сети не строчу комментарии, не сижу на форумах и не участвую в галактических срачах. А вот вопрос про старое поколение мне не очень льстит. Не такой уж я и старый! Но со спектрумом знаком давно и очень люблю эту платформу.

Ред.: В своих материалах ты неслестно прошелся по разным известным личностям сцены. Не боишься, что тебя «выследят по айпи»? :)

ВН: Что за бред? Пусть они меня боятся!

Ред.: Действительно, после первых публикаций про демосцену пошла волна диких комментариев, а особенно от **хайпа** и **AAA**. Мы даже подумали, что они объединятся для борьбы с тобой. Как думаешь, могло ли такое произойти?

ВН: Ерунда все это. Нет общности в этих так называемых «демосценерах». Говорю же - они просто тролли. Да, иногда от них появляется прод, а иногда даже годный. Но сделать что-то серьезное, объединившись, они не в силах.

Ред.: Наверняка, кроме ненавистников, у тебя есть ещё и поклонники. Смог бы ты собрать из них собрать команду и творить прод?

ВН: Поклонники? Вы верно шутите!! Я с ними не знаком, но если вдруг мой «фан клуб» объявится, то я конечно буду несказанно рад. А вот собрать команду, это не ко мне. Я одиночка по сути.

Ред.: Кстати, характерная черта личностей, которые вовремя «выстрелили» и находятся у всех на слуху - одиночки. Таких как ты можно перечислять очень долго, например, **Медноногов**, **CityAceE**, **nyuk**, **AAA** и так далее...

ВН: Очень приятно, что меня сравнивают с уважаемыми и известными на Спектруме людьми. Только, пожалуйста, уберите из этого списка **AAA**. Я совершенно не похож на этого страдающего человека. Любой здравомыслящий человек уверенно скажет, что после закрытия «запилятора», **AAA** существенно двинулся умом.

Ведь он неплохо прокачался на волне созданных в «запиляторе» демок. И поначалу это на самом деле выглядело необычно, привлекательно. Но поддавшись на провокации, он начал использовать этот светлый инструмент для создания оскорблений в извращенной форме. Вполне логично, что его недалекий мозг не смог переварить потерю «запилятора» и случилось то, что мы наблюдаем и по сей день.

Ред.: Не обижай AAA, он пишет нам статьи в журнал и SibNews!

ВН: Ребята, такие статьи способен написать любой взрослый образованный человек. Тот факт, что вам много пишет AAA и BlackCat, не делает их особенными.

Ред.: Ладно, оставим эту тему в сторонке. Лучше расскажи читателям о том, когда ты познакомился со Спектрумом. Как это было?

ВН: Да в общем-то ничего особенного и оригинального. В начале 90-х у нас в поселке появились комерсы. Они, вроде как, катались по области и продавали Спектрумы с новосибирского завода. Кажется, это был «Север», клон ZX Spectrum 48K. Ну и ПО к нему. Приезжали они примерно два раза в месяц. Люди съезжались из ближайших деревень, и толпа собиралась огромная!

В общем отец загорелся желанием и в один прекрасный день мы приобрели этот компьютер! Счастья было немерено! Отец у меня отлично разбирался в электронике и проблем с подключением не возникло.

Кстати, через пару лет мой отец как-то раздобыл заказ на сборку самопальных спектров, сейчас даже не вспомню их название. Вот тогда я научился держать паяльник в руках. Было интересно.

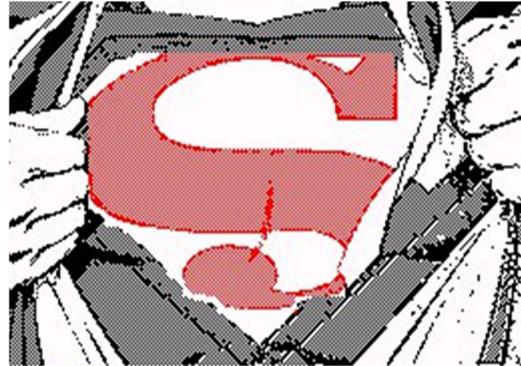
Сейчас, конечно, многое забыто, но у меня до сих пор работает Пентагон 128K с TR-DOS.

Ред.: А чем ты занимался на Спектруме? Какие-нибудь программы писал?

ВН: Чаще играл, как и большинство детей. Ничего серьезного не написал. На бейсике что-то набирал из книжек. Да и та мелочевка уже пропала. Все было на кассетах.

Правда уже в настоящее время, когда проснулась ностальгия, я решил поучаствовать в Crazy Siberian Party. А так как с кодом на ассемблере у меня все не

очень хорошо, я использовал Crazy Demo Maker by Nyuk (запилятор), да и конкурс как раз назывался CSP-Zapil. Работу я назвал «Рождение легенды». В принципе времени на работу ушло не много, пару дней всего, но народ проголосовал за нее и в итоге у меня третье место.:



Рождение легенды

На следующем демопати Crazy Siberian Party, тоже поучаствовал. Но уже как художник. Хотя никогда не отличался умением рисовать. Было на самом деле очень сложно. А времени заняло примерно две недели. Для работы я выбрал фильм «Экипаж». Там конкурс был тематический – что-то из кино нарисовать.

Занятое пятое место меня скорее порадовало, нежели огорчило. Все-таки первый опыт рисования полноэкранный, да еще и цветной картинкой.

Ред.: А в CSP'2018 участвовать планируешь?

ВН: Не исключено! А какие там конкурсы будут?

Ред.: Про конкурсы можно будет узнать из этого номера ZaRulem.

Почему бы тебе не приехать к нам на пати? Вроде же не далеко обитаешь.

ВН: Ничего обещать не могу. Лето у нас горячая пора. Но очень хочу со всеми познакомиться лично!

Ред.: Будем ждать! Спасибо за этот разговор и надеемся на дальнейшее сотрудничество!

ВН: Я с удовольствием продолжу наше сотрудничество. ■



Crazy Siberian Party'2018.

Правила проведения

(редакция)

1. Общие правила проведения пати

1.1. Пати **CSP'2018** состоится **28-29 июля 2018** года в городе **Новосибирске**. Официальная часть традиционно состоится в первый день **CSP'2018**.

1.2. Площадка мероприятия условно разделена на **Party-place**, где производится показ конкурсной программы и **Drink-place** – место проведения высокоинтеллектуальных и других дискуссий (бухлозона). **Party-place** является неотъемлемой частью **Drink-place**.

1.3. Все представленные работы будут подвергнуты предварительному отбору. Организаторы вправе отклонить работу в связи с низким качеством, нарушением действующего законодательства, при наличии нецензурного или оскорбительного содержания. Работы, направляемые на **CSP'2018**, не должны ранее демонстрироваться широкому кругу людей. В связи с ограниченным временем проведения официальной части организаторы вправе утвердить сокращенный список работ для показа на **Party-place**.

1.4. Ответственность за использование материалов, защищенных авторским правом, несет автор работы.

1.5. Представленные конкурсные работы могут тиражироваться и распространяться организаторами **CSP'2018** без дополнительных согласований с авторами.

1.6. Присутствие автора работы не обязательно, но крайне желательно.

1.7. Организаторы приложат все усилия для формирования наградного фонда.

1.8. **CSP'2018** является некоммерческим мероприятием.

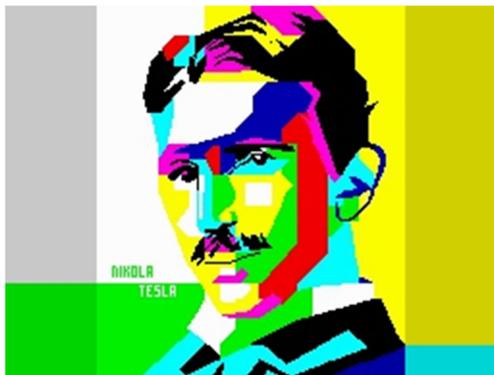
2. Определение победителей

2.1. Победители конкурса **GFX-compo** определяются по результатам онлайн-голосования на сайте <http://events.retroscone.org>.

2.2. Среди всех присутствующих на пати также будет проведено дополнительное голосование на «приз зрительских симпатий». Данное голосование не будет учитываться при определении победителей посредством онлайн-голосования.

2.3. Победители по конкурсам **MegaPaint** и **OpenAirCraftCompo** определяются исключительно по результатам голосования среди присутствующих на пати. Онлайн голосование по данным конкурсам проводиться не будет.

2.4. Победители по конкурсам **ZX-GameBattle** и **NES-GameBattle** определяются в соответствии с набранными игровыми очками.



3. Регистрация и приём работ

3.1. Регистрация работ– обязательна! Приём и регистрация работ на конкурс **GFX-compo** производится по электронной почте not_soft@mail.ru и посредством сайта <http://events.retroscone.org>.

3.2. Прием работ на конкурс **GFX-compo** будет завершен за 2 дня до начала пати – **26 июля 2018 года до 21:00 МСК**.

3.3. Обязательным условием регистрации на конкурс **GFX-compo** является описание работы с указанием сетевого псевдонима автора (ник-нэйм), группы (при наличии), названии работы, контактный

адрес электронной почты. Реальные ФИО и другие данные указываются автором по желанию.

3.4. Регистрация работ и участников на конкурсы **ZX-GameBattle**, **NES-GameBattle**, **MegaPaint** и **OpenAirCraftCompo** осуществляется непосредственно на **CSP'2018** путем собеседования.



4. Конкурсная программа

4.1. GFX-compo

Принимаются работы для платформы **ZX-Spectrum**.

Тематика конкурса: свободная тема.

Стандартный экран (6144 или 6912 байт, допускается формат **53c**, другие форматы графики не принимаются, в том числе с использованием **Flash**).

Формат предоставления работы – изображение на указанную тему в формате **scg** и/или **png (jpg)**.

Конкурсная работа не должна содержать логотипа и подписи автора/группы.

Не допускаются изображения порнографического содержания (не путать с эротикой).

Присланные работы будут распечатаны на бумаге размера **20x30** сантиметров и размещены на **Party-place**.

Голосование непосредственно на мероприятии будет производиться путем наклеивания стикера на оборот понравившейся работы. Победители будут определены количеством стикеров у каждой работы. И это будет так называемый «приз зрительских симпатий»!

При создании работы необходимо учитывать, что при распечатке **RGB** нет, только **CMYK**.

4.2. ZX-GameBattle

Соревновательный конкурс. Проводится только на **Party-place**.

Участвуют все желающие из числа посетителей **CSP'2018**.

Конкурс на зарабатывание наибольшего количества игровых очков при игре на компьютере **ZX Spectrum** (или аналогичном).

Конкурсная игра будет объявлена после окончания регистрации на конкурс.



4.3. NES-GameBattle

Соревновательный конкурс. Проводится только на **Party-place**.

Участвуют все желающие из числа посетителей **CSP'2018**.

Конкурс на зарабатывание наибольшего количества игровых очков при игре на игровой приставке **Dendy** (или аналогичной).

Конкурсная игра будет объявлена после окончания регистрации на конкурс.

4.4. MegaPaint

Проводится только на **Party-place**.

Всем участникам конкурса раздаются фанерки с разлинованной бумагой (она будет разлинована под формат **спектрумовского** экрана) и карандаши с ластиком, а также фломастеры черного цвета для окончательной доводки изображения.

Задача - в течение пяти нарисовать оригинальный спрайт.

Голосование будет проведено непосредственно на мероприятии и будет производиться путем

наклеивания стикера на оборот понравившейся работы. Победители будут определены количеством стикеров у каждой работы.

4.5. Опен эйр крафт конкурс

Принимаются работы, выполненные участниками **CSP'2018**, либо их родственниками/знакомыми.

Тематика конкурса: *Скатерть-самобранка*.



Краткое описание:

Вы всегда мечтали поучаствовать на конкурсе в какой-нибудь пати, но не хватало навыков программирования, музыкального слуха или художественного взгляда? На **CSP'2018** доступна уникальная возможность показать свои (и не только свои) таланты! Мама готовит вкуснейшие маринованные огурчики? Лучший друг пасечник угощает мёдом? Тёща – специалист по ядрённому домашнему уксусу? Несравненная аджика и горчица получается только у вашей супруги? Принесите всё с собой на **CSP!!!** Дегустируем, пробуем, делимся рецептами, мнениями, определяем победителей!

Победитель определяется путём голосования исходя из громкости аплодисментов (одобрительных криков, свистов, сытой отрыжки и т.д.) по каждой из представленных конкурсных работ.

Конкурсная работа должна иметь наименование с обязательным указанием автора.

Допускаются работы порнографического содержания).■



Реклама.

Магазин разливного пива «Пивзавод»

Уютный магазин импортного и отечественного разливного пива с более чем 10-летней историей, который предоставит Вам хороший выбор только свежего разливного пива, кваса, сидра и всевозможных закусок.



Концепция пивного магазина «ПИВЗАВОД» основана на предоставлении возможности нашим гостям найти для себя любимую марку холодного пива, выбрать качественную рыбу и закуску к пиву на любой вкус быстро и в комфортных условиях, так как находимся всегда по пути к Вашему дому.

Назовите кодовую фразу «Я из клуба спектрумистов» и получите скидку на разливное пиво.

Магазин хорошего пива и пивных закусок «Пивзавод» открыт ежедневно с 10 до 22 часов по адресу г. Новосибирск, ул. Советская, д. 8, эт. 1■

Над номером работали:

Редакторы: BlastOff, WBR.

Техническая поддержка: Djoni, ОТО-ман.

Здесь мог бы быть: МАХХИМУМ.

Помощь в оформлении обложки: очаровательная Настаси!
Благодарим авторов статей за предоставленные материалы!!!

Контакты редакции:



not_soft@mail.ru



blastoff@rambler.ru



vk.com/prospesey



206570796

© NOT Soft Новосибирск апрель 2018 г.