



**За Рулем**  
**ProSpecyPaper #13**  
**[печатное слово]**



## От редакции

**П**риветствуем всех почитателей бессмертного творения Клайва Синклера в 13 номере новосибирского печатного издания «ZaRulem Печатное Слово»!

В редакционной колонке первого номера 2015 года хочется подвести некоторый итог года прошедшего. Сразу скажу, что 2014-ый выдался на удивление интересным на события в Западной Сибири.

Начну по порядку. В начале 2014 года группа NOT-Soft собралась в полном составе и приняла решение о возобновлении выпуска своего печатного издания. И уже в марте первый, после долгого простоя, выпуск увидел свет. Скучная реакция на появление номера была ожидаема и это не стало преградой для дальнейшей работы. В итоге было выпущено еще два номера со строгой периодичностью - раз в 4-ре месяца. Хочется надеяться, что и этот год пройдет так же плодотворно.

Еще из значимых для всей Сибири событием стала победа Дениса Грачева в конкурсе Retro Games Battle'2014, а для нас - еще и его переезд в Новосибирск.

Знаковым событием ушедшего года стало появление очень примечательного мероприятия - городской конкурс ретро игр "RETRO 8bit GAMER" (г. Барнаул), который был организован нынче известным игроделом Алексеем Кашкаровым (kas29) со своими единомышленниками. В 2014 году было проведено два таких конкурса и, я очень надеюсь, что они не станут последними, а перейдут в разряд периодических событий и займут достойное место в «календаре спектрумиста».

Конкурс "RETRO 8bit GAMER" не стал единственным событием в Сибири в ушедшем году.

Традиционный слет спектрумистов-сибиряков «Crazy Siberian Party» не стал, к сожалению, самым масштабным, но Новосибирск посетило несколько человек, ранее на тусовке не бывавших. А это, согласитесь, весьма положительно! Кроме того, на CSP'14 было таки принято решение об изменении формата проведения пати (подробнее об этом читайте в текущем номере).

Еще хочется отметить, что появилась активность у людей, которые, как казалось, уже давно забыли и забыли на Спектрум. Так, художник группы ERA CG из г. Бердск, Колесников Евгений (Buddy), внезапно принял участие в «CC Winter/DiHalt 2015 Lite», где занял почетное второе место.



«Pirate», Buddy^ERA CG

Кроме того, группа ERA CG ведет работу по созданию ремейка своей старинной демоверсии игры «12», презентованной на CSP'2005. Пожелаем ребятам скорейшего завершения игрушки и ждем ее презентацию на CSP'15!

Еще один человек из Новосибирской области (к слову, весьма активный пользователь форума zx.pk.ru) проявил активность в участии в конкурсных мероприятиях – Глызин Павел (ZX\_NOVOSIB). Он предоставил свою игру «Jucha» на конкурс «ZX Basic Game Compo». К сожалению, игра не заняла призового места, но главное ведь – участие! Добавлю, что игра была написана в стародавние времена, когда деревья были большими).

Игра написана давным-давно, когда мне было лет 16. Писалась для аудитории 2 человека. Откуда и специфические термины и шутки понятны только мне и двум моим друзьям. Сюжет основан на местном фольклоре. В игре есть загрузка/запись)))

буква "ю" — это симе.шифт+2  
"ч" — симе.шифт+h  
писать желательно нижним регистром

слово "полтинник" похоже надо писать с одной н.  
в самом конце не обойтись без бутылки.  
ее бесполезно искать, ее надо просто взять

Включать такую "игру" в конкурс или нет — это на усмотрение организатора)))

В оригинале был финалcut с кодовой вставкой из проги "22 любовные позиции."

«Jucha», ZX\_NOVOSIB

Не могу обойти стороной еще одно событие — в октябре 2014 года группе NOT-Soft исполнилось 15 лет! Это дело было отмечено в баре презентацией 12-го номера и простеньким записочным гифтом).



«Gift15NS», wbr^NOT-Soft

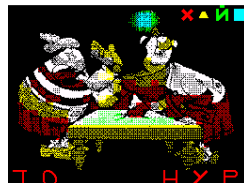
Начало же 2015 года ознаменовалось появлением одного интересного по задумке ресурса — Нуре.

Для справки:

«Хайп — это площадка для публичного выражения мыслей и обмена контентом, среди людей, которые с тобой в одной теме. Тема — всё, что относится к ретрокомпьютерам и творчеству, связанному с ними, т.е. — демосцена, программирование, создание музыки и графики для ретрокомпьютеров, а также другие, близкие к этому темы».

Сразу скажу, что я не восторге от его появления, так как потенциальные авторы статей для ZaRulem пишут туда. И много, надо сказать, пишут. Поэтому ссылку на ресурс приводить не стану).

Кстати, в своевременно организованный ААА «Детский виртуальный конкурс Fax to Hype!», от меня лично было направлено высокохудожественное записочное поделие под названием «Fax2Hype», занявшее второе место.



«Fax2Hype», wbr^NOT-Soft

Вот, вроде и все основные итоги за прошедший годовой период, теперь спокойно можно перейти к чтению номера.

С уважением, WBR^NOT-Soft

## Содержание номера:

CrazySiberianParty'2015	3
Спектрумист 2014 года	5
Народные промыслы	8
Обзоры игр	12
Секретная карта «Mystery»	15
Kaytagon	17
История создания «КОСМОСмегадемо»	21
Калькулятор МК-52	26
Проба пера	28
SpriteWord	30





## Crazy Siberian Party'2015

(wbr^NOT-Soft)

**У** интерес к ежегодному сборищу спектрумистов Сибири - Crazy Siberian Party (далее – CSP) не угасает уже 15 лет, и уже не первый год поднимается вопрос о проведении мероприятия в новом формате.

Итак, что же такое CSP?

В электронном журнале Deja Vu #08 был опубликован материал о планируемом пати (автор Daniel/PGC/BDA). Вот выдержка из этой рекламы:

«Спешу сообщить, уважаемые читатели DEJA VU, что летом 1999 г. в славном городе Новосибирске состоится грандиозная тусовка:

### Crazy Siberian Party'99 (CSP'99)

Несколько лет подряд все спектрумисты Сибири обламывались, и просто по финансовым причинам не могли добраться до Питера или Москвы. А желание, конечно, было! И вот, наконец, у всех сибиряков и жителей близлежащих областей появился шанс поучаствовать в тусовке, которая обещает быть насыщенной народом из: Новосибирска, Барнаула, Бийска, Томска, Красноярска, Горно-Алтайска, Омска и т.д., и, конечно, из Кемерово! Естественно, приглашаются все желающие из других регионов!

Организатором данного мероприятия является Sobos/Area Software при моральной поддержке FLASH и Binary Dimension Association. Ориентировочно, CSP'99 состоится в августе (это уже традиция), конкретную информацию ищите в "сетках" и СМИ для ZX-Spectrum. На party, скорее всего, никаких конкурсов проводиться не будет, а будет просто просмотр работ (любого плана), которые привезут с собой участники CSP'99. Так что, готовьте: демы, интры, GFX, Muzak (для AY, Covox, SD, GS, Beeper:) Место проведения пока тоже не ясно. Это тоже может настораживать! Будем надеяться, что организаторы выпустят Info CSP'99

и распространят его, где это возможно! Пожелаем удачи организаторам, да пребудет с вами Бог...»



Итак, теперь все мы знаем, что CSP состоялось и прочно вошло в график спектрумовских мероприятий Сибири, несмотря на отсутствие какой-либо конкурсной программы.

Вопрос об изменении формата проведения party регулярно поднимался в течение последних 10-ти лет, но дальше разговоров дело не двигалось. Не было людей, готовых взять на себя организационные вопросы. Более того, многих не устраивало предложение изменения места проведения тусовки, так как берег реки Оби стал для завсегдатаев уже почти родным!

В 2014 году группой NOT-Soft таки было принято решение об организации CSP в новом формате и от расплывчатых идей мы перешли ко вполне конкретным действиям.

Все поступившие предложения были записаны и обдуманы аналитическим отделом группы. По результатам внутренних обсуждений принято решение провести CSP'2015 в формате open-air party с учетом опыта наших друзей из центральной части России.

Итак, мы предлагаем следующие основные положения:

- разделить первый день CSP на две части, которые будут проходить параллельно в нескольких метрах друг от друга: party-place, drink-place, при этом место встречи остается неизменным – берег реки Оби Северо-Чемского жилмассива с живописными

видами на остров Кораблик и прекрасный Бугринский мост;

- участникам CSP будет предоставлена возможность свободно перемещаться между площадками, при условии вменяемости;

- party-place будет оснащена вместительным шатром, компьютерной и звуковой техникой, источником электроэнергии;

- drink-place будет оснащена едой и напитками и сопутствующими товарами.

- рассматривается вопрос об организации online трансляции.

Ввиду того, что летний период всегда отличается повышенной частотой проведения различных пати, нами принято решение о нецелесообразности проведения большого количества конкурсов, но и без них остаться тоже нельзя:

Теперь немного подробнее о них.

1. **ZX Game Battle** - конкурс на зарабатывание наибольшего количества игровых очков за отведенное время при игре на реале (ZX-Evolution). Конкурсная игра будет объявлена в момент проведения конкурса;
2. **NES Game Battle** – аналогичный вышеуказанному конкурс, но проводимый на Денди. Конкурсная игра также будет объявлена в момент проведения соревнования;
3. **GFX-compo** – конкурс тематического рисунка, стандартный экран 6912, без всяких дополнительных извратов. На данный момент рассматривается тема «Русская литература», т.к. 2015 год у нас таким объявлен (Указ Президента РФ от 12.06.2014 №426 «О проведении в Российской Федерации Года литературы»).
4. **CSP-Zapil** – конкурс запиляторных демо, также посвященных какой-либо тематике (если будет достаточное количество демо, то потом можно будет и тематическое мегадемо записать по примеру «КОСМОС megademo»/AAAband).
5. **AY-mixcompo** - AY-ремикс какой-либо известной музыкальной темы.

Кроме того, в перерывах между конкурсами планируется

- звуковое оформление площадок (AY);
- показ лучших демо на ZX;
- небольшая выставка ретро-компьютеров.

Продолжительность работы party-place предполагается около 3-4 часов, во избежание порчи и утраты техники.

Конечно, вся указанная программа является примерной и будет корректироваться с учетом поступающих предложений и замечаний, но в целом, концепция проведения CSP'15 нам представляется именно такой.

В настоящее время ведется обсуждение этой темы по следующим адресам:

<http://vk.com/prospeccy>

<http://zx-pk.ru/showthread.php?t=24670>

Любые предложения по проведению конкурсной программы, о желании поучаствовать в роли организатора также принимаются и на электронный адрес группы NOT-Soft: [not\\_soft@mail.ru](mailto:not_soft@mail.ru)

Мы ждём также интересных предложений о не относящихся к компо конкурсах, это могут быть тесты на эрудицию, небольшие лекции на компьютерную тематику (не более 10-15 минут), рассказы из жизни, юмористические миниатюры, танцы и многое другое!

Кроме того, рады рассмотреть предложения об оформлении party-place (воздушные шары, ленты, плакаты и т.д.).

В связи с тем, что организация и проведение CSP является накладным мероприятием, мы будем рады также и любой финансовой поддержке, поэтому о желании спонсорства предлагаем сообщать заблаговременно по координатам, указанным выше.

Наиболее активные участники конструктивного обсуждения CSP ВКонтакте и на форуме, а также люди, предоставившие свою помощь в организации CSP, получают памятные призы!

**P.S.** Окончательный вариант программы и правила проведения CSP'15 будут опубликованы ориентировочно в мае 2015 года.



## Спектрумист 2014 года

по версии газеты *ZaRulem Печатное Слово*.

(редакционная комиссия)

**М**ного наделал шума топик Kakos\_nonos'a «Спектрумист 2014» на форуме zx.pk.ru. Даже после подведения итогов опроса споры и ругань по вопросу лучшего спектрумиста за 2014 год не утихли, а скорее даже разгорелись с новой силой.

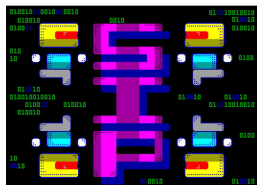
Немного поразмышляв, редакция газеты *ZaRulem* приняла решение о создании своего рейтинга.

Рейтинг было решено поделить на следующие номинации: **Игродел года**, **Демомейкер года**, **Художник года**, **Железячник года**, **Эмуляторщик года** и **Активист года**.

Решение о победителе в каждой номинации принималось редакцией коллегиально. По каждому победителю мы постарались кратко объяснить наше решение. Призов не обещаем, но уважает вас от нас и уважаю! Спасибо, что вы есть!

Итак. Первая номинация в первом рейтинге газеты *ZaRulem* будет «игродел года». А первой она будет потому, что изначально компьютер ZX Spectrum был самой игровой платформой в мире.

### Игродел года – Грачев Денис



*S.I.P.*



*Gravibots*



*MultiDude*

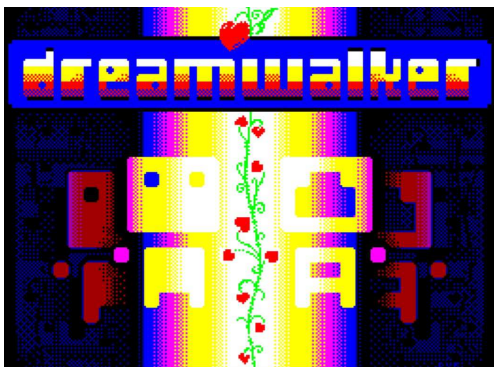


*Sector: Invasion*

В 2014 году на весь необъятный мир Спектрума прогремело имя Дениса Грачева из г. Бийска (ныне проживает в г. Новосибирске). В течение года им было выпущено 5 игр (*DreamWalker*, *Gravibots*, *Sector: Invasion*, *MultiDude*, *S.I.P.*). В каждую из них, по словам самого Дениса, вложено очень много труда и времени, с учётом того что он инженер, а не программист.

Небольшая справка – Грачев Денис, инди-разработчик игр, фанат ретро платформ. Входил в группу *Masters Company Ltd*, в настоящее время состоит в группе *RetroSouls*.

Широкую известность в наших кругах он получил благодаря победе в конкурсе разработчиков игр на платформе ZX Spectrum, проводившегося в марте 2014 года - *Retro Games Battle'2014*. На этом конкурсе Денисом было выставлено две работы, одна из которых и заняла первое место («*DreamWalker: Alter Ego 2*»).



Кроме того, он приложил руку к адаптации 2-х новых игр в мультicolore под временяки Пентагона (*El-Stompo* и *Sun Bucket*).

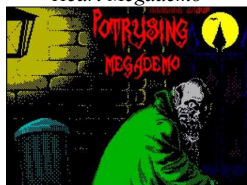
Демомакер года – Алексеев Алексей (AAA)



Heart Megademo



Best Animation Megademo



Potrysing Megademo



Kosmos Megademo

Москвич Алексей является организатором и идейным вдохновителем сценовой международной группы - AAABand Group. Целью группы является производство музыкальных демонстраций для современных моделей Спектрума.

AAA (он же MEDIKAMENT, он же 3A Soft) в 2014 году стал недостижимым по количеству продукта, который был выпущен им в свет. Большая часть демонстраций была выпущена благодаря появлению Crazy Demo Maker (генератор исходников демы для ZX-Spectrum 128, состоящей из заставки, анимации, скролла и музыки, автор - nyuk). Более расхожее его название – демо-запильатор.

В 2014 году Алексей стал одним из вдохновителей проведения Zapilator Compo (виртуальное компо по запилыванию дем с помощью автосборщика Crazy Demo Maker, проводилось 27-28 сентября 2014 года) и стал его победителем, заняв первое место в номинации «Enhanced zapili» и второе, третье в номинации «Pure zapili».

В общем, посмотрите на примерный перечень работ, в создании которых принимал участие Алексей в 2014 году, и вы поймете, почему он в нашем рейтинге первый (и это не считая его объемных и очень интересных статей в 3aRulem):

Heart Megademo, Best Animation Megademo, Kosmos Megademo, Potrysing Megademo, Pixel Demo, Churki Nahui!, GENS Mini Demo, Verter Demo ), Suka, Mario w Gowno!, Goblin Luche Ne Zli AAA!!!, Goblin Cars, Unbelivershina, CS Ahuiwating MD, Goblin Love Pouet Member's, Ultra Small Fuck to Goblin, Family Goblin, Holocaust Glitch, Goblina

Priwet ), Possat Begu Suki!, Priwet Dolbayeby!, Kirby, Las Parts, Max Iwamoto, 3D Rotatate, Zapili mne demu Pifagorych!, Nedo Demo 3, Koshka Zapila, 27/09/2014, Viktor2312 Fuck\_new, Elite VII, AAA Kosmos, Kosme, Kosmos Zapil, BelkAm Zayapilyator Compo, Comming Soon Zapilyator, Party 2014, Death The Kid, Comming Soon Zapilator Party 27.09.2014, Fantasy World Rizzy, Game Boy Advance, Chucha Girl, Pismo Compitentu ), Loshadka Demo, Hello VBI!, Good Green Men, Big Very Maza Fuck null devishe, Solnyshko, XAMOB K CTEHE!, Pisyn Demo, Banan Demo, Le Bourgoche, Big Fuck For Viktor2312, Homer After Party, Second Reality...

Художник года – Дмитрий Бахтин (Dimidrol)



Bear

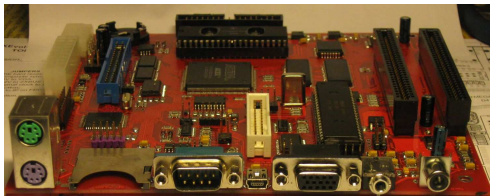


Vikings

Этот художник по праву может называться художником года! В 2014 году у него за плечами участие в пяти конкурсах и из них две победы: на DiHalt Lite 2014, с работой «Vikings» и на Multimatograf X, с работой «Bear» и одно второе место в 3BM OpenAir 2014, работа Good morning.

В 2014 году таких высоких результатов не добился больше никто.

Железячник года - MV1971



Думаю, что многие согласятся с утверждением, что самый популярный на сегодняшний день клон Спектрума – это отечественная разработка от команды "NedoPC" - ZX-Evo.

И сообщение, опубликованное в начале прошлого года о том, что плата ZX Evolution больше не будет



производиться силами CHRV, повергло многих спектрумистов в уныние. Однако примерно месяц спустя, выпуск компьютера был возобновлен независимым производителем из Новосибирска - MV1971 (Виталий Михальков). Эта новость стала одной из самых радостных в 2014 году.

Кроме того, силами MV1971, производится огромное количество другого железа для Спектрума, о чем более подробно можно узнать на «Барахолке» форума zx.pk.ru.

## Эмуляторщик года – Лисицын Василий (Lisitsin Development)



Уже в далеком 2012 году Василий из Рязани показал миру первую ревизию ASPECT 128 AVR ZX Spectrum. Устройство представляло из себя полноценный программно-аппаратный эмулятор ZX Spectrum.

Со временем к компьютеру была прикручена поддержка AY и SD-card и написана для этого дела оболочка - SD DOS.

В 2014 году появилась вторая ревизия этой замечательной реплики Спектрума - ASPECT 128 AVR ZX Spectrum V2.0.

Сегодня уже поддерживаются такие модели Спектрума, как Pentagon 128K, ZX Spectrum 128K, ZX Spectrum 48K, ZX Spectrum +2, ZX Spectrum +3, ZX Spectrum 48K`2006, OPEN SE BASIC 128K, OPEN SE BASIC 48K.

Почему мы считаем этого человека эмуляторщиком 2014 года? Да потому, что он кроме эмуляции в коде еще и эмуляцию в железе материализовал и все это дело активно развивает.

## Активист года – Кашкаров Алексей (kas29)



Kas29 из Барнаула известен, как игрок и движок Arcade Game Designer ("The lost island", "R2-D2(exam)", "Hedgehogs", "Catch a hare", "Mystery" (Тайна)).

Но не за эти достижения Алексей достоин звания «Активист года». В течение 2014 года Алексеем и его друзьями (к слову – не спектрумистами), было организовано и проведено два очень примечательных мероприятия – первый и второй городские конкурсы детских компьютерных ретроигр «RETRO 8bit GAMER». В конкурсе были представлены две 8-ми битные платформы – Спектрум и Денди.

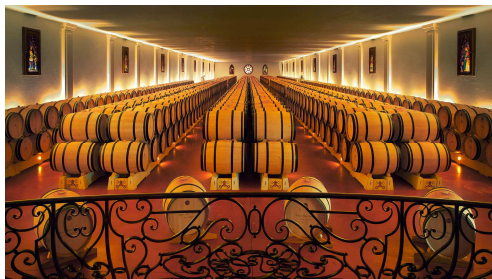
Главной мыслью организации конкурса было решение о необходимости показать детям, что можно выбирать игры своего возраста, в которых нет кровавой бойни и жестокой резни. Алексей Кашкаров говорит, что на заре компьютерных игр они были гуманнее и не разрушали детскую психику, с чем я полностью согласен. А как показал конкурс, современные дети даже не знают таких игр, для них это открытие чего-то нового и неизведанного.

Мне посчастливилось побывать на втором конкурсе и я своими глазами видел восторг детей и счастливые лица их родителей!

**P.S.** Вот таким нам показался список лучших спектрумистов прошедшего года!

Очень приятно было видеть в 2014 году высокий уровень активности на любимой платформе! Мы очень надеемся и верим, что 2015 год станет еще более продуктивным и богатым на события!





## Народные промыслы.

### Часть четвертая.

### Рецепты напитков.

(BlastOff® NOT-Soft)

**П**олучив приличные объёмы вкуснейшего и облагороженного дистиллята, начинающий деятель задаётся вопросом: что же с этим счастьем делать дальше? В данной статье я расскажу о несложных рецептах напитков, которые опробованы лично мной, а также моими друзьями. По своей сути данные напитки представляют собой настойки на одном виде спирта, а более сложные рецепты я оставляю для следующей статьи. Здесь я буду использовать только сахарный самогон, так как при должной очистке он почти не обладает посторонними запахами, которые могут повлиять на органолептические показатели готового продукта. Чувствую, как у читателей уже руки потянулись к бутылке (и мерному стакану!), поэтому не буду затягивать.

В статье «Созревание спирта» вы читали о получении крепкого мужского напитка, очень похожего на виски, а сегодня я расскажу о другом мужском напитке, который я называю «Ром «Три мушкетера»». Сразу хочу сказать, что с настоящим ромом данный напиток будет иметь мало общего, но его оригинальный вкус оценивается дегустаторами как «невыверженный ром». Для рецепта нам понадобится (здесь и далее – из расчета на 1 литр дистиллята):

- 1 Очищенный сахарный дистиллят 45-50% 1 литр;
- 2 Четвертинка грейпфрута;
- 3 Жменька черного изюма кишмиш;
- 4 Ядра пяти грецких орехов вместе с перегородками.

Поступаем очень просто. Разрезаем грейпфрут на 4 части, очищаем от кожуры и пленок, а затем бросаем в морозилку. Мякоть должна заморознуть, делается это для того, чтобы при заморозке-разморозке разрушить клеточную структуру плода, в таком случае вкус у напитка будет более насыщенным.



После заморозки мякоти, бросаем четверть грейпфрута в бутылку с дистиллятом (размораживать необязательно), туда же отправляем изюм и грецкие орехи. При желании, для более насыщенного цвета, изюм можно «надорвать» прежде, чем помещать в банку. Настаивать не менее недели, раз в день взбалтывать и переворачивать. Спустя неделю выдержки, лучше всего оставить бутылку в покое ещё недельки на 3-4, но можно уже и так снимать пробу. Напиток получается приятного розово-красного оттенка, вкус слегка терпкий, с цитрусовым послевкусием. Рекомендуется для употребления в большой компании!

Следующий напиток прост как в приготовлении, так и в употреблении! Называется он «Можжевелька» и является близким родственником джину, хоть и не джин вовсе. Всё что нужно это:

- 1 Очищенный сахарный дистиллят 45-50% 1 литр;
- 2 Полгорсти плодов можжевельника свежих или сушёных.



Плоды можжевельника продаются в фито-аптеках и даже в обычных аптеках, это совсем не дефицит. Свежие плоды мне попадались, но ни разу с ними я не получал такого насыщенного вкуса, как от аптечных. Перед тем, как бросать можжевельник в бутылку, надо отобрать целые ягодки, без дефектов, красивые и кругленькие, промыть под тёплой водой.

Настаивать от двух недель до месяца по вкусу. Чем дольше стоит, тем более насыщенным становится вкус и аромат напитка: освежающий, лёгкий, слегка хвойный и искрящийся. Идеальный вариант к новогоднему столу!

Если же на новый год или любой другой повод у вас образуется приятная женская компания тет-а-тет, то есть у меня один рецептик из категории «для милых дам». Этот напиток отличается свежим пряным вкусом, насыщенным цветом и располагает к общению.

Для рецепта понадобится всего-то:

- 1 Очищенный сахарный дистиллят 45-50% 1 литр;
- 2 Свежий корень имбиря 100 грамм;
- 3 Ядра 10 грецких орехов среднего размера (вместе с перегородками);
- 4 Сахар 200 грамм или фруктоза 100-130 грамм;
- 5 Ванилин на кончике ножа.

Имбирь почистить и мелко-мелко порезать на кубики, расколоть орехи, достать ядра и перепонки, сбросить всё в бутылку с дистиллятом и дать настояться месяц, периодически помешивая. Спустя месяц, когда цвет напитка станет темно-бордовым, отфильтровать напиток через марлю или салфетку. Для придания сладости напитку и снижения крепости нужно добавить в него сахарный сироп. Делается он просто – имеющийся сахар или сахарозу разбавляем в 200 миллилитрах воды и вливаем сироп в настойку. При желании сироп можно подогреть для карамелизации, тогда цвет полученного напитка станет ещё более тёмным. Но нужно помнить, что вливать нужно только остывший сахарный сироп. Добавить ванилин и дать настояться пару дней. Такая настойка похожа на ликёр, мягко обволакивает горло и оказывает согревающий эффект. Рекомендуются пить не спеша, так как смысл не в том, чтобы накелдрыться, а получить удовольствие!



Другой рецепт ароматного напитка, который идёт на ура как у женщин, так и у мужчин настаивается на кокосовой стружке или на стружке свежего кокосового ореха (что более затратно!). Я предпочитаю использовать обычную кулинарную

кокосовую стружку, потому что она отдает больше вкуса и аромата готовому напитку. Берёте:

- 1 Очищенный сахарный дистиллят 45-50% 1 литр;
- 2 Кокосовая стружка 100 грамм;
- 3 Сахар 100 грамм или фруктоза 50-70 грамм.

Последовательность действий такова. В дистиллят добавляете стружку, настаиваете неделю, сливаете через марлю или салфетку получившийся ароматный напиток в отдельную ёмкость. Затем делаете сахарный сироп: в 100 мл воды добавив сахар или фруктозу и вливаете в бутылку, где была стружка, дать настояться ещё неделю. Спустя неделю так же профильтровать и смешать два раствора. В некоторых случаях на поверхности напитка будут видны следы кокосового масла. Удалить их очень просто – поставить бутылку в морозилку, а затем выловить застывшее масло ложкой или другим предметом. У вас получится невероятная вкуснотища, которая будет пользоваться успехом в любой компании.



Даже еще проще делается так называемая лимоновка. Взять:

- 1 Очищенный сахарный дистиллят 45-50% 1 литр;
- 2 Цедра 3-4 лимонов или пакетик кулинарной цедры 15 грамм.

Лимоны ошпариваете кипятком, чтобы смыть покрывающую их химью и удалить горечь. Затем чистой для овощей снимаете цедру с лимонов, мелко рубите и добавляете в дистиллят. Я покупаю уже готовую цедру, т.к. она уже мелко потёрта, обладает более выраженным лимонным ароматом, да и стоит дешевле. Тут также ничего нового – дать настояться две недели, профильтровать и употреблять в веселой компании. Такой напиток получается чем-то похожим на итальянский ликер лимончелло, но ликером не является и более крепкий, без ярко выраженной опалесценции (помутнения). Рецепт лимончелло я специально не привожу, мы рассмотрим его в одной из следующих статей.

А следующий рецепт мне подсказал хороший знакомый. В 1 литр очищенного сахарного дистиллята 45-50% добавив 50-100 грамм алтайского травяного сбора или травяного чая. Дать настояться не менее месяца! Такой напиток прекрасно помогает от заболеваний горла (не вирусных), обволакивает горло теплом и пряным ароматом. Такой сбор можно использовать неоднократно, например, я уже 3 раза доливал дистиллят в бутылку, а цвет и аромат совсем не изменился.

Напоследок я приготовил ещё один рецепт ликера. На этот раз шоколадный. Почему не кофейный? На самом деле, не рекомендую употреблять в больших количествах алкоголь с кофе, сердечко-то может и ёкнуть. Вернемся к шоколаду. Подготовим следующие ингредиенты:

- 1 Очищенный сахарный дистиллят 45-50% 1 литр;
- 2 Какао-порошок натуральный 100 грамм;
- 3 Сахар 250 грамм или фруктоза 200 грамм.

В бутылку с широким горлышком засыпаем какао-порошок и тщательно перемешиваем. Какао-порошок желательно покупать без добавок, максимум с ванилином, поэтому всякие несквики не подойдут. Я использую натуральный какао-порошок марки «Российский», т.к. перепробовав около 10 разных видов, понял, что именно он даёт самый



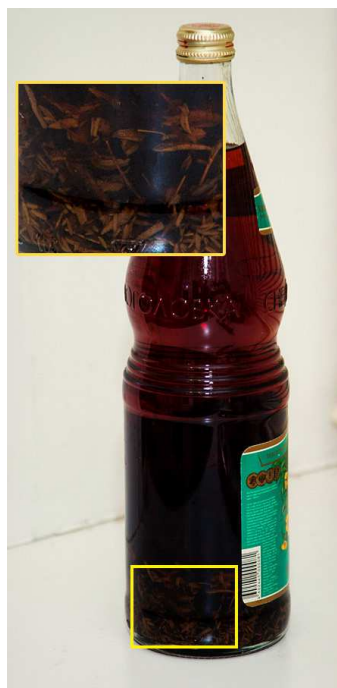


лучший вкус, аромат и цвет. Бутылку хорошенько взболтать и продолжать взбалтывать раз в день в течение недели. Затем предстоит самый сложный этап – фильтрация. Для фильтрации я использую большую воронку и обычную двухслойную салфетку. В воронку укладываю салфетку так, чтобы она занимала почти всю внутреннюю поверхность воронки. Это нужно, чтобы крупные частички какао не попали в наш напиток. Аккуратно наливаем какао-настойку в воронку до краёв, накрываем чем-нибудь и уходим по своим делам на несколько часов. Обычно фильтрация литра настойки занимает чуть ли не сутки, но куда нам торопиться! Капля за каплей, вся жидкость переместится из воронки в банку, а на салфетке осядет большое количество какао-порошка. Перед тем, как налить следующую партию какао-настойки, необходимо сменить салфетку на новую. Таким образом, профильтруется вся жидкость. Для придания сладости напитку, в него добавляем сахарный сироп. Количество воды для разбавления сахара или фруктозы выбирайте по своему желанию – в зависимости от того, какой крепости хотите получить готовый ликер. Перед употреблением желательно охладить до температуры 15 градусов. Вкус получается сладкий, послевкусие шоколада, а алкоголь совсем не чувствуется.

Итак, сегодня мы рассмотрели семь несложных рецептов алкогольных напитков на все случаи жизни, которые можно приготовить в домашних условиях с минимальными затратами. Меня часто спрашивают: что же делать с теми продуктами, которые остаются после настаивания. Однозначного ответа здесь нет, у каждого свой подход. Кто-то выкидывает всё и не

замораживается. Но! Например, изюм или грецкие орехи можно с удовольствием скушать, а лимонную цедру, кокосовую стружку или какао-порошок можно использовать повторно. Важно помнить, что любая экономия скажется на вкусе конечного продукта. А также я не рекомендую пользоваться искусственными или идентичными натуральным красителями и ароматизаторами. При этом допускается использование натуральных красителей и ароматизаторов, но прошу внимательно читать состав, чем меньше химии, тем лучше!

Приведенные в данной статье рецепты не являются стопроцентным моим изобретением, но всё вышеуказанное мною не единожды опробовано, рецепты откорректированы для достижения наилучших показателей, а также изложены в простой и понятной форме для удобства наших читателей.



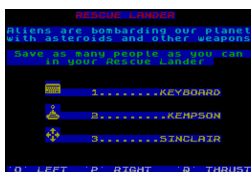
*Приятного застолья!*



## Обзоры игр.

(BlastOff!NOT-Soft)

Прошедший 2014 год и начало 2015 показали хорошую тенденцию по всем фронтам восьмибитных платформ, в том числе и в индустрии игр для Спектрума. То ли старички затосковали о временах удалой молодости, то ли времени свободного появилось больше на хобби. А может, созданию игр способствуют различные современные движки (Ninjar!, Churrera, AGD и другие). Тем не менее, результат есть, и мы предлагаем вашему вниманию краткий обзор игровых новинок.



*Rescue Lander*

Первая сегодня игра – **Rescue Lander** на движке AGD позволяет вам почувствовать себя в роли спасателя. Некий город подвергается атаке метеоритами и поставлена задача спасти местных жителей, которые могут находиться как на земле, так и на крыше зданий и небоскрёбов. Всё бы было просто, если бы не постоянно пролетающие метеориты и отсутствие возможности осуществлять посадку на землю и здания – летающий аппарат сразу же разрушается. Всех людей необходимо

«подхватывать», а уверенно приземляться можно только на специальную площадку.



*Rescue Lander, last stage*



*Rescue Lander, Victory!*

В целом игра неплохая, с весьма гармоничным дизайном, хотя и не проходимая без читов, но я бы ещё с радостью постреливал в пролетающие метеориты, чтобы сбить их и избежать разрушения гравитации. К общему недостатку игр на AGD можно отнести отсутствие музыкального оформления.

Кстати, Кузьма Егоров (Reobne), приделал игре стрелочку, сигнализирующую о месте, где вылетит следующий метеорит. Игра сразу стала проходимой без бессмертия.



*Pentacorn Quest*

Уже третий десяток лет испанцы продолжают радовать Спрессу-сообщество хорошими качественными игрушками. В 2015 году вышла очередная новинка – **Pentacorn Quest**, которая также использует готовый движок Churrera, оцениваемый некоторыми на уровень выше AGD. Почему **Pentacorn Quest**? Ответ прост: задача в игре побродить по подземелью, найти пять золотых желудей, а затем отнести их в некое святилище. Так как это подземелье, вам противостоит целый набор всякой нечисти, летучие мыши, какие-то жуки, пауки и им подобные. Экран прям как живой и очень красочно оформлен разнообразными текстурами, в графике испанцы как всегда на высоте!



*Pentacorn Quest*

Игра построена достаточно логично, без лишней мудрёности и проходится на одном дыхании даже без сохранений. А скрашивать игровой процесс будет отличная музыка от McKlain.

Добавлю, что на форуме zx.pk.ru эту игру не обошли вниманием и тут же выложили покесы:

47489,0 – бомбы; 50268,0 – враги



*Pets vs Aliens: Prologue*

Обилие электронных аналогов настольных игр пополнилось ещё одной вариацией на тему известной реверси. Бразилец Einar Saukas из команды BiFROST выпустил красочную и цветастую игру в мультicolore с добрым названием **Pets vs Aliens: Prologue**. Необычный дизайн отмечается сразу с главного меню – выбор пунктов меню осуществляется кнопками C, S, P (символично, правда?). К стандартной игре реверси добавили задумку – на город напали пришельцы на летающих тарелках и давай всех уничтожать и превращать. И все кто могут им помешать – маленькие и безобидные домашние животные. Первый уровень предлагается пройти, играя за милых пчёл. По мере ходов игровая область заполняется анимированными спрайтами, что выгодно отличает

данную игру от прочих клонов реверси. Но в таких современных играх я бы реализовывал управление в том числе кемпстон-мышкой, хоть она и не признаётся некоторыми прожженными консерваторами.



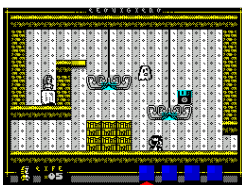
*Pets vs Aliens: Prologue*

Данная часть называется **Prologue** и содержит всего четыре уровня, кстати, не очень сложных – компьютер играет как будто на самом простом уровне, без просчёта будущих ходов. Предлагаю не делать поспешных выводов о данной игре и подождать продолжения!



Как правильно сказал goodboy на форуме zx-pk.ru, испанскую группу **MojonTwins** действительно можно назвать неутомимыми. Очередная аркада игра **Leovigildo**, представленная в конце 2014 года, собрана на движке «Ninjar!» и отличается тем, что выпущена сразу в трёх частях, но я думаю, что они просто не используют расширенную память, т.к. игра прекрасно работает и в режиме 48К.





*Leovigildo*

Кривой онлайн перевод предыстории с испанского дает нам понимание о том, что Герцог Бенито Аменос, наследник великого дома Спасителей Мальвийской земли (Salvalamalvadetierra) переживает не лучшие моменты в жизни. Из-за склонности к рулетке, все богатство, добытое Виктором Альберто Сааведра, предшественником Герцога, потрачено. И от легендарного Сокровища африканских племен из провинции Бадахос ничего не осталось. Практически вся прислуга разбежалась, но Герцогу остался верен наш герой – Leovigildo (пока не станем делать вольный перевод этого имени).

Герцогиня, красивая и высокая леди Донна Мария-Антуанетта, решила устроить заговор – отнять последнее что осталось у Герцога – его особняк. Для этого ей надо найти документы на дом и вымудить подпись Бенито.

По понятным причинам она не могла пойти на это грязное дело лично. Вот тут-то и подвернулся под руку наш герой-дворецкий. Но, на беду Герцогини, Leovigildo был влюблен в нее. Несколько раз он проникал в комнату Донны Марии-Антуанетты (которая открывалась нажатием таинственного артефакта, расположенного в уютной спальне) и знал, что там хранится бутылочка с хлороформом.

Leovigildo не раз фантазировал, как усыпит Герцогиню, увезет ее в лес и там покажет, какой он Лев. Вот тут-то и становится понятным значение имени нашего героя – Leo vi dildo.

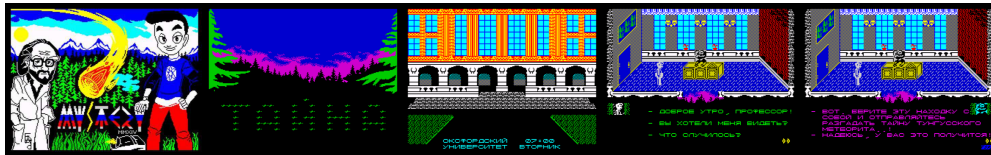
В роли героя вы должны будете выбрать, что делать в первой части этой мыльной трилогии – осуществить свой план похищения, найти документы на дом или все вместе?

В качестве врагов здесь «дружелюбные привидения», горничные, жуки, какие-то фараоны

и ещё какие-то непонятные персонажи. В целом игра выполнена добротно, и, судя по описанию, ей вполне хватает оригинальности. Понграть можно, но быстро надоедает.

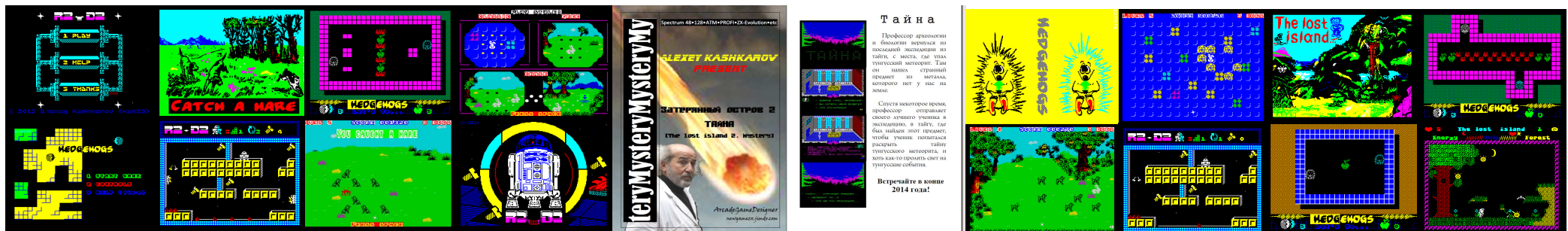
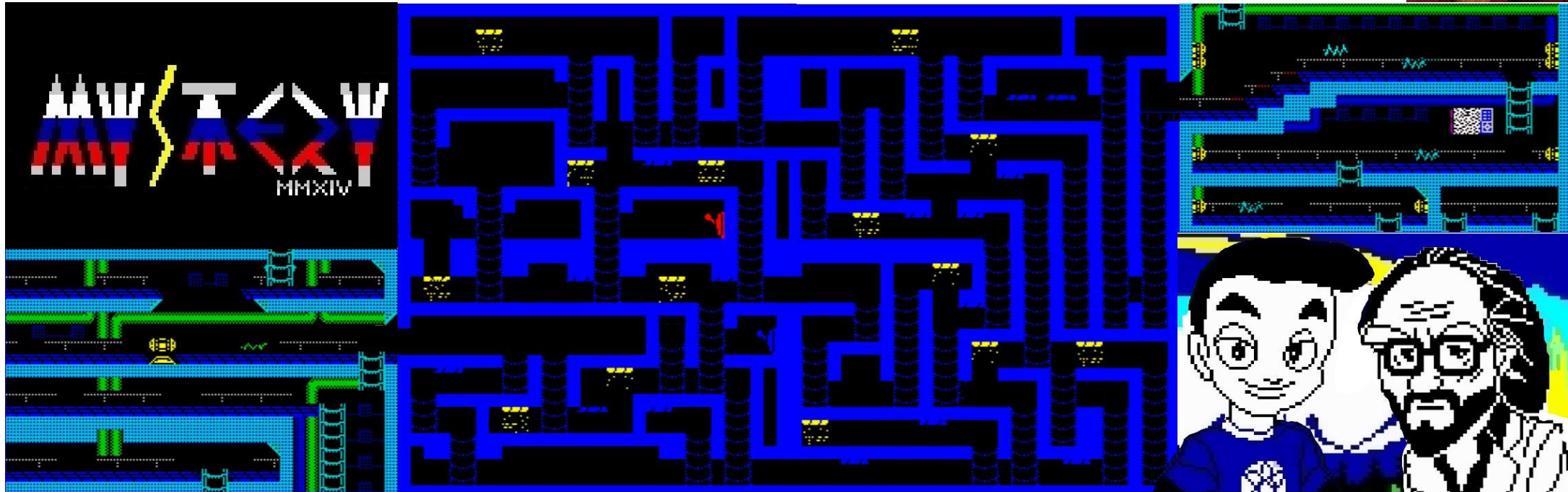


Напоследок я представляю отличную отечественную разработку – **Castlevania - Spectral Interlude**. Как утверждают сами авторы, игра относится к жанру «Метроидвания», то есть экшен-платформер с ролевыми элементами и исследованиями. Я не знаю аналога иностранного слова «платформер» в русском языке, но примерно этот термин означает игру, смысл которой бегать, прыгать, взбираться по лестницам, собирать улучшения и усиления. К основным особенностям этой солидной игры относятся более 150 игровых экранов, включая секретные комнаты, многообразие врагов и боссов, два уровня сложности, отличный саундтрек и многое другое! В игре сразу чувствуется основательный и творческий подход истинных фанатов **Castlevania** ко всем мелочам. Для более широкого охвата аудитории, игра переведена на польский, испанский и английский языки, а также ожидаются итальянская и немецкая версии. У авторов есть все шансы прославиться на весь мир своим произведением, т.к. **Castlevania** до сих пор весьма популярна на нашем шарике и носит гордое звание культового сериала. В основе оригинального сюжета история Саймона Бельмонта, который мужественно проходит испытания на пути к главной цели – уничтожению Дракулы. Не стану долго и подробно останавливаться на мелочах, игра достойна отдельной статьи, а нашим читателям предлагаю незамедлительно взяться за прохождение игры.



**ALEXET KASHKAROV**

Карта темных комнат  
MYSTERY



newgamezx.jimdo.com

## Внутри него – гений!

**или как ZX-Spectrum изменил мою жизнь.**

(RD Викторов Андрей)

*Взмах крыла бабочки на одном  
конце земного шара может  
вызвать ураган на другом*

**В**сё началось с шоу. Об этом долго можно рассказывать и, думаю, каждый спектрумист по-своему красочно может это расписать. Возможно, когда-то это сделаю и я, но в рамках данной статьи хочу рассказать немного о другом.

Познакомил меня как-то приятель с неким МАВром, моим тёзкой – Андреем. На тот юношеский момент из-за густой бороды мне показался он бомжеватого вида, сидящим в полумрачной прокуренной комнате совсем не вызывающим интереса к общению человеком. Но внешность бывает обманчива.

Уже не вспомню, сколько прошло времени, о чём в первый день мы дружной гурьбой разговаривали, но выяснилось главное для меня на тот момент – человек не просто дружит с паяльником, а знает и чувствует изнутри, что и куда запаять, да так, что б это стабильно работало. И это не пустые слова.

Про интернет в том виде, который есть сейчас и речи быть не могло, но на рынке дискеты продавались стабильно, черпать крохи инфы было откуда, да и литература кой-какая имелась, безусловно.

Прошёл наверно год, и один мой приятель Рома надоумил меня приобрести по почте КАУ 1024.

Хронология моих синклеров началась банально с Дельта-С 48К + Ч/Б телек Электроника 409Д. Спустя несколько лет дедуля купил мне Элара-Диск 48К того же завода изготовителя + цветной монитор Электроника МС 6106-02. Вот где радости не было предела! Как не странно, у друзей уже были Pentagon 128К, а вот я хромал на 48м, что, скажем, начало напрягать...

В основу покупки КАУ1024 легла не только возможность копировать дискеты разом,

но и привлекала по тем времена перспектива появления мышки (графикой вовсю увлекался и увлекаюсь, по сей день) и звуковухи – General Sound. Не долго думая, наскребя степенуху и что-то ещё по углам, заказал чудо-зверя! И вот тут-то и начинается моя история...

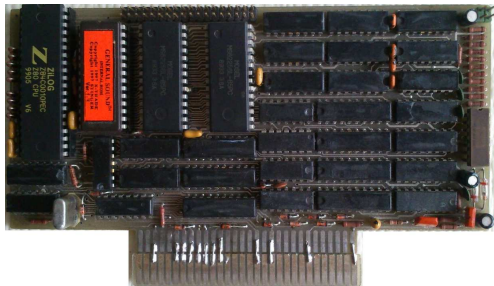


Разумеется, было решено сделать PC-образного товарища – minitower от 486-го великолепно сыграл свою роль в довершении к основным переключателям передней панели: Power, Reset, Turbo (как я мечтал о этой волшебной кнопке могут представить только настоящие спектрумисты, истерзанные медленными движениями любимых игр). В общем, МАВр был готов помочь мне в осуществлении моей мечты и работа у него в общежитии закипела. Но вот включив плату и загрузив мегадемку, другую, выяснилось, что у этого зверя (что, скорее всего сейчас не новость) INT не совпадают с Pentagon'ом, а сделан, как на фирменном синклере. И кроме этого, что-то там ещё не в дугу... уже не вспомню что к чему, но к имеющимся DIP-корпусам началась городьба «бутербродная» в два уровня! На фото, я думаю это явно заметно. Воплощая в жизнь мечту, я ходил фактически ежедневно на протяжении всего лета – месяца два или три, уже сейчас не вспомню.

Пришло время появиться GS в моей жизни – купил где-то БУ со 128KB на борту и думал шасс как вставлю! А нет – шаг пинов на карточке и в Nemo-BUS совпадать ни как не хотел, в итоге работать она хотела при условии не дотрагивания до компа, в противном случае выскакивала и машина



зависала. Было принято твёрдое решение пустить на «кишки» Денди, т.к. её разъём для картриджа замечательнейшим образом подходил для данной практики. Гнездо там стояло очень крепкое и с нужным шагом! Вот как в те далёкие времена я и научился работать не только с паяльником, но и с отсосом припоя. Разумеется, ни о каких паяльных станциях не то что не мечтал, а даже



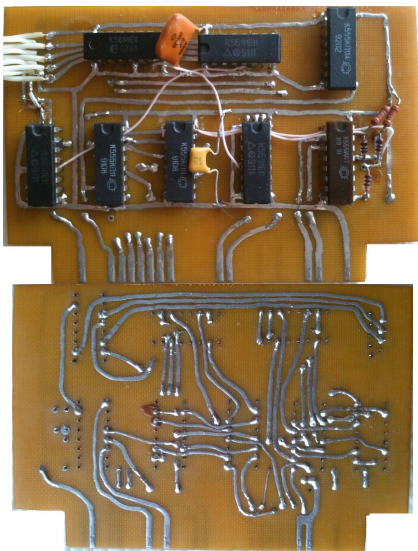
и знать не знал! Сегодня бы за 30 мин такую б работу проделал, не думая ни о чём. Тогда для меня это было наверно первой сложной победой. Дорожки, думаю, представляете какого качества были, запороть плату было равносильно смерти, вот именно тогда большое желание меня научило терпению, усидчивости и аккуратности!

Одной статьёй, конечно, не описать всего того, что дал и чему меня научил этот МАВр (Макаров Андрей Вячеславович), но по сей день я с ним общаюсь, хоть и живём в разных городах, и каждый раз когда сажусь ремонтировать очередной ноутбук или планшет, я добрым словом вспоминаю МАВра!

Самое интересное, как он учил меня. Суть его методы предельно проста – сделаешь лучше меня – похвалю! Именно так и было. Помню, дал он мне запаять шлейф «лапшу» от дисковод к разъёму Centronics (LPT). Кто сталкивался с подобным занятием, прекрасно понимает, что это такое. Тут ещё и нужно аккуратно зачистить каждый провод не оторвав ни одного волоска, впаять, не поплавив изоляцию в «одно касание», предварительно скрутив и залудив каждый вывод проводка. Короче сделал я эту работу лично по своим ощущениям на 4+, радуюсь, показываю ему, а он мне – пойдёт. Я – как так?!? Он мне в ответ

– вот сделаешь лучше, чем я – похвалю! Мне б в душе обидеться, просидел то не 5 и не 30 минут точно, но что-то тогда во мне перевернулось, и я как будто сам себе сказал – я сделаю идеально! Я мечтаю заниматься электроникой, и я этому научусь!

Много чему мне пришлось научиться в те месяцы. Отрисовывать с готовой платы схему, вызывая что куда идёт, составлять внятную схему, вникать в принципы работы... Одним словом, моё неуёмное желание меня победило и приучило ко всему, что от меня требовалось. Казалось, что б запустить и воплотить в жизнь мой уникальный спек, меня уже ничто не остановит!



Следующий этап моего обучения подошёл к изготовлению мышки. Руки тряслись от нетерпения, и от одной только мысли что я буду рисовать в Art Studio не кнопками! Помню, как мне МАВр рассказал, как он учился электронике: пришёл к его отцу приятелю, сунул вырванные страницы из «Юного Техника» и пошли пить самогон. Всё. А он сидел и пытался собрать, настроить ламповый усилитель. Собрал, спаял, а включать уже было поздно. Лёг, говорит спать, руки то чешутся включить послушать, а нельзя, все спят.

Так вот МАВру этот усилик приснился и приснился именно звук, как он бы запел, накал ламп, запах! Утром, встав и включив его – он услышал то, что было во сне! Хотите верьте, хотите нет. Вот примерно так же мне снилась мышка.

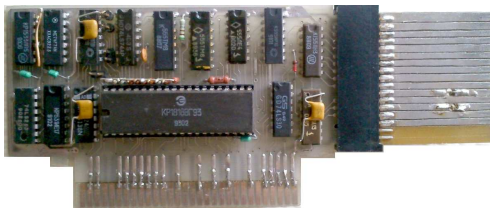
Но разговоры в сторону – кусок гетинакса аккуратно выпиленный, подровненный напильником, и творчески нарисованные заточенной спичкой дорожки – вот где кайф то был неописуемый! Девять проводов в аккуратной оплётке? Дефицит полный! Не найти! Но попался мой любимый классический джойстик от Sega – то, что надо! Разумеется, трёхкнопочная мышка, по схеме-то именно такая нужна, хотя я знать не знал, зачем третья кнопка на PC, а уж на спеке-то и подавно! Genius Easy Mouse FSUGMZC7 отлично подошла для этого – вот и весь конфиг! Джойстик Sega не заскучал так же. Кто-то из приятелей надоумил, как его подрубить к спеку! Помню часть игр, что не мог пройти на клавише, смог пройти на этом геймпаде!

В довершение к конструкции, на переднюю панель, было выведено мигание светодиода активности дисководов (ну всё ж с аналогии от PC – там винт то хрустел, когда игры грузились, значит, и мне надо было!), коих появилось три в системе: с переключением на два «А» между 5.25” и 3.5”, постоянный «В». Звук бипера был громок, поэтому повесил «переменик» на его выход, что б особо громкие игрушки по ночам не будили музой, а тихие можно было немного прибавить. GS и AY микшировались постоянными резисторами и выводились на одно DIN-5гнездо. Помню, когда всё это собралось, отстроилось и заработало, мои приятели-спекрумисты оценили плоды и потраченное время! Ну а уж моей-то радости придела не было однозначно! Столько любимых мелодий перетаскал с Amiga и PC! Дома тогда «ПиСюка» не было. Да и какой тут PC, когда спек может петь MOD-файлы!

Не обошлось и без нюансов. INT, хоть и имел переключатель между двумя режимами, но всё же ровного Pentagon’a вытянуть не вышло. Помню, когда Research приехал в родной город из Питера и заглянул ко мне, было решено написать Love Gun. Сборка и пробы пера были на моём компе, так вот

выяснилось, что мультикоптор не укладывается как нужно на экран, когда уже демка была представлена на конкурсе.

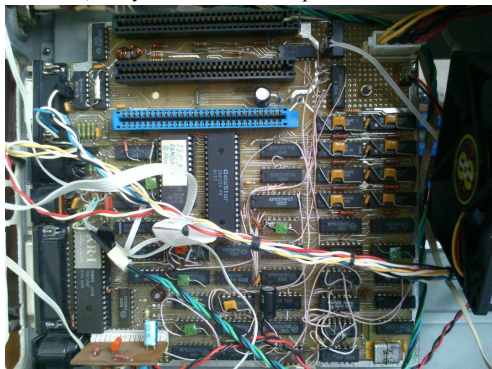
Другой нюанс – это всё та же шина NemoBUS – палата мышки была сделана под имеющийся порт, а вот прилагаемый в комплекте TR-DOS, так же время от времени мог высказывать и вешать комп. До смены оставшихся двух портов у меня уже руки не дошли. Да и тогда ещё была затея сделать или купить контроллер HDD вместе с TR-DOS, но к сожалению это так и осталось на этапе «хочу», хотя винт на 100MB я нашёл...



Был ещё курьезный момент. Что-то перестало работать или доработать решил, в общем, под мышкой понёс я свой КАУtagon – как его окрестили, к МАВру, а на встречу менты!!! Не то рейд был, не то попались просто на глаза с техникой, короче загребли меня с приятелем в участок, в простонародье - «Третьяковку», не далеко от дома. Как людям пояснить, что, во-первых, это ZX-Spectrum, во-вторых, какие на фиг на него документы – одна чёрно-белая бумажка без чека от Nemo, и то где-то дома, в-третьих, что он не ворованный! Сидим, ждём вердикта, пишем объяснительную, а девки-ментовки подшучивают, мол, у меня дома нет компа (далеко не у всех тогда были какие-либо компьютеры дома), вот как раз и нужный случай. Зла, помню, тогда не было! Никто ж не знал что этот Франкенштейн ЕДИНСТВЕННЫЙ на планете Земля!!! В общем, дело разрешилось, нас отпустили, но понервничать мне пришлось. Еле на работу успел, как сейчас помню, во вторую смену работал. Плевать было на всё, но вот второго такого собрать не знаю на сколько реально было и сколько бы времени заняло повторение такой глобально переделанной конфигурации!

Прошло уже более 14 лет наверно, KAYtagon по-прежнему рабочий, дискеты читаются, и раз в два, три года я его достаю вместе с монитором Электроника и пользую. Кайф неописуемый! Вот и сейчас смотрю на него, люблюсь и горжусь! Теперь – это действительно ИСТОРИЯ!!!

Где-то после 2000 года задумался о ЖК дисплее. Работал я тогда на ВАЗе слесарем-ремонтником, и стояли на сварке ВА32110 роботы, управление которыми осуществлялось на ЖК мониторах около 8...10", примерно. Руки так и чесались занять такой у себя дома, размер идеально, по-моему, подходил для спека, но здравый смысл переборол моё сознание, и глупостей я не натворил.



Теперь вынашиваю идею «ZX-Book». Давно, надо сказать, вынашиваю. Не «уронить» бы её. Нашёл в сети несколько видео у буржуев – сделано внешне всё очень круто и в стиле классического Sinclair'a. Технологии нынче далеко продвинулись, можно уже реально давнишнюю юношескую мечту воплотить в жизнь. Но я думаю, это уже будет совсем другая статья, которую я обещаю что напишу, если получится задуманное.

Сейчас занимаюсь ремонтом ноутбуков и прочей электроники, времени как всегда не хватает, но вот написать эту статью выделил, несмотря ни на что.

Так получилось, что попав в СЦ по ремонту ноутбуков, ещё один Андрей меня учил премудростям ремонта. Совпадение? Кто знает, кто знает...

В общем, я рад, что в жизни моей встретился ZX-Spectrum. С его появлением, я по-другому начал смотреть на настройку и работу многих вещей. Со временем, решение PC-шных вопросов я в голове перемерял на спековскую манеру и это мне по сей день помогает решать некоторые вопросы. Как? Наверно, я объяснить не смогу. Это просто есть, как факт.

И ещё. Я начал верить, что всё в жизни возможно. Нужно просто поверить! Сильно поверить. Нет, вы не поняли, оооочень сильно поверить и желать, и тогда, оно, самое желанное, к вам обязательно придёт. Если не приходит, видимо не с того конца зажелали и захотели. Шучу, конечно, хотя...

Вот так взмах «крыла бабочки» МАВра на одной части необъятной нашей Родины, движение вещей вокруг меня, и появление другого Андрея изменили моё сознание и помогли мне советом и делом в моём хобби, переросшим в постоянную работу. А кто знает, сколько ещё, таких как я, ходит по Земле, думает также, благодарит кого то, ценит так же сделанное и прожитое вместе...

Любите своё хобби, занимайтесь тем, что **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** приносит пользу, удовольствие и не забывайте о тех, кто, когда-то давно вам помог, поддерживал просто так. С меня ни один из Андреев ни разу не взял не копейки, но я им по сей день за помощь признателен. Это, по сути, чужие люди, которые ворчали, были чем-то недовольны, где-то ругали, где-то подсмеивались, но продолжают помогать несмотря ни на что. Низкий им поклон, и дай Бог здоровья!

Не стану утомлять длинными речами, благодарю за внимание и кто знает, может и моя статья, мои бывшие студенты, люди которых я чему-то научил, тоже, когда-то кому-то помогут!

*P.S. Наверно, как каждый коллекционер хранит свою первую монету или бизнесмен тот самый рубль, я буду хранить свой спек.*





AAA Zapilyatornyi Zloi 128k

## История создания Космос мегадемо.

(AAA)

*Сей печатный труд был написан после  
усугубления бутылочки вина,  
маминого брожения.*

*То есть после распятия самогонки.*

**В**ойна в Ираке, Афганистане, на Украине и других странах, расположенных за МКАД, померкла по сравнению с тем, что я начал делать в запыляторе! Сразу ответчу на главный вопрос, волнующих многих: почему название КОСМОС, а не KOSMOS?. Потому что это санкция от AAA для европейцев, которые последнее время мне всё больше и больше не нравятся. Особенно те, кто сидит на поуете и гоблин.

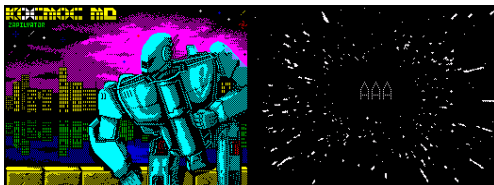
### Толчок к созданию...

Нет, на этот раз желание творить возникло не в туалете, как это обычно у AAA. Слово толчок именно в том смысле, что подтолкнуло... Космос мегадемо начало создаваться в рекламных целях, когда я активно вел компанию «Гитлерюгенга», рассказывая всем, что я мол Бог (как будто кто то этого не знал)), займу первое место на Zapilyator Compo. Естественно, это была злая шутка, и я наивно предполагал, что сотни тысяч кодеров стиснут зубы и на зло мне сделают чудо, чтобы злой гений AAA, не занял первого места и утоп в слюнях разочарования.

В итоге нечто подобное произошло, некий, малоизвестный кодер из глубины нашей родины – художник под классическим писи названием Джон Ибрагим Альтаир Нортон Коммандер, заслуженно обошел меня и занял первое место в индивидуалке с работой Морас. Однако в групповухе мне удалось

обойти даже незадачливых деятелей из известной группы Демарше. Так вот, чтобы напугать соперников до начала смотра, я сделал три части Космос мегадемо и сразу же их показал, сказав, мол, это всё фигня, и так далее. На самом деле я сделал три крутейших, сложнейших в изготовлении части. А во время проведения смотра создал ещё одну часть на основе демонстрации Afterburner от некого кодера-самоучки, представившегося миру, как Las, который любезно предоставил мне исходники своего звёздного неба. И я тут же переделал часть на новую, заменив его слабую анимацию – звёзды, которые состояли из 32 фаз, занимали 20 кб и были просто лысыми по сравнению с тем, что можно было записать с оригинального спрайта. Я сделал спрайт двойной точковости BMP2SCR в 32 фазы, раскидав по памяти 16+16+40 кб. Соединил по вертикали три спрайта в 32 фазы, фактически выдал 90 фаз. Затем в течение октября месяца, после работы, в охотку делал остальные части: «привет», «дайвер», «интро», а так же часть «R-type». Все эти части сделаны на грани реальности, используется вся память, и каждая группа спрайтов подвергалась ручной обработке. Это мегадемо легче в работе, чем Best Animation Megademo, однако в плане графики и смотрбельности ничуть не хуже лучшего мегадемо. Итак, давайте рассмотрим каждую часть поближе...

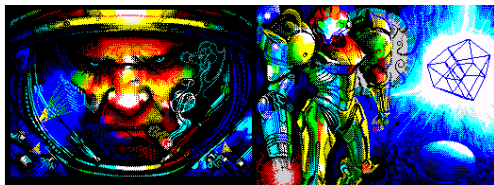
### Интро:



Intro сделал, чтобы было время рассмотреть основную заставку мегадемо, которую нарисовал, вернее раскрасил, используя раннюю недоделанную работу художника JV Soft, из славного города Воронеж, центра черноземья РФ. Заставку я рисовал неделю, переделывая каждое знакомство. Саму часть создал на удивление быстро, примерно за 8 часов от и до. Звездное небо нашел в Интернете, сократив с 30 до 11 фаз, доработал руками каждую фазу. Затем нарисовал центральный спрайт из 70 фаз. В этом спрайте рассказывается, что я AAA. Затем всё соединил и для жирного мясного вида, дополнительно под общее звёздное небо запустил звёздное небо из части Las, там стандартное звёздное небо, которое можно как увеличить в звездности, так и уменьшить, что я и сделал, впахнув его в третий спрайт на 16 кб. Таким образом, 128 кб заняты полностью от и до. Чтобы сохранился эффект полета оба

звездных неба запущены в одну скорость. Так как вся часть написана только записью, без использования второго экрана кодом, мне пришлось вырезать в каждой фазе звездного неба на обоих спрайтах дырки посередине, для работы третьего спрайта с названием работы. Короткая музыка иностранного исполнителя переведена из формата Sqt. Она небольшая по длине, но я настроил скорость спрайта под неё, чтобы сделать, нечто похожее на Трахмо, вернее хотя бы его начало)).

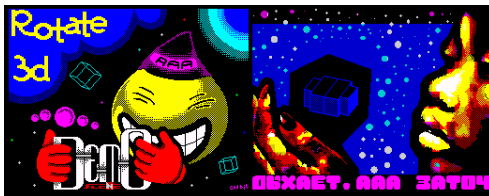
## Часть «Дайвер»



Часть возникла, после того как я нашел две прекрасные картинки художника – пейзажиста – конвертора, Профессионала с большой буквы – Дайвера Иван Давыдовича Лихтинштейна, двоюродного брата Сильвестра Реставратора. Быстренько переделал левую бластерную руку, чтобы она мерцала под записываемый анализатор и не глючила. Раздвинул границы белого полотна под фигуру, что далось мне с трудом, мучился полдня исправляя глюки. **В шарике-яичко Дайвера снизу написал спрайт на 120 фаз из звезд**, мог и больше, но терпение лопнуло. В принципе вошло бы более 1000 фаз различного поведения звездочек. Если на изображении ничего не меняется, то записыватель его пережигает как одну фазу и только одно изменение вносит в память. Это очень круто, однако понять, когда такое происходит не возможно.

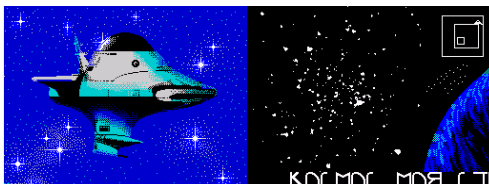
Сам кубик-морфинг делался примерно неделю, каждый вечер. Сначала методом проб и ошибок была найдена пропорция 100 на 100, в которой он не портится, потом руками было обработано более 50 фаз, чтоб все линии были как векторы – однопиксельные, без лишних точек и утолщений. Я знаю, что начать это делать было форменное самоубийство времени, но когда оно вошло в 40 кб, был счастлив. По сути, часть была сделана путем нечеловеческих трудовых резервов ААА. Изгибающиеся растения – это единственная вещь, которая могла анимироваться на этой картинке. Ещё сутки выходного дня и всё начало гнуться, выпендриваться, это был третий спрайт на 16 кб, он был заполнен, а значит - часть полностью готова!

## Часть «Rotate 3d»



Эту часть все хорошо знаете, она была представлена на Zapilyator Compo и заняла там второе творческое место. Часть сложнее, полностью нарисована руками от сих до сих. Идея возникла сразу, как я увидел картинку **Anything is possible -dubmaster**, с провального СС2014, но раз появилось такое шикарное демо, значит не зря проектор newart работал)) Часть, некий «Китайский» закос ААА под Амизные демы, которые в детстве мне удалось понаблюдать на видеокассете, записанной Величайшим человеком – MusicSoft на Амиге 600. Оживление заднего фона, это основа этой части. Меня хватило на 7 фаз шариков, влезло бы и ещё, но у меня уже не было сил. Кстати говоря, сложность в том, что задний фон еще резался на две части, то есть центральный спрайт 40 кб это фигуры и спрайт звезд (шаров) 16+16 кб, соединен по вертикали и выводится с равной скоростью. Никто кроме ААА соединять спрайты по вертикали так и не научился. Процесс очень сложный, всё делается руками, никакой автоматикой. Каждую фазу измеряю и режу, делаю из целой части две половинки спрайта, при размещении их совместно по вертикали, они образуют целое полотно. Именно так я записал 30 фаз в часть «Бытовая» в Best Animation MD. Этот способ был изобретен ценой проб и ошибок, убийства недели времени, совместно с автором записывателя - нуук.

## Часть ААА «Космос»



Идея части возникла, после обнаружения красивого квадрата 500 на 500 с маленькими летающими треугольничками. На мою радость, всё это безобразие записалось в 40 кб, поэтому я смог добавить векторный коридор с кораблём и надпись ручной работы. Планету справа по-быстрому конвертировал, немного доработал

в цвете. Вся часть сделана за 2 дня, не то что в охотку, а просто, как по маслу. В части играет прекрасная музыка и в целом так гармонично, что не хочется жать Space. По поводу вставленной музыки и написанного в скролле демонстрации текста о том, что мне её специально дал автор )), разгорелся нешуточный скандал в прессе, а именно со мной в Контакт связался автор, который по мнению многих уже умер и этот мертвец написал вот такое интервью:

Олег Сенин  
спасибо.

но, во-первых, писалась она 10 лет назад специально для демо на CC'2004 - и к данному предмету жизнедеятельности не имела ни малейшего отношения. впоследствии тот проект был заморожен, исходники сохранены, а трек (недописанная его версия) лежал в архиве на [xztunes.com](http://xztunes.com).

во-вторых, и без того недописанный трек был изменён (сильно урезан), причём довольно топорно - и не мной... и использован без всякого согласования с автором, да ещё и с фальшивым посвящением, о котором даже не удосужились поставить в известность. для AAA я никогда ничего не писал - а теперь, видимо, и не буду... спасибо, что хоть авторство сохранили.

Я «по понятиям» разъяснил Олегу как он не прав, что, мол, благодаря мне он вообще снова на свет появился и что я отрезал кусочек, чтобы музыка вырывалась в часть и всё было трахмопозитивно. Хотя понять дизайнера ни художник, ни музыкант никогда не смогут. Затем лайк получил, больше фавов не звучало. Приятно, что после выхода демонстрации, ожил из небытия ещё один прекрасный музыкант. Его слова о моём поделии – «Продукт жизнедеятельности», я не забуду никогда! ZX Speccy жив, а каждый кто на нём творил, до смерти следит за своими работами, как за своими яйцами и оберегает от таки коршунов сцены, как я Великий AAA!

Часть многим понравилась, ещё до проведения Zapilator Compo, в мою почту пришло много восторженных отзывов, что дало сил на изготовление еще одной аналогичной части с квадратом 500 на 500...

## Часть AAA «Космос» ещё:



Картинка-заставка нарисована знаменитым эстонцем рожденным в Латвийской деревне «Маррозково» Эстонской ССР, товарищем Маррозом при его или её. Космическая живопись доработана по вкусу до совершенства. Сама часть собрана из квадрата 500 на 500 и картинок с всемирной паутины - Интернет. Картинка-спрайт инопланетянина нарисована или конвертирована художником самобытцом - JV Gfx, а подобрать нужную скорость перехода фаз мне помог кодер из враждебной нам страны со странным названием - Англия. Это introspect, который аж в почту ворвался ночью, сказать, что ему очень понравилась часть и не понравилось что она не в такт музыки. Скорее всего, он был бухой после Скайпострумизма. Спрайт AAA Kosmos, нарисован руками. Очень интересно придуман вывод надписи, если приглядеться, он собирается из линий - червячков, которые устремляются на свои места с разных точек пространства выделенного под надпись. Делалось очень нудно, трудно, но это эффектно смотрится. Рисовал сутки один только спрайт надписи. Часть динамичная, музыка шикарная, на большом экране смотрится великолепно. А указания introspecta, сделали часть более трахмобейчной, это то к чему я стремлюсь последнее время. Единственное, что мне не понятно, что делает в Англии introspectrum, ведь он русский, а все мы знаем? что в Англии русские живут если они олигархи или шпионы. На олигарха он не тянет, выглядит как БОМЖ, значит шпион. Быть может он отравил еврея шпиона Ливитановского...

## Часть «R- Туре»



Часть сделана за один выходной день. Просто было скучно, поэтому начал пилить, сначала перевел космический корабль из gifки какого то айфонового сайта, потом сделал планету «туманность-андромеда», а потом denpоров подогнал звёзды, которые я своими шершавыми руками, без фоташопа вырезал «на уголок». Сама внутренняя картинка сделана из какой то игры нарисованной художником - Dave, который, кстати, в детстве рисовал игру Rex1.2. Так что вся часть не хухры-мухры, хотя ничего трудного, просто монотонная работа со спрайтами. Эта часть мне не нравится, но я её сделал, и жалко было выкидывать. Заставку нарисовал замечательный космический

художник Stanly. Я использовал в своём мегадоме две его работы и обе подошли идеально.

## Часть «Параллакс»



Миша Перцовский, тот самый кодер самоучка из детского дома инвалидов детства «Ласточка», который сделал демонстрацию «зима-лето-весна-осень», за которую получил сердце голубого пауза. В системе Контакт мы с ним общаемся, как два любовника, то есть каждый день. Именно он мне посоветовал присмотреться к эффекту параллакс. Я прочитал в википедии (опять же педии), что параллакс, это когда что-то движется сверху, что-то посередине и что-то снизу и с разной скоростью. Секс, да и только)). Этот эффект используется в играх, стиля Denny, Sega. Первое, что я нашёл под свою задачу Космос записал это параллакс из звёзд. Начал его делать, куча фаз, ручная обработка, в общем, работы было на три дня. В итоге получился просто эклер с белым кремом! На большом экране смотрится как кинофильм Аватар в Каро кинотеатре.

Часть делалась очень долго, сложно, нудно, но оно того стоило.

В этой работе сам эффект Parallax сжирал две банки спрайтов 40+16 кб. И на спрайт с приветами у меня оставалось 1 банка, а это всего 16 кб. Пустого места на экране не было, поэтому я придумал как выводить приветы точками и пускать сквозь первый спрайт. Рисовал ручками, как всегда, пока память не кончилась. Всего в спрайте примерно 65 фаз ручной работы.

Вылет спрайтов под музыку случаен и мной специально не предусматривался, поэтому на втором просмотре, сбивается. Спрайты накладываются один на другой и благодаря тому, что они нарисованы через точку, не видно глюков стирания параллаксом самого спрайта с приветом. Это моё изобретение, фишка такая записывателя — возможность одновременного вывода трех слоев спрайтов, если они точками через точку. Можно было кодом сделать, вторым экраном кинуть, но я всё сделал одним экраном. Заставка нарисована художником Dave, это тот который игру Rex рисовал, подошла идеально под боевую задачу, как специально нарисована.

## Часть «Elita»



Дикий треш на тему игры Elita. Часть сложнее, делалась еще до Zapilyator Compo, фактически три недели жизни. Часть сделана совместно с Prof и deprorov. Честно скажу, что на финише я устал от неё и вместо того, чтобы сделать сбалансированную работу, собрал в кучу винегрет космических спрайтов. Но что сделано, то сделано и назад не пути нет. Заставку я изменил по сравнению с первой версией, потому что в архиве Морроза при его, прямо на его страничке, нашел идеальную картинку, как специально рисованную для этой части. Вставил, ничего не меняя. Число спрайтов тут зашкаливает за 1000 штук. Не надо искать в работе Васнецова, это Пикасо Борис Григорьевич в чистом записывающем виде)) То есть чиста поржать!

## Часть «Kosme»

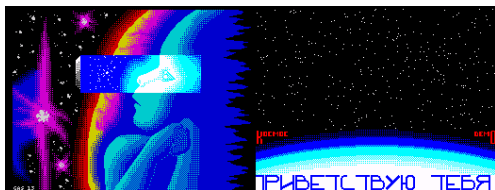


Три летающих пузыря мечтал сделать ещё в 2012 году. Робус сказал, что сделает это в коде. Я подождал два года и сам сделал в спрайтах, потому что тогда Робус говорит, что сделает, возможно все умрут, начнется война, снег пойдет в пустыне, но этого сделано не будет. Ничего трудного в части нет, просто монотонная работа по обработке фаз спрайтов, подбор правильного размера и обработка каждой фазы. Остальное сделано за 2 часа. Графика взята у самого крутейшего художника из группы Intenity Industry. Жалко, что участники группы не могут найти время, порадовать нас своими новыми работами. На картинке заставке нашел кучу скрытой графики, открыл её нарочно для потомков. Если не я, кто это сделал бы? К сожалению, ребята из группы Intenity Industry вместо Спектрума предпочли стать «рабами» работы. Один организовал крупнейший сайт-форум обучающий всех художников планеты земля



<http://www.demiart.ru/>, второй на телевидении НТВ бегает с микрофоном за боевиками и ждёт, когда его поймают и закаряют и казнят. Но, не будем о грустном, всех спектрумистов не вернёшь. К сожалению, многие из нас снова превращаются в людей, как это не прискорбно звучит.

## Часть «LAS»



Это часть — мой ответ «Чемберлену», а именно кодеру Las, который сделал для Compro свою демонстрацию AfterBurner и вставил недостаточное количество звезд. Я переделал спрайт и в итоге получилось самое «жирное-мясное» звездное небо в истории ZX Spessy. Спрайт соединен по вертикали, всё сделано за 2 часа во время compro. Музыка, которая играет в части написана не то что музыкантами 8 бит музыки, а просто Богами, - Strobe, Titan, нет слов, только эмоции. Мелодию я нашел в исходниках, которую прислал автор на Compro. Мелодия написана только на 40%, но мне и этого хватило. Просил автора дописать, но он сказал, да и пропал. Картинка-заставка нарисована ещё одним элитарным художником Gas13, который в инете находится на верхних строчках 8bit рисования и является непревзойденным талантом, <http://gas13.ru/>. Опять же, очень жалко, что его с нами больше нет, ведь у него перестало «вставать» настроение от слова Spessy. Как Вы видите, в мегадемо я использовал графику очень сильных художников, фактически гениев 8bit индустрии.

## Часть «tiboh»



Заключительная часть мегадемо, это часть лучшего кодера планеты земля — tiboh, по моей просьбе он её доработал, поменял противную NeoGS TFSM глючную музыку, на самобытную AY мелодию

от музыканта EA. Часть прекрасно смотрится на большом телевизоре, мелодия зашкаливает, графика прекрасная, спрайты великолепны. Просто нравится, потому что это действительно красиво. Мне, как главному запиляторщику планеты земля, хорошо видна сложность работы. Тибохе, как всегда огромное спасибо и респект! Когда ты умрешь, я буду переживать!

## Послемегедемо...

Очень надеюсь, что моя неказистая работа всем понравилась, вы её покажите детям и всем взрослым дядькам, тем, кто любит простой Советский Спектрум 128k без экранов, музыкальных карт и прочей ереси. Многих, кто давно не был на сцене, она, безусловно, повергнет в шок, ведь ранее мы мечтать не могли о таком количестве графики, спрайтов. Сейчас, благодаря программе запилятор, можно создавать шедевры, при этом получая удовольствие от самого процесса работы. Я старался использовать только лучшую музыку и лучшие графические работы на тему Космоса. Если Ваша мелодия или картинка есть в моём мегадемо — значит Вы лучший в своей области! Вы наравне с Дайвером, Дайвом, demiurgeASH, gas13, MmcM. Смотрите мегадемо, не ищите в нём кода, там его нет, это просто картина маслом от AAA, нарисованная на основе работ лучших художников и аниматоров. Огромное спасибо VBI, который соединил все части воедино, сделав потрясающий загрузчик, перелопатив каждую часть запилятора заново.





## Калькулятор МК-52

(wbr^NOT-Soft)

**В** этой коротенькой статье хочется рассказать про то, чем интересен город Новосибирск, кроме зоопарка и всемирно известного оперного театра).

Не так давно я узнал о первом советском микрокалькуляторе с энергонезависимой памятью (ППЗУ, типа КР1601РР1 объемом 4 Кбит и числом циклов перезаписи 10000). Название этому чуду отечественного промышленного комплекса — Электроника МК-52.

Учитывая, что производился МК-52 с 1985 года, он объединил в себе массу достоинств и был достаточно популярен. Многие нынешние спектрумисты начинали свой путь именно с такого программируемого калькулятора.

Тут кстати, навевается аналогия со Спектрумом - помимо основного режима, клавиатура калькулятора располагала двумя или тремя расширенными режимами - они обозначены черным, желтым, синим и белым шрифтами, а требуемый операнд вводился прижатой функциональной клавише соответствующего цвета.

Но самое интересное, что наши доморощенные программисты довольно быстро оценили все прелести и возможности калькулятора. И стали писать на нем игры! Вот как называли игры в те времена - «Колхоз», «Лунолёт», «Соревнования юных картингистов», «Одномерный кубик Рубика», «Кооперативное кафе», «Выборы», «Командос», «Ниндзя-терминатор» и так далее... Со временем код программ становился все более изощренным и 105 шагов и 15 регистров использовались по

полной (задачи именно такой длины МК-52 позволял программировать).

Еще хочется добавить, что МК-52 летал в космос на корабле «Союз ТМ-7». Его предполагалось использовать для расчёта траектории посадки в случае, если выйдет из строя бортовой компьютер.

И тут вы спросите – а причем здесь Новосибирск?

Вот тут-то я и хочу рассказать вам, уважаемые читатели об одной малоизвестной компании, базирующейся в г. Новосибирске. Не будем указывать ее название, чтобы не сочли статью грубой рекламой).

Начиная с 2007 года, эта компания выпускает новое поколение программируемых калькуляторов МК-152, совместимых с советскими моделями по системе команд. Это, к слову, и для меня стало открытием!



Современная модель калькулятора МК-152

Изменился не только внешний вид калькулятора, но и расширены его возможности: так, к примеру, вместо 15 регистров стало 1000, вместо 105 шагов — 10000; появились электронные диски, где можно хранить полюбившиеся программы вместо того, чтобы набивать их каждый раз заново. В общем, новшеств много. И обо всем этом можно узнать на официальном сайте компании - [www.semico.ru](http://www.semico.ru)

Ниже предлагаю вам листинг одной из любимых игр настоящего Спектрумиста!

Множество других игровых листингов с подробным описанием ищите здесь - <http://lordbss.narod.ru/pmk.html>

## Elite — Владимир Трофимчук игровая программа для МК-52, МК-61

#	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
00	Пх9	хП0	КППА	хП1	Пх7	+	хП5	5	хП2	Пх7
10	+	Кинв	В↑	В↑	FL2	12	Пх5	Кинв	В↑	Пх7
20	Fsin	Fx≠0	58	FL1	26	КПП8	КПП8	FL0	02	Пх6
30	С/П	хП1	Fe <sup>x</sup>	КППА	х	К{x}	хП2	С/П	Кх≠0С	Кх<0В
40	Пх1	Пх4	—	Кх=0С	хП4	Пх2	Пх6	+	хП6	КБПС
50	Пх6	Пх2	—	Кх≥0С	хП6	Пх1	хП4	КБП7	FL1	61
60	К—	FL1	72	Пх4	3	—	Кх≥09	ПхС	С/П	КППД
70	хП4	КБП9	FL1	85	Пх8	С/П	КППД	хП4	КБПС	Fх≠0
80	A4	КППА	2	—	F√	Пх6	1	—	хП6	9
90	хП3	КБП9	FL3	A4	ПхA	ПхE	F <sup>1</sup> /x	К{x}	хПE	4
A0	x	1	+	К{x}	В/О					

### Регистры:

1 хП0; 0 хП3 (энергия корабля); 100 хП6 (деньги,\$); 5 F10<sup>x</sup> хП7; 88888888 В↑ 44722784 KV ВП 7 хП8; 26 хП9; 55722777 В↑ 88888878 KV К{x} ВП 7 хПС; число от 0 до 1 (Ксч) хПЕ; 79 хПД; 1 ВП 55 Fx<sup>2</sup> 95 х ППА; 50 хПВ.

Вы - торговец, занимающийся куплей-продажей различных товаров во всей солнечной системе. На каждой планете Вы можете купить или продать какой-либо товар. Товары 1 и 2 - ширпотреб и компьютеры; 3, 4, 5 - контрабанда: наркотики, оружие, аннигиляторы и т.п.

Перед началом игры нажмите БП 29 С/П ...RX="сумма денег, которой Вы располагаете". Теперь введите номер интересующего Вас товара (1,2,3...) и С/П. На индикаторе - его цена. Если она Вас устраивает, можно купить (1, С/П) или продать (1 /-, С/П), а если Вы решили потроговаться - введите: 0, С/П - заодно Вам запросят бак Вашего звездолёта энергией (это обойдётся Вам в 1\$), а если бак полон, то платите за стоянку корабля (тоже 1\$). Попытка мошенничества - продажа несуществующего товара или покупка товара, который Вам не по карману - пресекается. Если товар продан - RX="деньги" - можете купить другой. Если товар куплен - стартуете и летите к следующей планете. До неё 25 млн км (25 космических циклов). 1л энергии хватает на 1 млн км, а полный бак корабля вмещает 9л энергии. Если энергия кончилась - RX="ЗГГОГ" (проигрыш).

Итак, полёт начался!.. Всё вроде нормально, но вот впереди появляется какой-то объект: мерцает "8. - ", мелькание нулей означает его приближение. Сейчас можно сразу отдать команду на его уничтожение (Р-ГРД-Г → Р или Г) или лететь дальше (ГРД). Но вот объект приблизился: мерцает "8. X ", где X - "Е", "Г", "С" или "L". Если это необходимо - стреляйте, пока не поздно!..

### Какие бывают объекты:

"Е" - метеорит. Смертельная опасность. Если его не уничтожить, разнесёт Ваш корабль в пух и прах: RX="ERROR".

"Г" - полиция. При уничтожении расходуетсся дополнительный литр энергии, в противном случае - досмотр корабля. Если у Вас на борту грузы 1 или 2, то Вам бояться нечего - Вы спокойно летите дальше. Но, если есть товары 3, 4... - Вас вынуждают задержаться. RX="Г -- 7". Вам предлагают сдать груз. У Вас есть выбор: согласиться (0, С/П) и лететь дальше без товара или с боем заправиться и удрать (С/П). Но тогда есть риск, что Вас уничтожат как мафиози: RX="ERROR". Если же вырвались - полёт продолжается.

"С" - мафия. Если уничтожить её не удалось, мафия Вас останавливает: RX="8С -- 8С". Они собираются забрать все Ваши товары. Вы можете: не сопротивляться (0, С/П) - в виде компенсации Вас дозаправят, и Вы летите дальше; или с боем заправиться (С/П) и продолжить полёт, в этом случае Вас могут уничтожить: RX="ERROR".

"L" - станция. Если она не уничтожена - дозаправляет Вас, и Вы летите дальше.

За все заправочные действия в полёте Вы платите 1\$. Совершив посадку на планету (RX="деньги"), Вы можете продолжать заниматься своим бизнесом!



## Проекция незапятнанных дней. Шашлычная.

(wbr^NOT-Soft)

"Жрать! Жрать! Жрать!"  
"Дайте пожрать!"

"Неделю не жрал, хочу жрать!"

Мысли молниеносно неслись в моей голове, они не от того похожи, что тупой я, а от того, что очень голоден!

Как назло везде толпы народу! Они все жрут, пьют и веселятся!

А как же я? Почему мне все время холодно и постоянно хочется есть?

Вон уже ребра торчат - на суповой набор похож стал. Ноги еле волочу, весь грязный как свинья стал.

Люди сторонятся, каждый норовит пнуть или запустить чем-нибудь потяжелее. Сволочи.

Помыться бы надо - вонюю, как последний бомж! Хотя чего таить, я и есть бомж.

Блин, а ведь когда-то был чистеньким, сытым, жил в отличной трешке... И не далеко от сюда, кстати...

И почему иногда все складывается так, будто попадаешь в невидимую паучью сеть, начинаешь дергаться, вырываться - а запутываешься еще больше и тут возникает хозяин паутины и набрасывается на тебя, беззащитного и обессиленного.

Потом он не торопясь пьет из тебя еще живого соки, а когда оказывается что ничего не осталось, выбрасывает словно мусор!

Так случилось и со мной. Я до сих пор не могу понять, что же сделал не так... Вроде и зла никому не делал, всегда был чуток к пожеланиям окружающих... Наверное, в этом и есть моя ошибка. Нужно быть сильным, наглым и не считаться с окружающими.

Нужно быть эгоистом! Нельзя позволять себе проявлять чувства - иначе кто-то более ушлый влезет в душу и выгрызет в ней огромную дыру! Да, нужно быть злым! Нужно самому отбирать души у слабых! Тогда буду Я, а не ОНИ!

... Во! Еще толпа властилинов мира объявилась! Сразу видно - не нищие какие, на двух иномарках прикатили...

Поди на шашлыки приехали. Сейчас будут жрать над своими тупыми шутками и жрать свежее мясо, запивая беленькой! Весело им.

Пойти поближе, послушать чего говорят. Я люблю слушать различный бред. Иногда умные попадают.

" - Ты то откуда узнал, что сегодня на шашлык едем?

- Короче, наступила пятница, утро казалось теплым и сырым, ничего не предвещало хаоса. Но днём, к сожалению, погода изменилась, наступил он - хаос из бегущих луж, которые приходилось преодолевать - чуть не вплавь, мокрого снега и плюсовой температуры. Вернувшись домой после работы, чуть раньше пяти - я, решил вздремнуть, но услышал звонок Ивана. И он дрожащим голосом - пока жenuшка не слышит, промолвил - "Не хотел бы ты принять участие в слёте дикого студенчества, на лоне природы, в окрестностях зеленой жемчужины Новосибирска?". Не долго подумав, я согласился! И после этих слов в трубке быстро наступила тишина...





- Приколно, я думал, что это смотрелось немного иначе!, - сказал Иван, - Я просто сидел на работе, погодка за окном прекрасная! Думаю, чего дома в выходные сидеть? Надо взять и поехать на природу! Ну, короче, взял и обзвонил всех! Кстати, на удивление, все, кому позвонил - приехали! Такое не часто последнее время бывает!

- Ха-ха! Вот Игорь заливало! Во лепит! Из мухи слона произвел! - подхватил Евгений.

- Да, это он умеет! Ну а как хоть добирался до места сбора? - спросил Жэндос у того же Игоря.

- Ниче особенного - дождался бабковоза - и вот я здесь! Правда, когда по кишке ехал увидел глухонемых! У меня до сих пор болезненное отношение к этим людям. Мы когда из Красноярска возвращались - они нам всю ночь и утро испоганили! Вроде и глухие и немые, а шуму от них - как от толпы школьников начальных классов! К тому же их пол вагона ехало - и жрали они в нашем отсеке, причем постоянно жрали!

- Это я согласен! Нас с Максом они вообще достали! У нас были две верхние полки. А тысяча немых - с низу! - добавил Иван.

- Так, а че никто ничего не делает? Давайте все выкатываем из авто, облюбовываем место отдыха, начинаем разворачивать мангал и другие атрибуты. Ну и как полагается сразу принимаем по одной! - раскомандовался Макс."

Ага, зашуршали! Оголодавшие! Будто год мяса не видели! А этот, который всех построил, видать неделю бухал! Ну и морда у него!

Че-то к машине пошел - ага, таблеточку кушает! Алкаш! Видать совсем ему хренова! Но держится!

Пойду поближе, посмотрю чего они там делают.

Так... Выложили шашлыки на мангалы и столпившись вокруг них. Видно как все предвкушают вкусное продолжение! Дружно беседуют о делах житейских. Это мне не интересно.

Хмм... А мяса маловато взяли! Хотя и в двух мангалах жарят!

Н-да, стоят на одном месте и языками болтают. Хотя нет, не все! Вон вижу троица отделилась, пошли куда-то к реке. Наверно хотят посмотреть, как на берегу зимой елки сажают...

... Во! Возвращаются! Как раз к шашлычку поспели!

Ё-мое! Живот сейчас совсем слипнется! Пойду в люди, поклянчу жратвы! Надо только глаза совсем жалостные сделать... Все, с Богом! Лишь бы не отпинали, как та, соседняя компания.

- Люди добрые! Угостите чем можете! Неделю не кушал! Совсем изголодал! Пожалуйста, дайте кусочек мяса! Век благодарен буду!

... А отдыхающие тем временем слышали лишь жалобное подвывание истощавшего пса...



## SpriteWord

**Основано на принципе японского кроссворда и адаптировано под спектрумиста!**

**Спрайтворд** - головоломка, в которой с помощью цифр зашифровано некоторое изображение (спрайт). Целью головоломки является полное восстановление этого изображения. Данная задача предполагает решение в уме! Удачи!

		128	64	32	16	8	4	2	1	128	64	32	16	8	4	2	1	128	64	32	16	8	4	2	1
0	0	0																							
7	0	224																							
8	128	16																							
16	126	8																							
18	126	72																							
19	129	200																							
9	36	144																							
6	126	80																							
14	90	96																							
14	36	80																							
15	66	160																							
7	229	64																							
7	250	160																							
11	253	80																							
21	242	168																							
35	231	68																							
37	254	164																							
75	253	82																							
71	254	162																							
75	253	82																							
71	254	162																							
79	253	82																							
55	250	172																							
15	253	80																							
1	250	128																							
6	124	96																							
15	185	208																							
15	83	160																							
15	131	208																							
7	65	160																							
0	0	0																							
0	0	0																							
		128	64	32	16	8	4	2	1	128	64	32	16	8	4	2	1	128	64	32	16	8	4	2	1

### **Над номером работали:**

Главный редактор: **WBR**. Помощник редактора: **BlastOff**.

Техническая поддержка: **ОТО-man**.

Здесь мог бы быть: **MAXXIMUM**.

Благодарим авторов статей за предоставленные материалы!!!

### **Контакты редакции:**



[not\\_soft@mail.ru](mailto:not_soft@mail.ru)



[blastoff@tut.by](mailto:blastoff@tut.by)



[vk.com/prospeccy](https://vk.com/prospeccy)



206570796

© NOT Soft Новосибирск март 2015 г.