

# Винтажные игры



Выпуск №3



**Денди - новая реальность**

Эх, детство...

**Эмуляторы**

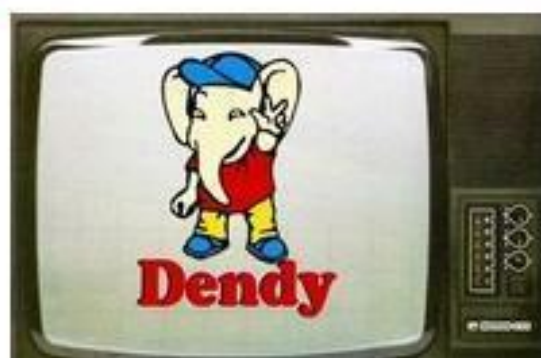
Новое, хорошо сделанное  
под старое

**От винта!**

Полетели, "От Винта!"

**Это Спектрум, детка!**

Обзорщики Спектрума  
большая редкость



**old-game.org**

**Выпуск №3**

**Юбилейный выпуск:**

**Денди – новая реальность**

Эх, детство...

**Эмуляторы**

Новое, хорошо сделанное  
под старое

**От винта!**

Полетели, «От винта!»

**Это Spectrum, детка!**

Обзорщики Spectrума  
большая редкость

Журнал доступен для распространения бесплатно, на любые носители и на любые сайты при условии указания сайта [old-game.org](http://old-game.org) и авторов.

## Содержание:

Редакционка

### Обзоры обзорщиков:

«Денди – новая реальность»

«Эмуляторы»

«От винта!»

«Это Spectrum, детка!»

### Технические обзоры:

Продолжение истории компьютеров

PDP-11 - одна из самых успешных компьютерных архитектур XX века

### Специальная рубрика:

История появления радио

«Балтика 52»

**И также ссылки на скачивание...**

## Над номером работали:

- \* Михаил Сусанин
- \* Ценитель (Евгений) Искусства
- \* Вардо Калачян
- \* Никита Ворожищев

## Редакционка

В этом выпуске не рассказывается ни об одной игре. Но не спешите закрывать журнал, тут будет много интересного! Вместо рассказа о играх, здесь будут обозреваться, всеми известные, обозреватели игр. Этому есть объяснение. Ведь третий выпуск журнала «Винтажные игры» юбилейный. Каждый выпуск, практически, похож на другой. Вот мы и решили внести краски, в серые будни. Практически у всех обозревателей, мы взяли интервью, даже у знаменитых «Бонуса» и «Гамовера». Хотелось бы посвятить журнал великому ведущему – Супоневу Сергею Евгеньевичу, который трагически погиб 8 декабря 2001, во время езды на снегоходе. Мы тебя никогда не забудем!

В этом выпуске опять без Сергея Бусырева, кто заметил? Скоро эта новость станет не интересной, и мы перестанем об этом говорить. А Вардо Калачян постепенно входит в old-gam-овскую семью. Что не может быть плохо, дальнейшее сотрудничество точно НЕ известно.

Как известно, стало с «редакционки» второго выпуска, третий готовился одновременно со вторым. Все идеи, нюансы, воплотились в нём, без изменений. Работа шла, как обычно, слаженно, с некоторыми, незначительными остановками. В обще то, в журнале, должно было быть два интервью с ведущими передачи «Эмуляторы», «Селектом» и «Континуумом». Хоть мы и хотели провести интервью, ещё и с «Файнал», или Екатериной Зайцевой. Но, она была в «не зоны доступа нашего сайта». В самый последний момент, Екатерина, всё-таки, вышла на связь и мы благополучно провели интервью.

\* Так же, **интересный факт**: журнал вышел в свет, ровно, в день рождения Екатерины. Мы хотели бы её поздравить и пожелать:

творческих успехов, огромного и постоянного вдохновения и что бы сбывались все мечты.

Также появилось новая рубрика в журнале, под названием «специальная рубрика». Хотя журнал и является игровым, старые игры и компьютерное «железо». Но мы, чуть, расширили кругозор журнала, надеемся, что рубрика приживётся и останется до конца. Идея добавить эту рубрику пришла к Евгению, т.е. Ценителю Искусства. В «специальной рубрике» будет описываться любая, случайная, раритетная тема, пришедшая на ум. Надеемся, она понравится читателям журнала.

Встречайте, третий выпуск!

## Денди – новая реальность

Эта передача родом из босоногого детства. Воспоминания, о великих приставках, которые составляли детство многих подростков. Ведущим этой телепередачи был Сергей Супонев, в память которого, мы и посвящаем этой юбилейный выпуск. Передача была очень полезна, для игроков, ведь там рассказывались, некоторые хитрости, в играх. Также о сюжете и игровом процессе. Многие факторы сделали передачу: ажиотаж к видеоиграм, отсутствие подобных передач и неповторимый юмор Сергея Супонева. «Денди – новая реальность» приятно смотреть и в наше время, для многих это ещё и воспоминание о детстве, о пятнице, которую мы ждали, не от повода выпить.

Как появилась мысль создать шоу, за много лет и все уже забыли. Как обычно, в рабочей обстановке. Но, поговаривают, что мысль предложил руководитель рекламного агентства Андрей Ханов.

На роль ведущего, был один кандидат – Сергей Супонев. Он являлся кумиром многих подростков, тех времён, так сказать авторитетной личностью. Сергей вёл такие передачи, для детей, как: «Звёздный час», «Марафон-15» и много известная «Зов Джунглей». Даже после перечисления этого скромного списка, нужно без промедлений брать Супонева ведущим.

Сергей был не только талантливым ведущим, который мог доступно, что то, рассказать детям. Супонев также сам, испытывал все игры, которые бывали в передачах. Что бы окунуться в тот мир, про который рассказывал, каждую пятницу. Эту, желанную, пятницу ждали не только подростки, но и взрослые. Хорошие были времена!

В 90-е, как раз, началась эпоха игр. Приставки, компьютеры, начали, появляться в домах. На постсоветский рынок, хлынули игры, для самых разных игровых систем. Самым популярными приставками, на тот момент были, Сега и Денди.

В России приставками занималась компания «Steepler». У «Steepler» была своя торговая сеть магазинов - «Денди». Запускались рекламы, делавшие компанию известнее. Желание сделать компанию чуть богаче и популярнее, создали телепроект

«Денди – Новая реальность». Передача должна была служить, своеобразной, рекламой. Что бы посмотрев телешоу, зрители захотели купить игры, находящиеся в ассортименте. Павильон для съёмок, довольно быстро был сделан и 17 сентября 1994 года передача вышла в эфир. Сначала, «Денди – Новая реальность» выходил по субботам, а не по пятницам, на канале 2x2. Первый сезон был снят, примерно за семь месяцев, было снято 33 выпуска.

Ведущий, проводил передачу стоя за столом. Окруженный, приставками и картриджами. Хотя бы на минутку побывать в такой атмосфере, в обществе стольких приставок...

Время передачи колебалось в пределах получаса. За это время зрителям успевали поведать про: игры и секреты, к ним, иногда показывали поход в магазин «Денди». Как и в каждом приличном телешоу, здесь проводились викторины и конкурсы.

С первого по восьмой выпуск, в передаче рассказывалось только про игры Сеги и Денди. С девятого появилась Супер Нинтендо, а уже 28 присоединилась в Новую Реальность – Гейм Бой.

Вскоре телепрограмма мигрировала на канал ОРТ. Это объяснялось тем, что у Сергея Супонева было много программ на ОРТ. Он не мог разрываться между двумя каналами, вместе с ним переехала и передача.

Последний выпуск, существенно, отличался от остальных. Действительно был прощальным, в этом выпуске Сергей не рассказывал ни об одной игре, а лишь подвёл итог своей работы. Ещё, на протяжении всего эфира, в студии не было никакого музыкального сопровождения. Да и правда, чему можно было радоваться. Уходила передача полюбившиеся, многим подросткам, под такое настроение только «прощальный марш» можно включить. Также, Сергей, предоставил, собственный, хит-парад игр, полюбившихся ему. Практически на всех игровых приставках, кроме Гейм Боя. И когда хит-парад подвели к концу, Сергей попрощался и ушёл. Хоть, в начале передачи, он просил не плакать: «Сейчас я скажу вам то, от чего у многих из вас могут потечь из глаз слезы, кто-то упадёт в обморок, кто-то просто зайдёт в истерику. Но, ничего этого, прошу вас, делать не нужно», несмотря на это, многие плакали. А самые впечатлительные, даже, биться в истерику и падать в обмороки.

## Теперь уже, «Новая Реальность».

Вскоре, телешоу, появилось на канале ОРТ. С новым названием «Новая реальность», уже без приписки «Денди». Всё верно, ведь там не только игры Денди... И выходить передача начала в знакомое нам время, в пятницу. Самый первый выпуск был снят, прямо, в магазине «Денди». Со второго и по восьмой, на фоне, какого то, окна. Но уже в знакомой обстановке, в окружении приставок и картриджей. В девятом выпуске, зрители могли полюбоваться, специально созданным для передачи, павильоном. Этот павильон, был оформленный самим Сергеем Супоневым. В нём стояли три стола, в виде джойстиков от: Sega Mega Drive II, Super Nintendo и Dendy Classic. Сзади стоял макет Game Boy, чуть выше Супонева. Он рассказывал, как и в первом сезоне об играх и их особенностях. Иногда, показывая кадры из фильмов, по которым была сделана игра.

В январе 1996 года, перестали показывать новые выпуски передачи, вместо них делали нарезки из старых выпусков и выпускать в эфир. Вскоре программа перестала появляться на экранах вовсе. Журнал «Денди – Новая реальность» объяснял, что фирма Steepler не смогла договориться с каналом ОРТ. На замену передаче «Новая Реальность», пришла новая «Мир Денди». Выходила она по вечерам суббот, на канале МТК. Ведущими в той передаче были Семён Фурман и Андрей Гвоздév. Программа долго не прожила на телевидение, всего вышло 13 выпусков, этой передачи. Супонев успел только раз поучаствовать в передаче «Мир Денди», когда его пригласили вести турнир по игре «Killer Instinct» (Инстинкт Убийцы).

Прошло с апреля, два с половиной месяца и обещание Сергея сбылось. 16 июня 1995 года вышла новая передача «Новой Реальности». После заставки, много известной песенки «Денди, Денди, мы все любим Денди! Денди! Играют все!», Супонев заявил что телепередача, снова выходит в эфир. С этого времени передача выходила каждую пятницу, в 16:30. Так как многие из читающих, сейчас это (в том числе и я), помнят эту передачу.

**- Ценитель Искусства**



## «Эмуляторы»

### Новое, хорошо сделанное под старое

Сегодня любитель компьютерных развлечений может найти в Интернете всё, о чем его предок лет двадцать назад мог только мечтать, а технические достоинства современных игр столь велики, что, казалось бы, о старых представителях индустрии с восторгом могут вспоминать лишь отошедшие от «дел» геймеры прошлого. Но не тут-то было!



Будто в упрек нынешним разработчикам, за последние пару-тройку лет появилась целая армия игроков, которые предпочитают решать вопросы своей виртуальной чести на игровых консолях 90-х годов. Представьте себе, что в эпоху лазерного оружия двое разгоряченных юношей, не поделив внимания голографической особы, идут стреляться, подобно Пушкину и Лермонтову, из пистолетов дрезденского мастера Карла Ульриха. А ведь в этом что-то есть, не правда ли...



И вот – поколение консольщиков 90-х и 2000-х переживает ностальгию по старому-доброму. А старое-доброе, в свою очередь, с успехом портируется на современные платформы, удивляя и радуя искушенного современного геймера диковиными забавами. Прямо сейчас вы можете найти в Интернете эмулятор любой игрушки для консолей Dendy, Sega и Super Nintendo, а также USB-джойстик, повторяющий дизайн оригинального контроллера, скажем, от NES. А особо искушенным без проблем удастся приобрести с рук рабочий экземпляр приставки и получить, что называется, живое удовольствие от игры.





Вместе с армией поклонников старых игр растет и число обзорщиков, которые создают на YouTube целые каналы, посвященные индустрии тех лет, а количество подписчиков у них увеличивается ежедневно. Да один только Павел Гринев и его знаменитая «Кинамания» за два года собрали более 4 миллионов просмотров. Но отдельно я бы хотел рассказать о другом, совершенно новом интернет-проекте со вкусом прошлого, у которого, возможно, большое будущее.



Плей-шоу «Эмуляторы» (так окрестили свой жанр сами авторы) выделяется из числа обзор-проектов профессиональным подходом к производству видеовыпусков. Проект позаимствовал формат у известной и многими любимой ТВ-передачи конца 90-х и начала 2000-х «От винта!», где ведущие Гамовер (Антон Зайцев) и Бонус (Борис Репетур) рассказывали взрослым и детям об игровых новинках – в ту пору, когда многие могли только мечтать о собственном домашнем компьютере. Подобно двум знаменитым ведущим, в «Эмуляторах» ведут рассказ двое ребят с позывными Селект и Континуум. Но, в отличие от своих прародителей, они предстают перед зрителями и как герои сериала. Да, это ещё одна особенность проекта — у него есть внутренний драматический сюжет. Потому и называется жанр игровым шоу, а ребята указываются в титрах как актёры.



Коротко о сюжете.

В результате повреждения телевизора, в студию попадает гость из виртуальности. Он заточает одного из ведущих развлекательной передачи в свой мир, поменявшись с ним местами. Пока цифровой пришелец готовит коварный план, оставшийся в одиночестве ведущий ищет себе партнера, дабы не закрывать едва начавшуюся передачу.

После долгих поисков, он, наконец, находит человека, который



может не только спасти проект, но и помочь вызволить друга из сетей виртуальной реальности. Но он не подозревает, что спасение второго ведущего входит в планы уже обосновавшегося здесь злого гения.

Кроме сюжета и качественно поданных выпусков, зрителей ждут и многие другие сюрпризы. В серии (да, мы ведь имеем дело таки с сериалом), посвященной боевикам, вы можете услышать знакомый голос Володарского, который в свое время перевел и озвучил груду голливудских фильмов и до сих пор является объектом пародий на наше с вами пиратское видеопрошлое. К слову сказать, вы можете не только услышать, но и увидеть его в кадре, поскольку по сюжету он сыграл одного из претендентов на пост со-ведущего, но оказался Селекту не по карману...



А со второго сезона к команде «Эмуляторов» присоединяется очаровательная девчонка Файнал. Юная изобретательница поможет Селекту с починкой телевизионного экрана и сделает свой вклад в спасение бедняги Континуума. Вряд ли вы догадаетесь сами, так что сразу замечу, что милашку Файнал играет дочка того самого Антона Зайцева — Гамова из передачи «От винта!»



И любителям спортивных игр в «Эмуляторах» будет отведен свой уголок, когда обычный мастер бытовой техники, пришедший по случаю в студию, вдруг окажется спортивным комментатором, которого уволили с телевидения за чрезмерную эмоциональность. Ребята посчитают, что это находка и предложат ему работу в команде.



Первый сезон «Эмуляторов» имел классический формат: три консоли, три игры (по одной на каждую), а между ними веселые стычки двух ведущих, пытающихся поделить шкуру ещё не убитого медведя — всенародную славу и признание. Со второго сезона передача расширилась и стала либеральнее относиться как к количеству обзореваемых игрушек, так и к самому формату: стали появляться новые лица, устраиваться конкурсы и розыгрыши призов. В новогоднем выпуске в качестве подарка одному из зрителей Селект вручил приставку Super Nintendo за самое трогательное письмо Деду Морозу. Также ребята заручились поддержкой компании «1С-СофтКлуб», которая предоставляет призы участникам конкурсов в «Эмуляторах».





В целом перед нами любопытнейший проект, который придется по вкусу всем тем, кто помнит, и тем, кому не безразличен богатый мир старых добрых виртуальных развлечений, где и небо было ясным, и солнце ярким, несмотря на свои скромные 8-БИТ.

**- Никита Ворожищев**



## Интервью с Нилом Ворожищевым



**Добрый день, Нил Ворожищев! Третий выпуск является и мы решились рассказать про самых известных обзорщиков старых игр. Благодарим, что нашли время в перерыве от съёмок, начнём интервью?**

Здравствуйте, очень приятно, тем более, что я впервые даю интервью. Поехали.

**Разговор пойдёт о передаче «Эмуляторы», которая набирается большой популярности, в наши дни. Нил, как вы относитесь когда вас называют по позывному в шоу «Континуумом», а не по вашему имени?**

Ну, меня не так часто называли "Континуумом". Первый раз это было на Retro Game Show в прошлом году. Причём получилось всё очень быстро и я не успел понять что чувствую. Но было приятно, что узнали. Кстати, в тот день я дал свой первый автограф молодому человеку по имени Евгений. А вообще приятно, что имя, которое я придумал для своего персонажа, нашло место в жизни.

## **Расскажите, как зародилась мысль сделать «Эмуляторы»?**

Это случилось ещё в 2009. Тогда идея уже начала обретать форму, хотя задумка проекта у меня возникала ещё раньше, когда я смотрел программу "От Винта", записи которой у меня до сих пор хранятся на VHS кассетах. Мне хотелось создать шоу, в котором развивалась бы сюжетная линия, помимо информативной начинки. Чтобы зритель мог вспомнить очередную серию не только по представленным в ней играм, но и по сюжетным ситуациям: "А помнишь серию, где Континуум пропал?" или "Где Файнал придумала ЛУЧИК".

## **Отличная идея! Как вы относитесь к критике, в адрес шоу?**

Как и положено: двойко. Как бы не старался абстрагироваться, всегда найдётся что-то, что тебя зацепит. Но это даже хорошо. Чувствуешь, что действительно болеешь за своё детище. Прислушиваешься к некоторым советам или идеям, чтобы сделать шоу лучше. Конечно, если это действительно конструктивная и грамотно изложенная критика. Это полезно для здорового восприятия того, что ты делаешь, и помогает понять, куда ты движешься.

## **Как ваша семья относится к вашим увлечениям, не могли ли вы подробнее рассказать про семью в целом?**

Я не особо люблю распространяться на тему семьи. Но могу сказать, что они всячески мне помогают и поддерживают. А главное терпят. (Смеётся) Мой брат выступает в проекте, как композитор и не раз помогал нам в продвижении проекта в народ. За столь небольшой срок, наша команда тоже стала семьёй: мы часто разбавляем съёмочные будни, разложив настольные игры, устраиваем вечера просмотра любимых фильмов и просто делимся тем, что на душе. Каждый из нас открыл что-то новое в жизни другого члена команды. Так что, можно сказать, мы одно целое, и это здорово.

## **Нил, как мне известно, вы занимаетесь собирательством, не**

**могли бы вы рассказать читателям, что именно собираете?**

Я бы назвал это коллекционированием. У меня много разных увлечений, но это, пожалуй, самое приятное, так как я всегда любил интересные и красивые диковинки. Самый мой любимый объект коллекционирования, это фигурки Киндер-сюрприза. А именно старые серии, до 2000-х, которые могут похвастаться интересными и забавными персонажами и сюжетами. Так же люблю собирать статуэтки героев любимых кинофильмов. Кроме того, у меня большая библиотека иллюстрированных изданий. Короче, чем больше, тем лучше (Смеётся).

**У меня также, где то есть коллекция бегемотиков-киндеров...  
Расскажите, о знакомстве с вашими партнерами по шоу –  
Артемием Ногайдели и Екатериной Зайцевой?**

С Артемием я знаком ещё со школьной скамьи. Это было так давно, что кажется мы всегда были знакомы. Он один из немногих людей, которых я могу назвать своими друзьями. Изначально, персонаж Селект создавался именно под него. И я рад, что его характер внёс недостающие штрихи в образ геймера. И, к слову сказать, именно благодаря ему к нашему проекту присоединилась Катя Зайцева. Наше с ней знакомство произошло по переписке, так же как и её знакомство с будущим персонажем Файнал. Она очень творческий человек, поэтому достаточно быстро влилась в команду и внесла немало разнообразия в проект.

**Насколько вы похожи ли вы с вашим сценическим образом –  
Континуумом?**

Конечно, общие черты присутствуют. Думаю, я сочетаю в себе черты обеих этих парней. Я такой же занудный, в вопросах работы, как «Континуум» и придираюсь к мелочам, и такой же одержимый и неуёмный в вопросах творчества, как «Селект». А если учесть, что большинство игр приходится проходить мне самому, чтобы добиться нужной картинки и динамики для дальнейшего монтажа, то дух геймерства во мне силён, как никогда раньше. А упрямство помогает проходить и проходить одну и ту же игру, пока всё не получится так, как надо.

**После того как вы стали снимать шоу «Эмуляторы» чаще ли стали узнавать на улицах?**

На улицах - нет. В магазинах - бывает. Один раз на меня долго смотрел консультант, пока не решился подойти и спросить в лоб "Это ты Континуум?".

**Какая атмосфера царит на съемочной площадке?**

БЕЗУМНАЯ! (Смеюсь). Всегда всё по-разному, но неизменно творчески. Мы снимаем очередную серию, как только у всех выпадает такая возможность. Чаще всего, знакомство со сценарием происходит в день съёмки. На месте решаются какие-то вопросы по его изменениям, дополнениям и воплощением. К примеру, на съёмках "Супергеройской истории" Артёмий предложил оснастить Железного Человека кнопкой «ВКЛ/ВЫКЛ». Иной раз, шутка получает своё воплощение на съёмках. Также родилась фраза "горячая штучка" в "Шпионских штучках".

**Расскажите, Нил, о тайне своего имени, по моему довольно красивое и экзотическое?**

Это совсем не тайна, хотя мало кто верит в эту историю. Если отойти от канонов драматургии и опустить всю лирику, то меня называли в честь Нила Фёдоровича Филатова, чей памятник воздвигнут у входа больницы, где я оказался через несколько дней, после появления на свет.

**Жажда информации утолена. Благодарим вас, Нил, за то, что уделили нам время! Может быть, вы что то хотели сказать читателям журнала?**

Спасибо вам, было очень интересно. Ну, а закончу я, скорее всего так, как когда-то это сделал Континуум. "Главное не то, во что ты играешь, а то, как круто ты это делаешь". Продолжение следует!

## Интервью с Артемием Ногайдели



**Добрый день, Артемий Ногайдели! В третьем выпуске журнала мы решили взять интервью у некоторых популярных обзорщиков старых игр, вы вошли вы их число! Благодарим, что согласились принять участие в проекте!**

Очень вам благодарен, что вписали меня в ряды обзорщиков, вообще!

**Вы ведь обозреватель игр в передаче «Эмуляторы», про неё и пойдёт речь. Как вы относитесь, когда вас называют «Селект» по вашему позывному в этом шоу, а не по вашему имени?**

Да меня кроме как Нил (Континуум) так никто и не называет. С моим именем, кроме как Тёмой, ты никем быть не можешь \*смеётся\*.

**Сколько раз, Артемий, у вас брали интервью?**

Ни разу.

**Приятно быть первопроходцами! Когда и как вы решили заниматься обзором компьютерных игр?**

Изначально идея пришла с экрана телевизора, моему товарищу Нилу и его брату. Потом Нил встретил единомышленника готового писать сценарии и задумавшись о ведущих Нил позвал меня так как более болтливый друг у него нет.

Признаться честно, сначала не верил в проект и на съемки ходил от скуки.

**С того времени ваше отношение к съемкам изменилось?**

Да. Во-первых, я заставил себя верить, что нас смотрят. Во вторых идея сценария как такового ушла и мы делали все больше на импровизацию. В итоге самому интересно смотреть, как та или иная шутка смотрится в кадре.

Потом в проекте появилась Катя, теперь сниматься еще интереснее т.к. в ней со стороны мы с Нилом видим себя в самом начале (хотя уже нет, уже вполне наш уровень), приятно смотреть, как она уживается с камерой.

**Некоторые зрители осуждают вас за сильную схожесть с много известным шоу «От Винта!», как вы к этому относитесь?**

Так у нас же в титрах указано, посвящается программе "От винта!». Я когда про "идея пришла к Нилу из телевизора " говорил, я имел в виду, что он посмотрелся и решил сделать "фан проект". Мы наоборот стремимся походить на них.

**Расскажите о хобби, ведь кроме увлечения старыми играми, что то, должно быть?**

Рисую, одно время писал стихи. Потом забросил. Увлёкся фотографией. Сейчас опять рисую ибо интереснее. Много читаю всего самого разного. Странюсь популяризированных вещей. Люблю гулять в парках. Так-же некоторые виды спорта по душе. Вот например уже второй сезон не могу купить сноуборд) Но надеюсь к этой зиме он будет.

**Расскажите, о знакомстве с вашими партнерами по шоу – Нилом Ворожищевым и Екатериной Зайцевой?**

Хм. С Нилом мы еще со школы знакомы, он учился классом старше. Помнится, проводилось школьное голосование о самых популярных людях (участвовали все вплоть до директора) а первые места 1 и 2 заняли Нил и я! \*смеется\*.

Вот правда общаться более тесно начали уже после учебы.

А Катя, вот тут забавно получилось.

В Москве проводилась «Retro game show» и Нил под предлогом что я ленивое нечто и что у него есть билет , заставил меня туда поехать с ним .

Мы поругались еще не дойдя до выставки.

Поругались, так как вышли с разных выходов метро, а там где была выставка, ну чрезвычайно не удобно найтись..

В общем когда мы пришли на RGS я был весьма расстроен и негативен и все мне не нравилось... Но тут среди толпы я увидел

Катю. Единственный человек на выставке с которым мне захотелось поговорить. Только к концу вечера я узнал что она с Антоном Зайцевым и Борисом Репетуром.

В итоге (God save the internet) я нашел ее в сети и когда узнал что она Зайцева был ошеломлен, но тут все равно... Разобщались, на теме рисунков и сдружились.

**Насколько вы похожи ли вы с вашим сценическим образом – Селектом?**

Нил как раз и хотел, чтоб образ вписывался в человека, единственное, что по сценарию Селект несколько глупее чем я. Несколько очень более глупый. \*улыбается\*.

**После того как вы стали снимать шоу «Эмуляторы» чаще ли стали узнавать на улицах?**

Нет, вообще не узнают. Чаще некоторые товарищи (с кем и раньше был знаком) стали спрашивать о сюжете и всё.

**Это печально! Какая атмосфера царит на съемочной площадке?**

Без ссор и пререканий не обходится, все мы «человеки», но в 90% случаев только перемирие, только то, что в титрах и жена Нила потрясающе готовит. Все мы сыты, довольны и веселы.

**Благодарим вас, Артемий, за то что уделили нам время!  
Благодарим вас за всё, что бы вы хотели сказать читателям журнала?**

Пусть делают то, что им нравится.

**То есть читать сейчас это интервью, ещё раз благодарим!  
Успехов в съёмке шоу!**



## Интервью с Екатериной Зайцевой

**Добрый день, Екатерина Зайцева! Очень рад, что вы смогли принять участие в интервью, честно говоря, до последнего момента думали что вы не сможете принять участие. Так как были в длительном отъезде.**

Добрый день. Я и сама рада, что все-таки получилось выйти с вами на связь.



**Хотелось бы поговорить про передачу «Эмуляторы», в которой вы и снимаетесь. В шоу «От Винта!» были «Бонус» и «Гамовер», в вашем шоу «Селект» и «Континуум», а вы аккуратно дополнили эту картину. Как вам работается в мужской компании?**

Работается прекрасно, на самом деле. И «Селект» и «Континуум» замечательные люди, работать с ними одно удовольствие, вот честно.

**Екатерина, впервые ли, в творческой карьере, у вас берут интервью?**

Не-а! Однажды у меня брали интервью как у художника, но это было что-то довольно-таки странное, вспоминать не хочется даже.

**Надеемся, что от нашего интервью останутся только хорошие воспоминания! Расскажите, как вы решили сниматься в «Эмуляторах», ведь первоначально было только два ведущих Нил и Артемий?**

Ну, на сколько, мне известно, с самого начала планировалось, чтобы в программе было несколько ведущих. И однажды мне просто написали и предложили роль ведущей. Я согласилась.

**Любовь к старым играм передаётся по наследству, ведь даже позывные «Файнал» и «Гамовер» родственные. Интересно как отец отнёсся к тому, что вы также стали игровым обзорщиком?**

Ну, я очень надеюсь, что его этот факт больше обрадовал. По крайней мере, перед первым днем съемок он мне говорил, как следует вести себя перед камерой и т.д.

**Как известно администрации [old-game.org](http://old-game.org) вы пишете картины (администрация рекомендует), расскажите об этом подробнее, приносит ли это хобби удовольствие?**

Да, приносит, это же мое хобби. Это как раз таки то занятие, которым я хотела бы заниматься всю жизнь.



**Но, а как же «Эмуляторы», большинство зрителей (во главе со мной) хотели бы видеть вас в последующих сериях шоу?**

Я не планировала связывать себя с этим занятием. Конечно, думала о подобном, смотря на отца, но считала, что у меня мало что получится. Поэтому крепко связала жизнь с другими проявлениями творчества.

Но вот вышло так, что я ведущая. И мне это нравится, определенно, но отказываться от рисования я не собираюсь.

**Значит, когда-нибудь, в одной из серии мы увидим, как вы покидаете экраны?**

Нет, что вы! Я вполне умею совмещать свои занятия, чем активно и занимаюсь.

**Фух, желаем вам удачи во всех этих нелёгких делах! Хотелось бы услышать историю о встрече с Нилом и Артёмом, из ваших уст.**

Это произошло на выставке РетроГейм Шоу. Я решила сопровождать своего отца и Репетура. Во время раздачи

автографов, полагаю, меня заметили Артемий и Нил. Через несколько дней Артем мне написал и предложил участвовать в проекте. Я, не долго думая, согласилась.

**Нравится ли вам образ «Файнал» или может хотелось что то поменять?**

Не, меня все устраивает. Она умный инженер-геймер, это же потрясающе.



**Екатерина, хотелось бы спросить у вас, как у творческого человека, есть ли неосуществлённая мечта, может поехать за границу или написать что то?**

Я сейчас как раз занимаюсь осуществлением одной из своих мечт: делаю комикс. Но вот к сожалению, таланта к писательству у меня не особо много, так что в этом моменте требуется посторонняя помощь.

А поехать за границу, кажись всем хочется. Сейчас мечтаю больше всего о Франции, Таиланде и Канаде.

**Благодарим вас, «Файнал», за интервью. Рад что в последний момент мы всё же нашли вас! Может быть, вы хотели обратиться к читателям журнала?**

Вам спасибо. А вы, дорогие читатели, играйте только в хорошие игры!



## «От Винта!»

Весь мир, от Америки и до Советского Союза был охвачен компьютерной лихорадкой. Выход игры был отдельной счастливой историей. Геймеры, не прерываясь на обед и сон, осваивали новинки, остановкой могло служить только полное прохождение игры. У каждого, уважающего себя игрока была своя особая тактика прохождения игр. Да, хорошие были времена! Сюжет ценился больше, чем графика, игры делали от души, а не от избытка денег в кармане.



Очень мало уделяло внимание телевидение проблеме развития компьютерных технологий. Но тут, как дождь в жаркую погоду, появилась телевизионная программа «От винта». Задачей каждого выпуска передачи был обзор компьютерных игр того времени. Прошло некоторое время, программа обрела бешеную популярность и преданных зрителей.

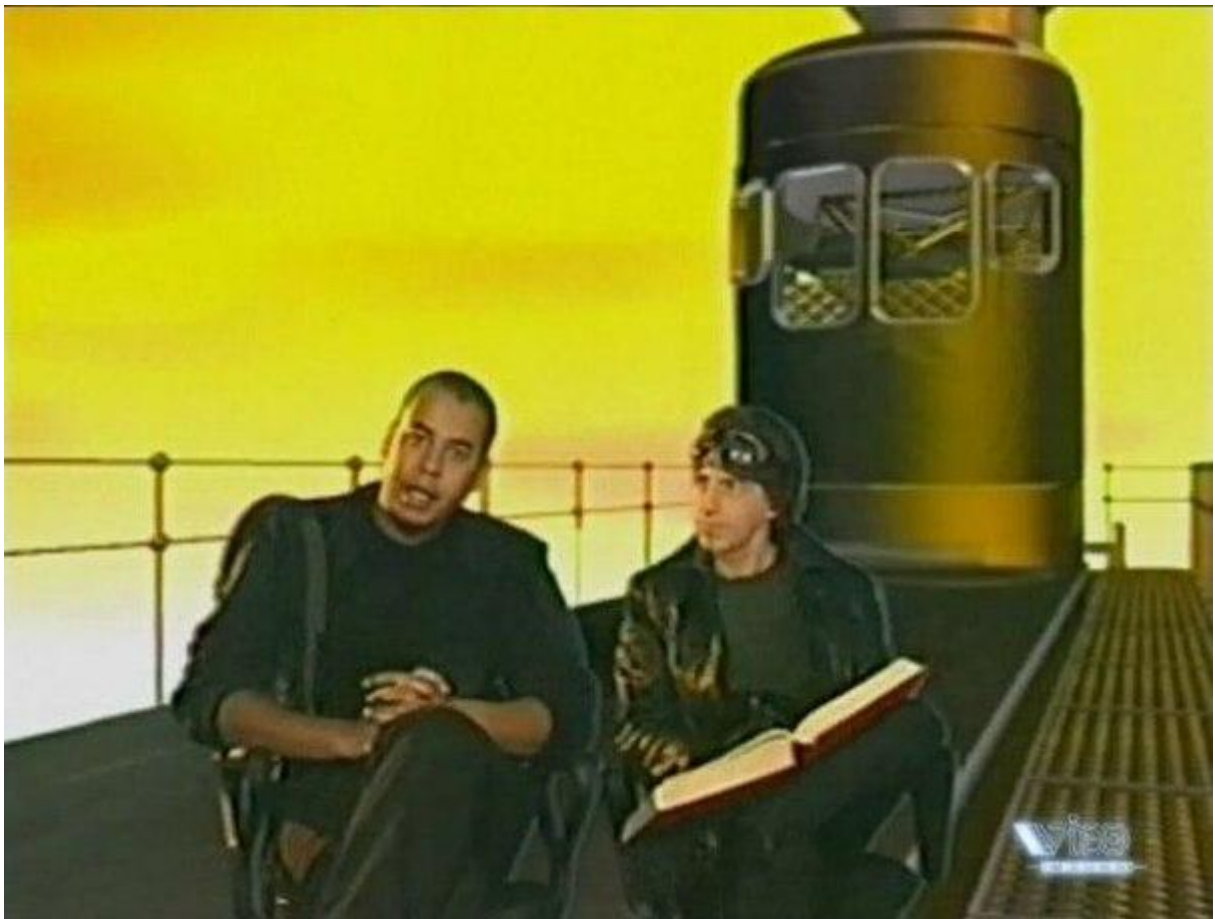


И вот – миллионы телезрителей, от мала до велика, следят за каждым словом ведущих передачи. Не упускают ни одной серии популярного телешоу. Сейчас в интернете можно найти любую из серий «От винта», но тогда в далёкие 90-е пропустить даже минуту драгоценной передачи было серьёзной потерей, так как повтор редко можно было увидеть. Для ярых фанатов устраивали встречи и чемпионаты по разным играм. Один из таких чемпионатов мне запомнился особенно, это был чемпионат по игре в Duke Nukem 3D, он проходил 13 декабря 1997 года в Москве. Набралось много народа, в общем всем понравилось!



Постепенно росла армия поклонников и наши ведущие Антон Зайцев (Гамовер) и Борис Репетур (Бонус) становились постепенно известнее. Антона и Бориса уже узнают на улицах, что им не может не нравиться. В будущем они станут легендами и создадут много известных проектов, но сейчас ещё 90-е...





Великое и могучее шоу «От винта!», чего стоит одно креативное название. Их крылатые выражения запомнят сотни и тысячи людей. Проект является тоже неповторимым и уникальным, как и всё в этой телепередаче. Все мечтали о собственном компьютере, а новинки игр все узнавали именно от ведущих «От винта!». Два знаменитых ведущих рассказывают о сюжете, особенностях и новинках игр. Идиллия, казалось ничего не могло быть лучше для геймера. Каждый обзор сопровождается юмором, который был изюминкой телепрограммы. Над шутками смеялись абсолютно все геймеры, разных весовых и возрастных категорий.



За всё время в шоу появлялось два ведущих: Вечно молодой Зайцев Антон Гидионович или как он числится в шоу Гамовер и его друг, человек который смотрит на все трудности с улыбкой – Репетур Борис Аронович.

Конечно, в передаче появляются и гости. Перечислю я всё- таки парочку: в шестом выпуске «От винта» участвует Командир Нортон, в двадцать четвёртом в телепередачу приглашают настоящего компьютерного пирата.



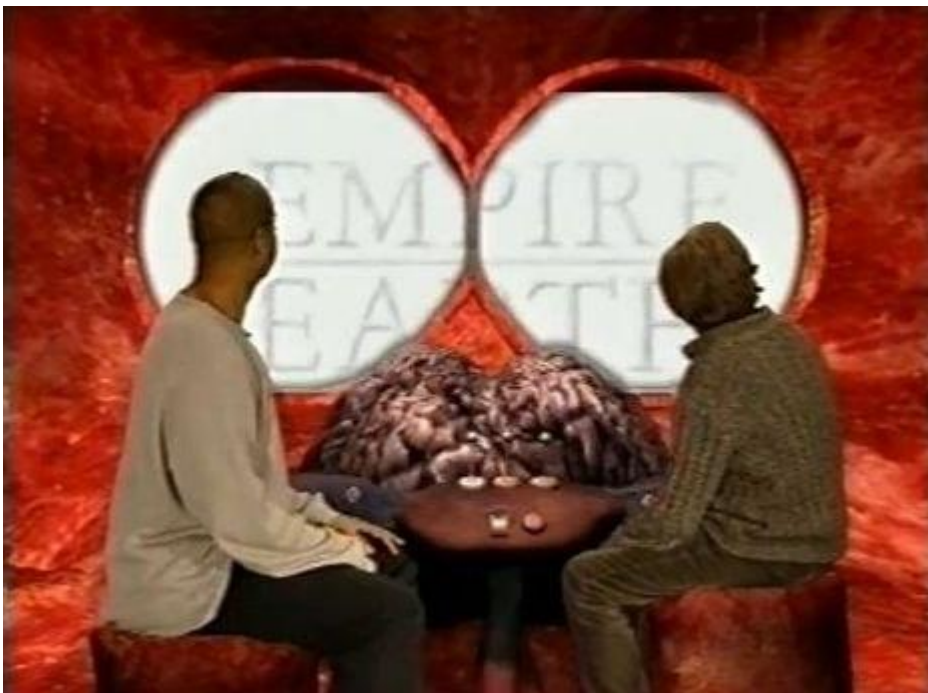
Вообще Антон Зайцев и Репетур Борис — это две гениальных личности. Могли они преподнести каждый выпуск так, чтобы через много лет на них смотрели со слезами ностальгии. Да, таким людям надо было при жизни поставить памятник. С 20-го мая 1995 года и по 27 сентября года 1998 вышло 148 выпусков этого мега популярного шоу.

Проблемы выходов новых выпусков телепрограммы начались ещё в середине 1998 года. С мая и по сентябрь по телевидению начали крутить очень много повторов, из-за нехватки новых серий. В сентябре телезрителям наконец- то показали долгожданный подарок – семь новых серий.





Мы тогда ещё не могли ожидать, что это окажется и последним подарком от гениальных обозревателей компьютерных игр. В ноябре 1998 года программа перестала выходить совсем. Причиной этому был недостаток финансов.



Мы не могли себе представить, что на первый взгляд такая незначительная проблема могла закончиться концом великого, над которым трудились много людей, то, что любили тысячи телезрителей. Фраза «Проект закрывается, недостаток финансовых средств» — звучала как приговор. В жизни Зайцева и Репетура

было много проектов, но главным, на мой взгляд, являлся именно проект «От винта!». В 2002 году сняли последнюю, пилотную серию. Это было неудачной попыткой возобновить шоу, но видимо что то не вышло.



Проект был победным, многие вспоминают его с ностальгией. Это была особая эпоха компьютерных игр и всем она запомнилась по-своему, но когда мне говорят «Эх, хорошее было время, 286-ой компьютер тянул такие игры», я вспоминаю великое шоу «От винта!»

**- Ценитель Искусства**

## Интервью с Борисом Репетуром



**Добрый день, Борис! Для нашего сайта честь брать у вас интервью. Ведь вы кумир миллионов людей, звезда популярных шоу в СНГ. А какое чувство возникает, когда у вас берут интервью и впервые ли у вас его берут?**

*Борис Репетур: Добрый день и вам, Евгений! На «стандартные» вопросы я уже не первый раз отвечаю.*

**Давайте как раз и начнём со стандартных вопросов. Какая обстановка царила на съёмках шоу «От Винта»?**

*Борис Репетур: Обстановка царила веселая.*

**С вашим коллегой – Антоном Зайцевым у вас были дружеские отношения или работа над шоу была для вас обычной работой?**

*Борис Репетур: С Антоном мы дружили и будем дружить.*

**Какие игры вам больше всего запомнились, из тех которые вы обозревали?**

*Борис Репетур: Мы обозревали множество игр, и для меня — это всего лишь исходный материал для обзора. В мои функции не входило играть в игры, я занимался музыкальным оформлением и*

*игровой частью программы. То есть не играми, а актерским и музыкальным наполнением. Поэтому игры для меня лично — всего лишь повод для создания некоей театрально-игровой реальности и для разговора о более общих темах. Мне запомнились десятки игр. Но не собственно игр, а поводов для нашей, «передачной» игры. Например, игра «Тубе», которая явилась поводом для вдумчивого психоаналитического исследования. И так — каждая игра, которую мы, как вы выразились, обзревали. Я, признаться, не люблю вопросы «какая ваша любимая игра», или «какая игра вам больше всего запомнилась» и т. д. Сфера лично моих интересов лежит где-то за пределами собственно игр.*

**У вас есть какие-нибудь мечты, которые ещё не осуществились, но очень хотелось бы? Может поездка или написание книги.**

*Борис Репетур: Нет «заоблачных» желаний, всё осуществляется.*

**Вот медленно выполняется и моя мечта, провести интервью у героев шоу «От Винта!» «Бонуса» и «Гамовера» как у вас, Борис, сложилось с семьей?**

*Борис Репетур: К сожалению на вопросы о личной жизни ответы не даю.*

**Эм, ладно, у всех есть частная жизнь, в которую никто не имеет право вмешиваться. Борис, оттого что вы стали знаменитым, появилась ли у вас любовь к роскоши?**

*Борис Репетур: Во-первых я не чувствую себя знаменитым, хотя меня иногда узнают до сих пор. Особенно, если я прилично одет. Или по голосу. Но, так как я недостаточно знаменит, роскошь мне не очень то по карману. Но вопрос в том, что считать роскошью. Для жителя коммуналки отдельная однокомнатная квартира — роскошь. Для миллионера — это вторая яхта. Для солдата — выспаться. Всё очень относительно.*

**Недавно в интернете появилась фотография, где вы с очень милой собачкой сидите на скамейке, оказывается вы любите животных?**

Борис Репетур: *Да, животных люблю, но только дружелюбных.*  
*\*улыбнулся\**

**Вы очень разносторонний человек, в прочем, как и ваш коллега, Антон Зайцев.**

**Так-с, и ещё одно: как вы относитесь к стилю 70-ых и 80-ых?**

Борис Репетур: *Не понял вопроса. Я как раз к этому стилю отношусь. Как раз семидесятых.*

**Спасибо за то, что нашли время в своём графике для проведения интервью. Может быть, у вас есть какие-нибудь пожелания для наших читателей или хотите что-то сказать?**

Борис Репетур: *Простите, но мне уже нечего больше добавить, в недосказанности тоже содержится ответ.*

**Ничего, спасибо вам и за это! Желаем вам большой удачи в работе и что бы всё у вас ладилось!**



## Интервью с Антоном Зайцевым



**Добрый день, Антон Гидионович! Простите, что я в открытую отвлекаю вас от работы или отдыха от этой работы. Я задам вам несколько вопросов, конечно, не таких как ФБР, благодарим вас ещё раз, что смогли выделить время для интервью, предназначенного для нашего официального сайта – [old-game.org](http://old-game.org) .**

*Зайцев Антон: Добрый день и вам, Евгений.*

**Все знают вас и по роли в художественном фильме «Зефир в шоколаде», вы и ведущий многих телепередач, и журналист. Но именно я вас больше запомнил как телеведущего программы «От Винта!». Как вы относитесь к тому, когда вас называют «ГамOVERом» — по вашему позывному, в этом знаменитом шоу?**

*Зайцев Антон: Когда мне одиноко, я запускаю какую-нибудь игру, терплю поражение, а затем люблю надпись «Game over». Как будто письмо получил, выходит. А если ко мне так обращается человек, то я заключаю его в объятия (девушек, особенно) и мы идём пить кофе и вспоминать старые добрые времена.*

**Буду рад выпить с вами кофе! Как вы решили заниматься обзором компьютерных игр?**

Зайцев Антон: *Случайно. У одного из моих товарищей был компьютер. Кажется, их в стране в ту пору было не больше трёх. Один у нас, другой — в ЦУПЕ, третий в институте Курчатова. Но только мы знали, для чего на самом деле предназначена эта штука. Для игр!! Так что мы сделали проект «ОВ» не в силу способностей, а, скорее, потому, что была возможность.*

**Нормально ли реагирует семья на ваши увлечения и работу?**

Зайцев Антон: *Кажется, семья это такая штука, которая реагирует, главным образом, на зарплату. \*улыбнулся\**

**Хотелось бы разговор пустить в русло другой вашей деятельности – журналистике. Вы ведь профессиональный журналист и окончили факультет журналистики МГУ?**

Зайцев Антон: *Профессиональный журналист»? Любопытно.... \*полез искать диплом, чтобы посмотреть, что там написано\*.*

**С этой минуты я вас могу называть коллегой. Расскажите, как и где вы познакомились с вашим партнёром по шоу – Репетуром Борисом Ароновичем?**

Зайцев Антон: *Бориса Ароновича я знаю с детства, и вообще — он мой племянник.*

**Действительно – хम्म, не знал, сижу теперь в недоумении ... Похожи ли вы с вашим сценическим образом – Гамовером?**

Зайцев Антон: *Этот псевдоним придумал не я, а мой товарищ, журналист Юра Львов. Он всегда сердится, что я нигде об этом не упоминаю. Юра! Вот!! Упомянуто!!!*

**В начале 2000-ых вы были ведущим и спортивным комментатором «Доброе утро, Россия!» Мало того, что я ярый любитель спорта, да ещё и одним из моих любимых ведущих на экранах являетесь Вы. Комфортно ли вам было в сфере спорта?**

Зайцев Антон: *А я как раз в спорте совершенно не разбираюсь. После моих обзоров, где, например, в матче НХЛ было забито пять*

*МЯЧЕЙ, руководитель редакции Василий Кикнадзе вызывал меня к себе. И уверял, что он из за меня полысел. Потому что, слушая мои репортажи всякий раз рвал волосы на голове.*

**Последнее шоу, где я вас видел -это кулинарное шоу «Планета Вкусов» на телеканале «Моя Планета». Как вам ходится на эту работу? Честно говоря, я тоже бы мечтал работать в компании куриных окороков и отбивных.**

*Зайцев Антон: В редакции «Планеты вкусов» стоят весы. И после каждой командировки меня взвешивают. Если прибавил 300-400 грамм — молодец. Значит, в поездке работал. Если нет — беда. Выходит, занимался неизвестно чем. Может, по музеям ходил, или предавался другим малопочтенным занятиям.*

**Какой самый нелепый и смешной случай произошёл за всю вашу трудовую деятельность?**

*Зайцев Антон: Долго перечислять. Я уже выпустил третий том сборника «Нелепые случаи, неудачи и невезение Антона Зайцева». Хотя и отвлекался на создание фундаментального сочинения «Как меня облапошили».*

**На многих фотографиях вы предстаёте с одним знаменитым курительным предметом – трубкой. Вы действительно курите трубку или это только атрибут вашего стиля?**

*Зайцев Антон: Я действительно курю трубку, и у меня приличная коллекция. Экземпляров сто. И ведь каждую надо покурить! Поэтому я редко сижу без дела.*

**Вот и все идеи для вопросов незаметно закончились, благодарим вас ещё и ещё, что уделили нам время! И ещё будем благодарить, может быть, вы хотели бы что-то сказать читателям этого интервью?**

*Зайцев Антон: А перед теми, кто прочтёт интервью я бы хотел извиниться, если случайно отвлёк их от чего-нибудь действительно важного!*

## **«Это Spectrum, детка!»**

### **Интервью с ведущим шоу**



**Приветствуем вас, Виктор Рейн, рады видеть ведущего шоу «Это Spectrum, детка!» в редакции нашего сайта!**

Здравствуйте, дорогие читатели сайта [old-game.org](http://old-game.org) ! Рад встрече с вами!

**Хотелось бы узнать больше про передачу, в которой вы исполняете роль ведущего.**

**Интересно, почему был выбор сделан в сторону игр ZX Spectrum-а, а не игр, например, Денди или Сеги?**

Игры на Денди и Сеге - это, конечно, тоже отличный пласт игровой истории, в которой эти приставки оставили неизгладимый след. Но ZX Spectrum - это святое, ведь у меня именно с этого компьютера и началось знакомство с миром игр. Когда мне было 8 лет, родители купили мне это компьютер, и радости моей не было предела. С тех пор прошло много времени, игровая индустрия ушла далеко вперед, но даже в наше время так приятно поиграть в старые добрые спектрумовские игрушки!

**А испытывали вы в игры, которые обзрываете на Спектруме или же вы просто читаете сценарий?**

Все игры, обзоры на которые мы делаем в нашей передаче «Это Spectrum, детка!», мы с режиссером Максимом уже избороздили вдоль и поперек, причем уже давно. А вот как-то нас накрыла волна ностальгии, и мы решили делать такие обзоры. А просто читать сценарий - так же неинтересно!

### **Но, а в целом как далеко вы продвинулись в знаниях Спектрума и его игр?**

В знаниях Спектрума и игр мы продвинулись достаточно серьезно, но продолжаем открывать для себя новые игры, которые по ряду причин в свое время выпали из нашего внимания. Поэтому сейчас, когда откапываем где-нибудь редкую спектрумовскую игру, искренне радуемся как дети!

### **Не могли бы вы рассказать про историю создания шоу и про людей, которые трудятся за кадром?**

Идея создать такое шоу возникла у нашего режиссера Максима, большого ценителя старых компьютерных игр. Мы с ним обсудили идею и вырисовалась концепция: создавать лаконичные, но содержательные ностальгические видеообзоры про наши любимые старые игры. Попробовали сделать первый выпуск - и получили много хороших отзывов. Это нас окрылило, и мы решили продолжать дальше, попутно участь на ошибках и совершенствуя качество продукта.

«Это Spectrum, детка!» - плод творческого взаимодействия всего двух людей: режиссера и идейного вдохновителя Максима и меня.

### **Много ли времени уходит на создание одного трехминутного ролика? Ведь делается все не одним дублем, да и монтаж, наверное, занимает много времени?**

Вы правы - трехминутный ролик делается не так быстро, как может показаться.

Сначала мы выбираем игру, о которой пойдет речь, и досконально ее изучаем: не один час и день играем в нее, освежая в памяти все нюансы и детали. После пишем сценарий и приступаем к записи. Делается много дублей, потому что в студии царит очень

позитивная и веселая атмосфера, которая благоприятствует хорошему настроению и шуткам (некоторые смешные дубли мы решили включать в программы). Ну а после уже монтируем, плюс компьютерная графика и прочий постпродакшн, который, конечно тоже занимает немало времени.

**Как приятно, что мода на такие вот (хорошие раритетные, для нашего времени) игры не проходит. Можно вспомнить телепередачи «От Винта!», «Денди – Новая реальность» это эталон игрового обзора, вы тоже так считаете?**

Да, соглашусь с вами, приятно, что хорошие игры, несмотря ни на что, остаются в моде и время над ними не властно. Телепередачи, упомянутые вами в свое время стали для меня настоящим откровением, и я много почерпнул из них для себя. Поэтому они для нас действительно стали эталоном.

**Кроме обзоров игр, есть ли у вас хобби?**

Кроме обзоров игр, я увлекаюсь путешествиями, чтением хороших книг, и воспитанием сына.

**После того как вы стали снимать шоу, чаще ли стали узнавать на улицах?**

После создания шоу за нами фанаты не бегают и автографы не просят \*смеется\*. Но приятно, когда просто подходят незнакомые люди и говорят добрые слова про нашу передачу, дают советы и идеи для новых передач. Нам важна обратная связь.

**Случайно ли идёт подбор игр для обзоров?**

Для обзоров мы выбираем игры не случайно, а весьма продумано и тщательно. Секрета здесь никакого нет: мы просто рассказываем о тех играх, которые нами особо любимы. Пусть и субъективный отбор, но всем нравится.

**Спасибо, что провели интервью, премного вам благодарен! Не хотели бы вы что-то сказать напоследок, нашим читателям?**

Желаю читателям сайта [old-game.org](http://old-game.org) хорошего настроения, и приятного времяпровождения за старыми добрыми играми, которые будут продолжать нас всех радовать, надеюсь, еще не одно десятилетие!

## *Технические обзоры:*

### **Продолжение истории компьютеров**

В 1947 году американские ученые в своей лаборатории фирмы "Bell Telephone Laboratories" изготовили первый транзистор. В 1948 году транзистор был запатентован.

Если сравнить транзистор и радиолампу, то транзистор обладает рядом преимуществ – малые размеры, вес и энергопотребление, так как это всего лишь 3-х слойный полупроводниковый кристалл.

Радиолампа обладает рядом недостатков – нить накала, вакуумный баллон, большой вес и энергопотребление, а также тяжелый температурный режим и низкая отказоустойчивость.



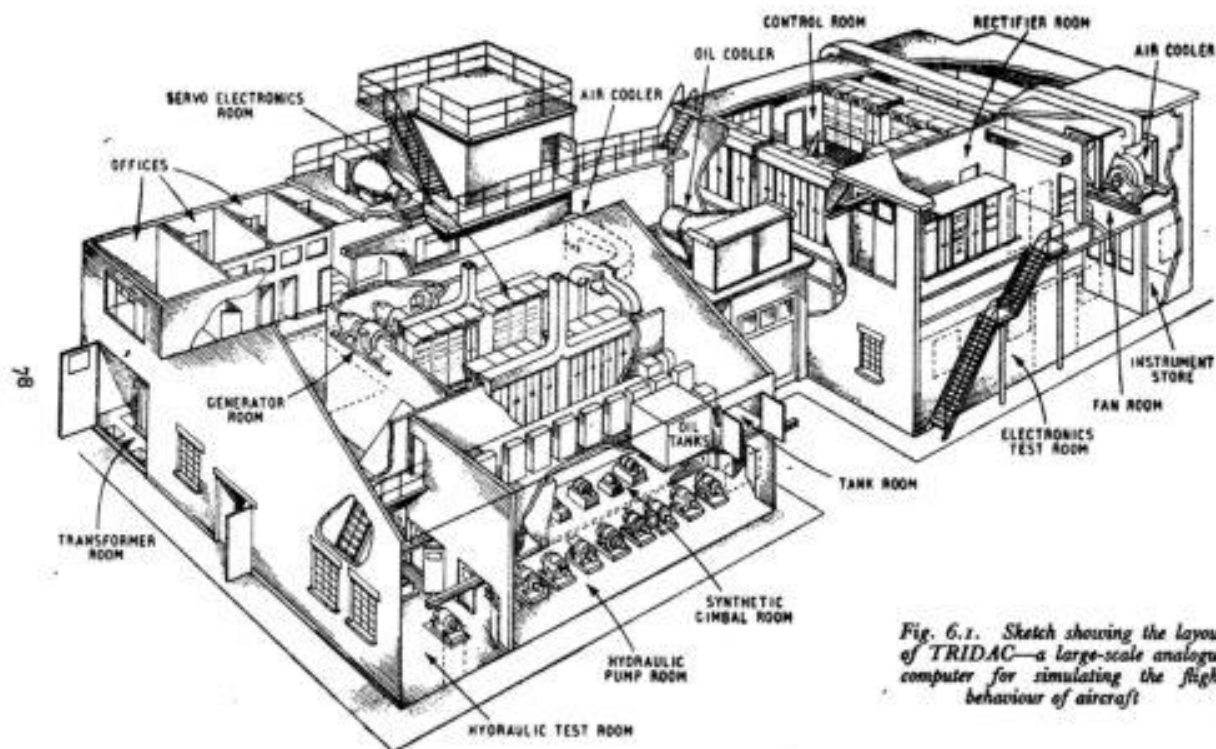
Первые транзисторы полноценно заменить радиолампу в некоторых устройствах не могли, так как обладали низким частотным потенциалом, но с эволюцией транзистора максимальная частота его работы сначала догнала, а затем намного опередила по этому параметру лампу.

Однако, сразу после появления транзисторов, компьютеры на них не делали, так как частотный диапазон был ниже, чем у лампы, но эволюция все равно берет свое. В 1954 году фирмой «Texas



Instruments» начат промышленный выпуск транзисторов. На рынке начали появляться различные образцы аппаратуры, в том числе бытовой.

Компьютер на транзисторах не заставил себя долго ждать. В 1955 году появился TRIDAC. Его создали в США. Но это был не цифровой, а аналоговый компьютер



Но, судя по рисунку, он занимал не одно помещение...

Хотя, имеется информация, что фирма ИВМ, начиная с 1953 года выпускала довольно компактные модели компьютеров ИВМ 650, которые не занимали целые помещения и здания, а имели вполне небольшие размеры того времени – величиной со шкаф. Хотя это компьютер и был ламповым, но это был прорыв своего рода, так как перед производителем открылись широкие возможности массово продавать компьютеры различным фирмам.



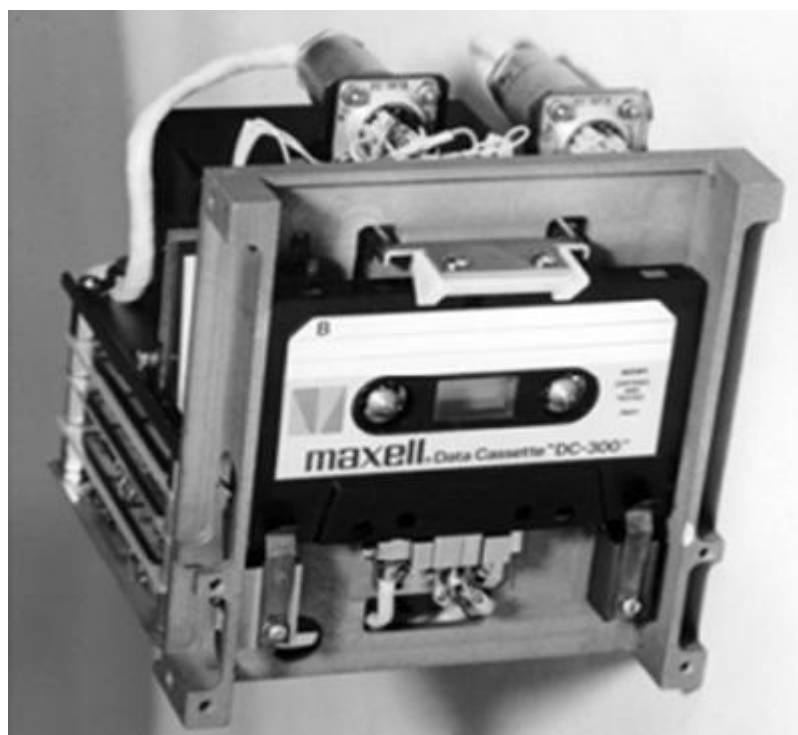
Стоит упомянуть о первом жестком диске, венчестер или HDD, как привыкли слышать все. На свет появился этот девайс с 1957 году, который назывался IBM 305 RAMAC. Объем был по тем временам аж целых 5 Мб. Просьба понять что это – будет к любому читателю, дадим вам токарные станки и транзисторы – делайте! Даже при знании токарного и фрезерного дела, нужны последние знания физиков, свойства материалов, электроники и прочее – непростое это дело.

Это был настоящий HDD, принципы работы первенца применяются до сих пор. Это был дедушка всех наших винчестеров, которые работают сейчас в наших компьютерах.

Вес этого устройства был примерно одну тонну, всего 1200 оборотов в минуту шпинделя и среднее время доступа к файлу – 600 миллисекунд. Таковы были характеристики первого HDD, но это было намного производительнее чем накопители на бобинных магнитных лентах и перфокартах, сама система позволяла оперативно делать и сохранять нужные записи в любой момент, также в течении 600 миллисекунд получить доступ на чтение любого файла. В сравнении в бобинным магнитным накопителем время доступа к файлу исчислялось десятками секунд.



Вспомнить магнитные ленточные накопители может каждый. В конце 80-х, начале 90-х годов были широко распространены бытовые компьютеры типа спектрум – в них мы применяли обычные кассетные магнитофоны в качестве накопителя (вместо HDD). Практически использовать бытовые бобинные магнитофоны тоже можно было – скорость потока была выше, но время доступа – ниже, хотя все зависело от модели магнитофона. Существовали даже встраиваемые в системы подобные носители с приводом



В промышленных компьютерах в целях удешевления носителей применялись стационарные магнитные носители на магнитной пленке, которая собиралась в библиотеке записей в различных исследовательских центрах и институтах.

Естественно там был и свой персонал, который отвечал за работу, и программисты – атмосфера очень напоминает начало игры Half – Life, первая часть.



Дальнейшее развитие ветки накопителей на магнитной основе были дискеты, если не считать накопителей на платформе обычных видеомэгнитофонах. На кассету VHS влезало до 2-х Гб

информации – это было по тем временам очень много (конец 80-х, начало 90-х).

Итак – дискеты. Это очень удобный вид записи и воспроизведения, который использует принцип грампластинки. То есть в любой момент магнитная головка может перейти на любой сектор записи и воспроизвести его (или записать). По сути дела это принципы работы HDD, только скорости будут меньше и принцип системы немного другой. Принцип действия схож с обычной грампластинкой, только в отличие от нее в дискете работают магнитные дорожки в виде спирали.

Разработка дискет началась в 1967 году, а уже в 1971 году вышла в свет первая 8-ми дюймовая (200мм) дискета вместе с приводом.



Этот формат дискеты позволял размещать на них 80, 256 и 800 Кб. В настоящее время их практически нет, они вымерли.

Следующим этапом были более совершенные 5.25 – дюймовые дискеты. Впервые они появились на рынке в 1976 году, а выпускать их начала всемирно известная фирма Sony. В настоящее время их уже не встретить, но многие помнят этот формат. Вмещали они

110, 360, 720 или 1200 Кб информации, в зависимости от модификации дискеты.



Следующим и последним этапом – был выпуск дискет формата 3.5 дюйма. Первая фирма, которая начала выпускать эти дискеты – Sony, это был 1981 год. Следует отметить, что в 1987 году фирмой Toshiba Corporation были выпущены дисководы двойной плотности, использование которых позволяло на одной 3.5 дюймовой дискете разместить 2,88 Мб информации. На одной дискете можно было разместить 720 Кб, 1,44 Мб или 2,88Мб информации.

Несколько слов о надежности хранения данных на дискетах. Как всем известно, сама дискета представляет собой некоторую круглую основу, на которую размещено ферромагнитное покрытие, реагирующее на внешний, магнитный раздражитель, то есть магнитную головку. Но если рядом с дискетой расположить магнит или она случайно окажется в мощном магнитном поле – информация будет потеряна. Исходя из личного опыта – информация быстро затирается, до 10 использований дискета может выдержать, а больше – это зависит от марки применяемого



привода. Хотя все эти недостатки компенсировались низкой стоимостью дискет.



В последнее время 3.5 дюймовые дискеты вытеснили обычные флеш накопители, но дискеты все еще возможно купить, несмотря на то, что их сняли с производства в 2011 году.

Итак, наша статья подошла к концу. Но в следующем номере журнала мы продолжим разговор и постараемся рассказать читателю об... Ну скажем об оперативной памяти первых компьютеров и интересных фактах истории и достижениях вычислительной техники.

**- Михаил Сусанин**

## **PDP-11 – одна из самых успешных компьютерных архитектур XX века.**

В 1970 году американская компания DEC начала поставки одного из легендарнейших микрокомпьютеров – PDP-11.

Разные модификации PDP-11 находились в производстве в течении 25 лет. Первая модель, 11/20 была запущена в производство в 1970 году, а последняя, 11/94 – в 1990 году. Продажа PDP-11 закончилась 30 сентября 1996.

16 битный PDP-11 стал наследником PDP-8, имевшим разрядность 8 бит. В PDP-11 появилось несколько уникальных технологических инноваций, благодаря которым эта серия была проще в программировании. Благодаря простой и удачной архитектуре, основанной на шине Unibus (Q-BUS) и довольно эффективному набору инструкций PDP-11 был невероятно популярен у ученых и военных, а позже и в бизнесе.

Программисты полюбили PDP-11 за её ортогональную систему команд: можно было отдельно запоминать команды, и отдельно – методы доступа к операндам. Можно было считать, что любой режим адресации будет работать с любой операцией, не нужно было запоминать список исключений и особых случаев, в которых операция имеет ограниченный набор режимов адресации, все регистры могли воспользоваться любой командой. Все регистры R0 – R7 могли воспользоваться любой командой.



PDP-11

PDP-11 Был размером со шкаф, но зато имел внушительные по тем временам технические характеристики: 16-битный процессор с поддержкой многозадачности, объем оперативной памяти до 4мб, подключение по сети со скоростью 2 мегабита в секунду, возможность обмениваться данными с другими машинами через модем. К PDP-11 подключали до 3-х жестких дисков, система могла грузиться как со стандартных HDD и дискет, так и с магнитных лент и перфолент. Для PDP-11 существовало множество операционных систем: P/OS, RSX-11, RT-11, RSX-11, RSTS/E, а также, несколько вариантов DOS. В Bell Lab. В 1971 году была написана ОС Unix, ставшая основной ОС для PDP-11. В СССР начали клонировать PDP. Было выпущено большое количество машин под названиями: СМ-4, СМ-1420, СМ-1600, ИЗОТ-1016 (Болгария), ДВК, БК, Немига, Союз-Неон, Мега, Наири и множество других машин



ДВК-2

В конце 80х – начале 90х PDP-11 вытеснила с рынка компания IBM, со своим всемирно известным PC. Компьютеры IBM PC были намного меньше, дешевле и производительнее PDP-11. Но это уже другая история.

На территории бывшего СССР самым известным клоном PDP-11 был БК (бытовой компьютер). Чаще всего, его использовали в качестве игровой приставки. Для БК было написано огромное количество красочных и интересных игр и программ.

Распространялись они на магнитофонных кассетах, реже на дискетах, так как не у всех обладателей БК был контроллер дисковода. Обычно, на кассету или дискету в дополнение к заказанной игре дописывали и демо-версию другой игры, с контактными данными автора. Писали и продавали программы для БК вплоть до 1997 года, но потом, популярность БК начала стремительно снижаться из-за дешевающих приставок Famicom(Dendy), SEGA и появления в продаже дешевых IBM PC/ATX на основе процессоров Intel Pentium и AMD K6 – K7 (а позже и Athlon).

Ныне, PDP-11 используется на некоторых атомных электростанциях, в ракетных системах ПВО, станках с ЧПУ, банкоматах и валидаторах в метрополитенах.

**- Вардо Калачян**

## *Специальная рубрика:*

### **История появления радио:**

Радио! Эту тему по праву можно считать «бородатой». Изобрели его давно. Сейчас мало кто слушает радио из приемников. Чаще всего пользуются мобильными телефонами и компьютерами, да и то, в редких случаях. Весомый аргумент: если бы, не радио, люди до сих пор выходили на улицу и перекрикивались.

Всё началось с начала 19-ого века. В 20-ых годах датский исследователь явлений электромагнетизма Ханс Кристиан Эрстед в эксперименте, нашёл связь между электричеством и магнетизмом.

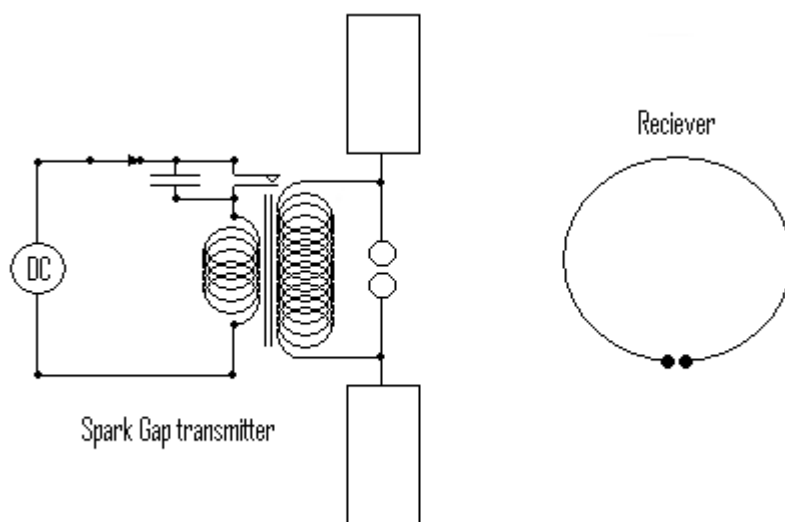
Проволока, по которой течёт электрический ток, вызывает отклонение магнитной стрелки компаса. Спустя 11 лет, Майкл Фарадей специально начал серию экспериментов, благодаря которым обнаружил явление возникновения электрического тока в замкнутом контуре, при изменении магнитного потока, проходящего через него. Английский физик-экспериментатор дал математическое описание этого явления (как закон Фарадея), впоследствии ставшее одним из четырёх уравнений Максвелла. Фарадей предположил, что в пространстве, вокруг проводника с током, действуют электромагнитные силы. Но, почему-то, не завершил работ, связанных с этим предположением.

Четыре года (с 1861 по 1865) проводился ряд экспериментов, Максвеллом Джеймсом Клерком с электромагнитными волнами. На их основе создал теорию электромагнитного поля, которую сформулировал в виде системы уравнений, названной уравнениями Максвелла. Чуть позже, в 1872 году Малон Лумис получил первый патент на беспроводную связь. 28 ноября 1875 года: известный американский учёный Томас Эдисон объявил в прессе, что в ходе экспериментов с телеграфом, он замечал явление, которое прозвал «эфирными силами». Позже Элиу Томсон высмеял эту идею, по этому Эдисон отказался от этой идеи. Через три года, в 1878 году, Дэвид Хьюз передал и принял, первые, радиоволны. Когда заметил то индуктивный маятник вызывает шум в приемнике его телефона. В 1880-ом году Хьюз продемонстрировал открытие в Королевском обществе, но ему было сказано, что это просто индукция. В 85-ом

Томас Эдисон получил патент на систему радиосвязи, который, заметим, был продан Маркони.

взглядом на схему работы этого устройства – это была попытка заставить резонировать настроенный контур на определенной частоте с помощью искры. Естественно электромагнитные волны излучались в эфир на этой и около этой частоты настроенного контура. Это все были предпосылки и научные наработки к самому главному вопросу - кто же все - таки изобрел радио? Попробуем разобраться в истории.

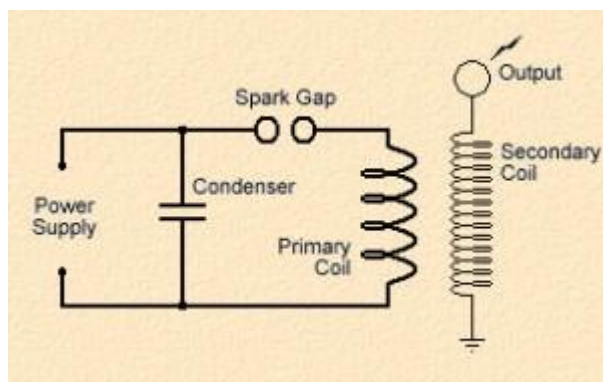
Итак, начнем. В 1887 Генрх Герц изобрел своего рода искровой передатчик, в схеме которого присутствуют резонансный контур, настроенный на определенную частоту. Смотря сегодняшним взглядом на схему работы этого устройства – это была попытка заставить резонировать настроенный контур на определенной частоте с помощью искры. Естественно электромагнитные волны излучались в эфир на этой и около этой частоты настроенного контура.



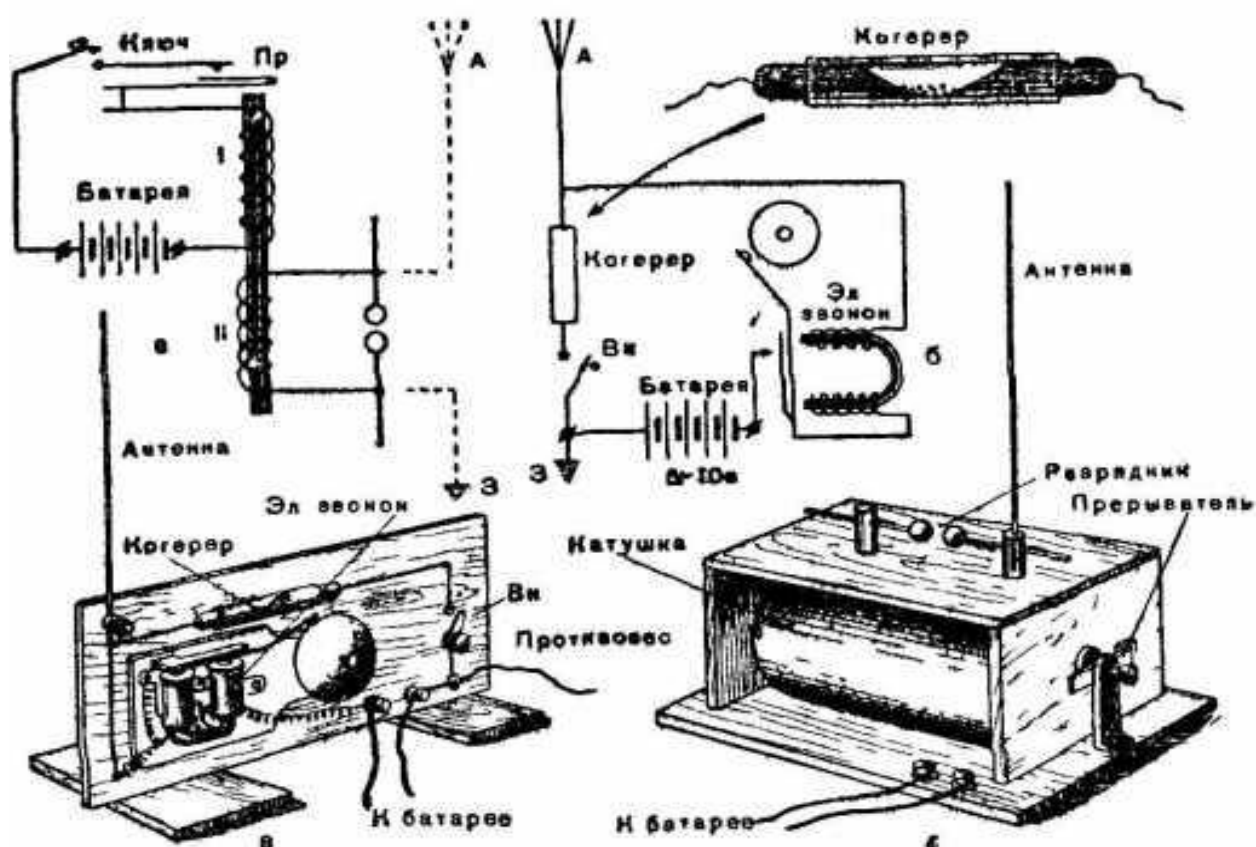
Кольцо, с разрядником находилось на очень близком расстоянии от передатчика (буквально вплотную), что никак не могло применяться на практике и не признавалось радиосвязью.

Стоит вспомнить легендарного изобретателя Николу Тесла, который занимался экспериментами с своей катушкой, по современной схмотехнике она напоминает собой искровой передатчик с настроенной на частоту резонанса вторичной части, в виде катушки, которая резонирует, выделяет рабочие гармоники связки первичной, токовой катушки и искрового прерывателя.





В мире идут споры – кто же все-таки первый? Маркони или Попов? А. С. Попов в 1894 году проводил опыты с применением искрового генератора Герца и с приемной частью модифицированного приемника Лоджа (грозоотметчика). Длина радиосвязи при этом достигала нескольких десятков метров.



Официальным днем рождения радио считается 7 мая 1895 года, когда на заседании Русского физико-химического общества в Санкт-Петербурге А. С. Попов продемонстрировал работу своего устройства.

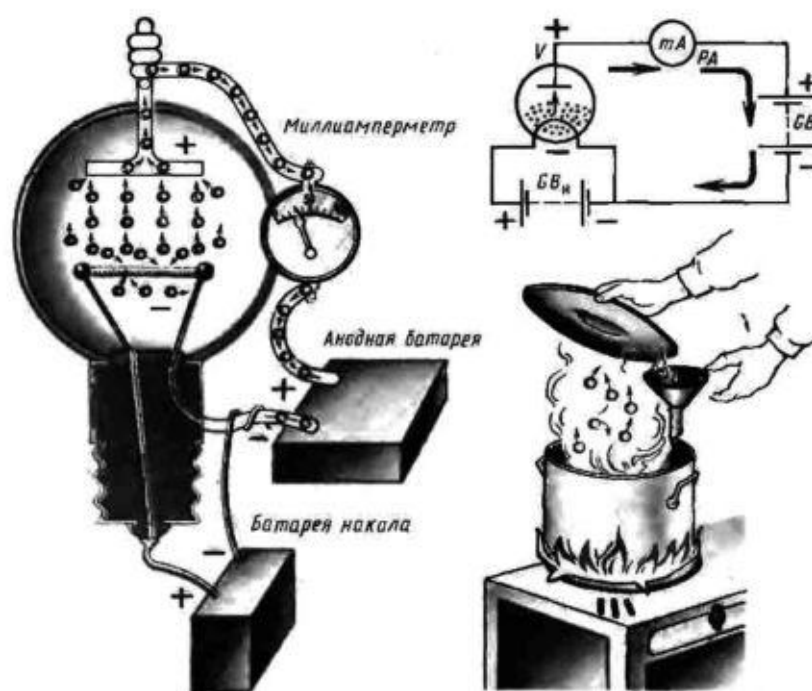
Маркони имел аналогичную установку. В 1895 году он проводил эксперименты и добился дальности 1,5 – 3 км. В том же году Маркони предложил министерству почты и телеграфа ее использовать, но получил всего лишь отказ.

В 1896 году Маркони поехал в Великобританию, где в первый раз публично продемонстрировал в работе свою установку 2 сентября 1896 года.

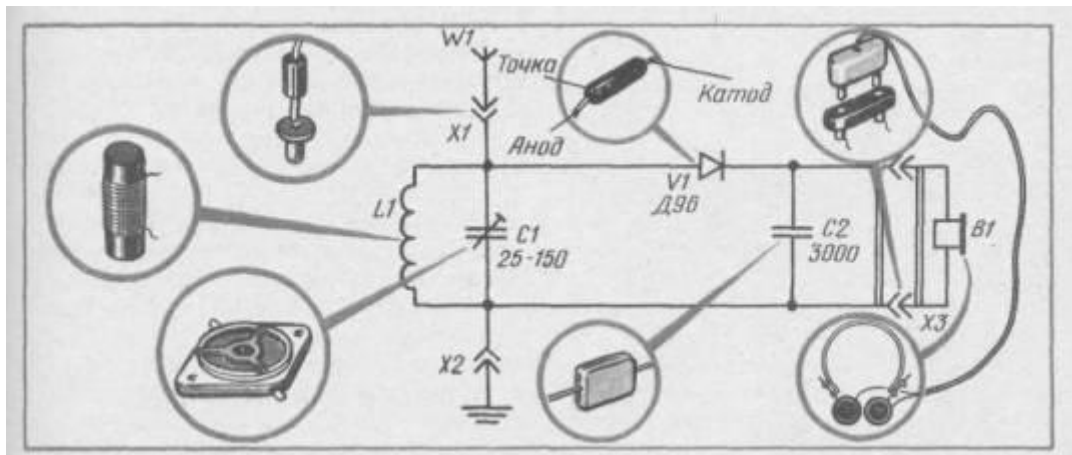
Сделаем выводы. Работы в данном направлении велись одновременно и Маркони, и Поповым. Но Попов раньше продемонстрировал свое устройство общественности, поэтому у нас в России Попов считается первым изобретателем радио.

Дальнейшее развитие радио было более стремительным. В 1903 году впервые была передана и принята речь, но несовершенство искровых передатчиков изрядно портило качество радиопередачи. Годом позже была продемонстрирована публично такая возможность передачи на Всероссийском электротехническом съезде, демонстрировали установку А. С. Попов и С. Я. Лифшиц.

В 1904 году англичанином Джоном Флемингом был изобретен вакуумный диод (хотя подобные опыты делал и Эдисон). Устройство его было очень простым. Стекланный баллон, из которого был откачан воздух, внутрь баллона помещалась нить накала и анод (железная пластина). Принцип действия очень прост – нить накала, разогретая электрическим током до нескольких тысяч градусов, могла испускать электроны при подаче на анод положительного потенциала, то есть пропускать ток. И наоборот, при подаче на анод отрицательного потенциала, лампа запиралась и ток не проходил.

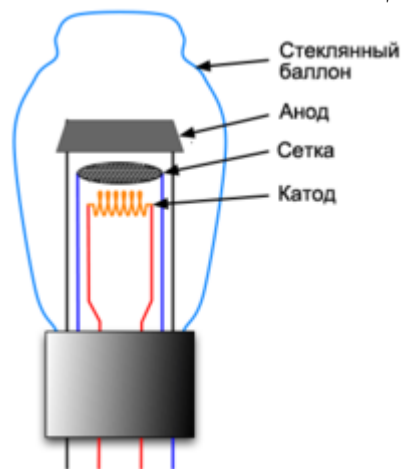


Это свойство диода удачно подошло в плане детектирования радиосигнала. Появились первые детекторные радиоприемники, которые были намного лучше и чувствительнее от приемников на примитивном когерере с железными опилками. В дальнейшем использовали вместо детектирующего элемента схемы селен – аналог полупроводникового диода, но это было позже.



После изобретения трех электродной лампы – триода (1906 год), дело развития схемотехники пошло круто вверх.

Триод представлял собой тот же диод, но был еще и третий электрод в виде сетки между катодом и анодом. При подаче на сетку некоторого отрицательного напряжения анодный ток лампы прекращается, а при плавном уменьшении отрицательного напряжения на сетке до нуля – соответственно плавно увеличивается ток анода до максимума. Тем самым лампа триод обладает усилением сигнала от нескольких до десятков раз.



Применение триодов на передающей стороне увеличило качество сигнала, значительно повысился КПД передатчиков, появилась амплитудная модуляция, что позволило качественно передавать в эфир речь и музыку.

С применением вакуумных триодов радиоприемники также значительно улучшились. Начали применять схему прямого усиления, что значительно увеличило дальность приема и возможность громкоговорящего приема на репродуктор.



В 1918 году был изобретен супергетеродин. Эту схему радиоприемника изобрели почти одновременно немец В. Шоттки и американец Э. Армстронг.

Супергетеродин отличался от приемника прямого усиления входной частью схемы, которая была выполнена в виде преобразователя частоты приема в постоянную, промежуточную частоту, которую было легче усилить и отфильтровать помехи. Схемотехника супергетеродина используется и по сей день не только в радио, но и в телевидении (спутниковое в том числе) – принцип действия одинаков. Существуют схемы с двойным преобразованием частоты – все это усложняет конструкцию, но повышает характеристики приемного устройства.





В настоящее время принцип радио применяется на каждом шагу, будь то Wi-Fi или встроенный FM радиоприемник в ваш мобильный телефон, да и сам телефон представляет собой цифровую мини – радиостанцию. С течением времени радио будет развиваться и брать новые высоты!

**- Михаил Сусанин и Ценитель Искусства**

## «Балтика-52»

В послевоенное время население нашей страны имело потребность в получении информации и для развлечения. В наше время этим вещам удовлетворяет и компьютер с интернетом, телевидение и спутниковое, и кабельное. Информации - целое море.

Но давайте вернемся, скажем в 1952 год. Телевидение в то время было еще слабо развито. Телепередачи велись в основном в крупных областных центрах, типа Москвы, да и то в прямом эфире в течении нескольких часов в сутки, в основном вечером.

Основным средством приема информации в то время был или радиоприемник, или радиола (вместе с проигрывателем грампластинок). Немного о грустном. В 1951 году в Советском Союзе был принят новый стандарт коротких волн, исключаящий прием бытовыми радиоприемниками волны короче 25 метров, а

ведь раньше были доступны 19,16,13 метровые диапазоны, где играет и запретный джаз с роком, и пропаганду невозможно заглушить глушилками ввиду особенностей распространения радиоволн. Хотя умельцы успешно переделывали под запретные диапазоны эти радиоприемники, но рядовому слушателю это было не под силу.

Это было предисловие. Теперь о главном. Когда мне было 12 лет, ко мне в руки попал радиоприемник "Балтика-52". Вспоминания - сказочные. Весь мир коротковолнового вещания был у меня, интересно было натягивать антенну "Самую длинную" - тогда я совсем не знал, что такое антенны и как они работают. Дело было в другом - какая то из ламп подкорачивала через себя и все время перегорало проволочное сопротивление. Радиоприемник работал недолго, разбилась шкала и приемник успешно был разобран на детальки.

Всю жизнь меня совесть мучила, что я угробил такой приемник. И я задался себе целью - найти именно Балтику 52 и восстановить из праха, несмотря ни на что.

Итак, начал собирать по крупицам. Купил на интернет аукционе этот приемник, но он, конечно же был не рабочим. Хотя являюсь специалистом в данной области, но тут ничего не поделать - горелый силовой трансформатор, отставил в сторону... Но не прошло и 2-х месяцев, как местные "деятели выпить" Мне за бутылку принесли VEF-Аккорд. Дело в том, что само шасси практически одинаковое с Балтикой 52, сначала хотел переставить сгоревший силовой трансформатор, но потом подумал - а не переделать ли мне шасси с VEF-Аккорд на Балтику 52. Переставил переднюю часть шасси, регулятор громкости перепаял, и шток с маховиком настройки радиостанций. Все получилось, родную шкалу поставил от Балтики. На снимке видно, каким был корпус и уже переделанное шасси приемника.



Теперь дело за корпусом. Он изначально был очень потерт (1952 год все-таки...), краска отстает, на лицевой части корпуса ткань порвана и имеет плохой вид. Несколько часов работы шлифмашинкой и корпус готов к нанесению грунтовки:



Затем грунтовка:





Сам процесс окраски сфотографировать не удалось – быстро темнело, и фотоаппарат просто не берет ночью. На следующий день продолжил работы с боковыми щеками:



Нанести лак на боковые щеки после трех попыток также потерпел неудачу, делал в первый раз, видимо опыта мало – все расплывалось. Пришлось искать компромисс – решено было покрасить щеки в темно – коричневый цвет нитроэмалью. Конечно, мой вариант восстановления далек от полной реставрации, целью которой является полная аутентичность, но все-таки, радиоприемник имеет хороший внешний вид, отлично

работает, принимает много радиостанций на 5-ти метровую антенну (за балконом). Одно из применений – легко подключается через задний разъем к выходу аудио компьютера и можно насладиться теплым ламповым звуком, будь то музыка или фильм. Ниже на фотографиях показан уже готовый, после восстановления радиоприемник Балтика-52.





Итак, при наличии желания и прямых рук – возможно все. Главное – теперь меня не терзает мысль, что в детстве я угробил радиоприемник, который в настоящее время имеет уже историческую ценность. Внешний вид – начало 50-х придаст некоторую загадочность, а рабочее состояние позволит напрямую использовать это устройство по своему назначению.

Многие из читателей могут повторить подобное. В наше время найти или купить подобный аппарат можно в любом состоянии и приложив руки, и немного денег на материалы, воссоздать кусочек нашей истории, это не так уж и трудно.

**Спасибо всем, за прочтение журнала! У нас все!**