

# ВЕСТНИК

forum.dfz.ru

№ 4 • декабрь 2007

Выходит ежемесячно

## Демоны форума

стр. 2

Как работают  
компьютеры  
в кино

стр. 11

Письмо отца  
Серафимия

стр. 12

Премия  
"Гнилой Редис"

стр. 3

Герои  
в паутине

стр. 8

Не анекдот,  
но тронуло...

стр. 14

Генераторы  
ландшафтов

стр. 4

Как правильно  
общаться  
с тещей

стр. 9

САГА О  
МАРЛЕЧКАХ

стр. 14

Госпожа  
ERM

стр. 6

## Новогодний гороскоп

от астролога  
форума Darkmoon'a

стр. 13

Разрывающая  
ОКОВЫ

стр. 8



# Демоны форума

**Рад приветствовать дорогих читателей в рубрике "Жёлтая Пресса". Сегодня наш разговор пойдёт о форумах, причинах низкой или высокой активности их участников, а также этике общения.**



Человек приходит на форум по разным причинам, например, обнаружив ссылку на интересный материал в поисковике, а вот остаётся лишь тогда, когда:

- 1) На форуме он чувствует себя своим.
- 2) На форуме он чувствует себя равным остальным, что предполагает и доступ к общей информации.
- 3) У него те же интересы, что и у форумчан, в частности, одна или две общих сферы интересов.
- 4) На форуме он чувствует себя защищённым, зная о компетентности админов, супермодераторов и просто модераторов.

Когда один из этих пунктов нарушается, появляются объективные причины для ухода. Ни для кого не секрет, то чем больше участников на форуме, тем выше активность, тем интереснее общаться (больше мнений, взглядов, идей, постов, наконец). Именно поэтому администрация блогов, сайтов, форумов и чатов обычно старается создать комфортные и гармоничные условия для общения. Но каковы бы не были благородные намерения при создании форума, с его развитием система начинает давать трещину. И вот мы плавно переходим к понятию модератора. Кто такие модераторы знают все, а вот их обязанности и права как-то расплывчато описаны, что я и взял на себя ответственность справиться. Модерировать - это прежде всего следить за порядком. Что понимается под словом Порядок?:

- 1) Должны удаляться посты спамеров.
- 2) Должны удаляться абсолютно пустые посты, ничего не имеющие общего с темой (в народе - "флуд"). Тут важно сделать пометку. Если в теме пошёл разговор на несколько стороннюю тему, то удалять последние реплики, считая их флудом некорректно, так как уже сложилась дополнительная база контекста. Правильнее в этом случае подождать

дня 3, а после выбрать из двух вариантов. Если постов оффтопа мало, то они удаляются, а модератор оставляет ссылку, о том, что посты удалены за ненужностью по окончании общения на данную подтему. Если же постов набралось много, то целесообразнее создать новую тему и аккуратно перенести посты туда, тем самым оставив и тему чистой, и посты сохранёнными, и форумчан довольными. Мы ещё вернёмся к ценности постов как таковых после.

3) Должны удаляться реплики с прямыми оскорблениями и нецензурной лексикой, причём в посте должна быть оставлена пометка, за что удалено, а не тихое истребление ненужного контента.

4) Если тема стала слишком большой, то её разделяют и переносят обсуждение в новую.

5) Со временем многие темы перерастают в разряд информационного наследия, и тогда модератор должен привести тему в надлежащий вид, структуризировать информацию, выделить главные места, объединить мало информационные посты и подкорректировать те, что впоследствии назвали ошибочными. Для чего это делается? Для того, чтобы новоприбывший человек мог комфортно открыть тему и прочитать весь необходимый контент в ясном и чётком виде, а не просматривать 20 страниц текста, чтобы выделить 1 страницу ценной информации.

Итак, что такое порядок, мы разобрались. Вторая и не менее важная функция модераторов - это постоянное пополнение новым содержанием модулируемого раздела. Многих это удивит, но так было изначально. Модератор - это вроде шефа, в обязанности которого входит слежение за развитием раздела и непосредственное участие в этом. Об этой функции модераторы обычно благомысленно забывают.

Что ж, функции модераторов

предельно ясны. Функции админов и супермодераторов те же, только на глобальном уровне. Перейдём к проблемам и кризисам. Человека назначают модератором. Первое время он активно общается к вверенному ему разделу, при случае прибавляя, что в его разделе всегда будет порядок. Потом приходит лень, писать что-то новое становится неинтересно, модератор принимает обсуждение лишь в тех темах, которые ему импонируют и уже совсем не заботится о постоянном притоке контента и поддержке активности в темах. Это нудно и скучно. Посему в свои обязанности он теперь вписывает только охрану порядка, которые со временем превращаются в обязанности по очистке, при чём по самому примитивному критерию. Если модератор считает тему неинтересной и флудовской, или если тму ему в корне не нравится, то он просто удаляет её! То же самое и с постами форумчан. "Щас буду резать флуд"- что автор модератор, можно не сомневаться. Модератор чувствует силу, так легко удалять что-то и так чисто становится! Администрации до этого дела нет, они обычно заняты и всецело доверяют своим подопечным. Зачем усложнять ситуацию, когда и так всё держится на уже сложившихся традициях? Сила модераторов держится на исключительном праве администрации по их назначению и полной бесправности простых форумчан в этой сфере, кроме разве что бесполезной жалобы. Сфера модератора быстро пересекается с необходимыми для участников пунктами для пребывания на форуме. Кто-то уходит, кто-то остаётся и затаивает обиду, кто-то смиряется с культом администрации. Правило администрации просто, она всегда права, а не права, то возвращаемся к началу фразы. В тоге активность на форуме держится небольшая, живут в основном уже традиционные темы, а постят в основном форумчане-



старожилы.

Ещё больше должна быть ответственность админов, но они, как и модеры, обычно записывают себе в функции простое применение средств удаления, бана, редактирования профиля в ситуациях, когда что-то идёт не по их воле. Здесь не устраиваются голосования, здесь не идёт открытый спор с форумчанином, когда каждая из сторон приводит аргументы, здесь идёт банальный силовой подход. Почему не процветают форумы с хорошей базой постов и неплохими участниками? Из-за насквозь прогнившей системы Порядка, из-за упорного нежелания с кем-то советоваться, из-за модераторов и админов, являющихся причиной ухода многих форумчан. Они уже не стражи Порядка, они - **Демоны форума**.

Есть ли какие-нибудь пути выхода из подобных ситуаций? Есть, и это - реформирование всей системы порядка. Нижеприведённая система не претендует на абсолютную верность и полезность, а есть попытка автора данной статьи создать вполне работоспособный и самоконтролирующийся аппарат.

1) Создаются единые правила форума, где оговариваются все ниже перечисленные аспекты, а так же права и запреты форумчан.

2) Для создания правил выбирается комиссия из 10 человек путём оставления в теме одного поста с именем участника, за которого

форумчанин отдаёт голос. 10 избранных (по самому большому количеству голосов) и входят в комиссию. У каждого члена комиссии равные права, и голоса их равнозначны. Они создают правила, проводя по спорным вопросам внутри комиссионные голосования. Позже правила выносятся на всеобщее голосование форума, причём проголосовавший должен оставить и пост с ответом, дабы исключить редактирование администрацией результатов голосования.

3) В обязанности модераторов входят перечисленные в начале этой статьи пункты. Модераторы выбираются общим голосованием, причём свою кандидатуру может выдвинуть любой. Выбираются сроком на 1-3 месяца. За 3 дня до голосования допускается существование темы, где каждый открыто высказывает своё мнение о кандидатах и приводит аргументы. По окончании срока модерства вновь создаётся тема, где обсуждается плодотворность работы модератора, ошибки и заслуги. Если

во время периода модераторства возникает спор между форумчанином и модератором, и первый хочет внести вопрос о переизбрании модератора, то у него должно быть согласие хотя бы половины от количества участников, проголосовавших во время выбора модератора на новый срок. Например, если проголосовало 50 человек, то форумчанин должен собрать согласие хотя бы 25-и на новое голосование. Модератор не имеет права препятствовать этому.

4) Если идёт столкновение интересов форумчанина и админа, то первый имеет право создать тему с подробным изложением конфликта, где каждый может проголосовать (постом) за или против, при чём решение будет за наибольшим количеством голосов. Если за форумчанино проголосовало меньше людей, то админ поступает так, как и собирался или его уже сделанный поступок оправдывается. В противном случае действие админа должно быть отменено.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ (или о форуме ДФ2)

*Я искренне надеюсь, что администрация прислушается к моим словам и примет радикальное решение. Хочется думать, что модераторы и админы (а в частности Зан) найдут для себя что-нибудь полезное и осознают прежде всего свои обязанности, а также важность прав форумчан, чтобы не совершать порой очень опрометчивые поступки...*

**Автор Berserker**

## Премия "Гнилой Редис"

В этом месяце, редакция "Вестника" решила провести голосование и выяснить (в противовес прошлогоднему конкурсу "Авторитеты форума"), кто из форумчан является самой большой РЕДИСКОЙ. Но не тут-то было...

Администрация форума, в лице супермодератора Роны (она же Мяфка, она же Пуська, она же Ручная тигра - фото Тигрицы предоставил внештатный попараций фотошопер Морт), закрыла тему и собиралась удалить ее. Благодаря вмешательству общественности, в лице Bes'a, Berserker'a и др., главному редактору удалось в семи правдами и неправдами (пришлось наврать, что у главреда izrukvruki родился

второй сын, в результате чего пареньку нездоровилось дома, объясняясь со скалкой жены) добиться сохранности и открытия темы. Чему способствовал всем известный медведь Druin - спасибо большое, да воздастся тебе море пива.

По ходу голосования поступило одно конструктивное предложение (от того же Bes'a) - разъяснить про какие "редиски" нужно писать, то ли имеется в виду самых вредных, то ли самых грубых и нахальных форумчан, которые не уважают мнение других людей, то ли нужно отметить флудеров и "оффтопников", то ли выделить "умников" или наоборот глупцов, нужно ли подойти к выбору претендентов серьезно, али наоборот, посмеяться на "редисками" - я думаю так: пусть каждый сам определяет, что вложить в это слово, все мы люди, у всех у нас свои тараканы в голове, все мы по разному мыслим и действуем, поэтому я прошу не относиться к этому конкурсу очень уж серьезно (тем более в голосовании приняло не так уж много людей, чтоб говорить о точной статистике), не нужно штурмовать редакцию с

требованиями выдать имена мерзавцев написавших их имя, но в тоже время отнеситесь в достаточной мере серьезно, к мнению людей, которые (по каким-то своим причинам) назвали ваши имена. Вдруг вы что-то делаете не так...

Отмечу интересный факт: очень многие начали указывать самих себя, и говорить как они критически относятся к своей персоне (так написали Bes, DjAlex, Darkmoon, Nesronix и др.). Конечно приятно, что нас окружают такие самокритичные люди, но как в таком случае считать голоса? Нелегкая это задача оказалась, отсортировать серьезные и шуточные отзовы, но тем не менее вот что у меня получилось...

И так наминанты на премию "Гнилой редис"! Барабанная дробь...

Спецпремия "Редиска-админ" получает: **Zantenzuken**.

Первое место: **gemecreator**.

Второе место делят: **Demiurg** и **Undead**.

Третье, почетное, место занимает, под всеобщие аплодисменты **Рона Пуськовна Кац**.

Также отметим премией "Нефиг умничать!" властелина всех драконов **Berserker'a**.

Редакция поздравляет победитель и **просит явиться за призом!!!**







# Генераторы ландшафтов

Какими только возможностями ни обладают сегодня персональные компьютеры при установке на них соответствующих программных средств: они самостоятельно генерируют пароли и шифруют текст, пишут музыку и стихи, создают самые разные изображения и анимацию и даже могут помочь в рисовании вполне реалистических или, наоборот, фантастических пейзажей. Кстати, хранящиеся у многих пользователи обои для рабочего стола и заставки в виде природных пейзажей в большинстве своем не отсняты фотографами, а созданы в профессиональных генераторах ландшафтов.

Генераторы ландшафтов позволяют сравнительно быстро создавать фотореалистические земные или безжизненные, будто бы инопланетные пейзажи, порою по своей красоте и реалистичности неотличимые от настоящих фотоснимков и вполне достойные того, чтобы пополнить любую личную фотоколлекцию или стать фоном для дальнейшей работы в среде используемого графического пакета при создании, например, фотомонтажа или фотоколлажа, а также украсить экран вашего монитора в качестве фонового изображения и т.п. Искусственные ландшафты могут стать основой для разнообразных 3D-сцен в трехмерных играх при подготовке телевизионных заставок и клипов. К тому же генераторы ландшафтов — настоящая находка для историков, палеонтологов и географов: первым и вторым они смогут помочь понять, как выглядела наша планета в тот или иной исторический период, а при изучении географии могут быть экстраординарным образовательным инструментом, более интересным, чем обычные учебники. Даже в совершенно далеком от 3D-искусства бизнесе искусственные пейзажи тоже могут оказаться полезными, например для наглядного представления расположения каких-то объектов компании.

Принцип работы генераторов ландшафтов довольно сложен и основан на понимании ими внутренней структуры природного пейзажа и на знании географических данных разнообразных экосистем, а подходы к реализации могут быть разными. Однако большинство генераторов ландшафтов строят рельеф на основе принятой в картографии так называемой карты высот, представляющей собой изображение с концентрическими областями разного цвета, где каждому оттенку соответствует какая-либо высота относительно уровня моря. Такая карта высот

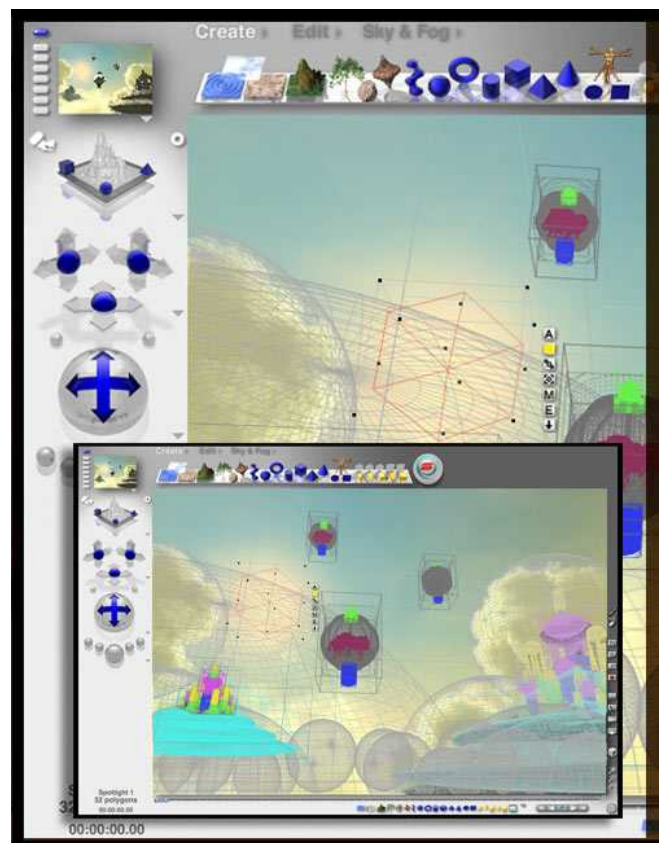
может создаваться самой программой (случайным образом) или пользователем (на основании некоей собственной задумки), и тогда пейзаж может оказаться как фотореалистическим, так и фантастическим. Карта высот может быть получена и на базе реальных данных, взятых из базы геоинформационной системы (ГИС), вследствие чего искусственный ландшафт может стать полной копией какого-то уголка нашей планеты. Помимо рельефа, в искусственных природных ландшафтах могут быть горы и море, острова и океаны, равнины и озера, дополненные различными вариантами неба и облаков. Что касается растительности, то здесь все зависит от выбранного пакета. Например, в Terragen растительный мир весьма скуден и представлен лишь травой (хотя может быть расширен за счет подключаемых плагинов), а в Bryce или MojoWorld есть огромные библиотеки виртуальной флоры. Кроме того, при желании можно воспользоваться функциями импорта и экспорта и внедрить в созданные миры и пришельцев из космоса, и обитателей фантастической планеты, созданных в других 3D-пакетах, например в Poser.

Освоить генератор ландшафтов может показаться интересным делом практически любому пользователю, ведь для получения чудесного пейзажа совсем не обязательно уметь рисовать (да и знания по 3D-моделированию нужны далеко не всегда) — достаточно лишь разобраться с настройками той или иной программы и включить воображение. Домашним пользователям для экспериментов вполне достаточно бесплатных версий программ Terragen или Genesis. А при наличии соответствующих финансов можно выбрать одну из версий MojoWorld, достаточно простую в освоении и обладающую просто фантастическими возможностями. Для преподавате-

лей, желающих воспользоваться новыми информационными технологиями при обучении школьников и студентов основам картографии, предназначена платная версия пакета Genesis. Пользователям, прекрасно знакомым с технологией геоинформационных систем и желающим создавать реально существующие ландшафты, стоит остановиться на приложениях VistaPro или Genesis. А 3D-художникам, придумывающим завораживающие пейзажи с разнообразными атмосферными и водными эффектами, богатой растительностью и поразительным фотореалистичным освещением, лучше всего выбрать одно из популярных решений для моделирования фотореалистичных и фантастических ландшафтов и создания искусственных миров — Bryce, Vue 5 Esprit, MojoWorld Pro или World Builder.

## Bryce

Одно из лучших профессиональных решений для моделирования как фотореалистичных, так и фантастических ландшафтов, позволяющее создавать миры с планетами, океанами, островами, горами и пр. Пакет прекрасно подходит в случаях разработки пейзажей для трехмерных игр, для оригинальных изображений





в сфере полиграфии или видео и активно используется профессиональными дизайнерами.

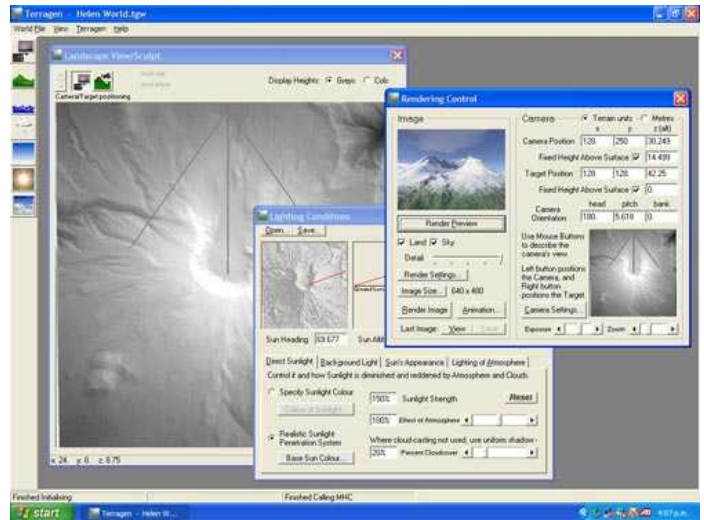
Программа обладает отличной функциональностью и широкими возможностями, однако отличается большим объемом (полная версия с материалами и текстурами превышает 320 Мбайт) и невероятно требовательна к аппаратным ресурсам. По принципу работы этот пакет представляет собой нечто среднее между редактором для трехмерного моделирования и рендеринга и генератором ландшафтов. Как и в обычных 3D-редакторах, основу сцены в Bryce составляют объекты (в данном случае — простые и составные примитивы): в отношении объектов можно применять булевы операции, управлять их освещением, присваивать материалы-текстуры и т.п. Однако, наряду со стандартными примитивами, в пакете имеются и особые объекты, представляющие собой части пейзажа: облака, плоскость земли и воды, горы и камни, а удобный механизм создания рельефа поверхности (вручную, автоматически и путем импорта) упрощает один из главных этапов в процессе создания ландшафта. Многочисленные настройки ориентированы на тонкую настройку именно специфических ландшафтных примитивов, а реализованные здесь фрактальные методы применяются для обеспечения того, чтобы каждая гора или скала немного отличались от всех остальных. Предусмотрены установка и настройка для сцены таких природных параметров, как определение времени суток, добавление дождя или тумана, настройка параметров облаков и воды, внедрение дополнительного светила и пр. «Лаборатория деревьев» позволяет создавать и добавлять к сцене реалистичные деревья, определяя различные параметры: вид дерева, количество веток, листьев или иголок, окраска и т.д. «Лаборатория освещения» обеспечивает полный контроль за количеством и положением источников света, направлением света, его интенсивностью и особенностями тонирования. «Небесная лаборатория» содержит целую коллекцию разнообразных небесных тел: последние можно внедрить в пейзаж напрямую, либо прибегнуть к более тонкой настройке. Огромная библиотека эффектов позволяет без проблем добавить к сцене такие сложные явления, как огонь и дым, радуга и звезды, кометы и эффекты преломления и пр. Еще большего реализма пейзажей можно достичь с помощью таких эффектов, как мягкие тени, размытые отражения, размытые переходы, эффект матового стекла, естественный обтекающий свет и глубина пространства. Большим достоинством Bryce является расширенная поддержка экспорта и

импорта. В создаваемые пейзажи могут быть включены элементы, созданные в других 3D-приложениях (например, каркасы фигур в Poser), а также сцены, созданные в Strata 3D CX, причем с любым внедренным объектом в дальнейшем можно будет работать точно так же, как и с непосредственно созданным в среде Bryce. Предусмотрены возможности импорта плоских рисунков в различных форматах, преобразования в трехмерные объекты и добавления в сцену. В редакторе текстур реализована поддержка импорта текстур из других пакетов с сохранением их для будущего использования.

## Terragen

Самая известная программа для генерации фотореалистических ландшафтов Terragen широко используется как профессионалами для создания пейзажей к трехмерным играм, так и любителями, которые с ее помощью могут с легкостью пополнять свои коллекции снимков уникальными пейзажами. Секрет такой популярности весьма прост: бесплатная версия Terragen обладает вполне достаточной для многих пользователей функциональностью, а сама программа компактна, не предъявляет повышенных требований к аппаратуре и отличается удобным и интуитивно понятным интерфейсом. К тому же моментальный рендеринг будущего изображения и предварительный просмотр полученного ландшафта позволяют сразу определить степень удачности внесенных изменений и отменить их в случае необходимости. Освоить данный генератор способен даже неопытный пользователь, и через 15 минут после установки он сможет окинуть взором свой первый пейзаж, поскольку для его создания нужно всего лишь определить рельеф местности, создать облака, настроить параметры освещения и при желании дополнить все это великолепие водной поверхностью и атмосферными эффектами.

Все составляющие пейзажа (рельеф, вода, облака, атмосфера, освещение) представлены в виде отдельных слоев, которые последовательно наносятся на изображения и могут быть скорректированы на всех



стадиях его подготовки. Рельеф местности определяется картой высот, которую можно нарисовать самостоятельно, сгенерировать автоматически или импортировать из другого приложения. Однако не стоит думать, что полученный результат всегда будет достойным восхищения. Все зависит от того, насколько удачно удастся задать рельеф поверхности (цвет почвы и породы, форму горного рельефа и пр.), цвет и характеристики атмосферы, цвет воды и высоту волн, положение солнца и т.д. Не менее важно будет правильно установить положение камеры, которой якобы производится съемка. К тому же для каждого из названных параметров имеется очень большое количество настроек, и от каждой из них зависит конечный результат.

В сравнении с программами-аналогами возможности Terragen весьма ограничены: невелик перечень поддерживаемых форматов импорта и экспорта, отсутствуют удобные возможности для внедрения в пейзаж растительности и т.п., ограничено число входящих в поставку встроенных карт (только атмосферные карты для Земли, Луны и Марса) и т.д. Однако, согласно заявлениям разработчиков, в самом ближайшем будущем пользователям станет доступна новая версия программы — Terragen 2, обладающая расширенной функциональностью. В частности, там будут реализованы полная поддержка объектов растительности, включая модели XfrogPlants, увеличен список планетарных атмосферных карт, станет возможным создание многослойных объемных облаков и объединение в сцене нескольких планет, улучшены возможности импорта и др.

**В следующем номере продолжим разговор о генераторах ландшафта, в частности о программе Vue.**

**Подготовил izukvruki,  
использованы материалы**





# Госпожа ERM

Господа скриптописцы или просто люди, которым приходится писать на ERM, эта статья для вас. Всем, кто сталкивался в ВоГом знакомо понятие языка, написанного ZVS, а именно ERM. Многие, безусловно, знают, насколько критично госпожа ERM относится к ошибкам, опечаткам, недоделкам. И ошибки она прощать не любит, чем в частности похожа на героиню игры Blood Rayne. Рассмотрим основные трудности написания скриптов, причины низкой активности в этой области и технические причины, оказывающие на всё это влияние.

Итак, ERM. Если бы пришлось характеризовать этот язык, то я бы отнёс его к низкоуровневым, причём уровнем ниже ассемблера. И на это есть объективные причины. Отсутствие нормальных циклов, до h3te отсутствие операторов if-else, слабая читаемость кода, запутанная система переменных с множеством исключений, привязка переменных к индексам и отсутствие логической имён у переменных, что, позволю себе сказать, "костыльная" система восьмизначных макросов не исправила, а лишь внесла много большую нагрузку. Но в целом язык работает, за что ZVS спасибо. Перейдём у техническим сложностям:

1) Привязка к индексам. Человеку приходится вести полный учёт используемых переменных, постоянно сверяться с таблицей переменных ВоГа, каждый раз возвращаться к списку индексов. Усилия, которые идут на эту сферу - просто катастрофичны!

2) Эта же проблема порождает другую. Вы напишите скрипт для ВоГа, и я это сделаю. Наши скрипты в 90% случаев будут несовместимы. Где же смысл писать скрипты?

3) Допустим, вы написали скрипт, удалили комментарии и пустые строки для оптимизации в скорости (а она существенная, учитывая, что ERM - простой интерпретатор и использует выборку команд). Теперь я установил Ваш скрипт и решил его улучшить. Открываю и вижу мрак, сотни строк непонятного кода и сплошные индексы. Информация лишь в используемых триггерах, да и

то, крупницы.

4) Вы пропустили точку с запятой, поставили не тот знак, забыли закрыть макрос...Вы увидите в большинстве случаев весьма непонятный отчёт об ошибках в месте, где её нет. Как же отладить программу? Ставим много !!IF:M^^; и медленно, путём десятков перезагрузок всего лишь выясняем, где ошибка!

5) Вы обнаружили баг в сохранёнке, но не знаете как его повторить. Что делать?

Естественно, такое положение дел не всех устраивает, и в первую очередь меня. Поэтому были написаны 3 программы,





позволяющие на самом низком уровне более-менее бороться со всеми проблемами.

Итак:

## SCVS 2B

Евма - это компилятор EPM, позволяющий Вам абстрагироваться от индексов и писать логически понятный код. Если вы пишете скрипты демонстративно на чистом EPM, то вы лишаете меня, его и их возможности улучшить ваши скрипты, объединить со своими, встроить в проект или просто использовать под определённой версией. Евма позволяет использовать произвольные смысловые переменные на английском и русском языках, использовать простые массивы и константы.

Рассмотрим данный код:

```
!(Событие.Мышь.Герой);
~где щёлкнули = y1
!!CM:I?$где щёлкнули$;
!!IF:M^%Y@где щёлкнули@^;
```

Смысл данного простейшего примера будет понятен любому, кто посмотрит на него. При щелчке мыши в окне героя мы берём в переменную место щелчка и показываем эту переменную в сообщении.

Далее:

```
.....
!!VRz1:S^1^;
!!VRz2:S^2^;
!!VRz3:S^3^;
!!VRz4:S^4^;
!!VRz5:S^5^;
!!VRz6:S^6^;
!!VRz7:S^7^;
!!VRz8:S^8^;
!!VRz9:S^9^;
!!VRz10:S^10^;
```

Массив из 10-и строк инициализируем значениями "1..10". А теперь нам стало известно, что z1 занята, надо бы сдвинуть все индексы на один. Какая рутина! Вдобавок можно ненароком ошибиться и поселить скрытый баг, который в своё время вам неслабо отзовется, а причина так и будет

неясна. Если бы мы использовали массив \$строки[ ]\$, то достаточно было бы изменить начальный индекс массива при объявлении.

Преимущество констант на лицо:

!!OW:R-1/6/?y1; Непосвящённому это ничего не скажет. Я уже заучил за два года практики, что 6 - это золото, -1 - любой герой, но там могут быть и другие значения, смысл которых без справочника не вспомнить!

Изменим код на полностью константный (для примера:)

```
(Ресурсы)(Текущий хозяин)/(Золото)/?$золото$;
```

Для этого нужно лишь однажды объявить:

```
(Ресурсы) = !!OW:R'
(Текущий хозяин) = '-1'
(Золото) = '6'
```

Зато в любой момент, когда бы вы или кто-то другой не взялись за скрипт, смысл его всплывёт в одночасье. Ещё одним преимуществом компилятора является доскональная проверка на ошибки в этой области, то есть пока в всё не сделаете корректно, компилятор не успокоится, а ошибки будет указывать чётко и с указанием номера строки.

## EVME 2B

Неплохая программа-помощник в отладке. Позволяет легко просматривать и изменять глобальные переменные, сбрасывать дампы переменных в файл (что в купе с следующей программой DEE открывает большие возможности), подгружать из файла, брать переменные о адресу, записывать их туда, одним словом, исследовать экзешник и отлаживать свой код. Из минусов: отсутствие истории и поддержки локальных переменных.

## DEE 2B

Эта программа прежде всего редактор EPM-файлов, корректно работающая с этим форматом, очень быстро сохраняющая и загружающая скрипты без добавления надоевших тегов. С её помощью можно загрузив любую сохранёнку подгрузить прямо в редактор любой скрипт, изменить его и загрузить обратно в память Героев (причём новый размер скрипта неограничен). С её помощью легко тестировать любой скрипт прямо из сохранёнки, находить любые баги, оперируя лишь с содержимым редактора и скриптом в памяти Героев, не трогая основной код в файлах в папке Data\s. Кроме того можно просто отгрузить определённый скрипт, заменить его другим. Чтобы изменения вступили в силу, нужно сохранить игру и сразу же загрузить этот же сейв. Действуя таким образом я совмещаю работу над Феникс-Модом и тестирование. По ходу ввожу нововведения и тут же применяю их на практике. Нахожу баги, уничтожаю их и вношу изменение в первоначальный скрипт, а игра уже на 9-м месяце!

Хотя все три проги несколько недоработаны, они работоспособны и помогут любому скрип-

**Госпожа EPM  
не прощает  
ошибок...**

тописцу, который ХОЧЕТ писать скрипты для любой версии ВоГа или проекта. И если софт будет популяр-

рен, то все указанные выше программы будут обновлены до версии 2.0. И помните, проще сразу написать безопасный и логически ясный скрипт, чем мучиться позже. Госпожа EPM не прощает ошибок...

Автор Berserker



# Разрывая Оковы

Всё любителям игры Heroes of Might and Magic 3 несомненно известен артефакт-реликвия Оковы Войны. Противник и Ваш герой не может сбежать с поля боя, если у одного из вас одет этот артефакт. В похожей ситуации оказались и программисты, желающие изменить экзешник Героев - h3te.exe. Нельзя убежать от печально известного факта.

Как все уже, вероятно, знают, экзешник версии WoG 3.58f не содержал в себе никаких навесных защит, но после определённых конфликтов с определёнными проектами создатель EPM Слава Сальников решил обезопасить свой код от "заимствования", внесения последующих изменений и преподношения нового файла как своего. Каковы бы не были причины (а официальная версия о том, что это защита от неумелой правки звучит в высшей степени неубедительно), h3te.exe, коим благополучно пользуются команды новых городов и я, теперь защищён от отладки и внесения каких либо изменений. По словам ZVS, защита проверяет целостность лишь его экзешник, но на самом деле это не так. Защита направлена против внесения любого изменения в любую часть кода всего экзешника (общий запускной файл образован двумя разными программами - стандартными Героями и экзешником ZVS). В комплекс входят антиотладочные средства, так, защита обнаруживает при сканировании любые точки останова (breakpoints) и благопо-

лучно в сильно запрятанном месте переводит управление на мёртвую зону с последующим вылетом. Как сказал ZVS, защита - динамическая, но это опять-таки неверно. Защита проводит проверку целостности (алгоритм CRC32?) во время первой загрузки карты (или старте новой), а после уже не действует, видимо берёт уже подсчитанную ранее контрольную сумму файла. Всё это очень неприятно. Люди лишены возможности вносить свои изменения, продвигать EPM или просто изменять экзешник для потребностей новых городов! И это в то время, когда ZVS занят из года в год, и проекты стоят на месте. Я не буду касаться этичности установки защиты на экзешник открытого проекта класса WoG, это оставим за правом автора, но считаю, что это также даёт право исследовать и деактивировать защиту. Что она из себя представляет? Как я уже сказал, она усиленно препятствует отладке кода, кроме того в ней есть несколько самостоятельных проверок на целостность кода, каждая из которых благополучно, тихо и без следов в стёке бросает нас на мёртвую зону. Именно с этим и столкнулся Ith, когда его патч не сработал на h3te.exe. Он решил проблему обходным путём, в частности, код вызывается после проверки защиты (всё-таки защита односторонняя, а не динамическая), но для этого пришлось лезть в определённую рутину (+использование dll) и кроме того, приходится записывать алгоритм патча в сами

подгружаемые библиотеки. И это ещё не всё. Весь код, что идёт до проверки, изменить нельзя. Даже поменять заголовок окну.

Я решил поглубже разобраться в этой рутине, а надо сказать, что снятие защит - это больше для крякеров, а не прикладных программистов и просто любителей. В частности полный анализ занял около 12 часов, разбитых на два дня, после чего я уже выявил все места, относящиеся к навесной защите, которую PeID определил как SafeDisc 1.50.020 -> Macrovision. Чтобы это не было, к счастью, это защита не использует полиморфного кода, мусорных процедур и более сложных методов, которые, боюсь, были бы мне не по зубам. После долгих мучений, наконец, я выделил 3 критических места и изменил их так, что защита оказалась полностью деактивированной! В частности, точки останова можно ставить, где угодно, патчить любую часть кода ZVS или стандартных Героев, всё работает без лишних слов. Огромная просьба к Славе, по причине отсутствия конфликтов в данное время, не ставить ещё более продвинутые защиты на экзешник. В частности, это очень замедлит работу Героев и EPM и внесёт открытый хаос так, что никому WoG не станет нужен.

**In WoG we trust, господа!**  
**Автор Berserker**



# Герои в паутине

Вам наверно часто хочется поиграть в Герои с друзьями, но не всегда есть возможность собраться за одним компом? Тогда поиграть можно по сети. Как это сделать, читайте ниже:

1) Для начала вам и вашим друзьям понадобится **hamachi** - приложение для эмуляции локальной сети. Скачать его можно с официального сайта: <https://secure.logmein.com/products/hamachi/list.asp> (впрочем, если вы играете по локальной сети, то hamachi может

вам не понадобится, тогда переходите к п.7). Если вы играете в клубе, возможно эта программа там уже есть, тогда переходите к п.4

- 2) Установите hamachi. Можете попробовать премиум-версию, но по окончании пробного периода часть функций станет недоступна.
- 3) Настоятельно рекомендуется пройти обучение. Можете полагать в настройках.
- 4) Включите hamachi.
- 5) Создайте свою сеть (Сетевое меню -> Создать новую сеть) или войдите в существующую (Сетевое меню -> Войти в существующую сеть)
- 6) Ваши друзья должны быть в той же сети что и вы.
- 7) Запустите Герои. Если хотите начать новую игру или продолжить сохраненную, то выберите соотв. пункт в меню. Потом выберите Многопользовательская игра -> TCP/IP
- 8) В появившемся окне нажмите на кнопку Хост. Создайте игру как обычно.
- 9) Сверните игру и сообщите друзьям

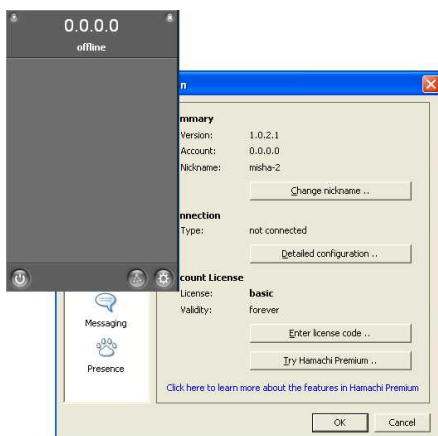


свой IP-адрес в сети hamachi (или если вы играете без hamachi по локальной сети, то тот адрес что в окне героев).

- 10) Ваши друзья должны выполнить все пункты до п.7 включительно, потом нажать на кнопку поиск. В появившемся окне ввести полученный от вас IP-адрес и нажать ок. Потом выбрать игру и нажать войти.
- 11) Ожидайте подключения друзей и играйте.

**Помните:** только играя в Герои 3 и Герои TE вы можете быть уверены что во время бой не произойдет рассинхронизация!

**Автор gamecreator**







# КАК ПРАВИЛЬНО ОБЩАТЬСЯ С ТЕЩЕЙ

А.Экслер

(лекция из цикла "Советы молодоженам")

Итак, дорогой друг, ты женился. Вот такой вот случился в твоей жизни форс, как говорится, мажор. Разумеется, сейчас ты находишься в эйфории от этого события, предвкушаешь медовый месяц и ласковую перебранку по утрам на тему - кто кому несет кофе в постель.

Поэтому ты еще не осознаешь ужасного факта, что после вчерашнего мероприятия тебе досталось не только это голубоглазое (волоокое, кареглазое, зеленоглазое, косяглазое или разноглазоцветное) создание вместе с подаренным на свадьбу мотоциклом (велосипедом, компьютером, караоке или полного собрания сочинений для третьего класса), но еще и ТЕТЦА. Не хочу тебя сразу пугать, но ведь не зря в народе ходит столько анекдотов про взаимоотношения тещи с зятем. Дыма без огня не бывает. Так что увы, мой юный друг, и тебе придется столкнуться с этим явлением планетарного масштаба. Конечно, лучше всего жениться на сироте. Но теперь об этом поздно думать. Тем более, что сироток уже давно разобрали.

Я вижу сардоническую ухмылку на твоем лице, которая свидетельствует, что ты недооцениваешь важность проблемы. Я знаю, что ты думаешь. Ты считаешь, что у тебя не будет никаких проблем во взаимоотношениях с этой симпатичной теткой, которая на протяжении всего месяца ухаживаний варила тебе борщи и даже предлагала постирать твои рубашки, а вчера на свадьбе так трогательно пела: "А напоследок я скажу" Какая безмерная наивность! И заметь, что тебя даже не насторожила фраза "а напоследок я". Ты думаешь, что это у нее напоследок? Это у тебя напоследок, дубина! Напоследок твоей до сего момента безмятежной жизни.

Ладно. Я понимаю, что сейчас тебя трудно будет в чем-то убедить, поэтому хочу просто дать несколько советов, которые помогут относительно безболезненно пройти начальную фазу адаптации.

Итак, приступим.

Постулат первый. Теща - это негодяйская тетка, какой бы симпатичной она не казалась до свадьбы. Это надо затвердить, как аксиому. Даже нет! Это надо выучить, как дважды два сколько бы там ни было! Это надо повторять каждый день по двести восемьдесят пять раз и писать на всех заборах вместо того слова, которое ты на нем обычно пишешь.

Постулат второй. Хорошего отношения со стороны тещи добиться невозможно. Никак. Что бы ты ни делал, как бы ты ни заискивал, чтобы ты ей ни покупал и сколько бы раз не

прогуливал ее мерзкую болонку, помни, что ты - гнусный тип, который увел ее кровиночку. И теперь портишь ей жизнь. Ей, единственной (второй, третьей или двадцатой) дочурке, которую она не знала уже, как и сплавить замуж, но теперь, когда в жизни дочурки появился этот негодяй (я про тебя), она об этом предпочла забыть. У тещ вообще память весьма избирательная.

Постулат третий. Жена не будет тебе помощницей в боевых действиях с тещей. Даже в том случае, если до свадьбы они жили, как кошка с собакой. Почему? Потому что она хочет сохранить тылы. Ведь очень удобно хлопнуть дверью и заявить, что она "уезжает к маме", раз ты оказался таким негодяем.

Постулат четвертый. В тесте можно найти союзника, но очень пассивного. Он с удовольствием будет с тобой выпивать и слушать жалобы на тещу, но на реальную помощь во время крупномасштабных боевых действий можно не рассчитывать. Потому что он еще хочет жить. Причем относительно спокойно.

Какие делаем выводы? Очень простые. Мира не добиться никакими способами. Поэтому следует отбросить в сторону всякие сюсюканья и заискивания. Этим только усложнишь ситуацию. С самого начала теще надо дать понять, что ты настроен очень решительно. Вот тогда может быть в дальнейшем удастся добиться вооруженного нейтралитета.

Что делать? Вот несколько советов. Оспаривай каждое ее слово и мнение. Не соглашайся ни с чем. Она должна бояться даже пикнуть в твоё присутствие. На прямые вопросы, обращенные к тебе, отвечай или удивленным подниманием бровей, или презрительным молчанием. На фразу "Доброе утро" следует отвечать "Это с какой стати?" На вопрос "Когда ты получишь зарплату?" фыркой и отвечай, что у тебя-то как раз именно зарплата, в отличие от жалкой полочки тещи.

Но это не главное. Главное не отступать, не сдаваться и не терять рубежи. Первые дни семейной жизни сродни вступлению в завоеванный город. Вот тебе открыли ворота, и город сдался на милость победителя. Ты вошел в него, торжествуя, расставил своих солдат на ключевых постах: почта, телеграф, телефон, городские ворота и канализация, после чего стал почивать на лаврах или на обычной постели. Но опытные военачальники знают, что долго почивать что на лаврах, что на постели смерти подобно. Потому что враг исподволь начнет спаивать или соблазнять твоих

солдат, и ты не заметишь, как окажешься ОДИН в окружении врагов. После этого пожизненное рабство на хлопковых плантациях, где даже не разрешают петь во время работы, так что тебе никогда не стать знаменитым негритянским исполнителем блюзов и спиричуэлсов.

Было такое стихотворение то ли у Биянки, то ли у Агний Барто. Там рефреном повторялась одна фраза: "потому что в кузнице не было гвоздя". Помнишь? В стихотворении давалась обычная житейская ситуация - в нужный момент в кузнице не оказалось гвоздя, после чего выстраивалась цепочка логических событий, приводящих к катаклизму в мировом масштабе. В кузнице не было гвоздя, лошадь не подковали, командир споткнулся, вражий потрох ткнул его саблей прямо в миндалины, командир упал, атака красных кавалеров захлебнулась в собственном соку, враг захватил деревню, долго пытал собачку Жучку, но собачка так и не указала куда спрятала краснопартизанную косточку, после чего председатель совхоза спился и ушел в лес партизанить и подрывать вражеские поезда с горилкой. В общем, история закончилась печально, а все из-за того, что кузнец все гвозди растратил на постройку сортира в своем огороде и вовремя не подковал командирского муфлона. Вот такая поучительная история.

К чему я привел эти изящные истерические аналогии? А к тому, что из-за твоей беспечности теща разом завоюет все оборонительные рубежи, после чего тебе останется только проклинать свою неосторожность, причём тихо, чтобы теща не услышала и не устроила тебе полный круцефикс с переворотами.

Запомни, что все начинается с самой обычной, можно даже сказать невинной просьбы: "Зятек! Сходи в магазин за хлебом, будь добр, а то я не успела". Заметь, как ласково эта змеюка пытается поймать тебя в сети! "Зятек"! Эдакая уменьшительно-обласкательная форма, заканчивающаяся на "ек". Вот тебе полный "ек" и будет, если хоть раз поддашься на эту внешне невинную просьбу.

Все так думают сначала, мол, ну схожу в магазин, куплю хлеба, раз эта клюшка не успела. С наркотиками, между прочим, то же самое. Мол, ну попробую один раз, не подяду же... Между тем, подсядешь. Так же, как и в случае с магазином. Ты думаешь, что один раз сходишь в магазин и все? Черта с два! Есть старая поговорка: всей птичке пропасть, коль увяз коготок. Сходишь в магазин и понес-



ласы: будешь ходить за хлебом, мясом, молоком, кефиром, сигаретами, на рынок, на ярмарку, распродажу; тебя заставят пылесосить ковры, вытирать пыль на подоконниках, перетряхивать шубы, кормить канарейку, стирать кола Барсика, выгуливать эту суку болонку Чапу, наводить порядок на столе, возить саженцы на дачу, копать картошку, постригать кусты, (Экслер заплакал и продолжал уже сквозь слезы) выкапывать колодец, с риском для жизни прибавить железо на крыше сарая, утром ходить за молоком, стирать, гладить, чистить ботинки и (бурные рыдания) выносить мусор.

Есть старая и очень мудрая поговорка: зять ошибается только один раз (когда женится, но разговор сейчас не об этом). Так что не совершай этой ошибки не поддавайся на провокации. Что, спрашиваешь, отвечать на вопрос тещи, которая просит сходить в магазин? Очень просто отвечать: "Да вы что, мама, с ума сдурели? Как я пойду в магазин, когда я кушаю (играю на компьютере, перебираю марки, качаю порнуху из Интернета, треплюсь по телефону, сплю, нахожусь в состоянии наркотического транса)". И все! Вопрос снят! Ключевые посты остались в неприкосновенности, твои бойцы не спились и не соблазнились!

Конечно, теща будет недовольна. Вполне вероятно, что она будет орать, как стадо попугаев, наклевавшихся опиумного мака. Ну и что? А тебе не наплевать? Поорет и перестанет. Зато твоей дальнейшей жизни ничего не грозит. Если же теща окажется хитрой и попробует тебя сбить ловко скроенной фразой, следует применить давнюю тактику, которую евреи изобрели еще во времена фараонов: отвечать вопросом на вопрос. Например, теща говорит: "Ну хорошо, ты сейчас кушаешь. А после обеда ты можешь сходить в магазин?" Вы ей тут же отвечайте: "Мама! Да вы прям как с вешалки упали! Как я пойду в магазин, когда после обеда уже будет три часа ночи и мне давно пора на работу?" И все! Изыщная логика, на которую она не найдет, что ответить залог успеха.

Наиболее предпочтительный вариант жить от тещи на некотором расстоянии. Лучше, конечно, в другой Галактике, но поскольку технический прогресс изрядно заторможен теми же тещами, на данный момент, к сожалению, не существует сколько-нибудь серьезной техники, способной совершить подобный перелет так, чтобы по дороге не закипел радиатор. По этой же причине перелет на Луну или Марс тоже мало реален. Но эффективность переезда на соседнюю улицу или на другой конец города практически равна нулю. Потому что есть закон Коньяковского-Карвуазье, который гласит, что квадрат времени пребывания тещи в квартире зятя прямо пропорционален квадрату расстояния от дома тещи до местоположения зятя. То есть если зять живет близко, то мама жены (это такой приличный в обществе термин,

обозначающий тещу) наезжает часто, но надолго. А если далеко, то она приезжает часто, но тоже надолго. И вытурить ее весьма сложная задача, которой будет посвящена отдельная глава этого исследования.

Так что расстояние надо подобрать такое, чтобы теще его было преодолеть сложно. Дело даже не в расстоянии, а в препятствиях, которые возникнут на пути тещи к своей кровиночке (то есть к зятю; потому что после визитов "мамы" у зятя эти "кровиночки" бегают и в глазах, и по всему полушарию правого мозга). Наилучший вариант препятствий большой горный хребет. Но лично я не советую отправляться жить к горцам Тибета. Во-первых, потому что там нет компьютеров, а во вторых такой чистый воздух, что за день будет вылетать пара-тройка пачек сигарет, что вредно сказывается на здоровье. Некоторых, впрочем, привлекает тот факт, что у горцев не бывает постов, но должен вас разочаровать: это все потому, что они сами по себе аскеты и питаются только травой и водой. А нафик нужна такая жизнь? Правильно, не нужна. Поэтому лучше всего, если вас с тещей будет разделять океан. Так что сразу после свадьбы подавайте документы на выезд, берите жену подмышку и линяйте в Америку.

Конечно, житье в Америке не сахар. Они пьют свою мерзкую кока-колу, восхищаются Брюсом Виллисом, у которого всего два выражения лица, и не радуются мужским проявлениям своего президента. Но ради того, чтобы между вами и любимой тещей простекал океан, и не такое можно вытерпеть. Зато после переезда полная идиллия. Представляете, какие преимущества? Теща сама вам ЗВОНИТЬ НЕ БУДЕТ! Потому что дорого! Так что вы живете себе спокойно и сами периодически (только не слишком редко, чтобы тетка не обиделась; я рекомендую не реже, чем раз в год-два) брякаете ей по телефону, произнося следующий монолог: "Да, мама, хеллоу, это я Эдик. Да шо вы взволновались, мама? Усе путем! Вчера шаробанились по хайвею, так верите ли, фана было полные штаны! Шо говорите? Почему акцент такой странный? То ж Америка, мама! Здесь все так спикают! Как, говорите, ваша кровиночка? А я и не знаю, мама. Вы анализы делали? Сахарок в порядке? Шо? А-а-а-а! Так вы о Светланке! Усе в порядке. Она на прошлой неделе обои для кладовой выбирала, так два коммивояжера с сердечным приступом на амбулансе уехали. Так и не смогли понять, что такое цвет колбасы по два двадцать. Тупые, мам, они тут. Ограниченные! Шо? Не могу я Светку позвать. Шоппинг у нее. Да шо вы, мама! Нигде не вскочило! Не лежит она! Это по-местному магазин так называется. Шобы враг не догадался. Мама, да не волнуйтесь вы так! Усе у нас тут у порядке! Получку плотют регулярно. Вот только приятель мой, Сережка, - вы его, мама, помните, он на свадьбе свидетелем напился -

недавно сгорел. Но вы не волнуйтесь, он себе уже другое место нашел. Шо говорите? Какое место сгорело и у кого он его себе отрезал? Да шо вы, мама, сгорел это значит по-местному, шо его уволили. Это у них тут сленг такой. Мама, ну шо вы плачите, мама? Усе будет у порядке. Хотите, я вам швабру новую пришлю, хотя вы и на старой выглядите просто зашибительски! Шо? Мама! Але, але! Тьфу, разъединилось".

Идиллия, да и только. Но к сожалению, не у всех может получиться уехать в Америку, так что придется воевать с врагом на его территории. Но в этом случае, надеюсь, вам помогут мои советы. Некоторые пациенты спрашивают, что делать, если враг уже захватил все рубежи, а робкие попытки бунта подавляются превосходящим огнем противника? Выход один: длительная и злая партизанская война по моей методике. Самый простой и безболезненный вариант изображать из себя сильно идиота. Сделайте вид, что вы сильно ударились головой о ее швейную машинку, после чего "повредитесь в рассудке". На все вопросы отвечайте петушиным голосом: "Слушаюся, господин вахмистр!", из магазина принесите все, что угодно, но только не те продукты или предметы, за которыми посылали, по вечерам садитесь вместе с тещей смотреть эти идиотские сериалы, во время которых задавайте один и тот же вопрос: "Мама! А чего они все плачут, как ненормальные?" Уверяю, что ей надоест отвечать на этот вопрос, и где-то через пару лет она оставит вас в покое.

Вот так. Надеюсь, что с помощью этого небольшого пособия вы сможете выиграть эту войну, потому что, повторяю, бой идет не ради Славы, а ради вашей нормальной и полноценной жизни. Берите пример с меня! Я с первого дня семейной жизни произвел все необходимые действия, так что теперь живу себе спокойно, и никто не смеет меня и пальцем тронуть! Минутку. Что, мама? Какой, нафик, хлеб? Я же вчера покупал! Как уже кончился? Кто сожрал? Я сожрал? Я вообще жру, как паровоз поленья? Мама, да что вы такое говорите-то? Я же вчера ковер в гостиной отшвабрил так, что у Барсика аллергия на пыль началась! Он же исчихался весь у окна, несчастная животная. И Пуню выводил гулять еще в шесть утра! Честно выводил! Врет она! Это соседка всегда врет! Я ее на лифте вниз свозил, а вовсе не пинком из окна! Мама, ну не нервничайте вы так. Хотите, я телевизор включу, там сериал какой-то идет? Нет, мама, увольте, не буду я его с вами смотреть. Не могу, мне работать надо. И не упрашивайте. Потом, я даже не знаю, у кого там амнезия, а кто чей сын или внук. Что говорите? Расскажите с самого начала? Мама! Ну зачем вы вилку компьютера из розетки рвете? Ма...



# Как работают компьютеры в кино

- Вы можете также заразить компьютер разрушительным вирусом, просто напечатав «ЗАГРУЗИТЬ ВИРУС» (фильм «Крепость» (Fortress)).
- **Персонажи кино всегда печатают без ошибок.**
- Для печати длинных предложений не нужно использовать пробел.
- **На всех мониторах отображаются огромные буквы.**
- Графические интерфейсы высокотехнологичных компьютеров, подобных тем, что используются в НАСА, ЦРУ или других государственных учреждениях, всегда легки для понимания.
- **Те же, у которых нет графического интерфейса, обладают неправдоподобно мощной текстовой программой командного процессора, которая может правильно распознавать и выполнять команды, задаваемые простым английским языком.**
- Примечание: интерфейс командной строки дает вам доступ к любой информации путем простого ввода текста, «ДОСТУП К СЕКРЕТНЫМ ФАЙЛАМ» - с любой ближайшей клавиатуры.
- **В программе Word никогда не отображается курсор.**
- Все компьютеры объединены в сеть. Вы можете получать информацию с любого деревенского компьютера, даже если он включен.
- **Мощные компьютеры подают звуковой сигнал всякий раз, когда вы нажимаете на клавишу или меняется экран. Некоторые компьютеры также замедляют информационную строку на экране, чтобы она ни в коем случае не бежала быстрее, чем вы сможете ее прочитать. По настоящему продвинутые компьютеры**
- **еще подражают звуку матричного принтера.**
- Все компьютерные информационные табло работают от тысяч вольт и имеют скрытое взрывное устройство. Поломка сопровождается яркой вспышкой огня, клубами дыма, снопом искр и взрывом, что заставляет отпрыгивать назад.
- **Люди, работающие на компьютере, могут спокойно его выключить, не сохраняя информацию.**
- Хакер всегда способен взломать самый защищенный компьютер в мире, разгадав секретный пароль со второй попытки...
- **Вы можете обойти сообщение «ДОСТУП ЗАПРЕЩЕН», воспользовавшись командой «ОТМЕНА» (фильм «Разрушитель» (Demolition Man)).**
- Компьютеру в кино требуется только две секунды на загрузку, в то время как настоящим настольным ПК нужна в среднем минута, а более сложным системам - не менее 30 минут, но притом они работают 24 часа в сутки, 365 дней в году без отключения.
- **Сложнейшие вычисления и загрузка огромного количества информации выполняется не более трех секунд. Киношные модемы обычно показывают передачу данных на скорости 2 Гб в секунду.**
- Когда мощный завод/пульт управления ракетами /главный компьютер перегревается, все контрольные панели взрываются по всему зданию.
- **Если файл отображается на экране, и кто-то удаляет его, то файл исчезает и с экрана (фильм "Прямая и явная угроза" (Clear and Present Danger)).**
- Если диск содержит зашифрованную информацию, автоматически запрашивается пароль при его запуске.
- **Компьютеры могут контактировать друг с другом вне зависимости от производителя и галактики, где они были сделаны (фильм «День независимости» (Independence Day)).**
- Компьютерные диски работают на любом компьютере с дисководом, любое программное обеспечение может использоваться на любой платформе.
- **Чем высокотехнологичнее оборудование, тем больше у него кнопок (фильм «Чужие» (Aliens)).**
- Примечание: вы должны быть очень хорошо обучены работе на высокотехнологичном компьютере, потому что на клавишах нет надписей - за исключением кнопки «САМОУНИЧТОЖЕНИЕ». Большинство компьютеров, вне зависимости от величины, обладают превосходными всякую реальность трехмерной активной анимацией, фотореалистичными графическими характеристиками.
- **Ноутбуки всегда оборудованы потрясающим видеофоном, работающим в режиме реального времени, и программами, как у суперкомпьютера CRAY.**
- Всякий раз, когда персонажи фильма смотрят на монитор, картинка такая яркая, что отражается на лицах (фильмы "Чужой" или "2001?").
- **Поиск в Интернете всегда выводит то, что вы ищете, вне зависимости от важности ключевых слов (фильм «Миссия невыполнима»: поиск Томом Крузом по ключевым словам «файл» и «компьютер» выдает 3 результата)**

## ВОТ ТАКИЕ...

Одна молодая пара с трепетом ожидала скорого прибавления семейства, и регулярно и скупулёзно таскалась по всем мыслимым и немыслимым анализам. Представьте себе весь ужас будущей мамы, когда перед самыми родами врач на УЗИ проводит серию сочувствующих вздохов и изрекает:

- Женщина, я должна вас предупредить: у вашего мальчика врожденная патология. ВОТ ТАКИЕ яйца - и потрясает перед носом готовой упасть в обморок молодой

мамашки здоровенными кулачищами.

Та, не помня как, выползает из кабинета, судорожно сжимая в руке направление в местный центр борьбы с уродствами (или как он там называется), заикаясь, пытается расспросить мужа о наследственных размерах мошонок в семье, а потом горько рыдает у него на плече. Надо ли говорить, что бессонную ночь перед походом к специалисту семья провела в мрачном молчании. УЗИ в центре по борьбе с уродствами.

Врач, непонимающе переводя взгляд с направления на монитор УЗИ:

- Я не пойму, для чего вас направили?

Мамашка, глотая слезы, трясая кулаками:

- Мне сказали, что у сына патология - ВОТ ТАКИЕ яйца.

Врач, пытаясь не упасть со стула от хохота:

- Женщина, девочка у вас! Просто кулачки между ножек зажала...





# ПИСЬМО ОТЦА СЕРАФИМИЯ

Уважаемый архимандрит Игнат!

Низко кланяется вам отец Серафимий, настоятель Новой церкви всех скорбящих дикой радости в Чертаново. Слава Господу, дела в нашей обители идут хорошо, обживаем помаленьку с Божьей помощью. Пока более пахнет краской и известью, нежели фимиамом, но послушник Настасий сказал, что это всегда так в новых строениях и, даст Бог, выветрится. Молимся, чтобы выветрилось. Молимся за здоровье строителей, так скоро сотворивших эти хоромы из стекла и камня - храни Бог турков, финов и стройбат.

Как помните, первого января сего года вы упомянули в своей речи современные технологии служения Господу, повелел мне обосновать в нашем храме Интернет, электрическую почту и домашнюю страницу как это заведено у отца Евлампия в Жулебинской обители Пресвятой Девы. Через три дня, следуя вашему повелению, я ополовинил кружку пожертвований у входа и поехал по адресу, что вы мне написали. Пресвятая Богородица, там хоромы не хуже наших! А прихожан толпились и поболее. С Божьей помощью я отсчитал должное количество денег, теряя насмешки кассирш по поводу медяков и серебра. И вот на мое имя выписали Интернет! Видит Бог - я просил написать имя на старославянском, но они ответили, что сие невозможно и записали меня латинскими буквами. При этом меня, походя, обхаживали, назвав безглазой собакою, но я стерпел это смиренно.

Вернувшись в храм, я сразу позвонил отцу Евлампию из жулебинской обители в мобило и сообщил радостную весть. Отец Евлампий немедленно отправил две депеши из своего Интернета в наш Интернет, но мы их никоим образом не получили, хотя ждали смиренно до пятницы. Тогда я вызвал послушника Настасия, и он сказал, что для Интернета поперед всего нужен компьютер. Пришлось полностью опустошить кружку пожертвований и с Божьей помощью отправиться за компьютером, взяв Настасия с собою для разумения. Уважаемый архимандрит Игнат! Компьютер стоил такую цену, что никаких денег нам не хватало, и пришлось пустить в ход с Божьей помощью мою карту Визу. Мы купили компьютер и к нему в изобилии разных деталей, что указал отрок Настасий. Вернулись в церковь, и Настасий наладил компьютер за алтарем потому что там много евророзеток, да и телефонная имеется. На заре я вновь позвонил отцу Евлампию в мобило и тот справил в наш Интернет новую депешу, но мы опять ничего не получили. Послушник Настасий сказал, что надо позвонить в службу

Интернет и узнать, почему не работает электрическая почта. Назначив ему послушание и далее обживать компьютер, я пошел во двор звонить. Кстати я уже не раз спрашивал Настасия, почему мобило в церкви работает плохо, а под чистым небом хорошо, но он тоже не разумеет. Дозвонился я не сразу, а, дозвонившись, спросил как нам получать электрическую почту в церкви? Видит Бог - меня снова грубо обхаживали, сказав что я - поп, что у меня глаз нет и еще что-то про "точку Ру", что я не понял. Смирненно стерпел оскорбление, я подставил левую щеку к мобилу, но они уже повесили трубку.

Неприятности продолжались с того дня - с утра снова запил наш звонарь Егор, а послушник Настасий, хоть и умен в мирских делах, но колокольному делу не обучен. Помолившись, я помчался сам в службу Интернет, да так спешно, что меня дважды останавливало ГАИ с просьбой немедленно отпустить им грехи. Приехав в службу Интернет, я отбросил смирение и пошел сразу к начальнику. Увидев меня в рясе, начальник оказал радушный прием, всячески меня привечал, поил кофеом, дал свою визитку и написал на ней для нашего Интернета много слов не русских и даже не греческих. А услышав мои смиренные жалобы, долго уверял что его работники не хаживали, ибо, дескать "поп глаз нет точка Ру" означает на их языке совсем иное. "Глаз нет" - пишется в одно слово и это, якобы, название всей ихней фирмы. "Точкой Ру" они именуют всю Русь, а поп - это протокол. Слыханое ли дело чтоб на попов протоклы заводить? Не стерпев, я спросил лукаво каково тогда будет значение слов "Серафим собака", кои были мне брошены давече? Начальник смутился на миг и начал сходу лгать что, дескать, собака, это тоже такое слово, точнее буква, и даже знак, что пишется, дескать, знак собаки после имени в адресе, а Серафим - мое имя, а значит адрес, а значит Серафим - собака. И еще много подобной ереси он изрекал. Я не перебивал и слушал смиренно, лишь твердо смотрел ему в глаза, шептал молитву и беспрестанно осенял себя и его крестным знаменем. Наконец сила Господня подействовала - смутился бесстыдник под моим ясным взором, сбился и умолк. Бог ему судьба. Вижу в душе его благое стремление заглядеть вину своих подчиненных, но к чему лгать невесте что будто я ничего не смыслю? Честно бы покаялся - я бы отпустил грех. Не нравится мне это место, чую что бесовщина, но обосновать не могу.

Подъезжая к церкви, я услышал издали звон колокола, да такой искусный, что диву дался и съехал в

кювет, чуть не задавив человека, что лежал там. Решил я что Господь сотворил чудо - протрезвил Егора и дал ему невиданное искусство звонаря. Но оказалось что человек, на коего я чуть не наехал в кювете, это и есть мертвецки пьяный Егор. А звон происходил от того, что послушник Настасий за это время приладил на колокольню хитрое устройство, что имеет вид скворешника и именуется Сафувер. И с помощью нашего компьютера играет Савуфер с лазерного диска колокольный звон. Я велел Настасию немедленно убраться с колокольни бесовскую технику и ступать на задний двор замаливать грех. Затем позвонил в мобило отцу Евлампию пожаловаться, но тот сказал что сам давно крутит колокольный звон через Савуфер и даже ведет службы под фонограмму когда не в голосе. Я поискал в словаре живаго великорусского языка Владимира Даля слово Савуфер и не нашел. Покрутил в уме так и эдак и явилось мне прозрение, что сие смесь слов "Сатана", "Вельзевул" и "Люцифер". Господи спаси и сохрани!

Перекрестившись и окропив святой водою компьютер и колокольню, я вновь позвал послушника Настасия и велел ему продолжать чинить нам Интернет. Настасий прочел визитку с нерусскими словами, воскликнул вслух "как я сразу не догадался что поп глаз нет" и уселся за компьютер, не замечая моей укоризны. Отрок потрудился у компьютера дотемна и все сделал, после чего принес мне бумагу с тремя депешами от отца Евлампия, в которых было "тест", "тест" и "тест". Хоть бы слово Божье употребил. Чую я бесовщину за отцом Евлампием, но обосновать не могу.

Назавтра после обедни послушник Настасий стал делать домашнюю страницу нашей церкви - снимал со стен иконы и укладывал их в ящик, источающий мертвенный зеленый свет. Говорил, мол, сканирую. Я поискал такое слово в словаре живаго великорусского языка Владимира Даля и нашел только СКАНДОВАТЬ, СКАНЮЧИТЬ и СКАПУТИТЬ. Чую, что дело бесовское, но обосновать не могу.

Возился Настасий дотемна, но у него ничего не спорилось - сказал он что новая беда с нашим Интернетом и надо ехать снова в ихний "глазнет" разбираться. Все утро он порывался ехать со мною, но я решил уберечь младую душу от греха и не брать отрока в бесовское место.

Уважаемый архимандрит Игнат! Воистину нет слов описать что произошло там! Вышел ко мне волосатый муж, представился админом Александром Недоспасовым и сказал что начальник говорил ему обо мне и просил всяко оказать



содействие. И я, говорит, лично все улажу и покажу. Повел он меня в задние комнаты, где стояло множество компьютеров, подвел к своему компьютеру и в оном я воочию увидел черта! Черт с рогами и вилами скакал по экрану! Истово перекрестившись, я спросил строго с админа Александра что сие означает, но тот ответил туманно про "нормальный юниксовский скринсейвер". Хотя черта проворно убрал. А затем присел к компьютеру, набрал мое имя нерусскими буквами, поколдовал немного и заявил, наглец, что, дескать, не те у меня права! Я было возмутился такой наглостью, но админ Александр

ответствовал что сейчас он мне немедленно нужные права выпишет. Сейчас, - сказал он, - я сделаю чмод. Не зная что такое "чмод", и опасаясь новой беды, я склонился над его плечом чтоб видеть какие кнопки он нажимает. Господи спаси и сохрани, клянусь всем святым, мне не померещилось! Сей волосатый муж набрал мое имя и "chmod 666"...

Немедля проклял я ихний "глазнет" и весь бесовский Интернет! Я бежал оттуда быстрее ветра и до сих пор молюсь чтобы Бог ниспослал мне прощение за то, что видела мои глаза! Я запер послушника Настасия, велел ему поститься и молиться. А компьютер и все его бесовские

штуки мы с Егором скинули в речку Чертановку под лед. Держитесь Интернета подальше, архимандрит Игнат, ибо Сатана искушает нас!

**ПОСТСКРИПТУМ:** В словаре живаго великорусского языка Владимира Даля я искал слово "чмод", но нашел лишь: ЧЛЕНЬ, ЧМАРИТЬ, ЧМОКАТЬ, ЧМУРКА, ЧМЫКАТЬ, ЧМЯКАТЬ, ЧО, ЧОПОРНЫЙ, ЧОРНЫЙ, ЧОРТЬ! Спаси и сохрани нас, Господи! Чую, что не за горами царствие диавола на Земле! Чую, но обосновать не могу.

Искренне ваш, отец Серафимий.

19 января 2000, Чертаново

## Новогодний гороскоп

от астролога  
форума Darkmoon'a

### Админ



К этому знаку относятся люди властные, потенциальные лидеры и начальники. Основными чертами их характера является упорство, властность, а, порой, и наглость. В зависимости от наличия пятен на солнце, могут быть злыми и добрыми. Добрый админ на многое смотрит сквозь пальцы. Зато злобный админит по полной. В декабре на этот знак будет влиять Сатурн, находящийся в орбите Нептуна. Это означает, что админам необходимо в предновогодние дни стать помягче к людям, в особенности к тем, кого они администрируют.

### Флудер



Люди, родившиеся под этим знаком, отличаются бунтарским духом и не считаются с властью или правилами. На них оказывают влияние созвездия Флуд и Оффтоп. Частенько конфликтуют с админами. Флудеры делаются на поздних и ранних по фазе луны на момент их рождения. Ранние флудеры, как правило, мягче, пишут много и не по существу, но не от вредности характера, а от завышенной социальной активности, плавно перетекающей в назойливость. Зато поздние стараются заполнить своими словесными излияниями (зачастую бессмысленными) все пространство мыслей. В этом месяце знак будет находиться в опасной близости от планеты Бан. Поэтому флудерам необходимо смирить творческий пыл, или хотя бы начать флудить по существу.

### Кошак



Мистический знак. Люди этого знака чувствуют особую связь с представителями семейства кошачьих. Возможно, когда-то в древности кошка была их тотемом. Во многом их поведение и привычки напоминают повадки этих животных. Для кошек очень характерны высказывания типа «муррр» и «мяф», а также привычка пихать изображения своих люби-

мых кошек куда нипопада. В зимнее время кошки не особенно активны, особенно в дни оттепелей, когда все течет и тает. Настоятельно рекомендуем кошкам не показывать носа на улице, отдохнуть, создать вокруг себя домашний уют и побыть в кругу семьи. Или растянувшись на диване тихонько помурлыкать на ушко любимому человеку.

### Злодей



Знак связанный с Марсом. Излучение этой планеты влияет на характер злодеев делая их агрессивными, порой, жестокими, насильщиками, в общем, злодеями. Эти люди опасны, с ними надо держать ухо востро. Злодеев чаще других людей поражает мания величия и желание захватить мир. Могут притворяться белыми и пушистыми (до поры). Предновогодние переживания не выбьют злодеев из их злодейской колеи. Они как обычно попытаются захватить мир, переодеваясь в «дедов морозов» с автоматом под халатом, или выпустив зомбирующие новогодние подарки для детишек.

### Некрос



На людей этого знака влияет Обратная Сторона Луны. Некросы считают себя мрачными и таинственными. Любят черный цвет, имеют склонность к меланхолии, многие мечтают стать андедами, и вследствие этого часто сталкиваются с непониманием со стороны жизнелюбивых персонажей. Тайно мечтают наводнить андедами весь мир, но для этого им не хватает энергии злодеев. В этом месяце некросам как никогда необходимо подвести итоги и задуматься о смысле жизни, в том числе и своей собственной. Возможно, они упускают в ней что-то важное. А главное, даже самый мрачный некрос вполне может себе позволить посидеть с друзьями, попивая шампанское, под новогодней елочкой. Это нисколько не повредит вашему имиджу.

### Художник



Одаренный знак. Люди, которые к нему относятся, как правило, натуры творческие. Часто бывают музыкантами, поэтами и собственно художниками. Отличаются высокой плодовитостью на новые идеи и работоспособностью. Кто пишет новые треки, кто рисует новых монстров или экраны городов. На художников повлияет пролетающая рядом с созвездием комета Муза. Она спровоцирует у них взрыв вдохновения: наброски и эскизы роем будут носиться у них в сознании, просясь на бумагу (или на чем они там творят). Главное, несмотря на вдохновение, трезво рассчитать свои силы и не перенапрячься при создании новых шедевров.

### Зодчий



Зодчие склонны к созиданию. Созидают все подряд от собственных домашних страниц до новых городов. К сожалению, зодчим не всегда хватает сил и терпения воплотить в жизнь свои идеи, и дальше проектов их творения не развиваются. Надевигающиеся новогодние праздники зодчие могут провести с пользой, налаживая социальные связи в поисках единомышленников для последующей реализации синтеза общих идей.

### Скриптер



На людей этого знака влияет Юпитер, развивающий в них неординарные математические способности. Скриптеры чаще всего становятся математиками или программистами. Их проблема в том, что, уходя с головой в мир цифр, они начинают разговаривать на каком-то своем языке, и иногда окружающие просто перестают их понимать. Рекомендуем скриптерам расслабиться и провести выходные в обществе друзей, а не компьютера и цифр. А также неплохо было бы написать для ВоГа новогодний скрипт с елками и подарками.





# Не анекдот, но тронуло...

А эту историю предоставил (тоже давно) Dracolich, за что ему большое спасибо

Видел как-то в автобусе такой случай. Зашли на остановке девушка молодая, мальчик трех лет и женщина под полтинник: мама, сын и бабушка. Не перепутаешь. Сели недалеко от меня: девушка с ребенком на коленях – у окна, бабуля у прохода. Мальчик в окно смотрит, пальцем по стеклу водит. Женщина приняла независимый вид, молодая мама – отсутствующий и немного уставший.

- Ма, смотри, как у папы машина!  
Пауза и недовольное ерзанье бабушки. Пацан еще так прикольно говорил, совсем по-детски, шепелявил и трещал. Но я не смогу так передать, тем более написать. Наверное, все и так знают, как говорят дети.

- Ма, а это папина машина?  
- Нет, это другого дяди машина.  
- А почему в ней тетя?  
Бабушка фыркает. Мама просто улыбается.  
- Значит, это тетина машина.  
- А где папина машина?  
Бабушка кричит что-то вроде "охо-хо". Представьте, что завтра у всех выходной, а вам сказали обязательно быть на работе. Представьте и скажите "охо-хо". Вот так и она.

- В гараже.  
Это мамочка отвечает. А бабушка усмехается: "Эх!"  
Пауза секунд на тридцать – дети, наверное, на большее не способны.

- Мама, а когда папа придет?  
- Папа работает. Ему некогда.  
- И ночью тоже работает?  
- И ночью тоже.  
- Так он что ли совсем не спит?  
- Конечно, спит. Все спят.  
- Тогда почему он с тобой не спит?

Короткий торжествующий смешок ставшей уже мне неприятной бабушки и неловкая улыбка – в сторону – молодой мамы.

- Папа занят.  
- Мама, давай найдем папу. Я по папе соскучился. Мама, а ты по папе соскучилась? Бабушка обернулась к малышу и принялась поправлять ему курточку.  
- Женечка, папа уже не придет. Папа нашел другую тетю.  
- Мама!  
Это уже гневный и какой-то раненый крик девушки. Бабушка – вся торжество и независимость.

И тут сидящий впереди парень лет двадцати пяти оборачивается к мальчику, не обращая внимания на тетку.  
- Братишка, так тебя Женей зовут?  
Растерянный и собравший личико в гримасу предстоящего рева пацаненок недоверчиво смотрит на парня, прижимается к своей матери и так так:  
- Меня Женя зовут.  
Парень радостно усмехается и протягивает большую ладонь со сбитыми костяшками пальцев:  
- Тогда привет! Меня Дима зовут.

Маленький Женя прижимает кулачки в груди и испуганно смотрит на руки нового знакомого. Бабушка источает подозрительность и брезгливость, мама – что-то вроде недоумения и смущения, но не так картинно и книжно, как это получается у меня сказать – легкий налет, понимаете?  
- А я тебя, братишка, все искал. Мы с твоим папой вместе работаем.

Вот, видишь, – он протягивает мальчишке левую ладонь, где на костяшках совсем свежие рубцы, – я поранился, и он вместо меня работает. Он по тебе

очень соскучился, только у нас тетка-начальница злая, не отпускает его. Он дал мне твой адрес, просил подарок передать, только я адрес потерял. Уж извини, Женек, так получилось. Ты на меня не сердись?

Мальчик с интересом смотрит на нового знакомого, пинает ногами спинку переднего сиденья.

- А где подарок? – застенчиво и тихо спрашивает он.  
- Вот, держи, – парень протягивает глянцевого журнала с автомобилями.

Женя хватает и прижимает к груди журнал, а тетка-бабушка презрительно и гневно открывает рот, явно собираясь что-то сказать.

- Заткни пасть, сука, пока я тебе башку не оторвал, – проговаривает парень негромко, но так, что каждая буква вливается в повисшую тишину.

Один лишь мальчишка увлечен журналом и ничего не слышит.

Парень встает и, раздвигая помертвевших пассажиров широкими плечами, пробирается к выходу.

- Пока, Женек! – уже от выхода кричит он пацаненку.

Женек, уже увлеченный журналом, рассеянно ищет Диму глазами и машет ему рукой.

На глазах у молодой мамы слезы. Бабушка смущенно кашляет, но под осуждающими взглядами окружающих не решается что-либо сказать.

Троица вышла раньше меня остановки на три. Малыш крепко держал папин подарок и уже болтал с мамой о всяких глупостях. Бабушка, насколько я мог видеть, молчала.

**Надеюсь, молчит до сих пор.**

## САГА О МАРЛЕЧКАХ

Эту историю давным-давно рассказывал Bars, "ржунимагу" до сих пор. С уважением izrukvruki

Давече одна девушка с форума рассказала мне леденящую душу сагу о марлечках. Я не удержусь и представлю ее здесь, в немного откорректированном виде.

Предистория такова: Как-то раз, когда эта девушка сексовалась у себя на квартире, внезапно проснулась ее бабушка... Вероятно, сия бабушка была Иной, поскольку она не только услышала, что происходит, но и увидела, как это происходит. На следующее утро бабушка заявила внучке, что она занимается сексом абсолютно неправильно, и рассказала, как надо правильно.

Итак:  
Не меньше, чем за 4(четыре) часа до предполагаемого полового акта молодой человек звонит девушке и сообщает о том, что, вероятно, он ее сегодня захочет.

У девушки должен быть заготовлен необходимый инвентарь, в случае же, если у нее этого инвентаря нет, за оставшиеся 4 часа она должна сходить в магазин и закупить его.

**Инвентарь:**  
**марлечка №1(в дальнейшем - м1),**  
**размеры 150x100 см**  
**марлечка №2(м2), 20x10 см**  
**марлечка №3(м3), 20x10 см**

По истечении 4х часов пара встречается на какой-либо квартире. Девушка, одетая, идет в ванную и моется. Возвращается оттуда в ночной рубашке и ложится на кровать на спину, лицом к стене. В это время молодой человек тоже идет в ванную и моется. Пока он в ванной, девушка кладет под себя м1, после чего снимает ночную рубашку, не потревожив при этом вышеупомянутой м1. Молодой человек выходит из ванной неся на руке м3 и пребывая в возбужденном состоянии. В случае, если он в этот момент теряет возбуждение, то весь процесс следует начинать сначала. Заметив его приближение,

девушка поворачивает голову к м2 и снимает ее со спинки кровати, не потревожив м1, ложится, кладет м2 себе на пах, раздвигает ноги на ширину кровати, но не шире и отворачивает голову к стене.(то, что кровать двуспальная, ничуть не отменяет требования раздвинуть ноги на ее ширину) Молодой человек, не снимая с руки м3, пристраивается к девушке сверху и сексует ее. При этом она не должна шевелиться и издавать какие бы то ни было звуки. Почувствовав приближение оргазма, он выходит из нее и кончает на м2, которая разложена на девушке, после чего вытирается м3, предварительно сняв ее с руки. После этого молодой человек берет м2 и м3 и идет стирать их в ванную. Тем временем, в случае, если девушка не получила удовлетворения в процессе полового акта, она удовлетворяет сама себя, после чего встает и сворачивает м1 в трубочку. Молодой человек выходит из ванной в пижаме и вешает м2 и м3 сушиться на балкон. Девушка идет в освободившуюся ванную мыться и стирать м1, после чего вешает ее также на балкон и ложится спать рядом с молодым человеком, который лег, пока она стирала м1.

На следующий день ритуал можно повторить, заблаговременно договорившись об этом не менее чем за 4 часа до начала.

Единственный раз, когда эта бабушка использовала контрацептивы другой системы, был, когда она воспользовалась трофейным презервативом, который муж бабушки(как ни странно, дедушка) привез из Германии и который перед использованием три года лежал в шкафу. Когда дедушка с бабушкой воспользовались им(что характерно, тогда они еще не были ни дедушкой, ни бабушкой), выяснилось, что кондом бракованный либо он просто порвался от старости и напряжения. Таким образом появилась на свет мама той девушки, которая мне рассказала эту историю.