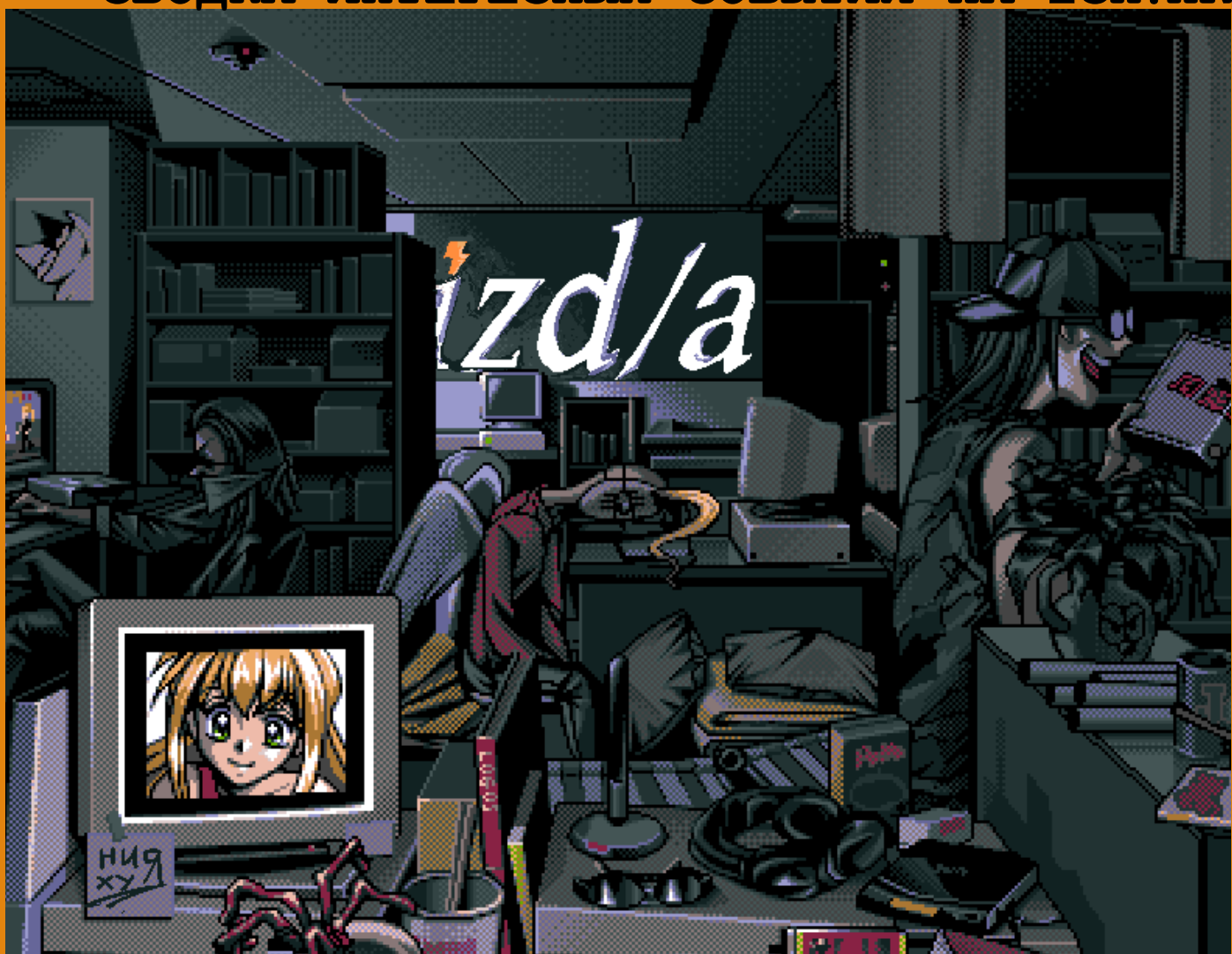


IZDACH NEWS

Издание первое,
экспериментальное
№0 ИЮНЬ 2018 ГОДА

СВОДКА ИНТЕРЕСНЫХ СОБЫТИЙ НА 2СН.НК



ИНТЕРВЬЮ С
ПОБЕДИТЕЛЕМ
RUVN
CONTEST №2

Стр. 4

ОПЫТ СБОРКИ
РЕТРО-ИГРО-
ВОЙ ПРИБЛУ-
ДЫ НА БАЗЕ
RASPBERRY
PI3

Стр. 6

VERNISSAGE

Стр. 9



ИЗДАНИЕ №0 ИЮНЬ 2018 ГОДА ПЕШС СЕК.Н.Р

РАЗБИТЫЕ НАДЕЖДЫ
ТЕСАЧЕРОВ

Стр. 3

БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ
ПОЁМ МЫ ПЕСНЮ

Стр. 3

И ВНОВЬ О НОВЕЛЛАХ

Стр. 5

ИИСУС ОТ МИРА ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ

Начало мая этого года ознаменовалось несчастьем для всех, кто любит русские визуальные новеллы. Речь идёт, конечно, о скоропостижной кончине раздела /es/, посвящённого русской визуальной новелле «Бесконечное лето». Новелла эта примечательна тем, что совместила в себе приятные сердцу типичного битарда женские образы и сдобрила их эстетикой имиджборд, отчего полюбилась народу и породила множество подражательских работ. Внезапное удаление без видимого повода и объявления войны повлекло за собой массовую фрустрацию анонов, которым негде было обсудить, кто же является лучшей вайфу тайтла — Алиса или Лена.

— Ты хочешь объяснить мне, что случилось с доской?

— Она утонула.

Потеря была колоссальна: мегабайты важных обсуждений из 800 тысяч постов, рисунков собственного производства и иных атрибутов фагготрии испарились в мгновение ока. Раздел, не выходявший из топ-10 по популярности, перестал существовать. Анон ринулся объяснениями в /d/, где его встретило традиционное молчание. Тут же возникло протестное движение, требовавшее дудоса всего двоцца, переезда в другие разделы (предлагалась в том числе Новороссия /nvr/, да и /ruvn/ — раздел русских визуальных новелл — не обделили вниманием) и даже на другие борды. Среди эсхатологических прогнозов мелькали и лозунги возвращения IRL, мол, если счастья с нарисованным персонажем

обрести не удалось, остаётся только уповать на удачи с реальными девушками. Нельзя сказать, что такие поползновения были встречены энтузиазмом: большая часть завсегда-таев /es/ предпочла дожидаться официальных комментариев.

На следующий день анон догадался спросить напрямую у Абу в твиттере и получил короткий ответ: о проблеме знают, ждите. После чего на долгих три недели от власть предержащих известий не было. За это время анон сгенерировал не одну абсурдную теорию выпила (одной из самых забавных можно считать гипотезу, что /es/ удалили из-за высокой нагрузки на сервер и малого количества паскодов среди постящих). 24.05 в треде /d/, посвящённом проблеме, отписался модератор, пообещавший скорое возвращение раздела. И уже 29.05 раздел был возвращён: не все картинки удалось спасти, но работа над этим продолжается и сегодня.

Возвращение /es/ нельзя назвать триумфальным, но оно состоялось. Официальной причины исчезновения не озвучено до сих пор. Можно продолжать плодить конспирологические теории разной степени бредовости, но факт есть факт: /es/ жив и даже помолодел (если считать омоложением пропажу картинок; в крайнем случае это будет омоложение уровня /b/) подобно главному герою — Семёну. Возможно, воскрешение пойдёт ему даже на пользу, ибо отсеются нетерпеливые и останутся только истинные фанаты.



Гром за окном —
Гроза!
Дома сделаю все дела!

Что-то отложил
На потом,
Упасть на кровать с котом

Блокбастер - прививка
От скуки;
В поисках чешутся руки

Возбуждение - повод,
ОК, Google;
Мечусь из угла в угол.

Я уверен судьбе-хозяйке -
Случайный не по мне адюльтер.
Искренне ваш, со страницы
Каталога
Породистый интерьер.

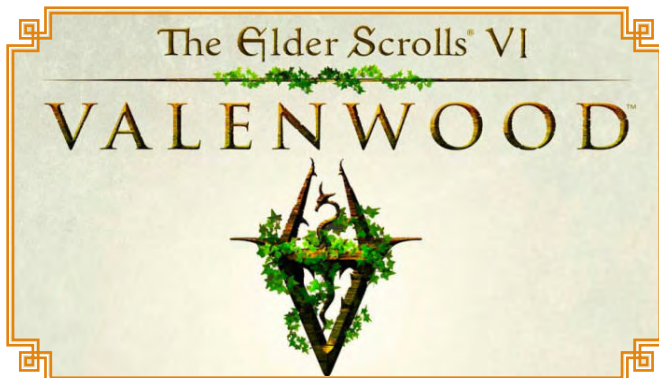
Разбитые надежды тесачеров... Или нет?

Слухи ходили давно: в этом году Беседка [Bethesda Softworks — прим. авт.] должна анонсировать полноценное продолжение серии The Elder Scrolls или Fallout. Об этих играх не слышал только ленивый: культовая фэнтезийная вселенная, известная большим количеством неофициального лора [от lore — знание; здесь: знание о вселенной — прим. авт.], и постапокалиптический атомпанк-мир с долгой историей, берущий своё начало от Wasteland и Mad Max. Последняя одиночная игра TES V — Skyrim — вышла ещё в 2011, а Fallout 4 увидел свет в 2015.

Поклонники этих серий были воодушевлены слухами: ещё в марте стартовали обсуждения, продолжение чего увидит геймерская тусовка на предстоящем E3 2018 [ежегодная выставка игр — прим. авт.]. Естественно, наибольшие надежды возлагались на TES VI: седьмой год пошёл, ну сколько можно! Для обсуждения новой части вселенной в /tes/ запылили тред. В нём аноны делились ожиданиями и строили догадки относительно того, какую провинцию Тамриэля им предстоит исследовать.

Два долгих месяца велись дебаты, и вот наконец Беседка выпустила видеонаонс предстоящей игры. Им оказался... клон Rust и DayZ во вселенной Fallout — Fallout 76. Предположительно игра будет об Убежище 76, двери которого открылись в большой мир спустя 20 лет после Большой Войны, разразившейся в 2077 г. Таким образом, хронологически игра расположится до первой части, которая началась в 2161 г.

Естественно, это не могло не отразиться на настроении тесачеров. Обвинения в адрес Тодда Говарда [геймдизайнер, игровой директор и продюсер Bethesda Game Studios — прим. авт.] и The Elder Scrolls Online, кото-



рая якобы убила серию тем, что является MMORPG (мы ведь все помним о том, что случилось с Warcraft?), не утихали до самого E3.

В свою очередь, нельзя сказать, что сильно обрадовались фанаты серии Fallout, обитающие в /vg/. Всё-таки аналог Rust'a — это не совсем то, чего они ждали. А ждали они, естественно, нового сингла от Obsidian Entertainment — создателей Fallout: New Vegas, имеющих в штате разработчиков, которые работали над первыми двумя частями.

Но Тодд Говард не был бы Тоддом Говардом, если бы прокрутил всех на своём юбилейном издании ещё разок. Разумеется, была показана новая версия Skyrim — теперь и для голосовых колонок. Однако гвоздём программы стало вовсе не это. Короткий ролик, по сути тизер, в котором не было показано ровным счётом, взбудоражил общественность куда больше шуточного анонса Skyrim: Very Special Edition. TES VI — быть! И тред, который изначально сделали для обсуждения новой части свитков, всё-таки пригодился.

БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ ПОЁМ МЫ ПЕСНЮ

Раздел /izd/ никогда не мог похвастаться большим количеством анонов, коих там зовут Джеймсами. Малочисленность связана со спецификой доски: в издате, разделе для графоманов и стремящихся к ним, публикуются произведения анонов, жаждущих критики. Соответственно, интересен этот раздел тем, кому любопытно попробовать себя в роли писателя. А таких на дваче набирается не так уж много. Однако каким-то чудом — или волей писательской музы, которой надоело наблюдать за практически не подающим признаков жизни разделом, — местные аноны смогли собраться и создать кое-что интересное.

Почти полтора месяца назад в /izd/ стартовал литературный конкурс. Что интересно, для участия в нём требовалось иметь страницу ВКонтакте. Работы принимались до **26-го июня**, результаты оглашены **30-го** числа.

Немного о форме: классический рассказ с завязкой, развитием и кульминацией. Объём — около двух тысяч слов. Всего были присланы девять работ, которые оценивала тройка судей в **Discord**. Также существовала отдельная номинация для приза зрительских симпатий. На кону стояли **3200 рублей**, а автор работы, которая набрала наибольшее признание у

рядовых читателей («Причал»), получил паскод. Лучшим рассказом было признано «Наваждение». С самими работами можно ознакомиться в **группе ВК**, где проводился конкурс. Также не возбраняется посетовать на судьбу и медленного редактора, лишивших тебя почти гарантированной победы (ведь ты пишешь намного лучше). Однако у нас для тебя замечательные новости. Почти сразу после окончания первого конкурса стартовал второй. Вот его регламент:

1. Никаких требований к конструкции текста. Обращайся со своей работой как хочешь, на то она твоя.
2. Требования к объёму: пять вордовских листов, можно чуть больше, можно чуть меньше.
3. Работы принимаются до 28 июля, результаты будут оглашены 31 июля.
4. Победитель будет определяться в прямом эфире через Discord и получит 2500 рублей. Автор лучшей работы, по результатам голосования в вк, получит паскод.

И пусть победит сильнейший! А если не успеешь в срок, тоже не беда. Никто не запрещает оформить своё творение в виде отдельного треда, заставив спесивых критиков покачать головами в безмолвном восхищении.



ИНТЕРВЬЮ С ПОБЕДИТЕЛЕМ RUVN CONTEST №2



Ранее уже упоминалось о том, что в /ruvn/ стартовал третий конкурс RUVN — то бишь русских визуальных новелл. Редакция не поленилась отыскать одного из победителей и провести с ним интервью, в котором он рассказал о том, каково это — работать с двачерами, что он думает о играх, показанных на E3, и дал советы, которые непременно помогут победить именно тебе, анон.

— Итак, ты победил в одном из конкурсов руви? Что это была за работа? Можешь о ней немного рассказать? В чём заключалась её уникальность, отличие от других проектов? Ну и о самом конкурсе. Много ли было конкурентов, как проходил, сложно ли было?

Я вкатился в раздел как раз в самом начале контеста. К тому моменту у меня уже были пара человек в команде и мы даже пытались сделать свою ВН, но, узнав про констест, решили подойти серьезнее, так как тут уже были сроки. Порешили на том, чтобы написать спин-офф к той новелле, которую мы пытались делать до конкурса. Я стал искать людей: в самом разделе я нашел замечательную художницу и не менее замечательного музыканта, на другом сайте нашел ещё музыкантов (я заиклен на музыке в играх) и второго сценариста. И в таком составе, в количестве 11 человек мы начали работать над игрой.

На тот момент было зарегистрировано более 50 команд, но в итоге сдали работы только 8-10, насколько я помню. Оглядываться в процессе работы было не на кого: все вели закрытые разработки, лишь изредка кто-то мог выложить эскиз фона или спрайта. Мы тоже немного материала выкладывали, к слову. Сдали работу мы в последние часы конкурса — в ночь на первое сентября. Я фиксил баги, находясь в поезде, и отправлял работу в перерывах между населенными пунктами с интернетом :D Половина спрайтов, кстати, была сделана в последние три дня, поэтому они вышли столь посредственными. Но, несмотря на это, новелла по оценкам раздела имела лучшую графику на контесте. Мало того, оригинальную музыку, что тоже было далеко не у всех. Результат очень затягивали, и в итоге нам дали второе место, но... Новелла, стоящая на первом месте, выяснилось, что нарушала правила: ее разработка началась за год до контеста. Но из-за того, что она была достаточно годной, ее не дисквалифицировали, а сместили, и в итоге наша «Day by Day» поделила первое место с «Сапогами моего деда».

— Какие особенности работы с двачерами ты бы выделил? Были ли какие-то специфические трудности, связанные с ними?

Они аморальные мглази, никакой этики и совести, сидят на своем оранжевом сайте и анонимно посят всякую дичь, р-р-ря! Отличные ребята, не вижу в аноне чего-то особенного :D Но зато это всегда интересно: музыкант с раздела оказался серьезным парнем,

которого зовут на конференции в Великобританию, а художница — 14-летней лолей (скилл у нее при этом что надо).

— Что побудило тебя заняться новеллами? Как и 90% остальных «виноделов» — впечатление от Бесконечного Летонька. Сколько ни рассуждай о его годности или ущербности, но его значение в сфере РУВН невозможно оспаривать.

Начал я, как полагается, с мода на БЛ, но, едва что-то сделав, понял, что куда интереснее делать своё, оригинальное. Пошли идеи, обсуждение со знакомыми, сбор небольшой команды, и вот я тут.

— Ты воспринимаешь создание новелл как работу или хобби? Занимаешься ли ты игростроением для того, чтобы зарабатывать на жизнь?

Хобби, конечно. Будь это работой, я уделял бы этому максимум времени, но сейчас это не так. Игрострой для меня... база. Основа для получения специальности режиссера кино и мультимедиа, освоив которую я начну заниматься играми уже как работой, которая приносит доход. Ну и не только играми, конечно. Впрочем, если сейчас мы сможем сделать что-то достойное продажи и оно не только себя окупит, но и принесёт какой-то доход, то планы могут измениться :D

— Чем, на твой взгляд, отличается видение потребителя игр от их создателя? Появилось ли у тебя что-то вроде профдеформации по отношению к играм?

Сложный вопрос. На самом деле ведь создатели игр — это и их потребители, но не наоборот. Создателя/потребителя от простого потребителя отличает понимание различных аспектов сферы — как технических, так и психологических. Правильно говорят, что зачастую игроки сами не знают чего хотят от игры, поэтому опыт и понимание того, что должно понравиться игроку, делают игру успешной (если они есть, понимание и опыт). И, конечно, не стоит забывать, что виденье любого геймдизайнера, который и составляет полный образ игры, — субъективно, и, естественно, он будет разрабатывать модель игры в соответствии со своими вкусами и пожеланиями, по большей части. Но в большинстве случаев это только к лучшему, — ведь, по сути, он тоже представляет игровое комьюнити, и его планы вполне совпадают с желаниями большинства. Меня пока такое мало касается: сфера ВН довольно обширна, а опыта у меня маловато. Но при постоянном контакте с нашим комьюнити образы того, что долж-

но быть в идеальной ВН, постепенно обрисовываются. И мне всё больше хочется продолжать! Насчёт профдеформации... Нет, не сказал бы. Просто есть понимание, что то, что хочется видеть в игре мне, — хочется и большинству ее игроков.

— **Какие игры вызывают у тебя ощущение: «И почему я не сделал этого?» Почему?** Ну... Например, на прошлом контесте были игры, технические и визуальные решения в которых вызывали такое чувство, хотя были максимально очевидны. К примеру, в одной игре посредством всего двух кадров сделали анимированный дождь (Пост Мортем вроде), а в другой — меню на основе имейджмапов (Боязнь высоты тоже «вроде»). Конечно, было немного обидно на самого себя, что не додумался, хотя знал такие приемы, но я успокоил себя обещанием, что в следующий раз сделаю в разы лучше :3

— **Долго ли ты сидишь на /ruvn/? Каких знаменитых личностей раздела можешь назвать? Есть ли примечательные локальные мемы?**

Уже чуть больше года тут. Относительно немного, на самом деле. Из известных личностей не могу не выделить Егора Апрельцева — композитор, сценарист, звукач и вообще хороший человек. Делает самую крупную после ЛДР новеллу в России «Freeze Frame». Потом есть Хохмач, который делает огромную новеллу в соло, притом в новом для сообщества сеттинге и с необычным изложением текста. Есть Орика, конечно же, о ней не надо рассказывать. Тут много людей, выдающихся так или иначе, я перечислил первое что пришло в голову. Они все няши. Ну и нельзя не упомянуть Деревотян и её шедевры геймдева, которые обожают весь рувн и /гд в частности. Да, это я о локальных мемах начал. И тут же закончу Сапогами моего деда, которыми можно обозначить любую ВН, начатую раньше объявленных сроков. О причине я рассказал выше :D

— **Недавно прошёл Е3. Там показали какие-то игры, которые тебя заинтересовали? Может, ждёшь что-то из показанного?**

Не думаю, что отличусь в этом от большинства Киберпанк, конечно. Люблю этот сеттинг и пусть не знаю предысторию появления игры, но трейлер мне показался классным. Жду. И новый Фоллач. Как не ждать. Тем более кооператив. А, ещё подождет бы новое Метро. Ей пророчат чуть ли не игру года, по некоторым сведениям. (Но меня ещё привлекают там новые технологии проекции мягких теней, ибо собираюсь рано или поздно вкатываться в 3д-геймдев.)

— **Будут ли какие-то советы новичкам, желающим вкаться в геймдев?**

Если вы тимлид — будьте готовы к руководству и организации. На деле это очень трудно, и со временем вам захочется послать все нахрен, если не будет получаться. Если хотите быть простым членом команды — не бойтесь внести свою лепту в игру. Чем больше людей создают ее концепт и основу — тем больше вероятность, что она понравится публике. Ну а всем в целом — всё придумано до вас. Ваша задача — подать это по-новому, не повторив ошибки ранних таких же идей, а их преимущества преумножив. Ну а как новичкам — не спешите показать себя, спешите зарекомендовать себя с лучшей стороны. Сроки тут не играют роли. Как-то так :3

И ВНОВЬ О НОВЕЛЛАХ

Новости о новеллах на сегодня не закончились! К счастью, эта куда более приятна. Речь идёт о **RUVN Contest #3**, то бишь о конкурсе визуальных новелл собственного анонческого изготовления. В нём каждый может попробовать свои силы в качестве писателя, художника или музыканта, ведь конкурс проводится не среди одиночек, а среди целых команд. Посему у тебя, анон, есть уникальная возможность собрать в охапку своих друзей (или наплодить их в голове, если обычных друзей не имеется) и рвануться участвовать.

Конечно, первым делом каждый уважающий свою лень анон спросит себя: а зачем мне, собственно, это надо? Отвечаем: помимо пробы сил в поистине творческом акте, первые три места получают деньги из небольшого денежного фонда, формируемого силами щедрых спонсоров. На данный момент в фонде **4000 рублей**. Распределение следующее:

1 место - 50% от суммы фонда.

2 место - 35% от суммы фонда.

3 место - 15% от суммы фонда.

Фонд будет пополняться. У кого-то может мелькнуть мысль: зачем мне корячиться ради копеек? Повторимся: дело не в деньгах или наградах, дело в испытании своих сил и даре другим анонам своего творчества. Но самым корыстным будет интересно, что каждая команда, закончившая новеллу в срок, получит пасскоды (не более двух на команду).

Итак, теперь, когда удалось привлечь внимание наиболее ленивых, следует огласить тематику и условия конкурса. Жанром отправляемых на конкур новелл должен быть детектив.

Краткий свод правил конкурса:

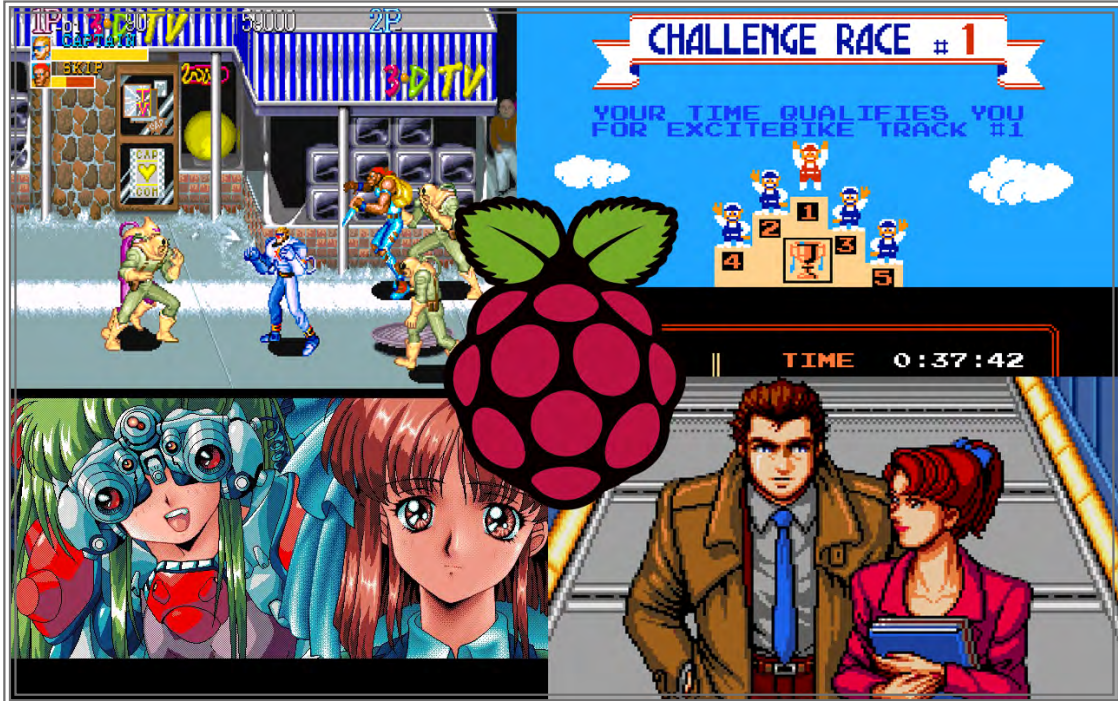
1. Копипаста прошлых ВН с конкурса и любых других новелл запрещена, в том числе отдельных кусков, если вы не используете её как цитату или ссылку.
2. Объём ВН — **не менее 5000 слов** (без учета символов и кода). Тематика работы не ограничена ничем, кроме того, что должно выполняться основное правило жанра: **присутствие загадки и её разгадка**. В рамках этого можно писать о чём угодно.
3. Срок начала работы над ВН — не ранее **1 июля 2018** года. Финал и подведение итогов **1 сентября 2018**. Срок подачи заявки на участие — не позднее 1 июля 2018 года.
4. Создавать ВН можно на любом движке (хоть на флеше), но обязательно должен присутствовать отдельный исполняемый файл. Моды на Бесконечное Лето не являются новеллами.

Оценивать новеллы будут почётные аноны **/ruvn/**, а также модератор **/vn/**. За подробностями обращайтесь в **тред**.

И вся редакционная коллегия желает удачи тебе, анон. Да-да, именно тебе!

А ВЫ ПОМНИТЕ? Д-а-а-а, Я ПОМНЮ!

Опыт сборки ретро-игровой консольки на базе Raspberry Pi 3



Проснёшься утром — солнце светит, птички поют. Сядешь за пеку/консоль, запустишь супер трипл-эй проект, что с бюджетом over nine thousand миллионов долларов, а он тебя не цепляет. Казалось бы, всё в нём есть: открытый мир, графика, а он не цепляет и всё тут.

Парадоксально, что многие новинки современного игропрома не вызывают восторга у бывалого геймера, тех чувств, что раньше дарили мешанина пикселей да кучка полигонов двадцатилетней давности. Зажрались, скажете вы. Возможно. Однако хочется как раньше — залипнуть в старое-доброе и потерять счёт времени, просто играть и получать удовольствие.

НОСТАЛЬГИЯ

Немало геймеров находят спасение в играх прошлого, гоняя несчастливого водопроводчика по трубам грибного королевства, прыгая по головам несчастных гумбо. **Thank You Mario! But Our Princess Is In Another Castle!** Или, например, разнося в кровавые ошметки орды супостатов с узнаваемой сигарой в зубах и очках-авиаторах. Nail to the king, baby! Нестись по уровню под самый лучший саундтрек на Земле, будь то Ninja Gaiden или Mega Man — что ещё нужно?

История, как известно, иногда в своих сюжетах, ситуациях, обстоятельствах склонна повторяться. Так и ретрофутуризм снова вошёл в моду. Ностальгические чувства минувшего былого яростно эксплуатируются всеми, кому не лень. Этот тренд захлестнул кино, музыку и, конечно же, игры. Кажется, можно радоваться. Туча инди и не очень проектов, косящих под игры 80–90-х, задуманых с целью дать чувство той самой ламповости и хардкора прошлого.

Как бы одово они ни выглядели, всё равно воспринимаются иначе (естественно, это не значит, что они плохи). Вот и хочется порой вернуться в прошлое. И ведь проще простого — полно эмуляторов — в том числе китайских поделий — наших любимых Dendy и SEGA, но-стальгируй — не хочу. Вопрос лишь в качестве и надёжности.

Что касается оригинального железа, то тут всё сложнее, начиная с необходимости наличия оригинальной платформы — для неё ещё нужно и игры иметь, которые стоят недёшево. Всё это не так просто достать и вообще с годами превратилось лишь в удел коллекционеров.

ЗАДУМКА И РЕЗУЛЬТАТ

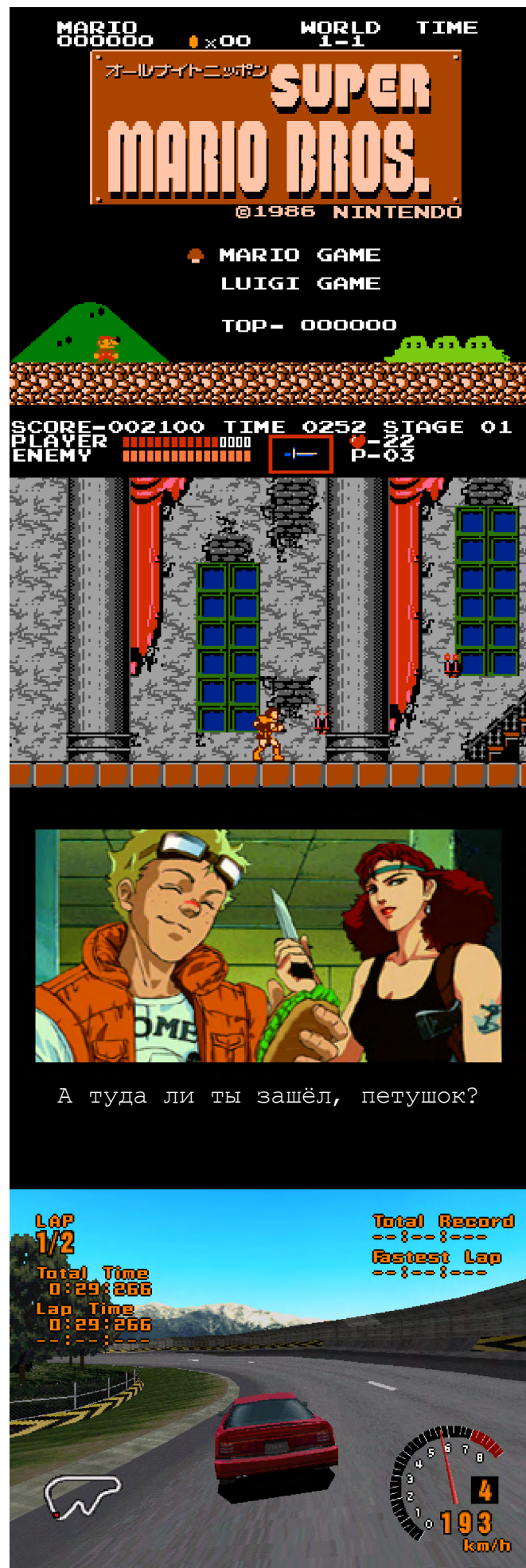
Стремясь найти решение проблемы, я пришёл к идее собрать ретро-игровой комбайн. Не полноразмерный аркадный автомат, а компактный ретроплеер. Для начала решил попробовать соорудить что-нибудь на базе одноплатного ПК. Тут-то для меня и открылась вселенная одноплатников, коих тысячи: Raspberry Pi Zero, 1, 2, 3, Orange, Odroid, ASUS Tinker Board и прочие. Я не стал выдвигаться и обратился к семейству устройств Raspberry. Разумеется, выбор пал на плату третьего поколения. Сам процесс создания игровой станции прост как три копейки. Найти инструкции не составит труда.

Протестировав «малинку» и сменив несколько дистрибутивов ОС, я остановил свой выбор на RecalBox OS. Что я вам скажу — эта железка работает весьма неплохо, даже замечательно. Базовые консоли типа Nes, SNES, SEGA Megadrive, GBA эмулируются отлично и являются базой для геймера из стран СНГ. Другое дело, что этот аппарат воспроизводит кучу других платформ. Мою любимую Playstation One эмулирует практически идеально. NEC: PC Engine, PC Engine CD, Sharp FX, SEGA

CD — открыли для меня мир аркадных Shoot 'em up-ов и вернули интерес к классическим JRPG. С нетерпением жду, когда добавят полноценную поддержку Nes PC98 и PC88.

Однако нельзя забывать, что в каждой бочке мёда есть ложка дёгтя. Вот несколько моментов, о которых нужно помнить:

1. **Хьюстон, у нас проблемы.** Бывает, что ром не запускается. Либо чёрный экран, либо выкидывает обратно в меню. Такое случается нечасто, в основном этим страдают игры от аркадных автоматов (MAME, FBA, Neo Geo). Во время тестов они оказались самыми капризными. Им, видите ли, нужен ром из правильного ромсета и особый набор биосов (как в папке биос, так и в папке с самими ромами). Пришлось пободаться с настройками, в итоге аркадники тоже заработали. Работает практически всё, за исключением игр с 3D (коих не так много). Думаю, со временем и эта проблема станет решаемой.
2. **Не нужно ожидать от этой «малинки» невозможного.** «Малинка» — микрокомпьютер с одним гигабайтом оперативной памяти и простеньким процессором, задуманным как средство обучения программированию для школьников. PS2 она не тянет.
3. **Правильное питание чрезвычайно важно!** Raspberry требует источник питания, выдающий 5 вольт и силу тока в 2.5 ампера. Можно и меньше, но могут возникнуть проблемы с производительностью. Тормоза в играх и раздражающий значок нехватки питания в подарок обеспечены. Виною тому может служить как слабый источник питания, так и некачественный кабель USB.
4. **Качественная MicroSD — залог успеха.** Используйте нормальные карточки памяти, а не палёнки с «али». Карточка должна быть десятого класса. В противном случае работа системы может значительно замедлиться.
5. **Работа с подобными устройствами проста и сложна одновременно.** Если вас устроит функционал «из коробки», то никаких проблем, однако нестандартные свистелки могут потребовать некоторое умение работы со скриптами. Впрочем, для любителей линукса это не проблема.
6. **Программное обеспечение всегда в разработке.** Raspberry-комьюнити обширно, и программное обеспечение активно совершенствуется энтузиастами и разработчиками. Если вы встретите какие-либо баги и недоработки в дистрибутивах — их исправят в ближайшем обновлении (или не исправят).
7. **Инпут лаг и всё-всё-всё о нём.** Главная тема холиваров в эмуляции — это инпут лаг и его влияние на игровой опыт. Некоторые говорят, что он настолько велик, что делает всё неиграбельным. Найдутся и такие, кто скажет, что его вовсе нет. Моё личное мнение — он есть, но он несущественен. Его присутствие может сказаться разве что в ритм-играх. На эту тему достаточно много видео, где подробно анализируется влияние задержки на игровой процесс. Думаю, большинство пользователей и не заметят её.

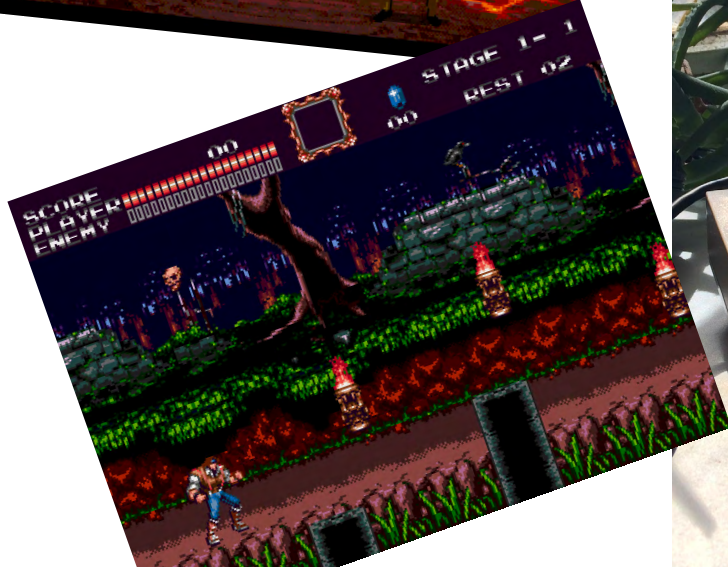
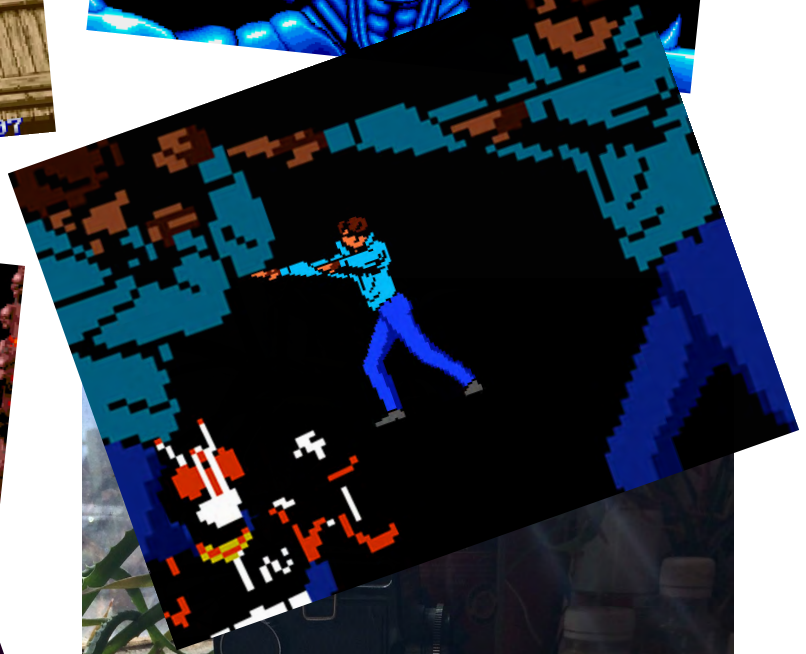


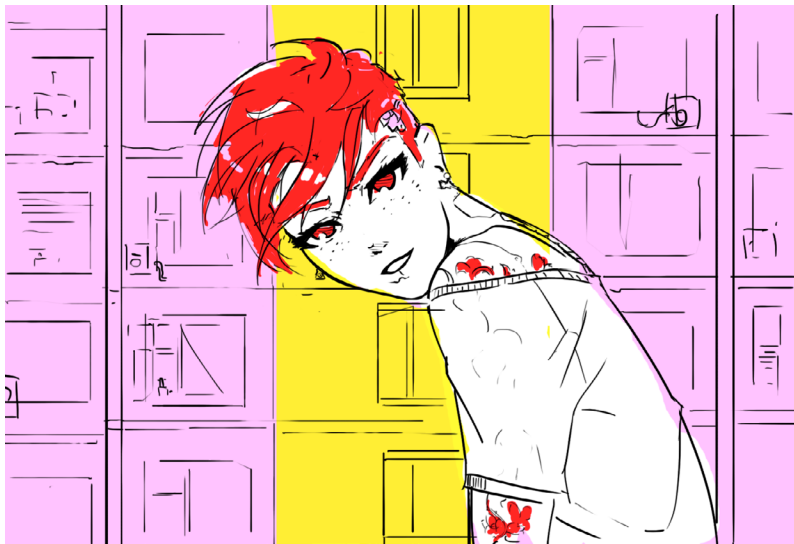
А туда ли ты зашёл, петушок?

ИТОГ

Игровая приставка на базе «малинки» — весьма неплохое и в то же время бюджетное решение для современного фаната ретро-гейминга. **Raspberry Pi** — это возможность прикоснуться к игровой классике, открыть для себя много нового. Лично для меня это стало чем-то сродни охоты за сокровищами (игры) или высадки на неизведанных землях (платформы (игры от Atari2600 — это что-то)). И всё это в комфортных условиях с любимым геймпадом на диване перед телевизором.

Пожалуй, это лучшее приобретение, нежели покупка новоделов типа денди или ретрона с их отвратительной картинкой и противным звуком. Среди других вариантов только установка RetroArch на полноценный ПК или коллекционирование оригинальных консолей и игр.



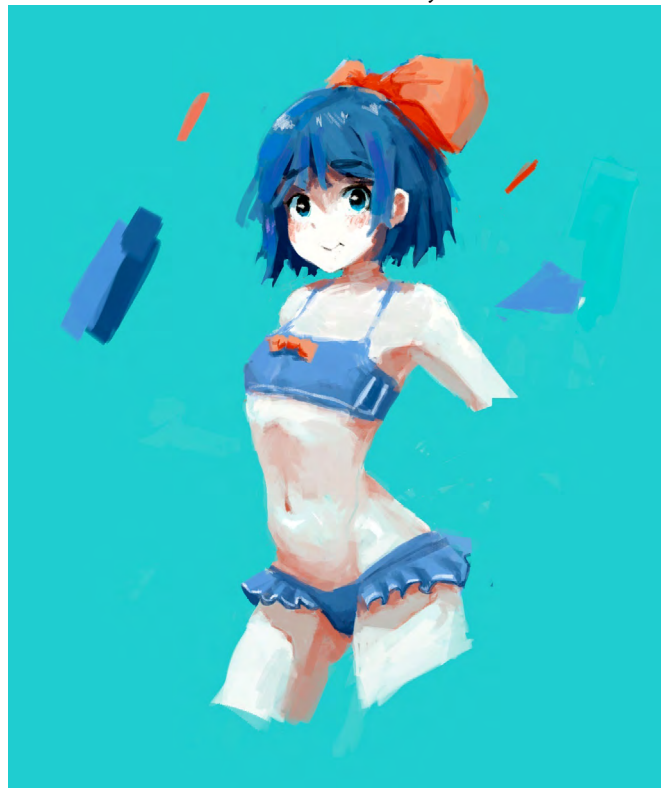


28/06/18 Чтв 16:31:00
№492177

23/06/18 Суб 01:23:59 №491029

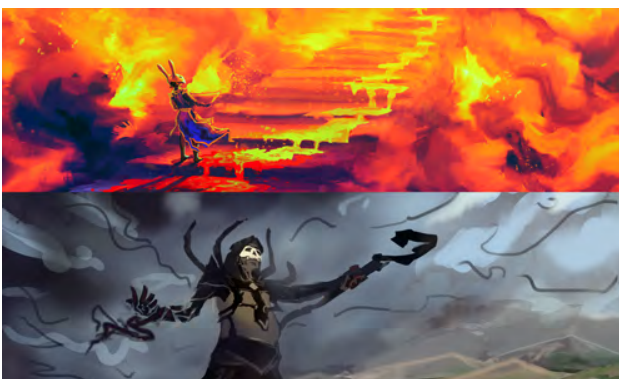


02/07/18 Пнд 02:49:31
№493018



29/06/18 Птн 10:34:25 №492393

ТРЕД №492216: 7 ДНЕЙ МЫ РИСУЕМ НА ТЕМУ
«ЖРЕЦ ДРЕВНЕГО БОГА»



ЗАТВОРНИКИ ТОЖЕ ЛЮДИ: БАННЕРЫ В /RF/

Затворники тоже люди! И с этим трудно не согласиться. Как и почти всем, им тоже свойственно улучшать свой быт, пускай и в мелочах. Так и аноны из /rf/, обитатели отшельников и NEET [не имеющие работы и не учащиеся люди — прим. авт.], называющие себя поэтическим прозвищем Обреченные, решили облагородить своё второе жилище новыми баннерами. Насколько хорошо получилось, решать, пожалуй им, но и ты, читатель, можешь оценить победителей. Всего выбрано два gif-баннера, их можно видеть справа (кликабельно).

Нельзя сказать, что создатели этих баннеров увековечили себя для всего человечества, но их сорбордовцам точно есть за что похвалить креативных анонов. И кто знает, возможно, читающий эти строки тоже захочет явить свою творческую жилку на благо родной борды?

