

ноябрь 2013

СИНЧ

Распространяется бесплатно. Тираж неограничен. Копирование приветствуется.

Оформи свой Синч

*Создаем простое расширение
для Google Chrome*

Карманные монстры

*Взгляд в прошлое
одной из самых популярных
франшиз в истории*

Копипаста

*Рассказы
ко Дню Всех Святых*

История одного понитреда

*В этом месяце Понитред отмечает свою первую годовщину.
Узнать о том, как все начиналось, откуда есть пошел Синч
и стать настоящим олдфагом можно, прочитав этот выпуск.*

Содержание

| | |
|--|----|
| От создателей | 2 |
| Новости имиджборд | 3 |
| История одного понитреда: Добру и враг, и друг | |
| ответствуют добром... | 4 |
| Путешествия Синча | 7 |
| Оформи свой Синч: создаем простое расширение для Google Chrome | 8 |
| Карманные монстры: взгляд в прошлое | |
| одной из самых популярных франшиз в истории | 14 |
| Копипаста: Однажды в морге | 20 |
| Качели | 22 |
| Лай | 23 |

От создателей

Когда в марте-апреле понитред был под угрозой развала, я честно думал, что все может закончиться вот так бесславно. Наверное, страх потерять тех, кто за несколько месяцев стал очень близким и дорогим подтолкнул к тому, чем я в жизни никогда не занимался. Сейчас Синч уже не такой шаткий, как полгода назад; с другой стороны, полгода для имиджборда – не срок.

Зачем Синчу журнал? Ответ лежит примерно в той же плоскости: новый опыт, возможность сделать что-то полезное хотя бы теоретически. Конечно, без журнала понитред и борда не развалятся; однако, согласитесь: это еще одна неплохая возможность создать и сохранить что-то, что через года можно будет вспомнить, проникнувшись чувствами разной степени теплоты.

Затаив дыхание, редакционный коллектив журнала ждет, что ты, дорогой читатель, получишь хотя бы крупицу того удовольствия, что получили мы, собирая информацию и готовя к распространению этот пилотный выпуск.

Simon Twiforce

Однажды я сидел и пил чай, болтая с друзьями по скайпу. ВНЕЗАПНО один из них написал, что неплохо было бы создать журнал про синч. Помнится, я тогда поперхнулся и разлил чай по всему столу, но согласился. По крайней мере будет куда деть моё свободное время. Итог перед вами, надеюсь, мы не зря проделали всю работу.

Seryj

Двачеры, синчеры, хикки, понифаги, куклофаги... Каждый, кто вошел на имиджборду и побыл там пару месяцев, постепенно начинает искать подходящую, для себя доску. И создав пару десятков тредов и отправив пару сотен постов, уже вряд ли сможет отказаться от посещения таких ресурсов.

Многие считают нас эдакими задротами, сидящими круглые сутки перед экраном монитора и смотрящими на картинки. Херня! Мы прежде всего люди. Которые так же как и другие, читают книги, смотрят фильмы, встречаются с девочками и пива с ягуаром пьют не меньше остальных.

Создавая наш журнал, мы рассчитывали, прежде всего, на обычных людей. Людей, для которых имиджборда - это отличное средство общения. Мы понимаем, что любой кто сидит на подобных сайтах интересуется не только этим сайтом, но и всеми остальными прелестями жизни. Поэтому мы будем писать и об играх, и о кодинге, и об интернете в целом.

Cute Pony

Gelbooru.com теперь в едином реестре

| дата основания внесения в реестр | номер основания внесения в реестр | орган, принявший решение о внесении в реестр |
|----------------------------------|-----------------------------------|--|
| 22.10.2013 | 13117-URL-on | Роскомнадзор |

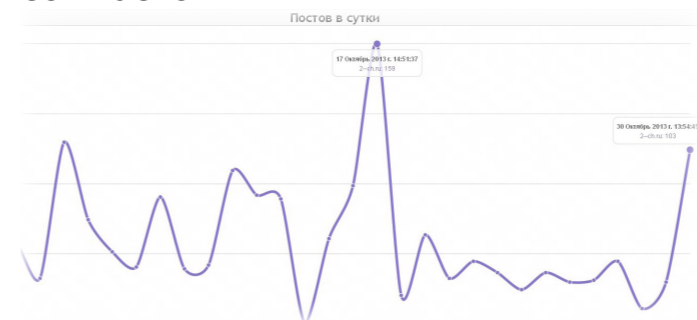
Искомый ресурс

gelbooru.com

Gelbooru – один из самых больших ресурсов аниме-картинок (как хентая, так и «безопасных») - более миллиона бесплатных изображений. Конфобляди дошутились, nuff said/

Спокоцефал удалил статистику по 2chru.net

Теперь Чухалик может сколько угодно говорить о 10 тысячах сообщений в час, не спасёт даже встроенный счётчик, ибо просто так статистика не проёбывается.



Обратная связь

На Синче запилена страничка для обратной связи. Теперь можно внести свои предложения, сказать спасибо или попросить записать новое оформление админа лично – то есть, сделать то же самое, что и в /d/, только со свистоперделками.

12

Чтоб форма для видео сама очищалась

Согласен

нет комментариев

запланировано

5

Сделайте, чтобы кнопка

Сейчас она фактически включает автообновление, которое не отключается

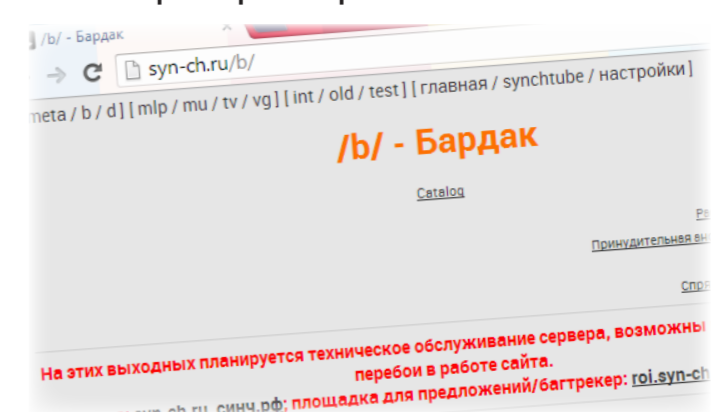
Согласен

1 комментарий

Синч переехал на новый сервер

Синч снова переехал на новый сервер. На этот раз данные сохранить удалось, к тому же, все работы заняли не более пары часов.

Пережат, запланированный еще на середину месяца, несколько раз откладывался, и в конце концов был форсирован неожиданно сломавшимся генератором превьюшек.



Как утверждает администрация, новый сервер находится в Нидерландах, обладает высокой пропускной способностью и стабильностью. Будем надеяться, что постоянные падения, участвовавшие в октябре, наконец-то закончатся.

«Охота» закончена!

В октябре на Синче проводился конкурс «Октябрьская охота», где надо было собрать четыре осколка рандома. С небольшой вероятностью к посту мог прилипнуть зелёный текст – это и есть осколок рандома. Собрав четыре разных, можно было получить элитный трип от админа.

О результатах охоты можно узнать в соответствующем треде /d/. Насколько нам известно, все четыре собрать никому не удалось, но обмениваться скриншотами правилами Охоты не запрещено.

История одного понитреда

*Добру и враг и друг ответственуют добром,
И эта доброта не знается со злом.
Врага получишь ты, злом отвративши друга,
И друга обретёшь, став ласковым с врагом.*

Ещё задолго до синча, когда на харкаче разрешали фаготию, несколько анонов из /mlr/ создали тред в /b/. Сначала были вайпы, набеги хейтеров, и все ждали, что понитред вот-вот перестанет существовать. Однако со временем он лишь креп, обзавёлся нумерацией и стишком в ОПпосте. Возобновились набеги и вайпы, но новые понифаги были из /b/, они уже привыкли к вайпам, сами предлагали вайперам паки и сами же вайпали. Со временем многие хейтеры присоединились к понитреду, не говоря уж о мимошедших, которые стали неотъемлемой частью, например, вахафаги. Но такой расклад нравился далеко не всем.

Нашлись борцы как с нейм- и трипфагами, так и с нумерацией. Наличие нумерации, по их мнению, способствовало пустому набиванию без лампового общения, а вахафаги и филиалы алкотредов являлись оффтопом. Но понитред уже стал филиалом /b/ в /b/, многие не выдержали и просто вернулись в раздел, оставшиеся не желали ощущать железную руку анальной модерастии, и понитред продолжал жить. Пока один мод из

mlr, известный как Инк-визитор, не попытался «исправить» понитреды по своему усмотрению. В итоге идея полностью анонимного понитреда не взлетела, но именно те дни могли стать последними для понитреда.

Эра Раздора

В пятницу, 7 марта 2013 года Инк сообщает Абу, что намерен «навести порядок» в понитреде.

В субботу с утра король и сотоварищи запускают очередной трипосрач. Октофаг не выдержал и пошутил, что труъ-анонимусы пускай создают свой труъ-анонимный тред.

мы и подписи теперь вне закона. Наши ребята пытались создавать треды с нумерацией, но они моментально терлись и их создатели банились за нумерацию. Затем посыпались баны за рекламу фрипорта. К ночи, когда Инк ушел спать был создан Сквигатред со старой нумерацией. К утру воскресенья Понитред возродился в прежнем обличье – стишок пришлось немного переделать (заменить русские символы аналогичными английскими), в тредах с каноничным стихом отключалось поле «имя».

В 12 часов по Москве Понитред был удален. Через несколько минут на его месте оказался новый понитред, где

Octofag !OctoDTIII6 Суб 09 Мар 2013 14:37:43 №44642703 удалён
1362829063541.png (748Кб, 2873x2767) Показана уменьшенная копия, оригинал по клику.



Предлагаю всем тру-апельсимумам забрать сраный трактор и запилить свой понитред.

(Автор этого поста был забанен. Помянем.)

Ответы: >>44642758, >>44642772, >>44642774, >>44642821, >>44643020,
>>44643244, >>44643632

Октофаг сразу же был забанен Инком. Через полчаса был забанен Рестлер. Официальная причина - нерелейтед. Через пару часов тред был удален и вместо него модератором был создан новый, ОП-пост которого гласил, что нумерация, аватарки, ней-

снова были запрещены нумерация, аватарки и неймы. Паника царила в синче-конфе понитреда, куда все временно перекатились для координации действий. Вечером было принято решение создать Вахатред в таком виде, в котором он сейчас и есть. Инк его

не удалил, а даже разрешил, написав в ОП-посте «понитреда», что аттеншн-вхоры пусть идут в вахатред. Понитред окончательно распался на два лагеря: «вниманибляди» - в Вахатреде, «анонимусы» - в «понитреде». Военное положение в треде было оставлено

Понедельник характеризовался относительной стабильностью. Приятной новостью в середине дня оказался разбан Рестлера.казалось, что все теперь будет хорошо. Вахатред и «понитред» спокойно жили: в первом царила дружелюбная обстановка старого Понитреда, во втором - старые добрые срачи. Даже король временно пропал.

Во вторник произошла очередная атака на Вахатред. В середине появилась новость о том, что Рестлер снова забанен. Теперь навсегда. «Причина: Рестлер.» Вахатред порсто взорвался! Сразу же было принято решение следующий тред назвать Рестлинг-тредом, а на ОП-пик поставить фотографию Армии Джонов Син. Как только такой тред был создан, его начали вайпать. При чем это был авто-вайп, а возможность жалобы

была отключена. Инк ощутил такой бугурт, что начал сам вайпать Рестлинг-тред. После ухода тред в бамплимит вайп прекратился. В треде было принято решение остаться в /b/, но, в случае повторения подобных действий со стороны модератора, уйти на другую борду. А в «понитреде» царила все та же атмосфера: срачи и труъ-аноминные беседы.

Среда и четверг оказались довольно тихими днями. Характеризуются плавным возвращением анонимов из «понитреда» в Вахатред, а также умиранием «понитреда». Один тред у них ушел в бамплимит за 16 часов.

Некоторое время понитреды мирно улетали в бамплимит, но первого апреля произошло то, что стало концом понитредов на харкаче и их началом на синче.

Новая Эра

В ночь с 1 на 2 апреля 2013 года Абу выпивает фагготрию из /b/ сосача. Похоже, ему просто надоело видеть кучу постоянных тредов в /b/. Регулярные треды вытеснились рулетками, ЕОТами и давно уже скатившимися бугурт-тредами. В ту же ночь пони

уходят на мелкоборду, собранную на коленках. Это и был «тот самый» синч - жутко нестабильный, обладающий самым спартанским убранством. Однако, буквально на следующее утро в прямом смысле слова беззащитный сервер был атакован. Мелкоборда пала, не прожив и дня. Почти сразу после перебега на фрипорт, в резервный тред, Трент анально огородился как от павшего харкача, так и от «понидетей».

Пони не знали, куда податься, пока один администратор Поняча не пригласил их в свежееозданный скрытый раздел. Однако, второй админ не сошелся в мнениях с первым, обещая кровую баню просочившимся из скрытого раздела поням. К счастью, Синч снова встал, теперь уже всерьез и надолго. Выпил гостевого раздела на Поняче не заставил себя ждать, чему большинство понячеров даже обрадовалось.

Понифаги наконец-то исполнили давнюю мечту всех хейтеров - «свалили в самый дальний уголок интернета», при этом умудрившись остаться мозолью на большом месте.

Seryj

Путешествия синча

Все мы сидим на синче не задумываясь над тем, что происходит внутри, мы просто отсылаем картинку и читаем сообщения. Но что же происходит внутри? Что поменялось за 7 месяцев существования этого ресурса? Как оказалось не так уж и мало.

2го апреля 2013 года синч, окончательно и бесповоротно, начал свое существование на сервере в Германии. Борда стала наполняться анонами, неймфагами, трипфагами и прочей нечистью. Доблестные админы, всеми силами, стабилизировали работу движка. А ресурсы постепенно заканчивались. Десяти гигабайт дискового пространства перестало хватать. Да и одноядерного процессора, с 1.2 гигабайтами ОЗУ, было маловато. Ситуацию усугубляли условия размещения на хостинге, в которых была запрещена публикация материалов 18+. Да-да р34 - это 18+. Как вдруг, под вернулся новый хостинг, предлагавший больше ресурсов, за те же деньги(ну, почти за те же). И

в июне 2013го синч перекатился в Нидерланды. 40 гигабайт дискового пространства, 2х ядерный процессор, 2 гигабайта ОЗУ и все это на 100 мегабитном канале. Борда росла и взрослела, становилась стабильней и функциональней. И даже обзавелась встроенным куклоскриптом. Именно там была функция #random - вставляющая случайную картинку с дерпибуры в пост. И присутствовала возможность постить изображения просто вставляя ссылку на него.

В общем все было замечательно. Но проблема долго ждала. Хостинг запросил данные для проверки, которые и были отправлены администрацией синча. Но в данных была допущена ошибка, как следствие они не прошли проверку и аккаунт был заблокирован. В экстренном порядке пришлось искать новый хостинг. А самое обидное что движок и базы были безвозвратно потеряны. Таким образом, к сентябрю 2013го, синч перебрался в США.

Здесь синч начал жизнь с чистого листа. Новый движок, чистые базы. 20 гигабайт дискового пространства, которые в последствии были увеличены до 40, одноядерный процессор и 2 гигабайта ОЗУ. Движок претерпевал изменения, и заново обрастал функционалом, жизнь борды налаживалась. Но хостинг, найденный в попытках, просто не мог не подложить свинью, и вскоре подстава вскрылась. Оказалось что жадные пендосы, режут наши ресурсы, частоту процессора и скорость канала. И это никому не нравилось, тормоза были видны невооруженным глазом. И 25го октября 2013го, синч переехал в Нидерланды, где и пребывает до сих пор.

На данный момент мы имеем: 60 гигабайт дискового пространства. двухядерный процессор. 2 гигабайта ОЗУ. И канал на 1000 мегабит. Будем надеяться что переездов больше не будет.

Cute Pony

Оформи свой Синч

Создаем простое расширение для Google Chrome

Бывало ли у вас желание изменить оформление синча? Конечно бывало, зачем я спрашиваю. И тут на помощь приходит список стилей, слева внизу. Но что делать если хочется сделать свой, неповторимый стиль? Можно постучаться к администрации со словами «Делай как я сказал, глупая обезьяна!», впрочем не сложно себе представить, куда вас пошлют с такими просьбами. Так же, можно воспользоваться каким нибудь `css styler`'ом. Но в этой статье, мы пойдем своим путем. Мы напишем собственное дополнение для хрома, которое будет делать все, что мы захотим. Поверьте, это не страшно. Нам не потребуется практически никаких знаний программирования, только желание и немного терпения.

Что такое дополнение думаю все и так знают, по этому, приступим к делу сразу и без лишних слов. И начнем мы как и полагается с самого начала. А именно, создадим папку, в которой будут храниться файлы нашего дополнения, назовем ее `extension`. Теперь, внутри папки, нам понадобятся 3 файла `manifest.json`, `style.css` и `my.js`. Создали? Отлично! Тогда приступим к заполнению этих файлов.

`manifest.json` - это файл описания нашего дополнения. В нем мы описываем его название, номер версии, на каком из сайтов оно будет срабатывать и в какой именно момент оно будет это делать. Для этого открываем файл `manifest.json` текстовым редактором и начинаем заполнять. Все параметры, которые мы будем писать, должны находиться внутри фигурных скобок, по этому записываем `{}`. Внутри скобок параметры записываются в виде массива, но здесь я буду писать, из расчета что читатель не знает

что такое массив. Внутри скобок делаем перенос строки, для удобства, и пишем нашу первую строку

```
«content_scripts»: [ {
  (С кавычками). Эта команда говорит что сейчас мы будем описывать, как именно, будет работать дополнение. Снова переносим нашу строку и пишем
```

```
«js»: [ «my.js» ],
  Здесь мы указываем что при срабатывании, наше дополнение будет загружать файл ява-скрипта my.js. На следующей строке набираем
```

```
«css»: [ «style.css» ],
  Указываем стиль который мы будем применять к странице. Ниже записываем сайт на котором будет срабатывать дополнение
```

```
«matches»: [ «http://
syn-ch.ru/*» ],
```

после указываем когда должно срабатывать дополнение и закрываем параметр `content_scripts`, делается это так

```
«run_at»: «document_end» } ],
  Тут мы указали, что скрипт сработает сразу после полной загрузки страницы. Теперь мы должны указать название нашего дополнения и его версию, а так же необходимую служебную информацию.
```

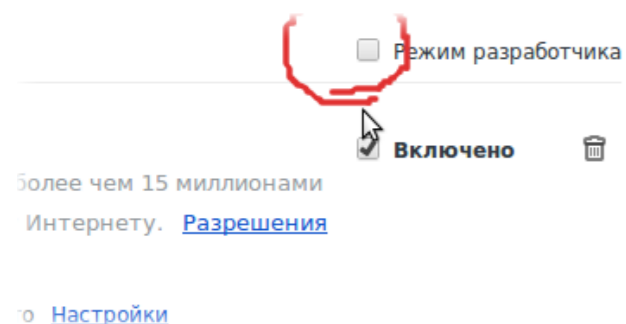
```
«manifest_version»: 2,
«name»: «syn-ch extension»,
«version»: «1.0»
```

Думаю все понятно и без объяснений, разве что не понятно что за версия манифеста такая. Все очень просто, мы всего лишь указали браузеру какую версию файла настроек мы пишем, а точнее уже написали. То что должно было получиться смотрите в листинге №1. Не забываем сохранить результат.

Листинг 1.

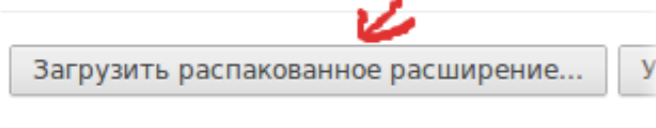
```
{
«content_scripts»: [ {
  «js»: [ «my.js» ],
  «css»: [ «style.css» ],
  «matches»: [ «http://syn-ch.ru/*» ],
  «run_at»: «document_end»
} ],
«manifest_version»: 2,
«name»: «syn-ch extension»,
«version»: «1.0»
}
```

Ну вот, половина дела уже сделана. И несмотря на то что расширение еще ничего не делает, его уже можно установить. Этим мы сейчас и займемся.



Открываем Google Chrome, Меню -> Инструменты -> Расширения. Включаем режим разработчика, нажимаем кнопку «Загрузить распакованное расширение...», выбираем папку с нашими файлами и нажимаем кнопку

Расширения



«открыть». Готово! Теперь наше расширение установлено в браузер и мы можем продолжить двигаться к нашей цели, а именно, сменить оформление.

Для этого открываем файл «style.css».

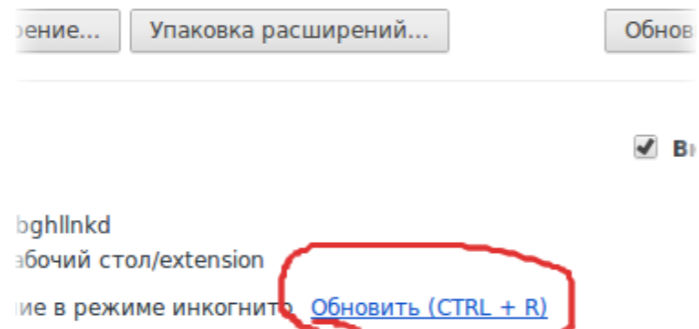
CSS - Cascading Style Sheets – каскадные таблицы стилей. Язык описания внешнего вида документа.

Давайте сделаем так, чтобы все посты отбрасывали тень, будто бы они парят в воздухе. Для этого пишем следующее:

```
div.post.reply{
  box-shadow: 20px 20px 20px
  rgba(20,20,20,0.7);
}
```

Где `div.post.reply` - это указание к каким объектам мы применяем стиль, а `box-shadow` - это указание того что мы хотим добавить тень. `20px 20px 20px rgba(20,20,20,0.7)` первые 3 цифры это указание смещения тени по осям X, Y и степень размытия в пикселях, `rgba` - говорит что мы будем использовать схему цвета red, green, blue, alpha T.E. красный, зеленый, синий, коэффициент прозрачности. Сохраняем документ. А теперь, давайте посмотрим на первые результаты

Для этого нажимаем «Обновить» и открываем «http://Syn-ch.ru/b/».



Вуаля! Все посты отбрасывают тень и создается впечатление что они как бы парят в воздухе. А теперь, нам хотелось бы установить свой собствен-

ный фон, что ж давайте сделаем это. Любой кто хоть немного знаком с CSS, не задумываясь допишет в файл «style.css» следующее:

```
body{
  background-image: url('путь к изображению');
}
```

Для эксперимента возьмем этот файл, найденный в интернете, `http://hq-walls.ru/foto/4/krugi_fon_raznocvetnyy_bliki_1920x1200.jpg`. Сохраняем изменения, обновляем расширение в браузере, переходим на сайт. И... И ничего не поменялось. Обновляем страницу и снова ничего не поменялось. Странное дело, фон почему-то не меняется, а тени добавились, в чем же дело? А дело вот в чем. На сайте присутствует система выбора стиля из имеющихся, а это значит что при загрузке страницы, скрипт проверяет какой стиль выбран, а затем устанавливает его. Следовательно, все наши описания будут заменены параметрами из выбранного скриптом стиля, а параметры не указанные в нем, останутся неизменными. И как же нам быть? Мы напишем небольшой скрипт, который после загрузки страницы удалит выбранный стиль и установит наш собственный. Открываем файл `my.js`.

JavaScript – сценарный язык программирования.

Он обычно используется как встроенный язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам.

Сначала удалим старый стиль.

```
style = document.
getById('stylesheet');
style.href='';
```

После того как мы удалили старый стиль, оформление сменится на стандартное для борды. Далее нам нужно установить свое оформление. Т.К. выше мы собирались установить свое фоновое изображение, начнем с него. Тегу `body` зададим стиль:

```
background: url('http://hq-walls.ru/foto/4/krugi_fon_raznocvetnyy_bliki_1920x1200.jpg') fixed;
```

`fixed` - означает что при прокрутке изображение, не будет двигаться. Дальше укажем оформление постов:

```
div.post.reply{background: rgba(0,0,70,0.9); color:white; border: solid 3px #A56ABF;border-radius: 5px;border-spacing: 2px;margin: 5px;padding: 2px 10px 3px 10px;}
```

То же самое и для `div.post.op`. Тут мы указали, по порядку, темно-синий чуть прозрачный фон, цвет текста - белый, граница слоя толщиной 3 пикселя и светло-фиолетового цвета, скругление углов 5 пикселей, расстояние между границами ячеек 2 пикселя, отступ от других блоков 5 пикселей, отступы от внутренних границ.

Затем, задаем цвет ссылок - белый. Цвет текста темы поста делаем фиолетовым. У панели со списком страниц, убираем границы и делаем прозрачным фон. И делаем такой же как и постов фон, для изображений откры-

тых куклой (не обязательно и не всегда удобно). Итог на листинге №2.

Листинг №2

```
body{background: url('http://hq-walls.ru/foto/4/krugi_fon_raznocvetnyu_bliki_1920x1200.jpg') fixed;}
div.post.reply{background: rgba(0,0,70,0.9);color:white;border: solid 3px #A56ABF;border-radius: 5px;border-spacing: 2px;margin: 5px;padding: 2px 10px 3px 10px;}
div.post.op{background: rgba(0,0,70,0.9);color:white;border: solid 3px #A56ABF;border-radius: 5px;border-spacing: 2px;margin: 5px;padding: 2px 10px 3px 10px;}
a,a:visited{color: #A5FAFF;}
div.post.reply div.body a{color: #A5FAFF;}
p.intro span.subject{color: #615CE0;}
div.pages{background: rgba(0,0,0,0);border-style:none;}
.de-img-center{background: rgba(0,0,70,0.9);}
```

Добавить стиль на страницу можно, например, добавив текст `<style type='text/css'>Здесь находится стиль</style>`, так мы и поступим, добавим наш стиль в самый конец тега `head`. Обратиться к этому тегу можно так: `document.head`. А изменить его содержимое, можно изменив свойство `innerHTML`. Но если мы напишем:

```
document.head.innerHTML = '<style type='text/css'>Здесь находится стиль</style>'
```

то изменится все содержимое тега, а нам нужно только добавить в конец, не меняя остального содержимого. По этому вместо «=» используем «+=», и текст добавится в конец. Так же, чтобы не писать несколько команд, добавим стиль одной, для этого его нужно записать в одну строчку, убрав переносы строк. То что вышло у меня, смотрите на листинге №3.

Листинг №3

```
style = document.getElementById('stylesheet');
style.href='';
document.head.innerHTML += '<style type='text/css'>body{background: url('http://hq-walls.ru/foto/4/krugi_fon_raznocvetnyu_bliki_1920x1200.jpg') fixed;}
div.post.reply{background: rgba(0,0,70,0.9);color:white;border: solid 3px #A56ABF;border-radius: 5px;border-spacing: 2px;margin: 5px;padding: 2px 10px 3px 10px;}
div.post.op{background: rgba(0,0,70,0.9);color:white;border: solid 3px #A56ABF;border-radius: 5px;border-spacing: 2px;margin: 5px;padding: 2px 10px 3px 10px;}
a,a:visited{color: #A5FAFF;}
div.post.reply div.body a{color: #A5FAFF;}
p.intro span.subject{color: #615CE0;}
div.pages{background: rgba(0,0,0,0);border-style:none;}
.de-img-center{background: rgba(0,0,70,0.9);}</style>»;
```

Сохраняем результат, обновляем расширение (Ctrl + R), обновляем страницу «<http://syn-ch.ru/b/>». И видим что

все заработало, только оп-посты выглядят кривовато и открытые куклой картинки не отбрасывают тени. Для добавления тени к картинке, просто через запятую добавим `.de-img-full` к `.div.post.reply`. А чтобы поправить внешний вид оп-поста, исправляем стиль для элемента `div.post.op`, `min-height: 250px;` - устанавливаем высоту блока не меньше 250 пикселей, ну а тень, точно такая же как и у ответов. Должно получиться как на листинге №4.

Листинг №4

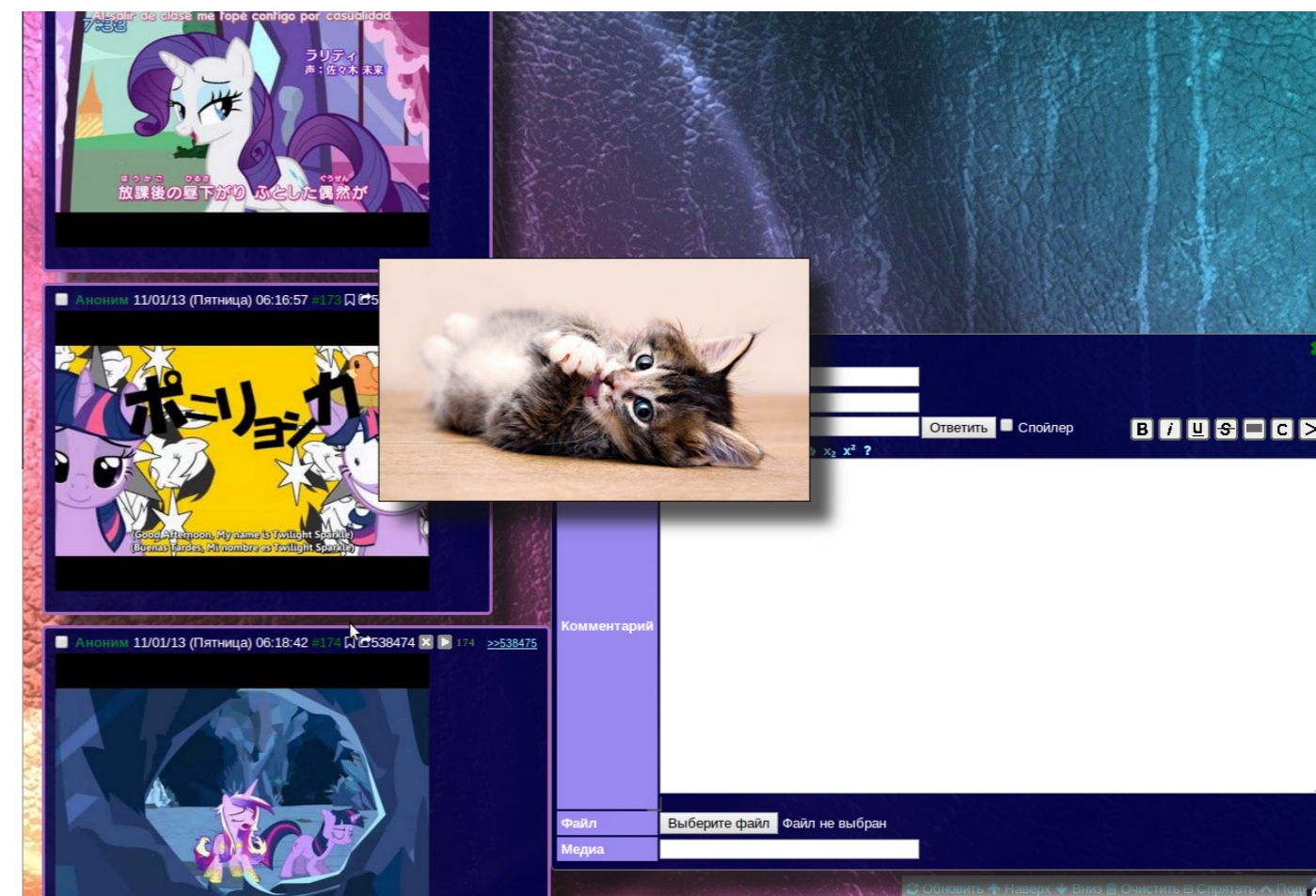
```
div.post.reply,.de-img-full{
  box-shadow: 20px 20px 20px rgba(20,20,20,0.7);
}
div.post.op{
  min-height: 250px;
  box-shadow: 20px 20px 20px rgba(20,20,20,0.7);
}
```

Снова обновляем расширение. И о да! Все работает.

Сегодня мы сделали простенькое расширение для хрома, которое оформляет синч по нашему желанию, но это решение не универсально. Каждый раз, когда нам захочется что-то поменять, нам придется переписывать расширение, а это жутко не удобно.

В одной из следующих статей мы исправим этот недостаток. Мы сделаем так, чтобы стили можно было настраивать при помощи мыши. И научим расширение сохранять и загружать пользовательские стили.

JAIB





Покемон

Карманные монстры

Взгляд в прошлое одной из самых популярных франшиз в истории

Жуки и космические пришельцы

В конце семидесятых человек уже успел слетать в космос, высадиться на Луну и даже изобрести мобильник. Никаких инопланетян на пустынной поверхности нашего спутника, разумеется, не было, а о том, чтобы на телефоне можно было играть, никто в то время и подумать не мог. Зато компьютеры, игровые приставки и аркадные автоматы старательно захватывали свое место под солнцем. К сожалению (а для нас, наверное, и к счастью) у рядовой японской семьи не было возможности купить себе домой игровой автомат, поэтому парень из пригорода Токио по имени Сатоши Тадзирэ увлекся коллекционированием насекомых — вполне привычным занятием японских детей в те времена.

Интересно было не просто ловить жуков, а вовсе обмениваться ими. Сатоши хотел собрать их все, и если бы не Space Invaders, он бы неплохо продвинулся в своем начинании. Однако, эта история не о великом энтомологе из Матиды, а о «крестном отце»

покемонов — карманных монстров, невероятно популярной франшизы во всем мире, одной из звездочек в послужном списке Nintendo.

Разумеется, слава и хорошая идея пришли не сразу. Аркады, аркады — «отец» Марио и Donkey Kong Миямото Сигеру почти сразу занял место в сердце Сатоши. И, в попытках равняться на своего кумира, в 1978-ом году он начинает издавать свой журнал «Game Freak», расписывая номер от руки, собственноручно сшивая, копируя и продавая одноклассникам. Разумеется, в то время найти подобную прессу было не так уж просто, и новые выпуски постепенно начали разлетаться, как горячие пирожки. Отказавшись от дальнейшего обучения в институте или колледже, Сатоши продолжил заниматься любимым делом. После того, как один из выпусков разошелся тиражом в 10 тысяч экземпляров, и журнал начали продавать в магазинах додзинси, их заметил художник Кен Сугимори — будущий иллюстратор Game Freak.

Серьезный бизнес

В 1981 году Сатоши ре-

шил, что пришло время попробовать свои силы в создании настоящих игр. Он принял участие в конкурсе, спонсором которой являлась SEGA: задача участников состояла в том, чтобы понять основы работы консоли, и Сатоши решил задачу «в лоб», просто разобрал консоль. После победы в этом конкурсе Game Freak превратилась в маленькую игродельную компанию, и через долгих восемь лет эта компания выпустила игру Quinty для NES.

«Мы с коллегами часто обсуждали игровую индустрию», говорит Сатоши, «и чем больше я узнавал об этом, тем больше расстраивался. Плохих игр было намного больше хороших, и мое терпение лопнуло».

В конце восьмидесятых Nintendo выпустил революционный Game Boy — несмотря на экран, на котором с трудом можно было что-то разглядеть без должного освещения, этот девайс был на самом деле инновационным. И одним из аксессуаров для него являлся Link Cable, позволяющий соединить две приставки для совместной игры. Сатоши все еще помнил о том, как в детстве он хотел собрать

всех этих мелких жучков, и ему пришла идея игры, в которой можно было бы использовать возможности Link Cable для обмена существами.

«Никакого соревнования», – вспоминает Сатоши. «Мы просто хотели использовать передачу данных по этому кабелю. Я люблю вызов, но хотел просто сделать интерактивную игру, в которой люди могли бы обмениваться с другими людьми. У нас не было Интернета, просто кабель и состязания один на один, как в сумо или карате. Это очень по-японски!»

Русская рулетка

Nintendo вскоре получил невероятно сырой Capsule Monsters, и на фоне плохих продаж самой консоли зеленый флаг для команды Сатоши дан не был. Однако, Миямото Сигеру – тот самый кумир Сатоши – неожиданно поддержал его и предложил им достаточное финансирование для продолжения работы над игрой.

Это было непросто: Nintendo хотели выпустить игру прямо сейчас, Сатоши просил времени на разработку, люди уходили из Game Freak, но глава малень-

кой компании не желал менять свою позицию и выпускать сырую, незавершенную игру. Кен Сугимори всячески подерживал его в этом, и его доводы были достаточно убедительными, чтобы боссы Nintendo дали им еще немного времени. Разработка игры продолжалась шесть лет, и наконец, в 1996-ом, игра появилась на прилавках.

Последний шанс для умирающей Game Boy выстрелил так, как не ожидал, казалось, никто. Игру буквально сметали с прилавков, некоторые покупали игру несколько раз. Покемоны вышли сразу в трех изданиях: Red, Green и Blue, они отличались только частотой появления тех или иных покемонов. Кроме этого, ходили слухи, что существуют специальные картриджи, на которых можно поймать секретного, 151-го покемона Mew. Игроки всюду покупали игровые кабели, обменивались покемонами, хотели поймать наконец этого секретно-

го и неуловимого Джо – по слухам, его давали после первого обмена пойманных монстров через Link Cable.



на самом деле, получить его было относительно просто: заполни

«Покедекс» и принеси картридж с сохраненной игрой в офис Nintendo. В самом же офисе Nintendo на момент выхода игры о такой уловке не знали.

Покемономания

Почти мгновенно Япония сошла с ума. Постельное белье, кружки, игрушки, канцтовары, комиксы,

не занимать) получил милую желтую электрическую мышь Пикачу, порядковый номер которой многие помнят и сейчас. Как и в игре, главным соперником Сатоши оказалась команда «Ракета», и сценаристы специально для сериала

придумали тройку комедийных злодеев. Особой заслугой сериала можно считать не только интересный сюжет и возможность посмотреть на покемонов по телевизору, но и советы по прохождению игры. В пик популярности сериал смотрело 90% японских школьников.

Первые неприятности, впрочем, не заставили себя ждать. 16 декабря 1997 года в эпизоде «Denno Senshi Porygon» («Цифровой солдат Поригон») Пикачу применил коронный «Удар молнии» внутри компьютера. Серия всплеск на экране привела к семистам пострадавшим от эпилепсии детей. Правда, большинству из них помогало еще в машинах скорой помощи, а многие решили, что любимый сериал поможет еще и прогулять школу. Сериал закрыли на полгода, однако весь мир уже твердил о японском вирусе,

значки, манга – и, как это обычно происходит с любым мало-мальски популярным тайтлом – аниме на тему. Те, кто не успел «подсесть» на Покемонов через игру, прошел обряд посвящения по телевизору. Первая серия была показана

на TV-Tokio при поддержке Nintendo 1 апреля 1997 года, и сразу успела удивить фанатов игры отсутствием привычной сцены с выбором одного из трех покемонов. Вместо этого главный герой – славный парень с кепкой на голове Сатоши (в скромности отцу Покемонов

который детям распро-
страняют через экраны
телевизоров. Этот эпи-
зод больше не показы-
вали ни в одной стране,
однако, серию все еще
можно найти в Сети. Но
вскоре паника улеглась,
и Покемоны начали по-
бедоносное шествие по
Штатам.

Звездно-полосатый

Не без помощи
Nintendo локализаторы
перевели все имена и
названия на английский,
стараясь сохранить игру
слов или добавляя но-
вую. Фусигиданэ стал
Бульбазавром, Хитокагэ
– Чармандером, главный
герой Сатоши стал Эшом
Кетчумом, в унисон к
слогану «Gotta catch'em
all». Касуми («туман-
ная» в переводе с япон-
ского) также сохранила
значение своего имени
при переводе, став Ми-
сти, Такэси стал Бро-
ком, а Кодзиро, Мусаси
и Нясу переименовали в
Джесси, Джеймса (меж-
ду прочим, имена из-
вестных преступников)
и Мяута (в Японии кош-
ка мурлыкает не иначе,
как «Нясу», отсюда такое
имя). Японский быт был
нещадно вырезан, рисо-
вые онигири стали экле-
рами или пончиками, а
в последних сезонах на

их месте просто подри-
сованы сэндвичи. Игру
тоже подвергли цензуре,
оставив только Красную
и Синюю версии, раски-
дав покемонов из Зеле-
ной поровну в две дру-
гие части.

Дальше – больше: аме-
риканцы изменили
даже смысл
песни из опе-
нинга. Япон-
цы несколь-
ко иначе
относятся ко
взрослому
ю м о р у:
например,
они счи-
тают, что
мальчик
– маленький
мужчина, имеющий
полное право смеять-
ся над шутками с сексу-
альным подтекстом,
даже если не понимает
их смысла. И разуме-
ется, песню «Я буду ис-
кать покемонов и в огне,
и в земле, и в воде, и в
небе и даже под юбка-
ми у девчонок» дослов-
но перевести на англий-
ский язык, разумеется,
было нельзя. Вместо
этого весь мир получил
весьма патриотичную
песню примерно
содержания: «По-
кемон! Это ты и
я. Я знаю - такая
моя судьба. Ты
мой лучший друг в

мире, который нам надо
защитить». И ни слова о
девчонках!

Некоторые серии про-
сто не были показаны, в
том числе уже из-
вестный нам
«Electric



Soldier Porigon» и эпизод,
в котором Кодзиро при-
меряет накладную грудь.
Позже эту серию все-та-
ки показали, вырезав
скандальный эпизод.

Некст-ген

В 1998 году вышел
перый

полно-
метражный
фильм с назва-
нием «Мью-Ту
наносит ответ-
ный удар», сей-
час же их насчи-
тывается уже 16,
и каждый полно-
метражный фильм
старается строго
поспевать за сюже-
том сериала. Второе
поколение, вышед-
шее в 2000 году
(Gold и Silver)
принесли во
вселенную
сразу не-
сколько
десят-
ков но-
вых по-
кемонов,
которые были
незамедлительно
добавлены в се-
риал. Pokemon
Yellow так со-
всем повто-
ряет со-
бытия

сериала: вы начинаете
играть за Эша, и получа-
ете Пикачу в качестве
первого покемона.

Первая игра се-
рии, в которой можно
было играть девочкой
– Pokemon Crystal – вы-
шла в 2001 году. Кроме
этого, там появились
часы, синхронизованные
с реальным временем, и
покемоны, которых мож-
но было поймать только
днем или ночью, такие,
как Умбреон и Эспеон.
Появилось скрещивание
покемонов, разделение
на женский и мужской
пол.

Широко шагая

Россию Покемонома-
ния накрыла как раз на
рубеже поколений. ОРТ
(а вернее, Сергей Супо-
нев) неожиданно для
всех взялся за локали-
зацию сериала. К сожа-
лению, достать Геймбой
было задачей вполне
себе тривиальной, поэ-
тому локализовать и
продавать игры никто
не спешил. Однако, дети
неслись домой со школ,
чтобы посмотреть оче-
редной эпизод, собира-
ли китайские фигурки и
фишки, не хватало толь-
ко самого объекта ре-
кламы.

Мода на Покемонов
ушла так же внезапно,

как и пришла. ОРТ начал
обрезать серии, а после
эпизода с замерзающим
Чармандером сериал
пропал из эфира. Многие
поклонники вселенной
решили, что это конец, и
до сих пор встречаются
люди, с удивлением
узнающие, что сериал
начал свой восемнадца-
тый сезон в этом году.

Вместо эпилога

Шестое поколение, вы-
шедшее в этом году, на-
конец добавляет в игру
трехмерное изображе-
ние, очередную порцию
новых покемонов (те-
перь их 718) и массу де-
нег в карманы разработ-
чиков. Сам же Тадзири,
несмотря на диагности-
рованный синдром Ас-
пергера, успешно рабо-
тает двадцать четыре
часа в сутки, после спит
еще двенадцать, и до сих
пор помнит, каково это
– по-детски любить игры.
«Когда я был маленьким,
свободного времени
было совсем немного, и
на переменах мы сразу
же бежали к игровым ав-
томатам. У детей и сей-
час немного времени.
Поэтому я делаю игры,
которые заполняют эти
свободные пять-десять
минут волшебством.»

Mr. T.

Однажды в морге

Как-то пришлось мне устроиться ночным дежурным в один из моргов. Работа не пыльная, сутки через трое, клиентура покладистая, без особых претензий.

Поначалу, конечно, было страшно и противно. Потом ничего, привык. Однажды заступаю на дежурство. К вечеру появился Митрич. Он в морге этом лет, наверное, двадцать проработал. Приходит и говорит:

- Ты сегодня на ночь в дежурке закройся и не выходи, чтобы там ни случилось. Ночь сегодня плохая. Первая ночь полнолуния, всякое может быть.

Тут меня, естественно, прорвало. Какими только эпитетами я Митрича ни наградил. Обидно мне показалось, что мало образованный сторож меня, человека с выс-

шим образованием, пугать задумал.

Митрич молча выслушал и говорит:

- Как знаешь, я тебя предупредил, - развернулся и пошёл.

К концу рабочего дня об этом инциденте я, наверное, и не вспомнил бы, только насторожила меня одна деталь: Митрич был трезвым и говорил вполне серьёзно. После работы старший прозектор задержался со мной поговорить на философские темы, сидим в дежурке, спорим, а мне деталь эта – Митрич трезвый и спокойный – покоя не даёт.

Поздно вечером мой собеседник ушёл. Я запер за ним дверь и остался один. Проверил морозильную установку, посмотрел, всё ли в порядке в прозекторских, потушил свет и вернул-

ся к себе в дежурку. Там так: входная дверь, рядом дежурка и длинный Т-образный коридор, в конце которого расположены двери, ведущие в трупохранилище, прозекторские и другие помещения. Всю ночь в коридоре горит несколько ламп. В дежурке тоже свет гореть должен, но сторожа, если спать ложатся, всегда его выключают. Двери, кроме выходной, нигде не закрываются, просто плотно прикрыты. В дежурке на двери задвижка, но всегда дверь оставляли настежь открытой. Как же было и в ту ночь. На улице тихо: ни ветра, ни шума машин. На небе низкая луна. Читаю Гримельсгаузена, но нет-нет да и прислушиваюсь к тишине. В полночь в сон потянуло. Решил прилечь. И тут слышу, как

в коридоре скрипнула дверь. Осторожно, почти не слышно, но скрипнула. Выглянул из дежурки. Царапает дверь, дёргает ручку, шарит по косяк-кый, рассеянный, там, где двери, темно, ничего не видно. Как-то не по себе стало. Однако думаю, пойду, погляжу, почему дверь открылась. Пошёл, а чтобы уверенности себе придать, ступаю твёрдо, шаги отдаются глухим эхом. И тут замечаю, нет, даже скорее чувствую – впереди, в темноте, какое-то едва уловимое движение.

Отчётливо вспоминаю: «Закройся и не выходи, что бы не случилось!» Медленно отступаю в дежурку, захлопываю дверь и щёлкаю задвижкой.

По коридору шорох быстрых шагов, обрывающихся у самой двери. Потом снаружи дверь сильно тянут за ручку. Она поддаётся на несколько миллиметров, дальше не пускает задвижка. В щели мелькает неясный тёмный силуэт, и в дежурку просачивается явственный сладковатый запах трупа.

В следующее мгновение я с дикой силой вцепляюсь в дверную руч-

ку. А из коридора что-то безумно жуткое попытается проникнуть ко мне. Царапает дверь, дёргает ручку, шарит по косякам и стенам, и всё это происходит при полном молчании. Не слышно даже тяжёлого дыхания. Только тянет из-за двери запахом формалина и холодом.

Вместе с рассветом в коридоре наступает гробовая тишина. Никто больше не царапает, не рвётся в дверь. Но я ещё долгое время не могу выпустить ручку: так и стою, вцепившись в неё побелевшими от напряжения пальцами.

Настойчивый звонок возвращает меня к действительности и заставляет распахнуть дверь. Коридор обычен и пуст: оттого кажется, что всё происходящее ночью было диким, кошмарным сном. Замок, как всегда, заедает, и я долго не могу его открыть. Наконец, мне это удаётся. На крыльце весело скатился сменщик.

- Ну, ты здоров спать! Битый час звоню! – изумляется он.

Я невнятно мычу о том, что здорово перебрал спирта, ничего не слышал и что вообще

меня лучше сегодня не трогать.

Рабочий день в самом разгаре, а я никак не могу заставить себя уйти домой. Нервно курю на крыльце служебного входа и отчаянно пытаюсь понять, что было ночью – реальность или сон. Рядом курит старший прозектор, о чём-то меня спрашивает, я ему что-то отвечаю, а у самого в голове только одна мысль: «Это был сон, этого не может быть!».

Тут на крыльцо выходит практикант:

- Андрей Андреевич, странный случай. Готовлю на вскрытие труп утопленника, ну того, что привезли позавчера, а у него под ногтями полно белой краски.

- Что же тут странного? – лениво спрашивает старший прозектор.

- Краска засохшая, старая, но надломы и срывы ногтей на руках трупа, по моему мнению, посмертные, свежие.

Они уходят, а я подхожу к двери в дежурку. На высоте человеческого роста, на гладкой белой поверхности отчётливо проступают полукруглые царапины и неровные сколы...

Качели

Я расскажу тебе историю, произошедшую со мной одним весенним вечером.

ких, взрослый человек в такую и не сядет, ноги девать некуда. Неужели кто-то в полночь водит ребенка поиграть? Ну хорошо, может быть человек занятой и хочет уделить внимание своему отроку. Ну на пять минут, ну на десять. Но это ведь по полно-

прогулки. Скрип прекратился, но через несколько минут возобновился, и стал каким-то совсем мерзким и назойливым. Мне даже послышалось, что я слышу в нём истерический смех. Сверху раздалось какое-то бормотанье, затем хлопнула входная дверь и я услышал громкие шаги на лестнице. Видимо, Алексеичу не понравилось такое отношение. «Милицию может вызвать – промелькнула мысль – ребенок всё-таки». Однако, поколебавшись минуты две-три, я решил не вмешиваться, и всё же идти спать. Да и скрип к тому моменту уже прекратился.

Ну и что?

- спросишь ты. Я тебе вот что скажу... никогда не пытайся узнать, кто качается на детских площадках, когда наступет ночь. Честно. Потому что утром Алексеича нашли на тех самых качелях. Мёртвого и совершенно седого. Врач сказал - остановка сердца.

Качели больше не скрипели, но уже

много лет все жители нашего двора наглухо за навешивают окна, лишь только сумерки начнут сгущаться над городом, и стараются не возвращаться домой поздно.

Лай

Один молодой человек проснулся от громкого лая своры собак на соседском дворе. Подобное случалось и раньше, но в этот раз лай был громче и настойчивее, чем обычно. В течение нескольких часов он пытался снова

уснуть, не обращая внимания на становившийся всё более громким лай. Наконец, в приступе ярости человек выбежал из своего дома во двор, подобрал увесистый камень и кинул во двор соседей, где исходили лаем собаки. К его удивлению, это вызвало моментальное прекращение лая.

Долго ли вы сидели с собой, молодой человек вернулся в кро-

конец-то забылся беспокойным сном, в котором ему снился лай сотен собак, их рычание и звук когтей, царапающих дверь. Только звуки – никаких (даже смутных) картинок, как обычно бывает во снах. Лишь чёрная пустота и беспредельный лай этих чёртовых собак...

На следующее утро милиционеры пригласили молодого человека в качестве понятого. Во дворе его соседей были обнаружены сотни чудовищных, деформированных следов, отдалённо напоминавших собачьи, и окровавленные полусъеденные трупы хозяев.

Было около полуночи, я сидел за компьютером и листал чаны; и уже собирался идти спать, как за окном раздался омерзительно громкий скрип. Угадай, что это? Это...детская качель через дорогу. Вот, опять. Уже две недели как. Я иногда задумываюсь, кто же в такую пору там качается? Я видел эту площадку, там качели для совсем малень-

должаются иногда. Вдруг я услышал, как этажом выше хлопнуло окно, и грубый голос бывшего спецназовца Алексеича в весьма нелестных выражениях поинтересовался у неизвестного папаши, что, собственно, нужно его ребенку в такую пору на качелях, и где он видел эти ночные





Журнал «Синч», выпуск №1, ноябрь 2013 года. Распространяется бесплатно. Тираж неограничен.

Оригинальный источник -- анонимный имиджборд syn-ch.ru.

Использование материалов и статей журнала разрешено с указанием авторства и/или ссылки на оригинальный источник.

Все права на соответствующие материалы принадлежат их законным владельцам.