

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

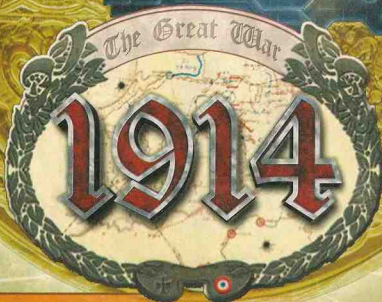
№ 13(71)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»

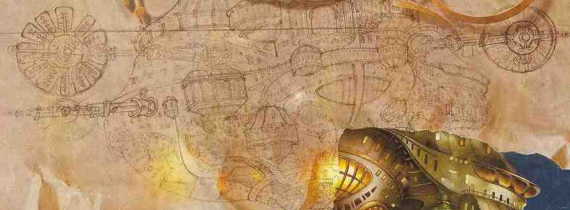
Подписной индекс 22307

31.03.2003



КОНФЕРЕНЦИЯ
РАЗРАБОТЧИКОВ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Игровград



www.igrograd.com.ua



опакайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подола, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн, 12 месяцев – 79.86 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписка с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев	Житомир	Николаев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,	Горизонт (0412) 36-0582,	Нау-хау (0512) 47-2003
Бизнес-пресса* 220-1608,	Запорожье	Одесса
Блиц-информ* 518-6682	Пресс-сервис (0612) 62-5151	Мим (0482) 37-5264
(* филиалы по всем областным	Кременчуг	Севастополь
центрам Украины)	Приватна доставка	Истар (0692) 71-6219
Периодика* 228-6165	(05366) 2-5833	(филиалы во всех городах Крыма)
Днепропетровск	Луганск	Харьков
Меркурый (056) 744-7287	ЧП Ребрик (0642) 55-8235	ВСП (0572) 40-9614
Донецк	Львов	Херсон
Идея (062) 381-0930,	Деловая пресса (0322) 70-5482,	Кобзарь (0552) 22-5218
Донбасс-информ (062) 245-1594	Львівські оголошення 97-1515,	Червоноград
	Львовский курьер 21-2201	От А до Я (03249) 2-9117

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банке **ПриватБанка**, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАРТА»
ФИРМА

корисне

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

hp deskjet 5550

новейшая уникальная система печати HP PhotoREt IV
печать фотографий 10x15 без поля
высокая производительность

качество печати
черно-белая: 1200x1200 dpi
цветная: 4800x1200 dpi на специальной бумаге



www.coryphae.ua
т./факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102, [Московский универсам]

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Гильдийские войны, стр. 7.
- Gad.
Finkoria, стр. 8.
- DAVERT.
Far Cry, стр. 9.
- Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK
Магический Кристалл игры, стр. 10-12.
- Андрей М. aka Scratch.
ORB, стр. 13-15.
- Станислав ЛАВРЕНЮК (Ghost).
РЭВОЛЮЦИЯ, стр. 16-17.
- ПОЛУЭЛЬФ.
The Great War 1914, стр. 18-19.
- Виктор КОВАЛЬ aka DORIAN.
Ricochet Xtreme, стр. 20.
- Сергей ДЫНИОВСКИЙ.
ЧЧ2: Формула победы, стр. 21.
- Кирилл ЧАЛЫЙ, RiP. MANIAK and Akello.
Betrayal at Krondor, стр. 22-23, 25.
- Андрей СЛАДКИЙ.
«Товарищ, у вас вся спина белая!», стр. 24-25.
- Станислав ЛАВРЕНЮК (Ghost).
ДОКА своего дела, стр. 26-27.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

13 ☐

Оцени статью по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Дорогие посетители Игрограда! «Игроградский вестник» рад приветствовать вас в нашем городе. С прискорбием сообщаем, что это последняя экскурсия по его незабываемым улицам. Как минимум, на ближайшие полгода работники ДЗБР уходят в отпуск. Поздравляем вас с Первым апреля. У вас вся спина белая...

Начало молниеносной войны

Согласно сообщению, пришедшему к нам из офиса **Nival Interactive**, наконец-то завершилась разработка одной из самых ожидаемых игр этой компании. Отправился в печать мастер-диск русской версии игры **Блицкриг**. Игра должна появиться в продаже не позднее двадцати восьмого марта этого года. О «Блицкриге» было сказано уже немало. И все же позволю себе повториться, ибо нас ждет что-то действительно ранее невиданное.

«Блицкриг» — военная стратегия в реальном времени по событиям второй мировой войны. Игроков ждут исторические сражения в Европе и Северной Африке с 1939 по 1945 год с участием более 200 образцов военной техники в 3D и более 40 видов пехоты. Предельное внимание к исторической достоверности характеристик и поведению боевых единиц впервые дает возможность решать настоящие боевые задачи реально применяющимися способами. Игрок пройдет через всю войну в трех кампаниях на стороне СССР, Гер-

мании и союзников, а его солдаты из воюющих превратятся в матерых ветеранов. Побеждать силой или хитростью — решать вам: благодаря бесконечному числу дополнительных миссий игра позволяет основательно подготовиться к решающим сражениям.



В игре нас ожидают реальные сражения на фронтах второй мировой войны. Бесконечное число дополнительных миссий, создаваемых для нас уникальным редактором, встроенным в игру. Красивая трехмерная графика. Редактор для создания собственных боевых единиц, кампаний. Многопользовательская игра по локальной се-

ти и через Интернет. Так что ждем двадцать восьмого числа и готовимся к молниеносной войне.

Трое из «Нового Диска»

Компания **Новый Диск** сообщает о выходе в свет сразу трех новых игр. Под номером первым выступает локализованный вариант игры **Words of Billy 2** от **Alawar Entertainment**. На территории СНГ она выйдет под названием **Могильщик Вилли**. Эта игра представляет собой уникальную смесь аркады и головоломки. Вместе с маленьким Вилли вам предстоит путешествовать по его воображаемому миру и участвовать в захватывающих приключениях. На этот раз нужно пройти 10 миров по 15 уровней в каждом, населенных невероятными существами, и при помощи кирки, молотка и хитрой тактики расправиться с жуткими монстрами. Способ расправы достаточно оригинален: на платформе нужно вырыть яму, заманить в ловушку «плохого парня» и в буквальном смысле слова забить в нее монстра. В игре есть новейшие средства телепортации, сверхскоростные лифты и материализаторы, позволяющие перемещаться в пределах ра-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В МАРТЕ 2003



1-й приз:
сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:
тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI
3-и призы:
диктофон Olympus S 725 Silver
колонки CREANIVE SBS 35
мышька AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

нее пройденных уровней. Полторы сотни уровней, пятьдесят противников, более двух десятков видов оружия, разнообразие бонусов, трехмерные видеостенки, заворачивающаяся музыка, отличная графика — одним словом, неслучайно эта игра была названа одной из самых лучших в жанре платформенной аркады.

Но это еще не все. Всем поклонникам тенниса **Новый Диск** предлагает приобрести игру **Матчбол**, разработанную компаниями **Wanadoo Edition** и **Sarapace**. Между прочим, разработчики, без ложной скромности, называют свою игру «истинным симулятором большого тенниса». В «Матчболе» вас ждут встречи с такими известными спортсменами, как **Тим Хенман**, **Густаво Куэртен**, **Себастьян Гросжан**, **Елена Дементьева**, причем, все сильные и слабые стороны каждой знаменитости реализованы с максимальной точностью. Вам придется играть на семнадцати различных кортах, с синтетическим, земляным или травяным покрытием. Вас ожидают одиночный и парный разряды, возможность играть смешанными партиями или парой против одного игрока. Как и большинство игр подобной направленности, «Матчбол» предлагает несколько режимов игры. Выбрав **Карьеру**, вы сможете самостоятельно создать собственного игрока и провести его от члена второразрядного клуба до чемпионского титула. В **Турнире** вам придется самому организовывать чемпионат, создать для него правила, определить состав участников и, конечно же, победить. В общем, поклонникам спортивных симуляторов стоит обратить внимание на эту игрушку.

И завершает наш парад вторая часть серии аркадных гонок **Большие гонки — Большие гонки 2: Трасса**. Смысл этой игры лучше всего отображает отрывок из рекламного проспекта: «Поджарь соперника огненной ракетой, взорви мост перед толпой преследователей, поставь мину за сложным

ным безобразием нам придется заниматься на трассах Сицилии, Китая, Бали, Греции, Мали, Иордании и России. А в качестве коварных соперников выступят мафиозы, борцы сумо, колоритные панки, красавицы-мулатки и многие, многие другие. В общем, нас ждет веселая автомобильная аркада с динамичным геймплеем и красивыми спецэффектами.

Расплавленное золото

И еще одна «золотая» новость пришла к нам из России. Согласно заявлению компании **Руссобит-М**, отправилась «на золото» военно-историческая реалтаймовая стратегия **Противостояние: Азия в огне**. Как мы уже писали ранее, в этой части «Противостояния» разработчики решили отступить от темы второй мировой войны и перенести действие игры в период с 1950 по 1973 годы. Именно в это время происходили события, которые нашли свое отражение в четырех игровых кам-



паниях: израильской («Меч Сияния»), египетской («Высокие минареи»), корейской и американо-китайской. Итог, нас ждут реальные сражения на различных фронтах, в различных климатических условиях. Максимальная реалистичность: параметры войск соответствуют действительности. Принципиально новые юниты и строения; будут сверхзвуковые самолеты, вертолеты, полевые госпитали и многое другое, чего не было в предыдущих сериях «Противостояния». Также обещается улучшенный редактор миссий и поддержка мультиплеера. К сожалению, ни на официальной странице игры (<http://www.russobit-m.ru/rus/games/ssasia>), ни в новостях «Руссобита» нет данных поступления игры в продажу. Будем надеяться, что она появится в самое ближайшее время.

Смертельные грезы

И еще одна радостная новость из **Руссобита**. Отправилась на «золото» ролевая игра, созданная нашими земляками — дочерней компанией **Bootal Games**. Игра называется **Смертельные грезы** (на Западе она будет издаваться под названием **Lethal Dreams: The Circle Of Fate**) и перенесит нас в загадочный фантазийный мир, состоящий из небольших островков тверди (доменов), зависших в океане хаоса. Именно на этих самых домонах и выясняют отношения маги — самые смертоносные существа этого мира. Собственно, сами маги не являются коренными жителями этой вселенной. Все они — ученики школы магии, которые попадают в мир доменов в результате неосторожного обращения с древним артефактом. Каждый из них является мастером в одной из магических школ — Пробуждения, Воплощения, Некро-

мантии, Порталов, Одушевления и Трансмутации. Сражаясь с противниками, вы не только спасаете свою жизнь и набираете опыта, но и постепенно приближаетесь к раз-



гадке страшной тайны — что же именно произошло с этим миром, что разорвало его на сотни мелких островков и чем можно помочь выжившим обитателям. «Смертельные грезы» находятся на стыке жанров RPG и реалтаймовой стратегии. Основное время вы будете проводить в сражениях, применяя различные заклинания и призывая себе на помощь различные фантастические существа. В перерывах между боями можно изучать новые заклинания, строить глобальные базы своим противникам и помогать себе иными способами, используя силу захваченных доменов. Все персонажи (как игровые, так и NPC) в игре способны накапливать очки опыта и, соответственно, развиваться, становясь со временем все более крутыми и смертоносными. К сожалению, дата поступления игры в продажу на сайте издателя пока что не опубликована. Будем надеяться, что она появится в самое ближайшее время, а пока все желающие могут заглянуть на сайт разработчика (<http://www.bootalgames.com>) или на официаль-



ную страничку, расположенную на сайте издателя (<http://www.bootalgames.com>).

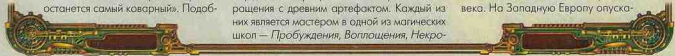
Золотой туман

Отправилась в печать игра **Mistmare**, разработанная компанией **Axzel Tribe**, хорошо знакомая нашим геймерам по прекрасному квестовому сериалу **Пророк и убийца**. На этот раз разработчики решили не мучить нас логическими головоломками и обратиться свои симпатии к жанру **action/adventure**. Действие **Mistmare** будет разворачиваться в альтернативной реальности, в последнее время основательно вошедшей в моду.

Итак, за окном начало тринадцатого века. На Западную Европу опуска-



поворотом — поступай с соперниками так, как они поступили бы с тобой. Вот основная заповедь гонщика в этой игре! На трассе останется самый коварный». Подоб-



ется таинственный Туман, убивающий все живое. Хотя, нет, не все. Кое-кто все-таки выжил, но при этом превратился в ужасных,



агрессивных монстров. Более того, Туман изменял саму структуру мироздания. Уничтожить неожиданно свалившуюся на голову человечества напасть было невозможно. И тогда католическая церковь, появившись в древних архивах, высказала заклинание, оградившее зону, пораженную Туманом, от всего остального мира.

Шли годы, столетия, века. Наступил 1996 год. Именно в этот момент в игру вступаем мы с вами. Вступаем мы туда в роли монаха-инквизитора *Isador'a*, которому поручено отправиться в зону Тумана. Там он должен проверить зловещие слухи, говорящие об очередном приходе Антихриста. Вот такая вот заявка. Во что все это выльется, мы узнаем в ближайшем будущем. А тем, кому не терпится, можно посоветовать скачать трехсот-мегабайтную демо-версию *Mistmare*, недавно появившуюся на официальном сайте игры (<http://ftp.ctonet.it/axrel/mistmare/demo/Mistmare-demo1.1.exe>).

Два данжеона

Компания **Complex** обнародовала первые сведения о двух своих «рукопашных» проектах. Первый из них представляет онлайн-новый «симулятор гладиатора» и носит имя **Dungeon: Gladiator**. Игра может вестись как от первого, так и от третьего лица. Игроку предлагается принять участие в боях на гладиаторских аренах фантазийного мира *Verlon*. У нас будет возможность собственноручно создать внешность своего аватара (соответствующий редактор прилагается) и вступить в схватку с «братями по разуму» в режимах *Duel*, *Deathmatch*, *Team Combat*, *Chariot*, *Fortress*, *Skulls*, *King of the Hill* и *God save the King*. Разработчики обещают многообразие комб и различных боевых техник, огромное количество оружия и брони и, конечно же, невиданную ранее графику. Параллельно с «гладиатором» **Complex** ведет работы над хоррор-экшеном **Dungeon: Shades Below**, который разрабатывается с учетом боевой системы «Гладиатора», но в отличие от него будет «заточен» под одиночный режим игры. К сожалению, ни о сюжете, ни об особенностях этой игры пока что ничего не известно. Будем надеяться, что ситуация изменится в самое ближайшее время. Следите за новостями.

Новости из джунглей

Компания **Gathering of Developers**, ныне являющаяся, как большинство из вас помнит, подразделением **Take Two Interactive** официально объявила об отправке в печать игры **Vietkong**, разработанной чешской фирмой **Illusion Softworks**, хорошо знакомой нашим геймерам по играм *Hidden and Dangerous* и *Mafia*. Действие «Вьетконга» будет проходить, как явствует из названия, во времена вьетнамского конфликта. Вам предлагается стать во главе небольшого подразделения «зеленых беретов» и бороться за «демократию» в джунглях Вьетнама при помощи более чем двадцати пяти видов ручного оружия. Все ручное оружие, применяемое в игре (более 25-ти видов), создано на основе реальных прототипов, действительно стоявших на вооружении американских спецподразделений тех времен. В игре двадцать миссий, на протяжении которых нужно выполнять самые разнообразные и, конечно,



смертельно опасные задания. Помимо традиционных для 3D-шутеров миссий в стиле «убей всех» нам придется устраивать засады, оборонять базы, в ожидании подхода подкрепления, брать «языков» и т.д. Довольно большую часть игры будут занимать сражения в созданных вьетконговцами запутанных подземных коммуникациях. Мультиплеер же будет поддерживать до шестидесяти четырех игроков одновременно по локальной сети и через Интернет. *Vietkong* должен появиться в продаже уже в конце марта. Ждем с нетерпением.

Египетские колесницы

Компания **Strategy First** анонсировала новый стратегический проект, **Chariots of War**, непосредственной разработкой



которого займется компания **Paradox Entertainment**. Действие игры будет разворачиваться во времена господства древнеегипетской цивилизации, но это вовсе не значит, что вам придется возглавить войска фараона. Разработчики заявили, что в

игре примут участие пятьдесят восемь различных племен, проживавших в те времена на Ближнем Востоке. Также мы увидим сто шестьдесят четыре древних города и



более восьмидесяти поселений. Все эти цифры не могут не наталкивать на мысль, что игровой мир будет обладать довольно внушительными размерами. Что же касается боевой части игры, то нам придется управлять армиями, состоящими из воинов тех времен, — копейщиков, лучников и т.д. При этом, самым мощным родом войск являются боевые колесницы. К сожалению, пока что неизвестно, чем будут отличаться друг от друга юниты различных враждующих сторон. Но будем надеяться, что разработчики отдают должное историческим реалиям. В целом же, ребята из **Paradox Entertainment** обещают уделить особое внимание тактическому планированию сражений. Будем надеяться, что так оно и будет, и мы с вами получим еще один интересный стратегический проект.

Месть Калеба

Компания **Monolith** анонсировала начало работ над игрой **Blood 3**. После долгого перерыва мы снова будем иметь возможность встретиться с мрачным секантом **Калебом** и в очередной раз зайти кровью улицы и подземелья мрачного мира *Blood*. На этот раз жестокие разработчики решили забросить своего героя в 2012 год.

О сюжете игры известно немного. Например, непонятно, кто и с какой целью погрузил Калеба в латериский сон. Пропав несколько столетий, наш мрачный истребитель проснулся в склепе заброшенного кладбища на окраине гигантского мегаполиса. Причем, следует признать, проснулся вовремя, ибо город уже несколько суток подвергается террору Сил Тьмы, вызванных из черных провалов небытия древним заклинанием. И все бы ничего, но плотными рядами нечисти в нашу реальность просочились демонические силы, здорово напугавшие Калебу в двух первых частях игры. Вот, собственно, и все, что сегодня известно о третьем «блуде». Остается только дождаться, что игра создается на движке *No One Lives Forever 2*, так что за графику можно не беспокоиться. Разработчики обещают нам огромные мрачные уровни, стильные подполья, эффектные сочетания готических и урбанистических мотивов. О дате релиза *Blood 3* пока что ничего не известно. Будем ждать новых открытий разработчиков.

AGE OF POWER

Ефим БЕРКОВИЧ

Гильдийские войны

Как всегда, в конце месяца мы рассказываем о лучшем украинском сервере среди онлайн-игр «Эпоха Силы» (www.uo.net.ua).

Надо заметить, что за последнее время в нашей стране появилось немало других серверов. Но немного поиграв на них, можно с полной уверенностью утверждать — «Эпохе



Силы» они очень проигрывают. Ведь именно на этом сервере созданы все условия для комфортной и успешной игры.

К примеру, не секрет, что существует отдельная категория людей, любящих использовать для общения в Сети нецензурные выражения. Естественно, других пользователей разнообразных онлайн-сервисов это корбит. Но «Эпохе Силы» данный вопрос решен, если и не идеально, то очень близко к совершенству. Когда любой представитель стофа (администрации сервера) замечает матершинника, он добавляет к его имени «+». Если кто-то упрямится набрать «+++», то его чор начево удаляется с сервера. Раз в полгода проводятся ачтинги и у всех убирается один «+» из ники. Скажем так, весьма похоже на систему, принятую во многих конференциях FIDO. Кстати, система оказалась весьма действенной. Потерять своего аватара никто не хочет и поэтому, получив «+» или, не дай один ☹, «+++», человек начинает вести себя весьма осторожно.

Ну, от дел, скажем так, печальных (наказание — всегда дело печальное, хотя как без



них ☹) перейдем к делу, связанным непосредственно с самой игрой. Надо заметить, что «Эпоха Силы» задумывался как сервер, основой игры на котором должно была стать именно командная игра. Именно с этим и связан «боевой треугольник» (о чем мы уже писали в одном из предыдущих номеров), а также введение новых монстров, имеющих

иммунитет к физическим или магическим атакам. Плюс многие другие достаточно нестандартные для начинающих вещи. Но дело даже не в этом. Дело в том, по каким критериям люди вообще объединяются в группы. Во-первых, это, конечно, знакомство в реальной жизни. Если люди — друзья в реале, то и в игре они, скорее всего, останутся друзьями. Хотя и из этого правила есть, конечно, исключения. Во-вторых, очень часто люди находят друг друга и в самой игре. Не редкость и такое развитие событий. Например, встретились 2 человека, побежали вместе по кладбищу и подземельям, постояли в спаррингах, пообщались, атаки ПК — смотришь, за это время их знакомство в Сети перерастает в реальную дружбу. А тут недалеко и до гильдии.

Что такое гильдия, спросят многие из вас? Гильдиями у нас на сервере называются объединения игроков. От просто товарищей,



которые ходят по миру, их отличает особая гильдийская форма и специальная приставка к имени. Последняя представляет собой аббревиатуру, отражающую название гильдии и ее направленность. Эти знаки отличия очень полезны в бою, так как они позволяют сразу видеть who is who. Ко всему прочему, у членов одной гильдии ники зеленые, а у других, вражеских гильдий они оранжевого цвета. Естественно, гильдии объединяются в альянсы, воюющие друг с другом. Члены одной гильдии и альянса общаются между собой по всему миру с помощью специальных команд. Это очень удобно для тех, кто не может или не хочет использовать «Асю» или ей подобные интернет-пейджеры. Кроме того, надо учитывать, что члены одной гильдии или альянса не получают киллов при убийстве своих врагов, а при нападении внутри гвардз они их не защищают гварды. То есть усиление в гильдию является весьма ответственным шагом. И прежде чем это сделать, надо еще сто раз подумать, что именно вы получите за это, а что потеряете.

Зачем еще нужны гильдии, кроме войны в ПаП и в ПаМ? Они также помогают раскрывать различные крафтовые умения. Вот, к примеру, учится кто-нибудь тейлорингу, то есть пытается стать одним из лучших портных шар-

да. До определенного уровня этот скилл выдого всего раскошачивать на изготовлении



бланков карт. Естественно, выбрасывать их или продавать за дешево в магазинах — крайне неудачное решение. Гораздо удобнее передавать такие бланки тому, кто развивает у себя картографию. И, если это член гильдии, значит, впоследствии вы всегда сможете использовать его умение, когда надо будет раскошачивать карту с кладом.

Опять же, откуда возьмутся эти самые карты? Карты у нас на сервере выпадают из воды рыбаками. Но ловить рыбу — это дело небезопасное, время от времени вместо рыбы попадаются разнообразные монстры. Поэтому лучше всего заниматься этим делом под охраной из 1-2 драконов. Но и их в свою очередь надо где-то взять. Значит, понадобится чар, имеющий высокий скилл тайминга (дрессировки). Знающие люди могут мне возразить, мол, у вас на сервере можно хоть все 49 скиллов раскошачить до 100%, мол, что мешает все делать в одиночку? Ответ прост. Во-первых, на такую раскошу понравится ОЧЕНЬ много времени. Во-вторых, если ты уже гранд по какому-нибудь делу, выгодней всего пользоваться именно этим умением, а не раскошачивать чар, имеющий высокий скилл тайминга (дрессировки).



ваще еще и новые. Поэтому гильдии обычно стараются иметь в своем составе сразу несколько крафтеров, способных производить все, что ей нужно для успешного существования в «Эре Силы».

Если и вы хотите влиться в число приверженцев этого самого увлекательного из онлайн-проектов Украины, то добро пожаловать на www.uo.net.ua. Читайте условия подключения и вперед — к вершинам мастерства в том или ином деле. «Эпоха Силы» ждет вас.

Отчет о посещении этой стройки будет интересен тем, кто с удовольствием примерил бы на себя мундир диктатора на островах где-нибудь в тропиках. Из Карибского бассейна в Африку, из диктаторов в оппозиционеры. А впрочем, какая разница? Политика, она со всех сторон — дело грязное.



Разработчик: Zulus Software

Издатель: неизвестен

Жанр: RTS с элементами RPG

Системные требования: PII-500,
128 Мб, 8 Мб видео

Дата выхода: не объявлена ©

рать улицы, вытаскивать на демонстрации бабushек и студентов, закидывать помидорами представителей власти, выступать по радио.

Также будут доступны несколько построек типа агитационной землянки, рисовального цеха, теплицы (для помидоров ©) и т.д. Но так туго придется только на начальных этапах. Затем вы из уличного хулигана и затейника постепенно превратитесь в серьезного человека, представляющего немалую опасность для

государственной власти. Ну а если политическая жизнь вам не по душе, то открывайте свой бизнес, и вам прямая дорога в великие манаты.

Но не удивляйтесь, если в один прекрасный день вы обнаружите, что все ваше добро пропало или уничтожено, — ведь кто не с нами, тот против нас ©. Вообще, главной целью компании является создание мощного оппозиционного блока, который будет в силах скинуть действующую власть. Здесь также нет ограничений: хитите — идите к цели экономическим путем, хитите — вооруженным.

По словам ведущего программиста проекта Боба Кайла, игра делется на трехмерном движке под названием *Hard Engine*. Насколько приходится судить по скриншотам, он очень даже неплох. Музыка обещает быть очень атмосферной, так как написана она известной африканской группой *Lumbas' Ends*. В свою очередь, диалоги и некоторые звуки также озвучены ими.

Чуть не забыл! В игре будут присутствовать также RPG-шная часть. Она будет чем-то похожа на «Космических рейнджеров». Судите сами, за достижения в политическом или коммерческом деле нам будут начислять очки. Их вы можете тратить на повышение характеристики, кои шесть штук: *лидерство, торговля, интеллект, сила духа, патриотизм*. Также очки можно тратить на *исследование новых построек и обучение юнгов*. О денежных единицах, разумеется, тоже позаботились.

Правда, есть в игре серьезный минус — в ней не будет мультиплеера... Наверное, в африканских странах он не очень-то популярен. Но как бы там ни было, нас ждет что-то неизмерное и доселе невиданное. Остаётся пожелать ребятам из Zulus Software удачных поисков издателя. А главное, пусть сумеют воплотить в жизнь все обещанное.

Сегодня мы имеем честь познакомиться с совсем необычным проектом, который уже четыре года добирается до наших мониторов. И все никак не доберется, поскольку в столь рискованное дело мало кто желает вложить денежку... Но не нам копаться в финансовой стороне дела. Лучше покопаясь в чем-то другом, поприятнее... И-и-так, встречайте! Команду девелоперов из далекой таинственной Африки. Впрочем, это не причина сомневаться в мастерстве разработчиков. Известны они многим хитами прошлого века. Давайте познакомимся с ними поближе. Вот фрагмент одного из интервью *Лени Котта*, ныне бывшего художника и дизайнера:

«Мы образовались сравнительно недавно, в январе 1997 года. Инициатором создания и идейным руководителем был и до сих пор является *Боб Кайла* — ведущий программист и дизайнер. Направленность была разнообразной, делали все, от мультимедийных фильмов до хардкорных шутеров, но с появлением в команде Тома Схонна стали больше задумываться об окружающем нас мире, и стилистика сменилась в сторону RPG. Так появились уже известные хиты *Jah: War and peace*, *Gingo in Congo*. Но со временем стало слишком холодно для RPGs, да и коллектив был уже не совсем тот. 2000 год подарил Дону Рисселла — главного художника, и Пирса Кента — сценариста и дизайнера.

И тогда мы всерьез занялись игрой жанра RTS с элементами симулятора Бога. На сегодняшний день мы стараемся вложить в наши игры откровения *Кобо Абэ*, *Кафки*, *Шопен-Алейхем* — в формате ненавязчивого RTS с легким привкусом RPGs.

Вышеупомянутые игры многим неизвестны, и это совершенно естественно, так как они были преимущественно рассчитаны на африканскую общественность и носили патристический характер.

Ну и что же предлагают нам за игру со столь загадочным и несколько интригующим названием? Скрывается за названием неви-

данное ранее чудо, не столько в жанровом, сколько в идейном плане. Разработчики предлагают нам окунуться в политическую жизнь

вымышленной державы, которую ласково нарекли *Финкорией*. Финкория — это огромные ущелья и широкие равнины, над которыми высются горные пики. Там жарко — большая часть страны расположена в зоне тропического климата. Население обитает между экватором и районами пустынь. В Финкории живет множество различных народов, у каждого свои язык и традиции. Эта страна обладает значительными природными ресурсами, но их освоение пока продвигается медленно. Финкория, долгое время бывшая колонией, сейчас укрепляет свою независимость и начинает играть активную роль в мировой экономике. Примерно так изображает Финкорию главный сценарист Пирс Кент. Нетрудно догадаться, что эта выдуманная страна является собирательным образом сегодняшних африканских держав.

В игре нам предложат почувствовать себя ярким оппозиционером. Но это совсем не ограничивает нас в свободе действий. По ходу игры можно превратиться в параноидального пацифиста или же пойти по скользкой дорожке коррумпированного государственного деятеля. Это лишь ничтожная часть из возможных вариантов. Девелоперы обещают более 30-ти миссий в кампании, около 10-ти одиночных карт, а также режим бесконечной игры. Начинать свою деятельность мы

будем в маленьком поселке, являющимся нашей малой родиной. Будем выступать в сельских клубах и на собраниях, будем рисовать листовки и плакаты, продавать жвачки и уби-





Наш агент не совсем уверен, что именно здесь строится: новое здание или магазин, торгующий стройматериалами. Впрочем, где-то должны покупать «движки» те, кто не может или не хочет делать их самостоятельно.

Davert dabog@ukr.net

FAR CRY

Разработчик: Crytec Studios

Издатель: Ubi Soft

Жанр: FPS

Дата выхода: возможно, в 2003 и выйдет

Об этой игре было сказано немало. Но то, что сказано, уже пророчит ей великое будущее. И сравнивают ее не с чем-нибудь, а с легендарным *Doom III*. Что же нашли западные обозреватели в этой, пока не



слишком известной, разработке германских игровых строителей? А узнали они об этом проекте еще на E3, хотя тогда он назывался *X-Isle*. И поразила их чудесная графика и ураганный геймплей этой игрушки.

Но начну, наверное, как всегда, с сюжета. Итак, в 2020 году, в один прекрасный день, группа журналистов попросила капитана небольшого суденышка отвезти их в круиз к Полинезийским островам, где, между прочим, проводятся сверхсекретные военные эксперименты. Наивный капитан согласился на свою голову (знал бы он, сколько хедшотов придется ей выдержать) и повел туристов на прогулку. Но экскурсия не удалась, судно то ли потерпело крушение, то ли было похищено. В общем, капитан оказывается не где-нибудь, а на одном из этих островов.

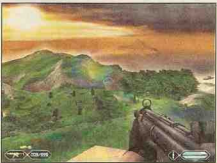
Теперь он должен стать круче всех супер-пулер командос, и узнать, что же действительно скрывают здесь военные, уж



не колыхну ли ☹. Оказавшись в «шкуре» бедняги капитана, вы будете сражаться с

пехотинцами и генетически улучшенными мутантами, проходить миссии за миссией, выполняя указанные задания. И, как вы понимаете, делать это придется не голыми руками: оружия хватать «с головы». Вот некоторые из стволов, анонсированные или опознанные по скриншотам: автоматы *MP5* и *P90*, дробовик *Jackhammer*, гордость всего американского спецназа *M16*, а конечно же, *рокет*. Как вы поняли, в 2020 году марки оружия хоть и не изменились, но по возможностям они превосходят нынешние.

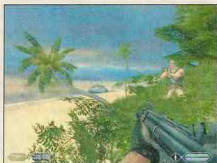
На сегодняшний день *Far Cry* анонсирован как тактический шутер, однако, кроме слов разработчиков о «многих тактических элементах и продвинутом AI», о тактической составляющей ничего не известно ☹. Вот что поделашь, скупи на информацию эти разработчики. Зато не могут нас подвести в этом плане уважаемые *Ubi Soft*, а с легендарным *Doom III*. Что же нашли западные обозреватели в этой, пока не



привлекать врагов с помощью вспышек оружия, которые будут видны на довольно большом расстоянии.

Теперь о том, что является основной гордостью разработчиков — о графике. Как вы, наверное, уже поняли, взглянув на скриншоты, графика здесь великолепна, хотя, если уж сравнивать с *Doom III*, нужно отметить, что это полные антиподы. Ведь здесь, вместо темных коридоров, заполненных трупами умерших от инфаркта ☹, огромные открытые пространства, освещенные ласковым южным солнцем (но не волнуйтесь, подземелья тоже будут). Зато в плане технологии достижения этой красоты движки весьма похожи. *Far Cry*'евский движок — *CryENGINE* — поддерживает *OpenGL*, *Direct X 8/9*, использует составную анимацию персонажей, показывает огромнейшие открытые пространства до 2 км², конечно же, поддерживает попкиельное освещение, от-

ражения, рефракцию, эффекты объемных отблесков, дыры от пуль, несколько видов теней и объемный туман. Кроме того, физика движка также на высоте: инверсная кинематика персонажей, несбываемое тело,



ношение одежды и мягкие эффекты тела, а также поддержка транспортных средств. Ну, как? По-моему, уже сейчас надо собирать деньги на новую видеокарту, оно ведь того стоит.

Наверное, не удержусь и закончу эту статью своим субъективным мнением об игре. Иногда разработчики игр создают прекраснейшие движки для своего творения. Но часто бывает, что игра создается для демонстрации крутости движка (в придачу). Не правда ли, нам это как-то знакомо, пришлось испытать на своей «шкуре». В список подобных игр я бы внес *Quake III*, не бейте меня за это сильно, ведь разработчики явно просидели над движком намного больше времени, чем над созданием самой игры. Кроме *Quake III*, я бы включил в тот же список *Unreal Tournament 2003* — явная демонстрация крутости game engine. Да сами вы могли бы продолжить этот перечень. Как мне показалось, наш сегодняшний гость тоже относится к данной категории. На официальном сайте совсем мало информации о самой игре и преогромнейший перечень возможностей движка. Не правда ли, настороживает? Тем более, что на странице, посвященной движку, выложена информация для разработчиков, то есть, судя по всему, движок ориентирован на продажу...

Нет, я не говорю, что графика в этой игре будет классная, а все остальное отстой. Но есть очень большой шанс, что разработчики, уделив огромное внимание движку, выпустят банальный шутер, которых за многие годы переживали немало. Хотя, лично я буду надеяться, что это игра получится, и ее следует ждать. Хотя бы ради того, чтобы немного отдохнуть под жарким южным солнцем на тихоокеанском острове в окружении нежных и ласковых... монстрюшков ☹.

Магический КР Истмалл игры

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Александр GLUK

В то время, когда космические корабли бороздили просторы Большого театра, мы с братцем прохладжались (в самом прямом смысле слова) в бывшей столице нашей бывшей Родины — Москве. Вы можете поинтересоваться, каким это ветром занесло нас, агентов Департамента Защиты Виртуальной Реальности, в Москву. Сообщаем: ветер был попутный и совсем даже не виртуальный. Все дело в том, что в Москве 21-22 марта сего года проходила первая в истории России **Конференция разработчиков компьютерных игр** или по-простому — **КРИ**. Естественно, наш Департамент не мог остаться в стороне от подобного события, ибо чтобы что-то защищать, нужно это самое что-то знать, а получить свежие агентурные сведения, да еще из первых рук — мечта любого агента.

Если вы внимательно читаете наши новости, то, наверняка, видели упоминание о данной конференции, а если вдруг не видели, то повторюсь. Организатором данного, не побоюсь такого слова, эпохального мероприятия стал известнейший игровой ресурс **The Daily Telefrag** (<http://www.dtf.ru>). Кстати, если вы не в курсе, сообщаю — кроме всего прочего, это еще и крупнейший ресурс разработчиков игр (<http://dev.dtf.ru>), так что, если вы там еще не были, очень рекомендую. Но вернемся к Конференции.

Проходило она во втором корпусе Московского государственного университета или по-простому — МГУ. Заботливые организаторы выложили на сайте план, который должен был помочь иногородним участникам без проблем добраться до точки назначения. И нужно признать, он оказался далеко не лишним. Утром двадцать первого марта многочисленные прохожие и студенты университета с удивлением наблюдали двух молодых людей, целеустремленно шагающих по заданной траектории в сторону главного корпуса МГУ. Руки были заняты пивом, глаза намертво прикованы к плану, а мысли витали уже где-то в теплых залах и аудиториях невиданного ранее второго корпуса. Вопреки всем ожиданиям и пессимистическим прогнозам, место проведения Конференции мы наш-

ли гардероба и лестницы, так как они мало чем отличаются от подобных мест в других учебных заведениях, и перейду непосредственно к делу. А дело, нужно сказать, понравилось с первого взгляда. Те, кто ранее участвовал в выставках, ярмарках и прочих подобных мероприятиях, долж-



ны знать, что процесс регистрации участников — это крайне долгое и неприятное занятие: очереди, потерянные анкеты, нехватка бейджей, переворачивание файлов — ко всему этому я был готов, приближаясь к окошку, надписью «Регистрация». И снова, в который раз, ошибся. Нас с братишкой зарегистрировали меньше чем за минуту, выдали все полагающиеся нашему высокому званию регалии и... Да вот, собственно, и все. Путь открыт. Для человека, привыкшего везде прорываться с боями, это было, мягко говоря, легким шок.

Сразу хочу отметить, что КРИ была ориентирована не на журналистов и не на геймеров, а, в первую очередь, на разработчиков. Общения, обмен опытом, многочисленные доклады специалистов — все это призвано помочь новичкам быстрее освоиться в индустрии разработки игр. Естественно, только лекциями и общением все не исчерпывалось: все команды, которые имели такое желание, могли представить широкой публике свои проекты. И представили. Причем, наряду с известными компаниями, типа «Акеллы» и «Нивала», свои работы показывали и новички, о существовании которых никто и не подозревал. Лично нас, как обозревателей, эти самые новички интересовали больше всего, и очень приятно, что среди них оказались и украинские команды с довольно интересными проектами. Надеюсь, что Конференция помогла им с поиском издателя...

Как мы уже упоминали, КРИ длилась два дня, в течение которых в десятки аудиториях лучшие российские и зарубежные

разработчики проводили лекции, охватывающие практически все темы, интересные именно разработчикам, — это и организация бизнеса, и управление проектами, и гейм-дизайн, и программирование, и арт, и, конечно, звук. В общем, все, что должно быть известно как начинающим, так и более опытным разработчикам, можно было узнать на Конференции. Естественно, за два, пусть даже настолько насыщенных дня, невозможно ознакомиться со всеми тонкостями, скажем, гейм-дизайна или написания сценария, но основы (то, без чего не стоит приступать к работе), понять было можно.

Кстати говоря, что интересно, на данной Конференции мы выступали в двойственной роли. С одной стороны, как обозреватели нашего любимого еженедельника, а с другой — как сценаристы разрабатываемой компанией Rostok Games игры, так что и пользу мы ухитрились извлечь двойную.

Но в этой статье мы позволим себе взглянуть на КРИ именно как журналиста. А что интересно в первую очередь игровым журналистам? Правильно, новые проекты, а также новые подробности уже об известных разработках. Честно говоря, очень сложно выделить нечто конкретное из того, что было представлено на выставке. Ибо, по нашему мнению, многие молодые компании смотрелись довольно достойно даже на фоне «зубров» российского геймдева. А достаточно четко и подробно обозреть все представленные проекты не полу-



чится из-за вечной нехватки места. Так что давайте договоримся таким образом. В этой статье мы сделаем краткий обзор как можно большего количества увиденных нами игр, а в последующих номерах представим подробные превью, а также интервью с разработчиками. Ну что, поехали?

Начнем, пожалуй, с известных, ожидаемых многими проектов: Компания «Ни-



ли необычайно быстро и даже без проблем проникли в вестибюль. (Прим. Кертиса. Если быть более точными, быстро мы нашли южный вход в корпус, а нужен нам был северный. Естественно, я, как турист, хорошо знаю, что север находится напротив юга, поэтому, не долго думая, мы зашли к корпусу с тыла, но... входа там не было! Пришлось, в компании нескольких таких же участников КРИ сделать круг почета вокруг здания. Оказывается, в Москве юг находится чуть дальше севера. По прямой). Я позволю себе опустить описа-

вал» представляла на выставке сразу три игры: «Блицкриг», «Демигриг 2» и «Операция «Silent Storm»». Об отпавшемся недавно в печать «Блицкриг»



гез известно уже практически все. Со своей стороны можем только добавить, что игра выглядит именно так, как и должно. Разработчики сдержали абсолютно все свои обещания. Генератор случайных миссий действительно работает, и вы абсолютно свободно сможете выбрать себе задания по собственному вкусу, добы достойно подготовиться к генеральному сражению. Любителям истории, наверняка, будет интересно познакомиться юнитами, являющимися точными копиями боевой техники тех времен. О графике просто молчу. Круто, очень круто. «Блицкриг» станет настоящим подарком поклонникам стратегических игр. Кстати говоря, к игре прилагается редактор, с помощью которого вы сможете переделывать под себя практически все, что душе угодно. Так что, любители покопаться во внутренностях игрушки тоже не останутся обиженными ☺.

«Демигриг 2» графически не сильно отличаются от своих предшественников. Зато внутреннее наполнение изменилось кардинально. Как именно? А вот об этом мы скромно умалчим. В одном из наших последующих номеров читайте большое интервью с сотрудниками «Нивала». Всех поклонников «Демигриг» ждет сюрприз. Надеюсь, что приятный.

«Операция «Silent Storm»», по словам самих разработчиков, — самый амбициозный проект компании, который опыт же перенесет нас во времена второй мировой войны. Вам предстоит возглавить группу диверсантов и наводить свои порядки в тылу врага. Но не думайте, что вас ждет очередной набор миссий. Игра связана единым, можно даже сказать, детективным сюжетом, в котором судьбы героев тесно переплетаются с судьбами враждующих держав. В игре нам предстоит три кампании: советскую, немецкую и союзническую. Так вот, для того, чтобы разобраться в хитросплетениях сюжета до конца, вам придется пройти игру, как минимум, за две стороны. Круто? Несомненно. Но это еще далеко не все, что ожидает нас в Silent Storm'e. Кое о чем мы умалчали, чтобы вы не потеряли интерес к нашему последующему материалу. А разработчики, в свою очередь, наверняка припасли несколько тузов в рукаве, чтобы нам с вами было интереснее играть.

Побывав на стенде «Нивала» и взяв у разработчиков компании интервью, мы

отправились к стенду «Акеллы». Там перед нами предстали не только доложенные вторые «Корсары», но и абсолютно новый проект, анонс которого, кстати, состоялся только на выставке. Но дойдет по очереди. Начнем с «Корсаров». Что я могу сказать — ждете? Сильно ждете? Правильно. Вторая часть игры, судя по тому, что мы увидели и услышали, вероятно переплетет первую, что не может не радовать. Не буду долго распространяться о графике, скажу просто, что игра получила награду КРИ за лучшую графическое исполнение и, как мне кажется, заслуженно. Из интересного отмечу то, что теперь в игрушке имеется полноценная суша, которую можно исследовать. Так что воевать нам придется не только на море. Думаю, особо много о «Корсарах» рассказывать не стоит — основное вы и сами знаете, а что не знаете, уже скоро сможете увидеть, а вот на втором проекте попытаемся остановиться чуть подробнее.

Итак, первое, на что хочу обратить ваше внимание, это то, что новая игра «Акеллы» под названием **Axle Rage** разрабатывается для второй «Соньки», то есть проект будет приставочным. Счастливые об-



ладатели консоли радуются, остальные платят ☺. Впрочем, особо грустить не стоит, на PC игра тоже появится. Вот увидите.

Что же такое Axle Rage? Это кинематографический 3D-экшен, с видом от третьего лица. Axle (Аксель) — имя главного героя-бойкера, живущего в постапокалиптическом мегаполисе Нейлсдейле. В этой игре есть все, что нужно настоящим ценителям экшенов: супериницирующие бандитские группировки, погони на мотоциклах и крововые драки, жестокости и зрелищные схватки и, конечно, высокая интерактивность мира. К сожалению, разработчики не так уж и много рассказали об этом, безусловно, очень интересном проекте, но, судя по тому, что мы услышали и увидели, нас ждет нечто весьма интересное. Кстати говоря, нам и еще нескольким коллегам-журналистам эта игра напомнила... GTA на мотоцикле. Думаю, подобной характеристики проекта достаточно для того, чтобы его с нетерпением ждать, ну а мы, как обычно, сообщим вам о новых подробностях, как только они появятся.

Третий и самый большой стенд, который мы посетили, был стенд компании **1С**. Похоже, у этой фирмы уже вошло в традицию делать самые большие экспозиции ☺. Но на этот раз подобный размах

был вполне оправдан. Ведь на компах 1С крутились дежки игр «Акеллы», «Нивалы» и нескольких других, более мелких «дочерних» компаний. Но я хочу остановиться на одном из проектов, который называется «В тылу врага». Разрабатыва-



ется игра украинской компанией **Best Way**. Что, никогда не слышали о такой? Вот и мы тоже не слышали. А когда увидели... В общем, могу с полной ответственностью заявить, что эта игрушка никого не оставила равнодушным. Даже из того небольшого кусочка, который нам удалось увидеть, можно сделать вывод, что нас ждет настоящий шедевр.

Действие игры, как не трудно догадаться из названия, разворачивается во времена второй мировой войны (да, что-то в последнее время разработчикам сильно полюбилась эта тема ☺). Под ваше командование попадают два танкиста, зостравшие глубоко в немецком тылу. Задача — выжить и вернуться к своим. По геймплу игра больше всего напоминает Commandos. А это значит, что нам придется тщательно планировать каждый свой шаг, вычислять маршруты движения патрулей и крайне редко (если вообще такое будет возможно) действовать «в лоб». Но особое внимание привлечла к себе физика игры. Только представьте себе: выпущенный из пушки снаряд нисколько пробивает стены дома, взрывается в холм, а после взрыва остается воронка! Согласитесь, подобное не каждый день увидишь. К сожалению, нам (да и не только нам) не удалось пообщаться с создателями этого многообещающего проекта. 1С настроил отказываться разглашать какие-либо сведения и давать координаты разработчиков до официального релиза. Будем надеяться, что



издатели не станут откладывать это дело в долгий ящик, и мы с вами в самом ближайшем будущем узнаем подробности.

Конечно же, не могли мы пройти и мимо стенда компании «Бука». Новых про-

ектов нам не продемонстрировали, но пообещали, что серия «**Бьяка**» не ограничится одним лишь «**Ядерным Титби-том**», и в обозримом будущем нас ждет еще целый ряд интересных и нестандарт-



ных проектов. Более того, по большому секрету нам сообщили, что разработчики «Титби-то» уже подумывают о продолжении игры. Что тут можно сказать? Будем ждать и, как только появятся подробности, сообщим их вам.

Естественно, не забыли мы посетить и стенд **КД-Лаб** и собственными глазами посмотреть на долгожданный «**Периметр**». Что ж, посмотреть там есть на что, теперь не терпится поиграть ☺.

Ну ладно, хватит о «монстрах» гейм-индустрии. Ведь на выставке было довольно много молодых компаний, которые, как говорилось выше, вовсе не выглядели бедными родственниками. И что особенно приятно, большинство интересных разработок привели в Москву наши земляки.

Обо всех увиденных нами проектах, как мы и говорили в начале статьи, рассказывать сейчас не станем. Во-первых, места не хватит, а во-вторых, в ближайших номерах мы собираемся осветить их более подробно. Рассказем, пожалуй, об одном — называемся он **Accession to the Throne** («**Восхождение на трон**»). Данная игра относится к жанру пошаговых стратегий (нечто, типа «Героев»), но перемещение по миру происходит в реальном времени. Движок игры полностью трехмерный и довольно красивый, особенно нам понравился вступительный ролик — динамично и зрелищно, как в кино. В чем сюжет игры? На это лучше ответят сами разработчики:

«Вы — потомок древнего рода. Этот род много столетий правил процветающей империей Элем. Но в один день все изменилось. Враги неожиданно напали на Ваш замок. Они смогли быстро (слишком быстро) его захватить. Гарнизон был мгновенно перебит, члены королевской семьи — зарублены...

Вам повезло — мощное звание отбросило Вас далеко за пределы страны. Это Вас и спасло. Но теперь Вы — никто. У Вас нет друзей, нет денег, нет армии, нет ничего... Вы потеряли все, что имели. Все, кроме жизни и железной воли.

Вы оказались в чужой стране, где Вас считают обычным бродягой. Сможете ли Вы подняться с самого дна, собрать вокруг себя армию, заработать себе авторитет и известность?

Хватит ли у Вас силы взойти на Трон и стать Королем? Это зависит только от Вас...

Так вот. Лично мне идея стать королем очень нравится, а вам? Тем, кто хочет по-больше узнать об игре, рекомендуем зайти на официальный сайт проекта: <http://www.dvshome.com>. В ближайшее время разработчики обещали выложить на нем демо, и как только это событие произойдет — ждите от нас превью, а пока можете полюбоваться скриншотами.

Эх, о многом еще стоило рассказать, но места, увы, не хватит. Отметим одно: конференция удалась на славу, причем говорим это и как разработчики, и как журналисты. Как разработчики мы узнали много интересного о процессе создания игр, что надеемся, поможет нам избежать многих подводных камней, на которые мы бы иначе точно напоролась, а как журналисты... Как журналисты мы завязали массу интересных контактов и получили много полезной информации. Несомненно, это Конференция доказывает, что геймдев в России (и Украине) вышел из подросткового возраста и становится полноценной индустрией.

Жаль, конечно, что не все компании-разработчики и издатели приняли участие в КРИ, много интересных проектов мы так и не увидели, но... Это ведь только первая конференция, думаю, ее успех покажет тем, кто на ней не присутствовал, что они были не правы, и в следующий раз количество участников будет большим. Кстати говоря, камрады, если вы сейчас кусаете локти и жутко завидуете тому, что мы побывали в Москве, а вы нет, спешу вас успокоить. Завидовать, конечно, нужно, но... У вас есть шанс в самое ближайшее время увидеть много интересного собственными глазами, причем в Киеве. Как? Пока секрет, но ждите анонса.



Да, чуть не забыл, одна вещь опечалила меня на КРИ (точнее, две, но первая печалила, пока на втором этаже не был обнаружен бар, в котором кроме воды и соков, наливали еще и пиво ☺). Представляете, мы так зоматолась, общались с народом, что забыли заполнить анкеты и не получили в подарок фирменные майки. Жуткое упущение, ведь лет через сто мы могли бы продать их за кучу баксов!

Ну и напоследок мы оставили самое главное событие Конференции — в последний день КРИ состоялась церемония вручения наград **KRI Awards** — первой и единственной профессиональной премии российской игровой индустрии. Церемо-

ния прошла весело и красиво, как и вся конференция, а список лауреатов приведен ниже.

- ✓ Лучшая компания-издатель **КРИ 2003** — Фирма 1С.
- ✓ Лучшая компания-разработчик **КРИ 2003** — Nival Interactive.
- ✓ Лучшая компания-локализатор **КРИ 2003** — «Акселла».



- ✓ Приз от индустрии **КРИ 2003** — «Бука».
- ✓ Приз от прессы **КРИ 2003** — «К-Д ЛАБ».
- ✓ Лучшая игра **КРИ 2003** — «Корсары 2» («Акселла»/1С).
- ✓ Лучшая зарубежная игра **КРИ 2003** — «В тылу врага» (Best Way/1С).
- ✓ Лучшая игра для консолей **КРИ 2003** — Axle Rage («Акселла»/1С).
- ✓ Лучшая игра для handheld-платформ **КРИ 2003** — Fight Hard 3D (G5 Software/Reaxion).
- ✓ Лучший дебют **КРИ 2003** — «Маня войны» (Target/«Бука»).
- ✓ Лучшая игра без издателя **КРИ 2003** — You are EMPTY (Digital Spray Studios).
- ✓ Самый нестандартный проект **КРИ 2003** — «Механоиды» (SkyRiver Studios/1С).
- ✓ Лучший игровой дизайн **КРИ 2003** — «Операция Silent Storm» (Nival Interactive/1С).
- ✓ Лучшая игровая графика **КРИ 2003** — «Корсары 2» («Акселла»/1С).
- ✓ Лучшая технология **КРИ 2003** — «Периметр» (К-Д ЛАБ/1С).
- ✓ Лучшее звуковое оформление **КРИ 2003** — «Блицкриг» (Nival Interactive/1С).

Вот так. Кстати, подумайте, может, именно разработчиковым вам игры не хватало в этом списке? Тогда у вас есть шанс попасть в него в следующем году. Что для этого надо? Немного, сделать интересный проект и приехать на **КРИ 2004**.

Напоследок не можем не сказать теплых слов организаторам. Камрады, вы проделали гигантскую и очень важную работу. Большое вам спасибо, ваши имена будут высечены золотом на доске почета российского геймдева!

На прошлой неделе, как наш агент вернулся из квартала RTS с новым заданием. Впрочем, на это есть причины. Он побывал во вселенной, где бывшая гражданская война между милитаристами и пацифистами переросла в галактическое противостояние.

Андрей М. aka Scratch scratch385@mail.ru

O.R.B.

OFF-WORLD RESOURCE BASE

Разработчик: Strategy First

Издатель: Strategy First

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** PIII-600, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** PIII 1 ГГц, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео

обломки кораблей, а вдалеке виднелась чья-то стремительно отдаляющаяся армия.

Долго два друга с раскрытыми ртами созерцали открывшуюся им картину. Затем, вздохнув, один из них произнес:

— Ну вот, а теперь докажи, что это не мы сделали!

В Игрограде была ночь. Редкие прохожие брели по почти опустевшим ули-



цам в тусклом свете фонарей. Везде царила тишина и покой. Наступило время варов и овантористов, двое из которых, Scratch и Darklord, тайком пробрались на игроградский космоспорт, в надежде посмотреть на Марс, где как раз начался курортный сезон.

И может быть, все у них получилось как надо, если бы они не прогуливали занятия по космической навигации, отсыпаясь после ночных баталий в Unreal'e: планета, вблизи которой они вышли из гиперпространства, была явно не Марсом. Да и планетой этот объект можно было назвать с большой натяжкой — от первоначального объема осталась лишь половина, в центре зияла зловавшая красная дыра, окруженная множеством лавовых озер, разбросанных по всей поверхности. Вокруг планеты дрейфовали

Давным-давно, в далекой-далекой галактике, на далекой-далекой планете по имени Земля жила-была одна компания разработчиков, и разрабатывала она игру, которая, увидев свет, произвела, не побоюсь этого слова, революцию в мировом игростроении. Игра звалась **Homeworld**. Не одна компания пыталась превзойти ее, и ни одной это не удалось. Многообещающие речи разработчиков, тонны обещаний, завораживающие скриншоты и ролики — а в результате выходил очередной ничем не примечательный клон или игра совершенно другого характера, но с громким ярлыком «Homeworld-киллер».

Вот и сейчас речь пойдет о недавно вышедшей игре именно с таким титулом.



Имя этому творению — **ORB**, а разработала его компания **Strategy First**. Жанр — космическая стратегия в стиле Homeworld.

Итак, действие происходит в далекой-далекой галактике, где, как и положено,

происходят всякого рода космические войны и сражения между расами и планетами — одни расы гибнут, другие побеждают, третьи становятся рабами... Раса алдаров смогла выдвинуться вперед в этой бесконечной борьбе за власть. Достигнув огромных высот в науке и индустрии, завоевав и



покорив множество планет, они стали основной правящей силой галактики. Но и они пали, в битве с Великим Предтелем... Оставшимся в живых пришлось бежать.

И вот, спустя сотни лет из остатков алдар на двух абсолютно разных планетах развились две абсолютно разные цивилизации: *малусы* и *алузианцы*. Может, были и другие потомки алдар, но именно эти две нации обнаружили древние записи — книги, в которых описывалась история, стиль и образ жизни их предков. Обе цивилизации объявили эти книги священными и пытались следовать им. Правда, поняли они их порозному. Малусы, выросшие на жестокой и неприемливой планете, постоянно раздираемые бесконечными междоусобными войнами, сразу начали наращивать военную мощь, мечтая расквитаться с Великим Предтелем. Алузианцы же, населявшие планету с довольно мягким климатом, привыкшие решать конфликты мирным путем, задались целью найти выживших послед-

ников алдар, чтобы обменяться с ними знаниями. С этой целью они начали рассылать зонды, один из которых попал к малусам. Однако те восприняли это не как проявление дружбы, а совсем наоборот. Для них упавший зонд был предвестием возвраще-



ния Великого Предателя. Именно с этого момента начинаем действовать мы.

Итак, перед нами стратегия в реальном времени, действие которой происходит в открытом космосе с умопомрачительно красивыми планетами, астероидами, прекрасными моделями кораблей и прочей роскошью. Но обо всем по порядку.

Начну собственно с игры как таковой. В нашем распоряжении имеется две уникальные расы, со своими деревьями технологий, эскадрами кораблей и т.д. Выбирать, за кого и когда играть, нам не дано, ибо компании жестко привязаны к сюжету. Поэтому сначала нам предстоит пройти кампанию за малусов, а уж потом за алузианцев.

Итак, малусы — довольно агрессивный народ, на протяжении многих лет раздираемый междоусобными войнами между многочисленными кланами, имеют богатый военный опыт и мощный флот. Первая часть кампании именно им и посвящена — вам придется подавить восстание одного из кланов, а затем устроить геноцид «хриспешникам Предателя», то есть алузианцам. С самого начала игры малусы рулят — они быстро развиваются и превосходят алузианцев по боевым характеристикам всех кораблей (если вы вести один на один любые одиночные корабли алузианцев и малусов, то малусу



сто процентно победит). Стоит вам изобрести технологию постройки Markson'a (ракетный истребитель), и можете считать, что миссия пройдена.

Теперь алузианцы. Миропобивающая, обреченная на войну и в результате на почти полное поражение, так как в кампании за малусов нам предстоит зах-

ватить их родную планету и изгнать нечастных за пределы системы. Но изгнание — лишь победа; сбежав от малусов, алузианцы встречают неизвестную им расу, к тому же довольно агрессивную наступательную. Итак, опять война. Несмотря на ряд недостатков, алузианцы отнюдь не безнадёжны. Основное их оружие — скрытность, высокие технологии, в частности доступная только им технология невидимости, позволяющая их кораблям ускользать из-под носа противника и совершать успешные рейды на его транспортные корабли. Большую часть игры за алузианцев вам придется прятаться. Зато, изобретя так называемые Левиафаны (тяжеловооруженные корабли-матки, самые мощные корабли этой расы), вы сможете смело пойти в лобовую атаку на врага с почти стопроцентными шансами на победу.

Кстати, ORB — одна из немногих игр, в которой ощущается очень хорошо проработанный и продуманный баланс противоборствующих сторон: малусы берут силой, алузианцы — скрытностью. При этом вы никогда не перепутаете корабль малусов с алузианским. Малусы, делаящие основной упор на огневую мощь, абсолютно равнодушны к внешнему виду кораблей. Алузианцы, наоборот, пренебрегают



мощью ради внешнего вида — их корабли красуются плавными формами и сверкающими в лучах звезд корпусами. В общем, за дизайн рас разработчикам можно поставить твердую пятерку с плюсом. Честно говоря, я до сих пор не могу отдать предпочтение какой-либо из сторон.

Кроме алузианцев и малусов, в игре также присутствуют представители иннопластных рас, в том числе и сами алдары, вернее, остатки их кораблей, а также иннопластные, которым нам предстоит противостоять в кампании за алузианцев, — эдакие кислотно-зеленые летающие утилизаторы радиоактивных отходов.

Теперь об экономике. Как и везде, за все нужно платить: флот из ничего не построишь, а построенным кораблем еще должен кто-то управлять. Вот вам и все ресурсы: руда и люди.

Руда, как и в Homeworld'e, добывается из рудосодержащих астероидов. Но не все так просто. Добыть такой рудосодержащий астероид, необходимо построить специальный корабль, который будет производить геологоразведку. Затем необходимо разместить на астероиде ресурсную базу (шахту), в которой руда будет добываться, а затем транспортом доставить

все это добро на базу. Причем нужно учитывать, что астероиды на месте не стоят, они постоянно движутся, и вполне возможно, что только что разработанный вами астероид вскоре окажется на территории врага, в его полном распоряжении. Фактически, от этих рудных астероидов зависит процентов шестьдесят успеха — лишите противника шахт, и он обречен.

Теперь люди. Без них вы не сделаете ничего — благодаря им летают корабли, исследуются новые технологии, проводит-



ся разведка и шпионаж. С самого начала вы имеете подопечных, количество которых постепенно увеличивается (приблизительно один человек в полминуты), но оно не превышает установленной планки. Эту самую планку можно повысить исследованием специальных технологий и постройкой баз (ресурсная база увеличивает лимит населения на пятнадцать, военная — на двадцать человек), поэтому, разрушая вражеские базы, вы не только лишаете противника источника руды, но и ограничиваете размеры его армии. Людей можно распределить по трем группам: *пилоты, ученые и шпионы*. Пилоты занимаются управлением кораблями, ученые отвечают за исследование, а шпионы проводят различного рода диверсии: от замедления роста населения до срыва постройки очередного Левиафана (лично я шпионажем пользовался, лишь играя за алузианцев). Кстати, именно проблема распределения кадров будет занимать вас больше всего. Что лучше — стремительно превзойти врага в научной сфере, но остаться при этом на некоторое время фактически беззащитным, или спланировать многочисленный, но технологически отсталый, а значит, довольно слабый флот?

К слову, подконтрольные вам боевые единицы довольно разнообразны. Согласно их можно разделить на такие группы:

1. **Боевые корабли** — в эту группу входят разного рода истребители. Особого внимания заслуживает класс ракетный истребитель малусов, который остается востребованным даже на последних миссиях посвященной им кампании, остальные же корабли этого типа используются лишь на ранних этапах игры.

2. **Специальные** — крейсер и корабль-матка. Техника этого типа отличается огромной мощью и ресурсоемкостью: постройка нескольких крейсеров может коренным образом изменить исход битвы, но при этом ощутимо удороит по вашему бюджету.

3. **Вспомогательные** — ремонтные корабли, ресурсные базы, грузовые корабли, корабли для захвата вражеских юнитов и т.д.

Несколько слов об исследованиях. Древо технологий строится линейно: с изобретением типа брони первого уровня вы по-



лучаете возможность исследовать броню второго и т.д. Так же обстоят дела с вооружением кораблей. Все технологии делятся на девять групп, шесть из которых — усовершенствования флота, две — новые типы кораблей, и одна служит для повышения лимита населения. Стати, исследования нового типа корабля недостаточно, чтобы иметь возможность его построить — необходимо изобрести соответствующую броню и вооружение.

Теперь о геймплее. В начале миссии вам дается космическая станция или корабль-матка. Именно от этого, в принципе, зависит ваш стиль игры. Второй вариант, по-моему, предпочтительней. Судите сами: космическая станция абсолютно ненадежна, поэтому если рудноносный астероид находится далеко, вам придется лишь тоскливо клепать транспортные корабли и наблюдать, как они неторопливо курсируют туда-сюда. Во-вторых, транспортник требует довольно большое количество пилотов. В-третьих, если противник сможет вовремя обнаружить и перекрыть этот путь, считайте, вы обречены — можете начинать миссию сначала. В случае с кораблем-маткой — она хоть и неповоротлива и очень медлительна, но все же мобильна, на ней можно смело курсировать от астероида к астероиду. На месте ресурсных баз, размещенных на источниках астероидах, строятся военные базы — аванпосты, которые могут производить и ремонтировать ваших юнитов. Корабль-матка, вдобавок, обла-



дает солидной огневой мощью (есть, правда, и невооруженные типы). Конечно, на космической станции можно построить корабль-матку, но для этого ее еще на-

до изобрести, что само по себе займет много времени, да и строится она долго. Стати, луизианские корабли-матки особенно мощны: два таких гиганта — и противник обречен. Именно они являются основой ударной силой в последних миссиях.

Стати, о миссиях. Они чужды и абсолютно линейны и последовательны, но очень радуют своим разнообразием: здесь вам и захват кораблей, и уничтожение вражеской базы, и исследование древних порталов и артефактов, и много всякой всячины. И ни в коем случае не рассчитывайте на легкую победу — здесь вы можете застрять на любой миссии, прокопавшись на какой-нибудь мелочи. Честно говоря, чаще всего проблемы возникают из-за обширности карт — вы не один час проведете, прочесывая каждый сантиметр пространства в поисках последней вражеской базы или еще чего-нибудь. К слову, AI этим очень успешно пользуется, праче и ускользая от сенсоров ваших кораблей, хотя особо ужимки его и не назывешь — корабли частенько лезут под огонь своих же соотечественников, а иногда сталкиваются друг с другом или астероидом.



Все это одобрено отменной графикой высшего класса: отличные модели кораблей, проработанные до мельчайших деталей, огромные планеты и астероиды, впечатляющие спецэффекты — чего только стоят взрывы! Битвы в таком исполнении смотрятся просто заворачивающе: представьте себе, полсотни самых разнообразных кораблей — от мелких быстрых истребителей до огромных величавых Левифанов — сходятся в битве среди неторопливо плывущих астероидов. Взрывы, лучи лазеров, торпеды... Все это в сопровождении ненавязчивого, но довольно приятного музыкального сопровождения. Правда, пилоты кораблей, рапортуют об исполнении данных воли приказов на совсем непонятном языке. Наверное, таксим образом разработчики хотели подчеркнуть тот факт, что мы играем за инопланетные расы, а не за представителей homo sapiens'ов.

Игра отлично работает на достаточно скромной на сегодняшний день конфигурации PIII 700 Гц, 256 МБ ОЗУ, 32-МБ GeForce2 MX в разрешении 1024x800x32. Правда, на созерцание местных красот вы тратите совсем немного времени. Игра как бы состоит из двух режимов: **двухмерного и трехмерного**. В трехмерном управлении юнитами совершается посредством мышки навигационной сетки (клавиша **Ctrl1**), а реализовано оно ну очень неудобно, ведь на

плоскости экрана можно точно указать лишь две координаты (и то не всегда), проекция третьей в пространство приблизительно. В результате, юнит пролетит либо ниже, либо выше, либо возьмет чуть в сторону намеченной точки. В остальном, вам поможет довольно дружелюбный интерфейс, с помощью которого можно без проблем управлять производственными и научным процес-



сами. Двухмерный режим включается нажатием пробела и представляет собой обычную двухмерную карту, где юниты обозначены разноцветными точками, шахты — буквой **M** и т.д. Тут вы и будете проводить большую часть игрового времени, следя за перемещением красных и зеленых точек, за их сватками, за тем, как между ними возникнет пунктирная линия атаки. И лишь периодически будет появляться возможность, включив 3D-режим, несколько минут полюбоваться красотами открытого космоса, чтобы вновь вернуться к аскетичной, но очень удобной и практической плоскостной карте. Теоретически, можно играть только в трехмерном режиме, но поверьте мне — в результате вы лишь потратите кучу нервов, сломаете мышку, прольете кофе на клавиатуру и все-таки вернетесь к двухмерной карте ☹.

Стати, именно поэтому, думаю, этой игре не суждено закинуть Homeworld — плохое управление и Безопасность 3D-графики не позволят ей вполне завоевать любовь геймеров. Впрочем, положительных сторон намного больше: отличный сюжет, прекрасно продуманные игровые расы, хорошие ролики, отличная графика и неплохая озвучка...

В общем, несмотря на все минусы, игра удалась. Удалась не как «Homeworld-киллер», а как отдельно стоящая игра, во многом продолжающая и даже в чем-то превосходящая Homeworld. Поэтому всем фанатам Homeworld'а — играть обязательно, остальным по желанию.

В Игрограде был полдень, когда на его окраине совершил посадку неизвестный объект, впоследствии идентифицированный как зонд, посланный двумя пропавшими несколько дней назад курсантами Scratch'em и Darklord'ом. В зоне содержались: копии священных книг малюсов и луизианцев, фотографии планет, чертежи кораблей, подробный отчет о прошедших событиях и письмо с просьбой предоставления небольшой суммы командировочных с целью повышения навыков космической навигации...

Это здание строили люди, обитавшиеся антиутопий. Впрочем, не разрозненных Хаксли и Оруэллов, а более новой генерации. Если, уходя в овердрайв, Мона Лиза успела вам улыбнуться, то эта игра именно для вас.

Станислав ЛАВРЕНЮК (Ghost) ghost@p5com.com



Привет, геймеры! Начать обзор я бы хотел с одного неувязчивого вопроса: что получится, если смешать Half-Life с Deus-Ex'ом и приправить получившуюся смесь «Пятым элементом»? Ага, появились бешеные огоньки в глазах! То-то и оно... А теперь давайте вместе представим себе такую историю... Как-то раз задумали подоб-

Fallout — Arcanum. Правда, порой сложно-то определить, что перед тобой — клон или нет, настолько все запутано. Вот как раз к таким и относится изучаемый нами объект, и все же попробуем разгадать эту сложную загадку.

Этот новый безумный мир

Когда полнет природа и кипящая дрянь
Зальет небеса, летящие вниз,
А антиутопия на ржавом коне
Скроет могилы уставших ждать...
«Предчувствие...» [DDT]

Прежде чем рассказывать сюжетную линию, связанную с главным героем, нужно, на мой взгляд, описать мир самой игры. Для чего? Для того, чтобы легче было выныкнуть в саму игровую атмосферу. Итак, перед нами будущее нашей планеты. Антиутопия полная, должен заметить. Почему? Да потому что будущее это на все 100% техногенное. Технические достижения человечества полностью заменили все природное. На Земле остались лишь небольшие «зеленые кусочки» настоящей природы в виде супердорожек курортных зон. Естественно, такая ситуация постепенно привела мир к неминемому кризису, так как перед человечеством возникла дилемма: че-



ный симбиоз неумные ребит из FuN Labs. Но из этого «фантасмагории» показалось маловато, и решили они уговорить (адин только им известным способом) серьезных дядек из Activision обратить внимание на сей проект. Ну что же, — прикинули дядьки, — займемся клонами известных игровых продуктов, конечно, не совсем хорошо, но иногда очень даже прибыльно. Устроим им Revolution! И решили они отправить продукт больного воображения девелоперов «на золото». Вот нам как раз и предстоит узнать, какой пробы золото у них получилось.

Клоны или клоуны?

К сожалению, все чаще и чаще нам, доверчивым потребителям продукции строительных компаний Игрограда, хитрые господа девелоперы под видом «оригинальных концепций» пытаются подсушить самые что ни на есть клоны. Естественно, большинство из них позорно проваливаются в яму под названием «отстой» (или «трупобой»), если следовать терминологии Читалова ©, и лишь единицы могут сосуществовать с прототипом, а порой даже превзойти его. Нужны примеры? Что вы скажете насчет такого ряда: Diablo — Vampire; The Masquerade; Commandos — Desperados,



людей должен управлять техникой или наоборот — техникой человеком. И вот в нашем родном городе выход из кризиса придумала могущественная хайтек-корпорация под названием Power&Control. Она предложила путем клонирования создать принципиально Но-

Жанр: FPS (first person shooter)

Стиль: киберпанк

Разработчик: FuN Labs (буква «u» действительно курсивная)

Издатель: Activision (а это уже о чем-то говорит ©)

Системные требования:

✓ **минимум:** P2-500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;

✓ **оптимум:** P2-600, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ **рекомендуем:** P4 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео (интересно, а для какой игры эти требования были бы минимальными?)

ую Pasy (New Breed). Что представляет из себя эта раса? Да так, ничего особенного, всего-навсего — это смесь технических составляющих и живого тела. Чем же эта раса может быть выгодна? Тем, что будущее каждого такого существа запрограммировано:



если тебе predetermined стать головорезом, то ты ИМ и станешь, а не будешь пытаться создавать сверхсложные программы. Понятно дело, подобная пропозиция приобрела как сторонников, так и противников. Вот как раз между двух огней и оказался наш главный герой.

Куда податься безработному?

Когда я увидел стартовый видеоролик, то сплека испугался. Нет, он не уродливый, скорее, наоборот, просто я подумал, что мне подсушили не эшкен, а какой-то авиосимулятор. Ну, судите сами: сижу я, значит, в кабине «непонятно чего» и вижу под собой мирно проплывающий город будущего, который отдаленно напоминает что-то среднее между мегаполисами из фильмов «Судья Дредд» и «Пятый элемент». Но неопределенная ситуация резко меняется при переходе из скриптового ролика собственно в игру. Оказалось, ролик снимали с борта эйртакси (такси на реактивном двигателе в моей терминологии ©), которое мирно пролетало над... Ну да об этом уже говорилось, так что пойдем дальше.

Итак, главного героя, которого мы видели в эйртакси, зовут **Джек Пламер** (слава Богу, хоть не Ламер ©). Он не супергерой, не морпех, не полицейский, не спецназвец и даже не научный сотрудник. Он... безработный парень (уже оригинально ©), бумажник его абсолютно пуст на протяже-

что-то новое или, наоборот, что-то уж больно знакомое будет своим. Так что ищите да обращайтесь ☺. От себя же скажу: это не просто клон, это очень удачный клон. Сразу видно, что разработчиками управлял интерес к продукту, а не деньгам. «Рэва» форэвал! Экшен рулит!!!

Вы видите, что получилось после того, как агента, специализировавшегося по RTS, занесло в квартал варгеймов. Забрел он туда, привлеченный фасадом нового здания, выполненном в архитектурном стиле начала прошлого века.



ПОЛУЭЛЬФ

call_of_ctulu@mail.ru

Первая мировая война. Довольно незаезженная тема в игровой индустрии. Напрягая все свои умственные ресурсы и не могу вспомнить что-либо игровальное, где за основу взято это значительное историческое



событие. О да, WW2 девелоперы любят. Сколько было проектов, посвященных перипетиям 1939-1945 годов, уже и не упоминишь. Практически все жанры имеют в своем активе хотя бы один проект о второй мировой. А почему же игнорируется противостояние сил Антанты и Тройственного Союза? Жесткие будни в сырых окопах, впервые использованная в боевых действиях авиация и гусеничная техника. Почему надо нас радовать экскурсами в историю ПМВ, господа разработчики. Слово услышав мое пожелание через какие-то астральные каналы, компания **Trinode Entertainment** в полном составе подоспала на ступень и принялась за создание такой игрушки. И вот, наконец, завершила свою работу.

Да, действительно, мне очень давно хотелось увидеть игру, созданную на основе событий первой мировой войны. Поэтому, когда я увидел **The Great War 1914**, сразу же ее купил, даже не обратив внимания на жанровую принадлежность. После инс-

тальяции выяснилось, что игра принадлежит к весьма редкому жанру пошаговых варгеймов. А к моему стыду, раньше я в них ни разу не играл. Поэтому попробую оценить проект с точки зрения неискушенного человека.

Я тебя вижу, внученька

Трехмерный ландшафт, спешенный орязками колючей проволоки и недружелюбными обломками некогда грозных дальноточных орудий. Войска на поле боя оцелились штыками и пулеметами, они готовы идти в атаку. Пришла пора первый раз немного удивиться. В игре, не претендующей на звание термоядерной дорогостоящей стратегии, оказывается довольно неплохая графика. В опциях видео вы увидите весь джентльменский набор поклонника качественного 3D. Движок **Pulsar Engine** поддерживает множество функций, таких как: настройка текстур, тени, анимация. Не обошлось без пресловутой антиалиасинга и мипмапинга. На максимальных настройках, даже мой, не самый слабый комп, безбожно тормозил.



Объекты игрового окружения неплохо прорисованы, будь то завод по производству подводных лодок или каменная кре-

Разработчик: Trinode Entertainment

Издатель: JoWood Productions

Жанр: turn-based wargame

Системные требования: P300, 128 МБ ОЗУ, 3D-ускоритель 16 МБ

пость. Неплохо, но явно недостаточно. Декоративных прелестей мало, что особенно чувствуется под конец игры. Ландшафт местами немного пугает большими пикселями и в периодический режет глаза неизменной зеленой палитрой. Это недостатки, а вот достоинства.

Солдатики и техника облеплены приличным количеством полигонов. Артиллерия — сказка. К любому тяжелому стволу прилагается два человека. Как и положено, один подает снаряды, а другой заряжает и стреляет. Для особо больших царь-пушек, вроде немецкой «Толстой Берт», снаряды подаются сразу два человека. Анимация всего этого добра вызывает дикий восторг. Хочется сказать другим разработчикам: учитесь рисовать артиллерию, господа, учитесь у Trinode.

Очень порадовали танки. Специально порхался в энциклопедии Инета и таки да, техника в игре — копия оригинала (взято не на сайте разработчиков ©). Движения пехоты во время стрельбы также очень хороши. Солдаты, как живые, вскакивают на плечо винтовки, одергивают затвор и стреляют. Нужно все-таки отметить, что радовать



ся этим красотам вы будете только тогда, когда войска стоят на месте. Передислокация же реализована очень убого, и впечатление несколько портит.

Довольно странно, хотя, надо признать, приятно видеть такое графическое разнообразие в пошаговой игре. Но, в принципе, если вы поклонник субто тактических прелестей, то графика для вас дело второстепенное. Я не зря указал в системных требованиях такую маленькую конфигурацию, ибо искренне убежден, что для игр подобного рода графика не главное, оно всего лишь вкусное дополнение.

Музыка вызвала противоречивые чувства. С одной стороны, нудно и однообразно, а с другой — достаточно сильно. Вариации на тему военных маршей очень хорошо вписываются в игровую атмосферу. Вот только мало, очень мало старались композиторы Trinode. Можно было и побольше трюков придумать.

Я играю...

...В кампанию, предвзвешенно выбрав будущего триумфатора. Германия или союзники — вот в чем вопрос. Как я не искал и не сравнивал, но каких-либо стратегических отличий в армейском составе противоборствующих сторон мне так и не удалось найти. Отличия есть, только они сугубо внеш-



него характера. Например, у кайзеров легкая артиллерия представлена минометом, а у сторон Антанты — маленькой пушкой. Форма (военная одежда) солдат отличается. Форма (геометрическая) техники то же. Содержание нет. Жаль, очень жаль, видно, не хотелось девелопером напрячь усилия, дать войскам разные характеристики и познакомиться над балансом. Что ж, знакомая картина. Правда, бывает и хуже, когда параметры и возможности юнитов разные, а о балансе никто и не вспоминал. Да и не все разработчики раньше работали в Blizzard ©. Засим не будем причитать.

Тем более что этот недостаток компенсируется возможностью накопления войсками опыта. Юниты-ветераны после завершения миссии нигде не исчезают, вы можете скинуть их в запасник и применять на поле боя в последующих заданиях. Очень полезно, особенно для артиллерии, у которой с появлением новых звездочек на погонах весьма прилично возрастает радиус обстрела.

История войны очень качественно выполнена в брифингах. Судить, в какой степени они достоверны, я не берусь, ибо изучение событий тех дней осталось за пределами моих увлечений. Но сказать, что вы заснете от скуки, читая предисловия к миссиям, я не могу. Даже наоборот. Каждый раз с нетерпением будете добиваться недостижимого врага, чтобы поскорее узнать, что же произойдет дальше. Когда же немцы, наконец, изобретут свой первый танк и престанут трястись от страха при виде английских гусеничных монстров Mark IV? Когда же мы, в конце концов, увидим эскадрилью бипланов под командованием легендарного «Красного Барона»?

Постепенное введение все новых и новых видов вооружения в корне уничтожает такое явление, как приращиваемое однообразие. Появление танков и аэропланов, новых видов артиллерии и пехоты каждую миссию позволяет испытать все новые и новые тактические приемы.

Вот и пришло время рассказать о пресловутой тактике, которой лично мне найти аналогов трудно. Вся карта поделена на условные квадраты. У каждого юнита —

своя скорость. Передвинув подразделение пехоты, не обязательно ждать, пока оно дойдет до цели, можно сразу давать установку кому-то другому. Стрельба не зависит от очков движения, вы можете дать залп, истратив их полностью. Радиус стрельбы, естественно, у всех разный. Штурмовикам нужно вплотную подойти к цели, чтобы бросить гранаты, в то время как пехота способна вести огонь с достаточно большого расстояния. Артиллерия, на мой взгляд, имеет очень высокий приоритет по сравнению со стрелковыми подразделениями. Дальность стрельбы, высокая убойная сила, при выстреле задевая не только главную цель, но и все близстоящие в определенном радиусе. Недостатки — медленная скорость передвижения и *friendly fire*, то есть свои войска тоже пострадают, если они находятся достаточно близко от центра взрыва. Но эти недостатки с лихвой окупаются вышеописанными достоинствами. Соответственно, охрана пушек в первых миссиях должна стать одной из ваших первоочередных задач.

Война не была бы войной, если бы не было окопов. Самим рыть траншеи нам не позволят, придется пользоваться заготовленными. Оборонительные свойства отряда солдат, засевших в окопе, резко возрастают, а вот атакующие не падают. В ямы можно захлестнуть все виды войск, кроме тан-



ков, пушек, самолетов и почему-то двух ребят с machine gun ©. Вот и размышляйте после этого о незначительности пехоты в современной войне.

Практика показала, что защищаться значительно легче, чем нападать. Первая причина — наличие солдат в окопах противника. Вторая, менее важная, — туман войны, скрывающий вражескую артиллерию и нейтрализующий ее. В данном случае надо применять тактику «засидеть бомбами, разорвем танками». Бросать «царя полей» на обмзурзу крайне не рекомендуется. Если у вас есть бомбардировщики, очень удобно проводить атаки с воздуха. Желательно прикрывать летающие крепости истребителями и... жм... отрядами на земле.

С авиацией связан один довольно неприятный, на мой взгляд, момент. Воздушным юнитам повреждения могут наносить пехота и пулеметчики. А где же пресловутый реализм? Я, конечно, понимаю, что самолеты в те времена не блистали высокими скоростями и большими высотами, но не до такой же степени ©.

В игре также есть совершенно беспо-

лезное, по моему мнению, подразделение инженеров. Как боевая единица крайне не результативна. Могут «строить» ключевую проволочку, на что тратят один ход. Смысл?

Если бы они это делали пошустрее, тогда понятно, а так... Только место в составе армии занимают.

Совершенно секретно

AI противника поражает своей необычайной тупостью. Берет исключительно количеством. Залп дальнобойными мортирами — и



напрягающей толпы вражеской пехоты как не бывало. А ведь атаку можно провести изощреннее. Например, самих войск положить в бой более широким фронтом, и эффективность моих немногочисленных пушек резко бы упала. Об отсутствии у врага артобстрелов перед атакой я вообще молчу. Собственно, единственный тактический изыск, который назубок выучил компьютер, — это своевременная доставка боеприпасов и лечение солдат при помощи санитарного вагона ©. Остальные пути вызывают, мягко говоря, раздражение. Признаюсь честно, я не переигрывал ни одной миссии. Конечно, трудности были, но они связаны лишь с двумя, а то и с трехкратным превосходством противника в живой силе.

Sad but true

В заключении придется констатировать, что несмотря на оригинальную сюжетную линию, кучу неплохих идей, хорошую графику и музыку, игра меня разочаровала. Нет, господа, это не отстой. Рука не повернется отбить на клавиатуре такое. Это просто очередная отличная идея, утербленная плохим искусственным интеллектом. Конечно, если бы нетребовательно к своему врагу, играйте односторонне. Используя навороченную тактику, разгромите неприятеля несколькими выверенными ударами. Только не надейтесь получить от AI-инвалида соответствующую, полную тактических приемов отдушину.

INCSOFT-TELECOMMUNICATIONS

ИНТЕРНЕТ
ВАШЕ ПРИБЛИЖЕНИЕ

ВЫПУСК ИНТЕРНЕТ 40 СТОК (СКОР) = 40 ГРН ИНТЕРНЕТ 100
ВЫПУСК 30 ВНЕШНЕ-МОЩЬ (СКОР) = 50 ГРН
(ВЫПУСК = 40-50-60-70-80-90-100-110-120-130-140-150-160-170-180-190-200-210-220-230-240-250-260-270-280-290-300-310-320-330-340-350-360-370-380-390-400-410-420-430-440-450-460-470-480-490-500-510-520-530-540-550-560-570-580-590-600-610-620-630-640-650-660-670-680-690-700-710-720-730-740-750-760-770-780-790-800-810-820-830-840-850-860-870-880-890-900-910-920-930-940-950-960-970-980-990-1000-1010-1020-1030-1040-1050-1060-1070-1080-1090-1100-1110-1120-1130-1140-1150-1160-1170-1180-1190-1200-1210-1220-1230-1240-1250-1260-1270-1280-1290-1300-1310-1320-1330-1340-1350-1360-1370-1380-1390-1400-1410-1420-1430-1440-1450-1460-1470-1480-1490-1500-1510-1520-1530-1540-1550-1560-1570-1580-1590-1600-1610-1620-1630-1640-1650-1660-1670-1680-1690-1700-1710-1720-1730-1740-1750-1760-1770-1780-1790-1800-1810-1820-1830-1840-1850-1860-1870-1880-1890-1900-1910-1920-1930-1940-1950-1960-1970-1980-1990-2000-2010-2020-2030-2040-2050-2060-2070-2080-2090-2100-2110-2120-2130-2140-2150-2160-2170-2180-2190-2200-2210-2220-2230-2240-2250-2260-2270-2280-2290-2300-2310-2320-2330-2340-2350-2360-2370-2380-2390-2400-2410-2420-2430-2440-2450-2460-2470-2480-2490-2500-2510-2520-2530-2540-2550-2560-2570-2580-2590-2600-2610-2620-2630-2640-2650-2660-2670-2680-2690-2700-2710-2720-2730-2740-2750-2760-2770-2780-2790-2800-2810-2820-2830-2840-2850-2860-2870-2880-2890-2900-2910-2920-2930-2940-2950-2960-2970-2980-2990-3000-3010-3020-3030-3040-3050-3060-3070-3080-3090-3100-3110-3120-3130-3140-3150-3160-3170-3180-3190-3200-3210-3220-3230-3240-3250-3260-3270-3280-3290-3300-3310-3320-3330-3340-3350-3360-3370-3380-3390-3400-3410-3420-3430-3440-3450-3460-3470-3480-3490-3500-3510-3520-3530-3540-3550-3560-3570-3580-3590-3600-3610-3620-3630-3640-3650-3660-3670-3680-3690-3700-3710-3720-3730-3740-3750-3760-3770-3780-3790-3800-3810-3820-3830-3840-3850-3860-3870-3880-3890-3900-3910-3920-3930-3940-3950-3960-3970-3980-3990-4000-4010-4020-4030-4040-4050-4060-4070-4080-4090-4100-4110-4120-4130-4140-4150-4160-4170-4180-4190-4200-4210-4220-4230-4240-4250-4260-4270-4280-4290-4300-4310-4320-4330-4340-4350-4360-4370-4380-4390-4400-4410-4420-4430-4440-4450-4460-4470-4480-4490-4500-4510-4520-4530-4540-4550-4560-4570-4580-4590-4600-4610-4620-4630-4640-4650-4660-4670-4680-4690-4700-4710-4720-4730-4740-4750-4760-4770-4780-4790-4800-4810-4820-4830-4840-4850-4860-4870-4880-4890-4900-4910-4920-4930-4940-4950-4960-4970-4980-4990-5000-5010-5020-5030-5040-5050-5060-5070-5080-5090-5100-5110-5120-5130-5140-5150-5160-5170-5180-5190-5200-5210-5220-5230-5240-5250-5260-5270-5280-5290-5300-5310-5320-5330-5340-5350-5360-5370-5380-5390-5400-5410-5420-5430-5440-5450-5460-5470-5480-5490-5500-5510-5520-5530-5540-5550-5560-5570-5580-5590-5600-5610-5620-5630-5640-5650-5660-5670-5680-5690-5700-5710-5720-5730-5740-5750-5760-5770-5780-5790-5800-5810-5820-5830-5840-5850-5860-5870-5880-5890-5900-5910-5920-5930-5940-5950-5960-5970-5980-5990-6000-6010-6020-6030-6040-6050-6060-6070-6080-6090-6100-6110-6120-6130-6140-6150-6160-6170-6180-6190-6200-6210-6220-6230-6240-6250-6260-6270-6280-6290-6300-6310-6320-6330-6340-6350-6360-6370-6380-6390-6400-6410-6420-6430-6440-6450-6460-6470-6480-6490-6500-6510-6520-6530-6540-6550-6560-6570-6580-6590-6600-6610-6620-6630-6640-6650-6660-6670-6680-6690-6700-6710-6720-6730-6740-6750-6760-6770-6780-6790-6800-6810-6820-6830-6840-6850-6860-6870-6880-6890-6900-6910-6920-6930-6940-6950-6960-6970-6980-6990-7000-7010-7020-7030-7040-7050-7060-7070-7080-7090-7100-7110-7120-7130-7140-7150-7160-7170-7180-7190-7200-7210-7220-7230-7240-7250-7260-7270-7280-7290-7300-7310-7320-7330-7340-7350-7360-7370-7380-7390-7400-7410-7420-7430-7440-7450-7460-7470-7480-7490-7500-7510-7520-7530-7540-7550-7560-7570-7580-7590-7600-7610-7620-7630-7640-7650-7660-7670-7680-7690-7700-7710-7720-7730-7740-7750-7760-7770-7780-7790-7800-7810-7820-7830-7840-7850-7860-7870-7880-7890-7900-7910-7920-7930-7940-7950-7960-7970-7980-7990-8000-8010-8020-8030-8040-8050-8060-8070-8080-8090-8100-8110-8120-8130-8140-8150-8160-8170-8180-8190-8200-8210-8220-8230-8240-8250-8260-8270-8280-8290-8300-8310-8320-8330-8340-8350-8360-8370-8380-8390-8400-8410-8420-8430-8440-8450-8460-8470-8480-8490-8500-8510-8520-8530-8540-8550-8560-8570-8580-8590-8600-8610-8620-8630-8640-8650-8660-8670-8680-8690-8700-8710-8720-8730-8740-8750-8760-8770-8780-8790-8800-8810-8820-8830-8840-8850-8860-8870-8880-8890-8900-8910-8920-8930-8940-8950-8960-8970-8980-8990-9000-9010-9020-9030-9040-9050-9060-9070-9080-9090-9100-9110-9120-9130-9140-9150-9160-9170-9180-9190-9200-9210-9220-9230-9240-9250-9260-9270-9280-9290-9300-9310-9320-9330-9340-9350-9360-9370-9380-9390-9400-9410-9420-9430-9440-9450-9460-9470-9480-9490-9500-9510-9520-9530-9540-9550-9560-9570-9580-9590-9600-9610-9620-9630-9640-9650-9660-9670-9680-9690-9700-9710-9720-9730-9740-9750-9760-9770-9780-9790-9800-9810-9820-9830-9840-9850-9860-9870-9880-9890-9900-9910-9920-9930-9940-9950-9960-9970-9980-9990-10000-10001-10002-10003-10004-10005-10006-10007-10008-10009-10010-10011-10012-10013-10014-10015-10016-10017-10018-10019-10020-10021-10022-10023-10024-10025-10026-10027-10028-10029-10030-10031-10032-10033-10034-10035-10036-10037-10038-10039-10040-10041-10042-10043-10044-10045-10046-10047-10048-10049-10050-10051-10052-10053-10054-10055-10056-10057-10058-10059-10060-10061-10062-10063-10064-10065-10066-10067-10068-10069-10070-10071-10072-10073-10074-10075-10076-10077-10078-10079-10080-10081-10082-10083-10084-10085-10086-10087-10088-10089-10090-10091-10092-10093-10094-10095-10096-10097-10098-10099-10100-10101-10102-10103-10104-10105-10106-10107-10108-10109-10110-10111-10112-10113-10114-10115-10116-10117-10118-10119-10120-10121-10122-10123-10124-10125-10126-10127-10128-10129-10130-10131-10132-10133-10134-10135-10136-10137-10138-10139-10140-10141-10142-10143-10144-10145-10146-10147-10148-10149-10150-10151-10152-10153-10154-10155-10156-10157-10158-10159-10160-10161-10162-10163-10164-10165-10166-10167-10168-10169-10170-10171-10172-10173-10174-10175-10176-10177-10178-10179-10180-10181-10182-10183-10184-10185-10186-10187-10188-10189-10190-10191-10192-10193-10194-10195-10196-10197-10198-10199-10200-10201-10202-10203-10204-10205-10206-10207-10208-10209-10210-10211-10212-10213-10214-10215-10216-10217-10218-10219-10220-10221-10222-10223-10224-10225-10226-10227-10228-10229-10230-10231-10232-10233-10234-10235-10236-10237-10238-10239-10240-10241-10242-10243-10244-10245-10246-10247-10248-10249-10250-10251-10252-10253-10254-10255-10256-10257-10258-10259-10260-10261-10262-10263-10264-10265-10266-10267-10268-10269-10270-10271-10272-10273-10274-10275-10276-10277-10278-10279-10280-10281-10282-10283-10284-10285-10286-10287-10288-10289-10290-10291-10292-10293-10294-10295-10296-10297-10298-10299-10300-10301-10302-10303-10304-10305-10306-10307-10308-10309-10310-10311-10312-10313-10314-10315-10316-10317-10318-10319-10320-10321-10322-10323-10324-10325-10326-10327-10328-10329-10330-10331-10332-10333-10334-10335-10336-10337-10338-10339-10340-10341-10342-10343-10344-10345-10346-10347-10348-10349-10350-10351-10352-10353-10354-10355-10356-10357-10358-10359-10360-10361-10362-10363-10364-10365-10366-10367-10368-10369-10370-10371-10372-10373-10374-10375-10376-10377-10378-10379-10380-10381-10382-10383-10384-10385-10386-10387-10388-10389-10390-10391-10392-10393-10394-10395-10396-10397-10398-10399-10400-10401-10402-10403-10404-10405-10406-10407-10408-10409-10410-10411-10412-10413-10414-10415-10416-10417-10418-10419-10420-10421-10422-10423-10424-10425-10426-10427-10428-10429-10430-10431-10432-10433-10434-10435-10436-10437-10438-10439-10440-10441-10442-10443-10444-10445-10446-10447-10448-10449-10450-10451-10452-10453-10454-10455-10456-10457-10458-10459-10460-10461-10462-10463-10464-10465-10466-10467-10468-10469-10470-10471-10472-10473-10474-10475-10476-10477-10478-10479-10480-10481-10482-10483-10484-10485-10486-10487-10488-10489-10490-10491-10492-10493-10494-10495-10496-10497-10498-10499-10500-10501-10502-10503-10504-10505-10506-10507-10508-10509-10510-10511-10512-10513-10514-10515-10516-10517-10518-10519-10520-10521-10522-10523-10524-10525-10526-10527-10528-10529-10530-10531-10532-10533-10534-10535-10536-10537-10538-10539-10540-10541-10542-10543-10544-10545-10546-10547-10548-10549-10550-10551-10552-10553-10554-10555-10556-10557-10558-10559-10560-10561-10562-10563-10564-10565-10566-10567-10568-10569-10570-10571-10572-10573-10574-10575-10576-10577-10578-10579-10580-10581-10582-10583-10584-10585-10586-10587-10588-10589-10590-10591-10592-10593-10594-10595-10596-10597-10598-10599-10600-10601-10602-10603-10604-10605-10606-10607-10608-10609-10610-10611-10612-10613-10614-10615-10616-10617-10618-10619-10620-10621-10622-10623-10624-10625-10626-10627-10628-10629-10630-10631-10632-10633-10634-10635-10636-10637-10638-10639-10640-10641-10642-10643-10644-10645-10646-10647-10648-10649-10650-10651-10652-10653-10654-10655-10656-10657-10658-10659-10660-10661-10662-10663-10664-10665-10666-10667-10668-10669-10670-10671-10672-10673-10674-10675-10676-10677-10678-10679-10680-10681-10682-10683-10684-10685-10686-10687-10688-10689-10690-10691-10692-10693-10694-10695-10696-10697-10698-10699-10700-10701-10702-10703-10704-10705-10706-10707-10708-10709-10710-10711-10712-10713-10714-10715-10716-10717-10718-10719-10720-10721-10722-10723-10724-10725-10726-10727-10728-10729-10730-10731-10732-10733-10734-10735-10736-10737-10738-10739-10740-10741-10742-10743-10744-10745-10746-10747-10748-10749-10750-10751-10752-10753-10754-10755-10756-10757-10758-10759-10760-10761-10762-10763-10764-10765-10766-10767-10768-10769-10770-10771-10772-10773-10774-10775-10776-10777-10778-10779-10780-10781-10782-

Виктор КОВАЛЬ aka DORIAN

Ricochet Xtreme

В наше время постоянной борьбы за качество графики и количество FPS все, как правило, забывают о великом множестве простых, но, тем не менее, очень интерес-



ных игр. Вот я и постараюсь испытать это недоразумение. Данный очерк будет посвящен самому лучшему, на мой взгляд, представителю арканоидоподобных — игре **Ricochet Xtreme**. Ее создателям удалось дать второе рождение арканоиду, за что им геймерское спасибо. Казалось бы, что еще можно изменить в веками устоявшемся принципе вечного стучания мячиком о платформу? Оказывается, многое, мы получили почти симулятор пилота космического корабля, который по совместительству выполняет роль отбивалки сферы и мужественно принимает на свою голову тонны бомб и бонусов.

А на бонусы в этой игре не поспукились. Конечно, почти все они стандартны для игр такого типа, вроде ускорителей/замедлителей шарика или дополнительных жизней, но их графическое исполнение... Даже обыкновенный магнит, который не дает сфере упасть за пределы экрана, выполнен в виде нескольких электрических разрядов. Особым шиком является все пролетающий (ну и назывониче ☺) мячик — подобие синей кометы с длинным голубым хвостом. А теперь представьте, что их на вашем экране штук восемь. Можно вместе скринсейвера такую красоту пускать.

А что если вам надоело просто так заниматься пинанием шарика? Пожалуйста, можно прицелить к кораблю пушку (или особо крутую пушку ☺) и заняться уничтожением ненавистных бриков с безопасного расстояния. Разумеется, бес-

платно вам никто ничего не даст, поэтому придется перебить немало бонусных кубиков, пока эта благодать не свалится прямо на голову. Но и тут не все просто, вот только прицелившись в очередной бонусовский кирпич, а оттуда вместо ожидаемой пушки выпадает бомба и накрывает медным тазом все достижения. Эффект неожиданности ☺.

Но особенно эта игра удивила меня умело подобранной сменой уровней. В одно мгновение мы исполняем космические кубики, а уже через пару секунд сотни летающих тарелок рассыпаются под сумасшедшим натиском нашей артиллерии. А еще через пару мгновений монитор превращается в аквариум с мирно плавающими рыбками, в котором плавно покачиваются все те же брики, меняющие свою форму и цвет в зависимости от уровней. Все выполнено очень качественно и с любовью. И не надо кричать: «Эта игра все равно тупая! Сиди себе и пули мячик! Я в детстве в такое не игрался!» Не все так просто, как кажется на первый взгляд.

Разработчики приложили массу усилий, чтобы изобавить вас от обыкновенной игры а-ля «теннис в тетрисе». Для успешного прохождения некоторых уровней нужно выбить не любой кирпичик, а определенный, который к тому же почему-то очень хорошо спрятан и отбивается вылетать с первого раза ☺. А это сделать совсем не просто, особенно когда все вокруг пе-



редвигается по самым разным траекториям и на совершенно разных скоростях, да и еще на голову периодически сыпятся бомбы. Никакого статического игрового поля вы тут не увидите, и не мечтайте.

Системные требования: Pentium II 266 МГц; 32 Мб ОЗУ; Microsoft DirectX 2.0 or greater; keyboard and mouse (особое упоминание на mouse ☺)

И все это происходит под музыку, которая меняется в зависимости от напряженности игры: чем быстрее летит мячик по полю и чем сложнее ситуация, тем доносящаяся из колонок мелодия звучит громче и четче. Очень помогает проникнуться атмосферой происходящего на экране. В общем, эта игра очень подкупает своей красотой и простотой. Чтобы полноценно ее играть, достаточно обыкновенной мышки (можно и без скроллинга и дополнительных 5-ти кнопок ☺), обыкновенного компа и обыкновенного, не искушенного красотами «Анрилла» и особенностями интерфейса «Визарди 8», юзера. А это значит, что научиться в нее играть можно любого секунд за 30, что само по себе делает Ricochet незаменимым для гостей.

Игра получилась очень красивой и оригинальной. Графическое исполнение на высоте, вот только музыка после парочки часов начинает надоедать, так как разнообразий мелодий аж одна ☺.



После релиза игрушки был выпущен сервиспак с дополнительными уровнями, которых после его установки становится что-то около двух сотен. Правда, неплохо, чтобы скоротать пару вечеров после отчаянной битвы с ботами «Анрилла?». Но не бывает идеально чистой бочки с медом — настала пора лопки дегтя. А заключается оно в следующем: во-первых, игра shareware, то есть, выражаясь нормальным языком, «давай денюжку». Платим 20 вечозеленых и получаем на пожизненное юзание лицензионную копию. Во-вторых, по сравнению со своими собратьями-арканоидами Ricochet страшный тяжеловес. Сама игра тянет около 7 Мб, но если вам захочется наслаждаться всеми красотами творения Reflexive, придется выкачать платины для улучшения графики (10.5 Мб) и для «креативного» звука (5 Мб), а также дополнительные уровни (0.5 Мб). Да, немало, но оно того стоит. Причем платин для графики всем качать в обязательном порядке! Без него игра выглядит как-то блекло, а после установки ощущение, будто вы потеряли от пыли, наконец, свой монитор ☺. Вот такой маленький шедевр лежит во Всемирной Паутине. А взять его можно по адресу: <http://www.reflexive.net>, там же лежат и все платины.

Сергей ДЫНИНОВСКИЙ alien_mail@ukrpost.net



Разработчик: SCI Games

Издатель: на территории СНГ — «Бука»;
на территории Украины — «Галитрейд»

Жанр: футбольный менеджер

Системные требования: P2-450, 64 МБ
ОЗУ, 16 МБ видео, DirectX 8.1, 700 МБ на
винте

последующих двух я хотел бы остановиться по-
подробнее.

Короткий режим просмотра матча не-
много напоминает матч из Championship Man-
ager'a. Но только немного. Экран как бы де-
лится на две части по вертикали. В верхней
части мы увидим стадион с высоты птичьего
полета, футболисты на котором представле-
ны такими себе пятнышками, которые пере-
мещаются по полю, суетясь в борьбе за мяч.
А вот нижняя как раз и напоминает ту са-
мую TCM'овскую. Также во время просмо-
тра можно осуществлять некоторые команды
(клацая мышью по некоторым кнопкам на эк-
ране, конечно) — о них я расскажу ниже.
Повторы производят странное впечатление.
Дело в том, что при релпее камера следит
не за мячом, как положено, а за игроком,
который забивает гол. Так, случаются ситу-
ации, когда футболист наносит удар по во-
ротам из-за пределов штрафной, и мы пол-



росту не видим, как забивается гол — мяч
просто вылетает за пределы экрана.

Теперь обратим наше внимание на кноп-
ки, заботливо помещенные разработчиками
в нижней части экрана. Все они довольно
стандартны, а потому обойдемся лишь пере-
числением и краткой характеристикой неко-
рых. Итак, это: приказ командовать обороняю-
сь, приказ нападать, приказ запасным раз-
личиться, экран замен и тактики, выкрики
тренера. Далее опции, статистика матча, ос-
тановка/продвижение матча, переключение
между быстрым и полным режимами и
камера игрока. О последней фиче расскажу
подробнее. В правом верхнем углу появляет-
ся окно, которое будет следить за одним из
игроков (выбор, естественно, за вами), по-
казывая три его характеристики: качество игры,
сноровка, агрессия. Любопытно, что следить
можно даже за арбитром встречи.

Сделаем несколько выводов. Несмотря на
массу нововведений, игра все-таки не полу-
чилась. Уж слишком она перегружена неуж-
ными деталями, управление не очень удобно,
и в результате геймплэй неинтересен. Вре-
ня за ней скоротать, конечно, можно, но только
в ожидании скорого выхода четвертого Cham-
pionship Manager'a. Впрочем, не стоит ожидать
слишком многого — будет меньше шансов раз-
зочароваться.

Футбол. Как много в этом слове! Не толь-
ко спорт, не только игра — жизнь. Лишь живя
футболом, понимая его, разбираясь в нем,
можно полностью ощутить всю прелесть этой
игры. Футбол обладает чем-то неуловимо-при-
ятельным. Сами подумайте, ну чем могут
нас радовать 22 потных мужика, носящихся
по зеленой поляне с единой целью — обидеть
надутый кусок кожи, при этом беспрерывно
толкаясь, плюясь и матерясь? А ведь именно
это (не плювки и матюжки, а все вместе) так нра-
вится людям, именно за этими тысячами болель-
щиков ходят на стадионы. Но кем бы были те
22 мужика, не будь у них опытных наставни-
ков? Просто 22-мя мужиками. А благодаря
тренерам они — футболисты. О тренерах и
поговорим, а точнее, об игре, посвященной
этим вот тренерам.

Итак, встаете, **442: Формула побе-
ды** — симулятор футбольного менеджера
от британских разработчиков из SCI Games.
Он был призван пошатнуть трон TCM'a еще
до выхода Championship Manager'a.

Не считая обучения, у нас пять режимов
игры: вольная игра (руководство командой по
своему выбору), карьера (провесть свой клуб
из низшего дивизиона к высшему), миссия (вы-
полнить задачу в отведенные сроки), легенды
(руководство одним из двенадцати славнейших
клубов Европы) и классика (руководство ком-
андой в сезоне 81/82). После того как вы



выберете себе режим игры по вкусу, придет-
ся решить, сколькими тренирами вы хотите у-
правлять (это Hot-Seat такой). Максимум — 4.
Далее нас приглашают избрать одну из ко-
манд, предложенных в игре, — нам предос-
тавлена 21 лига из 9-ти стран Европы.

Затем выбираем, кем будем приходится
своему клубу. Выбор небогат — тренером или

менеджером. Тренер занимается трениров-
ками команды, выбирает состав на будущий
матч, покупает игроков. Менеджер же владе-
ет всеми аспектами финансовой деятельнос-
ти клуба — начиная с бюджета и заканчивая
стоимостью хот-догов на стадионе.

С первого взгляда может показаться, что
разработчики представили нам довольно ори-
гинальное новшество (во всяком случае, так
показалось мне), но позже становится понят-
но, что то же самое мы видели и в TCM'e. Что
лучше, что хуже — решать вам, но мне лично
больше приглянулось система TCM.

Так, выбрали мы себе должность, теперь
можно приступать к обязанностям. Ан нет, на-
чала извольте дать интервью журналистам, о
своих планах на будущее, трансферах, такти-
ке и т.д.

Вот теперь со стартовой частью дейст-
вительно покончено, можно и перейти непосред-
ственно к игре. Все что нам нужно описать не
будет, так как они довольно стандартны. По-
этому перейдем прямо к особенностям. В игре
предоставлена исчерпывающая статистика иг-
роков. Начиная с их роста и веса и заканчи-
вая удорной ногой; вдобавок, у каждого фут-
болиста есть определенные достоинства и не-
достатки.

Теперь поговорим о вездесущих элементах
RPG, о новиках. Их в игре 12: владение, от-
бор, пас, ведение, удар головой, последний
сис, сила, скорость, сноровка, спортивный
дух а также ролевой и действительный по-
казатели.

Ну и перейдем к матчу. Хотя нет, совсем
забыл сообщить о еще одном нововведении
(правда, и это тоже было в TCM'e, хотя и не-
много в другой форме). Заканчивается оно в том,
что мы (вы) в разведальке можем раздать ука-
зания как всей команде в целом, так и каж-
дому игроку в частности. Вот какие показате-
ли мы можем настроить: напористость (мед-
ленно, быстро), агрессивность (низко, высо-
ко), пасы (короткие, длинные), удары (остро-
жно, по возможности) и сдерживание
(плотно, свободно).

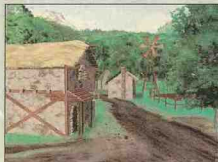
Ну а теперь можно и к матчу приступить.
Его мы можем наблюдать в трех видах. А имен-
но: результат, короткий и полный. В первом
случае нам матч не показывается совсем, а
выводится лишь конечный результат. А вот на

Кирилл (liriK) ЧАЛЫЙ Lirik@digest.zzn.com

Betrayal at Krondor

Пролог

В далекой-далекой... км, стране жил-был (и живет по сей день) человек. Был он во всем обыкновенным — любил вкусно покушать, послушать хорошую музыку или посмотреть хороший фильм. В общем, он любил жизнь и те маленькие радости, которые она могла предоставить. Только одно было в нем не-



бычно. Он очень любил создавать Миры. Наверное, это получалось у него плохо, потому что тем людям, которые хоть раз туда заглянули, всегда хотелось туда вернуться. Некоторые просто ждали следующего творения Мастера, а некоторые стали искать другие лазейки... О них этот рассказ.

Часть первая. Строительство

Стояло отличное осеннее утро. Сентябрьское солнце нежно золотило листья на деревьях. Человек самой заурядной внешности встал с постели, чтобы наскоро приготовить себе завтрак, благо в Америке уже в начале 90-х знали, что такое микроволновка. Он прошел на кухню самым коротким путем, через гостиную. И тут его взгляд упал на книгу, оставленную на столе вчера вечером. Он подошел к столу, чтобы взять и поставить ее на место. Однако тут случилось событие, вошедшее в историю компьютерных игр. В мозгу нашего американца, который, кстати говоря, был коммерческим директором тогда еще многообещающей и подпопавшей **Sierra's**, появилась мысль: «А почему бы не сделать игру по мотивам моей любимой книги?» Этот вопрос так и остался бы риторическим, будь перед нами кто

угодно, но только не американец. Чего-чего, а упорства им не занимать. Уже вечером того же дня наш герой ужиная с одним столом с мистером Раймондом Фэйстом. Он красочно обрисовал перспективы, открывающиеся перед автором, после чего тот дал благословение, и даже более того, одним из обязательных условий договора было то, что Фэйст сам напишет сценарий будущей игры. Так что мы получили не «игру по мотивам», а интерактивную книгу, где ведомые вами герои продвигаются по сюжету, созданному литературным гением мастера. К процессу разработки игры были привлечены большие ресурсы. Достаточно сказать, что только на озвучивание ролей пригласили более пятидесяти профессиональных актеров. Благодаря тому, что игру курировала сама Sierra, работы продвигались очень быстро, и уже к 1993 году все было готово.

Часть вторая. Преподатели

1993 год. **Dynamix** — подразделение **Sierra's**, занимавшееся разработкой игры, выпускает, наконец, ее в свет и нарекает **Betrayal at Krondor** (Предательство в Крондоре). Это был праздник для всей геймерской общности в целом, а для ролевиков в особенности. Не так много тогда выпускалось игр (правда, те, которые выпускались, почти всегда радовали ожидающих). Что же представили на суд геймеров разработчики?

Начнем с завязки. Грядет война. Все королевство полнится слухами о надвигающейся угрозе. Волею случая вам придется доставить военнопленного мореландца Гораса в столицу Королевства — Крондор. С этих самых пор вам троим — молодому неопытному магу Овину, рыцарю Локлеору и пленному Горасу придется самим бороться за право выжить в этом мире. Вам необходимо всеми правдами и неправдами пробраться в Крондор. Но это будет всего лишь начало...

Перед нами классическая (в терминологии понимания этого слова) партийная РПГ с видом из глаз. Партия состоит из трех, иногда двух человек (как правило, один из них маг, а остальные воины). Потеря любого члена партии влечет за собой неизбежный гейм-

Разработчик: Dynamix, PyroTechnix

Издатель: Sierra

Жанр: RPG, интерактивная книга

Системные требования:

Betrayal at Krondor: процессор — 80386, система — DOS 4.0–6.22, память — 4 МБ ОЗУ, видео — VGA, звук — General MIDI, Roland MT-32 (and LAPC-I), Sound Blaster, управление — Keyboard, Mouse; *Return to Krondor*: P-166, 16 МБ ОЗУ, желателен 3D-ускоритель

Рекомендуется пара-тройка книг Раймонда Фэйста под рукой

Дата выхода: 1993, 1999 годы

овер. Боевой режим отличается от походного тем, что бои ведутся в изометрической проекции. Причем при переходе в режим боя экран как бы отодвигается и мы видим нашу партию со стороны на той же (!) местности.

Интерфейс игры очень прост: большую часть монитора занимает экран ваших действий. На нем происходит ваше путешествие по стране, битвы, диалоги и все остальное. Прямо под ним расположен комманд — полезная вещь, особенно в подземельях. В самом низу находятся физиономии ваших подопечных. Кликнув на них, вы переходите на экран инвентаря, а нем позже. Справа от них — особенно необходимые в игре функциональные кнопки.

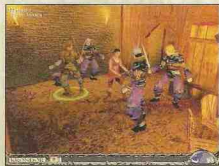
Отдельного упоминания заслуживает кнопка автопилота. Воистину полезная фишка: становившись на дорожку, поворачивавшись в нужную сторону и дав шаг на лок, пока не приедешь. Дело в том, что в силу графических особенностей ландшафта гуляние по микдийским просторам таит в себе одну главную опасность — очень легко заблудиться. Вот во избежание таких проблем разработчики и ввели данную функцию.



Но вернемся к инвентарю. Итак, у каждого из наших персонажей есть рюкзаки со слотами для всяких полезных в игре вещей. Кроме того, на самих героях можно надеть броню, дать им в руки меч, арбалет или магу — посох. Маг без посоха, что обозреватель без клавиатуры, — мысли есть, а сказать ничего не может. В общем, шмоток достаточно, и хоть из оружия только мечи, но их достаточно много. Кроме того, для каждого предмета составлено художественное описание, что не позволяет им слиться в сознании геймера в однородную серую массу.

Вся экипировка, кроме посохов, нуждается в починке. Для этого в хозяйственной сети страны продается масса приспособлений. Также оружие можно смазать ядом и благословить в одном из храмов, что повысит его смертоносность.

Бои, как уже упоминалось, идут в изометрической проекции, в пошаговом режиме. Так как все враги выставлены на карте заранее, что является стандартом для ин-



терактивных игр-книг (наиболее известным примером может служить японская *Final Fantasy*). Баланс продуман до мелочей: пусть и исчезает элемент неожиданности, но битв так много и они настолько отличаются друг от друга, что запоминать расположение вражеских засад и патрулей нет ни желания, ни возможности.

Большое разнообразие в игру вносит хорошо продуманная магическая система. Она представляет собой 38 заклинаний, распределенных по шести кругам магии. Причем, в отличие от походного режима, выглядят все очень достойно даже на сегодняшний день. Лично же меня в магии породоило ее исключительная целесообразность и логичность. К примеру, если вам нужно вызвать молнию, сделать это можно только на открытом воздухе. А в одной из миссий вам необходимо спуститься в ствол шахты, наполненной метаном, ну или что у них там в шахтах. Попробуйте, защитите там факел! Единственный выход — магический свет.

Сюжет строго линейен: есть основное направление, двигаясь по которому, вы будете проходить главы игры. Но вам никто не помешает переместиться в любую точку страны, масштабы которой noticeably уступают знаменитому *Daggerfall*, а по пути можно сражаться, торговать, подрабывать в тавернах игрой на лютне, спот, есть, в общем, не побоюсь этого слова —



жить. Следование сюжету абсолютно не нарушает иллюзии реальности происходящего. Нпротив, он влетает новые яркие нити в полотно геймплея.

Но давайте поговорим о том, без чего бы самый замечательный сюжет, самый интуитивный интерфейс и все остальное превратились бы в груду никому не нужных обзоров. О самой важной составляющей РПГ — о ролевой системе и, соответственно, о балансе. У нас есть четыре характе-

ристики: *выносливость, здоровье, сила, скорость*. Первые два влияют на количество и качество произносимых заклинаний, а также на терпимость к повреждениям. Я бы рекомендовал держать их на одинаковом уровне. Сила — то, насколько больно вы будете бить мечом по голове. Скорость — то, насколько быстро вы будете догонять (или убегать от) противника. Кроме того, есть 12 скиллов, растущих по мере использования. Накопление очков опыта и пресловутые уровни героев отсутствуют. В общем, так же, как в «Морровинде», только правильно ☺. Из скиллов особо хотелось бы выделить *мастерство разведчика*. Пример: идете по дороге, никого не трогаете и вообще настроены крайне миролюбиво. И тут один из ваших героев говорит: «Я видел, как только что вон из той рощи съехала стая птиц, нужно быть начеку». Это верный сигнал, что неподалеку засада.

Также хотелось бы упомянуть одну игровую плошку, которой я, к сожалению, не наблюдал практически ни в одной другой игре. Я говорю о пазле под названием *морделдские сундуки* — сундук с кодовым замком. Разгадать код можно после того, как Горас или любой другой персонаж, знакомый с речью темных эльфов, переведет надпись на нем. Это загадка, правильным ответом на которую и будет код сундука. В на-



раду получаете его содержимое, как правило, весьма знатное.

Два слова о *графике и звуке*. И там, и там пять баллов. Для своего времени, конечно. Это сегодня такая графика кажется кошмарным фильмом с танцующими пикселями в главной роли, а тогда все было очень продвинуто. Кроме того, атмосферу игры поддерживает соответствующее музыкальное сопровождение.

Я не рассказывал еще о массе интересных и необычных особенностей этой игры лишь потому, что необходимо рассмотреть еще две.

Часть третья. Опять предательство

На этот раз в Антаре. Дело в том, что в 1997 году Sierra, помня о своем первом успешном эксперименте с миром Микдемии, решает повторить все сначала и выпускает... Не сиквел и не аддон, а как бы это помечать выразиться, альтернативный взгляд на события первой части. Наиболее близкой аналогией здесь может послужить *Half Life* и *иже* с ним. Новые герои, место действия и сюжет, временами пересекающийся с сюжетом первой части. Минимум

затрат, максимум прибыли. Мне больше понравился оригинал, но...

Часть четвертая. Возвращение домой... И шо, снова предали?

Наконец-то наступил долгожданный 1999 год. Наконец-то объявлена финальная дата релиза. Все ждут появления на свет чуда геймостроения — *Return to Krondor*.



Дождались, запустили и недоуменно посмотрели в сторону разработчиков. Подумали еще и решили, что их таки обманули. Я стараюсь привести наиболее яркие положительные и отрицательные моменты сиквела и привлечь, чтобы вы сами могли оценить все изменения, произошедшие с игрой за шесть лет.

Начну с плохого:

- ✓ систему скилловой прокачки заменила стандартная экспенсия;
- ✓ ушли в никуда морделдские сундуки, взамен есть сундуки с повязками, вскрываемые отмычкой. Не то это, ну совсем не то;

- ✓ отвратительное положение камеры.

Как правило, только одно, заданное разработчиками;

- ✓ пропала насущная потребность в потреблении пищи;
- ✓ и наконец, вам более не позволено свободно гулять по просторам Микдемии. Теперь ваша вотчина — Крондор и его окрестности.

А закончу хорошим:

- ✓ возможность срыва заклинания. Если в первой части можно было не попасть фэйрболлом по противнику, то сейчас, если плохо сконцентрируешься, заклинание вообще пропадет впустую. Либо, чтобы оно сработало наверняка, нужно потратить в два раза больше времени;

- ✓ графика. Все-таки это полноценное 3D. Да, пусть физиономии и выглядят так, будто всех действующих лиц перед выходом на сцену прочесывают через один и тот же угол. Но издалека все выглядит очень ничего. Особенно бэкраунды.

Это то впечатление, которое сложилось у меня, и оно не обязательно правильно, но мне кажется, что на этот раз у Sierra не получилось выпустить шедевр. Возможно, виной тому то, что они обратились за помощью к другой девелоперской конторе, у которой до этого не было опыта в разработке РПГ, а может, дело в чем-то другом. Долгожданный сиквел представлял собой упрощенную и адаптированную версию оригинала, помещенную в более красивую обертку.

Продолжение на стр. 25

Андрей СЛАДКИЙ sweetandrew@ua.fm

«ТОВАРИЩ, У ВАС ВСЯ СПИНА БЕЛАЯ!»

Вы когда-нибудь меняли интерфейс Винды? А почему? Потому что надоел старый, чтобы ни у кого такого не было, просто из любопытства? А вы пробовали когда-нибудь разыграть друзей и знакомых, используя для этого измененный внешний вид системы? Если нет, я вам дарю эту идею, причем совершенно бесплатно.

А поможет нам в этом небольшая утилита под названием **Resource Hacker**. Эта программа предназначена для редактирования всевозможных «зашифтых» ресурсов программы, таких как курсоры, рисунки, диалоговые окна, контекстные меню и прочие. Кроме Resource Hacker существует немало аналогичных программ (например, **Restorator** или **Exescope**), однако в отличие от своих конкурентов, Resource Hacker распространяется совершенно бесплатно и имеет небольшой размер (541 Кб), позволяющий ему уместиться на обычной дискетке. Скачать его можно по ссылке <http://delphi.icm.edu.pl/fp/tools/ResHack.zip>.

Итак, что же можно сделать, используя эту программу? Например, изменить облик Винды. Ничего кардинального, только косметические изменения, специально по случаю первого апреля ☺. Прежде чем приступить к творческому процессу, сделайте резервную копию двух основных файлов — **Shell32.exe** и **Explorer.exe**. Они вам пригодятся на тот случай, если потребуется все вернуть «как было» (кто знает, может, у шефа нет чувства юмора). Будем исходить из того, что на работе все пользуются Windows 2000. В этой версии Винды **Shell32.exe** расположен по адресу **C:\WINNT\system32**, а **Explorer.exe** лежит в системной директории **C:\WINNT** — с него мы и начнем. После того как вы откроете этот файл в Resource Hacker, в окне программы отобразятся ресурсы, разбитые по ка-

тения, «закрытые» в этой ветви. Правда, знакомо? Например, рисунок, который мы видим ежесекундно, полоска меню кнопки **Start**. Попробуем ее отредактировать. Самое главное для нас — это узнать ее истинные размеры. Для этого мы сохраним эту полоску в виде **.bmp**-файла, после чего узнать его размеры нам будет несложно. Нужно выделить этот элемент и кликнуть по нему правой кнопкой мыши. В контекстном меню выберем третью строчку сверху — **Save [Bitmap : 157 : 1033]** (цифры могут отличаться) — и сохраним файл на жестком диске. Любой графический редактор предоставит нам информацию о реальных размерах ресурса. Дело в «Фотошопе» или еще где-нибудь свой собственный точечный **.bmp**-рисунок с такими же размерами, заменим старый ресурс на новый. Опять вызываем контекстное меню на том же элементе и выбираем строчку **Replace Resource**. На экране появится окно **Replace bitmap**, в котором при помощи кнопки **Open file with new bitmap** выберем файл и с помощью операции **Replace** назначим тот самый рисунок, который мы желаем увидеть после нажатия кнопки **Start**. У кого не хватает фантазии или времени для создания оригинального рисунка, могу предложить свой. Лезит тут: <http://www.not-only-3d.nm.ru/tmp/2000.rar>, вес 4 Кб.

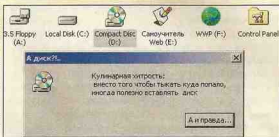
Если нам уже нестерпимо полюбилось своим творением, продолжайте следующее. Сохраните в программе Resource Hacker переделанный **Explorer.exe** и перезагрузитесь с системной дискеты. Теперь замените файл из папки **Winnt** новым. Это нужно сделать потому, что, работая под Windows 2002, удалить или переписать файл не удастся. Загружаем по новой систему и — вуаля! Совсем другой вид!

Таким же образом можно подправить **Bitmap**-картинки библиотеки **shell32**, например, испробовать Windows 2000 на Windows 2003, чтобы не отставать от времени ☺.

Если вы собрались шутить над коллегами, обязательно измените и название кнопки **Start**.

По поиску в Resource Hacker (в ветви **String Table** файла **Explorer.exe**) найдите слово **Start**, заключенное в кавычки, и поменяйте его на любое слово или фразу. Если текст будет длинный, ширина кнопки увеличится.

Теперь поработаем над надписями меню **Start** (или как оно у вас теперь называется).



Для этого в файле **Explorer.exe** в ветви **Menu** найдем (клавиши **Ctrl+F** или **View > Find Text**), например, фразу «**Show Down**». Этот текст будет найден в элементе, в котором находятся также названия всех пунктов меню. Вносим свои коррективы и любуемся результатом (стати, иконки тоже можно поменять). Если постараться и потратить на это достаточное количество времени, можно добиться серьезных изменений во внешнем облике системы.

Менять можно не только иконки и рисунки в окнах Windows, но и системные надписи. Представьте себе картину: вы пытаетесь открыть содержимое пустого дискавода или сидирмо, а тут вылетает сообщение: «Внес то, чтобы тыкать куда попало, иногда полезно вставить диск». Хотите, чтобы и у вас такое было? Откройте в программе файл **Shell32.dll** и найдите по поиску строчку **Please insert a disk into drive** ☺: Программа найдет текст среди всех ресурсов файла в ветви **Dialog**, которая отвечает за диалоговые окна. Как только мы выделим любой элемент этой ветви, в правой части окна программы появится его текстовое описание и предварительный просмотр самого диалогового окна.

Теперь текст можно поменять на любой другой. Сделать это можно двумя способами. Во-первых, вписать новые строчки в текстовое описание. Во-вторых, можно кликнуть правой кнопкой мыши на нужном элементе диалогового окна, в данном случае на надписи, и выбрать строчку **Edit Control**. Вторым способом также очень удобно изменить размеры элементов диалогового окна, например, ширину и длину кнопок. Кроме того, кнопки можно



тегорией **Bitmap**, **Icon**, **Menu**, **Dialog** **String Table** и так далее. Все что нужно сделать для редактирования ресурса, это развернуть соответствующую ветвь и выделить редактируемый элемент. Раскройте ветвь **Bitmap** и внимательно просмотрите графические изобра-

перемещать по окну произвольным образом. Например, поменять местами OK и Cancel.

Посмотрим, что еще можно сделать. Одна из самых привычных операций — очистка «Корзины» от скопившегося мусора. Поработав над контекстным меню, которое появляется при клике правой кнопкой мыши по «Корзине». Снова вернемся к файлу **shell32.dll** и в ветви **Menu** отыщем строч-

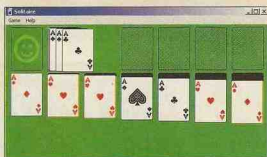
errors заменим на «Пройти медкомиссию». Наконец, текст на кнопке **Check Now** поменяем на «По-неслась...». В общем, праздник, можно сказать, удался.

Изменять можно не только **shell32.dll** и **Explorer.exe**, но и абсолютно любые программные файлы. В качестве первоапрельского розыгрыша попробуйте серьезно увеличить размеры обычного калькулятора и подставить его вечно занятому бухгалтеру. Для этого нужно найти **calc.exe** в папке **Winnt/system 32**, изрядно над ним попотеть и сохранить куда-нибудь на винчестер. Затем в свойствах иконки Калькулятора (в меню **Start**) поменятьте путь. Для самых ленивых предлагаю ссылку <http://www.not-only-3d.nm.ru/tmp/calculator.sfx.exe>, по которой можно скачать уже готовый «серьезный» калькулятор весом в 200 килобайт.

Сорисрип можно устроить и тем, кто, вместо того, чтобы заниматься делом, на работе раскладывает пасьянсы. Поработав над файлами **freecell.exe** и **sol.exe**. Первое, что приходит в голову — удалить кнопку **Новая игра**. Для пасьянса «Косынка» это делается так: в ветви **Menu** удаляются две строчки: **MENUITEM "New Game\cf2", 102** и **MENUITEM "Select Game\cf3", 103**.

Для пасьянса «Салитер» продлевается аналогичная операция: в ветви **Menu** удаляем строку **MENUITEM "Deal\cf2", 1000**.

Можно пошутить и немного иначе — все карты превратить в тузы. Правда, это займет некоторое время. Для этого нужно открыть файл **cards.dll** и изменить хранившиеся в нем рисунки карт. Сохранять подпривременный файл



нужно в ту же папку, куда записаны обновленные файлы **sol.exe** и **freecell.exe**. Если возиться с тузами уже нет времени, могу предложить свои, готовые. Качайте отсюда: <http://www.not-only-3d.nm.ru/tmp/cards.rar>, вес 16 Kb.

Одним словом, включайте свою фантазию и экспериментируйте. Можно, например, изменить текст диалоговых окон. Тогда при игре будет появляться надпись: «Колыня, ты конченный неудачник», а при выигрыше: «Умненьш на глазах. Может, поработашешь? Как и в случае с калькулятором, измененные файлы нужно сохранить отдельно и указать на них путь в свойствах иконок.

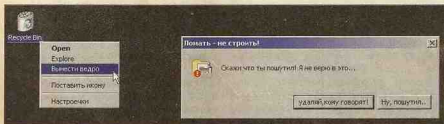
При помощи Resource Hacker можно не только изменять различные элементы интерфейса, но и добавлять свои. Например, вставлять в самых неподходящих местах фотографии, добавлять строчки в контекстное меню, устанавливать ползунок где надо и где не надо — в общем, веселиться на славу. И самое главное, ничего противозаконного!

Что теперь? Составьте список действий и приготовьте дискету с нужными файлами. Первого апреля встаньте пораньше — и бегом на работу, пока там никого нет. И пока никто не мешает, выполните нужные действия согласно составленному списку. Потом, как ни в чем ни бывало, можно усесться за рабочее место и наблюдать за происходящим. Первый попавшийся на урочку будет несколько секунд округленными глазами смотреть в монитор, а после нескольких минут работы с Windows засмеется смехом. Ну и на здоровье! Ведь День дураков для того и предназначен, чтобы все улыбалось ☺.



ку **Empty Recycle Bin**. Вместо этого текста придумываем свой собственный. Теперь для большего эффекта изменяем диалоговое окно (мы это уже делали выше) подтверждения удаления файлов из корзины. Для этого ищем в ветви **Dialog** тект **Confirm Multiple File Delete** и изменяем все надписи в описании данного элемента.

Если часто используется **Scandisk**, можно также поменять надписи его диалогового окна. Берем файл **shell32.exe**, ищем строку **Error-checking** и настраиваем все по своему вкусу. Вместо надписи **Error-checking**, напишем «Визит к врачу». Текст **This option will check the volume for**



МУЗЕЙ

Окончание, начало на стр. 23

Кроме того, в 2000 году Dynamix был распушен, и это дало основание предположить, что Sierra не удастся со временем исправить свои ошибки. Получилось так грустно, что я просто обязан написать что-то еще. Пусть это будет эпилепс.

Эпилепс

Когда-то, когда мы с братом увидели эту игру (имеется в виду **Beltrayal at Krondorf**) в первый раз, она буквально заворожила нас. Не знаю, что в ней было такого, может быть, все дело в том, что это была первая наша РПГ. А может быть, в том, что игра была сделана на английском, который

для нас тогда был едва ли понятнее языка Морделлельских эльфов. Одно могу сказать с уверенностью: сегодня, по прошествии десяти лет, многое изменилось, как во мне самом, так и в мире — я прошел немало игр, выучил английский (не без их помощи), в мире появилось вкусное пиво, симпатичные девушки и великолепные игры. Однако я с превеликим удовольствием поставил игрушку на винчестер и прошел снова. А насчет того, что серия базируется на основе книг Фэйста, я сам узнал только тогда, когда получил это задание (от кого узнал, не скажу ☺). Это доказывает, что игра вполне самостоятельна и что читать книги перед тем как сесть за компьютер, не

обязательно. Но они дополняют картину. А иногда просто приятно встретить в игре персонажа книги и даже поиграть за него. В общем, если я все заинтересовал, ищите, читайте, играйте.

P.S. Немного об источниках.

Посмотрите на сайте **AGDB.ru**, там есть аж пять ссылок на первую игру, правда, не все работают. На вторую часть ссылок не нашел, скорее всего из-за их отсутствия, размер все-таки немаленький. А книги в электронном варианте есть в **библиотеке Мошкова**. Тамашин перевод мне понравился больше печатного, но я люблю книги и потому предпочел издание Эксмо-Пресс и Valeri-Spd 2002 года.

Сегодня мы представляем вам одну из строительных компаний нашего города, некогда застроившей весь Игроград пиццериями и пекарнями. Попробуйте и другую их продукцию.

Станислав ЛАВРЕНЮК (Ghost) ghost@p5com.com



СВОЕГО ДЕЛА

Вступление

Сегодняшнюю статью мы посвятим истории развития одной малоизвестной компании, занимающейся разработкой и изданием игровых продуктов. Не подумайте ничего плохого — это делается не в целях рекламы, а ради того, чтобы восстановить справедливость и вызвать из забытья по-настоящему интересную фирму-производителя.

С чего все начиналось...

После распада СССР... Ой, что-то я не так говорю. Во времена «горбачевской» перестройки, когда к нам начала поступать в достаточных количествах зарубежная компьютерная техника, на просторах будущего СНГ потихоньку начали формироваться небольшие группы, впоследствии переросшие в большие сообщества, куда вошли люди, которым было небезразлична судьба программного обеспечения для западных диковинок. И вот, когда в страны Союза пришел Rock-овый (или роковой @?) 1991 год, принесший с собой массу хакеров, разработ-

нить сферу интересов, и лишь единицы выжили. Об одной из фирм, решившей продвигаться по последнему пути, мы сейчас и поговорим.

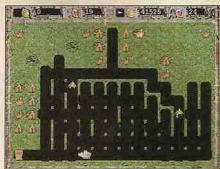
Пора зрелости

Компания **DOKA Media** была создана в мае 1987 года и называлась она тогда ЗАО «ДОКА» (переименована в 1997 году). Сначала она занималась поставками ПО для отечественной техники («Правцы», «Поиски», ЕС'ки и тому подобные), а потом — для появившихся у нас компов системы Ай-Би-Эм. Вот тогда-то и появилась возможность осуществлять мультимедийные проекты, в том числе и игровые. Как заявлено на официальном сайте (<http://www.doka.ru>), компания специализируется в области издания, разработки, а также экспорта мультимедийных проектов. Причем более 40-ка продуктов DOKA Media локализовано «на английский, французский, немецкий, итальянский, испанский, иврит, словенский, польский, эстонский и другие языки». То есть ее предложения пользуются большой популярностью за границей. У нас она менее известна, и это несмотря на то, что в 1994 года DOKA Media стала первой компанией, начавшей легальную локализацию компьютерных игр в Содружии. Весь список предложенных ею продуктов я перечислять не собираюсь, назову только наиболее яркие (да и то не все — слишком их много). Итак-с, читайте и узнайте.

Наиболее яркое

Отпсите весь список, пожалуйста. Л.Гайдай. «Операция 'Ы'», Напарник ✓ **Digger 2000**. Продолжение древней культовой игрушки 80-х, повествующей о тяжелых трудовых буднях диггеров — жильцов подземелья, бесконечно воюющих с хоббианами и ноббиянами. Что же здесь появилось нового? Конечно, значительно улучшился графика: повысилось разрешение, стала более детальной прорисовка, добавились рендерные 3D-объекты. Также появилась такая фишка, как бонусы, но о них я вам ничего не скажу — играйте и узнавайте сами, пускай это останется для вас сюрпризом @. Также стал доступен мультиплеер, в котором пред-

лагается два режима сетевой игры: *Diggers Arena* и *Cooperative*. *Diggers Arena* — это своеобразный дзэматч, где вам предоставляется возможность доказать,



кто самый рулевой диггер в подземелье. Для этого вам дается девять карт, рассчитанных на четырех игроков. *Cooperative*, он и в Африке кооператив — это режим, предназначенный для совместного прохождения игры. На это отведено аж 33 уровня, так что вам и вашим друзьям скучать не придется.

✓ «Схватка» (*Clash*). Классическая пошаговая стратегия. Действительно стоящая вещь, несправедливо замалчиваемая (даже Ранд не знал о ее существовании @). Стильная (особенно в плане музыки и озвучки — здесь они просто обалденные), но не перегруженная 3D-эффектами (может, поэтому ее не восприняли?) игра, где вам предстоит покорить суровый мифический мир под названием *Кархан*.



В гейме присутствуют две кампании и куча одиночных миссий. Почему всего две? Объясняю. Главная идея сюжета «Схватки» — передать средневековую атмосферу, господствовавшую в эпоху завоевательных походов в Европе, в эпоху вели-



чиков и просто программистов отечественного разлива, начались массовые локализации (не обязательно даже легальные) продуктов иноземных буржуинов. Русскоязычный «Нортон Коммандер», редакторы «Слово и Дело», «Лексикон», «Арконоид», в конце концов! Чуть позже появилась «Русская Рулетка» — игра, на которой в свое время «всехалала» в свет «Бука». Кроме «Буковцев», выросли такие компании-гиганты, как IC, «Руссобит-М», «Акелла» и др. Но не у всех дела шли гладко — не всем удалось пробиться на рынок СНГ. Какие-то компании просто-напросто распались, кто-то решил сме-

кого мага Мерлина. А также показать различные религиозные конфликты, в том числе и раздоры между правителями, исповедующими христианство и язычество.

Итак, вам предстоит две кампании — две абсолютно противоположные ветви развития сюжета. Вы можете избрать путь христианского правителя-миссионера Аана либо стезю местного правителя-язычника Эйлина. Играя за первого, вам предстоит усмирить непокорное местное население с помощью своего верного войска. Также надо будет раз и навсегда покончить еще с одной проблемой — междуусобицей Вель несмотря на то, что ваш брат — христианин, он пойдет на вероломный союз с язычниками!!!

Эйлин... Он утратил покой с тех пор, как на границах земель его отца появились люди, исповедующие странную веру в Единого Бога. Эти войны несли кроваво-красные знамена, на которых был изображен крест... После смерти отца эти люди отказались платить дань малому королю и начали бесчинствовать на земле предков Эйлина. Главная задача оформилась сама собой — выгнать наглых захватчиков за пределы родной страны. Ну что же, по-моему, с завязкой все понятно. Напоследок отмечу, что сюжет «Схватки» довольно неординарный, так как в нем присутствует куча неожиданных поворотов.

Режим одиночных миссий предусматривает игру не только на территории Каркано, но и других стран, таких как Нэвзленд, Ката-Ха etc. (всего около 20-ти).

Кстати, многие фишки (управление войсками без героя, строительство и уничтожение замков, взятие вражеских героев в плен и др.) были наглядным образом «передраны» у «Схватки» «Четвертыми Героями», причем разработчики у них абсолютно разные — Leryx Longsoft и New World Computing соответственно.

Ну да перейдем к следующему проекту, который, поверьте, тоже достаточно интересен.

✓ **«Противостояние».** Военная хроника. Думаю, особо сей продукт описывать не имеет смысла, так как наверняка все знают его прямого потомка («Про-



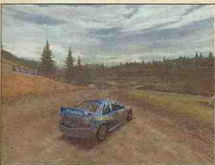
тивостояние III. Sudden Strikes»). Напомним лишь, что это тактическая стратегия реального времени, посвященная второй мировой войне. Кампания одна, и состоит она из 28-ми миссий. Войскам на стороне советских или немецких войск, никаких союзников здесь не предвидится [ну и правильно, играть нужно за тех,

кто действительно оказал или мог оказать реальное влияние на ход мировой



истории]. Также прилагается дополнительный диск с 12-ю одиночными миссиями и 40-ка мультиплеерными. Как говорится, вой — не хочу.

✓ **«Третий Рим».** Реалтаймовая стратегия, посвященная междоусобной борьбе князей Древней Руси в XII-XIV веках. Здесь вам предстоит занять позицию одной из четырех держав. Вы должны выбрать роль магистрат Тевтонского Ордена, аги Половецкого Ханства либо князя Новгородского или Рязанского княжества. Сама



игра представляет собой удачное сочетание тактики, экономики и просто варгейма. Лично я бы назвал ее симулятором правителя, так как интерактивность здесь достаточно глубокая. О чем свидетельствует хотя бы то, что у вас есть возможность как увеличить количество населения, раздав жителю города хлеб или монеты, так и уменьшить, вздернув на виселицу каждого десятого (что подаваш, жестокие тогда были нравы). Что, правда, неприятно, так это баги. Зачастую вражеский полк, убежав, выходит за пределы общей карты и тогда достать его в принципе нереально. Но самое нелепое и смешное в игре состоит в том, что можно даже самого себя посадить в темницу. Забавляет и то, что при выделении войсковой рати воины корню произносят примерно такую фразу: «Слушаем тебя, князь», хотя играешь ты за самих что ни на есть тевтонов. Но, конечно, подобные недочеты вовсе не помешают прохождению игры.

Но я еще ничего не сказал о симуляторе, позволять исправит подобное недоразумение.

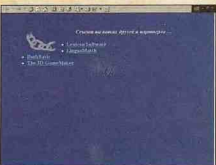
✓ **«Чемпионат Ралли. Mobil 1».** Этот продукт является симулятором Бри-

танского чемпионата ралли, состоящего из шести частей. Игрокам предстоит проехать по 36-ти спецучасткам (не волнуйтесь, не миллисекунд ☺) с различными ландшафтами (равнина, плоскогорье или даже болото, например) и погодными условиями (ливень, густой туман и прочее). Список машин весьма разнообразный, так что выбирайте и гоняйте. Логическим продолжением сей игры стал Международный Чемпионат Ралли. Движок претерпел некоторые изменения в лучшую сторону, и естественно, возросло количество трасс (и правда, где в Англии можно найти пустыню или джунгли?). Ностройки «тачек» стали богаче, появились возможности редактировать трассы.

Понастоящему радует то, что серия «Ралли» продолжается: в этом году мы должны увидеть лицензионный «Чемпионат Ралли Extreme», где обещается ОЧЕНЬ много нововторов. Ну что же, будем ждать и надеяться, что это не «лебединая» локализация компании.

Закат

Все вышеперечисленное — лишь малая часть программной продукции DO-KA Media. Но несмотря на все свои достижения, компания не удалось прочно утвердиться на рынке, свидетельствуя чему — цены, максимальная стоимость единицы товара — \$3 (а оптовая вообще — \$2.2). И все же DO-KA Media оказывает всестороннюю поддержку начинающим командам девелоперов, предлагая бесплатные консультационные услуги. Грустно, конечно, признавать, что в отделе программирования DO-KA Studios осталось много незавершенных (по словам авторов сайта, перспективных) проектов ☹: все мы знаем, что Championship Rally Extreme еще с октября прошлого года находится в разработке, но так оно и есть ☹. Так что будем надеяться, компания не свернет этот отдел и по качеству продукции ей удастся пробиться сквозь баррикады пиратских переводов. Так что, подтримемо российскому виробнику (недором ж Путін до нас на саміт приїздив ☺)! На этом я и закончу свое повествование. Adios!



Постскриптум. Если кому-то понравилась эта тема, то напишите на мой email сообщение с просьбой продолжить рассказ об истории развития компьютерной индустрии. И если я получу разрешение редакции, то я обязательно напишу статью.

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Типа ответы на типичные вопросы
ТОМ/ДОС/КЕРТИС

ВСТУПЛЕНИЕ

Только недавно вернулся из Москвы, с Конференции разработчиков игр (читайте наш отчет), воспаленное сознание просто переполнено абстрактными образами, которые, подобно стое пчел, роятся и жужжат в моей голове. Абсолютно не хочется приступать к работе. Честно, даже отвечать на письма так не хочется, но... надо. И сквав оставшиеся после салата «Цезарь с курицей» зубы, я включил верный компьютер, втыкнул шнур в соседя наушники, ставлю на полную мощность любимый «Нечестный случай» и приступаю к работе. Ибо...

Ибо работы много. От вас, comrades, пришла просто масса писем, что меня очень приятно удивило. Некоторым я ответил лично, некоторым ответу на этих страницах, некоторым напишу ответ чуть позже — никто не забыт, никто не пропущен. Сразу пишу извинения — не все письма смогу попасть в рубрику, это невозможно физически, разве что издать отдельное приложение. Поэтому, постарайтесь процитировать наиболее типичные письма. Без обид, да?

ТАМ, НА ДЕРЕВЕ, СИДИТ
СТРАШНЫЙ ДОСТОР
АЙБОЛИТ

Начну, пожалуй, с двух, пусть и не типичных, но важных писем. Может, они и не совсем относятся теме данного ящика, но, с моей точки зрения, ответно на них нужно.

Первое письмо получено от комрада Link'a и поднимает интересный вопрос (напоминание, что в цитируемых письмах сохранены авторские орфография и пунктуация — лит. ред.).

«Взглянув на название твоей статьи, я подумал: «Неплохая идея, посмотрим, во что это выльется».

Прочтя первый отрывок из письма, я сказал себе: «Наверно им просто понадобится уменьшить поток входящих писем, и это неплохой способ».

Дочитав статью до конца, я смутился. Там было написано «Пишите нам! Мейл указан выше».

После статьи остается приписать туда: «кто смелый».

Кирилл, неужели я такой страшный? Я в курсе, что непобедим к докторам, в основном, связан с яркими воспоминаниями детства о посещениях стоматолога. Но, замечу, наука сильно продвинулась вперед, и когда осенью мне вставляли шесть новых зубов, взамен выбитых и утерпанных разными способами, я почти не страдал.

Сразу скажу, цель данной рубрики не в том, чтобы уменьшить поток писем — если бы это было так, мне стоило бы сменить профессию, так как смелых оказалось очень много. Цель в налаживании связей. Если я кого за-

дел своими комментариями — прошу прощения. Не хотел. Но, продолжим:

«Вы хоть интересовались мнением авторов писем? Я, в общем-то, не обидчивый, и с готовностью дал бы согласие на публикацию части своей личной корреспонденции, но люди бывают разные: тем более, если вы сделали это, никого не предупредив. Впрочем, я думаю, вы себе такого не позволите бы. Надеюсь, что так».

Хороший, кстати, вопрос. Какие письма стоит публиковать, а какие нет? Может, автор вообще не мечтает прочесть свое письмо на наших страницах? Объясню нашу позицию — письма бывают двух типов, это лично переписка и... общественная. Если вы пишете мне (или еще кому из авторов), на личный мейл, ваше письмо не попадет на наши страницы, но, если вы пишете на мейл редакции, или, упаси Боже, на «кузанский верху», готовьтесь.

Или я не прав? А как вы думаете?

И второе письмо, от Чайникова (знаете, чем «чайник» отличается от «ламерза»? Чайник знает свои слабости и способен научиться, а ламер считает себя крутым изюмером).

«Эллоу, дядя Кертис!!!

Крутую вы рубрику придумали, дядя Кертис. Только интересно узнать одну интересную штучку. А вы случайно не практикуете написание писем самим себе? Если да то хоть слова и ники меняйте почаще. Хе-хе.

С благоговением, Чайников.

Привет, племяннички!

Нет, сами себе письма мы не пишем, этим занимается отдел маркетинга. А на самом деле, есть еще люди, которые считают, что мы ведем нечестную игру? Поверьте, все авторы писем существуют в реальности, и не все они, простите за тавтологию, наши авторы, есть и читатели. Другой вопрос, что наше издание поистине народное, и не только благодаря популярности, но еще потому, что очень сложно провести грань между нашими читателями и писателями, ведь почти все авторы начинали с того же, что и вы — просто читали нас. Разве это плохо? А за похвалу спасибо, но рубрику придумал не я — ее придумали и создали вы все, вместе, а я только озвучивал...

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ
МИЛЕЕ?

Разве вопрос? Мы, конечно.

А, если серьезно, помните вопрос, озвученный мной в прошлых «Записках»? Что нам сделать, чтобы стать еще лучше. Ответов пришло много, и разделить их условно можно на три категории: за то, чтобы «вести кардинальные изменения» (примерно 2% респондентов), «ничего не менять» (около 50 %) и «менять, но немного» — остальные.

Начнем с меньшинства, вот письмо от комрада Bendere (не родственник лейтенанта Шмидта, случаем):

«Я покупаю ваш журнал для того, чтобы узнать информацию о новых играх и сделать вывод, покупать игры или нет. В целом мне нравится ваш журнал, но в отдельных статьях постоянных авторов очень, очень много воды, лишние слова и очень мало информации. Например, в двух статьях о «Черном оазисе» о самой игре два абзаца».

Журнал покупают простые подростки, которые сидят в клубах, у своих компьютеров, которым ваши литературные изыски до фонаря. Мы покупаем журнал ради информации, а ее становится меньше, делайте выводы или мы перестанем покупать. И не надо извиняться за статью [censored], статья хорошая».

Что я могу сказать? Первое, я сильно сомневаюсь, что основная масса наших читателей именно заседает в клубах. Второе, неужели информация становится меньше? Мне так не показалось, хотя, да, есть исключения. Как я понял, комрад Bendere поддерживает комрада And'ge, но, судя по вашим письмам, данная точка зрения не популярна, что не может не радовать. Еще не стоит забывать о том, что наши авторы — это такие же молодые люди и подростки как вы, а судя по тому, что они сами очень любят литературные изыски, большинство все-таки мало сухой информации.

Теперь, об изменениях и улучшениях, начнем с лидера, озвучит данное мнение комрад Новатарский Кирилл aka Arhimond:

«Только вот проблема в том, что статей мало. Издание всего 30 страниц. Покупаешь Мик'е, прочитавшь одним махом и ждешь следующего номера. Может задумались бы об увеличении объема журнала. Ведь, насколько я понимаю, к вам приходит несметное количество статей, и некоторые статьям приходится ждать лучших времен. Пусть даже цена будет выше, ведь не в деньгах счастье, а в очередном плевале».

Эх, увеличение объема, балльная тема. Давайте, отвечу буду не я, передаю микрофон, комраду Bnazy aka Fallogar, кстати, это, заодно и ответ на первое послание:

«Мое, да и не только мое мнение, но и моих друзей, состоит в том, что НЕ НУЖНО НИЧЕГО менять в журнале, так как он довольно-таки хорошо сбалансирован. Журнал поистине можно считать народным, как по цене (доступности) так и качеству (никаких претензий). Если не пропускать номер, можно быть в курсе всех интересных проектов и новостей».

В принципе, сейчас имеется столкновение двух мнений — уменьшать объем и качество за счет увеличения цены, или не делать это. Голоса читателей разделились примерно поровну, но мы считаем (я нос ведь есть право на

мнения?», что увеличивать цену не стоит. А значит... Значит, как это ни печально, мы не можем себе позволить сделать Мик толще. И еще один фактор — да, статей у нас много, но далеко не все из них стоят того, чтобы их публиковать. Теперь немного арифметики — объем номера 30 полос, выходим мы четыре раза в месяц, итого... 120 полос. Это что, мало? Нам кажется, нет, к тому же приятно осознавать себя единственным в СНГ еженедельником, с самой оперативной информацией. Далее, представьте себе, что четыре раза в месяц будет выходить журнал объемом, хм... ну, полос в восемьдесят. Чем, скажите, мы будем его наполнять? Какое будет качество у таких статей? Так что, мы за баланс, и скажу, он, хоть и не идеален, но близок к этому.

Правда, камрад Saint Daemon предлагает следующее:

«Самое главное. А что само главное для журнала? Привлечение, соотношение цена-качество, пришло качество, каким бы не представлялся его идеал, напрямую зависит от цены. Так вот, эту проблему предлагается решать путем увеличения рекламы в журнале. И кто сказал что рекламный баннер на полстраницы — это плохо? Если он позволит снизить цену или добавить в журнал еще одну статью [что предпочтительнее], лично я — не против. Тем более, что некоторую рекламу читать бывает интересно НЕКОТОРЫХ статей (не буду переходить на личности).

Да, увеличение рекламы, позволит... позволит многое. Но, неужели вы думаете, что у нас так мало рекламы просто потому, что мы не хотим ее печатать? Просто на Украине игровая индустрия, за редким исключением, еще не дошла до того, чтобы давать рекламу. Да и не только игровую, признаюсь. Дозабот компьютерных компаний, что им будет выгодно разместить рекламу на наших полосах, дело не такое простое, как может показаться. Не верите? А вы возьмите, да пошлите рекламодателей, а мы вам за это заплатим. Серьезно ☺. Как такая идея? Найдете — и нам хорошо и вам, не найдете, убедите, что мы правы...

Менять или не менять, а если менять то что? Знаете, что меня порадовало, то что большинство из полученных мной писем содержат гневные (и иногда и непонятные) слова в адрес камрада АндрЕ. Суяна по всему, даже те, что предлагают нам ввести определенные изменения для повышения популярности, не согласны со столь жесткой критикой. Спасибо вам большое. А насчет изменений, вот ответ, понравившийся мне больше всего, слово камрада Родисура:

«Но, собственно говоря, я прочел «Абонентский ящик» и подумал, что, пожалуй, стоит написать, хотя бы потому, что мне небезразлична дальнейшая судьба данного журнала. На мой взгляд, только радикальные перемены приведут толком к одному результату, а именно к тому, что удовлетворить просьбу другой группы читателей невозможно, не задев мнение другой группы, что приведет к определенным негативным последствиям. Особенно, если эти изменения будут касаться полити-

ки обзора игр. Ведь всегда на десяток геймеров, которым понравилось игрушка, найдется хотя бы с пяток, которым она не понравилась, и наоборот (за исключением единичных случаев). Это может привести к непониманию между читателями и редакцией.

Что тут еще можно добавить? Только порадовало меня фразу камрада Undsoff! [если ниже написан некорректно, извините, письмо-то не подписано ☺]:

«Если кому-то не нравится ваш плоский юмор, сделайте смайлики объемными!»

Пять баллов! Теперь может возникнуть вопрос, а зачем мы затеяли этот опрос, если ничего не собираемся менять? Поясню, мы не будем делать кардинальных изменений, чтобы не потерять лицо нашего издания, а вот то, что касается упрощений, добавлений и т.д., то почему нет? Вопрос только, что улучшить?

Со статьями, вроде, разобрались — подавляющее большинство читателей поставило — прочь руки от Ронда, в смысле юмор оставить, только пореже выбивать ногой дверь в кабинет Шефа ☺ ДЗР — непременно атрибут статей, только перебарщивать с ним не нужно. Хорошо. Согласен. С мнением, что попадают не очень качественные статьи — сухие и неинтересные, согласен тоже, будем вместе с вами стараться повышать качество. В общем, с этим пунктом, вроде, все ясно — не менять, но улучшить. Идем дальше. Вниманию! Представляю вам сокровенный материал, упертый прямо из почтового ящика — переликса автора Ghost'a, с нашим главным редактором Татьяной Кохановской.

☺: Помнюете, за прошлый год (и не только) не было описано довольно большое число игр (, а помещать их в музей пока еще рано. А что, если создать рубрику под названием Архив? Она была бы промежуточной между Музеем и Новеллем.

ТК: В принципе, некоторый резон в этом соображении есть. Вот что, поручука я Керпису в новой рубрике «Абонентский ящик» опубликовать Ваше предложение, и пусть читатели выскажут свое мнение.

Есть! Сделано! Итак, есть вполне конкретное предложение — теперь ждем ваши мнения на эту тему, учтите, судьба новой рубрики в ваших руках!

Идем далее! ☺: Как-то я прислал вам запрос на описание «12 ступень», а вы сказали, что знаята... Это было месяц назад. Или вы ждете пока она перейдет в Музей? ☺

ТК: «12 ступень» мирно лежат у нас уже две недели. До них, наконец, дошла очередь, и они выйдут в №12 ☺

Поймите нас правильно. Конечно, ваше нетерпение, желание побыстрее увидеть свой материал напечатанным нам очень даже понятно. Но ведь у нас ма-а-аленький объем, зато _каждую_ неделю. Есть хорошая поговорка: «Не можна пхати весь сир в один вареник». И после того, как мы сдали очередной номер, жизнь не кончается. Напротив, нам нужно делать следующий, и следующий, и следующий... И в каждом должны быть интересные статьи. По

всей видимости, это привело к тому, что мы стали воспринимать жизнь несколько иначе, чем наши авторы, — эдакой бесконечной рекой. Раз мы точно знаем, что с выходом номера жизнь... (см. выше), то пойдем принятая статья в этот номер, в следующий ли — разницы никакой, все равно, рано или поздно мы ее напечатает.

Давайте договоримся — мы попробуем проникнуться Вашим нетерпением, а Вы — нашей сдержанностью.

Может быть, этот отрывок не совсем кажется предложенный и нововведений, но зато он четко характеризует нашу позицию и манеру работать ☺ Мы все помним, на моя любимая поговорка — кто не слышит, тот не опоздывает...

Знаете, как ни странно, мое время истекло, а я еще так много не сказал... Но ведь не в последний раз ☺ Кстати, следующий номер «Ящика» будет полностью посвящен вашим предложениям по поводу нововведений, из них есть очень толковые — так что, ждите и... пишите.

ПОСЫПАЮ ГОЛОВУ ПЕПЛОМ

Наверное, придется, сделать эту рубрику постоянной ☺.

Вед письмо от камрада [censored] (не стоит обижаться, что я его опубликовал, ок? Это поможет другим избежать повторения ошибок):

«Хотел бы с вами поговорить на счет превью [censored]. Начнем, пожалуй, с того, что теперь Я БОЮСЬ ВАМ ПИСАТЬ СТАТЬИ!!! Но после лечения с лучшими психiatрами и общения с самыми известными психiatрами я свой страх, наконец, переборол.

Такое ощущение, что в вашей редакции сидят очень нервные, плохо соображающие люди (ладно, погорячился). Ладно, вы изменили мою статью, добавили туда кое-что свое, убрали кое-что мое, первый абзац не чей не выделяли. НО! Самое страшное вы испортили мою фамилию. Уж лучше просто ни или имя написали, так нет, решили написать фамилию, хоть толком и не узнали, как она пишется (и же вам уже писал, неужели нельзя же посмотреть [censored]).

Возможно, я и сам виноват, ведь я не подписал статью, но все же у вас же сидят люди, наверное, что-то соображающие, а то иногда создается впечатление...

Что я могу сказать? Знаете, мне, как автору, понравился стиль написания — с названием и эмоциями, вот так и нужно писать... статьи ☺. Насчет остального. Приносим извинения за ошибку, но поймите нас правильно — издание это довольно сложный технологический процесс, в котором задействовано много людей, и далеко не все знают, что у нас публиковалось, а что нет. А, дабы избежать подобных промахов, очень прошу, ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОДПИСЫВАЙТЕ СВОИ СТАТЬИ ПРЯМО В ТЕКСТЕ. Прием именно так, как вы хотите, чтобы подписали их мы. Иначе... что касается изменений, так редакторы для того и существуют — а как иначе?

За сим, откланиваюсь и, напоминаю — «Мейл написан вверх!» ☺.



Компьютер	ГРН	У.Е.	Код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Pentium			
CL1700 / 256 MB DDR / AGP 4x / 100	1705	343	3
CL1200 / 128 MB / 2000 / GeForce	1970	335	3
CL2000 / 256 MB DDR / AGP 8x	2381	465	3
Calena 1200 / Сетевая 68MB / G4 / 128	299	5	
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4-2.0 / 256 MB DDR / AGP 8x / 5x	3469	425	3
P4-2.4 / 256 MB DDR / 1700 / CD	4097	755	3
Pentium 4 / 1700 / 256 MB / 128MB	481	5	
Компьютеры на базе AMD K8			
DURON 1100 / 128 MB / 79 GHz / 5x	1582	383	3
DURON 1300 / 128 MB DDR / AGP 8x	1887	340	3
ATHON XP 1900 / 256 MB DDR / AGP 8x	2414	455	3
ATHON XP 1300 / 256 MB DDR / AGP 8x	2086	350	3
Athlon XP 1800 / 256 MB / AGP / 104 / 128	460	5	
Мобильные компьютеры			
Резерв банк 11000 / 13" / VGA / CD	1000	5	
КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
CPU Intel Celeron 300 / 133 MHz, Socket 370	178	32	3
CPU AMD Duron 1200 MHz	178	32	3
CPU AMD Duron 1200 MHz	228	41	3
CPU AMD Duron 1200 MHz	250	45	3
CPU Intel Celeron 1200 / 133 MHz	301	38	3
CPU Intel Celeron 1400 / 133 MHz	344	82	3
CPU Intel Celeron 1.7 GHz / 128	330	43	3
CPU Intel Celeron 1.8 GHz / 128	416	75	3
CPU AMD Athlon XP 1800 MHz	486	81	3
AAO IT-2000 / ATHLON / K8 / 1200	458	85	2
CPU AMD Athlon XP 2000 MHz	483	87	3
CPU Intel Celeron 2.0 GHz / 128	511	92	3
CPU Intel Celeron 2.1 GHz / 128	538	97	3
CPU AMD Athlon XP 2100 MHz	548	99	3
Pentium 4 / 1800 / 256 MB, PCISA	608	114	2
CPU Intel Pentium 4 / 1.7 GHz / 128	649	117	3
CPU Intel Pentium 4 / 2.0 GHz / 128	718	133	3
CPU Intel Pentium 4 / 2.0 GHz / 512	855	154	3
CPU Intel Pentium 4 / 2.0 GHz / 512	949	171	3
CPU Intel Pentium 4 / 2.0 GHz / 512	971	175	3
CPU Intel Pentium 4 / 2.0 GHz / 512	997	179	3
CPU Intel Pentium 4 / 2.4 GHz / 512	992	179	3
Процессор Celeron 1200MHz cache 256K	58	5	
Процессор Athlon XP 1800 MHz	89	5	
Процессор Pentium 4 2.4 GHz 512KB	202	5	
Материнские платы			
128 / 256 MB SDRAM, RIMM, DDR	186	19	2
512 / 1024 MB SDRAM, RIMM, DDR	112	36	2
Материн. плата Intel 128MB Original	22	5	
CANYON ON-426342, VIA PLE133	272	47	3
ME 6348, VIA PLE133 / Intel AGA	367	35	2
GEARUPTE AGA VIA PLE133, Video	322	38	3
CANYON ON-426342-3, Intel 585	320	41	3
ME 6348, VIA PLE133, Sound, AGP	329	41	3
ME 6348-4597, 6348 VIA PLE133, AGP	329	41	3
Athlon P4-2000 / 256MB / 128MB	351	85	3
ME 6348 / K8 / 256MB / 128MB	379	88	3
Athlon P4-2000 / 256MB / 128MB	400	72	3
DP-332, 815BA, Video, Sound	444	80	3
CANYON ON-426342-1, 815E, Sound	451	81	3
ALABASTRO P4MPV / AGP / 333 / 333	452	81	3
CANYON PEA BASE, Slot AGP, Sound	461	83	3
ME 6348 / K8 / 256MB / 128MB	481	87	3
ME 6348 / K8 / 256MB / 128MB	502	90	2
ME 6348 / K8 / 256MB / 128MB	567	114	2
ME 6348 / K8 / 256MB / 128MB	660	119	2
ME 6348 / K8 / 256MB / 128MB	770	125	2
ME 6348 / K8 / 256MB / 128MB	77	5	

Компьютер	ГРН	У.Е.	Код
Компьютеры на базе Intel Pentium			
AB Saba 3.7500V	88	5	
Жесткие диски IDE			
60-120GB / 4000 / 7200 RPM, Maxtor WD	402	81	3
Hard disk 40GB Diamond 4400rpm	780	5	
Maxtor Max 40GB Diamond 4400rpm	120	5	
Оптические диски			
CD-ROM 32x SAMSUNG / SONY	117	21	2
DVD 16x / 4x TASCAM / SAMSUNG	229	41	2
CD-ROM 40x / 48x / 48x / 48x / 48x / 48x	246	42	2
CD-ROM 40x / 48x / 48x / 48x / 48x / 48x	441	79	2
CD-ROM 40x / 48x / 48x / 48x / 48x / 48x	474	85	2
CD-ROM 40x / 48x / 48x / 48x / 48x / 48x	2108	385	2
CD-ROM 40x / 48x / 48x / 48x / 48x / 48x	32	5	
CD-ROM 40x / 48x / 48x / 48x / 48x / 48x	85	5	
Мат. модули			
Sound Card C-Media 8738 PC 4 канал	30	9	3
Creative SB 130 (CIBERO) ISA, PC	30	15	3
CREATIVE SB Live 5.1, Digital Out	189	34	3
AAIT 5.1 Sound Card, 5.1, Ext. USB	129	43	3
CREATIVE SB Audigy 5.1, DOL	361	85	3
CREATIVE SB Audigy 2.6.1	718	129	3
Видеокарты			
ATI All-in-Wonder 128MB D / 16MB	151	27	2
ATI Radeon 9000 32 / 128 MB D / 128 MB	184	33	2
DE View 8000 64mb / 78MB AGP	195	35	2
ATI Radeon 9000 32 / 128 MB D / 128 MB	474	85	2
ATI Radeon 9000 32 / 128 MB D / 128 MB	513	92	2
ATI Radeon 9000 32 / 128 MB D / 128 MB	513	92	2
ATI Radeon 9000 32 / 128 MB D / 128 MB	575	103	2
Мониторы			
17" 7000 / 7000 / 7000 / 7000 / 7000	815	144	2
17" 7000 / 7000 / 7000 / 7000 / 7000	892	158	2
17" 7000 / 7000 / 7000 / 7000 / 7000	971	174	2
17" 7000 / 7000 / 7000 / 7000 / 7000	1083	200	2
17" 7000 / 7000 / 7000 / 7000 / 7000	1703	310	2
17" 7000 / 7000 / 7000 / 7000 / 7000	2305	422	2
17" 7000 / 7000 / 7000 / 7000 / 7000	158	5	
Устройства ввода			
Компьютерная мышь 3-кнопка 3-кнопка	33	5	
Модемы			
Jet modem / Kewall / Kewall 56K	58	10	2
CPC 56K V90 K20 ext Vector	257	46	2
Сетевая карта 56K V90 Vector / 56K	262	47	2
Сетевая карта 56K V90 Vector / 56K	47	5	
Сетевые адаптеры			
Сетевая карта 56K V90 Vector / 56K	39	5	
Корпусы			
Корпус 350-350W ATX / ATX	61	11	2
Сетевая карта 56K V90 Vector / 56K	126	33	2
Корпус 350-350W ATX / ATX	59	5	
Компьютерная периферия			
Сетевые карты			
PCMCIA 3200 / 3200 / 3200	324	58	2
PCMCIA 3200 / 3200 / 3200	424	79	2
PCMCIA 3200 / 3200 / 3200	79	5	
Планшетные сканеры			
HP ScanJet 1200W A4 / 68	1222	219	2
Planer ScanJet 1150	217	3	
Сканеры			
Матрица / 3000 / 3000 / 3000	330	45	2
Planer / 3000 / 3000 / 3000	251	45	2
Матрица / 3000 / 3000 / 3000	311	54	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	353	64	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	361	65	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	411	74	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	422	76	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	461	87	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	468	88	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	468	88	2

Компьютер	ГРН	У.Е.	Код
Компьютеры на базе Intel Pentium			
HP ScanJet 1200W A4 / 68	1222	219	2
Planer ScanJet 1150	217	3	
Матрица / 3000 / 3000 / 3000	330	45	2
Planer / 3000 / 3000 / 3000	251	45	2
Матрица / 3000 / 3000 / 3000	311	54	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	353	64	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	361	65	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	411	74	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	422	76	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	461	87	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	468	88	2
3000 / 3000 / 3000 / 3000	468	88	2
Матричные принтеры (LPT)			
ARJOL 300-1000A	254	42	2
UPS ARJOL 1000A, 500 VA	250	45	3
UPS POWERSON 847 400V, 400V	250	45	3
UPS POWERSON 847 400V, 400V	272	49	3
UPS POWERSON 847 400V, 400V	389	55	3
ARCBACK UPS CS 320	355	55	2
ARCBACK UPS CS 475	355	55	2
ARCBACK UPS CS 300 (K8500)	372	67	2
ARCBACK UPS CS 300 (K8500)	438	79	2
UPS ARJOL 1100E, 1000 VA	522	94	2
ARCBACK UPS CS 400V, 400V	733	123	2
ARCBACK UPS CS 400V, 400V	818	147	2
UPS POWERSON 847 400V, 400V	855	154	2
UPS ARJOL 1000A	955	163	2
UPS POWERSON 847 400V, 400V	1127	203	2
UPS ARJOL 1000A	1211	247	2
UPS ARJOL 1000A	61	5	
Сетевые карты и сетевые адаптеры			
Матрица / 3000 / 3000 / 3000	18	5	
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Сетевые карты / 3000 / 3000 / 3000	22	4	2
Сетевые карты / 3000 / 3000 / 3000	279	58	2
Сетевые карты / 3000 / 3000 / 3000	21	5	
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Цифровые фотоаппараты			
Цифровые фотоаппараты Olympus CAMEDIA	100	5	
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ			
Операционные системы			
Windows XP / 65 / 85 / 85	65	85	3
Офисные программы			
Базы Базы MS Office	258	6	
УСЛУГИ			
Доставка и установка / 3000 / 3000 / 3000			
Доставка и установка / 3000 / 3000 / 3000	379	50	2
Доставка и установка / 3000 / 3000 / 3000	421	116	1
Доставка и установка / 3000 / 3000 / 3000	5484	1008	1
Печать / 3000 / 3000 / 3000			
Печать / 3000 / 3000 / 3000	1	0.25	1
Печать / 3000 / 3000 / 3000	3	0.48	1
Печать / 3000 / 3000 / 3000			
Печать / 3000 / 3000 / 3000	18	3	1
Печать / 3000 / 3000 / 3000	30	9	2
Печать / 3000 / 3000 / 3000	49	11	1
Печать / 3000 / 3000 / 3000	130	23	1
ВНИМАНИЕ!!!			
Недостающие номера «Мик»			
вы всегда можете приобрести			
в магазине «Сучасники»			
пр. Победы, 29 (метро «КПИ»)			
тел. 274-32-29			
Код Название фирмы			
1 ПТК (044-6488262, 6467185)	1		
2 Иксосoft (044-2464389)	2		
3 Корейфай (044-4510242)	3		
4 Мультифай (044-2470598, 2375186)	32		
5 СФ (044-2509761)	4		

Еженедельный «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №13 (71), 31.03.2003.
Тираж: 11 000. Цена договора.
Рег. свидельство: серия KB № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Курьерчик»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2003.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвин.
Главный редактор: Татьяна Кахановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Обозреватель: Василий Попов, Дмитрий Лисенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашико, Даниил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлинская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркоп.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров, Валентина Маркович-Кравченко.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Буковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можайев.
Сбыт: Лариса Остащенко, Елена Назарова.
Экспедитор: Анатолий Ключко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотошоп: ООО «Мир», тел.: (044) 247-4438.
Печать: Типография «Invest print», подразделение компании «Инвест-маркетинг» тел.: (044) 235-8401.

**НЕ ПРЯЧЬТЕСЬ
ОТ ПРОГРЕССА,
ПРОСИТЕ БОЛЬШЕ...**

Зайди на сайт-
конструктор:

www.MySite.com.ua

Сделай свой сайт,
посвященный любимой игре,
и участвуй в конкурсе:

"Лучший Сайт"

3 автора лучших сайтов
получат:

**Домен
com.ua**

+

**Dial-Up
на 1 месяц**

5 авторов, занявших
2-е место, получают:

**Домен
kiev.ua**

+

**Dial-Up
ночной на 1 месяц**

10 поощрительных
призов:

**Домен
org.ua**

+

**7 часов
Dial-Up**

Акция
проводится
при поддержке
интернет-провайдера:

Информационная
поддержка:

**МОЙ
КОМПЬЮТЕР**

**МОЙ
КОМПЬЮТЕР**



www.ColoCall.net

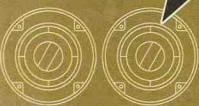
КОМПАНИЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Акелла

СОЗДАЙ СВОЮ МУЗЫКУ!

Хип-Хоп 4

ХИПХОП4



pc cd



Легко ли быть звездой хип-хопа? Сложно, но нет ничего невозможного, тем более что перед вами уникальнейшая программа Hip Hop 4 из популярной во всем мире серии eJay! Данное программное обеспечение (ПО) разработано с такой целью, что бы позволить пользователю создавать собственные композиции в таком популярном музыкальном направлении как Hip Hop. Так что, берите в руки Hip Hop 4 eJay и попытайтесь встать в один ряд с такими из-вестными реперами как Coolio и Eminem...



© 2003 "MultiTrade"
© 2002 "Akella"
© 2002 "Empire Interactive"
© 2002 "E-Jay"

Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд", www.multitrade.com.ua
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua