

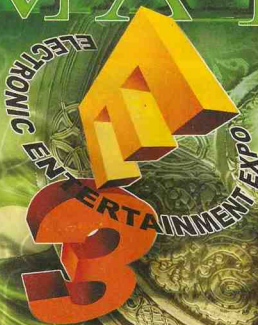
МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 21-22(79-80)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

2.06.2003

ENTER T H E MATRIX

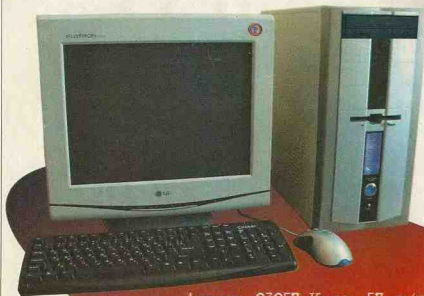


Он может стать твоим!

ATHLON 2000 XP
USB 2.0, LAN, DDR 256 Mb
HDD 400 Gb W1400EB

Mouse 2-but PS/2 A4 Tech WOP-75 оптическая
Color SVGA 17" LG F700B (T00-99) Flatron

Успей подписаться до 10 июня!
Копии квитанций принимаются
только в бумажном виде и
только до 1 июля!



Подпишись
на полгода
МОЙ
КОМПЬЮТЕР
Выиграй
компьютер

GIGANT

от компании
УКРКОМПЛЕКТ
www.gigant.com.ua
т. 206-47-44
459-38-04

Адрес: 03057 Киев-57, а/я 61.
Подписной индекс: 35327.
Стоимость подписки: 59 грн. 62 коп.



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подоба, 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.
- 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.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев	Житомир	Николоев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,	Горизонт (0412) 36-0582,	Ноу-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)	Приватно доставка	Истар (0692) 71-6219
Периодика* 228-6165	(05366) 2-5833	(филиалы во всех городах Крыма)
Днепропетровск	Луганск	Харьков
Меркурій (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

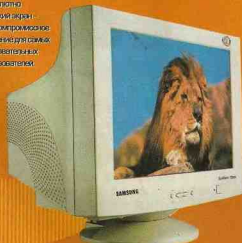
СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮНЯ»
ФИРМА

корисно

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

Samsung Syncmaster 755 DFX

Абсолютно
плоский экран –
бескомпромиссное
решение для самых
требовательных
пользователей



Диагональ экрана 17" (видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube

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

Список статей

1. Ефим БЕРКОВИЧ.
Элита Online, стр. 7.
2. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
WCG 2003, стр. 8.
3. Александр ГЛЮК.
Триединая выставка, стр. 9-11.
4. RINCEFIRE.
Hotel Giant, стр. 12-13.
5. Алексей LEPRECON.
Line of Sight – Vietnam, стр. 14-16.
Каталог фестиваля компьютерных игр
и игровой ярмарки «Игроград»
6. Том/Дос/КЕРТИС.
Enter The Matrix, стр. 33-35.
7. Дмитрий ЧИТАЛОВ.
F1 2002, стр. 36-37.
8. Владимир МАЛЬЧИКОВ.
Поиграй со мной, МК, стр. 38-39.
9. Кирилл ПОЛЯКОВ aka QARR.
Oddworld, стр. 40-41.
10. AlexanderAD, ***Thunder***.
Курс начинающего создателя игр, стр. 42-43.
11. Сергей Н. МИШКО.
Поток на поток, стр. 44.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Полным ходом идут приготовления к празднованию юбилея нашего города: поливальные машины моют асфальт до блеска, красятся ограды, а в Киевском Планетарии спешно достраивается портал, который перенесет вас на улицы Игрограда. С 5 по 8 июня ждем вас на игровом фестивале в честь трехлетия «Мика».

Наших бьют!

Компания **CDV Software Entertainment** выложила в Сеть демо-версию своей широко разрекламированной игры **Breed**, непосредственной разработкой которой занимается британская студия **Brat Design**. Если помните, данная игрушка является ярким представителем жанра *action*, в которой нам придется сражаться с инопланет-



ными захватчиками, покusiвшимися на свободу и суверенитет нашей родной планеты. Игроку предлагается выступить в роли генетически модифицированного суперсолдата, члена экипажа космического крейсера «Дар-

вина». Данный корабль — единственное, что осталось от военного флота землян, героически погибшего в орбитальных боях с армадами пришельцев. Разделавшись с космическим флотом, злобные зеленые человечки быстро уничтожили большую часть населения Земли, а тех, кто остался, согнали в концлагеря. Правда, ходят слухи, что где-то продолжает сражаться немногочисленное подполье. Однако его сил не хватает для того, чтобы противостоять военной машине пришельцев. Экипаж «Дарвина» совершает аварийную посадку посреди выжженной бластером пустыни в надежде взять реванш за поражение в космосе. Как нетрудно догадаться, основная роль в этой борьбе будет отведена именно вам. Суперсолдаты, они ведь на то и супер, чтобы в совершенстве владеть абсолютно всеми видами ручного оружия и боевой техники, до которой смогут добраться. То есть, вам придется не только отстреливать захватчиков из бластеров и пулеметов, но и давить их гусеницами танков и бронетранспортеров, бить по ним из различных видов тяжелых орудий, громить в воздухе, сходя за штурвалом трофейного самолета и т.д., и т.п. Ко-

роче говоря, для борьбы с космической разрозной все средства хороши. Игра создается на собственном движке под названием



Mercury, который поддерживает все современные новаторы и считается довольно перспективной технологией. Естественно, обещаны прекрасные спецэффекты и адекватный AI. Правда, в *Breed* разработчики делают упор не на интеллект противников, а на их количество, так что вряд ли имеет смысл ждать от ботов каких-то супертактических решений. А впрочем, мы уже сегодня можете сами оценить если не все, то многие преимущества и недостатки этой игруш-

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 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В ИЮНЕ 2003



1-Й ПРИЗ
ВИДЕОКАРТА InnoVision GeForce
FX 5200 128Mb DDR TV/ DVI RTL



2-Е ПРИЗЫ
CDRW Drive NEC NR-9300 48x/24x/48x
2048kb cache ATAPI IDE OEM

3-И ПРИЗЫ
Устройство памяти USB Flash Drive 32Mb

УКРКОМПЛЕКТ

г. КИЕВ ул. МАРШАЛА РЫБАЛКО 10/8,
тел. (044) 206-47-44, 459-38-04
www.gigant.com.ua



ки. Демо-версию Breed можно скачать с сайта 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/games/breed/>), Gamer's Hell (http://www.gamershell.com/news_BBreed_BBetaDemoV6.shtml) или Worthplaying (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=10730>). Размер — 143 Мб.

Гоблин и его «Фанаты»

Компания 1С объявила о поступлении в продажу игры **Фанаты: Штурм над Европой**, которая является локализацией интересной и необычной игры **Hooligans: Storm over Europe**, разработанной ком-



паний **Darxabre**. В этой игре нам предстоит стать главарем группировки футбольных фанатов и заниматься беспределом на стадионах и улицах различных европейских городов. «Сделай свою группировку самой известной в Европе. Командуй своим войском, управляй ресурсами, разрабатывай стратегии и мочи всех противников без разбору. Короче: Покажи Европе, что такое настоящий хаос!» В принципе, я думаю, нет смысла расписывать здесь все прелести игры, так как в свое время она уже привлекла к себе внимание своей необычной идеей и незаурядным геймплеем. Но в локализованной версии вас ждет еще один сюрприз. Переводом игры занимался Дмитрий Пучков, более известный в геймерских (и не только) кругах под ником Гоблин. Я думаю, найдется немного людей, не знакомых с его работами как в области локализации игр, так и переводов художественных фильмов. Так что если вы любите футбол, беспредел и переводы Гоблина, то эта игра для вас.

Место под лунной

А тем временем, компания **Bethesda Softworks** завершила работу над вторым add-on'ом к культовой ролевой игре **The Elder Scrolls III: Morrowind** — **The Elder Scrolls III: Bloodmoon**. Согласно заявлениям разработчиков и отзывам тех, кому уже посчастливилось увидеть «Кровавую луну» в действии (речь идет о сотрудниках западных игровых сайтов и счастливицах, увидевших игру на E3), геймплей второго add-on'а кардинальным образом отличается от оригинальной игры. Действие Bloodmoon будет происходить на гигантском острове **Solsheim**, размеры которого почти не уступают территории Вандерфелла. **Solsheim** — самая северная провинция империи, а значит, вместо дождей и

туманов нам будут досажать снегопады и метели. Как и во всяком add-on'е, в «Кровавой луне» нас ждет множество приятных



новшеств. Так, на просторах **Solsheim'a** нам встретятся ледяные тропли, полирные волки, медведи и таинственные монстры, скрывающиеся под именами **ice minions** и **spriggans**. Но цветом bestiaria будут, безусловно, оборотни. Именно они и стали настоящим бичом шахтеров, живущих и работающих на просторах **Solsheim'a**. Наш же герой прибывает на остров с поручением разобраться в ситуации и, как обычно, наказать кого попало. Что это значит?

Дело в том, что вы можете отыгрывать «хорошего парня», спасающего несчастных шахтеров от кровожадных монстров и проливающего свет на древние пророчества и проклятия, тянущиеся над злосчастным островом. А можете, наоборот, самому стать оборотнем, тем самым открыв для себя совершенно новый сюжетный поворот и абсолютно новый вид геймплея. Причем разработчики утверждают, что обе сюжетные ветки одинаково интересны и самобытны.



Так что выбор за вами. Здесь следует вспомнить, что первый add-on к **Morrowind'u** — **The Elder Scrolls III: Tribunal** — обладал намного более интересной и стройной сюжетной линией, чем оригинальная игра, не говоря уже о множестве разнообразных побочных квестов. Если в **Bloodmoon** разработчики продолжили эту добрую традицию, то путешествие по миру «Кровавой луны» принесет множество незабываемых часов как поклонникам серии **The Elder Scrolls**, так и любителям ролевых игр вообще. Напоследок хочется напомнить, что **Bloodmoon**, подобно **Tribunal'u**, рассчитан на прокачанного героя, так что те из вас, кто сохранил сейвы из предыдущих частей игры, окажутся в более выгодном положении. **The Elder Scrolls III: Bloodmoon** должна появиться в продаже уже в начале июня этого года. Ждем с нетерпением.

Отец-терминатор

Компания **Senega** на днях сообщила широкой игровой общественности о том, что релиз хоррор-экшено **Shade: Wrath of Angels** переносится на 2004 год. Более точная дата выхода, равно как и причины отсрочки релиза, пока что хранятся в тайне. Игра **Shade: Wrath of Angels** создается совместными усилиями компаний чешских разработчиков **Black Element Software** и **Bohemia Interactive** и повествует о приключениях некоего священника, который по заданию Ватикана прибывает в небольшую европейскую деревушку для расследования происходящих в ней загадочных событий. Прибыв на место, наш герой быстро понимает, что ему придется иметь дело с потусторонним злом, ищущим пути в наш мир. Бравый святой отец, быстро сориентировавшись в ситуации, приходит к выводу, что врага лучше бить на его



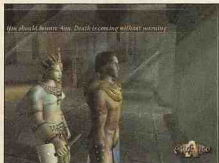
территории, и отправляется в средневековые (захватив с собой солидный арсенал автоматического оружия), а затем и в Мир Теней. Всего в игре будет пятьдесят уровней, на протяжении которых вам придется сражаться с нечистью и решать замысловатые головоломки в средневековом городе, замке тапплеров, в заполненных нежитью рудниках, проклятой деревне и прочих мрачных и опасных местах. В роли врагов выступит нечисть всех времен и народов, начиная от мушкетеров и заканчивая особо злобными и сильными демонами. Самый же Плохой Порень будет настолько древним и ужасным, что сам Князь Тьмы по сравнению с ним покажется не более, чем мелким пакостником. Несмотря на то, что игра относится к жанру **action/adventure**, разработчики обещают нам все составляющие качественного хоррора, а именно: мрачные темные уровни, «давящую» атмосферу, соответствующее моменту музыкальное сопровождение и т.д. и т.п. Короче, обещают, что будет страшно. Хочется верить...

Вожди Атлантиды

Молодая чешская компания **Lonely Cat Games** начала работы над игрой **Atlantica**, действие которой перенесет нас, ни много ни мало, в легендарную Атлантиду. Игра относится к жанру **action/adventure** и повествует о жизни и приключениях храмового воина **Ана**, роль которого нам с вами, собственно, и придется сыграть. Начали разработчики издавала, а именно с самого сотворения мира. Два мо-



гущевенных бога правили тогда на Земле, а атланты были любимым их народом. Но что-то, как обычно, пошло не так, и во вспыхнувшей войне один из богов убил другого. Убил, но, видимо, не до конца, ибо



вскоре появилось пророчество, что Поверженный вернется в мир, и тогда всем, кто поклонялся его противнику, мало не покажется. Но наш герой ничего об этом не знал, ибо несмотря на то, что он служил при хроне, древние свитки не читал и теологией особо не увлекался. Но так уж получилось, что именно ему досталась ведущая роль в трагических событиях, связанных с возвращением Поверженного. Разработчики обещают нам запутанный и глубоко проработанный сюжет, в котором найдется место «теневой» борьбе различных фракций и группировок, разговорам жрецов, тайным обществам, повесам религиозным культам и т.д., и т.п. Добавьте к этому еще и нелинейность — очень часто именно от вашего выбора будет зависеть, как именно сложится ситуация в тот или иной момент. Но основное время (ведь перед нами все-таки экшен) Ану придется сражаться с многочисленными противниками. Разработчики подготовили для нас огромный арсенал, с помощью которого герой будет скуршовать своих противников. Оружие в игре подразделяется на несколько групп. Во-первых, *Human Weapon* — в эту категорию входит обычное оружие, стоящее на вооружении армии атлантов, т.е. всевозможные ножи, мечи, топоры, колья и т.д. Во-вторых, *Experimental Weapons* — как ясно из названия, в ходе игры мы полу-



чим доступ к экспериментальному оружию. Оказывается, атлантские оружейники уже в те времена знали порохи и пытались создать огнестрельное оружие. Так что в игре у нас будет возможность пострелять из стилизованных мушкетеров, пистолетов и даже огнеметов. В третьих, *Bandit Weapon*. Преступный мир Атлантиды явно тяготеет к мажоритарному отравленному оружию. Ножи и дробитки пле-

нов преступных группировок в 90% случаев смазаны сильнодействующим ядом. Самым же мощным оружием в игре будет *Nobility Weapons*. Именно с ним мы выйдем на бой с самыми сильными соперниками. Чего стоят одни только названия: *Axe of Doom* и *Sword of Destruction*. Против этого оружия не устоят даже боги! В общем, на сегодняшний день проект *Lonely Cat Games* выглядит очень интересно. Посмотрим, как разработчикам удастся реализовать свои замыслы на практике.

Мар по крови

На днях открылся официальный сайт игры **The Bloody Magic**, разрабатываемой российской компанией **Sky Fallen Entertainment**. Данный проект уже довольно долго находится «под крылом» компании **1C**, но никаких подробных сведений о нем до сих пор в Сети не появлялось. И вот, после показа игры на E3 наконец-то стали известны кое-какие подробности. Итак, нас ожидает



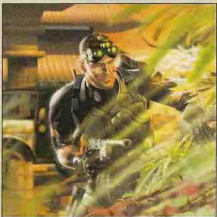
трехмерная RPG с видом от третьего лица, действие которой будет происходить в фантастическом мире. «Бессмертный» по имени Модо в наказание за свои преступления был выслан из мира Абсолюта (королевства после-жизни), дабы прожить обычную жизнь на Земле. Ослабленный унижением, ставший теперь простым смертным, Модо полон решимости не только вернуть себе свою прежнюю силу, но и стать достаточно могущественным: он задумал уничтожить всю Землю, место своего заключения, чтобы с ним никогда больше не смогли так подло поступить. Герой нашей истории должен выбрать: остановить отвратительные планы Модо и в конце концов уничтожить его или же помочь ему в нелепой задаче разрушения Земли. Такова предстория игры, из которой мы можем понять, что у нас будет возможность сыграть как доброго, так и злого... мага. До-да, ребята из *Sky Fallen* явно предпочитают сверхъестественные силы верному мечу. Но, ограничив нас в выборе класса персонажа, разработчики дают довольно широкий выбор специализации. Всего в игре будет целых десять школ магии, каждая из которых обладает своими сильными и слабыми сторонами. Но и этого разработчикам показалось мало. Нам дадут возможность комбинировать различные заклинания, создавая все более и более мощные. Несмотря на то, что основная задача игры понятна буквально с первых минут — вам нужно либо остановить Модо, либо помочь ему уничтожить мир — путь к этой цели труден и извилист.

Обещано огромное количество различных поворотов сюжета, множество колоритных персонажей, которые могут ошарашить вас квестом или даже присоединиться к главному герою, красивые бои в реальном времени и черный юмор.

Как вы могли заметить, в последнее время большинство ролевых игр не поддерживают мультиплеер. *The Bloody Magic* будет приятным исключением. Разработчики очень серьезно относятся к сетевому режиму. На сегодняшний день заявлены кооператив, причем сценарий в данном случае будет сильно отличаться от сценария сингловой кампании, и дуэли, в которых два мага смогут выяснять отношения друг с другом на специальной арене. Кроме того, планируются онлайн-сервисы, а именно: создание кланов, поиск игроков со сравнимым мастерством для разнообразных онлайн-матчей сражений и онлайн-овый рынок, где можно будет продавать и покупать редкие игровые вещи. Более подробно информацию об этой, более сомнительной, интересной и неординарной игре, ищите на недавно открывшемся официальном сайте: <http://www.thebloodymagic.com>.

Сюрпризы Пандоры

Компания **Ubi Soft Entertainment** анонсировала продолжение популярного «шпионского» шутера **Splinter Cell**, которое будет носить имя **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Разработчики заявили, что в игре мы найдем все самое лучшее из того, что было в предыдущей части. Из нововведений на сегодняшний день называют наличие многопользовательского режима и еще больший акцент на реалистичность. И если со вторым все понятно — stealth-шутером реализм еще как будто никогда не мешал, то



о мультиплеере пока что ничего толком не известно. Большинство западных ресурсов сходятся во мнении, что в игру будет добавлен кооперативный режим, однако никаких официальных заявлений на этот счет не поступало. И еще один интересный момент: имя *Тома Кланса* в связи с этим проектом не упоминалось ни разу. Значит ли это, что сюжет будет писать кто-нибудь другой? К сожалению, и это пока что не известно. Будем ждать новых открытий разработчиков. Следите за новостями.

Ефим БЕРКОВИЧ

ЭЛИТА Online

Сегодня мы продолжаем рассказ о новом игровом онлайн-проекте «Элита». Прежде всего надо отметить общую тенденцию — за последнее время весь мир, и Украину в том числе, поразило нашествие различных онлайн-игр. В принципе, это вполне понятно, играть просто с компьютером или с друзьями по сети из клуба уже

название нужного мира и точку, куда он хочет попасть (но она всегда находится рядом с другим мунгейтом).

Впрочем, небольшая разница в картах все-таки существует. В двух мирах порталы стоят между городами, а в третьем — в районах храмов. У тех же, кто не хочет лишний раз бегать к публичному мунгейту, всегда остается возможность перемещаться по специальным рунам. Для этого нужно хоть раз побывать в точке, куда потом хочешь попасть. Затем берем новую руну и при помощи специального заклинания маркируем ее. Все... Теперь достаточно будет произнести другое заклинание, и вы — на месте. Для тех же, кому трех миров мало, есть еще один — четвертый. Но про него мы расскажем позже.

Еще одна очень, на мой взгляд, интересная возможность мира «Элиты» — это самостоятельная постройка своего дома. Такого раньше еще не было. Представьте себе, покупаете вы специальный инструмент у архитектора и идете на выбранную вами строительную площадку. Потом начинаете аккуратно, кирпичиком строить ваше новое жилище. Причем возможно практически все. Не хотите, к примеру, ходить по лестницам? Пожалуйста, поставьте вместо них телепортеры. Или вам надоело, что

топли, из которого вы куете предмет, тем больше эта оружие наносит магического, а не физического дмажага. Во-вторых, у каждого оружия есть специальные дополнительные удары. Всего таких ударов 13. На одном оружии их всегда два: первичное (можно активизировать при 70% умения) и вторичное (используется при 90% умения). Причем, для применения спецударов понадобится от 20 до 35 единиц маны. Среди них следует выделить особенно интересные.

- ✓ **Disarm** — позволяет выбить у противника оружие из рук.
- ✓ **Paralyzing Blow** — на несколько секунд парализует противника.
- ✓ **Dismount** — выбивает неездника из седла.
- ✓ **Armor Ignore** — при ударе не учитывается armor-класс брони противника.
- ✓ **Shadow Strike** — позволяет ударить противника, не покидая режима невидимости.

Кстати, последний спецудар — очень удачная вещь для воров, по крайней мере, на мой взгляд. Причем, нет ни одного вида оружия, у которого сочетание этих абилок было бы одинаковым. То есть, при всем богатстве выбора вооружения на «Элите», все оно действительно разное по способу его применения, а также по тому, какому чару, когда и против кого его стоит использовать. И если, к примеру, против хорошо бронированного воина есть смысл использовать Armor Ignore, то против не носящего брони мага, ско-



не так интересно. А вот продемонстрировать все свои умения игрокам со всех краев земли гораздо приятнее. Но, к моему большому сожалению, зарубежные игры нам практически недоступны. Тут сыграла свою роль и скорость коннекта (чем дальше сервер, тем она меньше), и то, что буржуа, как ни странно, общаются не на русском языке ☹. Поэтому большинство из тех, кто уже начал играть, продолжает играть именно на украинских серверах.

Продолжая рассказ об «Элите онлайн» скажем, что она отличается от других похожих проектов, в первую очередь, прекрасным трехмерным клиентом. Как ни крути, но время 2D-игр постепенно отходит в прошлое, и именно трехмерная графика делает этот мир непохожим на все остальные.

Что же там есть нового? Ну во-первых, мир «Элиты» гораздо больше, чем остальные миры онлайн-игр похожей направленности. Он состоит как бы из трех параллельных пространств, причем все три имеют одну и ту же карту, но все-таки отличаются своими законами. Средний мир, в принципе, достаточно стандартный. То есть в нем есть города, защищаемые специальными гвардиями. Путь в них убийцам закрыт. Верхний мир вообще запрещает уничтожать других игроков. То есть там нападение на живого человека запрещено на уровне сервера. Нижний мир. В нем нет никаких законов. Все города без охраны, и можно убивать кого угодно и где угодно. Перемещение между мирами осуществляется через специальные телепортеры — мунгейты. Заходя в такой портал, человек выбирает

Еще одна очень, на мой взгляд, интересная возможность мира «Элиты» — это самостоятельная постройка своего дома. Такого раньше еще не было. Представьте себе, покупаете вы специальный инструмент у архитектора и идете на выбранную вами строительную площадку. Потом начинаете аккуратно, кирпичиком строить ваше новое жилище. Причем возможно практически все. Не хотите, к примеру, ходить по лестницам? Пожалуйста, поставьте вместо них телепортеры. Или вам надоело, что кто-то все время заглядывает вам в окна? Обойдемся и без них. Единственное, что может сдерживать полет вашей фантазии — это наличие денег. Ведь каждый новый предмет увеличивает стоимость жилища. Те же, кому не хочется заниматься этим, на мой взгляд, интересным делом, смогут выбрать себе сразу готовый проект здания.

Ну и еще одно отличие. Как известно, одна из самых сложных вещей в играх — баланс между различными видами оружия. Точнее, даже не баланс, а то, что, несмотря на все разнообразие видов, все они уж слишком похожи. А все, естественно, пытаются носить самое лучшее. Различия только в скорости удара и величине наносимых повреждений, в принципе, ничего не решают. Но всегда существует оптимальное оружие. В «Элите» этот вопрос практически решен. Начнем с того, что оружие можно делать из различных материалов. Причем, чем ценнее ма-



рее всего, придется Paralyzing Blow. Ну а тоже умение выбить оружие из рук врага не понадобится, если вы играете против монстра, который его никогда не насил. Так что теперь для хорошего боя всегда придется носить с собой несколько разных видов оружия. Впрочем, убедитесь сами. Заходите поскорее на <http://www.elite.uct.ua>, читайте условия подключения — и вперед. Вос ждет новый и очень увлекательный мир.

В этом выпуске «Спортивных новостей» — премьера документального фильма известного спортсмена и режисера Зеленого, а так же правила отборочного турнира и ответы на часто задаваемые вопросы. Смотрите, читайте, играйте и выигрывайте. И не забывайте, что самые оперативные репортажи вы сможете найти только в наших «Новинках».

Дмитрий АМПИЛГОВ

WCG 2003
WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Несмотря на то, что третий Кубок Украины приближается семимильными шагами, в киберспортивной среде вокруг этого события наблюдается некое затишье. Очень вяло, как обычно, происходит регистрация. Оно и понятно: срок регистрации по старой привычке все равно подвинут вперед @, вот спортсмены и тянут, чтобы зарегистрироваться в самый последний момент, выбрав то «место под солнцем», где серьезных противников будет поменьше.

Даже редкие втрески с правилами соревнований не могут прервать штиль. Немного взбудоражила геймерские умы новость о том, что можно подавать заявки на соревнования по нескольким играм одновременно, однако вскоре пришло опровержение. Для искоренения неразберихи и упрощения проведения соревнований решено было разрешать регистрацию всего на одну игру. Достаточно логично, как бы мне. В конце концов, «вундеркинды», умеющих хорошо играть в несколько игр одновременно, у нас не так много. И жертвовать расписанием турнира ради них, думаю, совсем не стоит.

В общем, как раз то время, когда можно поностальгировать, вспомнить прошлогодний Дэйжон. Есть и повод. И повод этот — дело рук небезызвестного в киберспортивных кругах Green-Jek'a. Чтобы не повторяться, а о Жене мы уже писали, скажу лишь одно: его список в WCG 2001 на данный момент скопало более сорока тысяч человек по всему миру. Так вот, совсем недавно Евгений презентовал киберспортивную общественности свою последнюю работу — ролик с финала World Cyber Games 2002, находится он по адресу <http://allgames.com.ua/?cmt=6021+pri>. Размер — 51 мегабайт, для просмотра

ра необходим DivX 5.05. Работа очень качественная и интересная. В пятиминутном ролике вы сможете увидеть парк, о котором мы писали в прошлом году, обитель геймеров, игровые зоны, собственно, бои и награждение. Пристальное внимание уделено российским киберспортсменам, для которых прошлый финал стал воистину триумфальным. На пленку запечатлены победы M19 и ASUSJun-kindc58. Не обойден вниманием, однако, и все остальные чемпионы и наши геймеры. За первые два дня ролик скачали уже более 3000 человек. Отзывы — очень хорошие. Уже появились зеркала на cyberfight.ru, apl.ru, planetquake3.com и esreality.com. По задумке создателя, за ролик должен последовать полнометражный фильм, однако его создание связано с рядом серьезных проблем. Так что о времени его релиза пока не сообщается. Также отдельным роликом вниманию «зрителей» доступен ряд интервью с различными участниками WCG 2002, среди коих найдется немало интересных личностей: Мила Масина (Samsung), Sujoy Roy (ESReality), c58ld1mann, Termina

toR4p, Hirling, VoGGNirvana, HR.xc6.p.a.c, HR.xc6.zeD, M19 и многие, многие другие.

В следующем номере мы подробнее остановимся на правилах, пока же публикуем FAQ с официального сайта Кубка Украины www.wcg.com.ua. Предельно простой на первый взгляд, он, тем не менее, ответит на очень важные вопросы и

прояснит много спорных и непонятных моментов.

✓ Почему на сайте нет списка уже зарегистрировавшихся игроков и команд?

Получить список зарегистрировавшихся игроков, команд и клубов можно в разделе «Отборочные игры» на нашем сайте (www.wcg.com.ua/preliminary), указав название игры и город (для игроков и команд) или только город (для клубов).

✓ Согласно правилам можно регистрироваться на несколько игр сразу. Это действительно так?

Действительно, согласно правилам можно регистрироваться на несколько игр сразу. Однако, это влечет за собой ряд проблем с организацией проведения отборочных игр, и с 21 мая организаторы чемпионата не допускают регистрации на несколько игр одновременно. Игрокам, имеющим двойную регистрацию, будет розслано предложение выбрать только одну игру. На финал в Корею регистрироваться на несколько игр сразу ЗАПРЕЩЕНО.

✓ А если мне нет 16 лет, что при регистрации написать в поле «Документ, удостоверяющий личность»?

Указать название и серию любого другого документа, который вы можете предъявить для удостоверения личности (например, свидетельство о рождении). Не забудьте взять этот документ с собой на отборочные игры!

✓ Если я хочу играть в Донецке, а сам я из Киева, какой указывать контактный телефон?

В этом случае указывайте телефон, по которому вас можно найти. Город проживания значения не имеет. Главное, чтобы вы жили в Украине.

✓ Игрок 1990 г.р., принимающий участие в региональных отборочных, приносит «левое» свидетельство о рождении и играет. Команда успешно продвигается дальше, в каком месте произойдет подробное выяснение личности игрока? Насколько реально без конфликтов договориться об его официальном участии в играх при ПОЛНОМ согласии родителей?

К сожалению, правилами это не предусмотрено. Последствия могут быть самыми разными, от дисквалификации этого игрока до отстранения от игр всей команды, поэтому лучше не рисковать.

✓ В прошлом году возникла заминка, когда обнаружили, что один наш игрок по национальности не украинец. Что необходимо в настоящий момент, прописка или проживание в Украине?

В чемпионате имеют право участвовать только граждане Украины. Прописка значения не имеет.





Наши агенты побывали на крупнейшей в игростроительной индустрии выставке. Что нас ждет в ближайшее время, куда движется гейминдустрия, какие новые строения появятся в нашем городе — все это вы можете узнать, прочитав рапорт агента Александра Глюка.

Александр ГЛЮК

ТРИЕДИНАЯ ВЫСТАВКА

Вот и закончилась очередная выставка **E3**, как большинство из вас, конечно, знает, она проходила в Лос-Анджелесе с **13 по 16 мая** этого года. И как обычно, агентам нашего Департамента не удалось побывать на этом грандиозном мероприятии. Деньги, выделенные на билеты, Ранд спустил в квартале эротических игр, аргументируя свои похождения поисками новой секретарши. Трансконтинентальный лайнер, в прошлом году подорванный ДЗБР рабочими Ленинской кузницы, Талер разобрал на запчасти и отправил бондеролями в родную Воркуту (никто даже не пытается понять, для чего он это сделал, так как большинство действий Кирилла, как правило, не поддаются логическому объяснению). А баки единственного исправного истребителя опустошил мучающийся похмельем Кертис. Таким образом, нам снова приходится пользоваться материалами интернет-ресурсов, сотрудников которых посчастливилось побывать на этом грандиозном игровом шоу.

Нездоровые тенденции

Первые строки обзоров и отчетов, которые вы можете найти в Интернете, не вдохнут свежую струю оптимизма в души поклонников PC-игр. Большая часть проектов, представленных на E3, создается для «консольного нового поколения», а именно PlayStation 2, X-box и Game Boy Advance. Что же это такое? Неужели мрачные прогнозы, которыми уже несколько лет пугают нас фанаты приставочных игр, начинают сбываться? Неужели мы наблюдаем начало конца компьютерных игр и PC, неужели мы стали свидетелями как игровая платформа действительно умирает? Не хочется казаться излишне пессимистичным, но слишком уж многие факты указывают именно на это. Игр, разрабатываемых исключительно для PC, становится все меньше и меньше. В лучшем случае, нас ожидают мультиплатформенные проекты, а многие компании, ранее создававшие игры для ПК, перекленились на рынок консолей.

Между прочим, с недавних пор не только западные, но и российские разработчики начали поглядывать в сторону приставочных игр. Первой ласточкой стала известная московская компания «Акселл», работающая в данный момент сразу над двумя мультиплатформенными проектами — **Axel Rage** и **Pirates of Caribbean**. Вто-

рой, как многие из вас знают, пришел на смену «Корсарам 2», причем пережидение явно не пошло на пользу игре.

Правда, наблюдается и обратная тенденция. Такие «монстры» мира игровых приставок, как **Konami**, **Capcom** и некоторые другие, усиленно портируют свои проекты на PC, давая нам возможность познакомиться с играми, давно ставшими хитами на PlayStation 2. Думаю, что многие из тех, кто познакомился с **Silent Hill**, **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy**, благодарны разработчикам за такую политику.

И все же количество PC-шных компаний, уходящих с привычного для них рынка, немного больше, чем «приставочников», пытающихся утвердиться в мире компьютерных игр. Но несмотря на то что, мы думаем, что паниковать рано. Тех, кто вышел в крововых коридорах Doom'a и пересек выжженные ядерными взрывами пустыни Fallout'a, так просто с толку не собьешь! И так как сотрудники ДЗБР свято верят, что все неприятности — явление временное, и PC-игры еще себя покажут, то в этом обзоре мы коснемся исключительно тех проектов, которые рано или поздно доберутся до экранов наших мониторов.

Возвращение злобного ботаника

Несомненно, одним из самых громких PC-проектов, представленных на E3, было продолжение приключений Гордона Фримана — **Half Life 2**. Упомянутое название, согласитесь, не оставит равнодушным ни одного любителя 3D-шутеров. Действие второй части этого бессмертного бестселлера будет происходить спустя некоторое время после окончания событий первой половины игры. Вопреки всем ожиданиям, разработчики не стали раздвигать все перипетии сюжета, ограничившись заявлениями о том, что они прилагодят все силы для того, чтобы не только сохранить, но и значительно усугубить атмосферу первой части. NPC станут более «живыми», и гибель друзей Гордона будет восприниматься игроком как потеря реальных товарищей по оружию. Действие игры разворачивается как в уже знакомых нам коридорах научного комплекса **Black Mesa**, так и за его пределами — в небольшом городке под кодовым названием

City 17. Архитектура города привлекла особое внимание тех, кому посчастливилось видеть представленную на выставке демку. Привычные современные здания соседствуют в нем с футуристическими строениями непонятного назначения. Что это все может значить и что вообще за город окружает суперсекретный научный комплекс, к сожалению, до сих пор остается загадкой.

Но если в сюжетной линии **Half Life 2** остается много белых пятен, то технологическая часть игры была продемонстрирована на все сто. Обозреватели сайта **Gamespot** (<http://www.gamespot.com>) в своем отчете не устояли перед дилеммой новому движку **Valve**. Графика игры и анимация персонажей, по их словам, находится на высочай-



шем уровне. Мимика NPC проработана настолько детально, что создается впечатление, будто перед тобой действительно живой человек. В общем, «живые» персонажи всегда были отличительной чертой **Half Life**, и очень приятно, что разработчики не отступают от своих принципов.

Но ближе к телу! То есть к игре. Ведь **Half Life** — все-таки шутер, а ведь ничто так не радует поклонника игр этого жанра, как возможность нанести игровому миру как можно большее количество увечий. Так вот, возразите: господа дестроеры, в **Half Life 2** вы найдете огромное количество обь-



ектов, которые можно будет разрушить до основания. В качестве примера журналист-

ты Gamespot'a приводят следующий момент: Гордон Фримен уничтожает деревянный пирс вместе с заседаниями на нем противниками. Кстати, о врагах — куда же без них! Как и в первой части игры, ваши противники будут брать интеллектом, а не количеством. Чтобы защититься от ваших выстрелов, монстры активно используют предметы интерьера, они грамотно выбирают места засад, неожиданно атакуют оттуда, откуда вы их ждете меньше всего. В общем, AI должен порадовать поклонников первой части игры.

После демонстрации игры на E3 очень многие западные, да и наши сайты стали называть Half Life 2 главным противником Doom 3 в «битве гигантов». Будем надеяться, их их прогнозы оправдаются, и мы станем свидетелями действительно достойной схватки.

Не упомянуть о **третьем Doom'e** было бы просто не красиво, тем более, что лично я жду эту игру с нетерпением. Да и выклянченный нами ролик [один из тех, что демонстрировался на E3] еще раз доказал, что Doom жив, и он к нам возвращается. Пускай обновленным и перерожденным, пускай с несколькими смещенными акцентами, но все-таки это ОН. Великий и Ужасный ©. Рассказываю о сюжете и графике последнего творения id и здесь не стану, так как те, что следят за разработкой игры, все знают и сами. А тем, кто заранее записал третий Doom в отстой, мои восторги только испортят пиццероение.

3DO не сдастся!

После громкого провала Might and Magic IX и, мягко говоря, не слишком удачных Heroes of Might and Magic IV, многие пророчили компании **3DO** бесславный конец. Появляющиеся время от времени в Сети отчеты о финансовых потерях корпорации и проводимых в ней массовых увольнений



только подтверждали эти печальные прогнозы. И вот неожиданно для всех 3DO анонсировала новую игру, идея которой не имела ничего общего с теми продуктами, которые она выпускала ранее. **Four Horsemen of Apocalypse** предлагает нам забыть о Героях, Мечах и Магии и окунуться в мрачную атмосферу мегалополиса, в ужасах ожидающего Апокалипсиса. В этой игре вам придется выступить в роли подлого ангела (согласно другой версии — ангела Саветы Абaddonа (Abaddon), пришедшего на Землю, дабы защитить ее от нашествия адских полчищ. Для того, чтобы противостоять

могучему противнику, вам нужно будет отыскать и привлечь на свою сторону трех Избранных, которыми волею судеб оказываются киллер, проститутка и продажный политик. Несмотря на то, что при желании



в сюжете игры можно обнаружить множество являю [у тех, кто хоть бы поверхностно интересовался христианской мифологией, «ангел Саветы Абaddon» не может вызвать ничего, кроме улыбки], общая идея выглядит довольно внушительно. А уже первые скриншоты и концепт-арты наглядно показали, что поклонникам horror'a стоит обратить внимание на этот проект. Улицы темного города, полуразрушенные здания, церковь, с потолка которой свисают тела замученных священников, — все это выглядит настолько впечатляюще, что поневоле начинаешь верить во все происходящее на экране. И заметьте, я сужу только по статичным картинкам, а как же это будет выглядеть в динамике! Да, действительно, как?

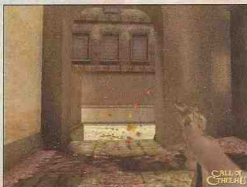
К сожалению, отзывы журналистов об этой игре не столь восторженные, как о Half Life 2. С одной стороны, отмечается прекрасно созданная мрачная атмосфера. А также огромное количество оружия, которым мастерски орудует главный герой: у нас будет возможность как отстреливать противников из различных «стволов», так и рубить их на части при помощи мечей, сабель, топоров и прочих инструментов убийства. К тому же, не следует забывать, что Abaddon — сверхъестественное существо, а значит, ему подвластна магия. Правда, насколько она будет эффективна, пока что до конца не понятно. Но наряду с этим отмечается, что игра еще «сыровата» и делать какие-либо определенные выводы просто рано. Что ж, пожелаем удачи ребятам из 3DO. Если им удастся достойно реализовать все свои замыслы, мы имеем шанс увидеть действительно интересный и необыкновенный продукт.

«Зов Ктулху»

И если уж речь зашла о horror'e, то я просто не могу пройти мимо проекта английской студии **Head First Productions — Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Я слежу за разработкой этой игры буквально со дня анонса, и с появлением каждой новой подробности мне все больше и больше кажется, что нас ждет нас-

тоящий шедевр. Сюжет игры был навеян разработчиками рассказами одного из родоначальников жанра horror в литературе — **Гаварда Лавкрафта**. Произведения Лавкрафта отличались от большинства рассказов и романов других писателей тем, что он уделял особое внимание созданию вокруг главного героя мрачной, дающей атмосферу, а не выдумыванию выпрыгивающих из-за угла монстров. Тот факт, что сам писатель был, мягко говоря, психически неуравновешенным человеком и, по официальной версии, закончил свою жизнь в психиатрической (по неофициальной, он жив до сих пор), тоже налагал свой отпечаток на его произведения, выделяя их из общей массы. В общем, рассказывать о творчестве Лавкрафта, равно, как и пересказывать сюжеты его рассказов, — занятие крайне небогатое. Их надо читать. Ребята из Head First читали. Читали, судя по всему, много, иначе их просто бы не посетила идея создания ТАКОЙ игры.

Call of Cthulhu можно отнести к жанру horror/adventure, с видом от первого ли-



ца. Экшен (а именно уничтожение монстров при помощи огнестрельного оружия и подручных средств) тоже будет присутствовать, но это не доминирующий аспект игры. Главный герой, случайно активировавший машину времени, найденный им в загадочном



особняке, в котором, похоже, творили свои темные дела последователи древнего кровавого культа, попадает в двадцатые годы прошлого столетия в маленький приморский городок Архем (тем, кто читал Лавкрафта, это название скажет очень много). Именно здесь нам и предстоит распутать сложный клубок интриг и заговоров, познакомиться с Древними и их последователями и попытаться выжить, сохранив при этом

хотя бы остатки рассудка. Сюжет игры полностью линейный, ведь основной задачей разработчиков является погружение нас в таинственную атмосферу мистического приключения. Однако скучать не придется. Сюжетные повороты настолько интересны и разнообразны, а темные подворотни и улицы города такие загадочные и пугающие, что у вас просто не будет времени думать о чем-либо, кроме спасения собственной шкуры. А для этого придется сделать очень и очень многое. Как уже было известно ранее, помимо «джентльменского набора» hatgog-игр — темных уровней, игры света и тени, нагнетающей атмосферу музыки, — разработчики реализуют галлюцинации, которые со временем начнут одолевать главного героя. Причем уже сейчас этот эффект выглядит настолько впечатляюще, что с трудом удается различить, происходит это на самом деле или перед нами не более чем игра не в меру разыгравшегося воображения главного героя. Вообще, все эффекты, призванные запутать игрока, по словам побывавшего на E3 журналиста популярного российского сайта **DTF** (<http://www.dtf.ru>) выглядят выше всяких похвал. Впрочем, я в этом никогда не сомневался. Ждем Ktuluх!

Русские идут!

Еще одной отличительной чертой E3 2003 стал тот факт, что проекты, привезенные в Лос-Анджелес из стран бывшего СНГ, прак-

тически не проигрывали западным играм, создаваемым «монстрами» мирового игрового строения. Наиболее громким из них, безусловно, считается **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**, разработываемый киевской компанией **GSC Game World**. Особо патристично настроенные геймеры уже сегодня утверждают, что именно эта игра выигрывает «битву гигантов», заткнув за пояс и третий Doom, и второй Half Life, и любого другого претендента на звание Самого-Самого. Ну что ж, возможно так оно и будет. «Исследовательский зкшен» от создателей «Казак» уже довольно давно будоражит умы всей игровой общественности. Мощнейший движок от программистов из GSC, похоже, действительно ни в чем не уступает (а может, даже и превосходит) разработкам многих западных компаний. А практически точное воссоздание экрантинной зоны» вокруг Чернобыля смотрится намного интереснее и реалистичнее темных коридоров космических и ноземных



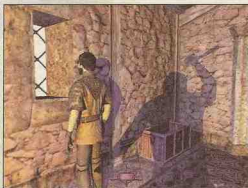
диоактивную зону, в надежде найти там что-нибудь полезное. Разработчики утверждают, что в этой игре можно будет просто жить, общаясь с NPC, добывая артефакты и сражаясь с монстрами. А когда вам это дело наскучит, можете попытаться решить мировые проблемы и раскрыть тайну Зоны. Очень хочется верить, что у разработчиков все получится именно так, как они задумали. А то уж очень свежи воспоминания о другой игре, в которой нам предлагали «ложить» ☹.

Второй, не менее интересный проект, над которым тоже работают киевские девелоперы, носит название

Xenus. Его создатели — компания **Deep Shadows** — не новички на рынке компьютерных игр. Это именно они подарили нам замечательный тактический шутер **Venom**. Xenus создается на сильно переработанном движке **Venom'a** и предложит нам перевоплотиться в бывшего бойца Французского иностранного легиона, прибывшего в Латинскую Америку в поисках исчезнувшей в джунглях сестры. Игра начинается как обычный шутер с элементами RPG, но очень быстро вы поймете, что это не так. Для того, чтобы разобраться в сложных взаимоотношениях местных группировок, каждая из которых может дать вам зацепку, которая, возможно, приведет вас к цели вашего путешествия, мало уметь хорошо стрелять. Чем дальше вы будете продвигаться по сюжету, тем

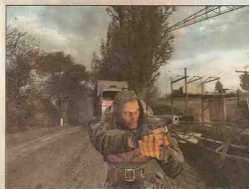
ль реальности и столкнуться с силами, неподдающимися обычным людям. От своего папы-«Венома» Xenus унаследовал технологию виртуального слуха и зрения ботов, так что бот принесет море удовольствия поклонникам тактических шутеров.

Массу интересной и в высшей степени приятной информации принесла E3 фанатам одного из интереснейших, на мой взгляд, автосимуляторов от российской компании **«СофтЛаб-НСК»**. Как многие из вас, наверняка, догадались, речь идет о «Дальнобойщиках 3». Судя по отзывам посетителей выставки и заявлениям разработчиков, сериал уверенно развивается. В каждом новом проекте реализуются удачные наработки предыдущих игр и добавляются все новые и новые новаторы, что делает игру все более проработанной и интересной. В третьих «Дальнобойщиках» нам придется выступить в роли молодого русского парня, приехавшего покорять Америку. Действие игры разворачивается в Калифорнии. Для того, чтобы наиболее точно передать дух аме-



риканских дорог, разработчики немало поколеси по трассам западного побережья и засняли на пленку несколько тысяч километров различных магистралей. Как и в предыдущих частях игры, вы должны начать протестом водителем грузовика, а закончить владельцем гигантской корпорации, владеющей офисами в различных городах, и сотнями машин, перевозящих самые разные грузы. По сравнению с предыдущими частями игры, сюжетная линия в «Дальнобойщиках 3» будет выражена более ярко. Найдется место дружбе и предательству, любви и мести. Кроме этого, разработчики обещают множество побочных квестов, выполняя которые, можно будет не только заработать денег, но и приобрести новых друзей, которые помогут вам в трудную минуту.

Выставка E3 настолько крупная и масштабная, что никакое количество газетной площади не хватит, чтобы хотя бы бегло рассказать о самых интересных проектах. За бортом этого обзора остались такие достойные игры, как **Thief III**, **Commandos III**, **Kreed**, **Dungeon Siege II**, **Unreal Tournament 2004**, **Syberia 2**, **Pirates of the Caribbean** и многие другие. Но пора уже привыкнуть к тому, что нельзя объять необъятное. По крайней мере, в одном обзоре. Обо всех наиболее интересных проектах, представленных на E3, мы обязательно расскажем вам в следующих номерах нашего издания.



тически не проигрывали западным играм, создаваемым «монстрами» мирового игрового строения. Наиболее громким из них, безусловно, считается **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**, разработываемый киевской компанией **GSC Game World**. Особо патристично настроенные геймеры уже сегодня утверждают, что именно эта игра выигрывает «битву гигантов», заткнув за пояс и третий Doom, и второй Half Life, и любого другого претендента на звание Самого-Самого. Ну что ж, возможно так оно и будет. «Исследовательский зкшен» от создателей «Казак» уже довольно давно будоражит умы всей игровой общественности. Мощнейший движок от программистов из GSC, похоже, действительно ни в чем не уступает (а может, даже и превосходит) разработкам многих западных компаний. А практически точное воссоздание экрантинной зоны» вокруг Чернобыля смотрится намного интереснее и реалистичнее темных коридоров космических и ноземных



больше будете понимать, что дело здесь совсем не чисто и для того, чтобы раскутать этот клубок до конца, нужно выглянуть за преде-

В ожидании прихода гостей на юбилей нашего города, открыт новый Техникум гостиничного хозяйства. Все желающие могут попробовать себя в роли менеджеров, швейцаров, посыльных, горничных и ночных портье.

RINCIFIRE

HOTEL GIANT

Ректор института подготовки агентов ДЗВР мерно шагал между рядами, хитро поглядывая на студентов.

— Итак... Прямо сейчас я выберу троих из вас для проведения лабораторной работы по дисциплине «Экономические симуляторы».

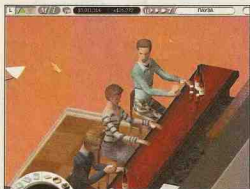
Все тяжело вздохнули: строить очередной парк/больницу/город/ресторан не хотелось никому. Еще бы, доделывать по ночам работу уборщиков в парке развлечений — не самое приятное занятие. Конечно, все с удовольствием бы пошли полабораторничать в «Луту 2» ©, но для этого надо было учиться лет эдак пять назад.

— В обязанности курсантов будет входить управление гостиницей или, скорее, дизайн номеров и развлекательных зоведений, — он опять улыбнулся.

— И этими людьми (хорошо быть эльфом — подумал Rincifire, нажимая на Play) или любыми другими гуманоидами будут...

Далее последовала напряженная пауза, тишину которой нарушил лишь приглушен-

ный звук, доносившийся из наушников эльфа с задней парты: «Gott weis ich will kein Engel sein...» Ректор прошептал еще два слова, и его лицо исказила гримаса — он наступил на чей-то капкан. Отодрав железку от ноги, он повернулся к аудитории с каменным лицом.



— На лабораторную поедут трое. Курсант, разрисовывший граффити куртку, курсант, поставивший тут вот эту гадость (он по-

ряс капканом), и вот тот, острауший с задней парты, который рубится под свою музыку, делая вид, что ничего особенного не происходит. Как я узнаю, кто были первые двое? Да очень просто.

Он победноно поднял капкан, к которому была прикручена табличка «You've been caught by Rincifire». Как раз в это время, постучавшись, вошел лаборант.

— Нам удалось установить личность того любителя расстойной графики. Это первокурсник Rincifire.

— Неужели? — улыбнулся ректор. — Ну что ж, значит, поедут вдвоем. Пихнул того эльфа, чтоб он вырубил музыку! Тебя как зовут? Что, тоже Rincifire? Ну, значит, тебе выпало в полном одиночестве заниматься обустройством гостиницы...

Немного истории

В конце девяностых годов небезызвестная компания **Maxis** выпустила небольшую игру под названием **SimTower**. Это был симулятор небоскреба, главным достоинством которого являлось возможность быстро свернуть окно с игрой, с умным видом переключившись в Word. В этой игре стояла задача постепенно превращать в гостиницу (еще тогда Maxis'овцы знали, что ничего хорошего из торгового центра не выйдет ©) или какой-нибудь кондоминиум с баром на первом этаже. Идея себя не исчерпала — падали пари из JoWood и сели за очередной проект. То ли все-таки исчерпала, то ли у разработчиков закончились идеи и пиво ©, но технически качественная сделанная игра явно не достигала до хита, за которым можно просиживать сутками. Но об этом чуть позже. Сейчас вернемся к более приземленным вещам.

Графика и звук

Графика очень хороша: Все выполнено в полном 3D с красивыми текстурами и достаточно детализированными как для человечков-из-топы моделями. Не спорю, ваши

Разработчик и издатель: JoWood productions & Enlight software

Жанр: экономический симулятор

Похожие игры: Holiday Island, SimTower

Системные требования: Pentium 2 350, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, DirectX 8.0a, мышь

клиенты немного угловаты, но если бы их прорисовали, например, как в мульте Final Fantasy, владельцам слабых видеокарт ничего не оставалось бы, как содержать маленький сорорик с комнатой на одного ©. Двигаются они тоже неплохо — прорисовано все: человечки умеют купаться в душе, сушить волосы феном, тягать штангу, грызть ручку во время написания открытки, прорисовано клацать мышью и стучать по клавиатуре, когда сидят в Инете. Особенно прикольно, когда важный бизнесмен, только что чинно беседуя с коллегами у проекционного экрана в моем суперавороченном бизнес-центре, выйдя в коридор, начинает прыгать и махать ручками, выражая тем самым свою радость по поводу хорошего дизайна.



Кроме клиентов, неплохо прорисованы внутреннее убранство помещения. Например, я вижу, что смотрит по ящику один из моих постояльцев (обычно это баскетбол), причем изображение — это не просто именная текстура передней панели телевизора, а действительно анимация, правда, со слабым FPS ©. Детализация мелких объектов вообще заслуживает всяческих похвал (упоминать мною выше телевизор аж никак не мелкий — это плазменная панель в полстены ©). На клавиатурах компьютеров в библиотеке явно различимы не только контуры клавиш, а даже надписи на них. Кнопки на игровых автоматах ровно столько, сколько надо. Видно, что в корзине с продуктами лежит именно сыр и кукурузные хлопья. Все продумано до такой степени, что даже бильярдные шары не скользят, а именно катятся. Прорисовывая каждый предмет, художники не могли удержаться и от приколол типа обложки журнала, на которой изображен Крейг Дэвид с фингалом под правым глазом ©.

Недочетов в графике, на мой взгляд, два: автоматы клиентов и движения сотрудников отеля. Создается впечатление, что все

они без ума от ВА3-2101 ☺ — настолько уповать их такти. Что касается анимации уф-фа, — странно видеть, как два десятка портье, консьержей и кассиров одновременно вздыхают или потягиваются. Я, конечно, понимаю, команда ☺ и все такое, но все же... В об-



щем, за графику игра получает твердую пятерку, но без плюса.

Звук, ну что я могу сказать. Он не заслуживает ни одного доброго слова. И качество оставляет желать лучшего, да и вообще, складывается впечатление, что такое явление, как звук, в игре не предусмотрено. Озвучены лишь технические моменты типа открытия/закрытия какого-нибудь окошка, нажатие на кнопку в меню егс. Все остальное или вообще беззвучно, или настолько хоряво, что хочется врубить свой любимый плеер. Пример: два бизнес-партнера останавливаются в моем отеле. Когда один из них проводит совещание, создается впечатление, что организмован всемирный съезд тепловатов и глухонемых ☹. Беззвучие рулит. Когда прислушаешься, как эти самые два бизнесмена разговаривают в комнате, думаешь, что они фанаты уюки-токи и, даже находясь рядом, общаются по радию, издавая при этом какие-то нечленораздельные мычания.

Мир озвучен еще хуже — он полностью глухонемой. Может, это я такой экспрессивный, но когда в жизни играю на флиппере или в бильярд, то все-таки какие-то звуки издаю ☺, не говоря уже о самом звеняще-пищащем флиппере. А здесь, даже колбасясь в огромном симуляторе автомобиля, чувачок сохраняет молчание. Ничего себе нервы ☹.

Музыки нет вообще, хоть и присутствуют ползунок громкости. Сказать больше нечего.

Геймплей

Как я уже говорил в начале статьи, в Hotel Giant чего-то не хватает. Это начинаешь понимать после пары часов игры или одного «запоротого» отеля. В первый раз нас просто сбивают с ног обилием всяких примочек. Судите сами: девять разных видов помещений, в каждом из которых от двух до семи комнат. Возьмем, например, фитнес-центр. В нем есть возможность построить сауну, салон красоты, массажную, zero bath (перевели как «душевая», но это совсем другое — на самом деле, там ни одного душа, только джакузи), тренажерный зал, раздевалки (кстати, женскую можно не строить ☹), туалеты и фойе. Не слабо? А как вам

534 предмета мебели, начиная от ковров и заканчивая проекционными телескопами?

Но после пары часов игры все начинает приедаться. Почему? Да потому, что все в Hotel Giant делается вручную. Никаких заготовок! Чтобы построить номер, надо сначала «растянуть» пространство для него, затем разбить получившийся прямоугольник на гостиную, ванную и спальню. Кстати, в недорогих номерах можно спальни не делать, а поставить кровати прямо в гостиной. Потом все это обставляется мебелью на ваш вкус и соразмерно с габаритами комнаты. Также вы выбираете обои и паркет (кстати, клиентам абсолютно фиолетово, как сочетаются плазменный телевизор с сюрреалистической скульптурой и обоями в цветочек ☹). Затем полученным «штамплом» копируете отдельные комнаты, причем это будут точные копии оригинала. Нельзя сделать десять штук похожих номеров, половина из которых с двухспальной кроватью, а половина — с двумя односпальными. Для этого придется приготовить два штампа, долго создавая почти одинаковые интерьеры. Кроме того, поменять что-нибудь в отдельной комнате нельзя — цены устанавливаются для каждого «штампа» общие, и обстановка не меняется. То есть, если клиент из люкса захотел более навороченную аудиосистему, то вам придется выбирать — либо обзавестись и потерять немного репутацию, либо потратиться на апгрейд всех люксов (хорошо хоть делается это автоматичеки). Нужно также учитывать, что старая аудиосистема, пусть ей будет хоть двое суток со дня

инициации (иногда снимают трехместный номер), потом за полсекунды (у нас же пауза ☹) штампуем несколько нужных комнат. Бел Situation упрощает то, что обычно в один город приезжает тусоваться идентичная публика, то есть абсолютное большинство предпочитает одинаковый бланк номеров.

Чего еще у вас не происходит? Никаких воял приезда VIP-персон, нет и террористов, грозящих взорвать вашу гостиницу; воши конкуренты или законченные идеалисты, или тупо вас не замечают, так как никаких «наездоз», саботаж и прочих мелких пакостей не предусмотрено. Просьбы клиентов сводятся к банальному «подключите мне кабельное» или «поменяйте мне шкаф — этот отстойный ☹». После нахождения баланса между ценой номера и стоимостью технического обслуживания начинаешь тупо жать на кнопку **Pass a week**, после чего богатея и изредка меняя предметы интерьера. От скуки подглядываешь за клиентами в душе или туалете, но и это бессмысленно, поскольку игра до ужаса политкорректна: в душ мужчины ходят в шортах, а подруги вообще в купальниках образца пятидесятых годов с рукавом до локтя. О туалете вообще отдельная история — чувачком даже не надо расстегивать штаны, они и так «всегда готовы» ☹.

сборки, не продается, а списывается. Мало того, ее даже нельзя переставить в менее крутые номера — она просто бесследно исчезает, требуя денег (!) за акт списывания ☹. Аналогичная ситуация и с барами, ресторанами и фитнес-центрами — они тоже «штампуются», хотя мне непонятно, зачем в одном здании два бара, а тем более, одинаковых.

Но вернемся к нашим... гм... нашему геймплее. Еще одна причина, по которой игра надоедает: в вашем отеле ровным счетом ничего не происходит! В меню **Market research** вы отслеживаете всех приезжающих в город людей, их количество (народ мушкетер патиночнице, семейными парами, вводим с партнером по бизнесу, даже втроем или вчетвером), любимые занятия, требуемые апартаменты, время пребывания, и да-

же причины, по которым эти люди останавливаются у вас или ваших конкурентов. Все расписано, как по нотам: врубам паузу, смотрим, так, эти три мужика — бизнесмены, хотя жить в трехместном люксе с тремя одинаковыми кроватями (прямо, строго ☹), любят качаться в тренажерном зале, «висеть» по барам и работать на компьютере со сверхскоростным доступом в Инет. Приедут через четыре дня. Далее находим идентичные пары или тройки (группы из двух бизнес-партнеров



иногда снимают трехместный номер), потом за полсекунды (у нас же пауза ☹) штампуем несколько нужных комнат. Бел Situation упрощает то, что обычно в один город приезжает тусоваться идентичная публика, то есть абсолютное большинство предпочитает одинаковый бланк номеров.

Чего еще у вас не происходит? Никаких воял приезда VIP-персон, нет и террористов, грозящих взорвать вашу гостиницу; воши конкуренты или законченные идеалисты, или тупо вас не замечают, так как никаких «наездоз», саботаж и прочих мелких пакостей не предусмотрено. Просьбы клиентов сводятся к банальному «подключите мне кабельное» или «поменяйте мне шкаф — этот отстойный ☹». После нахождения баланса между ценой номера и стоимостью технического обслуживания начинаешь тупо жать на кнопку **Pass a week**, после чего богатея и изредка меняя предметы интерьера. От скуки подглядываешь за клиентами в душе или туалете, но и это бессмысленно, поскольку игра до ужаса политкорректна: в душ мужчины ходят в шортах, а подруги вообще в купальниках образца пятидесятых годов с рукавом до локтя. О туалете вообще отдельная история — чувачком даже не надо расстегивать штаны, они и так «всегда готовы» ☹.

Вывод

Ну что можно сказать — хотели как лучше, а получилось как всегда. С одной стороны, хорошо нарисованная игра с высокой степенью реализма (даже за косметику на трюки уплати три бакса в месяц). А с другой — все очень однообразно и вообще без реализма ☹. Хотелось бы, например, самому собирать штафф, да и вообще, можно было много чего добавить. По-моему, геймерам хотелось бы более жесткой конкуренции ☹, а до качества зубной пасты (это тоже не строится) им нет дела. И почему бета-тестеры не сказали разработчикам о том, что играть неинтересно?

Джунгли, дождь, свистящие пули... Кажется, я уже где-то это видел... Ну, конечно же, нелегкая опять занесла нас во Вьетнам. На этот раз нам предлагают роль снайпера отдельного, особого и самого крутого подразделения «Свирилые зайцы». Попробуйте свои силы в очередной войне с вьетконговцами.

Алексей LEPRECON

LINE OF SIGHT VIETNAM

Разработчик: nFusion

Издатель: Infogrames

Системные требования: P3-550 (рекомендуется P3-900 и выше), 128 МБ ОЗУ, 16 МБ TNT2-class видео (32—128 МБ рекомендуется) CD-ROM 8x

Дата выхода: март 2003

Как все было

1968 год: война США во Вьетнаме вступила в критическую фазу. Американским войскам не удалось сломить атаки сопротивления вьетконговцев, и они перешли к тактике затяжной войны, которая была выгодна прежде всего самим вьетконговцам. США пытались вернуть утраченное преимущество, наращивая военное присутствие. Однако это мало помогло — в конце 1968 года Народные вооруженные силы освобождения Южного Вьетнама провели мощную атаку, в результате которой американские войска перешли к обороне, и об активных наступательных дейст-

вие группы. Улавливаете суть? Верно, в игре «Вьетнам» нам предстоит вжиться в роль молодого снайпера по имени Крис Эган, заброшенного в тыл вьетконговской территории с очень простым заданием — разрушить как можно больше военных лагерей противника и освободить всех честных американцев, попавших в плен. Простое задание, ничего не скажешь ©. Подобной благотворительностью мы будем заниматься на протяжении 12 миссий в разных частях враждебного Вьетнама. Ну что же, в пути

Вьетнам! Как много в этом слове...

В марте 2003 года компания nFusion вслед за военной игрой *Deadly Dozen* и симулятором охотника *Big Hunter Game 6* выпускает *Line of sight — Vietnam*, переносящую в 1968 год, во времена войны США во Вьетнаме. Зато подержала компания Infogrames, выступившая как издатель этого проекта. Игры на тему Вьетнамской войны в последнее время стали довольно популярны, поэтому nFusion очень важно было не ударить в грязь лицом и выпустить качественный продукт. Посмотрим, что из этого получилось.

Как все начиналось

Полет на вертолете к базе Альфа был полон событий. Когда мы подлетели, хьюи начали обстреливать нас с земли. Пилот попытался набрать высоту, но вражеская пуля прошла сквозь панель управления и ранила его.

Пока второй пилот боролся с управлением, мы скользили по верхушкам деревьев. Внезапно вертолет повис в трех метрах от склона холма, и я выпрыгнул из вертолета.

Когда я прыгнул на землю и смог остановиться, все, что я увидел — столб дыма над местом падения вертолета. У меня остался нож и пистолет 45-го калибра.

Я должен был пробраться к месту падения и, возможно, помочь выжившим. Мне также нужно было уничтожить гнездо пулеметчика, который нас подстрелил — я не



мог допустить, чтобы он продолжал обстреливать американские вертолеты.

Боевое крещение

Дождь лип стенам. Видимость ужасная, к тому же идти тяжело — мешают густые кусты и высокая трава. Боевой нож на поясе и пистолет 45-го калибра в руке — слабая защита во вьетнамских джунглях. Особенно когда ожидаешь выстрела врага отовсюду, из-за каждого дерева и куста, и сердце замирает от любого шороха. И тем не менее, надо идти вперед: где-то недалеко разбился вертолет США, мой долг — помочь выжившим. Сделав несколько шагов, я обнаружил сиротливо лежавшие на земле дымовые гранаты и аптечку. Откуда они здесь? Ладно, неважно, во Вьетнаме все пригодится. Вдруг впереди подозрительно зашуршала трава, а затем я услышал тихие переговоры двух вьетконговцев. Они шли прямо на меня. Но нет, Крис Эган без боя не сдастся!

Первый противник американской демократии получил пулю в голову, его напарник с криком вскинул винтовку, но я змейкой скользнул за дерево, и выстрел вьет-



ях не могло быть и речи. Вьетконговцы перехватили инициативу.

Немного о сюжете

Сюжет игры незатейлив. Войска США сидят по базам, вьетконговцы эти самые базы стремятся разрушить. В свою очередь, американцы собственные базы пытаются отстоять, забрасывая в тыл врага диверси-

намца прошел мимо. Висунувшись из-за ствола, я сделал два точных выстрела, и вьетнамец, выронив оружие, упал на землю. Теперь у меня есть винтовка, что несколько увеличило шансы на выживание. Внимательно глядясь в джунгли, я дви-



нулся дальше, держа напряженный палец на спусковом крючке.

Неужели дождались?

Первое, что поражает при запуске игры — атмосфера. Негоstöпримная, гнетущая атмосфера смертоносных джунглей Вьетнама. Темное хмурое небо, серые облака, щедро поливающие землю дождем. Кусты и деревья мешают обзору, трава шуршит под ногами, выдвоя ваше местоположение. Музыка играет какую-то тихую и мрачную мелодию, никак не внушающую оптимизм.

Кстати, за звуковое оформление отдельное спасибо разработчикам. Шелест травы, звуки шагов, выстрелы — все это проработано на редкость качественно. Особенно порадовала музыка, сопровождающая нас непосредственно во время игры. Когда все спокойно, она тихая и заунывная, но когда рядом враг, она становится грозной и суровой, заставляя сердце биться чаще.

Графика также неплоха. Местность, строения, оружие, противники — все это выполнено на довольно высоком уровне и не вызывает нареканий. Трупы убитых вьетнамцев не исчезают мистическим образом, а остаются лежать на земле, что тоже не может не радовать. Наконец, AI противника — на нем хочется отдельно остановиться, благо тут есть, о чем поговорить.

Интеллект, который на уровне

В игре три уровня сложности, и они (как ни странно) ощущают влияют на поведение противников. Легкий уровень ставить не советую, игра тогда многое теряет, а вот средний и тяжелый уровень — самое то.

Что хочется отметить в первую очередь — игра «Вьетнам» довольно сложна и требует крепких нервов. В ней разработчики постарались как можно более реалистично передать возможность «смерти из-за кочки», как говорили ветераны Вьетнамской войны. И, по моему мнению, у них это получилось.

Судите сами: вьетнамцы одеты в маскировочные одежды, и заметить их где-нибудь за кустами или за деревом очень сложно. Ходят они почти бесшумно, правда, изредка переключаются (происходит это, в основном, если они вас замечают) и хорошо прячутся. Но самая интересная часть наступлет тогда, когда вы вступаете с ними в перестрелки: начинается настоящий Вьетнам.

По одному вьетконговцы практически не ходят, в основном их можно встретить по двое или по трое в патруле или засаде. И вот что тогда происходит.

Заметив вас, вьетнамцы раздражаются криками ярости (или радости — вьетнамский не учил) и открывают огонь, перебегая при этом с места на место. «Ну и что?» — подумал я, вступив с ними в первый бой. — «Видели мы уже эти перебежки, толку-то — сейчас все равно по прямой на меня попрут».

Именно тут я горько просчитался. Во-первых, вьетконговцы используют все нюансы местности — прячутся за деревьями, скрываются в кустарнике (что особенно неприятно). Во-вторых, они стараются использовать все плюсы своего оружия. Например, стрелок из винтовки не станет к вам подбегать — просто засядет где-то на холме и будет кемперить, а вот автоматчик, наоборот, постарается сблизиться на оптимальное для него расстояние, удерживая вас на ходу короткими очередями. И в-третьих, в самых главных: пока вы общаетесь выстрелами с двумя вьетнамцами, третий обязательно обойдет вас со спины или сбоку. А если вы привлечете внимание двух-трех вьетконговцев и спрятались за деревом или камнем в надежде, что «глупый узкоглазкий» сейчас сам бросится грудью на амбразуру, то будьте готовы к... КРУГОВОЙ ОБОРОНЕ! Потому что один вьетнамец будет постоянно «конт-



ролировать» вас, постреливая и подбираться по прямой, в то время как его товарищи спокойно обойдут вас с разных сторон, или, если это снайпера, просто засядут на холме и «снимут» вашего героя точным выстрелом в голову.

И это еще не все. Когда вы открываете огонь по вражеским солдатам, те не стоят во весь рост в надежде поймать пулю грудью, нет, они приседают, подуют на землю, перекатываются, прячутся за камнями и всячески усложняют вам жизнь.

Еще одна важная деталь: в игре два вида комер — от третьего лица и от первого. Так вот, советую играть от третьего — обзор больше, а потому играть немного легче. Конечно, если вы хотите полностью погрузиться в атмосферу войны во Вьетнаме, увидеть все как бы своими глазами... Но поверьте, убивать вас тогда будут в два раза чаще (правда, сейвиться можно когда угодно, поэтому можете экспериментировать).

Так, с плюсами разобрались, теперь минусы.

Интеллект, который пониже спины

Противники умны, этого у них не отнять, но «тупить» они тоже могут. Вот пару примеров. Лежит на земле дерево, чуть выги-



нутое дугой, так что можно проползти под стволом. Услышав голоса вьетнамцев, я залег под ним и стал ждать. И вот передо мной появились пару вьетконговцев, причем высочили они так внезапно, что я растерялся и уж было приготовился к смерти. Как бы не так! Эта парочка подошла к моему дереву вплотную, так что мне остались видны только их ноги, и давай что-то лопотать. Ну я, естественно, парень не промах, выстрелил одному из них в ногу. Вьетнамец закричал и... остался стоять на месте (тренирует волю самурая, наверное). Так я их обоих и порешил. Причем, этот прикол повторялся неоднократно.

Или второй пример: засел я в развалинах дома, вход туда один, но много щелей, через которые можно стрелять. Выбегает на меня четыре вьетнамца — одного я снял сразу, второй попытался меня достать через щели, а двое других поперлись прямо ко входу, и, встав на одно колено, принялись потихоньку выползать из-за угла. Я подождал, пока появятся их головы, а потом сделал два хэдшота, и все.

Нао на самом деле это не самое страшное. Почти в каждой миссии вам дают напарника — и вот это действительно ужасно! Этот, с позволения сказать, вояка творил такое, от чего меня мороз по коже пробирал.

Да, ему можно приказывать: следовать за собой, отаковать или держать позицию, но то, как он это делает, вызывает истерический смех. Мало того, что он вечно лезет под мои пули и закрывает мне обзор, так

он еще и стрелять совершенно не умеет, добавок, чаще всего при появлении вьетнамцев поворачивается «к лесу задом, ко мне передом», сообщая: «Нас атакуют, сэр!» (спасибо, а то я сам не заметил ☹), а затем падает, сраженный пулей в спину.

И это хуже всего, потому что напарника нельзя терять — тогда пишется, что миссия провалена (и это очень сильно раздражает ☹). Радует только то, что в этом болваном можно, по типу Rainbow Six, «переселяться» и играть от его лица. Это помогает. Но я обычно делал так: оставлял напарника где-то на базе, потом выносил главным героем всех вьетнамцев на карте, вновь переключался на недотепу и пробегал им мимо трупов к точке сбора ☹.

Оружие, миссии и еще раз оружие

Теперь поговорим о том, какие конкретные задачи ставят перед нами разработчики, и с каким оружием в зубах ☹ мы будем их выполнять. Ночем, пожалуй, со списка вооружения, ибо он довольно велик и разнообразен.

По сюжету Крис Зган — молодой снайпер, следовательно, можно предположить, что упор в игре делается на винтовки с оптическим прицелом. Но эта догадка верна лишь частично. Впервые взглянуть на противников через окуляр вы сможете только в середине второго уровня, а до этого придется обходиться другими подручными средствами ☹. А теперь поподробнее о них.

✓ **Нож** — как по мне, бесполезное оружие, так как бесцельно подкрасться к вьетнамцу почти невозможно, а метать нож нельзя ☹;

✓ **пистолет 45-ого калибра** (и прочие пистолеты тоже) — довольно посредственное оружие, имеет низкую убойную силу и небольшой магазин, а если учесть, что в иг-



ре есть подобие зонального повреждения, то с ним остается уповать только лишь на хэштеги;

✓ **винтовка** — неплохое оружие, бьет точно и на ближнем, и на дальнем расстоянии, единственный минус — стреляет только одиночными выстрелами, еще и с небольшими паузами;

✓ **M16** — этот автомат, без которого невозможно ни одна западная военная игра, здесь проработан особенно тщательно. Может стрелять как очередями, так и одиночными, но когда ведешь огонь очередями, автомат просто «пляшет» в руках, а

огонь, вырывающийся из дула, закрывает не весь обзор, поэтому попасть в кого-то на дальней дистанции весьма проблематично — впрочем, как и на ближней ☹. Да и убойная сила его также оставляет желать лучшего;

✓ **АК-47** — еще один легендарный автомат, сделанный «с любовью». Может сыпать очередями и бить одиночными, но делает это намного точнее и лучше, чем M16. Практически мое любимое оружие;

✓ **M60** — жестокий пулемет для жестоких людей. Скорострельность ужасающая, мощность великолепная, но вот с точностью есть некоторые проблемы. Хотя вьетнамцам хзавает ☹.

Кроме автоматического оружия, в игре присутствуют дымовые и боевые гранаты. Первые служат исключительно

для выманивания вьетнамцев из засад — кинешь такую на землю, и все находящиеся поблизости вьетконговцы с дикими криками выбегут на открытое место поглазеть на это событие (видно, туго у них во Вьетнаме с дымовухами ☹). Вторые, соответственно, — для их уничтожения. Правда, действия у разрывных гранат очень малюк ☹.

Ну и конечно, в игре есть такие, в буквальном смысле, полезные вещи, как аптечки. Поправляют здоровье неплохо, но их всегда не хватает.

И вот, наконец, мы дошли до изюминки оружейного склада игры «Вьетнам», а именно — до снайперских винтовок.

Их несколько разновидностей (без M21 не обошлось ☹), но особого различия между ними, кроме скорострельности и веса, я не заметил. Заметил другое: каждая снайперская винтовка имеет свою убойную силу, т.е. степень поражения противника (попадания в голову не считаются ☹). Например, первая моя снайперка была довольно скорострельна и легка, но медведь наносила небольшой, в то время как M21 и последующие тяжелые винтовки били сильно, но медленно.

Вообще, снайперская винтовка — это ключевое оружие «Вьетнама». О ней начинаешь мечтать уже через пять минут после начала игры, а обретаешь ее, получаешь несказанное удовольствие. Прохождение игры тогда облегчается на порядок (но не больше — у противника тоже есть снайперы ☹). Особенно это сказывается в ночных миссиях — тогда только с включенным

прицелом и приходится бегать.

Стоп, похоже, с оружием мы уже «завязали» и подошли вплотную к описанию самих уровней. А они, скажу я вам, заслуживают довольно пристального внимания.

Игра начинается с крушения боевого вертолета США и дальше развивается строго по сюжету, который вам вычитывают в брифингах перед миссиями.

Начало довольно тривиально — вы находите сбитый вертолет, пилот мертв, кругом вьетконговцы, алло, база, шлите подкрепление, бах-бах, всех убили — мы готовы ☹.

Но потом, вопреки строгой линейности сюжета, миссии становятся намного разнообразнее. Тут вам и добыча секретных документов, и выселение вражеского офицера, и прорыв с боем из окружения, и ночные мис-



сии, в которых только бы выжить, и т.д., и т.п. В общем, приятно хзавает, и образнообразия заданий (кстати всех убей! «принеси то, не знаю что»), почти не наблюдается. Ясно и не подлежит сомнению только одно — в конце американцы всегда побеждают ☹.

Уровни выполнены на высоком уровне (извините за тавтологию, но так оно и есть ☹) и существенно отличаются один от другого. Густые вьетнамские джунгли, большие, выжженные авианалетами, деревни и поляны, селения на берегах мелких речушек, голые скалистые массивы и узкие русла пересыхающих рек. Немного смазывает впечатление реалистичности то, что местность жестко ограничена невидимым бордером (неприятно биться лбом в непроходимые заросли ☹). Еще один минус, правда, присущий 90% игр подобного жанра — ничего разрушить нельзя, а так хочется ☹.

Из мелочей можно отметить вцепляющую проруботку смерти противников. В зависимости от того, куда угодила ваша роковая пуля, вьетконговец будет умирать по-разному. Например, если в голову, он без единого звука грохнется на землю, если в живот — истошно крича, согнется в три погибели, немного пролезет по земле и замрет бездыханный. Подобных приятных мелочей в игре много (гораздо больше, чем неприятных ☹).

Вообще, игра чем-то напоминает первый «Дельта Форс» (наверное, кемперством ☹), только доработанный и сбалансированный. Хотя, прочем, прямо сравнивать эти две игры я бы не решился, но что-то родственное в них, несомненно, присутствует.

Вывод

Вывод прост — играть, играть, и еще много раз играть. Игра получилась действительно качественной и интересной. Несмотря на некоторые неприятные детали, интеллект противника, графика и звук выполнены на хорошем уровне и серьезных нареканий не вызывают. Атмосфера затягивает, комп не тормозит — а что еще нужно настоящему геймеру ☹? А если кому-то игра покажется слишком сложной, могу сказать только одно: все-таки Вьетнам, господа. Ой, pardon, тут у меня какой-то вьетконговец в прицеле промелькнул ☹.

Трехлетию МИК посвящается

МЕЖДУНАРОДНАЯ ИГРОВАЯ ЯРМАРКА

Игроград

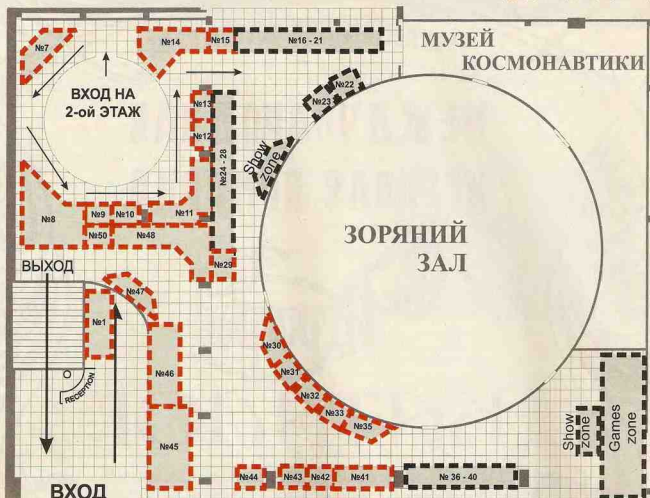
КАТАЛОГ

Большая Васильковская, 57/3. Республиканский планетарий
(м. "Республиканский стадион"). 5 - 8 июня, с 10-00 до 18-00.

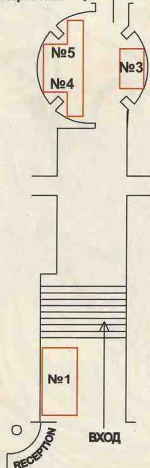
Организаторы - IT Реклама и "Мой компьютер"
при поддержке Intel и Samsung

2003





На второй этаж



#	Содержание	Стенд	Стр
1	"Мультитрейд"	45	6
2	"Саргона"	29	6
3	"K-Trade"	8	7
4	"Каскад-Сервис"	14	8
5	"Укркомплект"	32, 33	8
6	"COMPASS"	11	9
7	"ЕПОС"	48	9
8	"Декабрь"	41	10
9	"ТВ-ПАРК"	5	10
10	"СофтПресс"	1	11
11	"Мой компьютер"	46	11
12	"Дніпро"	3	11
13	"SPIN-W"	9	12
14	"КомпьютерИнтерСервис"	13	12
15	"IT-Park"	4	12
16	"Современные специализированные системы"	15	12
17	"Аспарх"	10	13
18	"CorkPad"	30	13
19	"Интекст Украина"	44	13
20	"Мультиком"	31	13
21	"СИНТ"	47	14
22	"Этхен ЛТД"	50	14
23	"АйТі Реклама"	46	14
24	"Инкософт-Телекоммуникация"	35	14
25	"Вью Нет"	7	15
26	"Арсенал-Оптика"	43	15
27	"КПИ-Сервис"	42	15
28	"Интер-Телеком"	12	15
29	Экспозиция фестиваля компьютерных игр	16-28, 36-40	

Программа мероприятий Международной игровой компьютерной ярмарки «Игроград»

1. Выставка-продажа компьютерной техники и компакт-дисков.

Лето — лучшее время для покупки компьютерной техники: сокращаются сезонные скидки и акции. Ярмарка — лучшее время и место для покупки! Время работы: 5-8 июня, с 10:00 до 18:00

2. Первый международный игровой фестиваль.

На специальной игровой площадке с 24-мя ПК вас ждет игровой марафон. Турниры каждый час. Конкурсы и викторины с подарками. Захватывающие шоу.

А в шоу-зоне вы увидите презентации свежайших проектов от более чем 20 разработчиков Украины и России на большом экране.

Все это — в режиме «нон-стоп» 5-8 июня с 10:00 до 18:00

3. Форум разработчиков игр.

Время и место проведения: 6 июня, Звездный зал Планетария, с 12:00 до 18:00

Форум — уникальная возможность вживую пообщаться с теми, чья работа — делать игры. А заодно и послушать интересные доклады:

✓ «Особенности программной реализации» сервера многопользовательской онлайн-игры;

✓ «Некоторые итоги исследования интернет-социума на базе онлайн-игр». Доклады представляет ЧП «АоП»;

✓ «Мультимедийные технологии для моделирования изменения состояний головы человека в процессе произношения текста с эмоциями». Докладчик: В.В. Горбань, КНУ им. Т. Шевченко;

✓ «Психологическое исследование компьютерных игр». Докладчик: Виктор В. Пушкар, кандидат психологических наук.

4. Конференция «Компьютер дома».

Время и место проведения: 7 июня, Звездный зал Планетария, с 12:00 до 18:00

✓ 12:00: «Современные чипсеты и процессоры Intel, ближайшие перспективы развития этих продуктов». Докладчик — Сотрудник представительства Intel в Украине (Intel)

✓ 13:00: «Современный модельный ряд видеокарт на базе чипов Nvidia (GeForce) на примере линейки видеокарт ASUS». Докладчик — Юрий Литвинюк (Технопарк)

✓ 14:00: «Современный модельный ряд видеокарт на базе чипов Radeon (ATI) на примере линейки видеокарт Sapphire». Докладчик — Андрей Пласкин (Compass)

✓ 15:00: «Возможности современных материнских плат на примере продукции A-Open (особенности BIOS, новые разъемы типа SPDIF, разгон и проч.)». Докладчик — Александр Кондауров (К-Трейд)

✓ 16:00: «Разрывы и фатальные повреждения дисков в приводах CD-ROM». Докладчик — Сергей Толокунский (Сайт «Compostnet»)

✓ 17:00: «Какие быть игровому/домашнему ПК в 2003 г». Докладчики — Богдан Пенюк и Вячеслав Овсянников (ЕПЮС)

В программе Форума и Конференции возможны изменения. Следите за объявлениями на ярмарке.

5. День «Моего компьютера».

8 июня. Начало в 12:00

Итоги конкурсов и розыгрыш призов среди подписчиков. Море приятных сюрпризов. И конечно же, возможность поздравить сотрудников редакции с трехлетием «МИКА»!

Участники Международного Игрового фестиваля «Игроград»

Киевский национальный университет им. Т. Шевченко

03022, г. Киев, пр. Глушкова, 6, КНУ им. Т. Шевченко, факультет кибернетики, кафедра моделирования сложных систем

тел.: (044) 259-0237

сайт: <http://www.unicyb.kiev.ua>, e-mail: cybtech@univ.kiev.ua, krak@unicyb.kiev.ua

Представители знаменитого вуза Украины репрезентуют на Форуме разработчиков комплекс ПО для моделирования поверхности головы человека, разнообразных эмоций и состояний мимики в процессе произношения, редактор поверхности головы, систему озвучивания украинских текстов мужским и женским голосами, с анимацией процесса произношения.

Abyss Lights Studio

г. Киев

сайт: <http://www.abyss-lights.com>, e-mail: djeko@abyss-lights.com

Представлен космическую 3D RTS **Abyss Lights: Ouburst**. Действие игры разворачивается в нашей Галактике за миллионы лет до появления человека. 21 негуманоидная раса с уникальными особенностями, около 2000 звездных систем, около 2000 моделей космических кораблей и наземной техники, уникальные технологии, неординарный дизайн, детальный менеджмент расы, бои в космосе и на поверхности планет.

AW Group

84629, г. Горловка, ул. Москаленко, 9/117

тел.: (0624) 120-016, 120-017, 120-002

сайт: <http://www.awplanet.com>, e-mail: novraven@ghost.dn.ua

Наша компания является разработчиком многопользовательской сетевой (on-line) игры жанра RPG — **Portal to Another World**. Мы поставили перед собой цель создать интересный, красивый и увлекательный мир, где любой желающий может создать своего персонажа и прожить с ним еще одну жизнь. Чем заняться в **Another World**, зависит только от Вас! На текущий момент сделано очень мало из того, что хотелось бы, проект является некоммерческим и бесплатным для всех нас. **Another World** — это действительно другой мир, со своими законами, со своими правилами. Действие происходит в отдаленном будущем, в те времена, когда понятие «Наш дом — планета Земля» переросло в «Наш дом — Галактика», когда искусственный, инноплетный и хоморазумы перемешались в едином винегрете под названием общество. Сложная линия начинает развиваться на планете LB-117 в одном из отдаленных секторов Галактики, где произошел симбиоз не только разных инноплетных рас, но и прошлого с будущим...

000 «Boolat»

83050, г. Донецк, ул. Университетская, 48

тел.: (062) 335-3292, факс: (062) 337-3475

сайт: <http://www.boolatgames.com>, e-mail: postmaster@boolatgames.com

Lethal Dreams: The Circle of Fate — яркая и нестандартная стратегия с ролевыми элементами. Оригинальная система магии, уникальный AI, два игровых режима, отличная 3D-графика и захватывающий звук.

Logsters — орадные футуристические гонимы в трубах с применением оружия. 36 совершенно уникальных трасс, возможность разнообразных режимов. Великолепное 3D-окружение с потрясающим звуком.

Deep Shadows

г. Киев

сайт: <http://www.deep-shadows.com>, e-mail: contact@deep-shadows.com

Компания представит уже известный нашим читателям 3D RPG/Action **Xenus**.



Video Entertainment Development Company



aw group



В один прекрасный день ничего не подозревающий главный герой игры — Кевин Майерс — снимает трубку телефона. Оказывается, редакция, в которой работает его сестра, сильно обеспокоена тем, что она пропала и не выходит на связь уже аж 10 дней подряд. Есть подозрение, что сестра Кевина пропала в Колумбии, где проводило журналистское расследование. Кевин немедленно вылетает туда, чтобы спасти любимейшую сестру. Только оказавшись в Колумбии, Майерс понимает, что попал в не слишком приятное место: кругом и всюду убийства — 70 человек из 100 000 в год гибнет не своей смертью, и это считается нормой. Слишком много в Колумбии крупных преступных группировок и различных сил, которые пытаются завоевать власть в стране. Единственное, что остается Кевину — смириться с бойкими нравами жителей и разбороками бандитов, а самому держаться все время наготове, чтобы выжить и спасти сестру. Все то, что начинается столь банально — с пропавшей сестры — заканчивается полумистическими событиями...



ООО «Бостон Анимейшн»/Boston Animation

г. Киев, пр. Победы, 67

тел.: (044) 459-5718, 459-5719, факс: (044) 459-5718

сайт: <http://www.bostonanimation.com>, e-mail: office@bostonanimation.com

На протяжении 6 лет **Бостон Анимейшн** разрабатывает видеоролики различных жанров для ведущих мировых издателей, в список которых входят компании **Microsoft (Digital Anvil)**, **Infogrames**, **Simon & Schuster**, **Knowledge Adventure**. Последние проекты, разработанные студией: **Darkened Skye** (PC и Nintendo GameCube версии), **Bumper Wars** (PC), **Shell Shocked** (Playstation) и **M&M's The Lost Formulas** (PC).

Талантливый и высокопрофессиональный штат **Бостон Анимейшн** также участвовал в разработке многих известных игровых проектов, таких как: **Freelancer**, **Brute Force**, **Spy Games**, **Scrabble**, в ряде видеопроектов, предоставляя услуги в области концептуального дизайна, realtime и высокополигонального 3D-моделирования, in-game и пререндеренной анимации, создании спецэффектов, а также motion capture анимации.

В данный момент компания занимается разработкой RPG/Adventure проекта **Shaman** и детской аркадной игры **Tonka Firefighter**.



The Creep Brothers

61108, г. Харьков, пр. Курчатова, 8, кв.41

тел.: (0572) 188730, (0572) 478526

сайт: <http://cbnet.da.ru>, e-mail: vasilisk@freenet.kharkov.ua

Представляем проект по одноименной книге Рэя Бредбери «Поджигатели: 451 градус по Фаренгейту». В некой активно развивающейся буржуазно-капиталистической стране президент как-то раз, пребывая в состоянии алкогольного токсикоза, решил провозгласить вне закона книги и всяческое их использование, кроме как для ростоки или туалетных нужд. И все бы ничего, да завелись в этой стране этикие интеллигентно-читатели. Мало того, что сами читают в рабочее время, так и других заставляют. Этого г-н. президент не стерпел и созвал отряды особого назначения. Для этой работы были отобраны лучшие из лучших пироманов страны. Их миссия заключалась в сожжении незаконно хранящихся книг. И названы были они: «ПОДЖИГАТЕЛИ».

Crow Interactive

Луганская обл., г. Северодонецк, пр. Советский, 54/37

тел./факс: (06452) 40537

e-mail: dantemcanus@mail.ru, shurik555@bk.ru

Компания представляет на выставке изометрическую RPG «**Армагеддон**». Действие игры будет разворачиваться в фантазийном мире, подвергшемся нашествию темных сил. В процессе игры вам придется исследовать игровую вселенную, общаться с NPC, сражаться с монстрами (как в одиночку, так и в составе крупных воинских формирований), овладевать многочисленными навыками и умениями, изучать магические заклинания и специальные возможности.



Сейчас у нас в разработке находится проект под рабочим названием **Accession to the Throne** (Восхождение на Трон).

Вы — потомок древнего рода. Этот род много столетий правил процветающей империей Эдем. 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 заклинание 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 в качестве Короля? Это зависит только от Вас... Эта игра относится к смеси жанров adventure и пошаговых стратегий типа **Heroes of Might and Magic®**. Перемещение игрока по игровому миру происходит в режиме реального времени, а сражения с врагами — в пошаговом режиме.



Компания представляет новый интернет-ресурс «**Элита**». Это онлайн-овая компьютерная ролевая игра типа клиент/сервер. «Элита» — это нечто новое на рынке украинских интернет-проектов, отличается красивой 3D-графикой, огромным миром, опытными гейм-мастерами и захватывающим игровым процессом, который удовлетворит любого компьютерного гурмана.

ЧП «Аким-Актив»

г. Киев, пр-т 40-летия Октября, 120 корп. 1

тел./факс: (044) 211-2640

сайт: <http://www.elite.uct.ua>, e-mail: Amadeus@uez.kiev.ua

Фрогвейрс Украина/Frogwares Ukraine

04119, г. Киев, Мельникова 83-а, оф. 607

тел.: (044) 495-2546, факс: (044) 495-2546

сайт: <http://www.frogwares.com>, e-mail: game@frogwares.com

Французско-украинская компания «**Frogwares Ukraine**» является независимым разработчиком игр. Молодая и динамичная компания работает на рынке компьютерных игр уже более 3-х лет. В 2001 году была издана первая игра **The Mystery of the Mummy** («Шерлок Холмс и 5 египетских статуэток»), сейчас готовится к выпуску новая игра **Journey to the Center of the Earth** («Путешествие в Центр земли»), а также новые приключения Шерлока Холмса по мотивам произведений

А. Конан-Дойля **Case of Sherringford Hall** («Случай в Шерринфорд Холле») и **Around the World in Eighty Days** («Вокруг света за 80 дней») по мотивам известного романа Жюль Верна.

IRBIS Development Group

г. Киев
e-mail: irbidg@yahoo.com

Наша Группа разработчиков представит демо-версию игрового проекта «Футбольный менеджер: Сердце тренера» (памяти В. В. Лобановского). Основная цель — дать игроку возможность пережить все чувства настоящего тренера футбольной команды. Главный акцент сделан на трехмерной симуляции матча, во время которой игрок может не только полюбоваться реалистичной трансляцией матча, но и косвенно (в роли тренера) повлиять на ее исход, собрать всю необходимую статистику и визуальные наблюдения за игрой с целью использования для дальнейшего усовершенствования команды.

ООО «Тавекс»

03028, г. Киев, пр. Науки, 41, оф. 128
тел.: (044) 265-6178, факс: (044) 265-5871
сайт: <http://www.tav.kiev.ua>, e-mail: info@tav.kiev.ua

Среди проектов, которые компания планирует представить на Ярмарке, **Live Billiards** — 3D-симулятор бильярда (9 игр); **SeaWar: The Battles** — Морской бой в 3D со спецэффектами, 4 эпизода; **PacQuest 3D** — аркада-экшен, борьба с монстрами на 16 уровнях; **Kremlin Puzzle** — собери трехмерные пазлы Кремля, Царь-пушки и пр.; **Tangram 3D** — древняя восточная игра, собрание головоломок.

ООО «УКТ»/UCT

г. Киев, ул. Саксаганского, 32, оф. 8
тел.: (044) 220-8170, 227-2044
сайт: <http://www.sm.uct.ua>, e-mail: tyz@uct.ua

StarMaster — это онлайн-мир, который предоставляет игроку полную свободу действий в реалистичной Солнечной системе, насыщенной масштабными космическими баталиями, дипломатией, исследованиями и приятными сюрпризами. Солнечная система действительно огромна, но с нее все только лишь начинается для того, кто не боится доказать, что он настоящий повелитель Звезд. SM вообрал в себя лучшее от многих жанров и стилей — динамика аркады, сюрпризы и продуманный сюжет от настоящих стратеги, развитие и привязанность RPG, массовость он-лайн и, на завершающем этапе, азарт и возможность заработать реальные деньги.

Ukrainian Development Company (UDC)

02021, г. Киев, пр. Бажано, 7-Г, кв. 106
тел./факс: (044) 455-2317
сайт: <http://www.udc-game.com>, e-mail: WildNap@udc-game.com

Молодая компания разработчиков представляет игру **Heart of Eternity** («Сердце Вечности»), проект в жанре экшен/RPG. Встретив на дороге дряхлого старика, мы узнаем, что в Древние времена великий мастер создал сак, отмеряющие срок жизни мира. Если их не вести в ближайшее время, наступит конец света. Естественно, сделать это может только обыкновенный человек. Мы предлагаем нам перевоплотиться в одного из жителей фантазийной страны и вступить в борьбу со Злом, которое, конечно же, попытается помешать нам добраться до часов.

Crazy House

г. Харьков
сайт: <http://www.crazyhouse.ru>, e-mail: research@crazyhouse.ru

Несмотря на немного странное название, компания разрабатывает серьезные игрушки. На Ярмарке будут представлены и анонсированы 2 проекта.

«**Вий: История, рассказанная заново**». Квест по известной повести Гоголя. Сочетание живого видео (человеческие персонажи) с искусственными фотореалистичными изображениями локаций и трехмерными анимированными моделями нечисти. Начало работы над проектом — октябрь 2002 г. Ориентировочная дата выхода игры — осень 2003 г.

«**Танк-172**». Тактический танковый симулятор. Максимальное приближение к реальности. Сверхреалистичная физика движения танка, выстрелов и попаданий. Реалистичное разрушение любых объектов в игре (военной техники, зданий, элементов ландшафта). Оригинальная, высокодетализированная модель изменяемого в процессе игры ландшафта. Соответствующие современной действительности миссии (Югославия времен конфликта 1991–1995 годов). Начало работы над проектом — апрель 2003 г. Ориентировочная дата выхода — декабрь 2003 г.

Спектор Студия

г. Киев, ул. Героев Севастополя 5-А.
тел.: (044) 488-8166
сайт: www.spectorstudio.com.ua, e-mail: info@spectorstudio.com.ua

Представляем игру «**Тринадцатый подвиг Геракла**». Юный хулиган и двоечник Вовочка приходит в сумасшедший дом новостить свою «любимую» учительницу Марью Ивановну и в результате неизвестного катаклизма попадает в загадочный мир Древней Греции. Так как местные древнегреческие обитатели считают его молодым Гераклом, ему предстоит совершить много подвигов, прежде чем он вернется домой. Если, конечно, вернется...

ЗАО «ИД ГЕЛЕОС»

115093, г. Москва, Партиный пер., д.1
тел.: (095) 723-0555, факс: (095) 951-8972
сайт: <http://www.orunner.com>, e-mail: orunner@orunner.com

Ostrich Runner — аркадные гонки страусов. Действие игры происходит в мультипликационном и полностью трехмерном мире, благодаря технологии **Toon Shading**. Гонки в игре проходят по трассам, расположенным в четырех углах земного шара. На каждой трассе игроку придется преодолевать различные препятствия и собирать яйца.

Ariorstudio — изготовление 3D-роликов и спецэффектов для компьютерных игр и кино.

ЧП «АоП»

г. Киев
сайт: <http://www.ao.net.ua>, e-mail: u_gm@ao.net.ua

Онлайновая игра **Age of Power** является самым популярным интернет-проектом в Украине. Динамически развивающийся мир, построенный на собственной серверной части проекта **Atom/Num** позволяет создателям игры проводить любые нужные изменения в игровом процессе. Также проект обладает в настоящее время самым мощным в Украине многопроцессорным сервером и выделенными интернет-каналами по Украине, России и странам дальнего зарубежья.



Crazy House





«МУЛЬТИТРЕЙД» — ведущий оператор мультимедийного рынка Украины, занимающийся как изданием, так и реализацией готовой продукции на современных носителях информации. Самый широкий выбор лицензионных компьютерных игр, музыки формата mp3, фильмов, обучающих программ, энциклопедий и справочных материалов — это далеко не полный перечень мультимедийных направлений, успешно освоенных и реализованных компанией. В своей работе компания всегда руководствовалась принципами добросовестного партнерства, зарекомендовав себя стабильным и надежным предприятием. Мы не просто освоили этот рынок, мы его растим и формируем, вкладывая в него заработанные средства, свой творческий и интеллектуальный потенциал, формируя у наших потребителей правильное отношение к лицензионной продукции, заботясь о её качестве и постоянно работая над улучшением её потребительских характеристик.

Компания «МУЛЬТИТРЕЙД» — ведущий правообладатель на территории Украины. Мы представляем позиции таких известных издателей, как «Акселла» (Россия, Москва, <http://www.akella.com>), «Бука Entertainment» (Россия, Москва, <http://www.buka.ru>), компания «ИНТЕРФИЛЬМ» (Украина, Киев, <http://www.interfilm.com.ua>), ТМ «КиМ» (Россия, Москва, <http://www.kim.ru>), компания «МедиаХауз» (Россия, Москва, <http://mediahouse.ru>), компания «New Media Generations» (Россия, Москва, <http://www.nmg.ru>), компания «Руссобит-М» (Россия, Москва, <http://www.russobit-m.ru>), РА «Высшие Технологии» (Украина, Киев, <http://computermap.com.ua>). Наше сотрудничество с ведущими про-

ООО «МУЛЬТИТРЕЙД»

Тел.: (044) 237-5186, 495-1018

Сайт: <http://www.multitrade.com.ua>, e-mail: info@multitrade.com.ua



вообладателями позволяет поддерживать и развивать каталог, состоящий из более 600 наименований, ежемесячно выпускает более 20 мультимедийных новинок. Особого внимания заслуживают следующие игры и программы из нашего каталога: Герои IV, Петля и Вич 3, Черный оазис, Штурм: Солдаты неба, Штыриц 3, Противостояние: Азия в огне, Homeplanet, Cold Zero, Postal 2, Опустошение (Devastation), Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия, и многие другие...

Компания «МУЛЬТИТРЕЙД» — крупнейший дистрибутор лицензионных продуктов индустрии электронных развлечений, отдыха и обучающих программ. Мы можем предложить огромный ассортимент мультимедийной продукции, который выпускается нашими партнерами и посредством нашей дилерской сети продвигается на рынок Украины.

Компания «МУЛЬТИТРЕЙД» — динамично развивающееся предприятие. В настоящее время мы продолжаем формирование дилерской сети. Мы ищем новые формы работы, которые, с одной стороны, позволят нам расширить мультимедийный рынок Украины, а с другой, помогут усовершенствовать и улучшить систему обслуживания наших потребителей.

Продукцию компании «МУЛЬТИТРЕЙД» Вы можете найти во всех городах Украины. Для получения дополнительной информации и по поводу оптовых закупок, просим обращаться по тел.: (044) 237-5186, 495-1018, сайт: <http://www.multitrade.com.ua>, e-mail: info@multitrade.com.ua



ЧП «Саргона»

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б

Тел./факс: (044) 261-3161

Сайт: <http://www.sargona.com.ua>, e-mail: market_kiev@sargona.ua

«Саргона», одна из крупнейших компаний, занимающихся хобби-играми в Украине, является представителем компаний Wizards of the Coast Inc и Sabertooth Games Inc на территории Украины и развивает новые оригинальные направления стратегических игр с использованием коллекционных карточек.

Настоящая интеллектуальная игра «Magic the Gathering» — наиболее популярная игра во всем мире. В игре Вы — Великий Маг, и Ваша задача уничтожить противника (тоже Мага) всеми возможными заклинаниями и Волшебными действиями.

Настоящая интеллектуальная игра «Star Wars» создана по мотивам всемирно известной саги «Звездные войны».

Настоящая интеллектуальная игра «Harry Potter» — основана на книгах о приключениях Гарри Поттера и его друзей. Карточки прекрасно иллюстрированы и сопровождаются цитатами из книг.

Настоящая интеллектуальная игра «Pokemon» популярна среди детей. Игрок — Тренер Покемонов, он их ловит (собирая карточки), обучает (составляя свою индивидуальную колоду) и отправляет в бой с покемонами оппонента. Система турниров и праздников с домашними заданиями, конкурсами с подарками и призами.

Новая серия настольных интеллектуальных игр, впервые — на русском языке!

Настоящая интеллектуальная игра «Warhammer 40,000». События развиваются в далеком будущем. Сражение за право владеть планетой Пандора Прайм между четырьмя расами: Космическими Десантниками, Орками, Эльдарками и армией Хаоса.

Настоящая интеллектуальная игра «War Cry» — для любителей варварских сражений за власть над Старым Миром. Боевой клич соберет под Вашим знаменем армии Великого Союза или Пленницы Тамы.

Компания «Саргона» также представляет на Украине ролевые игры: Dungeon & Dragons, Diablo, Starcraft и книги-руководство к ним.

Одно из основных направлений деятельности нашей компании — помощь в организации игровых клубов для детей и молодежи. Любому заинтересовавшемуся может посетить клуб, познакомиться с играми, научиться играть и приобрести игру. По настольным интеллектуальным играм регулярно проводятся турниры различных форматов. В Киеве успешно работает и развивается клуб настольных интеллектуальных игр «Легенда», кружок настольных игр во Дворце детей и юношества.

Каждый год весной проходит Национальный Чемпионат Украины по игре Magic the Gathering. Победители представляют нашу страну на Чемпионатах Европы и Мира.

Компания «Саргона» активно развивает свою дилерскую сеть. В таких городах Украины, как Львов, Днепродзержинск, Одесса, Винница, Симферополь, Севастополь, Харьков, Донецк, Черкассы, Полтава, существуют наши дилеры. Помимо поддержки дилеров включаем в себя рекламную и PR-поддержку, помощь в формировании первого заказа, консультации на всем протяжении сотрудничества.

По вопросам сотрудничества обращайтесь по телефону: (044) 261-3161, или e-mail: market_kiev@sargona.ua. Полезная информация об играх, клубах и турнирах на нашем сайте: <http://www.sargona.com.ua>.

ООО «K-Trade»

г. Киев, пер. Новопечерский, 5

Тел./факс: (044) 252-9222

Сайт: <http://www.k-trade.ua>, e-mail: public@k-trade.ua

Компания «K-Trade Ltd.» была основана в 1994 году. Основное направление ее деятельности — **импорт и дистрибуция компьютерных комплектующих и компонентов**. В широком ассортименте, насчитывающем до 2000 позиций, представлены процессоры, материнские платы, видео- и звуковые карты, корпуса, кулеры, мониторы, сканеры, принтеры и многое другое.

Другое направление деятельности компании — **сборка персональных компьютеров**. Грамотный подбор комплектующих, высокая культура производства, полный входной контроль компонентов и тщательное тестирование собранной продукции — вот слагаемые, обеспечивающие признанное качество компьютеров торговых марок **KREDO** и **BRAVO**. Компьютеры сертифицированы Госстандартом Украины [KREDO — сертификат УкрСЕПРО № UA1.005.0071780-02, BRAVO — сертификат № UA1.005.0050896-02], а их постоянная работоспособность обеспечивается трехлетним гарантийным обслуживанием квалифицированными специалистами центрального сервисного центра и сети региональных авторизованных сервисных центров по всей Украине. Согласно техническим условиям сертификации, все без исключения компьютеры KREDO собираются на базе центральных процессоров производства Intel® Corporation. А при производстве компьютеров торговой марки BRAVO используются процессоры производства компании AMD®.

Компания K-Trade получила «Сертификат на систему управления качеством» №UA 2.039.711 от 08.05.2003. Этот сертификат свидетельствует, что система управления качеством в отношении производства и сервисного обслуживания средств вычислительной техники и компьютерных сетей, которые производит компания, соответствует требованиям ДСТУ ISO 9001:2001 «Системы управления качеством. Требования».

Нашими постоянными клиентами являются многочисленные домашние пользователи ПК, а также крупные корпоративные заказчики (Национальная аграрная академия, Торгово-экономический университет, Киевский национальный университет гражданской авиации, Национальная академия внутренних дел, Центральная избирательная комиссия, Украинский банк развития и партнерства, АО «Галактика», Генеральная прокуратура Украины, Налоговая администрация Печерского района Киева, УНКМО, Гостиница «Днепр», Представительство компании «Samsung» в Украине, сеть магазинов бытовой техники «Эльдорадо», компания «Беврис, Международный институт менеджмента, сеть супермаркетов «Ля Фушетт», МННЦЕиС НАН Украины).

Создан и успешно развивается отдел программного обеспечения K-Trade, который предоставляет клиентам компании широкий спектр программных продуктов. Это операционные системы, офисные приложения, антивирусные пакеты, графические редакторы, средства автоматического перевода текста, обучающие и развивающие программы и многое другое.

Персонал K-Trade насчитывает более чем 100 человек, в том числе 12 менеджеров из отдела продаж, 25 высококвалифициро-

ванных инженеров из производственного центра, 18 сертифицированных многими производителями специалистов из сервисного центра. В состав сервисного центра входит подразделение сервиса компонентов, а также отдельное подразделение поддержки компьютеров и серверов собственного производства под торговыми марками **BRAVO** и **KREDO**. Сервисный центр K-Trade является авторизованным сервисным центром **APC**, авторизованным сервисным центром **HYUNDAI** и центром технической поддержки продукции **ACOpen**, **BTC**, **Codegen**, **Fastframe**, **KWORLD**, **PowerColor**, **Sollek**, **Sparkle**, **Trust**.

Сеть компании состоит из трех филиалов в таких городах, как Одесса, Львов и Чернигов, а также более 60 дилеров по всей Украине и различных точек по продаже компьютеров **TM BRAVO** и **KREDO** в городе Киеве («Домотехника», пр. Победы, 45, тел.: 456-4986; «Домотехника», ул. Р.Оклинкой, 3 тел.: 516-8401; «Электронленд», пр. Победы, 87 тел.: 423-0455; «Электронленд», ул. Михайловская, 18, тел.: 464-0121; «Электронленд», пр. 50 лет Октября, 6/1, тел.: 422-5581; «Электронленд», ул. Серофимовича, 13, тел.: 553-8755; «Электронленд», ул. Глушкова, 36, тел.: 252-3947; «Электронленд», ул. Героев Днепра, 31, тел.: 412-6627; «Эльдорадо», ул. Крепачий, 19А, тел.: 490-2914; Универмог «Дарниця», Ленинградская площадь, тел.: 464-7638; Универмог «Детский мир», ул. Малышко, 3, тел.: 464-7638; «Фокстрот», ул. Красноармейская, 45, тел.: 227-6382; «Фокстрот», пр. Победы, 27а, тел.: 238-0145; «Фокстрот», пр. Красных Казаков, 21, тел.: 461-9002; «ComputerLands», ул. Дмитрівська, 2, тел.: 490-6792).

Компания K-Trade осуществляет комплексные проекты построения информационной инфраструктуры предприятия, от оказания консалтинговых услуг до полной технической реализации проекта любой сложности:

- ✓ структурирование кабельных сетей промышленных и офисных зданий;
 - ✓ проектирование структуры активного сетевого оборудования;
 - ✓ проектирование и производство компьютеров и серверов (включая кластерные решения);
 - ✓ конфигурирование и поставка компьютерного и сетевого оборудования мировых брендов;
 - ✓ защита сетей и компьютерного оборудования от прерываний питания;
 - ✓ техническое обеспечение интернет-проектов;
 - ✓ проектирование и поставка телефонных сетей на предприятиях.
- Кроме всего этого клиентам предлагается широкий ассортимент мобильных компьютерных систем, включая ноутбуки собственного производства. Также имеется возможность конфигурирования и поставки мобильных систем мировых брендов.

Вся поставленная техника обеспечивается качественной гарантией и послегарантийной сервисной поддержкой как в Киеве, так и в регионах Украины.

ВАСЕГДА КАЖДОМУ ЧАСУ!



Multi-processor

24 КОМПЬЮТЕРА

торговой марки





NON-STOP! КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОВОЙ МАРАФОН

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:






ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

5-8 ИЮНЯ

МЕЖДУНАРОДНАЯ

ИГРОВАЯ

ЯРМАРКА

«ИГРОГРАД»



Компанія «Каскад-Сервіс» успішно працює на ринку офісної і комп'ютерної техніки України протягом 9 років. Спеціалісти компанії займаються розробкою та впровадженням рішень у сфері інформаційних технологій. Основна увага приділяється комплексному вирішенню задач автоматизації робочих процесів на виробництві, в офісі та інших галузях, де необхідна ретельна обробка інформації.

З нами постійно співпрацюють більш як 250 підприємств з усіх регіонів України. З моменту заснування компанії спостерігається постійне зростання обсягів виробництва і продажу комп'ютерів, а також реалізації офісної техніки, комплектуючих та різноманітних виробничих матеріалів провідних виробників світу.

Основні напрямки діяльності компанії «Каскад-Сервіс»

Виробництво та продаж комп'ютерів

Компанія «Каскад-Сервіс» пропонує своїм клієнтам повний спектр комп'ютерних систем, для створення яких використовуються комплектуючі відомі виробники: материнські плати Intel, Supremicro, Asus, Microstar, Abit, Soltek, процесори Intel, AMD, відеокарти Asus, Microstar, Abit, ATI, віснестери Seagate, IBM, Fujitsu, Maxtor, Samsung, WD, пристрої для зчитування інформації з компакт-дисків Teac, Sony, Samsung, LG, Mitsumi, мережеве обладнання 3Com, Surecom, Intel та інші.

Для забезпечення належної якості систем, що виготовляються компанією «Каскад-Сервіс», розроблені власні технічні умови ТУ У 20035561.001-2001 «Блок системний KS», дієльні для сертифікації в Державній системі сертифікації УкрСЕПРО.

На даний час максимально виробнична потужність ділянки виробництва системних блоків складає до 300 одиниць на місяць.

ТОВ «Каскад-Сервіс»

03062 м. Київ, пр-т Перемоги, 67

Тел./факс: (044) 459-5857 (багатоканальний)

E-mail: info@cascad.kiev.ua

При запланованому збільшенні кількості персоналу виробничої ділянки останній параметр зростає до 700 одиниць на місяць.

Продаж офісної техніки та витратних матеріалів до неї

Компанія «Каскад-Сервіс» завжди пропонує своїм клієнтам найсучаснішу офісну техніку: монітори (Samsung, Sony, Hansol, Samtron), принтери: матричні та високошвидкісні банкієвські (OKI, Epson), струменеві (HP, Lexmark, Epson, Canon), лазерні — чорно-білі (HP, Lexmark, Epson, Canon, Samsung, OKI, Xerox), лазерні кольорові (Epson, OKI, HP), котловальні апарати: від аналогових до цифрових, що мають потужні можливості для роботи в комп'ютерних мережах (Sharp, Canon, Xerox, Ricoh), телекомунікаційне обладнання: факси (Panasonic, Sharp, Brother), АТС (Panasonic), телефонні апарати від найпростіших до радіотелефонів стандарту DECT (Panasonic, Siemens, GE), радіостанції (Panasonic), джерела безперебійного живлення APC та інші. Про що свідчать дистрибуторські та дилерські угоди з такими провідними виробниками офісної техніки, як Sharp, APC, Epson, Lexmark, Samsung, OKI, SONY, Hansol, Xerox.

Проектування та обслуговування телекомунікаційного обладнання та локальних мереж

Для забезпечення гарантійного обслуговування компанія «Каскад-Сервіс» має власний сервісний центр, який є сертифікованим сервісним центром Sharp, Canon та APC. Основною метою центру є виконання гарантійного супроводження різноманітного ряду пристроїв.

При отриманні виробничих комп'ютерних систем в буди-який час клієнти нашої компанії можуть отримати кваліфіковану допомогу по телефону або безпосередньо в сервісному центрі. Спеціалісти центру завжди готові вийти до замовника і вирішити всі проблеми на місці.



«Укркомплект» — одна из молодых отечественных компаний — прочно заняла нишу розничной, а также оптовой торговли компьютерами и комплектующими и продолжает динамично развиваться. В частности, лишь за последний год она удвоила свои показатели и умудряется успешно вести бизнес даже в периоды естественного спада на рынке.

«Укркомплект» предлагает серверы, офисные компьютеры и мультимедийные компьютеры для дома. Занимается продажей компьютерной техники таких известных фирм, как Creative, ATI, ASRock, Asustek, Abit, BenQ, GIGABYTE, EPOX, Gainward, Western Digital, Samsung, Seagate, InnoVision, Sony, Club-3D, ECS, Soltek, Triplex, Thermaltake, Philips, Hewlett Packard, EPSON, Canon, Panasonic, AMD, Intel и др. Также компания осуществляет продажу периферии, коммуникационного и сетевого оборудования и аксессуаров. Все оборудование тестируется и обеспечивается гарантий. С ростом потребностей клиентов и оптовых покупателей используется гибкая система скидок. По желанию заказчика «Укркомплект» обеспечивает подключение и дальнейшее обслуживание техники.

Руководство компании выделяет несколько слагаемых успешной деятельности в условиях острой конкуренции. Прежде всего, это минимизация расходов — на аренду торговых помещений (отсутствие дорогих магазинов) и на рекламу (отсут-

Компания «Укркомплект»

г. Киев, ул. Маршала Рыбалко, 10/8, оф. 20

Тел.: (044) 459-3804, факс: 20-4744

Сайт: <http://www.gigant.com.ua>, e-mail: office@gigant.com.ua

ствие дорогостоящей имиджевой и наружной рекламы). Сознательно отказавшись от дорогостоящих маркетинговых программ, компания делает ставку на сборку компьютера под заказ практически любой конфигурации в течение двух часов. Компания «Укркомплект» зарегистрировала торговую марку GIGANT и грядет ряд маркетинговых программ в поддержку торговой марки компьютеров GIGANT. Следующая важная составляющая — тщательный подход к отбору комплектующих. Наличие жесткого входного контроля качества гарантирует клиентам высокую надежность приобретаемого ими оборудования.

Чтобы поддержать высокий интерес со стороны покупателей, «Укркомплект» предлагает им систему скидок и бонусов. Покупатели получают дисконтную карту, которая дает 3% скидки на последующую покупку. Плюс есть дополнительные специальные скидки, предназначенные для регулирования клиентского потока, — скажем, по понедельникам. Для тех, кто не готов сразу заплатить полную стоимость, в нашей фирме также можно оформить кредит на покупку компьютера. Кроме того, менеджеры компании разработали долговременную программу поддержки и привлечения клиентов.

Руководство компании планирует в следующем году удвоить объем продаж, и под этими планами есть реальная основа — профессионализм дружного коллектива!



Компания **Compass** — торгово-производственная компания. Compass занимается дистрибуцией компьютерных комплектующих, периферийного оборудования, производством компьютеров, рабочих станций, серверов. С 1997 года компания работает на украинском рынке, занимаясь внедрением новейших достижений в области информационных технологий и обеспечением потребности предприятий и организаций нашей страны в высококачественной компьютерной технике.

Для решения этих задач компания Compass наладила долгосрочные контакты со многими известными мировыми производителями и является интегратором продукции Intel, ATI, авторизованным дистрибутором Albatron, Apollo, A-Trend, EAV, Elitgroup, Geha, Innovation, KM Korea, Lantech, Macalink, Orest, PC Partner, Sapphire, Scott, Soltek, Storm, Tilon, Unisound, дилером Canon, Epson, Hewlett Packard, Lexmark, LG, Maxtor, Sansung, Seagate, Sony, Xerox ресеплером AMD, а также предлагает продукцию многих известных в мире производителей IT-товаров.

Работая на рынке Украины как дистрибуторская компания, Compass имеет широкую дилерскую сеть, которая охватывает все регионы страны. Работа с дилерами организована на всех уровнях, используется гибкая система скидок, а прямые партнерские отношения с лидерами мировой индустрии позволяют нам не только обеспечивать наших дилеров необходимыми комплектующими, но и предоставлять весь спектр технической поддержки и консультаций, которые обеспечены долгосрочными соглашениями с компаниями-производителями.

Компания предоставляет только Brand Name-оборудование, тем самым предоставляя возможность своим клиентам использовать в работе са-

мые передовые технологические разработки. Системные решения по организации работы современного офиса, гибкая ценовая политика, наличие высококлассных технических специалистов способны удовлетворить запросы самых требовательных клиентов.

Компания Compass производит готовые компьютерные системы под торговой маркой **Delfics®** — ПК, графические станции и серверы, а также обеспечивает техническую и сервисную поддержку готовой техники. Модельный ряд компьютеров Delfics позволяет клиенту выбрать систему в соответствии с его потребностями, т.к. компьютеры Delfics рассчитаны на работу с различными, даже самыми сложными программными продуктами, как уже существующими, так и теми, которые появятся в будущем.

Высокое качество компьютеров Delfics обеспечивается использованием комплектующих от крупнейших мировых производителей, отлаженными технологическими процессами производства и тестирования как отдельных компонентов, так и готовых систем, и подтверждено сертификатами УкрСЕПРО, а источниками питания и модемы, предлагаемые с ПК, прошли специальную адаптацию для отечественных линий и сетей.

В г. Киеве действует три специализированных компьютерных салонов «Гигабайт», а также два магазина Delfics, в которых представлен широкий выбор компьютеров, мониторов, принтеров, сканеров, аксессуаров к компьютеру, средств мобильной связи известных мировых производителей. Компьютеры Delfics можно приобрести также и в Крыму, в специализированном компьютерном салоне Delfics в Севастополе.

Сеть компьютерных салонов «Гигабайт»:

ул. Большая Житомирская, 6
Тел.: 229-8643, 229-2215
ул. Ивана Кудри, 20
Тел.: 531-9728, 268-6556

пр. Маяковского, 10
Тел.: 515-8475, 536-0923
ТЦ «Изумруд», 2 эт. «Аудио-Видео»
ул. Декабристов, 9
Тел.: (044) 562-6699

Магазины Delfics:

ул. Горького, 24
Тел.: 220-5344
г. Севастополь, ул. Одесская, 27
Тел.: (0692) 55-7000, 54-0328

ООО «ЕПОС»

04071, г. Киев, ул. Верхний Вал, 44

Тел.: (044) 462-5268 Факс: (044) 462-5446

Сайт: <http://www.epos.kiev.ua>, e-mail: epos@eposmail.kiev.ua



ЕПОС

Основные направления деятельности

- ✓ Производство персональных компьютеров, серверов и рабочих станций собственных торговых марок Expert и Tempest.
- ✓ Проектирование локальных вычислительных сетей (ЛВС), поставка оборудования, монтаж, установка, обслуживание и модернизация ЛВС.
- ✓ Производство и техническое обслуживание внешних устройств хранения данных (HDD, MO, CD-R, CD-RW, ZIP Drive).
- ✓ Разработка и внедрение решений по технической защите информации.
- ✓ Модернизация и ремонт компьютеров, серверов, ноутбуков, периферийного оборудования и комплектующих.
- ✓ Восстановление информации с устройств хранения данных (HDD, MO, ZIP Drive и др.).
- ✓ Ремонт и сервисное обслуживание оргтехники.
- ✓ Ремонт, заправка, восстановление картриджей к копирователям и лазерным принтерам, ремонт печатающих головок к матричным принтерам.

- ✓ Сервисное обслуживание и техническая поддержка.
- ✓ Разработка и производство специализированных приборов и устройств.

Официальные статусы фирмы «ЕПОС»

Сертифицированный участник программ: Intel Processor Integrator; AMD Reseller Program; Microsoft OEM System Builder Program. Авторизованный бизнес-партнер Novell. Авторизованный технический центр AMD. Авторизованный технический центр Seagate. Авторизованный технический центр Maxtor. Авторизованный технический центр Western Digital. Авторизованный сервисный центр OKI. Авторизованный сервисный центр APC. Авторизованный сервисный центр Fujitsu Simens Computers. Авторизованный сервисный центр Simens. Авторизованный дилер LG Electronics. Сертифицированный инсталлятор AMP. Дистрибутор Marower.

Сертификаты и лицензии

1. Сертификат на производство ПК согласно стандарту ISO-9001 и УкрСЕПРО (сертификаты УкрСЕПРО №UA1.005.0068724-02 от 29.10.2002, №UA2.025.304 от 27.06.2001).
2. Сертифицированный сервисный центр по обслуживанию, ремонту ПК и периферии (сертификаты УкрСЕПРО ЖА № 095509 от 29.12.2002).
3. Официальный поставщик Министерства обороны Украины (регистрационный код Военстандарта № 00133 от 27.04.2000 г.).
4. Разрешение УСБУ на осуществление деятельности, связанной с государственной тайной (№ КИ2-2003-0788 от 06.03.2003).
5. Лицензия на оказание средств и комплексов ТЗИ в информационных системах (лицензия ДСТСЗИ СБУ № AA011490 от 26.06.2001).
6. Сертификат на производство компьютеров с защитой информации (сертификат соответствия № UA1.105.03494-02 от 12.02.2002).

Сервисный центр «ЕПОС»

ул. Верхний Вал, 34
Тел./факс: (044) 463-7452
E-mail: support@eposmail.kiev.ua

Центр восстановления информации и ремонта накопителей на магнитных носителях «ЕПОС»

ул. Мехикорская, 13
Тел./факс: (044) 463-7466
E-mail: recovery@eposmail.kiev.ua



КОМИЗДАТ

Издательский дом КОМИЗДАТ — известное украинское издательство, пионер рынка компьютерной прессы Украины.

Выпускает пять специализированных изданий, охватывающих все группы читателей: от директоров компаний и высококвалифицированных специалистов до домашних пользователей.

Индикатор многих информационных проектов на украинском рынке.

COMPUTERWORLD!

COMPUTERWORLD/Украина — информационно-аналитический еженедельник для современного ИТ-лидера.

Новости, события мирового и отечественного ИТ-рынка, обзоры и аналитические статьи, освещающие тенденции развития отрасли, незаменимы для планирования бизнеса руководителям украинских ИТ-компаний.

КОРПОРАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ — журнал передовых технологий.

Единственное в Украине издание для руководителей, принимающих стратегические решения по организации систем управления в финансовых учреждениях, коммерческих организациях, на промышленных предприятиях.

СЕТИ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ — единственный в Украине профессиональный журнал о сетевых технологиях, телекоммуникациях и особенностях их применения в условиях отечественного производства.

компьютеры программы

КОМПЬЮТЕРЫ + ПРОГРАММЫ — практик современных информационных технологий. Тираж: 18 000 экз.

Периодичность: 12 номеров в год.

Практическая направленность обеспечивает журналу самую высокую подписку среди ИТ-прессы Украины и неизменную читательскую привязанность в течение 10 лет.

Журнал предназначен для читателей различной квалификации, которым необходима объективная информация для принятия реше-

ООО «Декабрь»

02160 г. Киев, пр. Воссоудинения, 15, 7 этаж

тел./факс: (044) 553-1940, 550-6223

Сайт: <http://www.comizdat.com>

ний о приобретении и эксплуатации аппаратного и программного обеспечения.

В фокусе внимания журнала: квалифицированные обзоры, авторитетные консультации и практические советы по настройке и применению аппаратного и программного обеспечения — достоверно, полно и в доступной форме. Техническая точность и компетентность материалов базируется на результатах тестирований, проведенных в собственном тестовом центре, а также на широком практическом опыте и профессионализме авторов.

Универсальный инструмент воздействия на потенциальных потребителей — от высокопрофессиональных сотрудников организаций до домашних пользователей.



ШПИЛЬ — культовый журнал молодежи, увлеченной электронными играми.

Место встречи всех геймеров Украины.

«Шпиль» обещал провести разнообразные викторины, конкурсы и розыгрыши с «раздаточными» и прочих других полезных и приятных подарков. В качестве ведущих редакторами журнала уже приглашены «Крыжик» и «Плюхик».

Рост спроса на издание обусловил рост тиража с 12 000 до 20 000 экз. за полтора года. Периодичность: 12 номеров в год.

В каждом номере с юмором и фантазией — калейдоскоп игр для ПК и приставок, прохождения, компетентные советы по выбору ПО и «железа», тесты новинок, клубные новости и репортажи с чемпионатов, путеводитель по игровым сайтам.

Издание не только помогает сделать выбор ПО и техники, но и формирует образ жизни в стиле «hi-tech».

Максимально эффективная реклама, ориентированная на аудиторию, ведущую активный образ жизни, интересующуюся модными и стильными новинками.

Издательство «ТВ-ПАРК»

Тел./факс: (044) 464-7500, 464-5566

E-mail: reklama@tv-park.kiev.ua, parker@tv-park.kiev.ua



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТВ-ПАРК» уже не первый год является одним из лидеров украинского рынка печатных средств массовой информации и производит целый ряд изданий.



Так, пятничное еженедельное издание «ТВ-ПАРК» ориентировано на самый широкий круг читателей — от тинейджеров до пенсионеров, от домохозяйки до бизнесмена. Основная задача издания — не только познакомить читателя с самой полной программой телевизионных каналов, дополненной оригинальными анонсами к лучшим фильмам, но стать рулевым в бездонном море телефидра, подсказать, посмотреть, прокомментировать лучшие фильмы недели, на которые, по мнению компетентных сотрудников редакции, стоит обратить внимание.

Помимо исчерпывающей телепрограммы, на 64 страницах издания находят отражение самые значительные события культурной жизни планеты, все мыслимые и немислимые стороны человеческого бытия. Еженедельник оставляет за читателем право выбора, предоставляя материалы на любой вкус, и рассчитан на то, чтобы каждый читатель, независимо от возраста, социального положения, мог почерпнуть что-то для себя интересное и полезное. Более того, «ТВ-ПАРК» — едва ли не единственное издание, идущее на прямую связь со своим читателем. В отличие от подобных изданий, «ТВ-ПАРК» оперативно реагирует на читательские письма и публикует материалы на интересующие темы. Большой популярностью пользуется игровая часть издания — сканворды, интеллектуальный призовой конкурс. Творческая группа издания стремится к тому, чтобы «ТВ-ПАРК» был еще более интересным, еще более оригинальным и ши-

роко доступным. Тираж 125 000—130 000 экземпляров. Подписной индекс: 33788



Еженедельник «ТВ-СПУТНИК» — самое мо-

лодое из телевизионных изданий. В отличие от «старшего брата», это более «продвинутое» в современность издание, ориентированное в первую очередь на молодежную читательскую аудиторию. Здесь вы прочтете более смелые шутки, увидите неприкрытых «звезд», узнаете о самых интимных подробностях жизни знаменитостей. Постоянные рубрики расскажут вам о новинках телеиндустрии и мира кино, о знаменитых и курьезных событиях в истории. И самое главное — «ТВ-СПУТНИК» публикует максимальное число программ спутниковых каналов! Так что, если у вас есть спутниковая антенна, то без «ТВ-СПУТНИКА» вам никак не обойтись! Тираж 10 000 экземпляров. Подписной индекс: 23018

Цель журнала «ПОКОЛЕНИЕ» — создание объективной картины сегодняшней жизни Украины в контексте мировой истории, популяризация лучших достижений любых отраслей общественной и научной жизни страны, анализ современных явлений и событий. Задача авторского коллектива — подготовка проекта в лучших традициях классической журналистики, создание журнала для чтения. Коллектив талантливых авторов создает популярный журнал, «лицо» отечественной еженедельной периодики, публикация в котором считается престижной для героев материалов. Тираж 20 000 экземпляров. Подписной индекс: 21990



ООО «СофтПресс»

03126 г. Киев, а/я 618/8

Тел.: (044) 490-8160, факс: (044) 490-8162

Сайт: <http://www.softpress.kiev.ua>, e-mail: admin@chip.kiev.ua

За 7 лет работы в Украине ИД «СофтПресс» зарекомендовал себя как надежный источник профессиональной информации и автор успешных проектов на рынке СМИ. В настоящий момент компания выпускает 10 изданий: журналы *CHIP*, «Мир связи», «Телеком. Телекоммуникации и сети», «Hi-Tech. Панорама высоких технологий», «ММ. Деньги и Технологии», «Office», «Телемир», каталоги «Телеком/ИТ/Офис Навигатор: Решения для бизнеса» и «The Hi-Tech Navigator», газету «ДК-Зв'язок».



Журнал CHIP — это тестовые обзоры аппаратного и программного обеспечения, комментарии и советы экспертов, раздел, посвященный сетям и телекоммуникациям, а также CHIP Best Buy — рынок глазами покупателя, соотношения характеристик и качество с актуальной ценой, коллекция «Советы & подсказки». С компакт-диск в каждом номере. Тираж 25 000 экз. 12 раз в год. Подписной индекс: **74626**



Журнал «Мир связи» — это все новости рынка, оборудования и законодательства в сфере связи, все важные особенности выбора, получения и применения телекоммуникационных средств, все насущные проблемы безопасности связи, эффективные рекомендации, реальная оптимизация расходов, дельные советы и подсказки. Тираж 12 000 экз. 12 раз в год. Подписной индекс: **45687**



Журнал «Hi-Tech» — это обзор новинок информационных технологий и телекоммуникаций, появившихся на украинском рынке, информация об акциях, распродажах и скидках; отзывы известных и авторитетных личностей о тенденциях развития цифровых технологий, мода и практические рекомендации как быть «на гребне волны». Тираж 48 000 экз. 2 раза в месяц. Подписной индекс: **23809**

**Издательский дом «Мой компьютер»**

03057, Киев-57, а/я 61

Тел./факс: (044) 455-6888, 455-6794

Сайт: <http://www.mycomp.com.ua>, <http://www.igrograd.com.ua>, e-mail: info@mycomp.com.ua

Издательский дом «Мой компьютер» работает на рынке Украины 5-й год. За это время существенно изменилась ситуация на компьютерном рынке: поменялся облик наших изданий и читателей. Неизменно одно — любовь и уважение аудитории, которая была и остается наибольшей среди всей компьютерной прессы Украины.

Основные причины нашего успеха — удачно найденная концепция изданий, которая гарантирует уникальность аудитории, оригинальность подачи материала и, разумеется, оперативность.

**«Мой компьютер» — это:**

✓ журнал для широкого круга квалифицированных пользователей ПК (end-users);

✓ самое читаемое компьютерное издание в Украине;

✓ полноцветное еженедельное издание формата А4 объемом

60 полос;

✓ распространение по всей территории Украины;

✓ стабильно растущая аудитория.

Еженедельник «Мой компьютер» (<http://www.mycomp.com.ua>) — самое популярное в Украине еженедельное издание для пользователей ПК. Софт, хард, фото, Интернет, безопасность, технологии, музыка, игры. Новинки, повседневные и альтернативные продукты IT-рынка. Самые горячие новости, обзоры, циклы. Наша задача — описание доступным языком компь-

ютерного мира, в котором оказывается любой пользователь ПК, будь он новичок или профессионал. Если Вы — живой человек, интересующийся всем новым, чувствующий живой пульс времени и стремящийся расширить свой компьютерный кругозор, то тогда Вы — наш читатель.

Подписной индекс: **35327****«Мой компьютер игровой» — это:**

✓ уникальное издание, посвященное миру компьютерных игр;

✓ единственный в СНГ игровой еженедельник;

✓ специальный раздел для начинающих пользователей ПК;

✓ полноцветное издание формата А4 объемом 32 полосы;

✓ распространение по всей территории Украины;

✓ стабильно растущая аудитория.

Еженедельник «Мой компьютер игровой» (<http://www.igrograd.com.ua>) — единственное в Украине еженедельное игровое издание для начинающих пользователей. Очень многие начинают знакомство с компьютером с игр, но жаждут и дальнейшего продвижения.

«Учись играючи!» Игры, советы, обзоры, обучение работе с ПК, фото- и ортехникию — все это в доступной и веселой форме для разных возрастных групп.

Подписной индекс: **22307****Издательство «Дніпро»**

01034, Киев, ул. Владимирская, 42

Директор: ВОЙТОВИЧ Владимир Степанович, тел.: (044) 234-3182

Главный редактор: ШКЛЯР Василий Николаевич, тел.: (044) 234-4215

Отдел маркетинга: (044) 235-4343, 243-6158

Отдел сбыта: (044) 224-9240, 234-1226

E-mail: dnipro@dnipro-publ.kiev.ua, marketing@dnipro-publ.kiev.ua**ДНІПРО****ДНІПРО**

Государственное специализированное издательство художественной литературы «Дніпро» — старейшее в Украине книжное издательство. Основанное в далеком 1919-м году как издательство художественной литературы, «Дніпро» издало богатейший в Украине репертуар мировой и отечественной классики. Всего за годы существования издательства в свет вышло более 900 тыс. наименований печатной продукции общим тиражом более 500 млн. экземпляров.

«Дніпро» уверенно идет в ногу со временем, освоив на сегодня практически весь спектр современного книгоиздательства: от детской до научно-технической, справочной и рекламной литературы.

Последние издания «Дніпро» посвящены теме информационных технологий: выпущен интернет-справочник «Паутина», готовятся к печати издания по 3D Max и MS Office.

Визитная карточка «Дніпро» — высочайший профессионализм обработки текстов и художественного оформления изданий. Издательство предлагает полный набор услуг предпечатной подготовки изданий: реддизайнирование (в т.ч. специальное), корректура, набор, макетирование, дизайн, художественное оформление и верстка. Книги издаются на трех языках (украинском, русском, английском).

Мы рады рассмотреть Ваши предложения о сотрудничестве.



ООО «SPIN-W»

03083 г. Киев, ул. Ереванская 30, офис № 4

Тел.: (044) 242-2999, 242-3199, 242-0036, 248-9860, 249-4878

Сайт: <http://www.spin-w.com>, e-mail: office@spin-w.com

ООО SPIN-W является производителем компьютерных систем на базе процессоров Intel & AMD (Сертификат производства УкрСЕПРО).

Также имеет статус дистрибьютора: Micro-Star International [материнские платы, видеокарты, оптические накопители], Avance Technologies [корпусы].

Дилер: Fujitsu-Siemens Computers (ноутбуки, серверы); Minolta, Kyocera (принтеры), Xerox (копируемые аппараты); Samsung, LG, Mitsubishi, CXTX (мониторы); Western Digital, Maxtor, Hitachi

(жесткие диски); Logitech, Genius (клавиатуры, манипуляторы, рули, web-камеры).

В большом ассортименте представлены компьютерные комплектующие: видеокарты, процессоры, материнские платы, жесткие диски, мониторы, принтеры, сканеры, цифровые фотоаппараты.

Большой выбор ноутбуков и корпоративных компьютеров, различных аксессуаров к ним.

Спектр компьютерных систем удовлетворяет как начинающего пользователя, так и профессионала.



ООО «КомпьютерИнтерСервис»

01013, г. Киев, ул. Стройиндустрии, 5

Тел.: (044) 234-1963

Сайт: <http://www.cis.kiev.ua>, e-mail: cis@cis-kiev.ua

ООО «КомпьютерИнтерСервис» — системный интегратор, имеющий многолетний опыт деятельности на украинском рынке.

Основными направлениями нашей деятельности являются:

- ✓ поставка ПК и серверов собственной торговой марки «Ассистент», офисной техники, периферийного и банковского оборудования;
- ✓ комплекс услуг по установке системного ПО на основе анализа потребностей заказчика;
- ✓ разработка, внедрение, сопровождение и модернизация прикладного программного обеспечения банковских и корпоративных систем;
- ✓ проектирование и монтаж компьютерных сетей;
- ✓ гарантийный и послгарантийный ремонт, а также комплексное техническое обслуживание технических средств;

✓ консультации по вопросам эксплуатации программно-технических комплексов и информационных сетей.

С 2001 года «КомпьютерИнтерСервис» серийно производит рабочие станции и серверы под собственной торговой маркой «Ассистент». Производство полностью сертифицировано по международной системе качества ISO 9001:2001 (сертификат серии UA № 2.039.695 от 13.03.2003, а также по отечественной системе сертификации (сертификат соответствия УкрСЕПРО № UA1.010.27577-00).

В сфере разработки ПО основополагающим продуктом деятельности компании является системное программно-техническое решение АБС «СКАРБ», которое охватывает все виды деятельности банка и работает на всех уровнях банковских учреждений.



IT-Park

г. Киев, ул. Красных Казаков, 6

Тел.: (044) 464-8262

Сайт: <http://it.park.ua>, e-mail: admin@it.park.ua

ISP (Internet Service Provider) IT-ПАРК (<http://it.park.ua>) на рынке телекоммуникаций Украины работает четвертый год. Несмотря на свой небольшой возраст, компания сумела занять достойное место на отечественном рынке высоких технологий. Ее опытные специалисты в состоянии предоставить полный спектр услуг, начиная от организации простейшей локальной сети, заканчивая созданием крупных корпоративных сетей с их последующей интеграцией в Интернет.

На сегодняшний день IT-Парк располагает сетью площадок во многих районах Киева, объединенных высокоскоростными наземными магистралями. Это позволяет компании предоставлять услуги доступа в Интернет по выделенным линиям связи практически в любом месте столицы. Компания располагает собственными внешними каналами и участвует в партнерном обмене трафиком с большинством украинских провайдеров. Суммарная пропускная способность ее международных каналов превышает 5 Мбит/с.

Для клиентов, менее активно использующих Интернет, существует возможность подключения к Сети посредством коммутируемых

линий связи. Такой вид подключения особенно популярен среди домашних пользователей Интернета.

Клиенты компании получают место на сервере для размещения домашней странички, один почтовый ящик общим объемом до 50 Мб, прокси-сервер и сервер новостей, возможность регистрации и поддержки доменных имен.

Круглосуточно семь дней в неделю работает служба технической поддержки пользователей. В случае возникновения каких-либо проблем с подключением и использованием услуг IT-Парк специалисты компании дадут бесплатную консультацию по телефону, а при необходимости выедут непосредственно к заказчику. В числе дополнительных услуг — установка ОС для пользователя, настройка его рабочего места для работы в Сети, установка и поддержка различного специализированного ПО.

Среди наших клиентов такие известные компании, как Издательский дом «Мой компьютер», «Княжий град», Издательский дом «TV-Парк», ОАО «Укртелеком», Издательство «Маннэт», Торговая марка «BRAVO», Издательство «Диалог», компания «МакХус», Журнал «Hard'n'soft», ТД «Маяк», Торговая марка «Eris» и многие другие.



ООО «Современные специализированные системы»

04119, г. Киев, ул. Мельникова, 83-А, оф. 414

Тел./факс: (044) 495-2553, 496-0566

Сайт: <http://www.sss.com.ua>, e-mail: office@sss.com.ua

Фирма «Современные специализированные системы» — это молодая компания, которая возникла как плод совместных усилий и воплощение творческих планов команды профессионалов в области информационных технологий.

С момента появления на украинском рынке наша компания сориентировала основные направления своей деятельности на комплексное решение вопросов, возникающих как у крупных и малых пред-

приятий, так и у домашних пользователей.

Наша специалисты готовы предоставить Вам полный комплекс услуг, который входит в понятие «информационно-техническое обслуживание». В случае возникновения нестандартных задач мы готовы подобрать оптимальные пути их решения. Такими задачами, например, могут быть и комплексное административно-техническое обеспечение безопасности Вашего офиса, и просто подбор оптимального сочетания

аппаратного и программного обеспечения.

Наша специалисты с вниманием отнесутся к решению самых мелких Ваших проблем, проанализируют их, и предложат несколько вариантов решения на Ваш выбор.

Наша ценовая политика очень гибкая и приятно удивляет постоянных партнеров.

Вы будете довольны качеством оказываемых услуг, а мы будем рады развивать наше с Вами долгосрочное сотрудничество.

ООО «Аспарк»

01103 г. Киев, Железнодорожное шоссе, 57
Тел: (044) 296-4775, 296-2639, тел./факс: 252-9758
Сайт: <http://www.aspark.com.ua>, e-mail: aspark_info@aspark.com.ua



ООО «Аспарк» создано в сентябре 2001 года. Основными направлениями деятельности являются: дистрибуция комплектующих, продажа и сервисное обслуживание компьютерной техники, оргтехники, программного обеспечения.

ООО «Аспарк» предлагает на компьютерном рынке Украины продукцию компаний с мировым именем — HP®, APC®, Intel®, AMD®, Microsoft®, Samsung®, LG® (официальный дилер), Sony®, ECS®, Albatron®, Genius®, Canon®, Olympus®, Luxon®, JNC®, а также ПК Spark.

ПК Spark представляют собой высококачественные решения с выдающимися скоростными показателями, сертифицированные Укр-

СЕПРО (сертификат соответствия № UA1.017.018405-03). Сочетая в себе производительность и доступную цену, ПК Spark являются оптимальным выбором, как для начинающего пользователя, так и для профессионала.

ООО «Аспарк» имеет собственный сервис-центр, обеспечивающий гарантийную и послегарантийную поддержку поставляемой продукции, а также предоставляющий услуги по ремонту техники.

Если у Вас возникли вопросы, и Вы хотели бы получить более подробную информацию, мы будем рады общению и дальнейшему сотрудничеству.

CorkPad™

03038, г. Киев, ул. Докучаевская, 23
Тел.: (044) 268-7474, тел./факс: 269-5349
Сайт: <http://www.corkpad.com.ua>, e-mail: duplon@svtonline.com

CorkPad™

практичная респектабельность

Компьютерные коврики CorkPad™ изготавливаются из натуральной пробки — материала, уникального по совокупности полезных для человека свойств. Такие качества пробки, как пористость, антистатичность и 100%-ная натуральность обеспечивают соответственно идеальное сцепление шорика мышки с поверхностью, на порядок меньшую (по сравнению с пластиком) скорость загрязнения и коврика, и механики мышки, а также комфорт и эстетику рабочего пространства. Компьютерные коврики CorkPad™ удобны, практичны и долговечны.

Любые загрязнения не проникают внутрь пробки и легко удаляются с поверхности влажной губкой и мыльным раствором. Средства, потраченные на приобретение такого коврика, окупятся многократно.

Изделия CorkPad™ также прекрасно зарекомендовали себя в качестве хорошего подарка и эффективного рекламного носителя — они эксплуатируются годами, не утрачивая качества и первоначальных свойств. Подарившего пробковый коврик не раз вспомнят с благодарностью.

13

ООО «Инктек Украина»

03680, г. Киев, ул. Боженко 17, оф. 413
Тел.: (044) 227-8781, 227-8783, 227-8997
Сайт: <http://www.inktec.kiev.ua>, e-mail: info@inktec.kiev.ua

InkTec®

Technology & Vision

Корейская компания InkTec Co., Ltd. является ведущим мировым производителем расходных материалов для струйных принтеров. В Украине единственным официальным дистрибутором товаров InkTec® является ООО «Инктек Украина». Дилерская сеть компании охватывает более 20 регионов Украины. Мы сотрудничаем со многими известными на Украине компаниями, предлагая следующие ассортиментные группы товаров для струйной печати:

- ✓ совместимые картриджи для принтеров EPSON;
- ✓ совместимые картриджи для некоторых принтеров CANON, имеющих раздельные печатные головки;

- ✓ заправочные наборы для всех остальных типов картриджей, в том числе и цветных;
- ✓ чернила в емкостях по 20/40 мл, 250 мл, 1 л;
- ✓ бумагу и пленку для струйной печати.

Ассортимент предлагаемых украинскому потребителю суперкачественных товаров покрывает 90% моделей струйных принтеров и включает в себя более 300 наименований. Любую информацию о заправочных наборах, картриджах и другой продукции InkTec®, а также о том, где ее приобрести, можно найти на нашем сайте <http://www.inktec.kiev.ua>.

ООО «Мультиком»

04053 г. Киев, ул. Довнар-Запольского, 16
Тел.: (044) 213-7007, 213-7006, тел./факс: 213-7006
Сайт: <http://www.multi.com.ua>, e-mail: info@multi.com.ua

Multi.com

ООО «Мультиком» выступает системным интегратором, реализующим для своих заказчиков комплексные решения «под ключ», охватывая весь спектр задач, включая прокладку кабельных систем, поставку компьютеров и периферии, установку и настройку программного обеспечения, обучение персонала и сервисную поддержку. Комплексный подход предусматривает разработку плана автоматизации и поэтапную реализацию с последующим сервисным обслуживанием.

Большой опыт в создании кабельных систем (более 10 крупных проектов на различных предприятиях, среди которых ЗАО «Авиа-

гарант», ЗАО Страховая компания «УКС», ЗАО «Биокон» и др.) плюс отличный коллектив позволяют легко реализовывать проекты любого масштаба.

Другим направлением деятельности является дистрибуция компьютерных комплектующих и сетевого оборудования. Высококачественные компьютерные корпуса — основа вашего ПК. Мы предлагаем корпуса корейских брендов 3R system®, Hanyang system®, а также блоки питания Hi Power®.

Мы стараемся создать условия, при которых бизнес Заказчика станет прибыльнее и эффективнее.

**ООО «СИИТ»**

03680, г. Киев, ул. Желябова, 8/4
Тел.: (044) 459-6533, 459-6515, тел./факс: 241-9188
г. Киев, ул. Тарасовская, 9
Тел.: (044) 244-3735
Сайт: <http://www.sint-master.com>, e-mail: info@sint-master.com

ООО «СИИТ» предлагает на украинском рынке бизнес «под ключ» — лаборатории по восстановлению картриджей для принтеров, копировальных аппаратов и факсов, выполняет высококачественную заправку и восстановление картриджей всех типов, ремонт и техническое обслуживание офисной печатающей и множительной техники.

В состав лаборатории входят оборудование и материалы, необходимые для быстрого старта высокорентабельного бизнеса, который организован по принципу франчайзинга.

Лаборатории сети «СИИТ — Мастер» выполняют высококачественную заправку и восстановление картриджей всех типов.

Сегодня в состав сети «СИИТ-МАСТЕР» входят 33 центра на Украине, 2 в России и 3 в Белорусии.

**ООО «Этьен ЛТД»**

03133, г. Киев, ул. Госпитальная, 16
Тел.: (044) 234-8522, факс: (044) 269-6117
E-mail: supermax@alfacom.net

Общество с ограниченной ответственностью «ЭТЬЕН ЛТД» — компания профессионального сервиса, предоставляющая продукты и услуги в сфере информационных технологий. Основная специализация компании — предоставление юридическим и физическим лицам компьютерной техники в оперативную аренду с полной технической и сервисной поддержкой.

ООО «Этьен ЛТД» — единственная компания, оказывающая подобный рода услуги.

Специалистами компании разработано несколько программ оперативной аренды компьютерной техники, рассчитанных на разных пользователей.

Первая программа:

✓ арендатору предоставляется абсолютно новый ПК;

- ✓ ПК собирается по конфигурации арендатора;
 - ✓ доставка, установка, техническое обслуживание за счет компании;
 - ✓ устранение неисправностей аппаратной части в течение 24 часов по месту нахождения ПК;
 - ✓ снижение размера арендной платы на 20%, начиная с тринадцатого месяца аренды;
 - ✓ каждый двенадцатый месяц аренды замена ПК на новый.
- Наша следующая программа рассчитана на начинающих пользователей и тех, кому компьютер необходим на непродолжительный срок. Для них мы предлагаем компьютеры, бывшие в употреблении, и сохраняем все условия сервисного обслуживания, указанные выше.

**ООО РА «АйТи Реклама»**

03057, г. Киев-57, а/с 61
Тел./факс: (044) 455-5331,
E-mail: reklama@mycomp.com.ua

От визитки до Биг Борода.
От грошоты до ТВ.
От кулечка до Тента.
От буклета до Периодического Издания.
От витрины до Выставки.
От идеи до готового Проекта.

«АйТи Реклама» не является искусственно организованным рекламным предприятием, стремящимся успеть на переполненный уходящий поезд ПиАр-Медиа-Полиграф-услуг. «АйТи Реклама» — логическое продолжение деятельности Издательского Дома «МОЙ КОМПЬЮТЕР». Постоянные партнеры, убедившись в нашей порядочности и комфортности сотрудничества с

нами, желают большего, и мы с удовольствием предлагаем им Больше.

«АйТи Реклама» ориентирована на индивидуальный подход к желаниям конкретного заказчика и предлагает комплексные решения в области рекламных продуктов.

Прямые контакты с производителями позволяют варьировать объемами и ценами, что повышает эффективность использования рекламного бюджета заказчика.

P.S. Не заменяя того, Вы повседневно сталкиваетесь с продукцией «АйТи Реклама». Покупая пиво, упаковывая продукты в магазине, изучая меню в ресторане, доря своим любимым замечательную коробку конфет, прослушивая радио и мн. др.

**ООО «Инкософт-Телекоммуникация»**

01030, г. Киев, ул. Б. Хмельницкого, 26-Б/12
Тел./факс: (044) 228-4763, 246-4389
E-mail: info@istc.kiev.ua

Компания Инкософт-Телекоммуникация работает на рынке с 1991 года. Мы всегда стремимся обеспечить максимально возможное качество поставляемого оборудования при сохранении разумных цен. Если Вам нужно новое техническое решение, специалисты нашей фирмы помогут подобрать необходимое оборудование и программное обеспечение по наиболее подходящей цене.

На ярмарке будет представлен широкий ассортимент видеокарт, модемов, MP3-плееров, цифровых фотоаппаратов, сетевое обо-

рудование для построения домашних компьютерных сетей, компьютерные комплектующие таких производителей, как Zyxel, GVC, IDC, ATI, ASUS, ALBATRON, MSI, WESTERN DIGITAL, SEAGATE, SONY, SAMSUNG, PLANET.

Для студентов и школьников будут предложены со значительными скидками современные игровые компьютеры. Покупателям и посетителям нашего стенда будут вручаться призы и подарки.

ООО «Вью Нет»

01034, г. Киев, ул. Рейтарская, 7

Тел.: (044) 235-8920, 459-0406

Сайт: <http://www.view.net.ua>, e-mail: support@view.net.ua

Интернет-провайдер ViewNet предоставляет качественный dial-up доступ по 5, 10 и 20-минутным интернет-картам (100 центов = 1 юнит). Помимо «обычных» тарифных планов компания предлагает уникальный подход в тарификации dial-up доступа к сети Интернет — **тарифный пакет «ПОЧАСОВОЙ И АКЦИОН»**. Подробнее о тарифах и услугах, предоставляемых ViewNet, вы можете узнать на сайте компании.

Компания ViewNet первой в Украине предоставляет доступ к Интернету по выделенной линии по стандарту ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line). Технология ADSL, позволяющая передавать информацию к абоненту со скоростью 8 Мбит/с, предназначена для высокоскоростного доступа к интерактивным видеослужбам (видео по запросу, видеозаписи и т.п.) и не менее быстрой передачи данных.

Среди других услуг от ViewNet — хостинг со множеством опций (возможность использования баз данных MySQL и PostgreSQL, обновление сайта с использованием протокола FTP, подробная статистика обращений пользователей к вашему серверу и т.д.), а также разработка и сопровождение сайтов любой сложности.

Арсенал – Оптика

Тел.: (044) 254-2139

**Особенность нашего предложения:**

«Мы не продаем коллекции, мы продаем самое лучшее, что есть в коллекциях!!!»

Готовые и на заказ очки

- ✓ корректирующие любой сложности;
- ✓ для вождения автомобиля — «анти-фары»; фотохромные («хамелоны»); с просветляющими покрытиями; поляризационные;
- ✓ **компьютерные**

Сегодня спектральные очки с фильтром — это единственный эффективный способ сохранить зрение при работе на компьютере.

Назначение. Защита органа зрения при работе с монитором любого типа, повышение зрительного комфорта и работоспособности.

Показания. Систематическая и длительная работа на компьютере (более 2-х часов в день), приводящая к ухудшению зрения, жжению в глазах, покраснению глазных яблок, болям в области глазниц и лба, чувству песка под веками, затуманиванию предметов, снижению работоспособности. Очки показаны в любом возрасте для работающих в очках, без очков, в контактных линзах. Противопоказания отсутствуют.

Эффективность. Сохранение зрения, снижение зрительной нагрузки, повышение работоспособности, повышение четкости изображения, повышение цветового контраста, улучшение цветовосприятия.

✓ солнцезащитные — 100%-ная защита от ультрафиолета.

Оправы металлические, пластиковые, титановые

✓ эксклюзивные оправы от лучших законодателей моды;

✓ отечественные и импортные оправы массового спроса.

Линзы любой сложности: обесцвеченные; высокоиндексные (тонкие); стигматические, от -20 до +20 диоптрий; любые астигматические; бифокальные различного исполнения; прогрессивные; **НОВИНКА!** Незоплавающие и антибликовые линзы.

Аксессуары для Ваших очков

Наша торговая оптическая сеть в Киеве:

ул. Московская, 2, магазин «АРСЕНАЛ»
пл. Льва Толстого, подземный торговый центр «Метроград»
б-р Дружбы Народов, дополнительный торговый центр «Квадрат»
ул. Довженко, 1, подземный торговый центр «Квадрат»
ул. Искровская, 2, Аптека — Оптика

ООО «КПИ-Сервис»

г. Киев, Чокаловский бульвар, 13

Тел.: (044) 248-9555, факс: 243-7353

Сайт: <http://www.kpIService.com.ua>, e-mail: info@kpIService.com.ua

Компания «КПИ-Сервис» (<http://kpIService.com.ua>) основана в 1998 году и в настоящий момент активно занимается оптовыми и розничными продажами компьютерной техники, комплектующих и периферии.

В широком ассортименте представлены процессоры, память, видеокарты, материнские платы, дисковые накопители, модемы, принтеры, мониторы и многое другое.

Широкий спектр надежных комплектующих позволил компании развернуть производство готовых компьютеров на базе процессоров Intel под собственной торговой маркой — **GRAND COMPUTERS**.

КПИ сервис

Головной офис «КПИ СЕРВИС» находится в Киеве, где расположено и один из магазинов компании.

Во многих регионах Украины работают представители и дилеры компании.

«КПИ-Сервис» практикует индивидуальный подход к клиенту, предоставляет гибкую систему скидок и осуществляет индивидуальный подбор конфигурации. Дополнительным бонусом для покупателей готовых компьютеров является совершенно бесплатная установка на машины лицензионного антивирусного пакета «Украинский Национальный Антивирус» от «Украинского Антивирусного Центра».

АОЗТ «Интер-Телеком»

01034, г. Киев, ул. Лысенко, 8-А

Тел.: (044) 239-3555, 234-1212

Сайт: <http://www.utale.com>, e-mail: info@UATele.com

АОЗТ «Интер-Телеком» — оператор, предоставляющий полный спектр телекоммуникационных услуг: фиксированная телефонная связь, высокоскоростной доступ в Интернет, организация корпоративных сетей передачи данных и др.

С начала 2003 года компания разработала новый проект **UAHOME.NET** — подключение домашних пользователей и домашних сетей к Интернету на скорости от 128 Кбит/с. Суть проекта заключается в подключении к Интернету домашних сетей, жилых домов через собственное волоконно-оптическое кольцо «Интер-Телеком», охватывающее г. Киев и Киевскую область, что позво-



ляет предложить скоростной выделенный канал со скоростью от 128 Кбит/с за 81 грн. в месяц. Сеть компании «Интер-Телеком» является сетью городского масштаба, далеко не ограничивающейся подключениями предприятий и организаций. Теперь качественный Интернет стал доступен и домашним пользователям Глобальной Сети: норуля с удобством и качеством выделенного канала, вы можете в рамках локальной домашней сети или сети «Интер-Телеком» играть в сетевые игры, передавать файлы, устанавливать аудио- и видеоконференцсвязь по ценам dial-up подключения.

Трехлетию МИК посвящается

1-й МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИГРОВОЙ ФЕСТИВАЛЬ

Игроград

Большая Васильковская, 57/3, Республиканский планетарий
(и. "Республиканский стадион"). 5 — 8 июня, с 10-00 до 18-00.

Организаторы — IT Реклама и "Мой компьютер"
при поддержке Intel и Samsung

2003



Том/Дос/КЕРТИС kertis@torba.com

ENTER MATRIX

Разработчик: Shiny Entertainment

Издатель: Atari

Жанр: файтинговая аркада с элементами идотических гангокчек

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-800, 128 Мб, GF;

✓ **рекомендуемые:** P4-1500, 256 Мб, GF3

Добро пожаловать, или Посторонним В...

Матрица. Вход

Добро пожаловать в удивительный мир Матрицы, путник...

Именно таким, я думаю, будет первое предложение моей статьи до того, как игрушка попала ко мне в руки. Просто я — фанат «Матрицы», и надеялся, что смогу ее захватить. Через пять минут после начала игры я выключил компьютер и понял, что начинать нужно так: «Ну и чего ты сюда приперся? Ты ждал шедевра? Наивный... Иди лучше отсюда. Есть и другие игры...»

Потом я снова сел за компьютер и начал играть. Через некоторое время я потерялся. Ругать или хвалить — вот в чем вопрос? Ругать или...? Я уже полез в карман за монеткой, чтобы разрешить свои сомнения самым простым и эффективным способом, как вдруг что-то тяжелое опустилось на мое левое плечо, и хриплый голос заядлого курильщика произнес: «Что думаешь, Кертис? Тут все и младенцу понятно. «Матрица» — отстой. Так и пиши — отстой...» Скосив глаза влево, я обнаружил на плече маленького (но тяжеленного) красного человека. С рогами на голове и вилок в руке. Обычный человек, наверняка, решил бы, что это белочка, но в нашем

что-то опустилось на правое плечо и произнесло (на этот раз мелодичным голосом): «Не слушай этого красно... мордого, Кертис. Ты же знаешь, «Матрица» поимеет тебя, если ты напишешь гадость. Пиши — «Матрикс» рулит!»

Что тут началось... В течение двух дней мои гости орли на меня, друг на друга, оттоптали мне оба плеча, искололи вилокшей, искусили зубами ухо и вырвали половину волос.

Вот я и решил поступить хитро. Мозг не напрягать, статью не писать, а просто записать то, что мне наговорили мои визави. Первым я дам слово камраду демону, иначе он обещал глаз высосать. А что я без глаза делать буду?

Матрица. Загрузка

Демон. Короче, да чего мы ждем от хорошего шутера? А? Правильно. Классной графики ждем, фишек новых, монстров побольше, оружия, драк и ураганного геймплея. Кровавую реку в мясных берегах ждем, в общем. А что нам подсунули господо разработчики? Да за такое можно пожизненную ссылку в рай сколотать!

Начнем с того, что бросается в глаза, да? Посмотрите на эту графика! Нет, если бы игра появилась в 1999-м вместе с фильмом, то графика бы крутилась. А тут что мы видим?

Помните, в первом фильме Эпирод, пардон, агент Смит говорил Нео, что первую Матрицу пришлось перезагрузить, ибо люди не смогли в ней жить? Конечно, не смогли. А вы бы поверили в реальность мира, в котором у автомобили квадратные колеса? Квадратные! А самая крупная голова — это ромб.

Квадратные колеса у машин, кривейшая анимация, минимум полигонов и убогая цветовая палитра, помноженная на консольный (в самом худшем понимании данного слова) геймплей, — вот это «Матрица». Отражающие поверхности, которые никого не отражают, а если и отражают, то лучше не нужно.

Я — не консольфоб. Я видел отличнейшие консольные файтинги. Мне нравится «Эксплайв» и «БлудРейн». Там есть на что посмотреть. Здесь смотреть не на что. Убожество, помноженное на примитивизм, кривурность разработчиков и жажду быстро «срубить капсус».

«Сла-мо?» Ага. Замедляйтесь. Да даже в замедленном времени выглядят бои ужасно. Как говорил Морфеус, цитируя Станиславского: «Не верю».

Физики в игре нет вообще.

Вы хотите еще фактов? Их есть у меня.

Наверное, вы знаете, что за Нео нам поиграть не удастся. Играть будем либо за китаица Призрака, либо за негритянку Ниоби. Почему не за любимых героев? Есть два объяснения. Первое официальное, второе экспозиционное. Начну с официального: братья Ваховски заявили, что давать нам под управление экзоплэ Навухадоносера слишком жирно. Переотчитались, мол, и с другими персонами. Теперь расскажу, что мне поведал лич-



но Нео на очередной нашей пылке. Дело в том, что когда ему покажишь, как он будет выглядеть на экране, его вырвало прямо на Деява Перри, директора Shiny. Тот, понтаю, обиделся и вымарал Нео из сценария. Думаю, больше говорить нечего — графика сама говорит за себя.

Ангел. Нет, вы только послушайте его! Да тебе, родной, только в инквизиции работать, так извратить факты даже Торквемада не смог бы!

Демон. Ваш Торквемада!

Ангел. Не важно. Продолжим. Кривая графика? Просто у кого-то кривые руки! В настройках копаться не пробовал? Советую. Знаешь, иногда помогает. Итак, внимание, расковыряю. Найдите в директории игры файл **MatrixOptions.exe** и **ВЫКЛЮЧИТЕ Force Object LOD** — колеса перестают быть квадратными, полигонов становится больше. Смотреться все начинает лучше. Не DOOM, конечно, но весьма приятно. А теперь начинаем драться, включаем «фокус» (так в «Матрице» режим замедленного времени обозвали), и... Теперь убедились, что бои здесь ставили профессионалы? Кстати, те же, что ставили бои в фильме. Вы на комле когда-нибудь видели такой яркий файтинговый элемент? Ваш «Кровавый Рейн» просто идет отдыхать — мало того, что движимый в «Матрице» гораздо больше, так мы еще сами можем их контролировать!

Демон. А физика?



Департаменте обычных (равно как и нормальных) не держат. На моем плече сидит вполне обычный демон. Что, я демонов не видел? Видел и даже убивал. Только я хотел высказать свою мысль незваному гостю, как вдруг

Ангел. А что физика?

Демон. Ты видел, как ведут себя упавшие тела? Когда ты пинаешь труп полицейского, и он, как на катке, улетает, вращаясь и скользя, метров на пять-шесть, это нормально? Это что? Кортонная коробка?

Ангел. Ну, с трупам недоработка вышла. Зато смотрится смешно.

Демон. Ага, смешно. И кто теперь Тюрк-мемадо? Вы не слушайте этого, завернутого

не самого высокого пошиба. Если бы хоть «фокус» бесконечным сделали, так нет... Не дождетесь.

А кривая камера, залипающая возле стен? А масса глюков?

Ангел. Потчами, дорогой, пользуйся, потчами. Они, знаешь, помогают решить много проблем. И кстати, для справки: за неделю было продано миллион копий игры. Миллион! Это о чем-то говорит?

Демон. Говорит. О том, что главная фишка игры — название, себя оправдала. Только игра лучше от этого не станет.

Ангел. Ладно, давайте разберемся — что мы ждали от игры? Отличных боев, кучи стрельбы, «матричных» эффектов, видеоставок и сюжета, перекликающегося с сюжетом второй части фильма. Это есть? Есть. Что нужно было еще, чтобы наши герои пили у врагов кровь и разрывали их на сотни кусочков? Так тогда при чем здесь фильм?

Демон. Ой, не смеши меня жити! Поговорим об остальных составляющих игры.

Начнем с AI. Ты уверен, что разработчики знают, что обозначает донная аббревиатура? А вот я не уверен. Наши противники тупы, слепы и глухи. Чего стоит момент, когда Призрак залетает в комнату, начинает стрелять, понимает, что не справится и выбегает из помещения в коридор. Стоит там пять минут, пока восстанавливается жизни, да! Жизнь восстанавливается сама, ну не бред? Так вот, восстанавливает жизнь, и снова в комнату. Враги стоят, где стояли. Снова пальба, драки, и опять в коридор пополнять жизнь. А когда противник, находясь в соседней комнате, не реагирует на стрельбу? Даже в «Сэме» монстры вели себя умнее.

Но конечно, приз зрительских симпатий по критичности занимает погоня. Как уже говорилось, можно играть либо за Ниобе, либо за Призрака. Менять героев по ходу игры нельзя. Миссии практически не отличаются, кроме пары штук. Так, в сцене погони

с машиной еще хуже, помните Эмилиена из сериала «Такси»? Того, который водить не умел? Так он, по сравнению с этой композицией, просто Шумахер.

Ангел. Подумалось. Может, так и было задумано? Типа ты крут, остальные идиоты. Чем не вариант? Можно подумать, в фильме противники (кроме агентов) отличались высоким интеллектом.

Зато в игре вы увидите кучу видео и мультитов на движке. Причем некоторые из второй «Матрицы», а большинство отснято специально для игры. Это ли не круто?

Демон. Ну, если кому-то нравятся нудные философствования героев, то, наверное. Из всего видео мне три или четыре момента понравились. Это да, это красиво. Кстати, заметили, что добы не мудрствовать



в простынь, меня слушайте. Ладно. С графикой проехали. Смиримся. Провода, насколько нужно быть криворукими, чтобы по дефолту выставить самые низкие настройки! Представляете, сколько людей и обзорщиков раскритиковало игру в ключа, побовавшись такой графикой? Вон, даже Кертис чуть не купился.

Поговорим о другом. О... фишках. Вы знаете, что такое фишка? Это то, на чем держится игра, то, что выделяет ее из ряда себе подобных.

Да, в 1999 году замедленный режим мог бы нас удивить и поразить. Но потом на экраны мониторов ворвался финский парень Макс, и... И этот режим уже мало на что произведет впечатление. Кстати, интересную фишку выдают: финны, они, между прочим, родственники эстонцев. Так вот, никакого режима замедления они не делали. Slo-mo — это режим реального времени, а то, что мы считаем нормальным, — турборежим. У них, у финнов, все, как Макс, двигаются, на он, кстати, еще и ускорялся. Мировая общечеловечность этой фишки не просекла, ну а финны спорить не стали.

После Макса появилось Кровавое Рейн — отличница, спортсменка, комсомолка и вообще, классная девчонка. Так у нее было два режима замедления времени. Два! Обычный, который действовал бесконечно, и «кровавая ярость» — впечатляющий своей расчлененкой. Так пойдет, скоро к играм придется коробку передач покупать...

А что нам предлагают создатели «Матрицы»? Они нам предлагают «фокус». То есть ничего нового. Знаете, какая основная фишка у этой игры? Название! Именно из-за него ее купят. А замедление времени, комбы — это так, чтобы хоть как-то оправдаться. Отмазка для бедных, в общем.

Кстати, даже с улучшенной графикой бои интересно наблюдать только со включенным «фокусом» — тогда да, и отличная анимация, и беготня по стенам, и всякие салюты-мордасты, подсеки, броски и т.д., и т.п. А в обычном режиме нам предлагают обычное рукошество и дрыганожество, причем



по автострате, играя за Ниобе, вы ведете машину, а если вы выбрали за Призрака, стреляете из нее по полицейским машинам.

Признаюсь, водить машины я не умею. Точнее, умею, но до первого столба. Поэтому меня очень обрадовало, что на мою долю выпало стрелять. Представьте себе мое удивление, когда я понял, что управляемая компьютером Ниобе водит еще хуже! Можете проверить, даже не стреляя по полицейским, вы не погибните... если не попадете в аварию. Полицейские, кстати, знакомы



пукаво, Ниобе и Призрак действуют в сцене, где в фильме выступили Нео и Тринити с Морфеусом? Как так? Это что, обещанный новый взгляд на фильм? Как по мне, это перевернутое сюжета. Да и есть ли он, сюжет, в этой игре? Штапы, помноженные на штапы, сидят на штапах и штапам попогонят. Нудные погоня по канализациям, расстрелы вертолета, идютиские автогонки — в общем, ничего нового и оригинального.

Ангел. А бой с вампирами в обстановке средневекового замка? Одно из лучших сцен, кстати.

Демон. Ну да, вампиры — это лихо. И красиво, кстати. И на полке, когда спецназ врывается, — очень похоже на знаменитый коридор полицейского участка из первой «Матрицы». Еще было несколько поразительных моментов. Такое впечатление, что эти уровни делали другие дизайнеры — на голову выше остальных. Но ты ведь в курсе, исключения только подтверждают правило. Эти уровни демонстрируют, какой могла быть игра, но не стала. Кстати, агенты, в особенности толпа Смитов, тоже добавляя веселых моментов в игрушку. Но увы, если суп сделан из протухшего мяса, сколько специй ни сыпь — не поможет. Может, есть стонет не так противно, но расстройство желудка гарантировано.

Ангел. Все. Ты меня достал. Кертис, гони его.

[Кусает меня за ухо.]

Демон. Это ты достал. Гони его.

[Пычет вышкой в шею.]

Кертис. Умоляютеся, блин, а то обоим выгони, а статью отдай на написание [censored].

[Оба, хором: «Только не это, Шеф!»]

Кертис. Продолжайте, но без фанатизма.

Ангел. Кстати, поговорим о стволах. Файтинг, конечно, круто, это самое яркое в игре, но и стволы не подкачали. Патроны, правда, быстро заканчиваются, а так и пистолеты (можно с двух рук стрелять), и авто-



маты, и винчестеры, и даже снайперка. Нормалек. А как герои с ними управляют? Когда Призрак влетает в комнату колесом, хитрясь при этом стрелять по врагам из автомата, потом, не прекращая пальбы, забегают на стену и в прыжке бьют врага ботинком по челюсти! Где, кроме кино, вы такое видели, скажите?

Демон (хирург). Ладно, со стволами порядок. Стреляют красиво, до пуль уклоняться, но уклоняться и Мокс с Райн умели, причем не хуже. А эти idiotские кружочки на врагах, в которых ты стреляешь? Что, принцип не изобрели? Нафиг это аркады? Что нам обещали? Шутер от третьего лица. Это дали? Файтинговую аркаду — не более.

Ангел (агрессивно). А чем тебе аркады не нравятся?

Демон. Нравятся, когда их шутерами не обзывают.

Кертис. Это не существенно, тонка грань между двумя этими жанрами, тем более продукт консольный.

Демон. Ладно, проехали. Предлагаю заканчивать. Итак, не самая современная графика и анимация. Идиотский сюжет, из которого штампы прут через все дыры. Дебильный AI врагов. Нудные, в основном, видеовставки. Никакой оригинальности, никакого поиска. Плюс очень бедный дизайн уровней. Игра, которая призвана вывезти на громком имени. Спекуляция, не достойная, чтобы на нее тратили свое время и деньги. Я сказал.

Ангел. Согласен, пора заканчивать. Итак, неплохая графика. Неплохая анимация. Абсолютно не имеющие аналогов бои, трюки и спецэффекты. Отличная прорисовка некоторых уровней. Угарный геймплей, за которым недочеты просто теряются. Ведь что для игры главное? Так отож, геймплей решает все. В основном случае в пользу «Матрицы». Не жалко ни потраченного времени, ни тем более денег. Ждем второй части, надеюсь, она нас поразит.

Демон. Ага, поразит. Наклепают ерунду, так еще и на том же движке.

(В последний раз colet меня вилкой и исчезает в облаке серы.)

Ангел. Ты же еще погляди.

(В последний раз кусает меня за ухо и демонилизуется.)

Голос с небес: Кусает, Кертис, Матрица

бесконечна, а реальный мир — это «Матрица». Просто с улучшенной графикой.

Выводы

Да, нагородили тут. Одного послушав — полный бред и отстой. Второго — шедевр всех времен. Знаете, я не согласен ни с одним, пожалуй.

Покорившись в настройках, действительно можно обнаружить, что графика, хоть и не поражает воображение, но вполне сносна. Это радует.

Анимация тоже на твердую четверочку (по пятибалльной системе).

Бои... Да, лучше пока не видел. Посмотреть на это нужно, причем обязательно. Очень красиво и технично. И с оружием, и без. Такого количества комбинаций, честно, не припомню. «Красавая Рейн» отдыхает, хотя, если бы ей увеличить количество ударов и дать возможность управлять ими... Но в любом случае, Рейн смотрится гораздо симпатичнее Ниоби.

AI — его действительно практически нет. Но это, увы, беда большинства последних игр. В принципе, с этим смериться можно, просто помните, что игра ближе к аркаде, чем к шутеру, и все станет на свои места.

Дизайн уровней... Да, большинство уровней ничем глаз не радует — стандартные коробки, прикрытые потолком. Минимум деталей и никаких закрученных поверхностей. Но попадаются и исключения, которые по-настоящему радуют глаз. Примерно то же и с противниками. Полиция и спецназ — откровенное мясо, но ведь есть и другие!

Геймплей — аркадный. Будем бегать, прыгать, лазить, ездить и драться, драться, драться.

Музыка... Не знаю, почему никто из моих гостей о ней ничего не сказал, — наверное, просто лишены слуха. Музыка великолепно. Ее можно слушать просто так, даже не играя. Это действительно «Матрица». Пожалуй, музыканты — единственные, кто не халтурил в работе над игрой и отнесся к своему делу крайне серьезно. Мой выбор. За музыку простить можно многое.

Атмосфера... Ну не знаю, на самом деле слишком все аркадно. Красиво, но... Но это не та «Матрица», которую мы помним и любим.

В общем, ничем, кроме боев, игра меня не поразила. Увы, но я согласен с тем, что единственная цель, стоявшая перед разработчиками, — это, воспользовавшись громким именем, «срубить» побольше бабок. Можно было сделать гораздо лучше.

Но игра ни в коем случае не отстой. Не буду советовать массово бежать в магазин за дисками, но зойти к знакомым, которые ее уже купили, и посмотреть стоит обязательно.

Игра неоднозначна, как и фильм. Многим понравится, некоторые будут плевать. А кое-кто просто поиграет, получит удовольствие и забудет. С фильмом такого же ситуация. Читали на сайтах, как его ругают? А мне вот понравился. Собираюсь идти второй раз. Посмотреть есть на что.

Игра рассчитана на одно прохождение, второй раз становится скучно.

Вот, собственно, и все. А вы чего ждали? Можете бросать в меня камни.

И напоследок, немного кодов, хоть я и не люблю читеров, но...

Одним из кодов даже рекомендуется воспользоваться — бесконечным замедлением, с ним играть гораздо веселее.

Войдите в систему взлома в игре. Потом введите команду **cheat** и один из нижеприведенных кодов (в одну строчку):

0034AFFF — максимально сильная огневая мощь;



1DDF2556 — неограниченные запасы ammunition;

69E5D9E4 — неограниченный «фокус»; **FF0020A4** — быстрый восстановление «фокуса»;

7FADF451 — неограниченное здоровье; **13D2C77F** — дополнительный тестовый уровень;

4516DF45 — враги не слышат вас; **FFFFFFF1** — враги не видят вас;

FF00001A — режим «турбо»; **BB013FFF** — низкая гравитация;

7867F443 — быстрые логотипы; **312MF451** — управление такси

Революция не свершилась... Ждем дальше.

INCOSOFT TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕРНАЯ КОМПЛЕКТУЮЩЕ

КОМПЬЮТЕР
ФИНАНСОВАЯ ФУТБОЛКА
В ПОДАРОК !!!

DURON800 С МОНИТОРОМ 47" LG
(DUR800/PRN1202/VA 32M 64MB/LC405K1FDP) **\$280**

DURON600 С МОНИТОРОМ 47" LG
И C TVTUNER
(DUR600/42M1236/VA 64M+TV147/LC405K1FDP)

A TAKKE

ПРИНТЕР	эпсон, canon, lexmark	от 265 грн
CD, CD-R, DVD	teac, asus, sony, samyang	от 110 грн
ПОДСЕТ	epson, sony, canon, ibm, asus	от 56 грн
МОНИТОР	sony, ibm, lg, samyang, asus	от 560 грн

СЕРВИСНЫЕ ФОТОАППАРАТЫ, ПЕР. АППАРАТЫ, СКАНЕРЫ
в любое время

ПОСЕТИТЕ НАШ СТЕНА НА ЯРМАРКЕ «ИГРОГРАД»

ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!!

! В СУББОТУ СКИДКА 3% !

(044)228.97.83, 246.48.89, 254.53.55
ул. Б. Хмельницкого, 20-а, оф. 12
http://www.incsoft.com.ua
www.incsoft.ua.ua
info@incsoft.com.ua

12

incsoft

Дмитрий ЧИТАЛОВ
alonegamer@ukr.net



Горел асфальт — ты был его герой.
Ария

Да, что ни говорите, но EA Sports — это фабрика шедевров игровой индустрии, в которой выпуск спортивных симуляторов, похоже, поставлен на конвейер. И этот конвейер продолжает работать и радо-



вать игроков все новыми и новыми хитами. Игры серии FIFA, NHL, NBA уже давно стали бесспорными лидерами в своем жанре и практически не имеют достойной конкуренции. Но еще с одним явлением, у истоков которого стоит EA Sports, «Формулой-1», дела обстоят иначе. Конкурентов много и причем весьма достойных. Лучшими хотят быть все, а игры серии Grand Prix уже давно не дают спать спокойно разработчикам «Формулы». И сейчас мы можем лицезреть результат их бесконечных ночей, а именно **F1 2002**.

Что же представляет собой эта игра? F1 2002 — это спортивный симулятор, симулятор гонок, и следовательно, он должен максимально приблизить ощущения человека, сидящего перед экраном монитора, к тому, что чувствует пилот гоночного болида. И он так и делает: эти Удэсты это ему во многом благодаря реалистич-

ной графике и физике игры. Но обо всем по порядку.

F1 2002 начинается с того, что игроку необходимо определить свою национальность, а также, какую из доступных одиннадцати команд он хочет представлять в гонках.

Все трассы, команды-гонщики, болиды в игре — это прототипы реально существующих. Это всегда было и остается несомненным плюсом «Формулы», и я хочу это еще раз подчеркнуть. Что приятно удивило, при выборе национальности гонщика присутствует возможность играть за Украину. Так что, если в реальной жизни украинские гонщики вряд ли скоро станут чемпионами «Формулы-1», то в виртуальной — это вполне возможно. Все в ваших руках.

Далее, если вы новичок в ми-

ре «Формулы-1», можно пройти школу вождения, поучаствовать в чемпионате или создать свой. Либо просто покатайтесь на одной из доступных трасс, чтобы изучить ее и поднять свое мастерство перед соревнованиями. Перед каждой гонкой предоставляется возможность ознакомиться со статистикой пилота и произвести настройку болида.

У истинных фанатов изучение множества статистических и технических данных, которыми изобилует игра, может отнять очень много времени. Присутствует раздел меню, названный «Телеметрия», где после каждого заезда в виде всевозможных графиков и диаграмм отображается работа многочисленных узлов болида. Есть возможность проанализировать и даль-

Разработчик: EA Sports
Издатель: EA

Жанр: гоночный симулятор

Системные требования:

✓ минимальные: P3-500, 128 Мб ОЗУ, 3D-акселератор;

✓ рекомендуемые: P3-1000, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видеокарта

нейшем исправить недостатки, которые, возможно, и стали причиной поражения. А тонкая настройка машины — это же почти генерация персонажа в ролевых играх! Если каждый метр трассы уже досконально изучен, оптимальная траектория вхождения в повороты уже разработана, и кажется, лучше проехать просто невозможно, а прийти первым все никак не удается — стоит попробовать настроить свой болид. Вполне вероятно, что это может дать дополнительные миллисекунды на финише и, возможно, поможет победить. Хотя, мой совет — менять что-то надо очень аккуратно и в обязательном порядке запоминать, что именно было изменено, чтобы, в случае чего, вернуть все назад. Очень лихо обращаясь с настройками, под моской болида «Формулы-1» вы рискуете получить полный отстой, приехав первым для которого окажется непосильной задачей.

Да, в плане технической насыщенности остальные игры жанра отстают от «Формулы» довольно сильно. Так что есть опасность, погрязнув во всевозможных графиках и режимах работы двигателя, так и не увидев трассы. Будьте осторожны! Тут разработчики здорово потрудились. Если вы разбираетесь в устройстве автомобиля и принципах его работы не хуже, чем в компьютерных играх, «Телеметрия» — это то место, где можно осесть всерьез и надолго.

Теперь о физической модели игры. Она просто превосходная, а и ней можно говорить долго и только хорошее. Непередаваемое ощущение скорости является той самой изюминкой, которая отличает F1 2002 от конкурентов. Именно это заставит вас наклонять голову при неожиданных поворотах и вжиматься в кресло при резком торможении, даже если вы опытный игрок, а не какой-нибудь «чайник». Многие, игра-



вшие в «Формулу», отмечают этот несомненный плюс, и я тем более не забуду это сделать. Не знаю, за рулем болида я никогда не сидел (имеется в виду настояще-го, а не виртуального ☺), и сделать вывод

о том, насколько игровая физика приближена к реальной, не могу. Но сам тот факт, что в создании игры участвовали гонщики «Формулы-1», свидетельствует о том, что проект хотели сделать максимально реали-

в 70%, бывает очень и очень сложно не слишком отстать от других машин.

И еще, глупо, наверное, будет упоминать о том, что играть в F1 2002 при помощи клавиатуры, — это полнейшее издевательство над собой и игрой. Нужен руль, и лучше с педалями, а еще лучше — и с Force Feed Back'ом. Если такового у вас дома не имеется, как, например, у меня, любой компьютерный клуб к вашим услугам.

А какие же гонки без мультиплеера? В F1 2002 он представлен игрой по локальной сети и Интернет. Теперь можно доказать свое превосходство не только компьютеру, но и реальным людям. Один минус, — в отличие от Grand Prix, режим hot-seat в F1 2002 отсутствует ☹.

Что касается графического исполнения, то оно вполне на уровне, хотя со времен F1 2001 изменилось мало. Болиды стали выглядеть лучше, за счет потраченных на них полигонов, плюс появились больше объектов на заднем плане. Вот, пожалуй, и все, что разработчики из EA Sports посчитали нужным добавить в игру. Сказать, что F1 2002 смотрится устаревшей в графическом плане, тоже нельзя, хотя определенные недостатки присутствуют и дают о себе знать. Несмотря на то, что разработчики решили все-таки приукрасить трассы, они, как и прежде, смотрятся весьма бедно и визуальных различий между ними очень мало. Также, на мой взгляд, мало привлекательно выглядят погодные эффекты, а еще больше нареканий получили механики, вернее, их внешний вид. Но все это мелочи, и во время бешеной гонки вряд ли у кого-то найдется время обращать внимание на погоду. Как вы, вод можно сказать, что F1 2003 (а что таковая будет — сомневаться не приходится, учитывая текущую политику EA Sports) должна появиться на новом движке. В 2003 году косметических изменений старому вряд ли будет достаточно.

Что касается звукового оформления, тут то же все на высоте, замечаний и нареканий по поводу нереалистичного шума двигателя или визга тормозов даже и быть не может. Музыка во время гонки нет и это в какой-то мере правильно. Незачем пилотов зря отвлекать.

Никогда не делись и повторы, благодаря которым (как и в F1 2001) после каждого заезда можно любоваться своим мастерством гонщика, а при желании сохранить на диск и показывать всем своим друзьям. Или же искать ошибки и причины аварий. Второе, естественно, чаще ☹. По поводу демота: смотрятся они довольно неплохо, а если отойти на несколько шагов от монитора, то отличия между телевизионным репортажем с гонок «Формулы-1» и игрой F1 2002 стираются напрочь. Похвастаться перед друзьями и потешить свое самолю-

бие теперь можно не только демкой с записью профессионального заезда, но и получить свое призовое 384-е место в интернет-таблице рекордов ☺.

В общем, какой можно сделать вывод? Если вам надоело носиться на заплязанных грязью джипах по пустыням, лесам и горам, если вы хотите насладиться скоростью и в полной мере ощутить то, что чувствует пилот гоночного болита, то F1 2002 — для вас.

Ведь «Формула-1» — это действительно по-настоящему мужской спорт. Сотни механиков и инженеров работают над созданием гоночного автомобиля, вызывая все его детали и узлы, в надежде сделать его хоть чуточку лучше, чем у других, вкладывают в него по несколько миллионов долларов, не говоря уже о частичке души и, в конце концов, предоставляют его гонщику, а именно — вам ☺. И тут наступает самое главное — проверить в деле этот продукт самой передовой автомобильной мысли. Невероятное напряжение пилота на протяжении всей гонки, ведь малейшее неверное движение, неправильно принятое решение может привести не только к аварии и крушению многомиллионного болита, но и к гибели самого пилота. А все ради чего? Может, ради денег? Сомневался... Все это ради скорости, бешеной скорости и, самое главное, желания быть первым.

Вряд ли кто-то из нас сможет это когда-либо испытать (хотя кто знает ☹), поэтому EA Sports предоставила нам возможность попробовать хотя бы на одну единственную секунду ощутить нечто похожее на то, что переживают реальные гонщики. И мое субъективное мнение — даже ради этой единственной секунды стоит игру купить и поиграть, а если вы из этого никогда не играли в гоночные симуляторы, то все



лиственно. И по-моему, это у разработчиков очень даже получилось. Так что, если вы после бессонной ночи, проведенной за штурвалом виртуального болита, услышите запах жженой резины и горячего асфальта у себя в комнате, — не надо пугаться, просто уже сегодня гонки F1 2002 пора прекращать ☹.

Кстати, в игре присутствуют очень гибкие настройки сложности. Включая и выключаю так называемые *assist's* (помощники), можно разрешить или запретить компьютеру выполнять определенные действия вместо игрока, например, притормаживать на поворотах, выезжать из гита и т.д. Любителям «Формулы» рекомендуется отключить их раз и навсегда, а для новичков — отключиться от них постепенно, по мере набора опыта. F1 2002 на легком уровне сложности перестает быть спортивным симулятором. О какой реалистичности может идти речь, если компьютер станет за вас поворачивать? Тем более, что в таких условиях разница между болитами разных команд становится едва различимой, а настройка гоночного автомобиля — просто не нужной. Мой совет — чтобы получить максимальное удовольствие от «Формулы», не играйте на легком уровне, а также отличите неуязвимость. Только после того, как вы это сделаете, вы ощутите на собственной шкуре, какая хрупкая вещь — болит «Формулы-1». Лишиться передних или задних колес — пара пустяков. Но и в отличной системе повреждений, разработанной EA Sports, существуют свои досадные глюки. Например, машина еще вполне спокойна может передвигаться по трассе без одного переднего колеса. Как трясина, гибкость настроек (и F1 2002 не стала исключением) влечет за собой большое количество громоздких меню, в которых найти что-то нужное бывает иногда очень непросто.

AI соперники довольно хороши, проколыв я за ним, сколько ни играл, не замечал. Его, кстати, тоже можно настроить под себя. Сила искусственного интеллекта ваших противников регулируется от 70 до 118%, а их агрессия от 0 до 100%. Диапазон этот, на мой взгляд, маловат, так как, даже установив силу ИИ на минимальный уровень



равно, что бы попробовать поиграть ☹. F1 2002 — это не какие-то веселые аркадно-мультиплеерные гонки, это серьезный симулятор, с претензией на реалистичность, хоть корово-полигонную, но все же реалистичность. И несмотря на все комплименты, сделанные мной этой игре, скорее всего, она найдет поклонников только в очень узком кругу любителей компьютерных гонок. Не все оставят свои любимые джипы и мотоциклы мокнуть под дождем, поменяв их на гоночный болит, — именно из-за хардкорной реалистичности. Но кто знает, что это — не пожелает.

Владимир МАЛЬЧИКОВ mavr@pma.ntu-kpi.kiev.ua

ПОИГРАЙ СО МНОЙ, МК

Задлым геймерам посвящается ☹

...Видно, судьба у меня такая. А от нее, как гласит народная мудрость, не уйдешь. Снова, как и в прошлый раз, отказал один из провальных двигателей. По словам бортильщика, он видел при этом вспышку. Пришлось выключить систему управления двигателями, а заодно и электросистему, чтобы случайная искра не привела к пожару. Радиостанция передала сообщение о нашем бедственном положении, крепко пристегнувшись ремнями и заснул (вот это нервы у человека!).

Ситуация, скажу я вам, не из приятных: до ближайшего аэродрома 70 километров, высота — 8 тысяч. И эту высоту тяжелый многоэтажный аэробус постоянно теряет. Простая арифметика показывает, что на каждый потерянный метр высоты необходимо выигрывать 10 метров горизонтального полета. Только так можно догнать до посадочной полосы. Причем выйти на нее нужно с первого раза в нужной точке и с нужной скоростью. Попытку №2 делать будет уже некогда, да и некому.

Воображение услужливо нарисовало гигантские ступени, ведущие к цели. Стоит сорваться хотя бы с одной из них — самолет уйдет в штырь. И все — «нас излупит из-под обломков...». Жизни пассажиров и экипажа в моих руках. Руках, которые сейчас судорожно сжимают штурвал, удерживая машину от падения.

Второй пилот время от времени, чтобы подобрать меня и остальных членов экипажа, бросает плоские шутки. «Командар, а может, изменим курс и полетим в гости к моей теще?» «Командар, а хоронить нас будут с оркестром или без?» «Командар, а правда, что деревянный гроб полезнее для здоровья?» Я особо не вслушивался в его болтовню, да он и сам понимал, что его вряд ли слушают. Но лучше черный юмор, чем давущая на уши тишина. «Командар, может, подождем, а то на обед опоздаем!» Это шутка заставила меня на мгновение улыбнуться, затем я вновь сконцентрировал свое внимание на приборках.

«Командар, высота 1100!» — это уже штурман. Самый ответственный момент. До аэродрома рукой подать — всего 9 км.

Предстоит совершить разворот и аккуратно войти на посадку. Я плавно поворачивал аэробус, стараясь не задирать нос. Не знаю, что произошло. Почему-то машина вдруг начала крениться влево и сорвалась... Отчаянные попытки исправить положение ни к чему не привели — самолет неотвратимо шел к земле. Осталось только, закрыв глаза, надеяться на чудо...

Придя в сознание, я обнаружил, что сижу в кресле, держа в руках черный предмет с зеленым экраном...

Здоровствуй, любители компьютерных игр, читатели и почитатели «МИКА». Вы активно следите за новинками игрового мира, через ваши руки проходит большая часть всех выпускаемых игр, и по поводу каждой из них у вас есть что сказать. Тогда у вас будет (или еще есть) счастливое детство/отрочество/юность (нужное подчеркнуть). В вашем распоряжении дома суперсовременный новаторский компьютер, который был куплен, чтобы не мешать родителям работать на их слегка устаревшей (с вашей точки зрения) «двойке», как вы презрительно называете Pentium 2, а количество компакт-дисков с играми давно уже превосходит количество книг в домашней библиотеке. Что ж, скорее всего, вы ни разу не задумывались, а как же играли в то время, когда слово «компьютер» было практически

незнакомо широким слоям населения. Давайте попробуем разобраться вкратце.

Представим, что у нас есть машина времени, с помощью которой мы переместимся в прошлое, лет эдак на 15–20 назад. Прибыв на место, оглянемся вокруг: какова ситуация с компьютерными играми да и с компьютерами вообще? Схажим прямо, не очень радостная. Волна XT/AT еще не достигла до Советского Союза; в учреждениях — компьютеры марок ДВК, «Ямаха», «Агат», «Корвет» и т.п., на которых можно во что-то поиграть. Правда, на работе особо не наиграешься, ведь там, как это странно ни звучит, надо работать. Да и гораздо приятнее играть дома, где у некоторых уже установлены БК, «Праведца», «Атари», «Коммодоры», ЕС-1841, а также различные вариации на тему ZX-Spectrum. Такие счастливицы, а также их друзья и знакомые по вечерам с головной погружались в захватывающий мир компьютерных игр. Однако таких людей не так уж и много. Неужели остальным закрыт вход в этот мир? Конечно, нет! Они тоже играют, и с не меньшим (а может, даже и с большим) азартом. Кто сможет предположить,

на чем они играют? Кто сказал AD&D? Тогда еще об этом никто не слышал, а «востепелинами копей» называли работничков ЗАГС @. Игры «Ну, погоди!», «Тайны океанов»? Нет, снова нет.

Если вы сумели правильно ответить на этот вопрос, то скорее всего, свой 25-летний юбилей уже отметили ☹. Для остальных открою секрет — играли на обычных программируемых советских микрокалькуляторах

(да-да, именно тех, которые самые большие в мире ☹) МК-54, МК-56, БЗ-34. МК-61 и МК-52 (далее — ПМК). Причем, 98 или 105 (в зависимости от модели) шагов программной памяти, 15 или 16 регистров данных и 12-цифрового зеленого экранчика хватало для создания игр, в которые, повторяю, играли даже с большим азартом, чем в современные мегабитные пожитки последних вроде Quake или Unreal.

Что? Вы не можете представить, что можно и интересно играть без графического представления мира, в котором происходит действие, без звукового сопровождения, да к тому же еще и без любимого зверька? Вы явно разболзованы современными играми. Конечно, когда мир, в котором происходит действие игры, детально вырисован — это прекрасно. Тем не менее, в этом тоже есть по крайней мере один недостаток — вся эта красота не изменяется при повторном прохождении игры. Все предметы, пейзажи, монстры и т.п. всегда будут такими, какими их представил разработчик. Играя же на микрокалькуляторе, каждый раз можно создавать себе новую игровую обстановку, которая будет зависеть только от вас и вашего желания.

Однако, пора закончаться с общими фразами и переходить ближе к делу, потому как на горизонте уже видны улыбки игроков, предпочитающих компьютерные игры различных направлений: «Неужели на микрокалькуляторе есть нечто, эквивалентное игре XXX (здесь каждый может поставить название своей любимой игры)? Да не может такого быть». Да, конечно, не все можно запрограммировать на ПМК (на то он и микрокалькулятор, а не персональный компьютер ☹), но и того, что есть, вполне достаточно.

Однако, вначале немного о грустном. Дело в том, что программы придется каждый раз вводить заново (для большинства калькуляторов), поскольку в них не было предусмотрено носителей информации. Но это не так уж и сложно. Счастливые обладатели МК-52 могут радоваться, поскольку эта модель обладает, во-первых, энергонезависимой памятью, в которой могут храниться игры, а во-вторых, для нее существует специальный модуль расширения, где в том числе присутствуют и игры. К тому же исходные тексты игр регулярно публиковались в очень популярных в то время журналах, таких как «Техник» — монодизин, «Наука и жизнь» и им подобных.

Давайте рассмотрим, во что же можно играть на микрокалькуляторе, попутно определяя направления игры. Для этого воспользуемся классификацией А. Ясенкова (см. «Мой игровой компьютер», № 31—32/99).



Итак, первое направление — логические игры. Что здесь можно найти? Естественно, все классические игры, такие как игра «Баша», «Крестики-нолики», «Быки и коровы» и «Морской бой». Кроме того, во многих играх используется шахматная доска, начиная от спелка модернизированных шахек и заканчивая игрой «Чемпион». Ну и моя любимая игра — «Охота на лис».

Следующее направление — аркадное. Честно говоря, любителям аркад повезло меньше остальных. Существует не так уж много игр данного направления. Их объединяет одно — все они дуэльного типа. В этих играх неважно, где происходит действие: на суше, на море, под водой, в воздухе или в космосе, кто является вашим противником и каким образом ведутся боевые действия. Суть в том, что происходит поочередный обмен ударами с противником. Вопрос о победителе, думаю, понятен. К сожалению, DOOMоподобных игр на микрокалькуляторе я пока что не встречал. Может, их создаст кто-то из читателей?

Следующее направление — стратегическое. Тут для игроков блюд (в смысле игры) на любой вкус. Будущие Наполеоны и Александры Македонские могут возглавить армии и привести их к доблестной победе (или к не очень доблестному поражению, у кого как получится). Кто спит и видит себя сидящим в кресле руководителя, может попробовать управлять, к примеру, кооперативным кафе-рестораном. Если этого окажется мало, то в ваше распоряжение предоставят целый остров. Управляйте им, но учтите, что при недобросовестном и некачественном руководстве возможен бунт населения, который приведет к перевороту. Вас посадят в тюрьму, при этом назначив нового правителя. Благо, желающих хватает.

Продолжаем далее краткий обзор. На очереди у нас — игры имитационного направления, то есть симуляторы. Единственное, что не имитируют на калькуляторах, так это единоборства, но зато для всего остального симуляторы уже созданы. Вам по вкусу скорость — выбирайте средство передвижения: карт, азросани, автомобили, и вперед, на трассу. Причем, при наличии двух и более ПМК можно проводить соревнования между несколькими игроками. Симуляторы средств передвижения тоже на любой вкус. Хотите — сажайте на Луну космический корабль, нет — беритесь за штурвал самолета с отказавшим двигателем и спасайте жизни пассажиров, да и свою собствен-

рине мерзкого и ужасного скалоеда, или бесстрашным кладоскателем, обширивающим пещеры в поисках золота, рискуя составить компанию на обед лягушке (в качестве обеда, естественно), или еще кем-то. Но это не все! Именно в «Бродилках» есть возможность отойти от стандартного пошагового режима и создать игру, действие которой происходит практически в реальном времени.

Вы удивлены? Вы не верите, что такое может быть? Может. Даже очень просто. Ваши координаты отображаются на экране в режиме мерцания, все, что вам нужно — это только выбирать направление движения с помощью... нет, не клавиш-стрелок, не цифр, а с помощью переключателя Р-ГД-Г — джойстика для ПМК. Так что ничего сложного. Большинство таких игр сделано в стиле фантазии. В них нужно спасти представителя сил Добра (королеву, принцессу, фею) от различных представителей сил Зла, избежать в дороге встречи со злобными монстрами и доставить спасенную во дворец.

Вот, в принципе, и все. Теперь вы знаете, что даже такой маленький калькулятор можно использовать не только для подсчета затрат на модернизацию, но и для игр. И если вдруг в один из вечеров у вас откажется работать компьютер или вы отпразднуете куда-то, где его нет, а вы, естественно, ни дня не можете провести без игр, тут вас и выручит старенький ПМК.

Засим разрешите откланяться. Можете вернуться к прерванной компьютерной игре. А я, пожалуй, пойду, посижу в кресле директора ресторана. Или нет... Лучше, попробую посадить TY-154 с отказавшим двигателем. Может, хоть на этот раз не разобьюсь?

...«Командор, двигатель горит!» Привычным движением я выключил систему подачи топлива. Все как всегда...



ную заодно. Если же по душе море, то к вашим услугам корабли, начиная от парусной яхты, на которой нужно в одиночку совершить кругосветное плавание, и заканчивая океанским лайнером, совершающим круизы.

Любители спортивных игр тоже не обделены вниманием. Они могут принимать участие в соревнованиях по стрельбе из лука, бильярду, городкам, стрельбе по «бегущему кобану» и даже... волейболу!

И последнее направление, которое нам осталось рассмотреть — это приключенческое. Конечно, RPG на микрокалькуляторе вы не найдете, но «Бродилки» все-таки созданы. Вы можете стать охотником, преследующим в запутанном подземном лаби-

День рождения только раз в году!

День
"МК"

Праздничный "День МК"

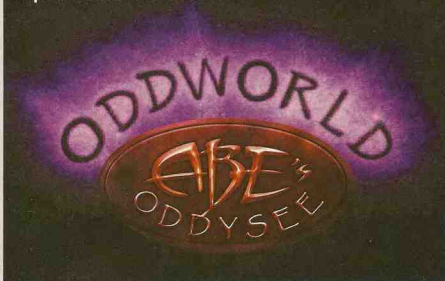
8 июня в 12:00 на ярмарке "Игроград"

- ✓ Итоги конкурсов
- ✓ Розыгрыш призов "Подписка-2003"
- ✓ Множество приятных сюрпризов

Не пропустите трехлетие "МИКА"

12:00
8 июня
ярмарка "Игроград"

Кирилл ПОЛЯКОВ aka QARR



Oddworld... Странный мир... Недаром игра носит такое название, ох, недаром! Ведь сотворен новый мир! Абсолютно отличный от нашего, со своей историей, особенностями, расами и животными.

Наши храмы погрузились во мрак с той поры, как картель магогов поработил мудоконов. Жажги эти святые огни, переводя рычаги их поджиги, которые ты будешь на-

ручных средств! Благодаря этой изюминке геймплея поразительно отличается от всего, что было ранее. Мы не можем просто так, голыми руками, убить какого-то врага. Для этого приходится пользоваться всеми приспособлениями и предметами, что попадутся под руку, а также собственной способностью к гипнозу (цифра 0). И юзать эти подручные средства не как попало, а с умом (недаром в графе «жанры» я написал кумяной (!) аркада). А вы скажете: «Умная — это да, но аркада?» Поясно. Кроме ума требуются еще и быстрые ноги и ловкие руки. Многие моменты иначе как аркадными не назовешь. Но и ноги не всегда спасают. Часто нужно красться, не поднимая лишнего шума. А в путешествиях поможет верблюдок *Elum*.

Настало время обратить внимание на словного отпрыска мудоконов — *Эйба*. Очень интересная фишка *GameSpeak* — возможность прямо общаться в игре. В звуковом арсенале (цифры 1-8]: «Привет»; «Пошли со мной»; «По-



ходить по пути. Дух Шрайкула выйдет, чтобы помочь победителям после этих поисков. Только когда все огни будут зажжены, ты будешь допущен на церемонию посвящения. Министры тлоконов не переживут пробуждение Шрайкула и останутся мясных цехов. На помни — смертельные опасности ожидают того, кто попытается спасти мудоконов от беззастыдности. Преодолея логова вечно ждущих тварей — вот задание для того, кто хочет испытать себя. Помни, храбрец, легенды говорят, что повезет только одному. Тем, кто лишен своего рода и чья судьба — стать куском мяса, кто живет среди толстошкурых и опендишащих тварей дьявольских аплетитов. Их сердца не ведают пошлости, а дела не приносят добра. Тот, кто возстанет, должен осмотреть все и затаить наружку: сначала он освободит себя, а затем найдет остальных.

В игре много особенностей, но есть одна убийственная, скажем прямо, особенность из особенностей Приготовьтесь... У вашего подопечного НЕТ оружия. И он почти никогда не может убить (только с помощью под-

дожди); злость; смех; высокий свист; произвольное испускание газов; низкий свист. Последние три нужны для звуковых загодов. В лесу попадаются мудоконы с рогатками. И нечего удивляться, они могут убить, если не повторить самому ту какофонию, что они свистят. Пользуйтесь камнями и гранатами со смехалкой. Сила духа (будет давать некоторые односельчане) взрывает все механические предметы и приборы, находящиеся на кране. Хватает только на один раз, за следующими подзарядками надо идти к брату-мудокону.

Веди мудоконов к порталам тлти.

Думаю, список потенциальных врагов с описанием будет не лишним, ведь всегда приятно знать, с кем имеешь дело.

✓ **Слиги** (Sligs). Единственные живые существа, чье сознание доступно для волевого воздействия. Наиболее часто встречающееся все (не считая мудоконов). Вообще-то, слиги — слуги тлоконов и охранники всего, что только можно охранять. Судя по внешнему виду, это какие-то мутировавшие осминогичальмары, способные говорить и перед-

Разработчик: Oddworld Inhabitants

Издатель: GT Interactive

Жанр: умная (!) аркада

Системные требования: Pentium-120,
16 Мб ОЗУ, 4-х CD-ROM

Дата выхода: 1997 год

Сайт: <http://www.oddworld.com>

вигаться на суше. Правда, не своими ногами, а механическими — таз и нижние конечности искусственные. Видимо, из-за этого не умеют прыгать вообще. Зато могут дергать за рычаги, ездить на лифте, использовать свой голос в качестве пропуски, также командовать собаками, и, частично, мудоконами. В словарном запасе у слига восемь звуков (словами назвать язык не поворачивается; приводится в вольном переводе):

1 — *Привет!* (практически бесполезен, используется только при пропуске);

2 — *Хороший мальчик!* (относится к собаке, если она есть поблизости и не слит, то непременно вьется на зов);

3 — *Взять Фос!* (думаю, понятно, но учтите, что собака «берет» первого попавшегося, то есть если сидит мудокон, а за ним слит, то жертва — мудокон);

4 — *Стоять!* (всегда говорят охранники, увидев вас, перед стрельбой; также бесполезен);

5 — *Идиотский смех* (слиги так ржут, если кого-то убил);

6 — *Идиотские криканы* (нужно для правильной комбинации при пропуске, также смотри звук 5);

7 — *Ложись!* (помогает избежать фатального исхода для мудокона при стрельбе, не забывая сказать это перед выстрелами в чужого слига среди рабочих);

8 — *Получание* (нужен только для звукового ключа).

Особняком стоит циферка 0 (нуль) — при зажатой кнопке слиг трясет пару секунд, а потом его ошметки разлетаются по всему экрану. Ах да, забыл сказать, что из оружия у него пистолет-автомат, стреляющий отдельными выстрелами или очередью, и приклад



сей же пушки. Что особенно приятно, запас патронов неиссякаем, однако при ведении огня очередью слиг, выстреляв всю обойму и мгновенно перезарядив ее, отступает на шаг назад. Запросто может убить любого врага. В качестве наказания для провинившихся рабочих применяет приклад, но особа мощная, со способный с примерно десяти ударов угробить мудокона.

Пока слиг орет, мудрый мудокон действует головой и рычагами. Мисоруб-

ка вытратит даже слуга! Прежде всего, ты должен вырваться из этого ада. Берись слуга!

✓ Скрабы (Scrabs).

Страстно охраняют свою территорию. Только лишь одно доставляет им удовольствие большее, чем жратва — забодать,



поиздеваться над зазевавшимся растяпой-мудоконном. Если ты увидишь его — беги! Если двух — то наслаждайся шоу!

Как выглядит скраб, тяжело описать. Но все же попробую. Представте табуретку с заостренными ножками (как у циркуля), на эту табуретку насажена мясистая, слегка изогнутая шея с клювом. Вот примерно так. Скрабы, к большому сожалению, не поддаются внешнему. При лении псалма они лишь воют, если это звук вообще можно назвать воем. Очень опасный противник. Едва ли не самый. Казалось бы, что в них такого — из «хоружих» всего-навсего клюв да ноги. Но это ложное впечатление. Скраб быстро бегает (скорее, скачет), даже быстрее нас, мудокон! Так что, если вы скрываете расстояние между собой и скрабом, он вас нагонит, пырнет клювом в спину, сожрет небольшой кусочек вашего мяса и затопчет ногами-ножками (между прочим, очень реалистично). Умеют, опять же, к сожалению, прыгать, однако не пролазят в низкие проходы. Ненавидят своих соросидачей, в кои видит соперников. Единственная возможность избавиться от скраба — свести с «дружком». После поединка (один скраб закручивается аки юла и разносит в буквальном смысле

Цель оправдывает средства.

✓ Парамиты (Parmites).

Да-а-а, они не красивые... Но если встретит их порой или возле лехбища, то назовешь их просто уродами! Можешь следовать за ними, если хочешь, но гляди — не попади в ловушку. Подурчать парамитов, бросаю им мясо.

На вид — смесь паука и... еще кого-то. В принципе, по сравнению с другими, самые дружелюбные животные. Если вы встретили одного парамита, можете не волноваться — он вас не тронет. Но помните — нельзя зажимать его в угол, иначе он начнет шипеть, а при дальнейшем наступлении скрумает обидчика. Любят следовать за Эйбом — авось кусочек мяса подкинет (действенный способ отвлечь парамита). Однако, это его привычка может быть губительной — объединившись, два парамита легко отправят вас к прабо-бушкам. Умеют прыгать, не пролазят в узкие лазейки, их сознание также закрыто для нас. Обитают только в Парамонии.

Парамония (Paramonia) — родные земли древних мудокон и непрекращающегося изобилия бесконечного веселья... Если



ли только бешеные парамиты, падающие камни и выстрелы в спину — это твоё познание веселья.

Приз получи на работе, стори и умри моподим.

✓ Собаки (Dogs). Весьма злобные домашние животные. Хотя собаками их можно назвать только условно. У них только две лапы да пасть, занимающая все туловище. Как уже упоминалось, подчиняются слугам, но только отдельные особи. Если на слуга бежит свора, то или стреляй, или будешь кормом. Проплазят, как и Эйб, в низкие проходы, но не могут прыгать. Работают как охрана на мясокombine. Цапают — мало не покажется.

Как жить — так и быть.

✓ Летучие мыши (Bats). Противные и злобные твари. Бывают, их не сразу заметишь (разве что, помогут знаки), что немедленно оборачивается неприятностями. Запрызуют в момент. Любят летать по четко заданному маршруту и околачиваться около углов, подло срывая с оных.

Ни один босс от труда еще не умер. Хотя на дворе стоял 1997-й год, но графике позавидуют многие игры, несмотря

даже на двухмерность. Все существа очень реальные, спасибо художникам. Тем более, что у каждого своя походка, свой голос и звуки, манера поведения. Мясо перестает быть мясом. Это уже индивиды. А баграунд! Сейчас так не рисуют! Ну просто фотографическое качество. Нет, это надо просто видеть. На ночном небе даже некоторые звезды мигают. Смотришь озадаченно! Будто настоящее, и ты сидишь, ешь шашлыки и любующись... Эх! Еще больше погружает в необычную инопланетную атмосферу



феру музыки. Мало того, что она своя для каждого ландшафта и типа локации, она еще и интерактивна. Если вас не заметили, и нет погони — спокойная. А если вас заметит враг... Аж подпрыгиваете от неожиданности.

За этот месяц пострадало всего 1236 рабочих. Хорошо! Так держитесь!

И изображение на экране так мило сотрассается, приветствуя вашу безмерную кончину. Или не вашу, побую — косякостая все равно, кого забирает.

Ох, не буди лихо, пока тихо...

Часто бывает, что на видимых стенах, колоннах и так далее начертаны белым цветом знаки-подсказки, как-то: показываю, куда идет «клит», вверх, вниз или в обе стороны, знак косторожно, летучие мыши-мудоконеды... Очень важным является знак спирали — если поблизости (то есть на этом же экране) находится рычаг, то, будуче уврены, он включат колодец. А то, бывало, идешь, смотришь — колодец. Опа, прыг. И ничего. И идешь дальше. В тупик.

Иногда бывает затруднение в прохождении из-за незнания одного очень важного факта — прыга в колодец, ты вылетитшь дальше, если будешь не прыгать или соскочивать в него с уступа, а поступишь, как учит подсказка — стань у колодца и нажми «вверх». Спрашиваете, зачем я это говорю, если есть подсказка? А затем, что условия, в которых вы прыгаете в колодец, достаточно экстремальны — часто за вами охотится злобный скраб, парамит или обыкновенный слуг. Я сам с этим сталкивался, так что уж поверьте мне. И вообще, иногда, да что там иногда, в большинстве случаев, подсказки весьма кстати.

Чтите власть.

Совет: по адресу http://solutions.h1.ru/eng_solutions/sol/oddworod.shtml лежит солищен, прова, но ангийском.

Игра очень хорошая. Но сложная. Можно с уверенностью сказать — хит. Да-да! Не боюсь этого слова... А-а!



ле вдребезги врага) остается только один. Он прозвучит победу, и за пару секунд можно успеть. Обитают в Скрабинии и иногда встречаются на мясокombine.

Скрабиния (Scrabinia) — незведные земли скрабов, представляющие угрозу землям древних мудокон. Храбро пройди скрабийские смертоносные ловушки и, увернувшись от свирепых скрабов, узной свою судьбу в центре храма.

КУРС НАЧИНАЮЩЕГО СОЗДАТЕЛЯ ИГР

AlexanderAD aka Саша ЩАПОВ alexanderad@e-mail.ru
Thunder aka Дмитрий РЕЗНИК thunder_d@rambler.ru

Началось все с того, что мы дорвались до Всемирной Паутины. После 2-х часов все ресурсы, которые планировалось и не планировалось посетить, были пересмотрены, всевозможные ссылки и баннеры прокликаны. Но отключаться совсем не хотелось, да и браузер с открытым поисковиком настойчиво предлагал ввести что-нибудь в строку поиска. После продолжительных раздумий и дискуссий (комптодин, а раз двое) все-таки решили. И ввели совсем не предположительно, а просто ради интереса и заполнения наших «айниковских» бошек светлым умом: «Как делаются игры?» Потрудившись целых (по его мнению) 2.54 секунды, поисковик вывел мне совершенно неожиданный результат: «Найдено 28613 страниц и 108 серверов». Похлопав глазами, мы принялись смело разгребать весь этот хлам. В большинстве своем ссылки были вообще не в тему, и лишь десятая часть оказалось более или менее близко по смыслу тому, что имелось в виду. Но мы добросовестно смотрели все подряд — а тут, о боги, мы нашли ЕГО. **Game Maker v4.3b**. С недобрым предвидением мы зашли на сайт. Ну что сказать, не очень привлекательная страничка... Но тут мы увидели раздел **Download** и ринулись прямиком туда.

Впечатление — опять какой-нибудь Dark Basic, который якобы делает все простым, но на деле не очень-то. Внешне все выглядит вроде бы хорошо: размер рабочей области соответствует разрешению 800х600, на этой самой области разбросаны какие-то папки, панели инструментов и всяческие раскрывающиеся и закрывающиеся списки.

Чтобы попусту вас не грузить, сразу оговоримся, кому этот самый Game Maker нужен, зачем он вообще существует и что им можно сделать. Программа предназначена для геймеров, издателей и даже программистов — в общем, для всех, кому не дают покоя лаверы разработчиков. Вот, например, при просмотре очередной игры вы думаете: «Здесь я бы добавил/удалил/поменял то и се». Так вот, эта программа в каком-то смысле поможет вам реализовать свои идеи и косвенно восполнить недостатки любимых игр. Вам обязательно знать какой-либо язык программирования — просто немного фантазии, терпения и умения рисовать. Теперь разберемся, а собственно зачем эта программа нужна. Ответ проще некуда — игры делаться! Вкратце, в ней можно создавать (разрабатывать (прим. ред) самые разнообразные двухмерные игры (например, настольные игры (шахи, шахматы, карточные игры и т.д.), аркада, лабиринты, логические игры, квесты, паззлы, лэйнсы). Подробности — ниже.

Как это выглядит

Переходим к основной части нашего повествования. Итак, интерфейс программы (рис. 1). Чтобы вы лучше понимали, что тут у нас творится, придется провести небольшой терминологический экскурс. Во-первых, **спрайты (Sprites)** — рисунки-образы объектов, которые будут в нашей игре. Но не путайте объекты и рисунки,

это совсем разные вещи. **Объекты (Objects)** имеют определенные качественные характеристики и совершают действия, используя в качестве скинов спрайты. **Звуковое сопровождение (Sounds)** — звуки, которые воспроизводятся в определенное объектами время. **Комната (Room)** — вторая основная единица игры, на ней располагаются объекты. Со скриптами (**Scripts**) можно сделать игру более навороченной и функциональной. В качестве языка программирования в Game Maker используется свой скриптовый язык с очень похожим на C++ синтаксисом. Впрочем, и без скриптов можно создать достаточно качественную игру. Как бы там ни было, здесь все очень просто, нужно лишь знать названия объек-

тов. В действиях объекта следует поставить часть кода (**Piece of code**), а потом написать его. Возьмем простой пример по смене комнаты (**Room**):

```
{
room=name_of_room // комната
меняется с текущей в
указанную в name_of_room.
}
```

Пути (**Paths**) — здесь можно создать модель движения, которую объект будет использовать для движения по экрану, что особенно полезно, когда требуется модель произвольного движения объекта по сцене. **Игровая информация (Game Information)** — аналог хелпа. **Игровые опции (Game Options)** — опции игры (рис. 2) со специальными закладками: графика, кнопки, взаимодействие, счет, загрузка и ошибки.

Между прочим, к программе прилагается большая коллекция уже готовых спрайтов, звуков, бэкграундов, уже готовых примеров проектов в формате **.gmd**.

Что с этим делать

Мы решили, что для того, чтобы полностью ознакомить геймера с программой, хорошо бы разработать какой-нибудь, пусть даже самый простой проект,



Рис. 1

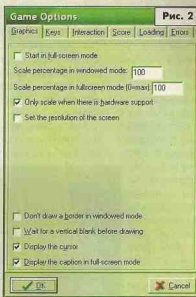


Рис. 2

По ходу создания игры мы будем вас постепенно знакомить с особенностями и возможностями Game Maker, а также с самим процессом создания новой игры.

Add Sprite	Ins	Рис. 3
Duplicate	Alt+Ins	
Add Group	Shift+Ins	
Delete	Shift+Del	
Rename	F2	
Properties ...	Alt+Enter	

Назовем наш проект *Train Simulator 2003 feat. Our*. Для начала добавляем в папку **Sprites (Рис. 3)** какой-нибудь рисунок, например, поезд. Потом добавляем задний фон (тем же процессом), небо. Шедевр наполовину готов, осталось подумать, что же наш поезд будет делать? Пусть он ездит туда-сюда. Для этого делаем путь **Nav point's**. Теперь формируем путь для поезда — желательно в виде одной прямой линии. Ставим в закладке **Action at the end** — реверс, тогда поезд будет по нужному нам маршруту. Далее самое основное — работа с объектами. Для того, чтобы вы поняли, как их делать, опишем все ивенты и экшены. Итак:

События [Events] — при их выполнении совершаются определенные действия (**Actions Рис. 4**). Их всего 11 штук (не считая **Cancel**). У каждого события может быть бесконечное число разных действий. Итак, события:

- ✓ **Create** — создание. Действия, которые происходят сразу после создания данного объекта;
- ✓ **Destroy** — удаление; аналогично **Create**, только после удаления данного объекта;
- ✓ **Alarm** — таймер, по истечении срока которого будут выполнены какие-то действия;
- ✓ **Step** — шаг. Сюда лучше вставить действия, которые должны, по вашему мнению, происходить постоянно;
- ✓ **Collision** — сюда входят действия, происходящие при столкновении с объектом;
- ✓ **Keyboard, Key press, Mouse** — нажатие клавиш клавиатуры и мышки. Действия, происходящие при нажатии той или иной клавиши;

✓ **Draw** — нарисовать. То есть, в это событие лучше всего вставить действия с рисованием — об этом позже;

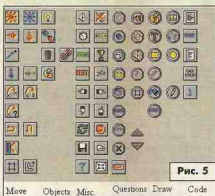
✓ **Key release** — при отпускании клавиши клавиатуры. Аналогично **Key-board**;

✓ **Other** — все, что не входит в описанные выше категории.

С событиями покончено. Теперь действия. Они делятся на такие группы (**Рис. 5**):

✓ **Move** — действия, связанные с движением. Сюда входят движение в определенных стороны, прыжки в произвольные или заданные точки карты, движение к объекту, возможность двигаться в горизонтальном или вертикальном направлении, отскокивание от объектов, гравитация или сила трения, путь;

✓ **Objects** — действия с объектами, такие как создание, удаление, изменение спрайта, удаление на позиции и изменение самого объекта;



✓ **Misc** — разное. Тут собраны в кучу: звуки, таймер, вывести сообщение, поставить счет (жизнь), показать таблицу наилучших результатов, спат, идти в следующую (предыдущую) комнату, начать игру заново, сохранить (загрузить) игру, показать информацию об игре, сделать полноэкранный режим;

✓ **Questions** включает в себя действия проверки условий **IF** и **ELSE**;

✓ **Draw** — рисование эллипсов, квадратов, текстов, спрайтов, фонов;

✓ **Code** — запуск на выполнение куска кода или скрипта, указание значения переменной, добавление комментариев, вызов событий.

Продолжаем делать объект. Раз вы уже знаете, что да как, давайте сделаем объект, носящий имя **поезд**. Ставим ему спрайт. После этого надо сделать «события» и «действия». Если мы хотим, чтобы он ездил туда-сюда, тогда что нам лучше всего подходит? Правильно, «создание», **Cre-**

ate, закладка **Move**, вставить путь. Все, осталось одно из самых главных (и легких) —



комната. Добавляем комнату (**Room > Add Room**), имя она будет носить **tm_main**. Теперь в закладке «задний фон» ставим свое изображение. После всего этого надо поставить наш объект в эту комнату, куда-то полевее, чтобы ему было куда ехать, а то уедет за пределы экрана. Ну вот, шедевр готов. Только слабенький он, толку-то, что он ездит туда сюда. А ну как озеру захочется самому подвигать его? Для этого мы сейчас уберем путь и очистим событие **Create**. Теперь зададим скорость движения (вертикальную и горизонтальную) на ноль, а то без нас еще уедет ☹. Жмем **Add Event > Keyboard > Up (Down, Left, Right)**. Теперь в только что созданные события добавляем **Jump to given position**, определяя, на сколько пикселей по осям координат сдвинется наш поезд. Не забываем поставить галочку напротив **Relative**, чтобы он сдвигался не по координатам, а относительно текущего положения. Теперь наше творение выглядит более интересно. Но вот снова проблема: мы можем уехать за экран. Как это предотвратить? Меняем события движения. Теперь в события «вверх» ставим проверку: если **Y** имеет значение больше 5, тогда прыгнем на 4. В события влево все аналогично, только используется переменная **X**. А вот проверка в событиях «вниз»: если **Y** имеет значение меньше **room_height-70**, тогда прыгнем. Для события «вправо» все аналогично последнему, только при **room_width-70**. Вот и все (**Рис. 6**).

И что же?

То, что программа нам понравилась, очевидно из статьи. Если мы вас не заинтересовали проектом, позволяющим столь легко создавать игры, значит, вас не интересуют ловры разработчиков. Поезд, едущий из угла в угол под нашим управлением, явно не раскрывает все возможности этой утилиты. Мы вот, например, трудимся над новым проектом — **WarCraft IV X**; правда, это всего лишь аркада. На этом раскланиваемся.

Ах да, чуть не забыли! Качать тут:
<http://www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker>;
<http://www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker/download/gmaker.zip>.



ПОТОК НА ПОТОК

Технология Hyper-Threading - в массы!

В конце прошлого года компания Intel (<http://www.intel.ru>) представила процессор **Pentium 4**, тактовая частота которого превисила символический рубеж в **3 ГГц**. Однако это стало не единственным достижением инженеров Intel — впервые в процессорах **Pentium 4**, рассчитанных на сегмент высокопроизводительных настольных ПК, появилась поддержка технологии **Hyper-Threading (HT)**. Тогда еще далеко не все пользователи представляли себе, какие возможности открывает перед ними новая технология. Но с тех пор прошло больше полугода...

Компания Intel сдержала свое обещание обеспечивать поддержку технологии HT во всех последующих моделях десктопных процессоров **Pentium 4**. Долго ждать не пришлось — в середине апреля появился **Pentium 4 3 ГГц** на более быстрой шине **800 МГц** вместе с рассчитанной на него набором чипсетов с процессором **i875P** (кодовое название — **Canterwood**). По прошествии месяца с небольшим одновременно с десятилетним юбилеем процессора **Pentium**, 21 мая, Intel представила еще три **Pentium 4** с поддержкой HT на шине **800 МГц** — **2.40C ГГц**, **2.60C ГГц** и **2.80C ГГц** (индекс «C» должен отличать новые модели от старых с теми же тактовыми частотами, но на старой шине **533 МГц**). В тот же день появились и еще одна линейка чипсетов с поддержкой HT — **i865** (кодовое название — **Springdale**).

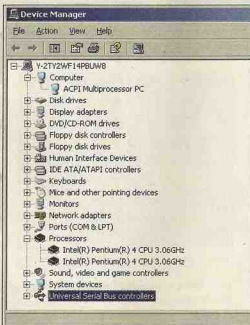
Таким образом, постепенно HT из новинки, представленной в сегменте самых высокопроизводительных персональных компьютеров, начала превращаться в своего рода стандарт для массовых настольных ПК, построенных на базе процессоров Intel. Чем же так хороша новая технология, и почему ее так активно продвигает столь именитая компания? Какие выгоды она сулит конечному пользователю? На эти вопросы мы попытаемся дать ответ в данной статье.

Технология HT на пальцах

Думаю, нет особого смысла вдаваться в тонкости реализации HT — в конце концов, это удел инженеров и программистов. Мы только позволим себе напомнить читателям общеизвестные факты, касающиеся HT. Технология, о которой идет речь, вышла из стен лабораторий Intel и изначально присутствовала только в некоторых моделях серверных процессоров **Intel Xeon**. Ее особенность в том, что она позволяет процессору параллельно выполнять две потока команд, то есть в многозадачном режиме производительность компьютера возрастает в среднем на 25%. Операционную систему как бы обманывают, и она начинает выполнять код одновременно на двух логических процессорах, хотя физически проц по-прежнему один.

Другими словами, HT способна обеспечить большую производительность системы без поднятия тактовой частоты процессора. Поскольку речь идет о параллельном выполнении потоков команд, применение HT будет особенно эффективным при одновременной работе на компьютере нескольких программ. Конечно, это возможно

только если новую технологию поддерживает ОС (сегодня поддержку многопроцессорности в настольных ПК обеспечивают **Windows XP** и **Linux**). А еще больший эффект можно получить при использовании специальным образом оптимизированного ПО, которое написано для одновременной работы с несколькими фрагментами кода (так называемыми «потоками» — **threads**). Однако, в любом случае, выигрыш в общей производительности наблюдается даже при запуске нескольких неоптимизированных



приложений, так как технология HT позволяет выполнять на ПК больше задач за определенный период времени.

Подтоживая сказанное, можно сделать вывод, что HT ориентирована в первую очередь на довольно ресурсоемкие приложения. Кстати, и процессоры ее поддерживают нехилые, самый младший из них — «все-го» лишь **Pentium 4 2.4 ГГц** на шине **800 МГц**. Примеров приложений, требующих подобного уровня производительности, для домашних пользователей можно назвать немало. Условно разделим их на четыре категории — музыка, фото, видео и, конечно же, игры. На последней остановимся особо, думаю, читателям «МИКА» будет небезынтересно.

HT для игроманов

Пожалуй, для любителей компьютерных игр можно придумать два способа применения HT. Самый очевидный — возможность запускать параллельно с игрой еще какие-нибудь программы, естественно, без потери качества самого игрового процесса. Что

это может быть? Первое, что приходит в голову, — MP3-проигрыватель, — согласитесь, далеко не всегда во время игры хочется прослушивать ее звуковое сопровождение. Или, например, можно поставить на запись компакт-диск, а время скоротать за любимой игрой. В общем, все зависит от фантазии отдельно взятого пользователя.

Второй способ заключается в использовании специально оптимизированных для HT игр. В качестве примера можно назвать **Unreal Tournament 2003**. Система с поддержкой HT позволит обеспечить в этой игре более высокую частоту смены кадров и более реалистичные звуковые эффекты.

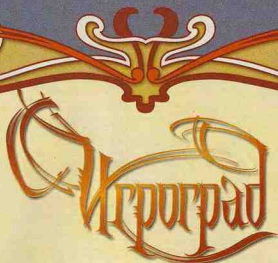
Это то, что можно опробовать уже сегодня, а каким окажется для игроманов недалекого будущего в свете HT? Похоже, довольно интересным. Примерно месяц назад компании **Atari**, **DreamWorks** и Intel объявили о заключении партнерского соглашения, предусматривающего разработку и распространение интерактивной ролевой игры «Синдбад — легенда семи морей». В ее основу ляжет мультфильм, выходящий в американский прокат с 2 июня. Это игра станет еще одним программным продуктом, оптимизированным для HT, но не только.

В отличие от большинства выпущенных ранее компьютерных игр «Синдбад — легенда семи морей» создаст при участии одного из режиссеров мультфильма — Патрика Гилмора (Patrick Gilmore). Благодаря использованию преимуществ, которые дает технология HT, и высокой производительности процессоров высшей разработки надеются создать игру с детальной моделированием персонажей, динамичной игровой средой и анимацией, короче, качество будет не хуже, чем на большом экране. Предположительно, в США релиз состоится уже в октябре, еще до выхода фильма на DVD и видеокассетах.

Выводы

Далеко идущих выводов относительно HT делать не станем — технология все-таки еще достаточно молода. Однако, полугодичная ее обкатка на настольных системах показала, что HT во многих случаях позволяет увеличить коэффициент полезного действия ПК. А раз так, очередное нововведение Intel будет принято индустрией — в статье мы привели несколько примеров, свидетельствующих в пользу подобного суждения. Впрочем, примеры эти говорят сами за себя, и, думаю, что HT легко найдет путь к сердцу геймера.





ОТВЛЕКИТЕСЬ ОТ БУДНЕЙ! Окунитесь в игровую реальность!

Добро пожаловать на игровую компьютерную ярмарку "Игроград"!
5-8 июня в Республиканском планетарии вас ждут:

Игровая площадка

Non-stop игровой марафон от Мультитрейд при поддержке

24 компьютера от Кредо™



Забегн каждый час

Конкурсы и викторины с подарками

Фестиваль игр

Более 20 разработчиков с новыми захватывающими проектами
Презентации новинок на большом экране

Форум разработчиков

Интересные доклады
Возможность вживую пообщаться с теми,
кто живет по ту сторону игр!

Не пропустите —

трехлетие любимого еженедельника "МК" бывает только раз!

Наименование	грн.	у.е.	мгд
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Полная комплектация	1084	197	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Полная комплектация	1482	277	7
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Полная комплектация	1054	197	7
Duoflex/6400/256/VA/32M GP/1700/CD/DVD	1562	280	4
Duoflex/1280/VA/44M/1700/CD/DVD	1562	280	4
КОМПОНУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
AMD ELUCON 1300 Megate	177	33	7
Celeron 733 1.0GHz PPGA Surround	188	30	4
CPU Celeron 1 GHz 256 KB Cache Tray	210	38	5
CPU Celeron 1.2 GHz 256 KB Cache	260	47	5
Intel Celeron 1000 254 PPGA Tray	284	52	7
AMD Athlon 900 1700+	385	67	9
CPU Celeron 1.7 GHz Socket 478 Pin	321	58	5
Intel Celeron 3.0 GHz 1280K CPU	60	11	7
AMD ATHLON 1800+ (LAD)	328	61	7
AMD Athlon XP 2000+	448	85	9
AMD ATHLON XP 2000+ (LAD)	358	67	7
AMD XP 2000+ PALMADON Socket A	391	70	5
AMD Athlon XP 2200+	444	85	9
Intel Celeron 2000 1280 Socket 478	449	84	7
AMD ATHLON XP 2200+	447	85	7
Intel Celeron 2000 1280 PPGA	599	102	4
AMD Athlon XP 2400+	478	108	5
CPU Processor 4.2 GHz Socket 478	268	52	5
CPU Processor 4.2 GHz 1.1 GB Cache	374	67	5
Intel Celeron 2400 512MB Socket 478	368	72	9
CPU Processor 4.2 GHz 512MB Cache	651	122	5
Intel Celeron 2700 512MB Socket 478	351	129	5
Pentium 4 2668 512MB B03 533MHz	2175	406	9
Материнские платы			
DOR 12546M SDRAM DDR 800 MHz	89	16	4
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	100	18	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	107	20	7
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	134	25	9
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	144	27	9
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	160	29	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	166	30	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	171	32	7
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	174	33	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	179	34	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	181	35	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	183	36	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	185	37	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	187	38	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	189	39	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	191	40	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	193	41	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	195	42	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	197	43	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	199	44	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	201	45	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	203	46	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	205	47	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	207	48	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	209	49	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	211	50	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	213	51	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	215	52	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	217	53	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	219	54	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	221	55	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	223	56	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	225	57	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	227	58	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	229	59	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	231	60	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	233	61	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	235	62	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	237	63	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	239	64	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	241	65	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	243	66	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	245	67	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	247	68	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	249	69	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	251	70	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	253	71	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	255	72	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	257	73	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	259	74	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	261	75	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	263	76	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	265	77	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	267	78	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	269	79	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	271	80	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	273	81	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	275	82	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	277	83	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	279	84	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	281	85	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	283	86	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	285	87	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	287	88	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	289	89	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	291	90	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	293	91	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	295	92	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	297	93	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	299	94	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	301	95	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	303	96	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	305	97	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	307	98	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	309	99	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	311	100	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	313	101	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	315	102	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	317	103	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	319	104	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	321	105	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	323	106	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	325	107	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	327	108	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	329	109	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	331	110	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	333	111	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	335	112	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	337	113	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	339	114	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	341	115	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	343	116	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	345	117	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	347	118	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	349	119	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	351	120	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	353	121	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	355	122	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	357	123	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	359	124	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	361	125	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	363	126	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	365	127	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	367	128	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	369	129	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	371	130	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	373	131	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	375	132	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	377	133	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	379	134	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	381	135	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	383	136	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	385	137	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	387	138	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	389	139	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	391	140	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	393	141	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	395	142	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	397	143	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	399	144	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	401	145	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	403	146	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	405	147	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	407	148	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	409	149	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	411	150	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	413	151	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	415	152	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	417	153	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	419	154	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	421	155	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	423	156	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	425	157	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	427	158	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	429	159	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	431	160	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	433	161	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	435	162	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	437	163	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	439	164	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	441	165	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	443	166	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	445	167	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	447	168	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	449	169	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	451	170	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	453	171	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	455	172	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	457	173	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	459	174	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	461	175	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	463	176	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	465	177	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	467	178	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	469	179	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	471	180	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	473	181	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	475	182	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	477	183	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	479	184	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	481	185	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	483	186	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	485	187	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	487	188	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	489	189	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	491	190	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	493	191	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	495	192	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	497	193	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	499	194	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	501	195	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	503	196	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	505	197	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	507	198	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	509	199	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	511	200	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	513	201	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	515	202	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	517	203	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	519	204	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	521	205	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	523	206	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	525	207	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	527	208	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	529	209	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	531	210	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	533	211	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	535	212	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	537	213	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	539	214	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	541	215	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	543	216	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	545	217	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	547	218	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	549	219	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	551	220	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	553	221	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	555	222	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	557	223	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	559	224	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	561	225	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	563	226	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	565	227	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	567	228	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	569	229	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	571	230	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	573	231	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	575	232	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	577	233	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	579	234	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	581	235	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	583	236	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	585	237	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	587	238	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	589	239	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	591	240	5
DOR 12546M SDRAM PC133 100MHz	593	241</	



Компьютер **Asteros Plaza**
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT

ДЕЛАЙТЕ БОЛЬШЕ
ЗА МЕНЬШЕЕ
ВРЕМЯ!

ЗАО "АСТАТ"
Киев, ул. Урицкого 45, оф. 805
Тел. 244-0000, 244-0927,
244-0928, 244-0929
www.astat.kiev.ua



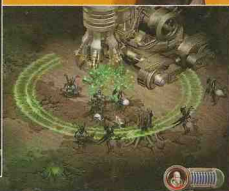
Intel®, Intel Inside® и Pentium® являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, право на владение которыми на территории США и других стран принадлежит корпорации Intel или ее дочерним предприятиям.

HARBINGER

ПРЕДВЕСТИНИК



pc cdrom



Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждала в просторах космоса, жадно поглощая ресурсы планет и уничтожая аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов жителей, большая часть которых считалась заключенными. Однако, не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли сбежать и затанцевать в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Только трем самым отважным представителям уничтоженной цивилизации суждено одержать победу над захватчиками. Война за освобождение началась!

- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка



© 2003 "MultiTrade"
© 2003 "Akella"
© 2003 "Silverback"

Издатель на Украине - компания "МультиТрейд"
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.
(044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua