

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 17(127)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

26.04.2004

Андрей
TOURNAMENT
2003

— SAVAGE —

DESERT RATS

VS.

AFRIKA KORPS

Игра 2004

C E N S O R E D

МОИ
КОМПЬЮТЕР



Софт (413 статья)



Хард (348 статей)



Интернет (298 статей)



Программирование (145 статей)



"Имеющий Уши" (80 статей)



Разное



Уголок читателя

Статьи
в онлайн в день
выхода номера



Новости
каждый день



Promo
акции, скидки,
розыгрыши



О нас
все, что вы
знали и так



Поиск
статей по названию
и номеру еженедельника



Теплые места для рекламы

C E N S O R E D

C E N S O R E D

C E N S O R E D

<http://www.mycomp.com.ua>
в цифрах и фактах

IT ПАРК

опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ
ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185



ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ уял Коцюбинського и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасники», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Желянского, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова [0522] 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпрессы»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Олтова продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Олтова продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-posst.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresse.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У КВІТНІ 2004



1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI

2-і ПРИЗИ — SoundCard ESS Maestro-2

3-і ПРИЗИ — Інтернет-картки 1x1



234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incoSoft.com.ua

www.incoSoft.net.ua

Список статей

1. Игорь ПРОТЧЕНКО aka Master ACE.
Men of Valor, стр. 7.

2. Андрей М. aka SCRATCH.
Children of the Nile, стр. 8.

3. St.Dimon [O.R.D.E.R.].
Star Wars Battlefront, стр. 9.

4. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Игроград 2004, стр. 10-12.

5. Dread King Maurd.
Savage, стр. 13-15.

6. AntiDroid.
Unreal Tournament 2004, стр. 18-20.

7. Nik.
Augustus, стр. 21.

8. PEPEL, feat. Rakot2003.
Desert Rats vs. Afrika Korps, стр. 22-23.

9. Аллан КАРМИН.
Vampire: The Masquerade, стр. 24-25.

10. Том/Doc/КЕРТИС.
Портал для ленивых 2, стр. 26-27.

11. Александр МАКАРЧУК aka Shaoran.
МышА-4 you, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Каждый Игроградский фестиваль для Департамента подобен пожару. Мы горели эти несколько дней — и ни один «Шварц» не мог потушить пламя!.. Фестиваль закончен, на всех «Кордаво» он наложил отпечаток гордости: у кого — в виде лица средней помпозности, у кого — в виде отпечатка болтика пантлехи сыны... До здравствуют будни!

Новый матриархат

Российская компания **MADia Entertainment**, хорошо знакомая нашим геймерам по футуристическим летным симуляторам «Шторм» и «Солдаты неба», анонсировала новый проект, действие которого будет разворачиваться во вселенной «Шторма». Однако на этот раз нам придется спус-



таться с небес на землю и, оставив кабину летательного аппарата, перевоплотиться в десантника экзедиционного корпуса Галактической Федерации. А если конкретнее, то ребята из «Мадии» решили побаловать нас

3D-шутером с видом от первого лица, который будет носить название «Велиан». Уже давно известно, что разработчики компьютерных игр видят будущее нашей цивилизации в довольно-таки мрачном свете. Что нам только не пророчили: и экологические катастрофы с выжженными атомными взрывами безжизненными равнинами, и гигантские мегаполисы, в которых нет более дешевой вещи, чем человеческая жизнь — да много чего. Но похоже, сценаристы «Мадии» по части «оптимизма» решили переплюнуть всех своих коллег. И так, нам придется отправиться на планету Велиан, женщины которой мутировали после эпидемии, вызванной неизвестным вирусом. Утратившие все челове-

ческие черты бывшие представительницы прекрасного пола Велиана начали возрождать матриархат, низведя мужчин до состояния нерзумных поставщиков биоматериала для гених экспериментов. Чтобы разбраться в сложившейся ситуации и в перспективах возвращения жизни планеты в нормальное русло (если такое вообще возможно), человечеству не обойтись без вашего участия. Пройдя через кошмар новой велианской действительности, посетив множество непохожих друг на друга локаций, постепенно продвигаясь по запутанной сюжетной линии, вы в конце концов должны будете проникнуть в тайны кошмарной мутации, названной в официальных документах «Велианская аномалия». А чтобы вам было проще достигнуть своей цели, разработчики обещают снабдить нашего героя самым новым и современным оружием, каким только располагает Галактическая Федерация. Помимо ручного оружия различной мощности, нам обещают несколько видов бронекостюмов, представляющих собой миниатюрный вариант меха, который хотя и не поражает размерами, но способен нести на себе орудия ужасающей разрушительной силы. Что касается типа геймплея, сорудники «Мадии» обещают нам дикую смесь Quake 3, Return to Castle Wolfenstein, Metal Gear Solid, MechWarrior, SS и Venom. Что



получится, если смешать столь разные игры? Думаю, мы это увидим после выхода «Велиана», который намечен на декабрь

этого года. Издателем проекта выступит компания «Букс». Если вы хотите поближе узнать об этой игре, заходите на официальный сайт «Велиана» (<http://www.velian.madia.ru>). Там вы найдете подробное описание предьстории, вооружения, типов противников, богатую галерею скриншотов и концепт-артов и многое, многое другое.

Мальчики, за мной!

Компания **UbiSoft** открыла рекламную страничку игры **Playboy: The Mansion** (<http://unleashyourbunny.com/teaser/>), а это значит, что открытие официального ресурса не за горами. Несмотря на это, в данный момент на страничке можно только подпи-



саться на рассылку новостей, заглянуть на нее все-таки стоит, ибо сделано рекламка действительно стильно... в стиле «Плейбоя», то бишь. Ну а для тех, кто не знает, о чем, собственно, идет речь, объясняем. В игре Playboy: The Mansion вам предложат, ни много ни мало, — пройти долгий путь от создания небольшого журнала вполне определенной направленности до построения гигантской мультимедийной империи. Разработчики утверждают, что игра объединит в себе элементы социально-экономического симулятора, менеджмент-стратегии и ролевой игры. Изряда экзосимов Playboy будет выделять и то, что в процессе игры вам придется столкнуться с теми же людьми и теми же проблемами, с которыми сталкивался Хейфнер в начале своей карьеры. Непосредственной разработ-

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!

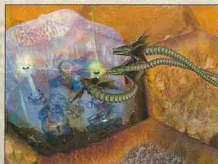
ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

кой Playboy: The Mansion занимается компания Cyberlore Studios, знакомая нам по таким проектам, как Majesty, Warcraft 2: Beyond the Dark Portal, MechWarrior 4: Black Knight и MechWarrior 4: Mercenaries. Как видите, у разработчиков опыт в создании экономических стратегий невелик, но довольно внушительный список отличных игрушек, которые были созданы в офисе Cyberlore, дает нам возможность надеяться, что Playboy придется по душе любителям жанра.

Прогулка по «Периметру»

Компания Codemasters, которая является западным издателем ожидаемой многими террорфинговой стратегии «Периметр», над созданием которой трудится калининградская компания «К-Д Лаб», выложила в Сеть англоязычную демо-версию этой игрушки. Так что все желающие уже сегодня могут посмотре-



гать «Периметр» своими руками. В демку вошли tutorial, одна игровая миссия и несколько карт, на которых можно будет сразиться с противником и попробовать в деле оригинальный арсенал «Периметра». Скачать де-



мо-версию можно с сайтов Absolute Games (<http://www.ag.ru/?files=demos?11798>), 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/games/perimeter/>), Gamer's Hell (http://www.gamershell.com/news_bPerimeterbDemo.shtml) и Worthplaying (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=17342>). Размер — 180 Мб. Напомним, что релиз игры намечен на весну этого года. В строках СНГ «Периметр» выйдет под маркой компании 1C.

Ждем новый Battlefield

Популярный западный игровой журнал Computer Gaming World обещает в следующем номере порадовать поклонников военных шутеров подробным превью по игре Battlefield 2. Как многие из вас знают, не так давно в Сети проскольз-

нула информация о том, что в связи с разработкой игр для платформы PlayStation 2 компания Digital Illusion решила на вре-



мя отказаться от создания продолжения Battlefield. Похоже, что эти сведения оказались, мягко говоря, неточными — есть вполне определенная надежда, что работы над Battlefield 2 уже начались, и официальный анонс состоится уже на выставке E3, а может и перед ее началом. Ждем с нетерпением.

Гоночный сайт

Компания Acclaim Entertainment открыла официальный сайт гоночной игры Juiced, над созданием которой работает британская компания Juice Games. Как большинство из вас, возможно, помнит, данная игруш-



ка является первым серьезным проектом молодой английской команды, однако ребята сразу же намереваются порадовать поклонников гонок реалистичной физикой и моделью повреждений, высокими скоростями и лицензированными моделями автомобилей, коих бу-



дет насчитываться более пятидесяти видов. Вам предложат проехать по улицам различных городов мира на машинах от таких производителей, как Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot и Chevrolet. Релиз игры намечен на сентябрь 2004 года, а пока всю информацию можно найти на недавно открывшемся официальном сайте (<http://www.juicedthegame.com/>).

Русские асы в китайском небе

В китайском городе Ухань завершился крупный международный турнир ICAS (International Cyber Air Sports) по игре «Ил-2 Штурмовик. Завытые сражения». В соревнованиях, прошедших под эгидой Центра по авиамодельному спорту при Министерстве спорта Уставской Народной Республики, приняли участие команды из восьми стран — России, Китая, Великобритании, Финляндии, Швейцарии, Чехии, Германии и Литвы. В результате напряженной борьбы, развернувшейся между участниками ICAS, и в командном, и в одиночном зачете победителями стали россияне Виктор Сечной и Александр Орлов из команды Flying Barons.

Необходимо отметить, что ICAS на данный момент является крупнейшим в мире турниром по виртуальному авиаспорту. Фирма 1C с удовольствием и гордостью приняла тот факт, что авиасимулятор, на котором виртуальные пилоты демонстрировали свое искусство ведения воздушного боя, оркестром этих международных соревнований было безоговорочно выбрана игра «Ил-2 Штурмовик. Завытые сражения», что явилось еще одним свидетельством ее высочайшего качества.

И я лично, и вся команда, работавшая и работавшая над «Ил-2 Штурмовик. Завытые сражения», все мы очень горды признанием игры на столь высоком международном уровне», — заявил по завершении ICAS Олег Медоус, руководитель отдела разработки игровых программ фирмы «1C». Мы, в свою очередь, поздравляем российских игроков и надеемся, что это далеко не последняя их победа.

Тьма над «Ашероном»

Компания Turbine Entertainment анонсировала аддон к своей популярной онлайн-ролевой игре Asheron's Call. К сожалению, название нового дополнения пока что держится в тайне, а его выход запланирован на начало 2005 года, но кое-какая информация все-таки имеется. Самое главное назначение аддона, по уверению сотрудников Turbine, — подтянуть к современному стандарту внешний вид игры. Ведь игра появилась еще в далеком 1999 году, а последнее обновление увидело свет в 2001. Так что трудно спорить с тем, что время нового апгрейда уже пришло. Разработчики намереваются удвоить размеры текстур, улучшить анимацию персонажей и монстров, разнообразить ландшафты. И, естественно, появятся новые противники, оружие, предметы быта и т.д. Как большинство из вас, верно, помнит, издателем оригинальной версии Asheron's Call выступала компания Microsoft, однако в прошлом году Turbine Entertainment выкупила все права на игру, и теперь разработкой аддона она будет заниматься в гордом одиночестве, без поддержки и подскоков издателя. Будем надеяться, что разработчики справятся со своей задачей, и в следующем году широкая общественность познакомится с обновленным «Ашероном».



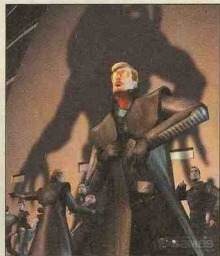
Синие против зеленых

Компания **Elbix Studios**, хорошо знакомая нашим геймерам по довольно неординарной игре *Republic: The Revolution*, анонсировала новый проект, который будет называться **Blue Vault**. Решив не спораживать с выбранного пути, ребята снова собираются порадовать любителей жанра менеджмент-стратегий. Правда, по сравнению с *Republic* **Blue Vault** сможет похвастаться еще более колоритными персонажами и более проработанными релятивными элементами. На этот раз нам придется зобить о грязных политических машинах и окупиться в более привычное для геймера занятие — защиту родной планеты от злокозненных «зеленых человечков». Вам предстоит встать во главе суперсекретной организации, которая следит за деятельностью представителей инопланетных цивилизаций на нашей планете. Но не надейтесь, что в аам придется вступить в героические схватки с пришельцами. Вы слишком ценны для компании,

силами Порядка, и жизнь постепенно вошла в нормальное русло. Правители рас Людей, Эльфов и Гномов договорились между собой. Континент Денмор, их новая родина, был поделен на Имлерию Людей, Леса Эльфов и Подземелья Гномов. Лишь вечные бунтари Орки продолжали налеты, но вскоре и они были усмирены закаленной в боях Имперской армией... Именно этими словами начинается но-



вая история, в которой вы спустя некоторое время сможете принять самое непосредственное участие. Добро пожаловать на земли Денмора, где будет разворачиваться действие одна из интереснейших игр «Магия войны: Тень Повелителя», созданной разработчиками из екатеринбургской компании **Targem**. Дополнение будет носить название «Магия войны: Знамена Тьмы», и его действие развернется задолго до того, как над горами и равнинами Денмора нависла тень Повелителя. Нас ожидают четыре новых компании, глуже раскрывающие конфликт между расами, в каждой из которых будет свой герой, обладающий индивидуальными особенностями. К и без того богатому магическому арсеналу добавится новая школа — школа Темной магии, а к уже знакомым расам присоединятся гномы. Ну и, конечно же, нас ожидают новые юниты, оружие, доспехи, артефакты, предметы быта и т.д., и т.п. Релиз игры намечен на четвертый квартал этого года. Если вы хотите побольше узнать о новом издании, обязательно



чтобы можно было позволить рисковать вашей драгоценной шкурой. Придется окупиться в рутину офисной работы: ноем и обучением агентов, обеспечение оперативных отрядов оружием и специальным оборудованием, поиск средств и прочая, прочая. Но самая главная задача — секретность. Ведь никто кроме вас не знает о том, что его сосед, возможно, родом с Андромеды, а в соседнем лесу прошлой ночью приземлилась летающая тарелка. Каким образом нам придется обеспечивать секретность, пока что неизвестно. Может, разработчики разрешат снабдить агентов стирательными машинами, которые стояли на вооружении небезвестных «Людей в черном» (вообще, вся задумка игры так и пронизана идеями Men in Black), а возможно, придется обходиться более прозаичными методами? Получим-увидим. Ведь работа над проектом началась не так уж давно. Предварительной датой релиза **Blue Vault** назван конец следующего года. Так что наберемся терпения и будем ждать новых откровений разработчиков, ну и, конечно же, выхода игры.

Под темными стеганиями

«Минуло столько лет со времени великой битвы между Повелителем Хаоса и

23 апреля этого года, а это значит, что к тому моменту, когда вы будете читать этот номер, «Часовые» уже окажутся на прилавках.



Действие игры «Операция Silent Storm: Часовые» разворачивается в послевоенные годы. Пока страны-победительницы залечивают раны, нанесенные войной, поднимают голову недобитые члены террористической организации «Молот Тора», с которыми нам приходится сражаться в оригинальной игре. Бывшие бойцы спецподразделений различных стран, участвовавшие в операции *Silent Storm*, оказываются теми немногими людьми, которые полностью осознавали всю опасность, исходящую от террористов. Забыв старые распри, они объединяются в секретную организацию «Часовые» и вступают в борьбу с «Молотом Тора». Помимо новых миссий, новой сюжетной линии, новых видов оружия, новых персонажей и вообще всего того, что мы ждем от любого издания, «Часовые» подарят нам менеджмент ресурсов. Отныне вам придется нанимать бойцов за деньги, покупать им оружие, патроны и снаряжение. Причем, оружие будет ломаться, и за починку придется тоже выкладывать свои кровные деньги. Как вы сами понимаете, это значительно разнообразит и усложняет игровой процесс. Но мы ведь не ищем легких путей, правда?

No comments...

Да уж, с комментариями и впрямь придется подождать, ибо такого удивительного заявления ни один издатель или разработчик компьютерных игр не делал уже довольно давно. На недавней прошедшей конференции для инвесторов компания **Interplay Entertainment** рассказала о своих планах на ближайшее будущее. Наряду с несколькими громкими проектами, которые *Interplay* собирается выпустить для приставок нового поколения (как вы, возможно, знаете, в последнее время эта компания ориентируется в основном на консольный рынок), было объявлено о намерении запустить в разработку продолжение замечательного бандитского шутера **Kingpin** и — затопили дыхание... **Fallout 3**. Никаких подробностей, естественно, пока ждать не приходится. Неизвестно даже, что возьмется за непосредственную разработку этих игр, ведь ни *Interplay*, создавший *Kingpin*, ни *Black Isle*, подорвавший нам *Fallout*, в природе уже не существует. Думаю, в ближайшие дни на нас выльются тонны слухов и предположений, так что предлагаю запознаться терпением и подождать.



но заходите на сайт разработчика <http://www.targemgames.it/>.

Час «Часовых»

Компания **1C** и **Nival Interactive** объявили об «ухеде в печать» издания к игре «Операция *Silent Storm*», который, как большинство из вас, конечно, знает, называется «Операция *Silent Storm: Часовые*». Соглашения, выход столь многообещающего дополнения к одной из лучших игр прошлого года — действительно знаменательное событие. Игра должна появиться в продаже уже



Игорь ПРОТЧЕНКО aka Master ACE

MEN OF VALOR

Тема второй мировой войны — одна из самых популярных у разработчиков компьютерных игр. Лично мне, честно говоря, уже надоело бороться с фашистами, будь то очередная шутер или стратегия. Война во Вьетнаме хоть и менее востребована у девелоперов, но

В Men of Valor ставка будет делаться на командную игру. Если в MoH игроку часто приходилось действовать в одиночку, то здесь очень большую роль играет взаимодействие со своими соратниками. Разработчики готовят нам достаточно широкие возможности для командования взводом. Вдобавок, каждый солдат будет иметь уникальные черты характера — к кому-то из них игрок сможет проникнуться симпатией, жалеть, если его убьют... Конечно, все это невозможно без надлежащего уровня AI. Разработчики уверяют, что боты больше не будут напрочь проскриптованными статистами, постоянно путающимися под ногами, а станут очень даже похожими на живых людей. Может даже случиться такое, что они от страха разбегутся в разные стороны при виде явно превосходящих сил врага. Вьетконговцы в свою очередь тоже станут более «человечными», по крайней мере уже не будут попадать нам между глаз с другого конца карты ☹.

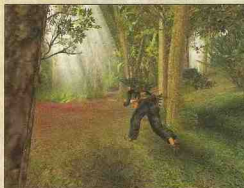
Немало усилий отводится на то, чтобы сделать игровой мир как можно реалистичнее. Нам даже обещают с научной дотошностью воссоздать виды деревьев и растений, растущих во Вьетнаме. Не забываю и про интерактивную окружающую среду, включая воронки от взрывов, горящие джунгли. Похоже, разработчики хотят показать войну именно такой, какой она была на самом деле. Учитывая даже такие подробности, как солдатская речь, далеко не всегда содержащая нормативную лексику (стати, на Западе игра будет издаваться с пометкой «только для взрослых»), униформа (соответствующая историческим реалиям), оружие (будет возможно использовать не только американские пушки, а и «калаши», советские гранатометы, турельные пулеметы). Помните, в Medal of Honor у нас была возможность покатаются на танке. Девелоперы решили и дальше развивать эту тему. Так что будем готовиться к тому, что нам придется еще и ездить на бронетранспортере M113, летать на вертолете UH-1, а также юзать всякие там джипы и мотоциклы. Вдобавок ко всему этому мы сможем вы-

Разработчик: 2015, Inc.
Издатель: Sierra Entertainment
Жанр: FPS
Системные требования: пока не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: 4 квартал 2004 года

зывать подкрепление (в том числе и авиацию), использовать тяжелую артиллерию и напалм.

Теперь пришло время сказать пару слов о графике. Если судить по многочисленным скриншотам, доступным в Сети, то она будет как минимум не средненькой. И это несмотря на то, что до выхода игры осталось не меньше шести месяцев, за которые разработчики еще могут успеть много чего добавить и переделать. Стоит также сказать, что при разработке Men of Valor используется движок Unreal Warfare, хоть и изрядно модифицированный. А еще в 2015 слышали о всяких необычных словосочетаниях вроде «штур морпиги», «pixel shader» и «vertex shader» и даже знают, что они означают ☺ Отсюда вывод — ребята обязательно попытаются использовать все эти навороты в своем новом проекте (проща, в наше время всем этим мапо кого удивишь). В общем, графика обещает быть детализированной и реалистичной. Настораживает только одно: события большой части игры будут происходить в джунглях, а ведь не для кого не секрет, что для прорисовки деревьев потребуются немалое количество полигонов (читой — немалое количество денег, потраченных на оптимизацию компьютера). Хотя тот факт, что Men of Valor планируют выпустить также и на Xbox, немного успокаивает, так как эта платформа имеет сравнительно небольшие возможности.

На каком уровне будет звук и музыка, судить пока сложно, ведь при разработке Medal of Honor озвучкой занималась EA, а теперь это нелегкое дело полностью легло на плечи



все же все больше и больше игр о ней создаются в последнее время. Особенно к этому делу приобщились американцы — видимо, им не удается исправить ошибки позорной войны. Если не в реальности, то хотя бы в виртуальном мире...

Ребята из 2015, окрыленные успехом своей Medal of Honor: Allied Assault, теперь тоже решили заняться описанием событий, происходивших во Вьетнаме с 1965 по 1968 год. Итак, чем же нас порадует новое детище старых знакомых? Разработчики, как всегда, не скрывают на обещания... В том, что хорошие игры они делать умеют, мы уже удостоверились на примере все той же MoH — одной из лучших игр о второй мировой, особенно понравившейся все тем же американцам. Но смогут ли девелоперы оказаться на высоте и в этот раз? Об этом мы сможем узнать лишь в конце года (если дату выхода, как обычно, не перенесут).

В это раз нам, судя по всему, придется переиспользоваться в солдаты (если быть точным, в младшего офицера — командира взвода) морской пехоты США. Основной нашей задачей, конечно же, будет выполнение поставленных миссий. Вдобавок, надо постараться сохранить жизни подчиненных солдат (сохранение своей жизни подразумевается само собой ☹).



2015, Inc. Лично мне кажется, что ребята не должны оплошать, особенно если брать во внимание немалый бюджет проекта.

Вывод

Руководитель отдела разработки 2015 Джон Уитмор (John Whitmore) в своих интервью не раз говорил о том, что Men of Valor: Vietnam и Medal of Honor: Allied Assault — это совершенно разные, самостоятельные проекты, и нельзя говорить об их схожести. Хочется верить ему и надеяться, что MoV не станет коким-нибудь клоном, а будет одной из тех игр, о которых говорят: «Это хит. Стопудовый ХИТ...»

Разработчик: Tilted Mill Entertainment

Издатель: не объявлен

Жанр: RTS

Системные требования: P 4 1.2 ГГц, 192 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Дата выхода: конец 2004 г.

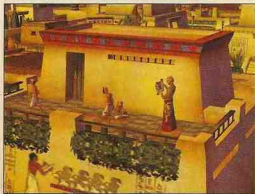
Андрей М. aka SCRATCH

scratch385@mail.ru

Children of the Nile

Эх, Египет — страна великих пирамид, сфинксов, фараонов. Одна из величайших империй, когда-либо возникших на Земле. За время своего существования она смогла достичь невероятного высокого уровня развития: египтянам принадлежит множество великих открытий в области медицины, именно они построили такие великие сооружения, как пирамиды, изобрели пиво...

... И это около шести тысяч лет тому назад. Вначале варили только темное пиво, и употребляли его лишь жрецы, добы войти в священный завои, то есть транс, в процессе ко-



торого они могли общаться с богами. Впрочем, действие сего чудотворного напитка могут и сейчас почувствовать на себе многие, и нередко накушавшись пива общаются с богами, в основном с фарфоровыми ☺. Так о чем это я?

Ах, да, Египет. Тайны и загадки этой страны до сих пор не могут разгадать величайшие ученые мужи всего мира. Может, потому игровая индустрия так неравнодушна к этой теме?

Вот и еще одна компания по имени **Tilted Mill Entertainment** решила попробовать свои силы на нелегкой ниве игровой индустрии, решив создать игру **Children of the Nile**. Игра, как вы уже, наверное, догадались, перенесет нас в год эдак двухтысячный до нашей эры, во времена начала расцвета Египта. И представляет она собой не что иное, как симулятор градостроительства. То есть там опять придется строить города, следить за их развитием от маленького поселения освещенных человечками до многотысячного города.

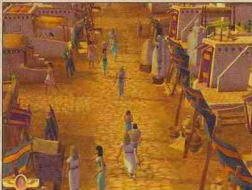
Думаю, у многих возникнет ощущение, дека воя Египет, города. Все это было в стареньком, но до сих пор вполне прилично выглядящем Pharaoh'e — отличной игре от Impressos Games, в которой мы имели возможность перевоплотиться в правителя древнеегипетского города и заниматься объектами и развитием своей вотчины. Так что вполне обоснованным будет предположение, что нас ждет не что иное, как римейк «Фараона»,

тем более, что многое свидетельствует о правоте данного заявления.

Максимум внимания разработчики уделяют графике. И она действительно радует — добротные дома, четкие модели жителей, красивое небо — это то, что можно лицезреть на скриншотах. А ведь еще обещана прекрасная анимация, смена времени суток, разнообразные погодные явления, стихийные бедствия и прочее-прочее. Одним словом, графика должна быть более чем хороша — все, как это сейчас принято, в честном 3D самого высокого качества и т.д.

Идем дальше. По заверению разработчиков, просто так нам строить никто не позволит — основным ресурсом в игре являются люди, и исходя из их профессиональной принадлежности, квалификации и т.д., будет формироваться список доступных зданий. То есть ясно видно, что основной задачей станет привлечение в наш город поселенцев, их обучение и обеспечение рабочими местами, где они смогут счастливо работать на благо нас и нашего города, обогащая казну деньгами и товарами.

Ну а где есть товары, там будет и торговля. Разработчики уверяют, что в игре нас ждет хорошо проработанный эконо-



мический аспект, из-за чего торговля станет не просто обыденной необходимостью и основным источником доходов, но и довольно увлекательным процессом. Плюс

обещана неплохая дипломатия и огромное количество разнообразных укузов.

Естественно, никто просто так в ваш город бежать не станет. Придется всеми правдами и неправдами заманивать поселенцев, ну а потянешь и следить, чтобы им всего хватало, а иначе сбегут в соседний, более привлекательный город. Итак, необходимо контролировать, чтобы ваши жители никогда не испытывали нужды в продуктах и необходимых товарах, чтобы они всегда имели возможность сходить в храм помолиться любимому Богу. Устраивать им фестивали, обязательно с пивом, плясками и прочими необходимыми атрибутами, следить за состоянием здоровья

вашего населения, а иначе вымрут все от малярии или прочей заразы, как мухи. В принципе, нам придется делать все то, чем мы занимались в «Фараоне».

Правда, разработчики на своем официальном сайте заявляют, что в игре нас ожидает уникальный, почти революционный геймплей, аналогов которому до сих пор не было среди всего разнообразия продуктов игровой индустрии. Но как говорится, свежее предание, но верится с трудом. Уж слишком часто нас потянут сказками об уникальном геймплее и т.д. А что делать PR-менеджером?



Ведь тоже надо чем-то зарабатывать на жизнь, а хорошая реклама еще никому не мешала... Ну да ладно.

В целом же, если собрать воедино те небольшие крупицы информации, которыми поделились с нами разработчики, картина вырисовывается в довольно радужных тонах. Правда, пока ничего не известно о военной части игры, например, сможем ли мы потянуть солдатов по полю боя или нет? Сможем ли отправлять армии на штурм городов, чтобы потом стягивать с них дань, как это было в «Зевсе»? Сие нуле пока что неизвестно ☺. А так, подбивая все вышесказанное, можно с уверенностью заключить, что ждать игру стоит. Даже если разработчики просто сделают банальную переделку «Фараона», в которой кроме графики ничего нового не будет, лично я все равно приобрету сей продукт, так как являюсь преданным фанатом этой серии и уже давно ожидал, когда же она наконец-то перейдет в 3D. В общем, авось разработчики на этот раз нас не разочаруют.



St.Dimon[O.R.D.E.R.] st_dimon@ukr.net

STAR WARS BATTLEFRONT

«Куда они кланя?» — подумала овечка Долли...

Не успели еще любители сетевых баттл-игр отложить в сторону верные «шмюсеры» и «томпсоны», выбросить в мусорные ведра диски с «Терминатором» и поставить галочку в календаре напротив даты выхода «Солднера», как на горизонте замаячил новый по-

нов и наводит на цель массированные воздушные удары.

Обычные для такого рода игр сетевые режимы дополняются еще одним. Новый режим под названием **Galactic Conquest (Завоевание Галактики)** как раз и станет главной фишкой новой игры. Представьте себе: в кровопролитных боях вы отвоевываете у противника одну планету за другой, получаете бонусы, отбиваете вновь захваченные врагом системы, в общем, ведете полномасштабную военную кампанию. Пройти такую кампанию удовольствия минимум за несколько дней. Портю можно сохранить и продолжить в любое время. Цель — стать владыкой всей Галактики!

Но кроме мультиплеера, в игре предусмотрен и сингл. Правда, как и в Battlefield, он будет представлять собой баттл на тех же сетевых уровнях. Зато за прохождение этих миссий вам выдадут различного рода бонусы — вплоть до возможности играть Дартм Вейдером или его сыном Люком Скайуокером. Компьютерные игроки получают возможность наслаждаться обществом 64-х ботов, тогда как приставочники (да-да, игра выходит еще на Xbox и PlayStation 2, а вы что думали, LucasArts упустит такой лакомый кусочек?) — только 32. Богатый арсенал оружия прилагается. Также появится возможность кататься на различных видах техники, поливая поле битвы огнем из всех стволов. Уже анонсированы шагающие работы AT-ST, «рестокрыль» X-Wing и скоростные speeder-ы. Джедов не будет. Разработчики решили не баловать игроков и позволить им управлять только простыми солдатами. Впрочем, джеды еще могут появиться в качестве NPC.

Уровни обещают быть очень масштабными, интересными и непохожими друг на друга. В них будут объединены как впечатляющие открытые пространства, так и закрытые. Игра разрабатывается с учетом того, чтобы использовать на полную мощность и выжать все, что еще можно выжать, из версии PlayStation 2.

Графика, представленная на скриншотах, звезд с небом не хватает, но выглядит в целом довольно приятно. Красивая вода, модный эффект «мягкого освещения» (Prince of Persia, Splinter Cell, Deus Ex: Invisible War), неплохая реализация деревьев и прочей зелени, с одной стороны, а с другой — откровенно слабые модели игроков. В целом, смотрится все хуже, чем хотелось бы, но лучше, чем могло бы показаться, выйдя игра из-под пера некоторых криворуких разработчиков (вспомните Atari c ее Enter the Matrix и Terminator 3). Конечно, окончательные выводы о графике де-

Разработчик: Pandemic Studios

Издатель: LucasArts

Жанр: мультиплеерный командный 3D-а-
ction

Похожие игры: Battlefield 1942, Terminator 3: War of the Machines, грядущий Soldier
Системные требования: пока не известны

Multiplayer: LAN, Internet на 64 игрока

Предположительная дата выхода: 2-й квартал 2004

лат еще рано, так как движок (собственно-го производства Pandemic'овцев) еще будет оптимизироваться и доводиться до ума, а текстуры и модели — переделываться. Так что графика, скорее всего, улучшится.

В общем, вот и все, что стоило рассказать. Игра может стать бонусным клонком, хотя и неплохим. Все-таки концепция Battlefield пришлось по вкусу многим игрокам как на Западе, так и у нас. Правда, некоторые и из такой конфетки умудряются сделать нечто непотребное (в очередной раз вспоминаем агонизирующего «Терминатора»). И все же я надеюсь, разработчики смогут пройти

по лезвию бритвы и не скатиться до обычного клонка, реализовать все придуманные фишки, развить и улучшить идею Battlefield и, в конце концов, преподнести многочисленным поклонникам долгожданный «Контр-Страйк» во вселенной «Звездных Войн».



тенционный хит — Star Wars Battlefront.

Оставим вопрос о целесообразности почти одновременного выпуска трех клонов Battlefield на совести разработчиков, а сами устремим свой взор на претендента.

Итак, Battlefield базируется на вселенной Star Wars, и основной его фишкой, по словам самих разработчиков, является возможность на своей шкуре ощутить наиболее масштабные битвы мира «Звездных Войн». На выбор игроку дают 16 уровней на десяти планетах, которые мы могли видеть в фильмах (среди них Набу, Татуин, Явин IV, Геонозис, Хот, Эндор и другие), огромное количество оружия и техники. Игра представляет собой большие уровни, на которых сражаются две противостоящие команды — общим количеством до 64-х человек или ботов, управляемых AI. Целью каждой миссии является захват и удержание одной из команд определенных контрольных точек — в общем, перед нами привычный Battlefield, правда, в фирменной обертке от Джорджа Лукаса.

Но чтобы игра не казалась абсолютным клоном, разработчики ввели несколько новых фишек. Во-первых, это разнообразие классов игроков. Всего в игре 4 стороны (Республика, Конфедерация Сепаратистов, Империя и Повстанцы), и каждая из них имеет по 6 классов. В отличие от них, каждый из 24 классов уникален и обладает специальной возможностью. Например, пилоты Повстанцев могут катапультироваться из взорванного транспортного средства, в то время как простую пехотинец тут же отстанет концы. Клонотруперы (пушечное мясо Республики/Арки) умеют летать на востроенном джетпаке, доставшемся от прародителя, Джанго Фетта. Офицеры Империи могут обновлять вражеских шпи-



Сvit
Онлайн интернет
безмечных
возможностей



- Нічний тариф – \$0.15 за годину
- Безкоштовна послуга callback



Купуй в мережі «Бест»,
відділеннях Ощадбанку,
Укрпошти, банку «Аваль»

www.svitonline.com

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Александр GLUKK



Предсказуемое вступление

Когда вы будете читать эти строки, наша Ярмарка уже подойдет к концу. Стенды разобраны, пиво выпито, интервью взяты, гости разошлись по домам.

Мы можем, впервые за три дня, вздохнуть свободно, утереть пот со лба и подвести итоги. Что у нас получилось, что

День первый: И вот начинается бой...

Итак, скажу по секрету, четверг, который большинство комрадов считает первым днем Ярмарки, для нас был не совсем первым, а точнее, совсем вторым — поскольку съезд в Торгово-промышленную палату Украины мы осуществляли загодя. Еще в среду. Чтобы привести кучу всего, стенда оформить и все настроить. Ну, вы в курсе, комрады, куда установка дорога благими намерениями? В общем, ничего в среду мы не оформили и не настроили. Не успели ☹. Поэтому решено было прийти в четверг пораньше и привести в порядок стенд до открытия Ярмарки. Первыми ласточками должны были стать самые жаворонки — Кертис и Талер. Кертис — потому что живет рядом, а Талер — потому что специализируется по квестам. Как ни странно, Кертис пришел, как и обещал, и... сразу понял, что времени на оформление у него нет, ибо всем эзеховским компаниям чего-то не хватало. Кому столов, кому колонок, кому компьютеров... Плюнув на все, Кертис занялся наведением порядка и... что-то там частично навел, так что к моменту прихода Талера (часом к 12 ☹) стенд был оформлен примерно на треть, компьютер, на котором должны были демонстрировать «Горыныч», не подключен, а большой экран не привезен. И как вы понимаете, обещанная геймзона тоже не была запущена — не по нашей вине, правда, просто компьютеры ведь все только настроить нужно, игры на них поставить — все это время...

В общем, ситуация SOS, ситуация HELP, ситуация READ.ME.TIF ☹.

Но бардак продолжался недолго, как мы уже сказали, к 12:00 появился Талер, и толпа MiKPortal'овцев, которые с таким рвением взялись за оформление стенда и запуск геймзоны, что нам аж страшно стало: такая суета бывает только при пожаре, массовой миграции беженцев или бесплатной раздаче компьютеров.

Кстати, о стенде: если кто помнит, на прошлом «Игрограде» стенда «Мика» не было — был стенд ИД «Мой Компьютер», на Интеллектуальной ярмарке был и стенд «Мика» (с шаровым пивом), и стенд «МК». В этот раз стенд представлял собой квадрат — часть одной из его сторон занимал «Мой компьютер» (там велась оживленная торговля номерами «МК», «Мика» и «РФ», а также футболками), вторая сторона досталась «МикУ» — там отмечался эстонский Новый год и прова-

дилась Выставка портретов авторов имени Талера. Ну а на третьей стороне расположился проект «Сказ о Змее Горыныче», разработкой которого занимается комрад Бонд при поддержке MiKPortal'a. В общем, выглядело круто и стильно, а учитывая, что плазменная панель должна была висеть на стенде со стороны MiKPortal'a, то круто втройне ☹.

Не скажу, что все наполнилось быстро, но уже к обеду все, что возлегло от нас, функционировало нормально, разработчики получили все, чего им не хватало для полного счастья, а наш стенд стал похож на... нечто невообразимое. Малевич с «Черным квадратом» просто отдыхает перед талантом Талера ☹. И наконец-то мы, вздохнув и перекурив (те, кто курит), смогли заняться главным — поить и собственными глазами поспотеть, а что же такое происходит вокруг — кто приехал, что привез... Интересно ведь, да?

Что можно сказать, ИМХО, чисто визуальное в этом году Ярмарка выглядела лучше — просторней, плюс, что непозволительно, было не жарко. Увы, не все компании, которые посетили нас в прошлом году, приехали, но... мы еще разберемся, кто в этом виноват, и накажем, до кого дотянемся ☹.

Наверное, теперь стоит сказать пару слов по поводу тех, кто в этом году принял участие в Ярмарке. Перечислять все компании и проекты мы не станем — читайте каталог, расскажем лишь о самых запомнившихся и, с нашей точки зрения, ярких проектах. И пусть не обижаетесь те, кто по той или иной причине не попадет в этот список, чуть позже будет еще одна статья, в которой мы более подробно поговорим об остальных. Нелзя за один раз объять необъятное, только по частям. Сразу хотим предупредить, что расскажем исключительно о комрадах, относящихся к игровой индустрии, железнячкам и книжничкам в наш обзор не попадут, ибо там все понятно — продажа она и в Африке продажа.

Итак, поехали...

Abyss Lights Studio — о них мы уже писали в прошлом году. **Abyss Lights: Frozen Systems** представляет собой весьма интересный 3D Space Battle Simulator, о котором мы уже немного рассказывали и, думаю, еще расскажем. Кроме этой игры, они представляли серию игр для мобилек Nokia, но, поскольку у нас «Фоникс» нет, то этот проект нас



Так вот ты какой стенд «Мика»

не особо интересовал, а вот за разработкой **Abyss Lights: Frozen Systems** мы будем следить весьма пристально, хоть и не фанаты Гагарина и космических боев. Но среди наших авторов такие есть на 100 процентов. Вот им и поручим собирать разведанные ☹.



Их разыскивает милиция и не только...

не слишком, какие ошибки мы упустили допустить, какие грабли сломали о свои мозолистые от постоянной мыслительности лбы.

Да, ошибки, недочеты, недоработки были — куда же без них, тем более при проведении такого крупного мероприятия, не имеющего аналогов не только в Украине, но и, не побоюсь этого слова, во всем мире. Совместить Ярмарку разработчиков компьютерных игр и Ассамблею писателей фантастов — идея весьма смелая, авантюризм и оригинальность. Конечно, как и любое новшество, данный проект вызвал некоторую обеспокоенность — потянем ли два крупных мероприятия? Да и стоит ли смешивать? Как говорила моя бабушка: смешивали, внучок, ведет к безумству. Пей чистый спирт!

Но все это — сомнения, надежды уже в прошлом.

Ярмарка закончилась и пора подводить итоги, награждать отличившихся и наказывать тех, кто не успел сбегать.

Знакомое начало? Ага, именно с этих слов начинался (ну почти начинался) прошлый Кертисовский «Автоответчик», и, таки да, его прощание было — Ярмарка закончилась, гости разъехались, мы потихоньку приходим в себя и начинаем воспринимать мир во всей его красе. И естественно, пора подвести итоги и рассказать тем, кто не смог приехать в Киев, что же именно вы пропустили.

Boolat — компания, «поразившая» нас в прошлом году своими «**Смертельными Грезами**», оказавшими не только смелыми, но и жутко глупыми, в этот раз представляла аркадные гонки «**Тормозил**».



Они сражались за Родину (в каске не Ахеля)

кии. Причем не только представляла — по ним был даже проведен турнир! И это до официального появления игры в продаже. Что можно сказать? Мультиплеер смотрелся неплохо и довольно безглючно. Ждите подробного отчета. Кажется, главным тормозилщиком собрался выступить камрад OzOn.

Crazy House — об этой компании и их проектах — «**Вие**» и **симуляторе танка Т-72** — мы рассказывали неоднократно. Компания, которую мы очень любим и уважаем и которая весьма ярко представляет свои проекты на выставках. Этот раз был не исключением: камуфлированный системник, протестированный вражескими пулями, танкостреленые шлемы и симпатичные девушки в камуфляже — это было круто. Лучший стенд после нашего. Ну и, естественно, пиво... Как же без него. Что приятно, с Ярмарки мы ушли, захватив под мышкой презервильную версию «Вие» и демку «Т-72», так что ждите ответов от главного Хоми Талера и главного новодючка Люка.

Discus Games — московская компания, с которой мы познакомилась на КРИ, представляла проект **WehrWolf**, разрабатываемый киевской компанией **Electronic Paradise**. Превью от Люка, надеюсь, вы уже читали, с тех пор особых изменений в игре не произошло. Кстати говоря, их стенд вызвал немалый ажиотаж среди посетителей: еще бы, кто не хочет сфоткаться в настоящей каске времен второй мировой и поддержать в руках восстановленное оружие того же периода. Очень лих! Респект за отличное оформление стенда.

MindLink Studio — еще одна интересная киевская компания, которую, кстати говоря, мы увидели в первый раз. Они уже год работают над двумя проектами: **TC: Decline** — полнценный тактический варгейм в реальном времени и **TC: Reunium** — пошаговое стратегия с боями в реальном времени. Проекты весьма интересные и красивые. Но, к сожалению, пока существует только технодемо, полноценный геймплейный демо-версии мы не увидели. Будем ждать и держать вас в курсе событий.

«**Сказ о Змие Горыныче**» от компании... Хм, не знаю. От Бондо и К'. Сам се-

бя не похвалишь — кто же тебя похвалит, сами понимаете, так что сразу скажем — очень яркая и нестандартная игра. Браузерная. Между прочим, за дни выставки посещаемость «Змие» увеличилась процентов на 200. При- соединялись к тестированию и разработке — <http://www.zmyi.iswith.us>.

О проекте компании **UDC-Game** — «**Сердце Вечности**» — мы писали не так давно, и с тех пор, увы, практически ничего не изменилось, более того, на Ярмарке не было показано демо-версии, разработчики крутили только ролик. К сожалению, чтобы сложилось полное впечатление об игре, это, конечно, мало. Но мы ждем, мы верим и надеемся. Проект очень, очень нестандартный и интересный.

И напоследок две компании, два проекта, которые мы ждем с нетерпением.

Deep Shadows и их RPG/action **Xenus**. Что не может не радовать, проект практически готов, задержка с выходом происходит по вине издателей — им, вишь ли, не нравится, что в игре присутствуют дети, и их можно убить, а также то, что там наличествуют наркотики. Ох-ох! Давайте еще и кровь зеленой сделаем. У стенда **Deep Shadows** все ярмарку топился народ и играл, играл... Еще бы, кому не хочется погонять практически готовую версию игры еще до выхода и составить о ней свои впечатления! Впечатления лично у нас самые положительные. Конечно, баги пока присутствуют, но никто и не говорил о полной готовности — бета-тестинга пока не было. Надеваемся, в самом ближайшем будущем зовухать в **Deep Shadows**, вско- лопать нагнать и написать отчет.

GSC Game World — продемонстрировали «**Казакос 2**» и, безусловно, самый ожидаемый проект **CHF S.T.A.L.K.E.R.** — так что ничего удивительного, что у их стенда собралась самая большая толпа (не считая нашего стенда, ясное дело), всем хотелось посмотреть на новые ролики и то, как разработчики играют в пресс-демку, ту самую, по которой Керис писал свой отчет. Кстати, некоторым — самым настойчивым и удачливым — даже удалось поиграть!

Ох, многие остались за кодром, но не беда. Москва, она тоже не сразу строится. Ждите продолжения, и мы продолжим.

В общем, первый день, как вы поняли, мы в основном занимались обустройством стенда, решением мелких и крупных проблем, а также поверхностным осмотром достопримечательностей. На этот день, а вечером... вечером мы всей компанией поехали в «Прописку», где обосновались фантасы, на банкет в честь открытия «Игрограда». Особо о банкете рассказывать не станем, но кто хотел пообщаться с Лукьяненко, те пообщались.

И вот, абсолютно неожиданно для некоторых, наступило утро! А значит...

День второй: И вот продолжается бой...

Честно говоря, второй день на выставке — самый плодотворный в плане общения. Ник-

то не трет красные глаза после бессонной ночи, проведенной в поезде. Никто не охотится за неуловимыми организаторами в надежде добыть недостающий стул или системный блок. Никто не настроивает глупую демку — все эти «жесткости» остались в прошлом, и участники выставки, услышав уже перестановки между собой, мирно пьют пиво и демонстрируют свои проекты посетителям. Следующее заметить, что наши добровольные помощники с **MikPortal'a** быстро сориентировались в ситуации и устроили настоящую охоту на разработчиков, мотаясь по залу с диктофонами наперевес и выхватывая девелоперов в самых неожиданных местах. Нужно признать, что несмотря на недостаток опыта, ребята удалось записать огромное количество интервью, которые в самые ближайшие дни появятся на Портале. Таким образом наш неофициальный ресурс станет первым сайтом, на котором появятся эксклюзивные материалы с «Игрограда». Адресок помните — <http://www.mikportal.org>.? Так что заходите и читайте, а мы продолжим рассказ о компаниях-разработчиках, которые представляли свои проекты на нашей выставке.

Московская компания **GELEOS**, которая запомнилась посетителям прошлого «Игрограда» замечательными «Страусиными бегами» **Ostrich Runner**, в данный момент трудится сразу над двумя новыми проектами — веселой гонкой **Fast'n'Funny** и серьезной гонкой **Lada Racing Club**. Впервые **Fast'n'Funny** представителю нашего издания удалось познакомиться на КРИ. С первого же взгляда игра напомнила нам **Ostrich Runner**. Все те же веселые персонажи, несущиеся непонятно куда на бешеной скорости и на каждом шагу попадающие в забавные ситуации. Все то же приключенческая мультяшная графика. Правда, в отличие от «Страусиных бегов», герои **Fast'n'Funny** могут не только убегать от неприятностей, но и дать отпор противнику, выбросив его с трассы или подрезав на повороте. К сожалению, ребята еще не успели собрать демо-версию игры, и посетителям приходилось довольствоваться роликом. Ну да ладно, в том, что **GELEOS** умеет делать качественные и интересные игрушки, мы уже убедились и с нетерпением будем ждать выхода их дальнейших разработок. Игра **Lada Racing Club**



Эстонский дартс (Талер еще жив)

в данный момент находится в самом начале своего пути к нашим мониторам. Разработчикам удалось заключить договор с концерном «Автоваз», и все автомобили, которые мы увидим в игре, будут иметь реальных

20-23 травня
2004 рокуМІЖНАРОДНИЙ
ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15ДРУГИЙ
МІЖНАРОДНИЙ
КИЇВСЬКИЙ
ФОТОЯРМАРОК

ПРОФЕСІЙНА І АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА

ФОТОМАТЕРІАЛИ І АКСЕСУАРИ

ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ

ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПАСЛУГИ

СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ

ФОТОВЕРНІСАЖ

КОНКУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ

ФОТОКОНКУРС «МІЙ CANON»
ДЛЯ ПРОФЕСІОНАЛІВ І АМАТОРІВОрганізатори:
ІВА «Realno» Світова фотокорпорація України,
Глобальні рекламні фотографіїІнформаційна підтримка:
Clips, Foto & Video, T3, Мій Комп'ютер,
Фотомагазин, Фото News Зірнула,
Фото-Сибірський Успіх, Цифровое ФотоІнтернет-підтримка:
Mintlab.Com.Ua, Hi-Fi.RuДирекція:
У Ротні: ІВЦ «Реза»
тел./факс: +7(812) 275-7561, 277-6089
e-mail: photo-fair@petelink.ru
В Україні: тел./факс: +380 (44) 247 6556
e-mail: info@photofair.com.ua

www.real-fair.ru

photo fair KYIV

прототипов, сошедших с конвейера Волжского автомобильного завода. А ездить мы будем по реальным улицам крупнейших городов в России. Чем черт не шутит, может, ребятам действительно удастся создать русский NFS? Очень хочется верить.

С компанией **Frogwares Ukraine** мы знакомы уже довольно хорошо. Главные квестостроители Киева снова почтили нас своим присутствием, привезя на выставку целую линейку игр, создаваемых по мотивам классических произведений Жюль Верна и Артура Конан Дойля. Наверно, никто из вас не удивится, когда узнает, что наш главный квестовик Талер провел довольно много времени на стенде Frogwares и в самом ближайшем будущем предоставит вам полный отчет об играх этой компании.

Нельзя так же не упомянуть о фирмах **Absolutist** и **Tavex**, которые занимаются разработкой небольших логических и аркадных игрушек. Возможно, кому-то покажется, что подобные проекты теряются на фоне таких монстров, как Xenus и S.TALKER, но прежде чем делать такие заявления, внимательно исследуйте свой винчестер, неужели там не сидит одно из таких игр? Нет? Тогда заходите к Глюку, который является счастливым обладателем коллекции разнообразнейших «Тетрисов» ☺.

Ну и, наконец-то, пришла пора рассказать об онлайн-овых проектах, представленных на выставке «Игроград». Их было три: **Age of Power**, **StarMaster** и **Night Day**. Все компании, занимающиеся их разработкой и поддержкой, хорошо знакомы посетителям наших выставок еще по прошлому году. Не являясь поклонниками онлайн-овых игр, мы считаем себя в праве рассказать о достоинствах и недостатках данных продуктов. Но это не значит, что статьи об этих игрушках не появятся на страницах «Мика». Уже сегодня ведутся переговоры о... А впрочем, пусть это будет для вас сюрпризом. Также следует упомянуть, что главный редактор «Новатора игрового мира» Игорь Бойко заметил, что именно присутствие онлайн-овых проектов выгодно отличает «Игроград» от московских подобных мероприятий. Что ж, хоть в чем-то нам удалось переплюнуть российских коллег.

И если уж зашла речь о российской игровой прессе, вспомним, что на выставке был представлен стенд **Издательского Дома Gameland**, а отчеты об «Игрограде» появятся в ближайших номерах «Новатора», «Игромании» и «Страны Игр».

А пока мы бегом по стендам разработчиков, наступил...

День третий: Но бой мы не закончим никогда

Тут небольшое отступление, а то нас качают шапками — мы не упомянули издателей, которые посетили нашу Ярмарку! Ну о компании **1C**, думаю, слышали все — для одних это разработчики «1C: Бухгалтерия» и т.д., для других крупнейшие локализаторы, разработчики и издатели СНГ. К сожалению, представителей российского подразделения на выставке не было, впрочем, как и разработчиков, чьими издателями является 1C ☹. Чем вызвана подобная ситуация (и связана ли она вообще с чем-то), мы не знаем, но обязательно выясним ☺. Зато были представители **1C: Украина**, которые предоставили призы для игровой зоны, и игры (часть игр), по которым соревнования проводились. Большое спасибо!

Естественно, выставку посетил Сергей Гринцай, директор **Discus Games**, молодых, но очень перспективных издателей, с которыми нас связывает долгая дружба (ага, экспозиционные версии игр и интервью с «Русским Штином» заполучили мы не без его участия и помощи). И что довольно неожиданно, на Ярмарке отметились **Дмитрий Архипов** — вице-президент российской компании «**Акелла**», тоже очень крупного издателя, разработчика и локализатора. К сожалению, приехал он без своих проектов, но мы надеемся, что это была просто разведка, и в следующем году российский компаний будет значительно больше. Как ни крути, на нельзя не заметить, что в Украине формируется свой рынок, который пора начать осваивать и окучивать.

Так вот, возвращаясь к третьему дню, скажем, что именно тогда произошли три знаменательных события: вручение награды компаниям-разработчикам по трем номинациям, долгожданный день «Мкс» и кем-то тоже долгожданное закрытие ☺. Впрочем, об этом и еще кое о чем другом мы расскажем вам в следующем номере.

Единственное, упомянем о номинациях — итог, призы присуждались за **Лучшую Игру Ярмарки**, **Лучший Дебют** (хотелось бы заметить, что Дебют в нашем понимании — это когда компания выпускает свою первую игру; не показывает проект первый раз зрителям, а именно выпускает), и **Самый Нестандартный Проект**. Естественно, в нашем отчете компании-победители и проекты мы упомянули, теперь попробуем угадать, что какой приз и за что получили ☺.

Ну и до скорой встречи. А тем, кто не был на Ярмарке — не смог, забыл, не захотел, — жалеть. Дисциплинированные МКPortal'овцы приехали даже из других городов! Вот что такое правильное коммюнити ☺.

Dread King Maudr

SAVAGE

История конфликта

Я — Дикарь, нечестивый потомок древних людей.

...Когда на планете Земля закончились ресурсы, пришел час Апокалипсиса. Так погибла наша цивилизация и закончилась эра господства человека...

Остатки выживших разбились на племена, скитающиеся по планете. Голод и болезни дол-

отбивались нами. Мы заставили их прятаться от нас в самых темных чащах, в самых глубоких пещерах. Они боялись нас, боялись мощи Легиона!

Тут самое время мне поведать вам историю Оффели. Она была младшей сестрой Джэрззая и уже с детства отличалась от нас всех. Оффели не было любо общество людей, покой и счастье она находи-

ла только в лесах среди животных, с которыми умела общаться. Цветы раскрывали свои бутоны от одного ее прикосновения, даже самые молчаливые твари успокаивались в ее присутствии. Оффели верило, что люди и звери могут жить вместе, без вражды и ненависти. Девочка все время спорила на эту тему с Джэрззеем, но это вызывало лишь недоумение и недовольство со стороны ее брата. Со временем пропасть между ними увеличилась. Оффелию даже выгнали из Легиона. Она жила уединенно в доме своих родителей, далеко от города, под охраной легионеров.

Как-то раз легионеры убили прямо у нее на глазах маленькую безобидную зверушку. Это стало последней каплей, и девочка, в душе проклиная всех нас, сбегала. И не вернулась.

Прошло 10 лет. Легион, как уже казалось, окончательно закрепил свое превосходство над разумным зверьем. Но как же мы жестоко ошиблись...

Тревожные рапорты стали поступать из удаленных городов. Твари поднялись против людей! Опять!

Но теперь это были хорошо спланированные и организованные нападения. Враг напал на изолированные города и уничтожал их, не щадя никого. Уже тогда стало ясно, что у тварей появился лидер. Немногие выжившие после атак Орды (так теперь назывался наш враг) клялись, что видели среди зверей человеческую женщину.

У Орды появилось что-то вроде своего учения, которое нам не дано постичь никогда. Они поставили себе на службу силы Ветра, Огня и Энтропии. Это была самая настоящая магия!

Я — Дикарь. Гордый потомок древних людей. Теперь уже ясно, что мы выйдем из этой схватки победителем. Но и невзначай. Как для меня. Свое дело я знаю, моя задача просто — убивать. Убивать во славу Легиона. Убивать, чтобы другие могли жить. Поверьте, я свое дело знаю...

Теория запоя

Хорошая игра может надолго вырвать геймера из окружающей его действительности. Хорошая игра — это как наркотик,

Разработчик: S2Games

Издатель: в США — IGGames Publishing; в Европе — Digital Jesters; в СНГ — «Руссобит-М»

Дата выхода: в США — 10 сентября 2003 г.; в Великобритании — 10 февраля 2004 г.; в Европе — март-апрель 2004 г.; в СНГ — давным-давно в продаже

Жанр: RTS (Real Time Strategy Shooter), multiplayer only (и никаких БОТОВ!)

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 3 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, GeForce2 64Мб; сетевая игра — модем 56К, LAN;

✓ рекомендуемые: Windows 98/ME/2000/XP или Linux, 1000-МГц процессор, 256 Мб ОЗУ, GeForce4 64Мб; сетевая игра — широкополосная сеть (Cable Modem, DSL)

сносящий крышу и заставляющий забыть обо всем на свете. Хорошая игра — это как батарея бутылки с шаровым качественным пойлом, при виде которой любой стоик рискует уйти в длительный запой.

Это я про симулявую гейму говорю. А представьте, на что способна действительно клевова сетевая игрушка. Вот-вот, с такой игрой настоящий сетевой запой вам стопроцентно обеспечен.

Прикладное естествознание и практика смертоубийства

Если после игры в демку Savage The Battle for Newerth у меня и оставались некоторые сомнения в том, что игра выйдет на славу, то знакомство с полной версией игры эти сомнения похоронило окончательно, предвещаято зверски расправившись с ними путем чертотравки.

Нет, я серьезно говорю. После четырех дней игры по Инету, с перерывами лишь на удовлетворение, так сказать, первичных потребностей, никаких сомнений у меня уже не осталось. Были только эмоции, в основном — позитивные.

Что будет, если скрестить стратегию с шутером? Этот вопрос интересовал меня



гое время были нашими самыми страшными врагами. Но худшее было еще впереди.

Пока человечество медленно, но верно деградировало, становясь ленивее и глупее, у других форм жизни начал пробуждаться разум. Люди в своей борьбе за выживание на планете, которую они теперь называли Новой Землей, безжалостно притесняли и угнетали различных тварей, обитателей этого мира, отобранных миллионами лет эволюции. Разумные твари навсегда запомнили жестокость человека. И принялись платить тем же. Человеку нечего было противопоставить этим созданиям, обладающим от природы большей силой, ловкостью и злостью к разуму.

Казалось, человечество вот-вот должно было уйти в историю, которую оно само когда-то создало.

Но среди нас выделился особый класс людей. Они назвали себя Легионом и объявили, что являются единственными законными хозяевами Новой Земли. Они жили, чтобы убивать и завоевывать. Человек, который создал Легион — Джэрззая Гримм (Jaraziah Grimm) — был величайшим лидером, какого мы когда-либо знали. Он объединил наши разрозненные племена под знаменами Легиона, он сплотил нас и дал нам надежду. Под его предводительством мы отовоевывали у диких хозяев планеты все новые и новые земли. Он восторжнул нас, пробудив от спячки, мы вновь начали развиваться, были возвращены некоторые знания, считавшиеся безвозвратно утерянными, что позволило создать новое, совершенное оружие.

По отдельности твари были слабы, неорганизованные нобеги, которые они время от времени устраивали, быстро и легко



давно. Увидев Savage, я получил самый что ни есть исчерпывающий ответ.

Вот представьте себе стратегическую игру, похожую чем-то на Варкрафт (какую часть — невзначай), а чем-то на Старкрафт. Чем именно Савэдж похож на эти игры? Многим, начиная от процесса строительства зданий и сбора ресурсов и заканчивая интерфейсом. Представляли? Хорошо,

теперь осталось только вообразить для нашей игры хорошую 3D-графику — и все, более-менее точное понятие о внешнем виде стратегической составляющей игры вы получили.

Чтобы по-настоящему осознать нау-хау игры, стоит посмотреть на *Savage* с позиции командира. Действительно, вместо безли-

покупку всего этого добра (если у игрока по какой-то причине нет своих денег).

Да, и не забывайте вовремя *бофать*, т.е. усиливать своих подопечных. Командир Легиона может при наличии соответствующих строений и ресурсов на короткий промежуток времени ускорять своих юнитов, многократно увеличивать их *melee damage* и накладывать магнитный щит, значительно увеличивающий защиту (у Орды тоже есть подобные плюшки — лечилка и что-то типа кольца огня, которое накладывается на своего юнита и бьет окружающих этого юнита врагов). Главное — выбрать правильный момент. Иногда вовремя бафнутый боец может справиться с превосходящим по численности противником.

Пока закончим с командиром и стратегией — пора и про другую сторону игры сказать. Ведь из всех возможных в мультиплеере 64-х игроков (максимум) командиров будет всего двое, остальным остается не такой уж и большой выбор: либо в зрители, либо в юниты.

Поэтому, как мне кажется, именно ас-

Во время сражения игрок также зарабатывает деньги, часть которых идет в казну команды и расходуется командиром на строительство некоторых зданий, а часть, собственно, оседает в карманах игрока.

В главном здании или в гарнизоне можно за эти деньги купить себе нового юнита, новое оружие или какой-нибудь полезный предмет, типе дополнительных боеприпасов или аптечек. Естественно, все это должно быть предварительно исследовано командиром.

Всего в последней на сегодняшний день версии *Savage* у каждой из враждующих сторон по 6 юнитов, не считая рабочих. Есть три вида воинов, отличающиеся ценой, количеством хит-поинтов, силой и скоростью рукопашной атаки. Первый из них доступен в самом начале игры совершенно бесплатно. Есть один *юнит-лечарь*, способный лечить и воскрешать других игроков прямо на поле боя. И есть два *осадных юнита*, для выноса вражеских сооружений.

Нельзя сказать, что юниты одной из сторон строго соответствуют юнитам другой. Орда и Легион вообще заметно отличаются своими солдатами, а также их способностями, что вполне логично и делает игру еще интереснее.

Различных видов оружия в игре аж 12 для каждой расы. Для Легиона это арбалет, парящий лук и всевозможные пушки, для Орды — способности, применяемые в ближнем бою, типе *вампиризма* и яда, а также разнообразные магические посохи. Ряд видов оружия Орды не имеет аналога в арсенале Легиона, и наоборот. Однако любители покормить могут быть спокойны: аналог обязательной во всех командных тактических шутерах снайперской винтовки присутствует у обеих сторон.

У всех юнитов, кроме осадных, есть два режима: *режим рукопашной схватки* и *режим дистанционной атаки*. Проще говоря, переключаясь на оружие ближнего боя, мы видим спину своего юнита и играем в *Rune*, а переключаясь на стрелковое оружие, играем от первого лица в *Quake 3 Arena* ®. Меняется положение камеры, меняется стиль игры. Осадные же юниты мы



ких солдат нам в распоряжение предоставлены представители *homo sapiens*, сидящие за своими машинами, лежащие в монитор и, как и вы, участвующие в общем деле. Для стратегических игр этот наторский ход разработчиков является несомненным прорывом в жанре.

В *Savage* у амбициозного стратега есть уникальная возможность покомандовать реальными, способными ориентироваться в сложных ситуациях людьми, а не безмозглыми куклами спойтов или полигонов.

Правда, некоторые игроки тоже иногда поражают... поражают отсутствием... эээ, отсутствием вообще каких-либо понятий, во! Люди ведь тоже разные бывают. Кто-то профи, кто-то нуб.

Правда и то, что если у нашего стратега амбиции не подкреплены профессионализмом, его подчиненные легко сделают ему импичмент. Самый наторальный такой импичмент, путем голосования.

Да, любители реалтайм-стратегий, вам понравится эта игра. Если, конечно, вы сможете смириться с тем, что во всех проигранных командах будет винить именно вас. Как правило, небезосновательно. Если вы хороший командир, на вражеский лидер круче — готовьтесь к импичменту.

Отсюда вывод: ни в коем случае не давайте команде повода усомниться в вас. Стройте все быстро, не позволяйте робком простоять без дела, отдавайте как можно больше приказов игрокам и покрикивайте на тех, кто, как вам кажется, танет команду назад.

И главное, помните, что стать командиром — значит взвалить на себя нехилую ответственность. От вас будет зависеть очень многое: строительство баз, добыча ресурсов, возведение в ключевых точках корты гарнизона и оборонительных сооружений, координация действий других игроков команды, своевременное исследование новых юнитов, оружия и предметов первой необходимости типа аптечек, дополнительных боеприпасов и взрывчатки, а также выдача игрокам денег из казны команды на



тип-составляющую этой игры надо считать основной. Если бы реализация экшена не удалась, игра с треском бы провалилась.

Итак, что мы имеем? Две команды начинают игру, каждая на своей базе. Базы эти, как правило, находятся на максимально далеком расстоянии друг от друга. Единственная цель, которую надо достичь, чтобы победить, — уничтожить главное здание противника.

Противостоять друг другу могут как разные расы, так и одинаковые. В любом случае возможны самые различные командные тактики.

Игроки могут выполнять различные действия, например, помогать рабочим (рабочий — специальный юнит, который строит и управляется командиром. Доступен в количестве 10 штук, отлично собирает ресурсы, строит и ремонтирует здания. Боец — никакой). Можно охотиться на нейтральных монстров или — ради чего, собственно, все и затевалось — на игроков другой команды. За выполнение любого из этих действий игроку капает опыт, поднимающий его уровень. Каждый уровень дает определенный бонус — например, бонус к дамагу, армору или здоровью.



можно лицезреть только от третьего лица, что, впрочем, облегчает управление ими.

Хорошая команда с плохим командиром далеко не уйдет. Но в то же время как бы ни был хорош командир, как бы быстро он

не делал апгрейды и не исследовал новые технологии, во главе плохой команды ему останется только посыпать голову пеплом,



видя, как его легионеры рвут на части стalkerы и сквенгеры.

Вопрос: что необычного в «Саведже», если смотреть на него только как на командный 3D-экшен?

Ответ: перед нами не тупое мясо, а и не чистый тактический шутер. Перед нами стратегический экшен, в котором есть одна основная цель — вынести читателя противника. Но на пути к этой цели может произойти все что угодно. Битвы за ресурсы, сражения за респаун-флаги, диверсии, тайные проникновения на базу к врагу, минирование подходов к своей базе, размещение сенсоров наблюдения... А какой азарт бьет, когда бежишь с куклой тапих, же психов, как и ты сам, строишь гарнизон под базой у врага. Строишь и гадаешь: «Заметят или не заметят, успею или не успею...» Динамически меняющиеся задачи, которые ставит перед тобой командир, перестрелки, рукопашные схватки, победа или поражение... Если тот, кто секунду назад пытался тебя убить, лежит бездыханным, тогда бежишь вперед, зная, что рано или поздно они тебя все же достанут. Но до того стоит постараться отправить на респаун как можно больше врагов. Кровяной туман застилает взгляд. Адреналин, кровь, смерть...

То, что видит глаз и слышит ухо

Ага, видим мы графику, а слышим звук. «Саведж» создавался разработчиками на собственном движке, именуемом **Silverback Engine**. Благодаря ему мы имеем неплохую графику в RTS и уж совсем хорошую — в 3D-action. Как обычно, сполна насладиться всеми красотоми графики — великолепным солнышком, травкой, водой, тенью и качественными моделями юнитов — смогут владельцы указанной в рекомендуемых требованиях конфигурации, остальным останется поставить графику в опциях по минимуму и надеяться, что игра у них не будет тормозить.

Звук в игре хорош. Особенно прикольно звучит то ли урчание, то ли мурлыканье стalkerов и рев бегемотов. Приказы, отдаваемые командирами, офицерами и рядовыми игроками, озвучены довольно профессионально. Очень ярко звучит фраза «Now you know the strength of the Horde!» или «Cower before

the might of the Legion!», употребленная к месту. Например, после удачной атаки ☺.

Музыка никаких нареканий у меня лично не вызвала. Слушал ее все время, пока играл, и она даже не приелась. Просто она такая, что в пылу схватки ее почти не замечаешь. Что недостатком, впрочем, назвать нельзя.

Отдельного упоминания заслуживает дизайн карт. В двух словах: очень хорошо. На каждой карте лучше работает какая-то определенная тактика, есть или отсутствуют нейтральные звери и золото. Помимо того, что карты сбалансированы, они еще и великолепно отрисованы, выглядят просто волшебными. Снежные равнины, влажные джунгли, зеленые леса — все это поля сражений, на которых вам придется доказывать свое превосходство над противником.

Феномен лицензирования крафтинга

В штатах игра вышла еще в сентябре прошлого года, в Великобритании геймеры играют в Savage с февраля, а во всех прочих европах игра появилась совсем недавно. Причем европейская версия, в отличие от американской, продается уже пропатченной и с комплектом новых карт. Также европейский Savage содержит на своем диске еще и некий мод, созданный, как утверждают Digital Jesters, профессиональными модостроителями и называющийся **Samurai Wars**. Наконец, ко всему этому счастливо еще прилагается бонус-диск, содержащий карты, моды, скины и прочее в таком роде, созданное американскими фанатами игры. Времени у них было на это предостаточно.

Не знаю, когда дойдет до нас европейская версия игры. Может, уже и дошло. Купить ее стоит, так как «Руссобит-М» издал у нас копию американской версии, не утруждая себя локализацией. И появилась эта версия у нас значительно раньше европейского релиза, что вызывает удивление. Вообще, я думал, что американский релиз может дойти до нас традиционно исключительно благодаря пиратам, а тут вот какие пироги с котлетами. «Руссобит-М» ведь не пираты. Интересно, в Европе тоже в магазинах официально продавался лицен-

зионный американский Savage, пока свой не появился?

Чего не знаю, того не знаю.

Вывод

А чего тут думать? Доставьте себе игру любым способом! Скачайте с Инета, купите диск или одалживайте его у знакомых. Доставьте Savage и играйте. Тем более, что на Украине есть сервер Savage называется **Alkar Savage Server** и принад-



лежит, как вы уже догадались по названию, «Алькару», выгодно отличающийся от европейских серверов более низким пингом. Грех этим не воспользоваться.

Великолепная графика, безбашенный геймплей, тактика и мясо, стратегия и шутер в одном флаконе!

Игра великолепно. Такое вот мое чисто субъективное мнение — и, как, думаю, покажет время, оно правильное.



Хостинг в Украине за 6 гривен, или бесплатно

www.StarHost.com.ua

КОМПАНИЯ ОДИССЕЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Торнадо

НЕ ТОРМОЗОВ!





Эксклюзивный представитель на территории
Украины - компания "Одисей".
По вопросу оптовых продаж и сотрудничества обращаться по тел.: (048) 735-16-65,
e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

СОБЕРИ
РИСУНОК
из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала





В бой идут одни старики

— Дедушко Кертис, расскажи мне историю.

— Однажды, давным-давно, жил был Иванушка-дурочок...

— Нет, настоящую историю!

— Хорошо, только подожди чуток, — крикя, Там/Дос/Кертис поднялся с кресла и поковылял к пульту наблюдения за виртуальностью, его седые космы, заплетенные в аккуратные косички, топились следом по полу. За пультом сидел зеленый старичок двухметрового роста и такой же ширины, он тихо урчал, когда Кертис помогал ему встать и пересевать в кресло-каналку.

— Вот смотри, внучек, — на экране одна за другой возникали картинки, изображающие неких бравых солдат с разнообразным оружием. — Когда-то в одной вселенной велись непрерывные космические войны. Люди сражались с захватчиками, сами с собой и с другими расами — против третьих. Но в какой-то момент одна могущественная корпорация организовала боевые соревнования, в которых лучшие бойцы всех планет соревновались в боевом искусстве. В год 2362 по местному летоисчислению соревнования выдались особо жестокими, участвовали 13 самых натренированных команд, включая команду расы Скаарж. Тууда был послан человек с неким сверхсекретным заданием. — по неосторожности стечению обстоятельств его приняли за бойца и выкинули на арену...



Под тихие дедушкины бормотания внучек уселся просматривать картинки и читать то, что старик пытался пересказать, не доверяя своей памяти, посему частенько поглядывая на экран.

«Ну что сказать, вот мы снова на очередном нереальном турнире под номером 2004. Что сразу бросается в глаза — это сильно упавшая планка минимальных требований к участникам, по сравнению с прошлым годом. Теперь даже бойцы с относительно слабыми интерфейсами доступа могут испытать свои силы и показать остальным места зиновки разнообразной живности. И пусть картинка будет не особо-то привлекательной, но ведь сам процесс не пострадает! А для особо продвинутых личностей, у которых стоят самые современные устройства доступа, сильно улучшили визуальное отображение. Добавили поддержку всех самых последних фиш. Но обо всем по порядку...»

Если видим, на картинке нарисована река...

Начать, пожалуй, следует с того, что не претерпело особых изменений — с графики. Улучшения, конечно, заметны, но более в дизайнерском плане. На коротках появилось больше деталей, травка зеленеет, солнышко блестит, пуля с гравировкой из кустов летит. Дым стал несколько реалистичнее, взрывы красивее. Добавили практически всего, но понемножку, зато как это все сочетается! Порой хочется просто картой полюбоваться. Но в целом графика осталась прежней. Анимация, как всегда, на высоте! Особенно хорошо это чувствуешь, когда наблюдаешь за полетом своего бездыханного тела (далеко не всегда целого — чаще оно летит по кускам) после чего-то особо меткого попадания гранаты в челюсть. Интересно, что убого разработчиков, чтобы они настолько снизили минимальные системные требования. И не смотрите на те, что указаны сверху — они официальные, и на них игра летает даже при средних настройках!

Другой дело — озвучка. Поначалу изменения здесь не заметны вообще. Все те же голоса, все та же музыка, настолько хорошая, что по сей день не успела приесться, все те же взрывы и прочая усадка для ушей. Но стоит нам включить 3D sound, и сразу же все проявляется. Сделано на пять с плюсом! Не так, как во многих играх, в которых поддержка объемного звука как бы и есть, но почувствовать это можно, лишь внимательно прислу-

Разработчик: Epic Games & Digital Extremes

Издатель: Atari

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 6 Гб HDD, 32 Мб видео (желательно nVidia), DirectX 9.0b;

✓ **рекомендуемые:** P4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 6 Гб HDD, GeForce 4 128 Мб, SB Audigy 2 ZX, DirectX 9.0b

Дата выхода: 16 марта 2004

Официальный сайт игры: <http://www.unrealtournament.com>

шавшись. Тут же прущий сзади танк в горячке боя ни с чем не перепуташь, как и разрывы ракет, которые все ближе — ближе,



ближе, правее, подал! — когда сломая голову несешься с флагом на базу.

Мясо мясистое

Тем не менее, перемены в мультимедийной составляющей — еще не основание для приращения номера версии игры на целую единицу. Должно быть еще что-то. Конечно, режим игры!

Ну, сперва стоит заметить, что вся серия Unreal Tournament изначально была сориентирована на мультиплеер, где и удивляться солидно потешится, а потом и выбить с тропа его бесменного востителя последних лет — Quake. Так что биться нам предстоит и с живыми противниками, и с ботами. Для тех, кто не имеет доступа к Сети, разработчики решили разнообразить простоте бои с ботами и ввели как бы сингл, представляющий собой карьеру игрока на аренах глобального соревнования. Сначала нам предстоит одиночные бои. Дуэли и небольшие десматчи, в которых мы тренируем умение сражаться и зарабатывать некоторую сумму. Если тут мы добьемся успеха, то следующим шагом станет набор собственной команды, а набирать бойцов будем не просто так, а именно за ранее заработанную денежку. Стоимость будущих сослуживцев колеблется в широких пределах и напрямую зависит от их боевых параметров, а именно: меткости, агрессивности, ловкости и тактики. Что, команда набрана, причем из элитных глadiatorов? Теперь можно и дальше на чемпионат! Не тут-то было! Придется сначала победить их в непростом десматче — тут вполне может оказаться, что косячком не по размеру вы проиграли. Ну а если все успешно — вперед на командные первенства, заработать титул чемпиона и средства на безбедное пенсионное существова-

ние! Позже карьера предоставит вам множество сюрпризов, разнообразящих игру. Тут придется и лечить раненых бойцов, а может, даже и бороться на спор за вашего соратника... так что скучать не придется.



Тут, думаю, уже время сказать про искусственный интеллект ботов. Он на уровне! Причем не низко! И если в десятке это не шибко-то и заметно — выигрывает тот, кто метче стреляет (хотя и тут боты горазды подлаживаться от ваших выстрелов, кемперить издалека и убегать летчица), то в командных битвах искусственный интеллект проявляется во всей красе, грозя всех задолбить и располюбить. Боты действуют... Не то что умно... Командно! Прикрывают отступление товарища, которому срочно надо подлечиться, используют как отвлекающие маневры, так и удары всей ордой в одну точку, сторожат захватить стратегически важные точки на карте. Своя команда тоже не лезет под пули и делает именно то, что вы прикажете каждому ее члену. Очень приятно именно эта возможность — определять поведения бота: например, поддерживать вас или охранять базу, или, наоборот, отаковать без остановки. И поверьте, выполнять свои обязанности он будет очень старательно. Разработчики заявили, что во время баталий по Инету интеллект ботов будет расти... Т.е. они будут передавать уроки вас и ваших противников. К сожалению, проверить это заявление не удалось.

Теперь перейдем к самому вкусному: нет, не варенье с плюшками, и уж тем более не к водке с пивом, а к режимам игры. Их, их много ни мало, целых десять — не совру, если скажу, что такого их количества не было еще ни в одной игре!! Итак, по порядку:

- ✓ **DeathMatch** — выигрывает тот, кто навстречает больше тухлек противнику;
- ✓ **Team DeathMatch** — то же, что и предыдущий режим, но очки начисляются в сумме на команду;
- ✓ **Last Man Standing** — это тоже десматч, играют все против всех, но количество возможных смертей строго лимитировано. Останется только один (почти горел);
- ✓ **Capture The Flag** — задана номер один — шпионить, слямзить, сперсть, зажимать или просто захватить знамя полка противника и принести его в расположение своей части. Выигрывает тот, у кого сил воровства совместно со скиллом быстрой драпанья выше — то есть тот, кто больше всего флагов сопрет и донесет;

✓ **Double Domination** — на карте есть две точки, предстоит захватить обе и удерживать их в течение десяти секунд. Побеждает самая удачливая-на-точках команда;

✓ **Bombing Run** — вы когда-нибудь видели футбол, баскетбол или регби? Глупый вопрос, конечно да! А футбол, в котором вам за просто могут отстрелить выступающие части тела за то, что у вас в руках мяч? Нет! Так смотрите. Задача игры — взять посреди карты бомбу и донести до ворот на базе противника. Причем, за то, что вы закинете бомбу в ворота, дадут три очко, а если запрыгните туда вместе с ней — аж семь очков. И не думайте, что все так просто. Как только бомба появляется у вас в руках, вы не можете стрелять, можете только передать ее кому-либо или бежать к воротам — правда, у вас начинает быстро регенерироваться здоровье, но это не особо помогает, ибо ведущий игрок моментально становится целью каждого первого воршиловского стрелка на карте. Верно, самый сложный режим;

✓ **Mutant** — дети Чернобыля проникли и сюда. Игра начинается, как и обыкновенный десматч, но игрок, заработавший пер-



вый фраг, получает нехилую дозу радиации и сразу мутирует во что-то супермощное. Получает невидимость, регенерацию и ярость (увеличение повреждения), но становится сразу целью для остальных игроков, которые моментально заключают друг с другом пакт о ненападении, становятся расистами и начинают охоту за особью, отличающуюся от них. Убийший мутанта сам становится таковым. Кстати, игроку, имеющему наименьшее количество фраггов, прицеливать яркие кламеры, с которым можно отстреливать всех подряд. Но вот мутанту за очистку рядов зондеркоманды от таких ненадежных личностей полагается не одно, а целых пять очков!

✓ **Invasion** — команде игрока необходимо продержаться как можно больше, отстреливаясь от толп напавших поклонников. С каждой волной поклонники становятся все nastyrнее и сильнее. Почти Crimsonland;

✓ **Assault** — карты этого режима представляют собой моделирование различных спецопераций, проведенных элитными частями разных рас. Атакующим предстоит выполнить некоторое количество за-

даний (взорвать что-то, захватить точку и т.д.) за определенное время, задача защищающих — не допустить этого. Каждой команде надо провести два раунда, сначала атакующей силой, потом обороняющейся или наоборот. Частенько особым условием является использование техники. Стоит отметить, что карты здесь являются самыми... эмм... колоритными из всех. Каждая строго инди-



видуальна и поистине прекрасна, сделана с любовью, с особым мастерством;

✓ **Onslaught** — как всегда, самое вкусное оставили на потом. Именно на этот режим молились разработчики, именно он был заявлен как основная фишка, именно для него разрабатывалось новое оружие, и именно он уже занял основную массу серверов в Интернете. Видимо, в свободное от работы время сотрудники Epic Games & Digital Extremes развлекались, гоня по сетке в Battlefield, и настолько им увлеклись, что приняли эпизодическое решение: «А чем мы хуже?» А тут еще и какая-то Halo углубила положение. В общем, сказано — сделано. Промодестрированный в демке новый режим заставил интернет-сервера попотеть — единственная карта ONS-Torlan буквально в течение пары недель была изучена вдоль, поперек и по вертикали. Официальный релиз только добавил масла в огонь. Так что... Поклонники тактических командных боев, вам посвящается! Смысл игры состоит в том, что у каждой из сторон есть свой ректор, соединенный с вражеским раскиданными по карте энергоузлами. Задача — захватить цепочку этих энергоузлов, провести таким образом энергию от своего ядра к ядру противника, снять с него щит и уничтожить. После смерти можно возрождаться на-



любой из захваченных своей командой точек. Карты не маленькие, практически везде красивые открытые просторы (рокет co-a-a-

всем не рулит), по детализированности и колоритности не уступают аренам Assault.

Все бы ничего... Режим как режим, но недаром я его сравнил с такими гигантами,



как Battlefield и Halo — специально для него была введена техника и новое оружие. Ну... Сначала расскажу про то, что меньше... Про оружие.

Стандартный анриловский набор описывать не стану. Скажу одно — все любимые пушки остались на месте, плюс нам вернули снайперскую винтовку, которую мы не видели со времен оригинального Unreal Tournament. Остальные средства уничтожения ближнего и дальнего своего были продиктованы строгой необходимостью и элементарной логикой. Например, если у нас много техники, то как ее эффективно уничтожать простой пехоте? Ответ — AVRIL (Anti-Vehicle Rocket Launcher). Пакета летит медленно, но пока вы удерживаете прицел на единице вражеских бронетанковых частей, боеголовка проплетает свой курс, стремясь попасть и нанести повреждение. Есть, правда, порочка минусов — AVRIL вообще никакой против пехоты, а шлейф дыма после выстрела шибко уж закрывает обзор и выдает стрелка. Водители транспортных средств предупреждаются сразу, что им на хвост села «умная» ракета, и имеют шанс совершить маневр или попросту смотаться.

Еще у нас появился Grenade Launcher, стреляющий гранатами, лингвистично к вражеским юнитам. Можно кинуть до 8-ми зарядов,



а потом в любое время их взорвать. Как бы создавая минное поле или что-то подобное. Но для создания настоящих неприятностей под знаком «Achtung Mines» нам вручили гранатомет, выпускающий эдакие штуки, называемые Spider Mines. Маленькие паучки сидят в кустах/траве/скалах, пока мимо не проскочит враг. Шустрые восьминогие сразу же подскочат, побежит, догонит и подорвет, при-

чем неслабо. Особые извращения могут гнать всю свору подопленных робитишек по всей карте в поисках наиболее неудачливого противника. Кстати, старенький LinkGun теперь может чинить свою технику.

На поле танки грохотали

Ну вот и дошли... Дальше поведем. А для передвижения в придачу к старому доброму пешкорусу ввели целую уйму машин, ховеров и танков:

✓ **Manta** — самая простенькая, такой себе ховер на воздушной подушке, носится быстро, но и хитов немного. Стреляет не сильно, не метко, но быстро. Особая прелесть этой боевой единицы состоит в том, что, пролетая чуть ближе к земле, чем обычно, мы легко срезаем головы неудачным пешеходам... Давить их, в принципе, можно чем угодно, но этой штукой — веселее всего...

✓ **Scorpion** — легкий джип, жутко маневренный и обладает выдающимися возможностями для уменьшения прилегающей к нему пешеходной зоны. Стреляет неким особым орудием, выпускающим пять ступков плазмы, соединенных лучами... Ступки липнут к тому, во что попали, а потом сокращаются, причиняя значительные повреждения;



✓ **Raptor** — летающая боевая единица. Обладает неплохим пулеметом и самонаводящимися ракетами. Скорость умпомарочничества, но в чистом небе боевых арен — легкая цель для вражеских AVRIL'ов;

✓ **Hellbender** — большой и толстый джип аж для трех игроков. Первому поручено только баранку крутить, зато остальным двум можно посидеть за турелями, одна является усиленной Shock Rifle по принципу действия, вторая же представляет собой лучевую пушку — чем больше вы накопите заряд перед выстрелом, тем больше повреждения нанесете...

✓ **Goliath Tank** — танк, он и в Африке танк. Мощная, но чуть косоватая пушка управляется водителем же... А чтобы танк был не так уязвим к атакам ракетами и с воздуха, ему на башню вклеили еще и пулемет для второго игрока;

✓ **Leviathan** — поначалу я считал, что танк Goliath с 800 хитами и мощной пушкой — верш совершенства, пока однажды не сел в это чудо инженерной мысли. 5000 хитов, 5 турелей, одна из которых пулеметикомоноводящимися ракетами. Я просто без понятия, как можно реально остановить такую машину (боты все же придумали... Они

напрочь не ждали попадаться моему Левиафану на глаза и спокойно приходили на мою базу окольными путями);

✓ **Phoenix** — полностью автоматический самолет для коровых бомбардировок. Это именно то, что реально может показать места зимовки раков противнику. Единственный минус — сильно уязвим для атак с земли;

✓ **Human Space Fighter, Skaarj Space Fighter** — а это два космолета; жалко, используются на картах в моменты,



называемых Space Fight. Довольно неудачное нововведение, но фоне всего остального смотрится корявенько.

Отдельно хотелось бы отметить то, что всегда выделяло игры типа «Анриала» из ряда экшенов, то, что вносило особое разнообразие в игру, — *мутагоры!* Под этим термином понимаются различные опции, применяемые к игре: от классических, например, когда чем больше было убито человеком за раунд, тем толще он становился, до новых, вроде увеличения размера колес машин в зависимости от стиля вождения, уменьшения массы машин и т.д. Особо зобовно смотрится игра при комбинации уменьшения массы с уменьшением гравитации и при отключенном friendly-режиме Onslaught. Все-таки один выстрел из танка — и практически любая единица твоей техники вместе с экипажем переисключивается путем аэротранспортировки на ранее недоступные участки карты, откуда сыпется как град на голову противнику.

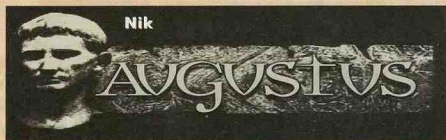
Финальный аккорд

А теперь строки для тех, кто хочет сразу получить представление об игре, не утруждая себя чтением длинных колонок с буквами. Есть мнение, что третья часть любой игры обычно оказывается хуже обеих предыдущих... И все же попадаются исключения, и Unreal Tournament 2004 — одно из них, стоящее на вершине пирамиды мультиплеерных экшенов. И скорее всего, эта игра заменит своего предшественника на предстоящем в этом году WCG. Игру покупать стоит, ибо даже общения с ботами вам хватит, чтобы вылететь напрочь и не на один час из этого нозойного мира.

Седой старик спокойно поспавывал в кресле, а вник тем временем досматривал последние картинки.

— Дедушка Керис, а кто был этот человек?

— Это был... Это был... А, наш человек — агент ДЗБР.



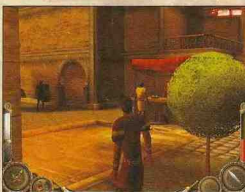
Splinter Cell для бедных

Ворвавшееся в игровую индустрию явление клонпроизводство стало настолько популярным среди молодых разработчиков, что почти каждый дебютный проект свежеспеченной команды незамедлительно (и совершенно справедливо) получает от игровых обозревателей ярлык «клон». Секрет производства клонов уже давно раскрыт и приносит дивиденды (особенно если на роль издателя приглашают «толстого кошелька», например такой, как Atari) солидные дивиденды. Для начала нужно определиться с игрой-образцом — желательно очень успешным проектом (например, Splinter Cell). Затем легким движением руки отрезать от тела прародителя большинство самых интересных моментов, для лучшего удобства перенести игровой мир на несколько сотен лет назад (например, во времена Священной Римской империи), что впоследствии сможет служить серьезным оправданием перед игроками. Дальше уже дело техники — остается только привинтить к хитлепоному телу клона слабый сюжет на основе реальных исторических событий, выстроить вереницу кривоногих римских солдат, создать однообразные уровни без всякого намека на архитектурные красоты, подвернуть AI лоботомии и, несомненно, наделять всех персонажей отвратительными голосами профессиональных программистов.

Хотя, говоря о сюжете, а немногого случившись — о наличии хоть какой-то фабулы напоминают лишь попадающиеся в перебежках между миссиями вырезки из голливудского блокбастера, которые зачастую абсолютно не имеют отношения к последующему действию. Поэтому доходить до цели нашего скитания по дожине римских дворов и коридоров приходится уже, так сказать, в процессе. Мы играем за секретного агента (уже смешно), наследника Цеза-

ри Splinter Cell, не правда ли? Не правда. Миссии линейны до неприличия, все уровни представляют собой прямую кишку, а игровой процесс жутко однообразен.

Игровой арсенал скуден до безобразия — меч, топор, металлическое копье (пилум), кинжал и еще пара экземпляров. Но даже этим ничтожным ассортиментом воспользоваться в полной мере мы не сможем — основная и чуть ли не единственная тактика, которая может привести вас к победе с минимальными затратами нервных клеток и произнесенными на ходу прожженные нецензурными выражениями, — это метание копья. Именно оно может обеспечить вам быстрое выписывание оппонентам турпунктов на небеса, чему способствует в первую очередь наличие специальных кружочков прицеливания, которые снижают шансы вашего промаха до нуля.



Бросили пилум — спрятались в тень. И так до победного конца.

С графической частью у игры тоже «спяк» не сложились. В своем стремлении удивить игрока оригинальным местом действия и тщательно прикрыть все сходство со Splinter Cell разработчики совершенно позабыли обо всем остальном. В итоге графика так и просит обозревателя прилечь ей кляймо «отправить на 3 года назад». Кривенькие модели персонажей, неубедительное освещение и невыразительные тени (которые для подобной игры являются чуть ли не важнейшим параметром), бедные текстуры и просто ничтожная архитектура уровней с первых секунд наотрез отбивают желание еще раз запустить [о «поиграть» и речь не идет] эту игру.

Местный stealth не вызывает ничего, кроме сострадания. Хочется поладить бедняжку по голове и дать конфетку. Стесняясь самой себя, игра предлагает нам за-

Разработчик: Collision Studios

Издатель: Atari

Жанр: stealth-action

Системные требования: Pentium 3 700 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти

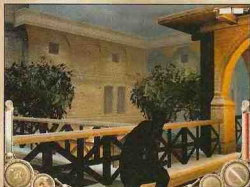
лезть в тень и посмотреть, как находящийся слева индикатор видимости/слышимости опустится на самое дно. Теперь можете расслабиться, сходить в магазин за продуктами и выпить чай. Вернувшись, вы обнаружите своего персонажа целым и невредимым.



Враги ползают в двух метрах от него и упорно его не замечают. Они могут услышать, как наше визави с режущим слух скрежетом вытаскивает из-за пазухи огромный пилум. Но понять, что этот дикий звук раздает позади стоящего в двух метрах от них ящика, не в состоянии, из-за чего, побегов немного по окрестностям (но так и не обратив внимания на зловещный ящик), они вновь возвращаются на исходную позицию. Еще мы можем подкрасться к оппоненту и отправить его к праотцам метким ударом рукояти кинжала в мозжечок.

Хотите опробовать здешний action? Крайне не рекомендуем вам этого делать. Оставив меч и с криком «бонзай» набросившись на врага, вы обнаружите, что на вас со всех сторон несется оголенные римские солдаты. Но, тем не менее, экшена практически не избежать, так как металлический пилум можно носить всего один, а оппоненты имеют дурную привычку ходить по трое. И коль вас угораздило вступить с врагом в близкий контакт, запаситесь терпением и сохраняйтесь после каждого удачного удара, иначе уже после второго столкновения с превосходящими силами противника наше хрупкое тельце отдаст Богу душу. Спассти ситуацию могло бы большое количество расставленных по уровню лечебных сосудов, но разработчики, видимо, посчитали, что таким образом они лишат игрока необходимости с головой погружаться в «увлекательнейший» стелс, и решили воздержаться... Ну что ж, хозяин-барин, как говорится. Только не обижайтесь потом, пожалуйста, на итоговую оценку...

...Отталкивающего вида графика, однообразные и неинтересные уровни, незапоминающийся звук и ужасная анимация смерти вкупе с порой совершенно неуместными скриптами только подтверждают правильность диагноза «клоунство мертв». Увеличте тело из операционной.



ря, и вынуждены, выполняя волю хозяина, подслушивать разговоры, воровать документы и убивать негодных личностей. Поч-

Разработчик: Digital Reality

Издатель: Monte Cristo

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** Windows XP, P3-900, 256 Мб ОЗУ 32 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** Windows XP, P4-1800 ГГц, 512 Мб ОЗУ ATI Radeon 9200, 128Мб

War-Спорт

Все больше начинают входить в моду игры о второй мировой. Причем они не ограничиваются определенными жанровыми рамками (стоит просто вспомнить недавние шутер Call of Duty и оркадный флай-симулятор Secret Weapons Over Normandy). Что ж, мы можем этому только радоваться, потому что интересы потребителей и разработчиков на этот раз совпали. Еще одна польза от подобных игр. Благодаря им жители дальнего зарубежья могут узнать, что русские во время второй мировой не сидели в *глубокий тайга*, не пили Vodka Gorbacheff (водку пили и тогда) и не закусывали ее Pelmeni Russkie, а все-таки принимали хоть какое-то, но все же участие в ликвидации самого страшного военного конфликта XX столетия. Нет, конечно, Берлин

кошачья атмосфера, дух старых фильмов (которые, естественно, намного лучше, чем их современные аналоги). Дух приключений... Да, действительно, все это пропитывает игру тонкой незримой паутиной, вызывая шнявшащее, но до боли приятное чувство ностальгии, заставляя еще и еще окунаться в игровой процесс. К сожалению, на бумаге эту атмосферу передать невозможно, так что остается лишь посоветовать вам самим взглянуть на эту замечательную игрушку.

Дальше у нас по плану идет меню. Что ж, здесь никаких излишеств не наблюдается. Простое, как валенок, немного напоминающее свой аналог из «Блицкрига», но все же довольно удобное и стильное меню. Просто, так сказать, и со вкусом. Дешево и сердито. И т.д. и т.п. Здесь, помимо tutorиала, а также остальных разделов, присущих всем играм (опции и прочая-прочая), предлагается выбрать одну из трех **компаний**. Главным является то, что они кардинально различаются не только целями и техникой, но и, если можно так выразиться, самим стилем прохождения.

Итак, первая и основная повестует о приключениях четырех офицеров — француза, американца, англичанина и яркого приверженца Тысячелетнего Рейха. Причем персонажи проработаны до таких мелочей, что действительно возникает ощущение полной их реальности. Они различаются не только по внешнему виду и голосами (говоря все с сильными и в то же время прекрасно продуманными национальными акцентами), но и характерами. У каждого свои заботы и проблемы, своя вера, свои цели. Так что здесь игрушка явно смещается в сторону РПГ, причем с уклоном в одностороннюю. О да, тут вам обеспечены погони на джипах по горным дорогам, тихие миссии, яростный подрыв от противников через весь город... Все в лучших традициях фильмов про именитого американского богатыря Индиану Джонса. В основном под нажим чужим руководством окажутся лишь наши герои (иногда не все), но и неслабыми военными соединениями поработить также удаст-

ся. В общем, эта кампания довольно интересная и увлекательная, и мы искренне советуем вам начать именно с нее.

Остальные две — это уже набор полноценных военных миссий, большинство из которых разработчики взяли не из своих буйных головушек, а все же из учебников по истории. Естественно, одна из них за немецких нацистов («наступление «лисы пустыни» — генерала Роммеля»), а другая и последняя — за союзников.

Мультимедийер присутствует, что не является никакой неожиданностью. Потестить его толком так и не удалось, но все же мы остались довольны и тем, что увидели.

Итак, после запуска кампании (или сетевой игры) нам предлагают прочитать короткий брифинг, посмотреть письма или записки в дневнике одного из очевидцев тех событий и, наконец, полюбоваться войсками, которыми нас «комплектовали» разработчики. Что ж, брифинги действительно сделаны на славу — все расписано до мельчайших деталей — и цели, и обстановки. Даже карта местности и план развертывания боевых действий имеется. Солдатские истории тоже было интересно почитать, хоть перевод оказался немного корявым («... Мы собрали наступать их форт, зная что английскими солдатами...»). Так что если будете брать DRvs.AK, не дожидаясь локализации, советуем сразу включать английскую версию. Конечно, лишь в случае, если вы хорошо владеете языком Шекспира и Байрона.

Ура — не «порт»!

Думая, пришла пора рассказать о юнитах. По заявлениям разработчиков, в игре их около 70-ти видов. Мы специально всех не считали, но реальное их число не меньше 60-ти. Понятно, что у каждой страны войска отличаются не только внешним видом и коли-



брал бравый американский десантник (1 шт.), вооруженный чудо-мега-американской супертехникой, о которой, правда, исторические источники упорно умалчивают.

Итак, **DRvs.AK** как раз и повествует о БМВ. Только место действия ограничивается континентом Африкой, за владение которым не на жизнь, а на смерть сходятся союзники и немецкие оккупанты. Ну ладно, перейдем непосредственно к обзору игры.

Итак, первое, что бросается в глаза после двойного клика по пиктограмме, — ...нет, не графика. До нее еще далеко. Меню? Нет, и не меню, хотя оно тоже ничего. Реплик? Именно!! Почему он — ответить сложно. Выглядит заставка, безусловно, не на пядьку, да и анимация персонажей не впечатляет. Такое чувство, что это не самостоятельный мультимедийный движок игры, а затем лишь самую малость подретушированный. Но все же, какая-то непонятная и загадочная атмосфера тут прядется. Маленькая такая. Заковыристая... Атмосфера. Вот. Просто поража-

ет. И вот, первая и основная повестует о приключениях четырех офицеров — француза, американца, англичанина и яркого приверженца Тысячелетнего Рейха. Причем персонажи проработаны до таких мелочей, что действительно возникает ощущение полной их реальности. Они различаются не только по внешнему виду и голосами (говоря все с сильными и в то же время прекрасно продуманными национальными акцентами), но и характерами. У каждого свои заботы и проблемы, своя вера, свои цели. Так что здесь игрушка явно смещается в сторону РПГ, причем с уклоном в одностороннюю. О да, тут вам обеспечены погони на джипах по горным дорогам, тихие миссии, яростный подрыв от противников через весь город... Все в лучших традициях фильмов про именитого американского богатыря Индиану Джонса. В основном под нажим чужим руководством окажутся лишь наши герои (иногда не все), но и неслабыми военными соединениями поработить также удаст-



чеством, но и характеристиками. Вернее, это полноты соединения у противоборствующих сторон в некоторой степени идентичны (снайпер, медик, пулеметчик), а вот в моторизированных частях были заменены кардинальные различия. По заверению экспертов, модели войск и техники созданы с настолько одним в один, а это, разумеется, не может не радовать.

Реализм касательно юнитов, да, в общем, и всего прочего, тоже радует, если не сказать — потрясает. Во-первых, у каждого юнита есть свое оружие, по характеристикам со-



во-вторых, с прототипами того времени. Причем перед запуском в специальной менюшке, наряду с описанием всех достоинств и недостатков, это также демонстрируется. Во-вторых, породовапо, что, техника не двигается с места без водителя (эту должность может занять любой пехотный юнит). Кроме того, в технику можно посадить больше одного человека, превращая, таким образом, любой транспорт в перевозчик. К слову, с этим связаны целых три особенности игры.

Первая — при попадании снаряда «жизни» отнимаются не только у машины, но и у ее экипажа. Кроме того, если пехота перемещается в специальном, крытом лишь тентом грузовике, то одна подлая вражеская ходячая «редиска» сможет их с успехом оттуда повывести. Разумеется, данная хитрость — плюс.

Вторая особенность — это то, что при посадке пехотных юнитов в любой моторизированный транспорт (или ДОТ), этот транспорт получает бонусы. К примеру, базучник увеличивает скорострельность, герой — силу, снайпер — дальность. Конечно, это не совсем реалистично, зато очень увлекательно. Ибо сия радость предоставляется столько возможным стратегий и очень разнообразит геймплей! К примеру, умело комбинируя своих ребят, можно даже из слободного танчика сотворить железного монстра, которому никакие преграды ничтожны.

Третья, и последняя специфическая деталь, заключается в том, что не вся техника умеет передвигаться самостоятельно, например артиллерия. Чтобы транспортировать такой юнит понадобится любой другой, способный ездить. Для этого необходимо прицепить нужную машину к «клиенту» посредством простого нажатия кнопки.

В-третьих (продолжение «про реализм»), стрельба. Как вы, наверное, знаете, в любой доле современных реалтаймшес стратегий ваши подчиненные имеют довольно маленький радиус видения и стрельбы — замечаю противника чуть ли не под самым своим носом. Но в DvR:AK все по-другому. Пехота и техника засекать супостатов на приличном расстоянии (чуть ли не во весь экран), а артиллерию... О! Она бабахает в противника почти через всю карту. При условии, конечно, что предполагаемая цель видна — не скрыта «туманом войны». Кроме того, ваши

войска никогда не будут пытаться застрелить вражину, скрытую за какой-нибудь конструкцией, в которые, кстати, можно засаживать своих ребят, метко попадая в саму конструкцию. Да и на их pathfinding жаловаться не приходится.

Еще некоторые из вверенных вам боевых единиц обладают определенными спецособенностями. Например, у одного из офицеров — это вызов авиационной или орбитальной. Естественно, без использования таких кандибоберов победить в сражении станет на порядок сложнее.

Графическая начинка в игре сделана, на наш взгляд, более чем очень хорошо. Неудивительно, что движок здесь трехмерный — впрочем, этим уже произвели на геймера впечатление сложно. Все юниты, деревья, постройки и руины выглядят потрясающе. Хочется верить, что это не зазеркалье, а все происходит на самом деле! Впрочем, иногда при определенных ракурсах камеры анимация ходьбы пехоты бывает довольно страшная... Да, очень резкие и кривые движения смотрятся просто отвратительно. Хотя техника прорисована с максимальной точностью и подобием с ее настоящими собратьями, но об этом мы уже говорили выше. Кроме того, очень эффектно смотрятся солдаты на танках, сидящие на безмолвных иступанках, как во множестве других игр, а постоянно и беспоякойно оглядывающие окрестности в поисках затаившихся вражин. Хотим сказать, что и все



остальные войки тоже ведут себя вполне естественно. За что разработчикам большое человеческое спасибо.

В игре все карты — это в основном безжизненные пустынные пейзажи, заполненные, кроме песчаных дюн, лишь небольшими количеством пальм, чахлых кустиков, построек, развалин и прочих объектов. Но эти «прочие объекты», например камешки или огорода из колючей проволоки, так органично вписываются в общий вид, что мы просто в... дуре... Не зря дизайнеры Digital Reality кушают свой хлеб, ох не зря. Просто в мир, который они создали, мы переносимся почти мгновенно... И все это сплетается в дивновидную шутку, прозванную умными людьми неким тоинственным словом «атмосфера»...

Еще нам очень понравились эффекты. Они... эффекты... просто эффекты... Взры-

вы, например, потрясает. Таких удивительных всплесков огня нам видеть еще не доводилось. Ну и остальное — дождь, ветер — тоже на уровне. Это наше мнение.

К сожалению, игра требует хорошую видеокарту, хотя бы 64 Мб. В противном случае, при крупных сражениях вместо ГТС вы получите пошогатый вортекс.

Управление удобное, впрочем, мы в этом и не сомневались. Меню управления стандартное, но игрокам лучше, конечно, заучить «горячие клавиши». Для большего удобства пользователя присутствуют регуляторы агрессивности и свободы перемещения юнитов — тоже довольно полезная штукация.



Судить об AI противника немного сложно. Ибо мы встречали как откровенные тулупизмы со стороны компьютера, так и гениальные тактические ходы, которые действительно стоит поучиться. Кстати, советуем ставить уровень сложности на максимум, ибо тогда вы сможете довольно насладиться продумыванием ходов и головной болью от лубовых раздумий! Впрочем, даже на уровне «тяжелого» проиграть компьютеру, став неважно, если вы не будете совершать ошибок и приучитесь вести грамотную и быструю военную кампанию. К слову, в игре-то строить почти ничего нельзя. Вам придется использовать только тех солдат, которых вы получили перед стартом, ибо подкрепления будут приходить редко. Значит, своих парней вам нужно беречь. Но в этом заключается и один весомый плюс — компьютер не сможет смучивать, настроив войска быстрее.

Пару слов о музыке. Музыка в играх, как подобного, так и других жанров занимает далеко не последнее место. Всем нам хочется окунуться в мир, полный звуков живой и неживой природы. Здесь же озвучка и музыка в полной мере соответствуют атмосфере игры. Как и в остальных стратегиях, мелодия склонна меняться в зависимости от событий. Красиво звучит и разноголосая природа Африки, пение птиц, вой ветра... Шум, издаваемый моторами танков, выстрелы, взрывы, — все на должном уровне. К сожалению, не каждая игра может этим похвастаться.

Репорт

Что ж, пора подвести итоги. Игра удалась. Есть, конечно, пара недочетов, а также куча плюсов, но в целом получился хит. Мы рекомендуем.



VAMPIRE THE MASQUERADE Gothic-PUNK Готик-Панк Сити

Аллан КАРМИН karmine@pisem.net

Постараюсь вкратце изложить основы идеи, наметки на которую возник еще в первой киевской городской игре по УТМ, — создание Карты Готик-Панк Сити.

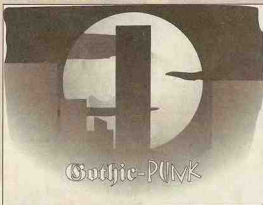
Продолжение, начало см.: «МиК» №16 (126)

Что такое GPC?

Готик-Панк Сити — это те районы города, объединив которые мы получим альтернатив-

в системе власти вампиров; кроме того, не стоит забывать, что у вампиров есть свои административные понятия вроде Элизиму или Запустения, не считая разнообразных областей Готик-Панк Киндред Сити.

Поэтому при создании общей атмосферы параллельно нужно прикидывать, откуда город берет деньги, еду, энергию, сырье для своих заводов и фабрик; кто в нем должен быть главным: власти или олигархии, преступники или люди искусства — или вообще правит кто угодно. И рядом с обществом людей сосуществует общество Киндред, вампиров. А если смотреть с другой стороны (мы ведь фантазируем достаточно свободно), то можно создать сперва весьма оригинальное сообщество мертвых, а под него уже подогнать логическую основу — город Смертных.



ный город для игры в «Маскарад». Это нужно для того, чтобы изобразить игроков и мастера от путаницы и предоставить им возможность действовать именно в игровом мире. Потому что одной из важных проблем сосуществования игровой реальности и просто реальности является потребность находиться в определенное время в определенном месте, например, на работе — и не быть потревоженным никем из участников игры во избежание конфликта с начальством. И с другой стороны, желание появиться в нужное время в обозначенном месте, зная, что там — уголок иного мира.

Создание Готик-Панк Сити

Первым шагом в создании карты Готик-Панк Сити, конечно же, будет определение общегородского сюжета или атмосферы. Можно, конечно (и даже нужно, непременно нужно), создать одну карту на множество Хроник.

Второй шаг — разделение города на Готик-Панк Мортал Сити и Готик-Панк Дарк Сити. ПМСС означает город, в котором живут люди. Это не обязательно должен быть реальный город — гораздо лучше добавить свои штрихи, такие как фирмы, большие компании, банды, яркие личности, знаменитости — словом, все, что может повлиять на изменения в жизни города.

ПДС описывает тот город, вернее, его темное отражение, где живет существо Мира Тьмы, например, вампиры. Тут уже речь пойдет о банках, заводах, офисах, клубах —

Игровые Зоны ГПС

Проще всего создать город, обозначив несколько основных вех, где будут происходить события игры, и подборов соответствующие места в реальном городе, — остается только добавить вокруг них немного ничего не значащего пространства для увеличения площади города — и готово.

Эти вехи (как отдельные здания или целые районы) с прилегающими к ним областями и будут Игровыми зонами. В Игровой Зоне все считается играющим по определению, вне Игровой Зоны — либо вне игры, либо в состоянии виртуального перемещения. Их можно назначать как отдельно для каждой игры, так и в контексте целой готовой карты Готик-Панк Сити.

Как выбираются все те Игровые Зоны, которые мы хотели бы видеть? Прежде всего определяются те, что должны присутствовать по логике игры. Не стоит гнаться за количеством, большой площадью, при этом следует учитывать, что некоторые понятия Готик-Панк Сити останутся виртуальными, но включить их в карту необходимо по сюжету. Так, например, существуют здания, в которых ни один игрок не проникнет по жизни, но там работает его персонаж.

Следует выделить несколько основных ИЗ, сюжетных ИЗ, остальные будут вспомогательными и уникальными.

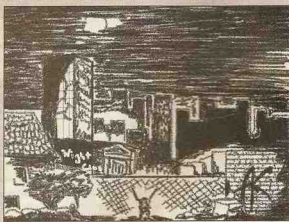
Основные Игровые Зоны определяются спецификой Хроники. В ходе назначения этих зон нужно ответить на определенные вопросы. Кто провит в мире Смертных (закон, сила, деньги, вера, технология — или снариш)? Кто провит в мире Вампиров (Камрилья, Шобаш, Принц, Примоген, Анархи, какой-либо Клан)? Кто/что пользуется наибольшей популярностью в мире Смертных, в мире Тьмы? Что особенного в городе, где происходит действие?

В зависимости от ответов мы получаем, например, такие основные игровые зоны, как Главное Здание Смертных, где принимаются решения; Элизимы — выбранные из мест культуры, искусства, отдыха и развлечения города; секретные резиденции влиятельных и/или знаменитых личностей, живых или мертвых; секретные лаборатории и военные базы; заводы, замороженные или работающие вечно; достопримечательности города.

Также не стоит забывать про Часовню Тремера и Туннели Носферату, если эти Клань присутствуют в городе.

Эти зоны будут фундаментальными. Они сформируют основу игры, более виртуальную, чем реальную — особенно те, доступ к которым затруднен. Вокруг них соберутся сюжетные зоны, где, собственно, и будет происходить большая часть событий и отыгрыша. Их уже в большей мере определяет конкретная История, чем вся Хроника. Назначая их, стоит смотреть на карту города, где будет проходить игра, чтобы прикинуть пути сообщения. От возможности добраться до игровой зоны будет зависеть и ее важность для сюжета игры и вероятность частого ее использования в качестве места действия.

Вспомогательными по определению будут ИЗ, обозначенные заранее как места встреч. Это делает слежку несколько более реальной, ибо если кинуть в состоянии обهبать за ночь полгорода в поисках шущающейся парочки заговорщиков, то игрок — вряд ли. В особо редких случаях Мастер может предоставить случайное место встречи по просьбе игроков. И тогда все, кто видел их там в игровое время, могут связаться с Мастером и



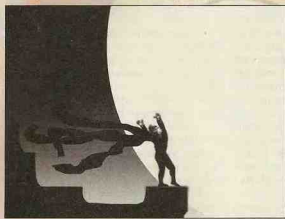
узнать, видел ли персонаж двух других персонажей в момент плетения интриг, либо просто некий игрок случайно заметил еще двух на вокзале за разговором о Воде. Но это возможно только в единичных случаях, в экстре-

мальных ситуациях, связанных с неигровыми проблемами. Иначе все самые хитрые игроки пойдут куда-нибудь за пределы ИЗ, чтобы там бесприказно обсудить все, что им нравится, без страха быть пойманными или увиденными

за вампиром, желающим скрыться от прочих ханов на час; утешающее зрелище помойки всего в нескольких шагах от будущего храма...

✓ **Пустынный двор** — место для простой и наплой мистики, где можно сесть в поздний час и поразмыслить о делах грядущей ночи, поджидая незадачливого Смертного, решившего поразвлечься в то время, когда дети Каино властвуют безраздельно, чтобы выпить из Сосуда прямо у его же подъезда, под спелыми и безразличными окнами людей, пришедших с престижной работы, чтобы провести вечер в обществе телевизора и семьи; затем цинично заставить Смертного забыть, что он утратил Vitae и, возможно, одарить его щедрыми воспоминаниями о яркой вечеринке, с которой он пришел, но на которой не был.

✓ **Старый город** — в специальных комментариях не нуждается; романтика встреч старых знакомых — ну и что, что кровь таит единственную страсть вампиров? Кроме страсти есть еще и чувства, и эмоции, и воспоминания...



ми. И игровые зоны опустеют ввиду того, что «черепахи разбежались»...

Естественно, вышеприведенное разграничение является достаточно условным и должно быть принесено в жертву сюжету там, где это нужно. Если основная игровая зона может стать еще и сюжетной и/или вспомогательной (то есть местом встреч, как, скажем, Элизим), то так тому и быть.

В заключение предложу несколько уникальных игровых зон, например, улица неоновой света, тулки одинокого фонаря, застывшая на ночь стройка неокатодрала в богатом районе, пустынный двор в каком-то из зданий, старый город, площадь университета.

✓ **Улица неоновой света** — близость к миру Кине [Смертных], высокомерные возмущения себя венцом творения, поклонников светящегося газа; эффектное искусство выработать мысль при помощи нескольких главных линий и броских цветов; излюбленное место прогулок современных Тореадоров-авангардистов, здесь они могут стоять часами, погружившись в Fascination; неплохой учебный класс для юного каинита, идущего рука об руку с наставником.

✓ **Тулки одинокого фонаря** — подходящее место для важных встреч, придающее деловым отношениям оттенок романтики; кирпичные стены с одним-единственным выходом из тулки, которым сюжет воспользоваться, скорее всего, лишь одна из договаривающихся сторон в случае боя; одинокий фонарь как свет Человечности во мраке царства Зверя; тишина мирно спящего района, которую в любой миг могут нарушить звуки схватки или отрывистые приказы каинитов, применяющих Dominate.

✓ **Стройка неокатодрала** — символ современной готики Смертных, возрождение духа Церкви, находящейся в спячке годами; новое модное веяние современных вурдалаков — собор в авангардном стиле; высокие монолитные стены с узкими окнами; мрачная громада, вступающая призраком из тьмы ночи в ответах далеких фонарей; отличное место для уединенных размышлений о вечности, о растущей власти Зверя в душе, о потерянных за последние дни крохах Человечности — и для слежки



ния; прогулка под полной луной среди образов, доступных лишь вампиракому взгляду; обаяние на карниз старого дома, где, подобно двум гарпугнам, влюбленные станут ожидать приближения рассвета и простятся почти перед самым восходом Сол, звезды Смертных.

✓ **Площадь университета** — днем она принадлежит сонму студентов и преподавателей, зона то окуная по невидимым тропинкам, которые, не будь площадь вымощена камнем, были бы уже проторены до глубины канав; ночью каиниты устраивают на ней бал, танцуя в луготе и тишине под музыку струн лунных лучей; один из многочисленных Элизимов города, эта площадь может на праву считаться местом забвения распри и интриги, принесенных в жертву во имя Танца под Восходящей Луной.

Пример построения карты Готик-Панк Сити

«Сердцем мира людей вот уже десять лет являлся Великий Форум, пришедший

на смену Магистрату. Каждый человек мог прийти на открытое собрание и изложить свою волю или высказать мысли касательно управления Городом. Старинные здания пяти Компаний возвышались над Площадью Общин как монолитные блоки основания общества. Острокопечные шпили собора, видимые с площади, напоминали о том, что Вера сильна, как никогда ранее...»

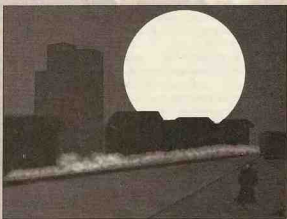
Вот что получается, если взять Майдан Независимости и собор на Красноармейской и виртуально сдвинуть их вместе. Конечно, чтобы увидеть шпили собора на месте гостиных «Украина», которая может сама сойти за Готик-Панк церковь-офис, потребуется воображение — но разве не для того мы играем, чтобы воображать?

«В Городе Ночи настала эпоха власти Носферату и Бруджа. В то время, как первые протянули свою сеть под всем городом, захватив библиотеки и кабинеты ученых, чтобы спланировать и создать модель анархического сообщества, единственным занятием и целью которого было выживание Клана Бруджа в любых условиях. Свалки, тулки, старые спортплощадки, подножья сверкающих высотных зданий, утопающие в мусоре, — а вскоре и сами улицы оказались во власти бескомпромиссных и жестоких вампиров-бунтовщиков».

В качестве кабинетов Носферату и их тулки используют квартиры; библиотеки назначаются местом встречи с возможным отпрыском Носферату-библиотекаря. Игровыми зонами для Бруджа становятся те самые Тулки Одиноких Фонарей, собранные по всему Городу. Главное, чтобы там не было каинитов — будь местных хозяев.

Послесловие ко второй части

И таким образом немало потрудившись до и во время игры, мы получаем карту Готик-Панк Сити. Она потребует терпения и отказа от спешности и желания сделать



все и сразу. Так не выйдет, все шлифуются в процессе. Лучше начать игру с одной кухонки, чтобы потом заставить ее в дебри бетонных джунглей и высветить ее значение, в топонимике всего города, чем нарисовать массу игровых зон, куда никто не будет ходить.

Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ПОРТАЛ ДЛЯ ЛЕНИВЫХ 2

Присказка-2

Ну вот, с момента публикации первой статьи прошло неделя, и я усеял писать продолжение. Не могу сказать, что прошлая статья вызвала массу писем с вопросами и положительными/отрицательными откликами, но кое-какие письма я получил, и обязательно попробую на них ответить.

Как я уже говорил, создание Портала без знания PHP скорее сродни шаманству, чем науке ☹. Впрочем, написание статей — это тоже шаманство.

Итак, на чем мы остановились? На том, что мы проинсталлировали и запустили на локалке свою версию Портала? Тогда пришла пора сделать третий шаг!

Шаг три — админпленер.

Первое, что вам пришлось сделать — это создать администратора. Надеюсь, вы запомнили ник и пароль ☹. Теперь заходим в админпленер. Как? Есть несколько способов — в ряде случаев вы, введя свой логин и пароль, сразу входите с правами админа, но если этого не произошло, не расстраивайтесь. Войдите в Нюке и после спеша добывайте **admin.php** — выглядеть это будет (если ваша портовая система установлена в папку **nuke**) **http://localhost/nuke/admin.php**. Теперь вводим логин и пароль и попадаем в святая святых нашей системы — панель администрирования. Просьба делать пароли сложнее, чем 123, ибо, получив к админке доступ, злоумышленник (культишкер из команды ваших доброджелевателей) сможет сотворить с системой все, что ему понадобится — и, боюсь, вам это не понравится.

Первое, что мы сделаем, попав в админку, — зайдём в **Настройки сайта**. Что нам там нужно указать для корректной работы Портала?

Название сайта — тут все понятно, это то, как ваш сайт будет называться в Сети. Постарайтесь сделать это название не только благозвучным и легко запоминающимся, но и хоть немного отражающим суть сайта, и обязательно убедитесь, что в Сети не существует десятка сайтов с таким же или очень похожим названием ☹. Для примера, я никогда не зайдю на сайт с названием **ИксЮбРек** — просто не пойму, что мне там делать... А вот сайт с названием... стоп, Микрортал! Мглоталь!!! Кстати, название нашего сайта только частично соответствует приведенным мной правилам. **Мик-Портал** — это, конечно, клево, но что делать, если человек живет в чуме на дальнем севере и никогда не читал «Мик»? ☹

URL сайта — это адрес вашего сайта, причем полный и правильный. К примеру, у нас адрес **http://www.iswith.ru/nuke**, а адрес сайта, посвященного Нюке — **http://www.rus-phpnuke.com**.

Логотип — название файла с логотипом, по умолчанию **logo.gif**. Расположен

в директории **/images**. Думаю, вы захотите поменять его на свой, но — рекомендую! — постарайтесь делать рисунок не слишком тяжелым. Конечно, логотип весом 1 Мб будет смотреться очень ярко... если кто-то сможет хоть раз открыть ваш сайт ☹.

Приветствие — что-нибудь краткое и по сути сайта.

С остальным, думаю, разберетесь и сами. Разобрались? Отлично. Следующий пункт нашей программы носит название **Модули** — велком, за мной!

Итак, войдя в Нюку с правами админа, вы скорее всего заметили, что часть модулей у вас входят в категорию **Невидимые модули** (их видете вы, но не видят обычные пользователи), а часть вообще являются **Неактивными**. С этим нужно что-то делать! Сто процентов! Что? Ну, любой модуль вы можете **Редактировать/Включить/Установить на главной**. При редактиро-



вании вы выбираете, кто будет видеть блок модулей — только админы, только зарегистрированные пользователи или все. Включение (или выключение) — ясное дело, активизировать модуль, а возможность **Установить на главной** отвечает за то, какую страницу увидят посетители, попав на форум. По умолчанию это модуль **News**, и если вы не устанавливали более продвинутой модуль типа **IndyNews**, то рекомендуем ничего не менять.

Теперь дело за малым — решить, какие именно модули нам нужны, и активизировать их, а ненужные не трогать, дабы не утяжелять систему. Но, увы, это еще не все. Некоторые очень интересные и с моей точки зрения полезные модули в стандартную поставку не входят — их нужно будет самостоятельно подключать. Как? Ну, это просто — сначала скачиваем понравившийся нам модуль с одного из сайтов (я обычно хожу на **http://www.rus-phpnuke.com**, потом заливаем его к себе (внимательно читаем инструкцию), после чего идем в секцию **Модули** и активизируем нужный модуль. В большинстве случаев это даже проще, чем я объясняю ☹.

Следующее, что нам нужно, — это секция **Блоки**. Очень важная секция, между прочим. Итак, что мы в ней видим?

В колонке **Заголовок** указано название блока (под этим названием он представится на страницах сайта). К примеру, **Личное меню** или **Авторская колонка**.

В колонках **Позиция** и **Положение** указано, в каком месте страницы выводится блок — слева, справа, сверху или снизу — и положение блоков относительно друг друга.

В колонке **Тип** указан тип блока, они бывают трех видов: в виде файла, в виде HTML и в виде RSS/RDF.

В колонке **Статус** указано, включен или нет данный блок, т.е. выводится ли он в данный момент на страницах вашего сайта. Если блок выключен, то никто его не увидит.

В колонке **Кто видит** указано, какой категории пользователей этот блок виден: только админу, пользователям или всем посетителям.

Если в свойствах сайта включена многоязыковая поддержка, то следующая колонка — это **Язык**, в которой указано, аудитория с каким языком будет видеть данный блок. У нас на Портале данная опция выключена, поэтому этой колонки нет.

Ну и при помощи последней колонки вы можете менять свойство блока, т.е. включать, выключать и т.д.

Идем дальше. Чуть ниже вы видите функцию **Добавить новый блок**. За что отвечает данный раздел? Ну, первое — вы можете активизировать один из стандартных (или скачанных и установленных вами) блоков: физически они живут в папке **blocks**, а в данном случае мы их все можем просмотреть в раскрывающемся списке **Имя файла** представленной категории. Для примера создадим блок **Форум**. Итак, находим в списке — и далее:

- ✓ **Заголовок** — как ни странно, не **Мульти-пульта**, а **Форум** ☹.
- ✓ **RSS/RDF файл** — оставляем пустым;
- ✓ **Контент** — тоже можно не трогать;
- ✓ **Позиция** — выбираем где он будет находиться. Например, слева;
- ✓ **Включить** — попого, Да ☹.
- ✓ ну, и укажите, кто его будет видеть...

Если все сделано правильно, вход на форум у вас появился виде отдельного блока. А если вы не забыли активизировать модуль **Форум**, то, нажав на появившуюся ссылку, вы попадете туда, куда хотели. А не на страницу, выдающую сообщение об ошибке.

Но это была речь о стандартных блоках, входящих в поставку, а теперь предположим, что мы хотим поставить новый блок. Как? Ну, путей несколько. Первый — это скачать необходимый файл и прочесть инструкцию. Если файл нужно просто закатать в категорию

blocks, то все, думаю, и так понятно — действуйте как раньше, — но я покажу вам более приличный вариант — создание HTML блока. Простенькие флэшковые часы.

Итак, все как в прошлом примере, только в окошко **Контент** вводим следующий код:

```
<TABLE width=100% border=0
cellPadding=0 cellSpacing=0>
<TBODY>
<TR>
<TD align=left>
<center>
<OBJECT
classid=clsid:D27CDB6E-AE6D-
11cf-96B8-444553540000>
codebase=http://download.macr
oimedia.com/pub/shockwave/cabs/
flash/swflash.cab#version=6,0,0>
WIDTH=130> HEIGHT=130>
id=»relog» ALIGN=»>
<PARAM NAME=movie
VALUE=»relog.swf»>
<PARAM NAME=quality
VALUE=high>
<PARAM NAME=bgcolor
VALUE=#FFFFFF>
<param name=»wmode»
value=»transparent»>
<param name=»menu»
value=»false»>
<EMBED src=»relog.swf»
quality=high bgcolor=#FFFFFF
WIDTH=130> HEIGHT=130>
wmode=»transparent» ALIGN=»>
TYPE=»application/x-
shockwave-flash»
PLUGINSOURCE=http://www.macro
media.com/go/getflashplayer»
menu=»false»>
</EMBED>
</OBJECT>
</center>
</TD>
</TR>
</TBODY>
</TABLE>
```

Сделаем? Активизируйте.

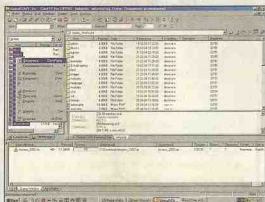
Или вот еще пример. Так уж получилось, что то, как выглядит Навигация на стандартной Ноке, меня не устраивало — громоздко. Я решил создать несколько блоков — **Личное Меню** и **Главное Меню**. Причем, создать их самостоятельно — вот, к примеру, код блока **Личное Меню**.

```
<a href=»modules.php?name=
Your_Account&op=new_user»>
Регистрация<br>
</a><br>
<a href=»modules.php?name=
Your_Account»>Мой аккаунт<br>
</a><br>
<a href=»modules.php?name=Private_Messages»>Личные сообщения<br>
</a><br>
<a href=»modules.php?name=Members_List»>Список пользователей<br>
</a><br>
<a href=»modules.php?name=
Your_Account&op=logout»>
```

Выход


```
<A вот Главное:
<a href=»index.php»>Главная
страница<br>
</a><br>
<a href=»modules.php?name=
Topics»>Разделы<br>
</a><br>
<a href=»modules.php?name=
My_eGallery»>Галерея<br>
</a><br>
<a href=http://www.mikpor
tal.org/forum/»>Форум<br>
</a><br>
<a href=http://www.mikpor
tal.org/chat/»>Чат</a><br>
<br>
```

Как вы, думаю, уже поняли, я пользовался методом HTML-ссылки — благодаря чему, к примеру, могу указать путь к че-



му-то не привязанному к Ноке. Зачем? А смотрите: есть у нас такая веселая штука — **Личный Журнал**. Но, увы, он не встроен в Ноку, не является ее Модулем, и под него не предусмотрен свой блок. Так что? Не делать ссылки с главной страницы? Глупо. Открываем **Личное Меню** и дописываем:

```
<a href=»http://www.mikportal.
org/forum/journal.php?»>Форум
<br>
</a><br>
```

Отлично — теперь пользователи могут смотреть и, если им дот такая возможность, создавать свои журналы на нашем Портале. На самом деле это пример, взятый из ползда ☺ — но суть, думаю, ясна.

Естественно, полностью раскрыть технику создания новых блоков мне тут не удастся — не тот объем; я так, даю основные знания, потребуются больше — вам поможет сайт поддержки, <http://www.rusphpnake.com/modules.php?name=Manual> — читайте документацию, comrades!

В принципе, для работы вашего Портала уже все готово. Но... Это только в принципе. Вы же не хотите, чтобы он был близнец похож на другие проекты? Тогда вам остается создать свою или скачать одну из имеющихся **Тем Оформления**. Сначала по стандартным темам — идем на <http://www.rus-phpnake.com/modules.php?name=Downloads&op=viewdownload&cid=22#cat> и качаем тему, после этого ставим их на локальный сервер и вы-

бираем лучшую. Для установки достаточно просто загрузить все файлы, не меняя их структуры, на сервер, зайти на страницу администратора и в разделе **Свойства сайта**, установить данную тему в качестве стандартной. Просто? Проще не бывает ☺. А вот если вы хотите создать собственную тему или тему на основе одной из имеющихся, то... Рекомендую читать специальную литературу, ибо я не настолько продвинутый спец, чтобы наивно полагать, что смогу объяснить вам все лучше и доступней. Тем более что дизайн всегда был моей слабой стороной ☺.

Так, с установкой, настройкой и темой разобрались, вроде. Что теперь? Теперь вам нужно сделать ваш ресурс доступным массам — т.е. опубликовать его на просторах инета. Как это сделать? Для начала подыщите себе бесплатный (или платный, как пожелаете) хостинг. Где? Гляньте http://iarp.org.ua/hostingrules_ukr.html, <http://freehost.kiev.ua>, не забудьте <http://www.libresource.ru/forums/index.php?showforum=12> — довольно интересная тема, где обсуждаются вопросы платного и бесплатного хостинга. Ношлись? Напомню, вам обязательно нужен хост с поддержкой PHP и MySQL. Теперь дело за малым — залить все данные на хост. Не меняя их структуры. В общем, ничего сложного в этом нет — все то же самое, что мы уже проделали, создавая локальную версию. Не забудьте создать **Базу Данных** — надеюсь, на вашем хостинге имеется **phpMyAdmin** ☺. Если не имеется, придется установить, желательно на последнюю версию. Скопировать же можно буквально откуда ни попадя, в том числе и с <http://www.rus-phpnake.com>.

Как записывать? Лично я для этого пользуюсь приколной программкой под названием **CuteFtp Pro**, скачать которую можно с <http://www.globalscape.com/>, или поискать в просторах нашего Интернета, снабженную руСИФЕкацией и прочими прибамбасами ☺. Конечно, ясное дело, по FTP ☺.

Теперь дело за малым — установить **CHMOD**, или, говоря проще, **Свойства** для файлов и папок. Это нужно делать **ТОЛЬКО** если вы ставите Ноку на Unix/Linux-систему!

Установка необходимых атрибутов для файлов и папок позволяет выставлять ограничение для их исполнения, к примеру: только для чтения или для чтения и записи и т.д. Правильно выставленные атрибуты необходимы для корректной работы PHP-Nuke, а также для усиления мер по защите от несанкционированного доступа. Для файлов: **666**, для папок: **777**. Делать это рекомендуется при помощи **CuteFtp Pro**, кстати.

И не забудьте изменить файл **config.php** — так, как я описывал это в прошлом номере. Под новый хостинг. Иначе работать не будет! Кстати, обихиба в значениях этого файла — наиболее распространенная.

Ого! Извините, записался. Пора и честь знать, так что... До следующей встречи! Если есть вопросы — пишите, мейл, как всегда, указан выше!

Александр МАКАРЧУК aka Shaoran shaoran@mail.ru

Мышь A-4 you

Грызун — это млекопитающее с острыми передними зубами. Из всех млекопитающих они самые многочисленные (аж 40 процентов от общего числа). Значит, если рядом с вами имеются эти самые млекопитающие, каждый третий точно будет грызун ☺. Как ни крути, но и компьютерных «грызунов» развелось немерено. Разберемся с подвидом тайванским, «А-четвертым». Первые три, наверное, вымерли еще в каменном веке, а этот здравствует и поныне.

...Но ты узнаешь по хвосту,
что он родился мышкой.
С. МАРШАК

Фирма **A-Four Tech Co., LTD** (сокращенно **A4TECH**) — тайваньский производитель компьютерного оборудования. Она была основана в 1987 году. В настоящее время наиболее ее известной продукцией являются манипуляторы, а точнее мыши. Применение новой (на то время) микросхемы контроллера типа WWW-307 позволило повысить разрешающую способность и скорость

(**Wired Ball Mouse**) — шариковые мыши; **WOP & SWOP (Wired Optical Mouse)** **Optical** — они и в Африке Optical; **IRW & IRSW (Infrared Wireless Mouse)** — инфракрасные мыши; **RP (Radio Frequency Wireless Optical Mouse)** — «беспроводные», вернее, радиомышки. Из семейства «грызуны» простейшие следует вспомнить серии с маркировкой **OK** и **FOK**. В большинстве это двухкнопочные мыши без скролла. Одна из отличительных особенностей мышек среднего класса — это 520 dpi, а то время, как у большинства конкурентов, около 400 dpi.

По оценке многих изданий, самая «народная» мышка — это **SWOP** ка. Мышь проводная, имеет три клавиши (третья, как и у большинства, — в виде колеса). Колесо-кнопка программируется на вызов различных функций. Немного отвлечемся и рассмотрим особенности скроллинга на мышках A4. Во-первых, нужно отметить, что резина на колесике рифленая, а не гладкая, как у большинства других моделей (кстати, это особенность большинства мышек A4). При нажатии система колесика достаточно четко срабатывает, правда, иногда, если нажимать не резко, кнопка срабатывает дважды. Это особенно плохо, если кнопка настроена на закрытие окон. А вот сама схема скролла (**рис. 1**).

Несколько слов о дизайне **SWOP-35**. В руке лежит достаточно хорошо. Корпус симметричный, поэтому мышка будет удобна и левшам, и правшам. Кнопки четко выделяются (не являются продолжением корпуса). Внутри система оптики с разрешением 520 dpi. Работает под DOS, Windows 3.1x/95/98/NT/2000.

Более продвинутой моделью — это **WOP-35 (рис. 2)**. Продвинута она ровно на одно колесо прокрутки ☺, а в остальном та же **SWOP-35**. Но ее прародителями я бы назвал **WOP-29** и **WOP-33**, а из близких родственников за родную сестру можно признать **WWW-35**. Начнем с паспортных данных. Мышь 3-кнопочная, с двумя скроллами, проводная, оптическая. Размеры: длина провода — 173 см, длина самой мыши — около 12,5 см, ширина — примерно 6,5 см. Все остальное такое же, как у предыдущей модели. Что радует, цена приблизительно такая же.

Один скролл — хорошо, а два — еще лучше. Зачем там прилепили еще один скролл? Первый, как известно, для вертикальной прокрутки (на мышке он слева и чуть выдвинут вперед). Второй же, логично, — для прокрутки по горизонтали (он, соответственно, находится слева и немного сдвинут назад). Вещь удобная при работе с программами для обработки изображения (Photo-

shop) или работе в Acrobat Reader'e, особенно при значительном увеличении.

Ходит мышь хорошо и по разным поверхностям. Точность позиционирования курсора довольно приличная, особенно если не забывать, что фраза: «Танки грязи не боятся», для оптических мышек не подходит. Хотя они менее выразительно реагируют на пыль, чем шариковые. Щелчки, издаваемые при нажатии кнопки, стандартной громкости, и жесткость их тоже вполне стандартная. А вот колеса прокрутки при движении сильно щелкают, так что

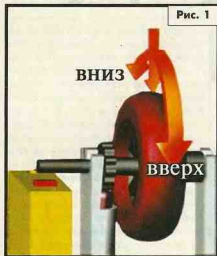


Рис. 1

работы манипулятора, а также обеспечить полный набор дополнительных функций. Фирма также выпускает продукцию и под другими торговыми марками. На рынке стран СНГ мыши **A4TECH** представлены с 1990 года.

По результатам испытаний ряда европейских компьютерных журналов, мыши фирмы **A4TECH** в 1999 году заняли первые места по параметру качество/стоимость.

Если вам интересно поближе познакомиться с красочными новинками (и старинками тоже ☺), можете зайти на официальный сайт компании www.a4tech.com.tw (правда, для тех, кто «не spricht» на английском, понятными будут только картинки). Ну а если вам почтительнее, загляните на русскоязычный ресурс www.a4tech.ru, новинки там не так уж и много, зато точно и кратко описаны «грызуны», которые чаще всего встречаются на территории Украины и России.

Что же, рассмотрим их модельный ряд. Посмотрим на маркировку — если не иметь дополнительной информации, поймем мы не много (пару букв и пару цифр). Естественно, чем больше цифра — тем новее модель. Касательно аббревиатур: **SWW** и **WWW**



Рис. 2

нервных просим удалится, для их же блага ☺. Жесткость у них пониженная, от чего они легко прокручиваются, что может оказаться существенным недостатком для геймеров. Например, если скролл используется для смены оружия, можно запросто переключить чуть больше, чем нужно, тем самым получив вовсе не тот предмет, который хотелось бы. Частота опроса у этой модели достаточно высокая, по умолчанию она составляет 100 Гц. Но главное преимущество у этого «грызуна» перед моделями конкурентов — это цена (~\$10). При возросшем количестве скроллов, цена ниже. То есть мы получаем больше за меньшую цену.

A4 Office 8K RP-680

В данный момент на рынке появилось много новинок из самой продвинутой кате-



Рис. 3

гории. Первое впечатление при взгляде на модель **RP-680** (рис. 3, рис. 4) — сходство с мышкой **MX700** компании **Logitech**. Если на этих двух манипуляторах убрать логотипы производителей, то отличить их сможет далеко не каждый. Не думаю, что дело пахнет плагиатом, совсем нет (руки у всех людей почти одинаковые, ну почти ☺). Тем более, что вскоре за внешней похожестью начинает проглядываться различная функциональность.

Чем этот «грызун» интересен? А всем. Начнем с дизайна. Что-то, а недостатком эргономики модель точно не страдает. В руку ложится просто идеально и держится тоже ☺. Дизайн, эргономика... э-э, главное — хвост. Но хвост нет, ну тогда главное — кнопки. Их тут аж восемь штук. Это много-

верное, тем, что резина колесика рифленая. Теперь о кнопках. Основные кнопки чуть туговатые, они не выделены, а просто являются продолжением корпуса. Две боковые кнопки — под большим пальцем — сдвиг на месте, усилие оптимально подобрано, щелчок от нажатия достаточно звучный. Чаще всего используют две кнопки перед скроллом, они достаточно удачно расположены и пользоваться ими — одно удовольствие. Верхние две кнопки, как ни странно, очень напоминают аналогичные **Logitech's** оской **MX700**. Хотя функции у них

другие. Та, которая настроена под меню **OfficeJump**, не самая удобная (приходится немного отодвигать руку назад), причем, ею не особо часто пользуются.

Теперь от общего к конкретному. Дало ясное, что радио, оно и в Африке радио, правда, наши станции на черном континенте, наверняка, не ловятся. Да-да, далеко от ресивера с мышкой не отойдешь, если быть более точным, метра на 2. Не так уж много, но думаю, достаточно (учитывая, что у проводных рабочее расстояние точно не больше). Кому мало, пусть вспомнит, что это расстояние не от самого системника, а от ресивера, провод от которого сам длинный около метра.

Конечно, для современных манипуляторов существенный параметр — это частота опроса. Как оказалось, частота опроса у **RP-680** составляет около 100 Гц. У последних «хвостатых» моделей **A4TECH** этот показатель тоже в районе 100 Гц. Ну и что тут такого особенного, спросите вы, а я вам отвечу, — особенное, ведь у большинства обычных проводных мышей он состав-

ляет порядка 50 Гц. Да, кстати, если у вас **Windows** девяносто какой-то, то для установки такой частоты опроса нужно будет воспользоваться специальной утилитой (например, **ps2rate**), а у **WinXP** она стандартная (по умолчанию).

Еще хотелось отметить такой важный параметр, как использование электроэнергии. К мыши прилагается два комплекта аккумуляторов **AA**, одного из которых хватает на 4 дня. Вторая пара при этом может заряжаться во встроенном зарядном устройстве (встроено в ресивер). Имеется еще одно преимущество — это функция отключения питания мыши. Как? Просто переключателем на внешней поверхности. Полезная штука, поскольку большинство аналогов полностью не отключались, а входили в режим «ожидания».

Так что, надоело отходить от компьютера, просто выключил — и порядок.

Ну что сказать, модель у **A4** получилась на славу. Правда, и цена соответствует — около \$35-37.

A4 Wireless Optical Mouse RP-650Z

По секрету скажу, что эта мышь — младшая (по возрасту) сестра **RP-650**. Считается, что она предназначена для работы с изображениями, правда, и с другими функциями она справляется также успешно. Почему я собираюсь рассказывать о **RP-650Z** (рис. 5, рис. 6)? Потому что на сайте **A4TECH** на этой модели красуется этикеточка «New», а на **RP-650** нет (ка-а, вот она, дискриминация). От первой она отличается лишь количеством



Рис. 4

кнопок и отдельными от корпуса основными кнопками. А так вполне схожие модели.

А теперь перейдем к цифрам и фактам. Точность перемещения курсора может похвастаться, даже при разрешении 1600x1200 он переводится практически по пикселям (если у вас рука не дрогнет от чрезмерного количества выпитого... кваса ☺). Теперь о работе на дальних дистанциях. Дальше, чем на 1.8-2.1 метра, отходить с мышкой от ресивера я бы не рекомендовал. Частота опроса у этой модели не ниже, чем у **RP-680**, и приблизительно доходит до сотни герц. Ресивер можно назвать «классическим **A4TECH**». Как и у большинства новых беспроводных моделей, является зарядным устройством для аккумуляторов. В комплекте с мышкой имеется две пары аккумуляторов, чего должно хватить надолго.



Рис. 5

вато, особенно привыкшим к 2-3-кнопочным мышкам. Можно подумать, что намечается тенденция по преобразованию мыши в клавишу, такая себе «мышьклава» или «клавомышь» (хотя вряд ли на мышку когда-нибудь наклепят сотни клавиш). Вследствие этого мышка получилась достаточно крупной и имеет размеры порядка 12.5x7x5 см. Но куда деваться, если разработчикам понадобилось разместить на ней еще 5 дополнительных кнопок? Расположены они следующим образом: между двумя основными кнопками есть еще две — ближе к фюзеляжу (хвосту), и выполнены они в виде стрелочек. Две другие разместились во впадинке по левому борту грызуна, ну а еще две — это обычная средняя кнопка мыши (колесо прокрутки), плюс еще одна чуть выше нее, отвечающая за вызов меню.

Перейдем к ощущениям при работе с этим девайсом. Очень хороший ход колеса прокрутки и надежная фиксация. Объясняется это,

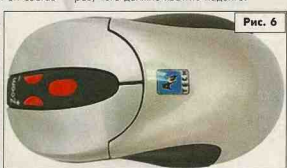


Рис. 6

Сам грызун отлично ложится в руку, причем, как в левую, так и в правую. По удобству мышь на том же уровне, что и **RP-680**. К чему это я? А к тому, что кроме двух кнопок, у последней нет больше никаких преимуществ перед **RP-650Z**. А вот чем они отличаются этой модели, так это ценой. **RP-650Z** дешевле своей сестрички на добрый десяток долларов (ее цена около \$25). Что ж, выбор за вами.

издательский дом
МОИ
КОМПЬЮТЕР
www.mycomputer.ua
и
канадская
компания

Rekam

www.rekam.ru

объявляют ежегодный
конкурс цифровой
фотографии

**"Реальность
на грани
фантастики"**

К участию принимаются
фотографии, сделанные
только цифровыми фотокамерами.
Работы присылайте по адресу
photo@mycomp.com.ua до 3 мая 2004 г.
Требования: разрешение - >150 dpi,
формат файлов - JPEG, размер - до 2 Мб.
Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата.
Разумеется, не забудьте подписаться
и назвать свое творение.

Лучшие работы промежуточного отбора
будут представлены на "Фантастической
компьютерной неделе" в Торгово-Промышленной
Палате (Киев, ул. Б. Житомирская, 33)
с 15 по 18 апреля 2004 г.

Церемония награждения победителей
состоится на 2-ой международной
"Киевской ФОТОЯРМАРКЕ"

(20-23 мая 2004 г., МВЦ, Броварской пр-т, 15).

Модель: Ю.Мелица
Фото: Цикл



призы

КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

Безумный
таксист

ГЕИЗЫ
ТАКСИ

TM



EMPIRE
INTERACTIVE

HITMAKER

SEGA



Люди завжди кудись поспішають, плентаються по місту і в день і вночі... Вони ловлять таксі, і воно доставляє їх в потрібне місце. Ви якраз в ролі таксиста, проте, підсвідомим до вас в машину пасажиром необхідно видавати паперові пакети. Визг гальмів, ревіння двигуна – це мчить божевільний кабріолет божевільного водія, що ладен заради кожної секунди стерти гуму на власник колесях до металевого корту. Загорілися бажаннями політати? Тоді ми пропонуємо вам Crazy Taxi 3 – продовження божевільних перегонів за грошима під адреналіновий панквіський саундтрек!

- Перегони і в день і вночі.
- Вибирати одно з 12 божевільних водіїв та їх авто.
- Декілька цікавих та, зрозуміло, божевільних міні-гор!

© 2004 "Akella", © 2004 "Empire Interactive", © 2004 "Hitmaker", © 2004 "SEGA"
Видавець на території України — компанія „Мультитрейд”
З питань пуртових закупів звертайтеся за тел.: (044) 237 5186;
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

pc cd-rom

