

15

177

11

2005

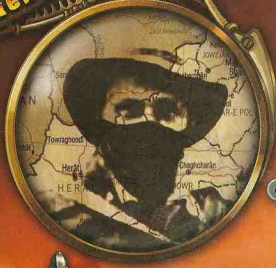
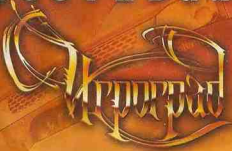
Апрель

Еженедельник

стр.13

ALFA
ANTITERROR

В номере - каталог
фестиваля



стр.26

colin mcrae rally стр.16
2005™

Магический КРИсталл:
Игры 2005 стр.10

Druid Adventure

Містичний світ дрийдів повниться таємними місцями, дрийдів таємно відправляють уранішній місто і вночі вилітають з нього. Дрийдів організації перевертальників.

Motorola V80, V300, V500, V600, E398 72527447
Nokia 3510, 8910 72527442
Siemens M55, S55, SL55, C50, MC60 72527446
SonyEricsson T610, T630, Z600 72527448
Nokia 3100, 3200, 3300, 3500, 5100, 6100, 6220, 6610, 6810, 6820, 6830, 7200, 7210, 7250, 7250 72527443
Nokia 3220, 5140, 6230, 7260 72527447
Siemens M55, S55, SL55, C50, MC60 72527443
SonyEricsson T610, T630, Z600 72527447

Playman Shoot & Splash

Потрібно розвинути свою здатність стріляти, щоб стати найкращим стрільцем. У грі ви можете вибрати який-то один з двох персонажів, і ви будете стріляти.

Motorola C380, C580, V180, V220 72534669
Nokia 3510, 8910 72534674
Nokia 7650 72534679
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6810, 6820, 6810, 6820, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250 72534675
Nokia 3220, 5140, 6230, 7260 72534678
Siemens M55, S55, SL55, C50, MC60 72534673
SonyEricsson T610, T630, Z600 72534671
SonyEricsson K700 72534670

Real Tournament

Не важко, який грає найкраще, по швидкості. Грайливі ігри займають багато часу, і в них ви можете використовувати швидкість, і це єдиний спосіб виграти з великою кількістю гравців.

Motorola V80, V300, V500, V600, E398 72534652
Nokia 3510, 8910 72534656
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6810, 6820, 6810, 6820, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250 72534470
Nokia 3220, 5140, 6230, 7260 72534471
Siemens M55, S55, SL55, C50, MC60 72534474
Siemens C580, S55, S55 72534475
Siemens C52, C55, SL55 72534474
SonyEricsson T610, T630, Z600 72534473
SonyEricsson K300, Z500 72534472

Shark Revolution

Супершвидкий мегалоболбастер самостійно вилітає з води. У грі ви можете вибрати з двох персонажів, і ви будете стріляти.

Motorola V80, V300, V500, V600, E398 72527702
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6810, 6820, 6810, 6820, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250 72527675
Nokia 3510, 8910 72527674
Nokia 3650, 7650 72527652
Siemens M55, S55, C50, MC60 72527701
Siemens S55, SL55 72527699
SonyEricsson T610, T630, Z600 72527703

Playman Summer Games

Playman Summer Games пропонує вам можливість грати в різні ігри, і ви можете вибрати який-то один з двох персонажів, і ви будете стріляти.

Motorola V80, V300, V500, V600, E398 72534680
Nokia 3510, 8910 72534683
Nokia 3650 72534688
Nokia 7650 72534688
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6810, 6820, 6810, 6820, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250 72534684
Nokia 3220, 5140, 6230, 7260 72534685
Nokia 6600 72534687
SonyEricsson T610, T630, Z600 72534681
SonyEricsson K700 72534682

Real Rally

Максимально приближенний до реальності симулятор гонки. У грі ви можете вибрати який-то один з двох персонажів, і ви будете стріляти.

Motorola V80, V300, V500, V600, E398 72534463
Nokia 3510, 8910 72534459
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6810, 6820, 6810, 6820, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250 72534460
Nokia 3220, 5140, 6230, 7260 72534461
Siemens M55, S55, SL55, C50, MC60 72534468
Siemens C580, S55, S55 72534467
Siemens C52, C55, SL55 72534466
SonyEricsson T610, T630, Z600 72534465
SonyEricsson K300, Z500 72534464

Контент-провайдер
ТОВ "Медіа-компанія "Логотон""
веб-сайт: www.logoton.net
телефон підтримки: **(044) 428-03-28**
(з 10.00 до 19.00 у робочі дні)
Послуги доступні абонентам КІВІСТАР, АСЕ&Б&Б, OJICE, UIC, SIM-SIM, ДКІНС.
Для замовлення JAVA-ігор потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраного замовлення.
Для отримання JAVA-ігор з вашого мобільного телефону потрібно активувати та налаштувати WAP.
Використання WAP оплачується окремо, відповідно до тарифів вашого оператора мобільного зв'язку.
У випадку помилкового замовлення послуга вважатиметься наданою.

Playman Beach Volley

Потрібно розвинути свою здатність стріляти, щоб стати найкращим стрільцем. У грі ви можете вибрати який-то один з двох персонажів, і ви будете стріляти.

Motorola V80, V300, V500, V600, E398 72533706
Nokia 3510, 8910 72533713
Nokia 3650 72533712
Nokia 7650 72533714
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6810, 6820, 6810, 6820, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250 72533707
Nokia 3220, 5140, 6230, 7260 72533710
Nokia 6600 72533711
SonyEricsson T610, T630, Z600 72533711
SonyEricsson K700 72533700

X-mix Sindy

X-Mix - це унікальний ігровий процес, який дозволяє грати в різні ігри, і ви можете вибрати який-то один з двох персонажів, і ви будете стріляти.

Motorola V80, V300, V500, V600, E398 72532432
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6810, 6820, 6810, 6820, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250 72532425
Nokia 3220, 5140, 6230, 7260 72532427
Siemens C52, C55, SL55 72532421
SonyEricsson T610, T630, Z600 72532411

Питання: Додаткову серію № 18 725185 видана ЗАТ "Український Мобільний Зв'язок" 29.12.2004 р.
Питання: Додаткову № 18 725185 видана ЗАТ "Український Мобільний Зв'язок" 29.12.2004 р.

ІТ ПАРК бережиться прихильників

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ

Особливі умови для Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

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. Келецкая
 - ✓ угол Кобиловского и Ленинградской
 - Днепропетровск
 - ✓ Киоски «СВ-почта»
 - Донецк
 - ✓ Киоски «Союзпечать»
 - ✓ Магазины «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», останочный комплекс

- ✓ ул. Жыльнянская, 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»
 - ✓ «Самит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
 - ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
- Оптовая продажа:
 - ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
 - ✓ киоски Полтавского почтамта
 - ✓ газ. ряд «Анота», 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
 - ✓ киоски, бул. Мирный, 5
 - ✓ киоски, ул. Железнодорожная
- Хмельницкий
 - ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- Черновцы
 - ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6,88 грн, 3 месяца — 20,39 грн, 6 месяцев — 40,18 грн, 9 месяцев — 59,77 грн, 12 месяцев — 79,86 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.bkze-press.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У КВІТНІ 2005



1-й ПРИЗ -
Flash USB 512Mb USB 2.0
(Samsung)

2-й ПРИЗИ -
Creative Vibra +FM ISA
MediaForte Xireme 4.1,
DVDAudio+FM

3-й ПРИЗ -
10 дiб в інтернеті
(акція!)

234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Алексей ЗВОЛИНСКИЙ aka Fruzenshtein

«Завтра война!», стр. 7

Андрей РАДИШИН aka bartalbe

Spoils of War, стр. 8-9

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

КРИ 2005, стр. 10-12

Makbet

ALFA: Antiterror, стр. 13-15

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf

Colin McRae Rally 2005, стр. 16-17

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa

«Легенды Аллодов: Наследие Некромансера», стр. 18-19

Shrike

«Банды Корвино», стр. 20

pantera sls

«Creatures 3: Жизнь в космосе», стр. 21-23

Алла ХРАМЦОВА

«Скажені пашоки», стр. 24

SebastoKrat0r III

«Ночной Дозор», стр. 26-27

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n

Выбираем монитор, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Как поживает дон Румата?

На закончившейся недавно Третьей ежегодной Конференции Разработчиков компьютерных Игр (КРИ 2005) посетители, впрочем, как обычно, узнали множество подробностей, касающихся еще не вышедших проектов и просто планов различных игровых компаний. В числе всего прочего руководитель компании «Акаелла» Дмитрий Архипов упомянул, что эта фирма собирается сделать и издать целых семь игр по мотивам произведений братьев Стругацких. Большинство проектов еще не анонсировано, так что мы не сможем сейчас рассказать вам о том, что это будут за игры. Но кое-какая информация медленно начинает просачиваться в Сеть. Так, на днях стали известны первые подробности, касающиеся ролевой игры «Трудно быть богом», которая, похоже, станет первым акаелловским проектом в данной линейке игр.

Итак, «Трудно быть богом» будет представлять собой классическую RPG, выдержанную в лучших традициях жанра. А это значит, что нас ожидает нелинейный сюжет и четыре различные концовки, которые напрямую зависят от действий вашего героя во время прохождения игры. Одной из основных «фишек» своего нового проекта, разработчики считают столкновение в игре двух совершенно разных исторических эпох, что даст игроку дополнительные возможности не только в стиле развития своего персонажа, но и собственно в отыгрыше роли. Ну, а в инвентаре героя, в конце концов, смогут оказаться не только средневековые мечи, копья и арбалеты, но и высокотехнологичное оружие прогрессоров. Сами же бои будут происходить в режиме реального времени, с управляемой паузой. Под нашим непосредственным руководством окажется только главный герой, остальным же членам группы, которые смогут присоединиться к персонажу по мере прохождения игры,

можно будет отдавать приказы. Здесь имеет место один довольно оригинальный момент. Если член группы присоединился к



вам добровольно (а каждый из таких спутников будет преследовать какие-то собственные цели), он может не согласиться с ва-

шим мнением и отказаться выполнять тот или иной приказ. Если же ваш напарник — наемник, присоединившийся к вам с целью заработать немного денег, то он пойдет за вами в огонь и в воду, — естественно, до тех пор, пока оплачиваются его услуги. Продолжая рассказ о главном герое игры, хочется упомянуть о столь непопулярной в последнее время вещи, как «кукла» персонажа, на которой будет достоверно отображаться вся одежда и амуниция героя. Разработчики из «Акаеллы» не только не отказались от создания «куклы», но даже собираются ввести такие элементы амуниции, как перевязи для мечей и тайные ножины, спрятанные на предплечье или голени героя. Правда, пока не известно, какую роль «тайное» оружие сыграет в игре.

Боевая система включает в себя множество специальных приемов, которые будут зависеть от вооружения героя и его навыков. На сегодняшний день заявлены следующие спелумены: оглушение, обезоруживание и бой «спина к спине». 90% всех противников в игре будут людьми, так что не стоит ожидать появления столь привычных для РПГшников монстров, это все-таки игра несколько другого рода. Вообще, своей основной задачей разработчики считают достоверную передачу духа произведений братьев Стругацких, хотя сюжет игры не будет один в один повторять сюжет книги. И тем не менее, игровой мир, атмосфера мрачного средневековья, ключевые фигуры произведения, все противоборствующие стороны и социальные слои Арканара — над элементами игры проводится всесторонняя тщательная работа в тесном сотрудничестве с Борисом Натановичем Стругацким.

Возвращаясь к геймплее, хочется также упомянуть, что в игре предусматривается возможность путешествия на лошадях. Причем ваш четвероногий товарищ окажется вполне самостоятельным юнгом, со своими характеристиками, и даже предусмотрена возможность использования специальной брони. Как и все прочие юнгиты, лошади будут наделены не только достоинствами, но и недостатками, и если на открытой местности они значительно увеличат вашу скорость передвижения, то в горах вполне могут стать обузой.

Реализ намечен на начало 2007 года. Срок немалый, и за это время еще очень многое

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».

может измениться. Что ж, будем ждать новых подробностей и пожелаем «Акселе» удачу в сим нелегком деле.

Новое лицо «Санитаров Подземелий»

Несколько лет назад игровой мир всколыхнуло сообщение о том, что компания **SkyFallen** при поддержке фирмы **IS** занялась разработкой игры «**Санитары Подземелий**», сюжет и диалоги к которой пишет **Дмитрий Пучков**, больше известный под ником старший опер **Гоблин**. Изначально проект разрабатывался на движке «**Князя**», но вскоре стало понятно, что даже эпатажный сюжет и поддержка студии «**Полный Пэ**» не спасут игру, выпоненную с использованием столь устарев-



шей технологии. Переход на новый движок — довольно сложный процесс, и неудивительно, что информация об игре перестала поступать в Сеть. Но это не значит, что работы не ведутся. Сегодня мы можем поздравить программистов **SkyFallen** с переходом на новый engine.

Для тех, кто забыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что действие игры будет разворачиваться в далеком будущем на планете-тюрьме, обитатели которой готовят к дерзкому побегу. С целью предотвращения побега на планету под видом заключенных забрасывается группа десантников, среди которых и наш герой — молодой боец по прозвищу **Кабан**. В его шкуре нам придется преодолеть множество опасностей, отыскать сосуждителей и расстроить планы преступных авторитетов. В Сети уже появился первый скриншот, выполненный на новом трехмерном движке (его вы можете лицезреть на наших страницах). Но движок — это, естественно, не только графика, но и новые геймплейные возможности. Впрочем, об этом лучше расскажут сами разработчики.

«За истекший месяц «**Санитары Подземелий**» обзавелись такой полезной игровой особенностью, как выбрасывание и поднимание предметов с земли. Еще недавно главный герой по кличке **Кабан** не мог даже представить себе, к примеру, как это можно найти и подобрать заброшенное неведому куда копье. Теперь же есть возможность поднять и захватить в карман все что угодно: от обрезка, выпавшего из рук бандита, до семейных трусов, забытых на траве неведомым NPC. Кстати, эти самые NPC об-

завелись в феврале замечательными татуировками (в основном тюремной направленности), а также могут теперь надевать маски на лица. Маски, понятное дело, не карнавалы, а чтобы грабить и убивать. Вдобавок, население «**Матросской тишины**» стало разнообразным: белым, черным, желтым... Есть даже альбинос. В связи с подготовкой first playable demo большое внимание было уделено созданию первых боевых миссий, что в свою очередь повлекло за собой существенную модернизацию скриптовой системы игры. Сейчас уже можно совершенно точно сказать, что один из планировавшихся в демо боев реализован полностью, — избиение китайских товарищей в их же районе. А другая потасовка, на этот раз с чернокожими обитателями планеты, входит в свою финальную стадию. То есть, уже можно бить и черных».

Как вы сами можете видеть, работы идут полным ходом. О дате выхода игры пока что ничего неизвестно, а вот скорое появление играбельной демки вполне вероятно. Ждем с нетерпением.

Механический гость

Российская компания «**Targem**» открыла завесу тайны над своим оригинальным проектом **Ex Machina**, который недавно достиг стадии альфа-версии. Сама задумка игры уже давно вертелась в шок игровых обозревателей. Вроде бы как нам обещали *action/RPG*, действие которой будет разворачиваться в постапокалиптической вселенной, но при этом показывая



скриншоты, явно демонстрирующие графику аркадного автомусимлятора. При этом разработчики ничего не объясняли, все больше и больше нагнетая атмосферу тайны вокруг своего проекта. И вот наконец-то в Сети появились первые подробности, касающиеся это-

TP Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютери, комплектуючих та периферії
ПрогамТех
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вуп. Виборозька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

го оригинального проекта. Оказывается, нам предстоит бороться за выживание в мире, населенном... ожившими автоматами. После глобальной катастрофы человечество кануло в небытие, а вот продукты деятельности нашей цивилизации, подражая своим почившим создателям, начали бороться за выживание. Главный герой игры — грузовик, волею судеб втянутый в противостояние ме-



ханических банд. Как и во всякой ролевой игре, наш герой сможет развиваться и совершенствоваться, меняя кабину, кузов, наращивая скорость, огневую мощь, броню и т.д. Также обещана довольно разветвленная диалоговая система: путем общения с NPC вы сможете узнать много интересного об этом необычном мире высоких скоростей. Сюжет игры будет нелинейным. Уже сейчас разработчики выделяют две самостоятельные сюжетные ветки, а к моменту релиза эта цифра увеличится. В игре будет более тридцати видов оружия (пулеметы, пушки, ракеты, мины, энергетическое оружие и пр.) и огромное количество разнообразных противников, среди которых на сегодняшний день заявлены грузовики, военные машины, роботы. Также разработчики обещают нам «протасовую реалистичную физику езды и сражений на грузовниках, эффективное разрушение машин различными видами оружия, сопровождаемое зрелищными спецэффектами», и Elite-образную систему торговли — грузовики являются боевыми единицами и транспортом для перевозки грузов. Релиз **Ex Machina** намечен на конец 2005 года. Издательство проекта выступит компания «**Бука**».

Так дерутся в Oblivion

Компания **Bethesda Softworks** продолжает делиться подробностями, касающимися одной из самых ожидаемых ролевых игр — **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. На этот раз речь идет об одной из самых популярных сторон любой ролевой игры и сериала **The Elder Scrolls**, в частности — о сражениях.

Отныне у оружия не будет трех привычных видов атаки — Chop, Slash и Thrust, которые имели место в предыдущих играх серии. Теперь оно обладает только базовым

использовании рукопашного боя противники будут терять не только стамину, но и здоровья. Да и магам станет сложнее. В четвертой части The Elder Scrolls можно будет кастовать заклинания, не выпуская из рук оружия.

Как вы сами можете видеть, боевая система Oblivion а довольно сильно отличается от морровиндовской, и, по крайней мере на первый взгляд, все нововведения кажутся довольно интересными. Остается надеяться на то, что на практике это будет выглядеть так же здорово, как и в теории.

Дорога в Ад

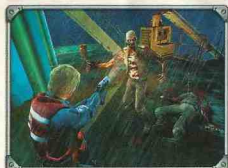
Задательская компания UbiSoft анонсировала автосимулятор с элементами экшена, который называется **187 Ride or Die**. В этой игре нам предстоит перевоплощаться в начинающего гангстера по имени Buck. Этот парень — большой поклонник нелегальных гонок без правил. Правда, стритрейсинг в данной игре существенно отличается от подобных развлечений, в которых мы принимали участие, путешествуя по другим виртуальным вселенным. Дело в том, что противники Buck'a на трассе — бойцы конкурирующих банд. Поэтому о джентльменском поведении на трассе не может быть и речи. Гонщики не прочь в процессе гонки пререзать друг другу по колесам — впрочем, и не только по ним. Разработчики приложили все усилия, чтобы развлечение такого рода удалось, и снабдили персонажей игры не только большим парком автомобилей, но и более чем солидным арсеналом. Все это безобразие будет сопровождаться самыми современными спецэф-

Морские кошмары

Уже одна хорошая новость от компании UbiSoft. На этот раз издатели объявили о выходе PC-версии action/horror'a **Cold Fear**, созданного французской компанией **Darkworks Studio**, знакомой нашим геймерам по четвертой части культового сериала *Alone in the Dark*. Эта игра появилась на платформах X-box и PlayStation 2 еще в марте этого года. А вот теперь добралась и до нас. Действие игры будет разворачиваться на русском китобойном судне, много лет назад пропавшем без вести в районе Берингова пролива и только сейчас вернувшимся из небытия. Вернулся корабль, надо сказать, преобразившимся, причем далеко не самым лучшим образом. Теперь там правят бал окисшие трупы членов экипажа и загадочные морские чудовища. Именно с ними придется вступить в неравный бой главному герою игры — офицеру американской береговой охраны Тому Хансону, волею судеб попавшему на борт новоявленного летучего голландца. Разработчики обещают нам высоконтентное окружение, которое может как помочь герою в его сражениях с монстрами, так и сильно навредить, а также стандартный для шутеров набор оружия — АК47, револьвер, шотган, огнемет и пр. Но основной фишкой игры станет, естественно, мрачная, пугающая атмосфера. Разработчики уверены, что шатающийся под ударами волн и ветра корабль, залипающие кровавые каюты, скрывающие ужасную тайну, напугают игрока больше, чем кровавожадные монстры. Что же, нам остается только ждать, надеяться и верить.

Былое и Доты

Не для кого не секрет, что игры для мобильных телефонов становятся все более и более сложными и интересными — и, как следствие, набирают все большую и большую популярность. По крайней мере так обстоит дело на загнывающем Западе. Вот и глава всемирно известной **id Software** — Джон Кармак, — сменив свою старенькую мобилку на более современную модель, серьезно увлекся разработкой игр для этой платформы. Теперь он ежедневно сидит над разработкой кода своего сольного проекта, который сам же именует не иначе как **DoomRPC**. Как недавно стало известно, Джон задался целью создать ролеву игру в стиле классической *The Bard's Tale*, действие которой будет разворачиваться во вселенной «Дума». Прошло совсем немного времени, и невинное увлечение программиста выросло в серьезный коммерческий проект, которым вместе с Кармаком активно занимается компания **Fountainhead Entertainment**. Нашелся и издатель будущего мобильного хита (а кто ожидает от Кармака чего-то другого?! — им стоит от Кармака **Jamdat**. О сроках выхода пока что ничего не говорит, но при таком серьезном подходе к делу можно и вполне рассчитывать на то, что в самом недалеком будущем любители игр для мобильных телефонов смогут с головой погрузиться в мир **DoomRPC**.



ми характеристиками повреждения, а все остальное будет напрямую зависеть от характеристик героя, противника и типа атаки. Наносимый урон будет зависеть от состояния оружия. То есть, поломанный меч причинит намного меньше неприятностей противнику, чем только что отремонтрованный. Также будет введен некий аналог комбо. При однократном нажатии клавиши проводится обычная атака, если же во время ее проведения вы еще раз нажмете кнопку удара, то в дело вступает серия ударов, которую можно будет развить и продолжить новым нажатием в определенный момент. Понятное дело, чем сложнее атака, тем больше стамины герой будет на нее тратить. То есть вам не удастся полчасика изобрать из себя смертельную мясорубку — придется планировать бой, приблизительно так, как это было реализовано в *Blade of Darkness*. Ну а если вы проведете чистый и сильный удар, то ваш оппонент не оправится от него мгновенно, и его временное замешательство можно будет использовать, чтобы развить успех. Значительно облегчится и жизнь рукопашника. В Oblivion при

фектами и эксклюзивным хип-хоповым саундтреком. Релиз игры намечен на лето этого года. **187 Ride or Die** выходит одновременно для платформ PC, X-box и PlayStation 2.

Разработчик: CrioLand
Издатель: IC
Жанр: космический симулятор
Системные требования: пока не известны
Дата выхода: конец 2005 года

Алексей ЗВОЛИНСКИЙ aka Fruzenshtein

ЗАВТРА ВОЙНА!

С чего все началось?

А началось все с того, что писатель-фантаст Александр Зорич создал космическую трилогию: «Завтра война», «Без пощады», «Время — московское!». После чего компании CrioLand и IC подписали с автором контракт о создании и локализации одноименного космического симулятора «Завтра война»

Сюжет игры

Тьма, космос и звезды —
Мир, который всегда заволаживал нас.
Мощный и грозный,
Он здесь и сейчас...

(Финальная песня из «KP2»)

Как многие из вас уже догадались, действие игры переносит нас сквозь мониторы в далекое, ну очень далекое будущее, а если поконкретнее, то в год 2621-й.

К этому времени люди уже отлично освоили не только межпланетные полеты, но и межгалактические. Хотя Homo sapiens'ы будущего и обнаружили таинственные негуманоидные цивилизации, это совсем не означает, что в игровом процессе геймеры будут заниматься только уничтожением зеленых человечков и прочих «чужих». Фишка в том, что завтра исходит именно от людей, то есть имеется две стороны, между которыми назреет конфликт.

Внимание! В красном упу — Объединенные нации, а в синем — Конкордия. Но нам удастся поиграть только за Объединенные нации, а точнее, за кадета Северной Военно-Космической Академии Андрея Румянцева. Сюжетная линия игры очень тесно переплетается с трилогией. У нашего героя будет возможность принять участие в таких сражениях, как битва за Наотар и кампания против Конкордии.

Что делать?

Свет, пыль и квазары,
И радиовсплески далеких планет
Ищут радары мир, которого нет...

(Финальная песня из «KP2»)

Но к делу, наконец. Встречайте бурными аплодисментами! На сцене — геймплей «Завтрашней войны». Разработчики и издатели особо информацией не делились. Однако известно, что нас ожидает просто неограниченное безвоздушное пространство, в котором нам и суждено провести большую часть игры.

А теперь — об организациях, в которых мы сможем состоять. Наш герой не какой-то там промышленник, он выпускник Космической Академии! Потому первая структура, куда мы можем наняться, — это военно-космический флот Российской Директории (там мы получаем основные задания-миссии, которые позволят продвигаться по сюжету), а в качестве второй структуры выступают корпорации, работая в которых, геймер получает возможность зарабатывать дополнительные финансы на дополнительных же поручениях. А если вам никому не хоч-

ся подчиняться — направляйте свое корыто куда хотите и истребляйте плохих дядек, пока пушки не откажут! В целом, данная свобода геймплея близка по духу «Космическим Рейнджерам».

Движок игры позволяет игроку приземлиться в любую точку на одной из многосистемных планет. Что касается планет: каждая будет не только счастливой обладательницей уникальных пейзажей. Каждая из планет, на которых вам придется побывать, имеет собственный климат и другие особенности. Я бы даже сказал, такие особенности должна иметь каждая порядочная планета нашего рукава Галактики.

Военная амуниция. Баталии

На неофициальном сайте игры я нашел информацию о летательных аппаратах. В игре предусматривается более 15-ти различных средств перемещения по космосу. Про вооружение могу сказать лишь одно: стволов будет много, а это значит, что врагов можно уничтожать самыми разными способами. Также у нас будет возможность покупать броню и всячески апгрейтить нашего стального друга. В режиме полета у нас четыре жизненно важных показателя:

1. защитный экран (компенсирует некоторый процент повреждений);
2. сила двигателя (дает возможность двигаться);
3. броня (принимает на себя повреждения, пока не превратится в решето);
4. энергия (нет энергии, нет и вас).

Что касается баталий и сражений, то они будут проходить на планетах, в космосе и среди астероидов. Еще в игре будет присутствовать элемент гонок, только мне не совсем понятно, как именно это будет происходить. Но есть подозрения, что будет слегка похоже на знаменитую гонку из не менее знаменитого фильма «STARS WARS».

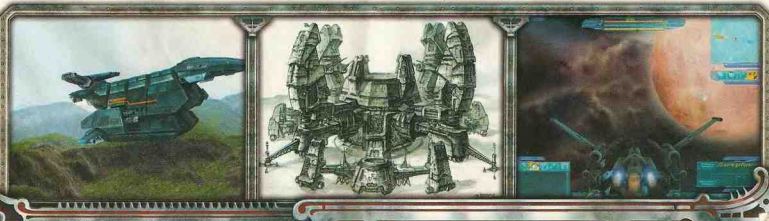
Графика

Усходя из того, что я увидел и прочитал, графическое исполнение будет выполнено «на высшем пилотаже». Большое внимание уделяется мелочам, что, по-моему, очень важно для анимации космосимуляторов. Также разработчики основательно поработали над различными эффектами типа взрывов и всплесков света. Одного толкового взгляда на скриншоты хватает, чтобы понять всю красоту графики. Намерял? Наслаждайтесь!

Вывод

Успешным поклонникам жанра могу посоветовать только запастись терпением, так как до релиза — еще как до неба рачки. Но не стоит расстраиваться, ведь игра действительно того стоит. А если учесть, что игры такого масштаба и качества не каждый день увидишь, то складывается впечатление, что «Завтрашней войне» просто цены нет!

До новых встреч и новых баталий.



Андрей РАДИШИН aka bartalbe bartalbe@yandex.ru

SPOILS of WAR

Разработчик/издатель: East Coast Games
Жанр: 3D-RTS/FPS
Дата выхода: октябрь 2005 года

Удивить современного геймера — задача не из легких. Можно привлечь его крутой графикой, запутанным сюжетом, полуодетыми девушками, но вот удивить... Нет, в принципе, можно и удивить, но потопить для этого многогострадалным разработчикам придется основательно.

И не такая уж оригинальная идея — скрестить в оправданных пропорциях RTS и FPS. Мысль сия витала в воздухе достаточно времени, чтобы можно было подготовиться к чему-то подобному. Некоторые разработчики эту идею подхватили и всю свою жизнь посвящают ее реализации.

Одна из таких реализаций принадлежит творцам из East Coast Games и носит имя *Spoils of War*.

Почему именно RTS и почему именно с FPS — думаю, и так понятно. Стратеги уже устали ныть, что АИ юнитов ни на что не годен, а их подготовкой только среднестатистическое африканское племя пугать. Ну что ж, совсем скоро у стратегов (которым я причисляю и себя) появится шанс доказать на примере, чего стоит один солдат в поле боя. Солдат с интеллектом главнокомандующего.

Прежде чем мы начнем, хочу вас предупредить, что *Spoils of War* заточен под онлайн-овые бои, так что если вы знаете не на что не годен, а их подготовкой только среднестатистическое африканское племя пугать. Ну что ж, совсем скоро у стратегов (которым я причисляю и себя) появится шанс доказать на примере, чего стоит один солдат в поле боя. Солдат с интеллектом главнокомандующего.

...Я поведаю вам сюжет. Он весьма интересен и заслуживает быть выслушанным аж в двух версиях.

Люди

Год 2090. Исследование космоса в самом разгаре — и не просто забавы ради, а по необходимости. Люди, которым всегда было трудно себя сдерживать, заселили Землю-матушку по самое «не могу». То бишь — перенаселение, причем критическое. Учитывая, что жить больше негде, а хочется, люди начали бродить космос в поисках нового дома.

С изобретением портала *Saturn 5*, способного перебрасывать космические суда на миллионы световых лет от нашей галактики, проблему решили довольно быстро. Планета, которую обнаружили бесплатные исследовательские корабли, была богата запасами кислорода, полезными ископаемыми, водой и пищей. Короче — рай в космосе. Вот только не совсем ясно, почему на скриншотах запечатленная планета до боли напоминает пустыню Арракиса, но оставим это на совести разработчиков.

Люди прибыли на эту планету, познакомились с аборигенами, представившими как *Эматраны*, заключили обоюдный мир, на-

дали торговлю с новыми индейцами и принялись беззаботно строить колонии. Учитывая ухудшающееся положение на Земле, лучшие умы эмигрировали на свежее открытую планету. Якобы помочь колонистам, а на самом деле «крысы бежали с тонущего корабля».

Беда, как полагается, пришла неожиданно под покровом ночи. Неизвестная болезнь поразила инопланетных аборигенов. Пришельцы умирали пачками, и в ярости они обвинили во всех своих бедах людей. Колонии людей подверглись безжалостной атаке. Люди, в свою очередь, не могли этого так оставить, и Земля послала подкрепление. Разбираться в причинах не было времени, и единственный выход из сложившейся ситуации виделся в войне.

Война длилась долго: беспощадная и зверская. Люди не желали уходить, а *Эматраны* не желали жить по соседству с бомбой замедленного действия.

Но, видя, в какой тупик зашло противостояние, *Эматраны* решили проблему по-другому — уничтожили портал. Итог: человеческие колонии остались без подкрепления, без связи с Землей — короче, отрезанными от своего тыла. А на Земле из-за дефицита мозгов («мозги», как нам известно, эмигрировали на новую планету) не могли ничего придумать.

Почти семьдесят лет потребовалось людям, чтобы открыть новый портал, найти новый путь в «Эльдорадо». Ничего хорошего их там не ждало: колонии были сожжены, миллионы людей подверглись резне, словно скот. У изолированных от Земли колоний не было шансов устоять под натиском *Эматранов*.

После того, как был открыт новый портал, когда люди убедились в агрессивности пришельцев и избрании ими миллионов людей, и речи не могло быть о мирных переговорах. Люди пришли с новыми силами и с единственной целью — отомстить. «Мы предложили им мир, торговлю и науку, а в ответ получили предательство и резню. Теперь наше предложение — смерть. *Эматраны*, готовьтесь получить свой дар».

Эматраны

Они пришли ниоткуда и просили о помощи. Мы предложили им свои земли, торговлю, разрешили свободно жить рядом с нами. Но они хотели большего... намного большего.

Как только наша подозрительность снизилась, они проявили свою истинную сущность. Нам потребовалось время — слишком много времени, — чтобы понять, что их тела на самом деле не более чем носители сверхопасного вируса.

Не помня, в чем дело, мы беспомощно наблюдали, как неизвестная болезнь, быстрая и мучительная, поражает наших де-



тей. Все они были в контакте — прямом или косвенном — с ними, с чужими. Это было истребление нашей расы. Гости, которых мы пригнали, ответили нам агрессивней. Они протянули руку к нашим землям, и мы были вынуждены отплатить им той же монетой.

Но война длилась слишком долго; они продолжали посылать все новую и новую технику — лучше развитую и мощнее нашей. И только в году Нарканаса Великого мы смогли уничтожить распространение чумы. Мы запечатали дверь, через которую пришли чужие, оставив их без подкрепления, и с легкостью уничтожили их колонии на наших землях.

Избавившись от угрозы, мы начали отстраивать свою некогда великую цивилизацию и решили никогда больше не доверять чужим из космоса. Неудачный опыт навсегда останется в нашей истории и никогда не будет забыт.

Но наши пророки предвидели возвращение чумы — еще более смертошной. Дверь была запечатана, но они нашли другой путь, неизвестный нам. Так или иначе — чужие вернулись. И если это так, они получат то, что хотят. Они получат войну, к которой нас вынуждают. Но на сей раз их примитивные умы даже не могут вообразить, какова будет сила нашего удара.

Боги свидетели, мы клянемся уничтожить этот эгоистичный, неблагоприятный, нецивилизованный, агрессивный народ, посягнувший на нашу галактику — раз и навсегда. Мы, Эматраны, не умеем прощать.

* * *

Начиная игру, вы можете выбрать одну из четырех специальностей. Командир присутствует и у людей, и у Эматранов. Это тот, кто управляет базой, определяет развитие и тактику боя, строит структуры и добывает (только не своими руками!) ресурсы, отдает приказы через чат и способен вести бой от первого лица (а значит, сможет почуять этих «недоумков», как нужно стрелять!). Другие профессии — Коммандос, Кибора, Психик у людей и Коммандос, Ученый, Мистик у Эматранов — доступны только при игре от первого лица. Они не управляют базой, а действуют на поле боя, подчиняясь (по своему хотению) приказам Командира.

✓ **Коммандос** — самая сильная фигура на поле боя: с отличной броней и с мощным оружием массового поражения, но медлительный и неуклюжий. Данный персонаж способен вести долгую, изматывающую битву с врагом без подкрепления, и выражение «один в поле не воин» тут явно неуместно.

✓ **Кибора** — туманных дел персонаж. Якобы, обладая хорошей маневренностью и зорким взглядом, способен вести бой в неблагоприятной обстановке. Ну, там, под дождем токсичным ☹.

✓ **Психик** — единственный женский персонаж в игре, впрочем, внешне об этом не скажешь. Способна направлять на врагов поток управляемой психической энергии. А ее психическая взрывная волна способна уничтожить целую армию техники. Вот такие в игре женщины будут.

Роль пушечного мяса — того самого, производство которого входит в обязанности командира (прошу не воспринимать буквально...), — отведена *Light/Air/Ground Infantry* (легкая/воздушная/тяжелая пехота). Ничего интересного из себя не представляют, обычные юниты — командиру в радость, врагу под пули.

У Эматранов, как я уже упоминал, командир ничем особым не отличается от своего земного коллеги, а вот игровые персонажи...

✓ **Коммандос** — отлично знает местность боевых действий, способен маскироваться, проходить в труднодоступных местах — и еще от него много шума.

✓ **Ученый** — главное его оружие: интеллект, жаль, что на поле боя это качество далеко не самое важное. Вооружен pistolom и (внимание!) проектирующей органической гранатой.

✓ **Мистик** — способен вызвать разрушительную молнию с небес и с предельной точностью поражать нахальный противника. Для большого скопления народу идеально подойдет метеор-

итный дождь. Все эти чудеса будут отнимать хитпоинты у мистика, так что злоупотреблять не получится.

Пушечное мясо у Эматранов аналогично земному, разве что ожидается еще некий *Жнец* — неконтролируемое зверье, очень опасное и очень тупое.

Также обещано большое количество техники, управлять которой смогут только игровые персонажи, а производить ее — задача командира. Технику мы сможем испытать на земле и в воздухе. Про морские баталии разработчики молчат, но за них красноречиво говорят скриншоты: «не дожидетесь». Впрочем, нам не особо и надо. Один взгляд на скриншот, где мы можем полюбозваться, как офигительного вида истребитель подлетает к вражеской базе (вида менее офигительного), заставляет пускать слюны и кричать локти: хочулл!

Про графику разработчики не распространяются. Говорят только, что движок им удалось создать оптимальный для RTS и FPS — мол, и требовательный и в тоже время функциональный. Если судить по скриншотам, картинка не впечатляет, полигоны беднейшие, ландшафт — одна большая текстура, но техника выглядит неплохо... Впрочем, бедность графики должна пойти игре только на пользу, учитывая ее направленность.

Теперь, когда мы владеем достаточной информацией, можно и помечтать, какой она будет, эта Война. А будет она,



как подсказывает опыт, типичной многопользовательской миссией, чем-то напоминающей *Apocalyptic* у, но с главной отличительной особенностью: тактикой и стратегией занимается отдельный человек. Онный субъект будет устраивать базу, заботиться об обороне, устраивать вылазки на базу противника... а где-то там, в гуще боя, будут его напарники по клавиатуре и мышке. Нам обещают, что *Spoils of War* — игра командная до мозга костей; что толковый стратег — это половина успеха, и только крепко сыгранная команда сможет надеяться на победу. Очень хочется, чтобы так оно и было.

Ведь «Апокалиптику», это чудо в перьях, все помнят? Ее тоже анонсировали как новое слово в многопользовательской игре, а получилась типичная малоуважительная миссюрбук. Ну ладно, «Апокалиптику» разрекламировали так, что самим тошно было, а вот ребята из *East Coast Games* более сдержанны и громких обещаний не дают. Уверюют только, что RTS и FPS им удалось совместить идеально. А ведь и вправду... при всей своей вторичности — как в плане шутера, так и в плане стратегии — *Spoils of War* сможет привлечь к себе внимание геймеров одной лишь своей идеей, своей новизной и свежестью.

...Может, что-то и получится. Мне даже самому стало интересно, к чему *East Coast Games* придет: к провалу или к успеху. Революционный шаг всегда трудно сделать, и радует уже сам факт, что кто-то на него все же решился.

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua, Александр GLUKK

Магический КРИсталл: Игры 2005

Предыстория

Театр, как известно, начинается с гардероба, книга — с предисловия, а мы начнем с предыстории.

Еще несколько лет назад об отечественном геймдеве мы знали только одно. Он есть. Пусть его никто не видит, но все равно, он живет и развивается. Естественно, более продвинутая в силу своих функциональных обязанностей часть населения знала больше и вела тайные списки, в которые заносились новые компании и проекты. Ну, а большинство людей абсолютно серьезно считало, что на Украине разработчиков практически нет.

И вот, три года назад, компании DTF взбрела в голову потрясающая идея — провести первую международную Конференцию Разработчиков компьютерных Игр, или просто КРИ. Точнее сказать, идея наверняка пришла к ним больше трех лет назад, но именно в 2003 году ее осуществили, и 21-22 марта в Московском государственном университете собрались люди, имеющие прямое отношение к геймдустрии: разработчики, издатели и вечные рыбы-прилипалы — журналисты.

Естественно, не принять участие в подобном эпохальном событии мы просто не могли и, сразу скажем, нам понравилось. Впрочем, на официальном сайте МИКА — *Игроград* (www.igrograd.com.ua) вы и сами можете прочесть наши пожелательные от времени заметки ☺. Для тех, кто знает, как сложно на нашем сайте найти нужную информацию, даем прямые ссылки — <http://www.igrograd.com.ua/article/1582> — отчет о КРИ 2003, <http://www.igrograd.com.ua/article/2533> и <http://www.igrograd.com.ua/article/2602> — отчет о КРИ 2004.

В этом году, как и в прошлом, конференция проходила в московском отеле «Космос», правда, даты ее проведения стали более веселыми — 1-3 апреля. Честно говоря, это нас порадовало, мы уже предвкушали, как будем бродить по Москве в футболках, но природа внесла свои коррективы, в результате чего выезжать в Москву пришлось в шубах, валенках и шапках-ушанках.

Собственно, предыстория закончилась, пора и к истории переходить.

Путевые заметки

Несмотря на то, что КРИ в этом году начиналась 1 апреля, мы приняли волевое решение приехать на сутки раньше. Просто, как показывает опыт, схема «с корабля на бал» работает плохо. Какое удовольствие бродить по выставке не выпавшимся, да еще и страдающим от похмельного синдрома? Правильно. Никакого. А с нашими границами выпастись в вагоне мало реально. В общем, 30 марта мы пришли на киевский вокзал и сели в поезд, мрачно размышляя о том,

что в Киеве уже весна, а в Москве минус пять. Проводницы поезда, ясное дело, решили всячески скрасить нашу поездку, и первое, что они сделали — попытались не дать нам выйти из поезда, дабы попрощаться с провожавшими нас девушками, оркестром и тремя дрессированными слонами. Пришлось с ними поспорить — и вот, поцеловав слонов и помахав шапками девушкам, мы отправились в Москву. Детально описывать нашу поездку не станем, заметим только, что света в нашем вагоне практически не было, поэтому в купе царил интимно-загадочная атмосфера.

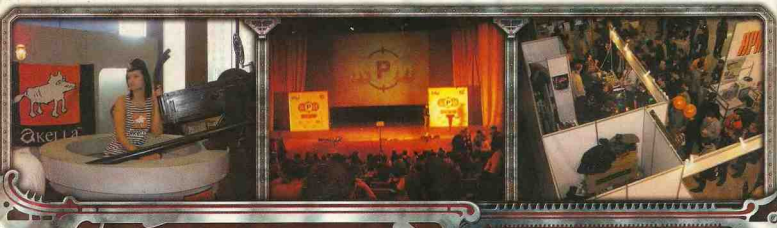
Прибыв в Москву, мы первым делом поселились в «Доме хозяина», простите, гостинице «Золотой колос», а потом, отдохнув и набравшись сил, поехали по городу. В числе местных достопримечательностей была осмотрена Лубянка, ВДНХ и кафе со странным названием «Му-Му».

И вот: утро, первое число — мы на КРИ! Первое, что бросается в глаза — очередь на регистрацию. Да, на часах половина десятого, открытие в одиннадцать, а людей — просто не протолкнуться. Хорошо, что представителей прессы регистрируют отдельно, так что стоять в очереди нам не пришлось. Получив бейджик и талоны на усиленное питание, мы решили по-быстрому осмотреть, что тут и как, потом отправиться на открытие, а после него сходиться на форумы.

На какие форумы? Ну, на MiKPortal, к примеру ☺. Шутка.

Если вы обратили внимание, прошлые конференции проходили по два дня, а в этом году на КРИ выделяли целых три. Почему? Потому что в первый день были запланированы специальные мероприятия, попасть на которые можно было только за дополнительные деньги. Это два мастер-класса, которые вели Джошуа Соьер (внук Тома Соьера) и Ричард Levelord Грей, и четыре тематических форума — по программированию, арту, геймдизайну и управлению. О форумах — что это за зверь такой и как они выглядели — мы поговорим чуть позднее, а пока коротко расскажем о мастер-классах, которые вели зубры геймдева.

Джошуа Соьер, хорошо знакомый поклонникам RPG как один из ведущих специалистов легендарной *Black Isle Studios*, посвятив свой мастер-класс проблемам разработки ролевых игр. Что, впрочем, не удивительно. Было бы странно, если бы человек, занимавшийся разработкой *Fallout* и *Icedwind Dale*, начал рассказывать о создании реалтаймных стратегий. Помимо рассказов о своем героическом прошлом потомок хулигана с Миссисипи поведаль миру об особенностях разработки консольных RPG на примере игры *Gauntlet*, над созданием которой он работает вместе с гостем прошлогодней КРИ — скандально известным Джоном Ромеро. В заключение своего рассказа Соьер коснулся доволь-



но болезненного для фанатов CRPG вопроса: какими должны были стать *Fallout 3* и *Baldur's Gate 3*, и почему они никогда не увидят свет.

Ричард Грей не зря уже много лет носит гордый ник *Levelord*. Он действительно является одним из лучших специалистов по построению уровней для 3D-шутеров. Впрочем, его послужной список говорит сам за себя: *Duke Nukem 3D*, *Blood*, *SiN*, *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*, *Half-Life: Blue Shift*, *Counter-Strike*, *Black Hawk Down: Team Sabre* — ко всем этим играм приложил руку Levelord. Рассказывал он, понятное дело, не о разведении кроликов в условиях Крайнего Севера, а об основных принципах создания игровых уровней для игр жанра 3D-action.

И Levelord, и Джошуа Соьер, бесспорно, являются мастерами своего дела. Но, увлекшись высокими технологиями, они забыли о самом главном — в совершенстве овладеть русским языком, за что и были сурово наказаны в последний день Конференции. Но, читая доклады, они еще об этом не догадывались. Мы же, посмотрев на звезд игровой индустрии и отчаявшись выникнуть в смысл сказанного, решили с толком использовать выделенное нам время и отправились на тематические форумы, проходившие параллельно с мастер-классами. Там, по крайней мере, была надежда хоть изредка услышать знакомое слово.

Как уже было сказано выше, тематические форумы проводились на КРИ впервые. Их основным отличием от лекций и мастер-классов являлось то, что форумы подразумевали живое общение, а не начитку текста приглашенным авторитетом. К сожалению, еще на стадии подготовки темы, выбранные для обсуждения, вызвали недовольство посетителей. Так, на форуме по управлению не было ни слова сказано о собственно управлении проектом. Скорее, это был клубок для менеджеров, продвигающих продукт на рынке. Председательствующие на форуме руководители таких слонов российской игровой индустрии, как «Нивал», «Акелла», «Бука», IS и «Руссобит-М», рассказали о сложности, преследующих разработчиков, которые решили создавать игры по киноценностям; постоивали на то, что разработка игр дорожает из года в год; пожурили разработчиков за то, что они всечески стараются затянуть сроки выхода продукта, упорно не желая считаться с проблемами издателей, — но ни словом не обмолвились о том, как должен действовать руководитель проекта, чтобы грамотно спланировать работы. И это при том, что люди, пришедшие на форум, неоднократно просили сменить тему и рассказать о действительно интересующих их вещах. Увы, организаторы строго придерживались выбранного плана, чем вызвали недовольство большей части публики.

На форуме по арту дело обстояло еще хуже. Там все дело свелось к обсуждению достоинств и недостатков работы в 3D Max'e и Maya, причем поклонники обеих программ разошлись настолько, что только присутствие непререкаемых авторитетов в этой области смогло остановить волну флуда.

С форумом по геймдизайну произошло примерно то же самое. Примерно минут через десять после начала стало понятно, что на первый же вопрос, «роль гейм-дизайнера в проекте», каждый из специалистов отвечает по-своему. Более того, четко сформулировать, что такой гейм-дизайнер, чем именно он должен заниматься и на основе чего проходит прием на работу, мэтры не смогли. Точнее — смогли, конечно, но очень туманно и расплывчато, времяна переходя от общения с залом к спору между собой. Нет, спорить не станем, послушать мнения мастодонтов игрового дизайна интересно и даже весело, но, как нам показалось, собравшиеся в зале разработчики рассчитывали на что-то иное. А теперь представьте себе следующее: каждый форум шел пять часов, два до обеда и три после, и на нем планировалось осветить пять вопросов. Признаемся честно, все пять часов выдержать мы не смогли и после обеда решили продолжить свое знакомство с КРИ. Форумы — это, конечно, интересно, хоть и очень сыро, но нельзя же забывать о том, что нас интересовало больше, — о новых проектах, представленных на Конференции.

Как вы уже, наверное, знаете, проекты делятся на два типа. Первые выставки на *Ярмарке Проектов*, цель которой — дать возможность молодым разработчикам показывать свои проекты издателям и журналистам. А второй тип — это проекты, выставленные

на стенде издателей или просто крутных компаний, которые могут себе позволить потратиться на нормальный стенд и не ютиться на небольшой тумбочке. Как правило, среди проектов Ярмарки большинство оказывается неизвестными, а вот на стендах издателей нам предлагают в очередной раз посмотреть на то, что мы уже видели, к примеру, в прошлом году на Ярмарке Проектов.



В общем, пораскинув мозгами, мы приняли волевое решение начать знакомство с играми, представленными на КРИ 2005, снизу, с Ярмарки. Тут нужно отметить, что, к сожалению, не всем желающим удалось принять в ней участие, ибо количество мест в гостинице «Космос» ограничено. Она, как и наше издание, не резнизовая, и есть мнение, что стоит поискать помещение побольше.

Впрочем, сейчас речь не об этом. Спустившись вниз и оглядевшись по сторонам, мы первым делом уткнулись в большой стенд *KranX Produktions*. О том, что они собирались на этой КРИ снимать документальный фильм и проводить конкурсы для разработчиков, мы писали в новостях прошлого номера. Кон-



тестов было три — для 3D-художника, программиста и гейм-дизайнера. Естественно, с рисованием и программированием у нас не очень сложилось, поэтому Кертис принял участие в конкурсе для дизайнеров. Конкурс, кстати, был довольно интересным и чем-то напоминал ассоциативный тест. За полчаса нужно придумать название игры, ее краткое описание, а потом, пользуясь только заранее заготовленными словами, описать ее фичи, графику, звук и т.д.

В общем, интересенно и необычно. Так что теперь над столом Кертиса висит «Сертификат соответствия», правда, чему он соответствует, мы пока не поняли.

А в то время, пока Кертис, в поте лица от выпитого пива, участвовал в конкурсе, Глюк решил подняться наверх и посмотреть, как обстоят дела у наших хороших друзей — компании Geelos.

Что и говорить, после заключения договора с концерном «АвтоВАЗ» компания выросла в прямом смысле этого слова. Огромный стенд, по размерам не сильно уступающий стенду фирмы IC; два плазменных экрана; модель автомобиля, сидя в которой можно было поиграть в демо-версию *Lada Racing*, в прямом смысле почувствовать на собственной шкуре все последствия резких поворотов и лихих выжимов. Все это великолепие просто не позволяло ассоциировать Geelos со скромной московской командой, впервые пришедшей в позапрошлом году на «Игроград» свою юмористическую аркаду «Страусины бега». Но, как мы с удовольствием отметили, громкий проект и улучшение благосостояния не поразили ребят звездной болезнью, как это, к сожалению, часто бывает. С разработчиками из Geelos а мы встретились как ста-

рами конкурсах и запасаются яркими впечатлениями до встречи в следующем году.

В этот раз такой вечеринкой станет *NIVAL Party* — событие, полное интриги и неразгаданных тайн. Все гости клуба «Слава» станут участниками Большой Игры, которая выявит самых лучших и удачливых и, возможно, поможет сбыться чьей-то заветной мечте!

Кроме того гостям будет предложен фуршет, музыкальная и развлекательная программы, масса дополнительных развлечений и бесподобная праздничная атмосфера!

Согласитесь, пропустить подобное было бы преступлением — и мы не пропустили. Как уже сказано, мероприятие проходило в клубе «Слава», и клуб, внешне напоминающий какой-то... клуб «Рабочего и Колхозницы» восьмидесятых годов прошлого века, нам весьма понравился. Внутри его отделали в весьма современном стиле, оснастили танцполом, сценой, бильярдом и боулингом, а также стеклянными полами. В общем, стильно. Сразу на входе всем гостям наливали то, что они предпочитали пить. Мы долго разрывались между соком, текилой и ромом — и в результате решили начать вечер с виски. Тех, кто думает, что *пати* — это обычная пьянка, спешим разочаровать. Пьянкой она была необычной, в основном за счет множества приколных конкурсов, соревнования по боулингу, живой музыки и... огромного количества полуодетых девушек. «По-у» — это значит, в трусах. Причем девушки эти не просто ходили туда-сюда, наводя нас на веселые мысли, а участвовали в одном из конкурсов. Точнее, не совсем участвовали, правильнее сказать, что геймдизайнеры демонстрировали на них свою креативность — не так, как мы подумали, а разрывая их в стиле «КРИ боди-арт». Кстати говоря, если бы нам предложили придумать символ прошедшей Конференции, то ничего лучше полуобнаженной девушки мы бы изобрести не смогли. Они в этом году были повсюду, не только на пати — но, к сожалению, формат нашего издания не позволяет посвятить вас, дорогие камрады, во все подробности и опубликовать подборку фоток, так что напрягите фантазию ☺.

Ну, а третий день выставки мы решили посвятить лекциям. Многие забывают, что КРИ (в отличие от нашего Игрограда) — это в первую очередь именно Конференция, где разработчики общаются, делятся опытом, узнают что-нибудь новое и, главное, способное помочь им в их основной специальности. Сама же демонстрация проектов и сопутствующее ей шоу — не более чем внешняя декорация. Надо сказать, что лекции оставили довольно неоднозначное ощущение. Некоторые действительно проходили на одном дыхании, повергая в шок даже тех специалистов, которые уже не один год трудятся на ниве геймдева. Когда видишь, что человек за сорок минут выполняет работу, на которую ты тратишь несколько часов, то сразу понимаешь, что нет предела совершенству. Но были и прома. Противоположные варианты, когда выступающий не мог ответить на простейший вопрос, задаваемый из зала. Вообще, следует отметить, что публика была себя раскованно, и самой интересной частью лекции было время, выделяемое на вопросы и ответы. Правда, в некоторых случаях (в основном это относится к лекциям художников и 3D-модделеров) все заканчивалось глобальным флудом. Противостояние поклонников 3D Max'a и Maya, похоже, является действительно серьезной проблемой для отечественного деvelopeмента ☹.

Впрочем, для тех, кто на подобных мероприятиях оказался впервые, думаем, лекции были очень полезны. В конце концов, даже если вы не согласны с докладчиком, послушать мнение специалиста (а лекции читали именно специалисты) все равно полезно и интересно, тем более, что всегда можно выбрать лекцию или докладчика по своему вкусу. К слову сказать, лекций в этом году было около сотни — очень хороший выбор.

Собственно говоря, именно на этом моменте мы и хотим закончить свою первую статью, посвященную КРИ 2005. Закончить — потому что МИК не резиновый, первую — потому что мы далеко не все успели вам рассказать. Три дня сложно уложить в три номера, особенно когда эти дни настолько насыщены событиями и впечатлениями.

Так что до встречи в следующем номере. На десерт мы приберем кое-что интересенькое ☺.



рые знакомые и взяли большое интервью, которое обязательно появится в одном из ближайших номеров.

По сравнению с просто-таки голливудским великолепием стенда *Lada Racing* обиталище разработчиков из *Ice-pick Lodge*, представлявших на КРИ свой психоделический проект «Мор.Утопия», выглядела по меньшей мере жутковато. Одетые в камуфляжные хламиды разработчики с лицами, закрытыми неким гибридом хирургической маски и респиратора, потрясали жуткими жравыми инструментами и приглашали всех желающих пройти обследование. Желających посмотреть на это действо было много, желающих поучаствовать — намного меньше. Глюк, неосторожно подошедший слишком близко к стенду, был захвачен злобными постапокалиптическими медиками и подвергнут внимательному обследованию. В итоге доктора обнаружили в его организме острую алкогольную недостаточность и заставили выпить пробирку коньяка. Естественно, в чисто медицинских целях.

А вечером второго дня мы поехали на *NIVAL Party*. Что это такое? Приведем цитату из пресс-релиза: «За три года проведения КРИ стала важнейшим событием в игровой отечественной индустрии. Разработчики, издатели, журналисты и геймеры со всей страны и прилегающих к ней окрестностей съезжаются в истинную «Космос», чтобы встретиться и пообщаться — о событиях в игровом мире, о перспективах, о новом опыте и разработках».

Но такое важное отраслевое событие как КРИ не может не иметь неформальной составляющей, на которой представители игрового мира встречаются со старыми и новыми знакомыми, зажимают, проявляют свои таланты в предложенных организато-

Разработчик: «МиСТ лэнд-юг»

Жанр: squad-based Strategy

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2 Гб свободного места на диске;

✓ рекомендуемые: Pentium/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 3 Гб свободного места на диске

Makbet

ALFA

ANTITERROR

На улицах Игрограда было тихо и безлюдно. Еще бы — в городе уже который день комендантский час. По улицам ездят патрули молодых агентов ДЗВР, пристально высматривающих что-то. Правда, простым жителям так никто и не объяснил причину ввода чрезвычайного положения. Были слухи — куда же без них, — когда люди, проходившие мимо штаба ДЗВР, слышали возбужденный голос, вроде бы Кертиса, от которого дрожали стекла.

Аж охладился!!! По сотням миров и вселенных гоняемся за убийцами, маньяками, тиранами и прочими охотниками уничтожить мир, а тут прямо под носом, в сердце виртуальности, прямо в Игрограде какие-то жалкие террористы пытаются нам диктовать свои условия! Ну нет, не бывать этому! Эй, Макбет, как молодому агенту, желающему пополнить ряды штатников, поручаю тебе разобраться с этим вопросом. Узнай, что это за моджахеды, что они хотят и можно ли с ними договориться. Да, и объяви по всему Игрограду о конкурсе на звание лучшего спецподразделения по борьбе с терроризмом. Только учти, нам не нужны иностранцы! Во-первых, без международного скандала тогда не обойтись, а мы не можем позволить распространяться слухам о том, что ДЗВР не способно постоять за свой город! К тому же все эти SWAT'ы, SAS'ы и GSG далеки от нашей специфики, тут нужны свои люди. Короче говоря, найди подходящих ребят — и отчет о них мне быстро на стол! Задача ясна? Выполняй.

Нужно сказать, Макбету здорово повезло — совсем недавно в Игрограде на улице squad-based тактики появилось новое здание. Куда-то агент и отправился искать команду.

Упоминание о «МиСТ лэнд-юг» у большинства геймеров не вызывает особого энтузиазма — эта российская компания известна в основном своими недоношенными и разгитными выходящими. Увы, у меня сложилось впечатление, что мало чем отличается в этом плане и новый их проект — «АЛФА: Антитеррор». Казалось бы, в пору чепчики вверх подбрасывать. Еще бы! Первая тактическая игра, посвященная не иностранному, а нашему родному спецподразделению, которое борется не с далекими вьетнамскими партизанами, а с нашими же родными моджахедами (впрочем, сами решайте, насколько они нам родные). Я ждал игру на пробу — ведь не секрет, что именно «МиСТ лэнд-юг» ведет разработку продолжения непревзойденного Jagged Alliance и, как несложно догадаться, разрабатывается он на движке «Алфы». Поэтому к установке игры я приступал со смешанным чувством — рот кривился в скептической ухмылке, глаза светились надеждой. Дальнейший ход событий оправдал оба чувства.

Хотя тактики обычно не отличаются замысловатостью сюжета, без кампании они как правило не обходятся. «АЛФА» тоже не исключение. Но как нас учит реклама, иногда лучше жевать, чем говорить. Сюжет кампании представляет собой историю боевого офицера, который в видеоролике перед каждой третьей миссией успевает рассказывать о том, как его, несчастного, теплая судьба полтора десятилетия в землях Афганистана и Чечни. Конечно, для тактики подобное отношение к сюжету вполне извинительно, но гораздо лучше было бы, если бы вместо сантиментов во флашбеках разработчики позаботились бы о том, чтобы оживить персонажей игры, создать им имидж и характер, а то гонять безликих солдатиков скорости надоедает. Конечно, подобные стремления ощущаются — видно, что парням очень хотелось сделать так, чтобы вы относились к каждому бойцу как к личности — у них есть биографии, между миссиями вы можете давать им награды и со временем повышать их в звании. Но сложного эффекта это не принесит. Я могу с легкостью взять в бой солдата, единственной целью которого будет выскочить на ближайший пригород и размазывать побольше врагов, а что его убьют на следующем ходу, неважно — у меня этого гуталина ну просто завалось.

Да, раз уж я коснулся наград и званий, стоит рассказать про начисление очков в кампании. Именно таким образом бойцам выдаются звания, награды, назначается курс спецподготовки и, естественно, покупается оружие. Последним фактом я особенно был удивлен — не знал, что в Советской Армии настолько были развиты торгово-экономические отношения ☺. Ладно бы если речь шла о десятке-другом орденов на груди солдат (которые, кстати имеют исключительно эстетический смысл) или тренингах — но покупать оружие! Очков постоянно не хватает, и поэтому вместо того чтобы играть теоретически доступными 16 бойцами, приходится обходиться силами 3–4 человек, так как снарядить всех хотя бы простыми автоматами Калашникова вылетит в копейку. Кстати, об оружии — его ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МНОГО. Для подразделения «АЛФА» доступно практически все известное мне отечественное оружие. Тут и автоматы «Абакан», АЕК, «гроза» и ВСК с винторезом, пистолет-пулеметы «вихрь», «бизон» и «тигарис». Количества ПРУ просто поражает — от старого доброго РПГ-7 до реактивного отпугивателя «шмель». Очень жалею, что разработчики не ввели ножи, хотя, помнится, анонсировали. И хотя многие обозреватели скептически



отпелся к такому разнообразию — мол, если крамер карты 200×200 метров, то зачем нам нужны три снайперские винтовки с дальностью стрельбы свыше километра? — на самом деле такое разнообразие вполне оправдано. Каждая винтовка имеет свои особенности: мощность, скорострельность, угол обзора и пр., поэтому для разных ситуаций вам понадобится разное оружие. Ну и, конечно, очень важны личные предпочтения: кому-то приятно вооружить своих солдат старин-

встречалась в Incubation и некоторых других играх, но все равно редкость в наше время. Вначале вы отдаёте своим бойцам команды — сидеть, лежать, бежать, стрелять и т.д. Команд много — практически все, что требуется от солдата. Правда, иногда у ваших спецназовцев просыпается искусственный интеллект, и они сами назначают себе приказы, но это бывает нечасто, нужно просто внимательно следить за своими подопечными. Затем, когда план действий определен, вы нажимаете волшебную кнопку «GO» и смотрите двадцатисекундный ролик, в котором ваши солдаты выполняют все поставленные перед ними задачи. Влиять на них в это время, естественно, нельзя — если вы не успели разглядеть что-то интересное, можете посмотреть ролик снова и даже в замедленном режиме.

Казалось бы, все прекрасно — отчего же завялась печаль? Да оттого что игра на самом деле недоделанная и сырая, и это чувствуется с самой первой секунды игры. Во-первых, внешний вид карты. Нет, дизайны очень даже ничего, но есть ряд нюансов, омрачающих картину. Например, подойдя к краю карты, вы увидите зияющую пропасть — уже одно это портит ощущение от игрового процесса. Но дело тут не только в эстетике. Игрока поначалу может забавлять, что умершие волею края карты солдаты зачастую падают вниз. Но граната, которая вместо того, чтобы подкатиться к ногам врага, пролетает мимо и исчезает во тьме, вас может вывести из себя. Дюбавок, многие объекты находятся не на своих местах, а летают в пространстве на краю карты. И хотя они исчезают, как только мы пытаемся к ним приблизиться, и таким образом портит исключительно пейзаж, но по моему скромному мнению, игра с такими глюками должна дорабатываться разработчиками, а не продаваться на прилавках.

Еще одной фишкой игры является отсутствие сейфов, что сразу переводит «АЛБФУ» в разряд хардкорных игр. Не всякому хватит терпения проходить по десять раз одну и ту же миссию. А придется. Миссии очень сложные, а враги очень меткие, к тому же лайфбар вашим солдатам не полагается — жизнь, она, как говорится, всего одна, поэтому тратить ее нужно с умом. Правда, вас могут ранить, что в трех случаях из пяти выводит бойца из строя — он либо теряет возможность передвигаться, что превращает его в стационарную огневую точку, либо вовсе превращает в растение, когда он даже стрелять не может. Если вы ищите баги в «АЛБФЕ: Антигер» (впрочем, обычно они находят вас сами), обратите внимание на интерфейс игры, он тоже сырой и недоделанный. Да, солдат в игре одевать очень интересно, это не менее увлекательно, чем играть в какие-нибудь симсы. Но почему после того как в десятый раз меня убивают, мне приходится снова раздвигать снаряжение каклом из 16-ти бойцов? А если они у меня все одеты одинаково, это только добавит хаотизм. Кнопки «одеть по образу и подобию» в игре нет, впрочем, и кнопки «раздеть» разработчики не придумали, то есть если вам нужно переодеть бойца (по умолчанию они комплектуются стартовым экипировочным набором), то это у вас заберет в два раза больше времени и нервов. И когда после адекватного полуметрового маршета ваши бойцы умирают на втором ходу, желание поиграть пропадает и заменяется острым душевным стремлением набить морду тому, кто придумал эту игру. Интерфейс тактической части игры приводит в не меньшее негодование: отсутствие мини-карты, камера, работающая непонятно как. Да, кстати, не вздумайте кликнуть на взвешивающую камеру за край карты — это грозит зависанием. Немалое количество проблем поджидает вас и в процессе боя. Ваши бойцы постоянно конфликтуют с окружающей их местностью. Через двухметровый забор, значит, мы перепрыгивать в тяжелом бронезилете можем, а вот через полуметровый деревянный заборчик почему-то боимся. В одной из миссий нам предлагается участвовать в охране конвоя, который в самом начале игры попадает в засаду. В скривитовой сценке нам показывают, как два из трех БТРов в конвое взрывают, но вот ролик завершается, и оставшийся БТР отказывается нам помогать и стрелять по врагам, хотя перед этим он делал это с особым вдохновением. Примеров таких «конфликтов» у нас немало. Например, я бы вам не советовал без крайней нужды заводить людей в здания, потому как стреляют солдаты оттуда с великой неохотой, а пальцы из подствольного гранатомета и кидать ручные гранаты они в этом случае просто отказываются. Если солдат среди холма находится на лестнице, а вы ему дали приказ, то на этой лестнице он будет торчать до конца игры, отказываясь подчиниться. А если сквозь стену дома (бывает и такое) просочилась лютка вашего солдата, то, поверьте моему горькому опыту, беднягу могут в эту самую лютку убить. А как вам



ми добрыми АК, а кому-то больше по душе современная «гража» с глушителем и оптическим прицелом.

Кроме основного оружия в игре есть и дополнительное — пистолеты, гранатометы и ручные гранаты, которых тоже великое множество. Из-за такого разнообразия снаряжения сборки вашего отряда могут занять немало времени. К тому же солдаты даром что все на одно лицо, будто клоны, на самом деле они имеют множество различных характеристик — слух, бесшумность, сила, подвижность и пр. Это, кстати, одна из особенностей игры, благодаря которой игрок располагает множеством вариантов прохождения одних и тех же миссий. Можно создать команду бесшумных снайперов, которые пойдут по вражескому следу и молниеносно уничтожат их, не дав опомниться, а



можно склепать команду бронелюбых гранадеров, забрасывающих врага гранатами под шквальным огнем. Вариантов хватает, и вы наверняка найдете подходящий для себя.

Вобщем, в игре множество всяких фишек, приятных и не очень. Взяв хотя бы режим игры. Он не уникален, подобная штука уже

окоп, слишком высокий для того чтобы из него стрелять, но достаточно низкий, чтобы голова стоящего в нем солдата оказалась отличной мишенью для врага? Очень расстроил АИ компьютера — он, можно сказать, никакой, враг способен победить вас исключительно численным и диспозиционным преимуществом. Многие действия врага банально заскриптованы, причем эти скрипты работают далеко не всегда гладко. Так, например, если группа противников должна бежать в определенную точку при звуке выстрела, то если мы схитрим и вместо винтовки используем гранату, никто тревогу не поднимет.

Да, еще хочу предупредить: в игре не работает комбинация клавиш **Alt+Tab**, поэтому если вы хотите играть под свою музыку, то советуем вам позаботиться об этом до начала игры. Впрочем, с мультимедийными приложениями игра конфликтует, поэтому без патча вам придется довольствоваться музыкой критична.

* * *

В общем, если бы все дело ограничивалось кампанией, то игра претендовала бы на номинацию «провал года», но разработчики оказались хитрее и заставили нас заниматься мазохизмом в изощренной форме, введя в игру сетевой режим и, что самое главное, **hot-seat**. Для неопытных геймеров нужно пояснить: **hot-seat** — это режим игры, позволяющий нескольким игрокам (в нашем случае двум) играть за одним компьютером. Несмотря на огромное количество багов и недочетов, вплоть до критических ошибок, из-за которых нас то и дело выкидывает из игры вовсе, играть против живого противника очень интересно. Компьютер со своими убогими АИ не догадывается и до десятой доли тех военных хитростей, которые может применить против вас ваш противник. Но с кем же должны воевать солдаты «Альфы» в сетевых батальных — опять с пришедшими по кампании моджахедами? Не тут-то было! Могу вас порадовать: в сетевой игре вы сможете играть за буржуазные антитеррористические группы американской SWAT, британской SAS и немецкой GSG-9. У каждого подразделения амуниция полностью соответствует реалиям. Хотя и заметю, что «Альфа» и «Вымпел» проработаны гораздо лучше и тщательнее, их арсенал гораздо обширнее, из-за чего в бою они значительно превосходят остальные стороны. Например, аналога гранаты РГО, бьющей осколками на сотню метров (по сути, на полкарты) ни у одного подразделения кроме «Альфы» и «Вымпела» нет. Но и в сетевой игре не обошлось без халтуры. Карты, на которых мы можем повоевать — это те же карты из кампании. Кроме того, что их мало, половина из них практически неиграбельна из-за слишком выгодной стартовой позиции одного из игроков. В принципе, нам удалось это отрегулировать, договорившись играть, используя только недалекобейные пистолет-пулеметы, чем открыли для себя очень увлекательный режим игры, в котором очень ярко проявились стелс-составляющая, но все-таки это искусственные ограничения, многих они могут не устроить. Но не волнуйтесь, даже при таком недостатке хороших карт те, что остаются, вполне могут обеспечить вас увлекательной игрой на недели две — игра с живым противником все-таки во много раз увлекательнее, нежели расстрел тупых ботов. Единственное, что хотелось бы посоветовать при игре **hot-seat**, — не подглядывайте за действиями соперника во время его хода, иначе вся тактика перерастает в рубилово сомнительного качества.

Что ж, вроде бы ничего не упустил... О! Чуть не забыл рассказать вам о звуке в игре. В принципе, я догадываюсь, что бойцы «Альфы» — это не благородные рыцари, поющие серенады своим врагам, но я не уверен, что добрый родитель, покупая диск с этой игрой своему чаду, готов к тому, что солдаты в игре будут поливать врага отборным матом. Кстати, мне было бы интересно, как зовут того человека, который озвучивал солдат — респект, я даже не представляла, что в русском языке существуют ТАКИЕ речевые обороты. В целом такой подход к озвучке очень даже украшает игру, но я бы не рискнул продавать ее в таком виде без предупреждения на коробке. Вот теперь точно все, можно подводить итоги.

* * *

Когда игра только анонсировалась, люди сразу разделились на две группы: те, кто ждали очередного подвоха от «МиСТ лэнд-юг», и те, кто верили в появление на свет новой хорошей тактики. И что самое интересное, правы оказались те и другие. «МиСТ лэнд-юг» оправдала свою славу команды, выдающей на-гора сырые про-

екты и зарабатывающей на этом свои деньги. Но для тех, кто ждал играбельной, реалистичной тактики, тоже не все потеряно. Да, кампания провальная, но эту игру стоит купить просто ради сетевого режима, он здорово играбелен, хотя и всплывает на ум: «Ежики плакали, кололись, но продолжали заниматься любовью». И еще, когда я писал статью, я ориентировался прежде всего на ту версию иг-



ры, которую можно купить у нас на прилавках, но уже сейчас на официальном сайте игры появилось два патча общим весом около 30 Мб, которые устраняют львиную долю недочетов и дополняют игру (так, например, во втором патче появилась мини-карта). Так что если вы все-таки решились приобрести игру, постарайтесь найти эти патчи, и вы избавите себя от лишней головной боли.

* * *

Кертис был взбешен. Здание ДЗВР было огорожено какими-то людьми в масках, из окна его личного кабинета валил дым, и все круто говорили о теракте. А в это время кадет Макбет прокрадывался в архив и положил отчет о



спецподразделению «Альфа» в стопку документов, направляющихся к Кертису для рассмотрения. И незаметно выскользнула, вытаскивая из штанов дымовую шашку. Думалось простое: «Ума не приложу, как бы мне удалось сдать отчет с опозданием на неделю и остаться в живых. Хорошо, что эти из «Альфы» душевными ребятами оказались. Надо бы их пивом, что ли, угостить».

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf
werewolf_31@mail.rucolin mcrae rally
2005™

Разработчик/издатель: Codemasters

Жанр: автосимулятор

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1000, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео;✓ рекомендуемые: P 4-2.5, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Порой так хочется предаться бродяжничеству, впадая в старческий маразм ☹... Хочется вспомнить былые времена, когда игр было мало, выходили они редко, или к нам на Украину очень долго, а потом чуть ли не буквально заезжались до дыр... Когда каждый релиз был как праздник, каждый анонс как чудо... Когда дрожали от волнения руками несли домой дискеты и первые CD-ROM'ы. Изучая скучные аннотации на их палитурке едва ли не на память, предвкушая нечто! А потом еще пару раз повторно прочитанные во время установки. Те времена ушли, порой кажется, что их и не было, однако старые и потертые сюдики и еще более древние флэпы напоминают нам о тех временах.

Кстати, я люблю старые игры еще и за то, что они для сознания становятся аэдой машинной времени, перенося в те времена, когда компьютер/консоль были чем-то чуть не богоподобным ☹. Убогая VGA- или XGA-графика не казалась ущербной, являя собой вершину творческой и технической мысли... Геймплей в самых простых аркадах был утарный, таким же он был и в серьезных РПГ... У некоторых моих знакомцев дома до сих пор стоят двойки-тройки. Для старых игр. И иногда, запустив какой-нибудь раритет от игровой индустрии, начинаешь понимать их главный секрет: те игры заставляли работать наше воображение. Причем, на полную катушку! Давно известно, что не графика важна, главное — атмосфера и геймплей; так вот, важно и наше воображение. Я люблю приводить в подобных случаях пример: в конце сороковых годов прошлого века в Голливуде сняли фильм ужасов категории «В». У него был настолько маленький бюджет, что его не хватило даже на резиновые куклы монстров. Но голы на выдумки хитра: решено было вырезать силуэты монстров из картона и показывать лишь их тени, проскальзывающие и крадущиеся, но никогда не являющиеся взгляду зрителя во всей их неказистой красе. В результате нагнеталась такая обстановка, и становилось так страшно, что фильм сорвал все возможные кассы и стал классикой. А режиссеры и по сей день пользуются этим приемом... Все потому, что воображение каждому зрителю рисовало нечто самое страшное для него... Так и в старых играх — они позволяли нашему воображению рисовать самое интересное и захватывающее.

Но развитие пошло не вглубь, а вширь... В сторону графического совершенства и технических изысканных наворотов. Плохо это или хорошо — время рассудит. Я все к тому, что прогресс лишил нас естественного удовольствия, подсунив искусственное. Что ж, не привыкать.

Плавню перейдем к предмету нашего сегодняшнего разговора... У меня лично отношение к сериалу Colin McRae особое. Естественно, играл и прошел все части, первую даже на PS-1 прошел ☹. И обзоры, соответственно, писал обо всех «МакРеях» со второго начиная. Интересное это дело — такое впечатление, будто на твоих глазах подрастает ребенок. Тем более это злит применен к серии, ибо она развивается, но характерные присущие ей черты и фишки остаются, в то же время, развиваясь, дополняясь. Разработчики создают нечто грандиозное, каждый год предоставляя на суд общественности свои разработки. Это чем-то напоминает серию FIFA, NHL, NBA от Electronic Art, но совсем не то! Что же — присаживать геймера на иглу мыльной оперы не очень честно со стороны разработчика/публишера, но тенденции нашего поразного в бизнесе общества именно таковы. Именно сериал приносит наибольшую финансовую выгоду. Как на ТВ, в кинематографе и литературе, так и в игровом мире. Который является, по сути, синтезом всех этих искусств.

Честно говоря, каждый раз, когда я беру в руки компакт с сиквелом игры, предыдущая часть которой вышла менее года назад, меня всегда терзают смутные опасения — а не придется ли играть в игру «найди 10 отличий»?

Ну что же, лучше один раз увидеть... свято чти это простое правило, инсталлируем, запускаем и начинаем заветный поиск.

Мдя... все-таки «Колин МакРей» — это целый пласт в жанре раллийных симуляторов... даже банальное главное меню исполнено в «родовом стиле» и сразу настраивает на соответствующий раллийный лад. Счастливые обладатели «баранок» при виде макреевского меню рефлекторно хватаются за них ☹.

Что же интересного с игровыми режимами? Общая тенденция к упрощению игры просматриваться начинает уже здесь... Радует то, что их стало больше, в сравнении с четвертой реинкарнацией. Появился типично аркадный режим карьеры. Очень похож на тот, который был во втором V-Rally, если кто помнит такую игру. Знай проходи себе потихонечку, точнее, проезжай побыстрее ☹. Открывай машины, все лучше и быстрее, трассы и чемпионаты — все сложнее и т.д. Короче, старый как мир процесс. Как водится, начинается все со скромной машинки — в пятом «МакРее» эту роль играет «заряженный» VW Polo. По мере продвижения открываются машины, трассы и режимы становятся доступными в пробных заездах. Можно и по локалке соревноваться, и по Интернету. Максимальное количество игроков — 8 человек.

Всем любимый основной режим игры остался на месте. Чемпионат, который мы будем проходить за «летучего шотландца» — Коллина МакРей. Собственно, здесь ничего особенного, но все же расскажем поподробнее, как того требуют традиции ☹. Сначала мы выбираем авто, на котором будем проходить чемпионат WRC. Пред наши ясные



появляются Subaru Impreza WRX, Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer, Ford Focus и Peugeot 206. И поехали! Лично я остановил свой выбор в этой части на Mitsubishi Lancer. Был неприятно удивлен отсутствием нового раллийного болида от Peugeot на базе 307 модели — в WRC она уже ездит по полной программе. Вместо нее в наличии старушка 206.

Система настроек перед заездами осталась прежней. Каждые два заезда мы оказываемся в гараже, где можем отрегулировать тормозное усилие, клиренс, жесткость подвески, передаточное число и т.д. Также нам дают 60 минут на то, чтобы подремонтировать или заменить поврежденные узлы и агрегаты машины. Остался очень любимый мною режим межэтапного тестирования. Во время переезда из одной страны в другую, на следующие Гран-при, у вас есть возможность заработать апгрейженную коробку передач, двигатель, выпускной тракт, подвеску, резину и т.д. Причем, этот режим хоть и носит эпизодический характер, но весьма интересен и увлекателен. А машина со всеми установленными апгрейдами значительно выигрывает у базовой модели!

Разработчикам явно не дают покоя масштабы серии NFS. Это я, если вы не догадались, об автопарке. Машин очень много — 34!!! Беспрецедентное для раллийного симулятора количество! Перечислять их — неблагоприятное занятие; скажу лишь, что они разбиты на несколько классов. 4WD — сюда попадают все машины из категории WRC; 2WD — малышки с объемом движка 1.6; Super 2WD — привет из прошлого ☺; особо порадовали джипы 4x4 ☺ — даже интересно на них ездить, слишком быстрые и мощные. Ну и про группу «B» не забыли. Машины этого класса — моя слабость — сверхмощные звери 80-х. Плюс к этому 4 машины в категории классика и четыре в спецкатегории. Выбор более чем широкий!

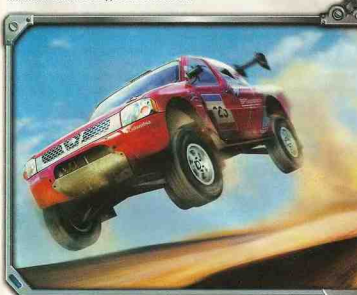
Единственное что, пожалуй, следует поругать в сиквеле знаменитой игры — это физику! Она, конечно, не скатилась до уровня полной аркады, но тем не менее что то прогибает в датском королевстве! Например, не так явно чувствуется смена дорожного покрытия под колесами машины, да и само авто не так явно реагирует на это. В то же время визуально отображается ярче и сочнее. Не пугайтесь — «Колин МакРей» не стал аркадой! Просто немного упростились. Хотя хотелось бы, чтобы под стать графике, зрелищности и звуку возрос и реализм происходящего на экране... но это досужие размышления автора. Хотя они и совпадают с мнением большинства читателей ☺.

Отдельно хотелось бы сказать о звуке и озвучки авто в частности. Я никак не могу понять, как Codemasters с каждой новой частью игры умудряются поднять звук на еще более высокую планку, хотя, казалось бы, идеал уже был достигнут! У каждого авто свой индивидуальный рев, и он абсолютно узнаваемый! Причем совершенно четко работает озвучка при смене поверхности, по которой движется машина. Великолепны шумы и звуки окружающего мира. Музыки в игре нет, она не нужна во время гонки, только в меню...

Визуализация машин выше всяческих похвал! Можно долго и упорно рассматривать блестящие поверхности, отражения на них. Во время езды так и хочется повернуть камерой, дабы рассмотреть авто со всех сторон, в разнообразных крупностях. Порой мне так и хотелось подсчитать количество винтиков, удерживающих тормозные диски ☺! Да и вообще машины выглядят завораживающее красиво... особенно на старте — пока они не побитые и не испачканные ☺. Повреждения реализованы изумительно. Дошло до того, что можно подцарапать краску, как сбоку на крыльях или дверях, так и на капоте или багажнике, причем размер царапины будет напрямую зависеть от силы удара и его угла! Но вот с поломками немного переборщили. Машину можно разнести на кусочки, разуть (оставив один диск), отчего она будет глохнуть каждые 100 метров, крутиться волчком, но с горем пополам продвигаться к финишу ☺. Хотя в реальности она бы давно застыла на месте...

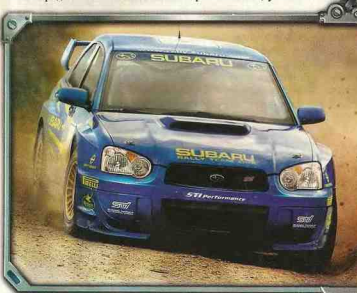
Графика — вообще конек пятого «МакРей». Благо, мой RADEON 9550 вылезал из картинки много! И зрелище, скажу я вам, захватывающее! Например, самые неприятные и тяжелые гонки с точки зрения вождения — это дождевые заезды. Но когда ты смотришь на ливень сквозь лобовое стекло, на котором дворники разгоняют струи воды — это невероятно красиво. Или наблюдать, как при свете фар ваше авто несется под 150 км/ч по залитому водой асфальту, раз-

рыгивая вокруг себя воду на несколько метров вокруг... И оставляя за собой пенную дорожку, будто моторная лодка... Замечательно реализованы горы, пустыни, леса, городки, поля и т.д. Все, что можно сказать о графике в гейме — все будет обязательно снабжено эпитетом «замечательно», «великолепно», «прекрасно» и т.д. Даже убогие и плоские зрители, стоящие вдоль трассы, не смазывают этого впечатления. Как-то не до таких мелочей.



К слову, о трассах — они разбросаны по всем уголкам мира. Нелегкая занесет нас в Англию, США, Швецию, Испанию, Грецию, Финляндию, Германию, Австралию и Японию. Все страны узнаваемы и аутентичны. Дизайн трасс заслуживает отдельных похвал. У меня часто складывалось такое впечатление, что разработчики делали карты и вообще дизайн трасс, руководясь записями бортовых камер машин, реально катающихся в WRC...

Выводы. Я буду традиционно краток в этой части статьи ☺. В результате недолгих родовых мук Codemasters мы получили более чем достойную игру. Не позорящей свой славный, истинный королевский род. Но как и положено монаршим особам, у нашего



тоже небольшие странности — как-то не очень хорошо проработана физика! На все остальное нареканий нет, наоборот, лишь восхищения. Будем надеяться, что к 2006 году мы получим не менее достойного наследника. Прошу любить и жаловать — король симуляторов ралли Его Величество Colin McRae Rally 2005! Для тех, кто в танке ☺ — бегом покупать/доставать и играть!

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa
bariton@poisk.lg.ua

ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ

НАСЛЕДИЕ НЕКРОМАНСЕРА

Усталый рыцарь шатал по лесной дорожке, пощипывая мечом. Война с орками закончилась, и молодой офицер возвращался домой, надеясь на тихую и спокойную жизнь в провинциальном городке. Естественно, благодарный воин и представить себе не мог, что его ожидает в дальнейшем. А на самом деле его приключения только начинались...

Но очень краткая историческая справка

Так, году этак в 1998 компания «Нивал» выпустила первую часть стратегико-ролевого сериала «Аллоды». Называлась она «Аллоды: Печать Тайны». Игра не приобрела суперпопулярности, но прочно обосновалась на компах настоящих ценителей, да и простых геймеров. «Нивал» не захотел упускать свой шанс и в следующем же году выпустила продолжение, назвав его «Аллоды: Повелитель Душ». Во второй части игры были исправлены практически все недоработки первой, улучшен баланс, но общая концепция игры осталась прежней — полустратегия-полуролевка, разделенная на миссии, причем, порядок выполнения миссий определялся игроком. В общем, продолжение сохранило все плюсы первой части и избавилось от многих минусов. «Повелитель Душ» был признан одной из лучших игр 1999 года. Доказательством ценности этого проекта может быть уже то, что очень многие люди до сих пор запускают «Аллоды» для игры по мультиплееру (кто не верит — просим на <http://www.allods.net>), причем хет «Аллодов» до сих пор набит под завязку.

Следующей игрой серии были «Проклятые Земли». ПЗ — проект крайне неоднозначный: в отличие от первых двух частей сериала, у «Проклятых Земель» не было простых поклонников или недоброжелателей. «Нивал» ушел в крайности. Половина игроков чуть не сошла с ума от восторга (в их числе и ваш покорный слуга), другая половина начала орать: «Отстой!» и выкидывать диски в окно (в их числе вечный конкурент вашего покорного слуги — AntDroid). Была переделана сама концепция игры (именно поэтому проект не стал называться «Аллоды 3: Возрождение», как планировалось изначально): добавили стелс-миссии, изменили боевую систему, подвинули баланс в пользу воинов, добавили конструкторы предметов, изменили идею кожаных и кристаллических доспехов (кристаллические доспехи стали именно кристаллическими, а не из доводито-зеленого металла)... В общем, неудивительно, что многие фанаты «Аллодов» отнервничали от «Проклятых Земель», но неудивительно и то, что многие люди повернулись к «Аллодам» именно благодаря «Проклятым Землям».

В настоящий момент ждем выхода аж двух фанатских аддонов — «Проклятые Земли: Весна на Дикиграде» (<http://www.allods.net>), которую еще называют «народным аддоном», и «Аллоды 2.5: Сага о Тайне» (<http://vamp.allods.net/>).

Разработчик/Издатель: N. Game Studios (<http://legendsofallods.bip.ru>)

Системные требования: Windows 98/2000/Me/XP, Direct X 8.0, Dungeon Siege 1.10.0.1460, P 2 (Celeron) 350, 128 Мб ОЗУ, 1 Гб свободного места на диске, 3D-ускоритель АР 16 Мб ОЗУ, 8-скоростной CD-ROM, звуковая карта, 33600 модем (для сетевой игры)

Этот год ознаменовался выходом нового фанатского аддона к «Аллодам» и одновременно мода к Dungeon Siege. Встречайте — «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера»!

Первый взгляд

Так, что мы имеем на старте? Мы видим парня с коротким бронзовым мечом (ноstarsлия...) в руке. Парень сует на то, что он заблудился в лесу, послушав торговцев, которые посоветовали ему «срезать» путь. Парня зовут Ранго Третий (из древнего, но обедневшего рыцарского рода), возвращается он с войны, надеясь попасть в свой родной город Торквилл. Война с орками закончилась грандиозным мордобоем под Реднессоном, в котором войска орков были разбиты армией короля Илмева (ба, какие люди!), причем победа была вынуждена с третьей попытки ☹. Вот такая вот завязка сюжета.

Как видите, в самой завязке ничего странного и необычного нет, но будьте спокойны — полностью сюжет вам не откроют, даже когда вы пройдете игру. Заводи, чтобы потом не отыскиваться, скажу вам сразу — в этой игре вы встретите аж двоих старых знакомых и пройдете кучу знакомых мест, включая старый добрый (пускаю слезу) Пипат. И еще скажу сразу — концовка в игре несколько скромная, так что есть все основания требовать от разработчиков продолжения «Легенд». Ну, на этом хватит, потому что если я буду писать про сюжет дальше — не сдержусь и начну пересказывать, а это не есть хорошо для статьи (хотя, между прочим, является показателем высокого качества сюжета). Значит, забываем на сюжет и переходим к следующей вехе доклада.

Графика

Движок и графика в игре, естественно, взяты от Dungeon Siege. Но есть и некоторые отличия. Например, хотя бы то, что «Легенды Аллодов» не поддерживают никакие разрешения, кроме 800х600 (теоретически не поддерживают, да и в настройках не включили, но если покопаться в исполняемых файлах DS (dsvideo config.exe), можно и проставить... — Прим. автора), что отрицательно сказывается на общей прорисовке. Благодаря «великолепному» движку DS игрок рискует заблудиться даже на хуторе из трех домов, о больших городах вроде Каарга и Торквилла я вообще молчу. Но не все так плохо в этом мире. Разработчики упирались довольно неплохо (см. скрины) перевести в полное 3D все предметы и доспехи, отменно знакомые нам по первой и второй части «Аллодов». Хотя разнообразных глюков вроде перчаток, бляхующихся рядом с рукой, в Легендах предостаточно, прорисовка создает довольно приятное впечатление. Заметно пове-



сделки автора переделанные в 3D и подогнанные под движок DS бели и тролли ☹, а вот с моделями скелетов и зомби N. Games скалтурила — попросту говоря, они оставили старые, DS'овские модели, внесла только косметические изменения. Блоков движка тоже в игре довольно много; например, в подземельях постоянно появляются стены там, где их нет, а на поверхности вполне реально пройти через некоторые преграды. Но ни один из этих глюков не критичен, а в основном все реализовано неплохо. Метеоритный топор — это метеоритный топор, и его не спутаешь с мифриальным молотом. Эльфийскую мифриальную кольчугу уже на глаз очень просто отличить от мифриального пластинчатого доспеха, и уж белку вы точно с волком не спутаете ☹. Так что кроме мелких недоработок графика не просто достойна уважения, а прямо-таки великолетна. А самым прямым образом с графикой связана...

Озвучка

Озвучка в игре была использована абсолютно та же, что и в «Аллодах» и «Проклятых Землях». Фразы главного героя — это фразы Зака, причем абсолютно те же, абсолютно в таких же ситуациях. Неприятный баг (а может, просто недоработка?) состоит в том, что эти фразы использует не только Раго, но и ВСЕ члены команды. Этот момент оставил у меня неприятный осадок.

Абсолютно зря разработчики оставили в игре вскрики героев. При боевой системе DS цели достигает почти каждый удар, так что в наущниках/колонках будет стоять сплошной вой. Но это я опять-таки придираюсь ☹.

Во всем остальном озвучка ничем не отличается от озвучки первых и вторых «Аллодов», так что тут, в принципе, и рассказывать-то не о чем. Кроме того, что выдавала я, все просто отлично. А следующий аспект, очень важный для прохождения, это...

Баланс

От. Все остальное время я придирался, тыкая пальцем в мелкие недоработки в общем-то хороших вещей, а сейчас я буду ругаться нехорошими словами. Видите то слово, которое я написал в заголовке? Зачеркните его, потом возьмите в рамочку и опять зачеркните, потом замажьте толстым слоем чернил и заклейте шпирх-корректором. В «Легендах Аллодов» на такую полезную вещь, как баланс нет даже намека. Уважаемые дементы «Аллодов», вы в курсе, что доспех из толстой кожи защищает лучше бронзового пластинчатого доспеха? Вы в курсе, что мифриальная кираса на несколько порядков лучше адамантиновой, а адамантиновая кольчуга гораздо лучше и того и другого? Вы в курсе, что в «Легендах» осталась старая DS'овская система ограничений на доспехи и оружие (та самая, которая «чтобы одеть этот предмет, требуется 27 силы»)? Вы в курсе, что если вы не злобный мянчин, то к концу игры вы не сможете одеть даже мифриальную кирасу, потому что у вас будет максимум 30–35 силы вместо нужных 36? И наконец, вы в курсе, что монстры делятся на два вида: те, которых мы убиваем с одного удара, и те, которые нас убивают с одного удара? Вполне логично, что ни на тех, ни на других аксмы мы не заработаем никогда. Как только мы встретим противника, превосходящего нас по силе, мы будем УБЕГАТЬ так быстро, как только сможем. Потому что другого выхода нет. В самом начале игры (в начале значит В НАЧАЛЕ — как только мы найдем «Новая Игра») нас встретят три белки. Так вот, белок мы будем долго и нудно выманивать по одной на безопасное расстояние, там биты, пока не останется совсем мало жизни, потом убегаем и лечимся, а потом повторяем вышеописанную процедуру, пока не перебьем всех. Нравится? Нет, ну я преувеличиваю — таких моментов в игре не так уж много, но они очень напрягают. Очень большое раздражение вызывают «ню-ню-ансы» вроде того, что короткий железный меч круче стального кледа (молота). Это связано опять-таки с DS'овской системой, в которой оружие друг от друга отличается только скоростью удара и уроном. Скоростей аж две — очень быстрая и просто быстрая, а вот с уроном у N. Games вышел полный кошмар. Скорее всего, парни просто запугались, прописывая урон разным видам оружия, но нам-то от этого не легче. Таких косяков в «Легендах» товарный состав и 500 маленьких тележек. Железные пластинчатые перчатки требуют больше силы и защищают гораздо лучше, чем точно такие же, но стальные. Стали вы во всей игре увидите раздвигать и обчесать, равно как и кристалла.

Статы растут со скоростью 100 единиц в тысячелетие, так что, как я уже говорил, когда все наемники и враги будут щеголять в кристаллических и хадаганских доспехах, мы будем уныло тащиться в бронзе и адаманте. Как ни странно, но именно бронза и адамантин составляют «нищий класс» — это самые худшие доспехи «Легенд», хотя и требуют они меньше всего силы. Кстате, вы думаете, что самый худший материал — это кристалл? А вот и ошибаетесь. Лучшие доспехи в игре — не кристаллические, а загадочные Хадаганские. Но в принципе вам будет все равно, ибо если вы прокачаетесь до того, что сможете напаять на себя метеорит — считайте себя заслуженными героями аллодов. Когда я закончил игру (она довольно короткая, кстате), я плакал крокодиальными слезами. Закончил я ее в кожаных ботинках и адамантиновой кольчуге, в то время как Темные Джунги (очень мощные враги, кстате) гнались за мной ☹ в кристалле и хадаганской стали. Кстате, большинство врагов можно просто обогнать. Когда вы уйдете на достаточное расстояние, они перестанут вас преследовать. Доходит до комично-



го. Представьте себе ситуацию: гонится за мной трое зомби. Я отбегаю метров на 50, останавливаюсь и начинаю лечиться. Зомби подходят ко мне вплотную... Разворачиваются и идут обратно. Каково, а? Нет, ну вообще-то оптимисты вроде меня могут ждать патчей, исправляющих баланс, но нормальные люди могут и не ждать — все равно вряд ли дождемся. Плаваться кислотой по поводу баланса можно было бы еще долго, но журнала таки не резиновый, поэтому переходю сразу к выводу.

Неожиданный плюс игре и вывод

Так, подведем итоги. В игре неплохая графика и озвучка, отличный сюжет, динамично развивающийся по ходу дела. Но огромный минус игры — это баланс, который убивает большую часть интереса к игре.

И знаете, как ни странно ☹ количество плюсов все-таки перевешивает количество минусов. Потому что это ТЕ САМЫЕ «Аллоды». Потому что в этой игре мы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО возвращаемся в старый добрый мир островов в астрале, в мир вечной войны двух Империй, в мир Великих Магов, эльфов и Джунгов. Так что это неофициальный плюс, который переводит минус баланса в ноль ☹.

Итак, вердикт. Если вам под силу скачать 180 метров а потом еще и найти английскую версию *Dungeon Siege II.1460* или *Legends of Arlana* — качайте и играйте. Если вы поклонник серии «Аллодов», но вам не под силу скачать 180 метров — пойдите к тому, кому под силу скачать 180 метров, там скачайте и играйте ☹. А вот если вы не поклонник серии «Аллодов» — можете в принципе и не играть ☹. Это не злит, разработчики сделали меньше, чем могли бы сделать... Но все-таки больше, чем могли бы не сделать ☹. Так что можно сделать неоднозначный, но все-таки вывод. Игра удалась.

Shrike



БАНДА КОРВИНО

Разработчик: Alcahofa Soft

Издатель: Zeta Games

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ,

16 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Аумаю, нашим читателям известна нелегкая доля рисованных квестов. Действительно, попытавшись вспомнить последний достойный продукт этого жанра, я смог воскресить в памяти только «Тень ворона», да еще разве что «Братья Пилоты: Олимпиада». С некоторой натяжкой к ним можно приплести и «ПиВиЧ». Но что грустно, так это то, что тенденции к ухудшению рисованных квестов усиливаются. Причем если брать во внимание то, что большинство таких игр выпускается на территории СНГ, то ухудшаются именно они. За примерами далеко ходить не надо. «Белое солнце пустыни», «ДМБ», «Братья Пилоты 3D», «ЯТ: Flashback», да и многие другие. Люди, внимательно читающие наш журнал, заметят, что я перечисляю в основном игры, выходящие в последние время, что только подчеркивает все ту же грустную тенденцию. Но игра, обзором которой я сейчас займусь, это творение отнюдь не отечественных авторов. Компания **Alcahofa Soft** расположена в далекой Испании и, может, хоть они окажутся способными немного оживить потухнувший умирающий жанр.

Как оказалось, «Агенты 008» — проект по мотивам довольно популярных (по крайней мере, в Испании) комиксов Франсиско Ибаньеса (Francisco Ibanez). С детства писатель, очевидно, мечтал о карьере Агента 007, но что-то у него с этим не сложилось, и Джеймсом Бондом стал Пирс Броснан. И поэтому, наверное, все-таки немного обидевшись на Голливуд, через некоторое время Франсиско придумал двух самых секретных сотрудников наисекретнейшего агентства ВРУ. Что такое ВРУ? Нет, брат, это не жулики. ВРУ — это секретное агентство, специализирующееся на распутывании самых сложных дел и поимках самых неуловимых преступников (типа Неуловимого Джо, который на фиг никому не нужен). Правда, после одного случая ВРУ пришлось на время свернуть свою деятельность. Тогда агенты ВРУ пытались тайно проникнуть на борт «Титаника», используя подводную лодку, замаскированную под айсберг, чтобы вернуть похищенные недобросовестными судостроителями шлюпки законному владельцу (мде... похоже, что г-ну Ибаньесу и Ди Каприо чем-то не угодил).

На основе тех самых комиксов был создан мультимедийный сериал, а в 2003 году вышел еще и художественный фильм, который стал в Испании чуть ли не абсолютным рекордсменом по кассовым сборам.

Хоть игра и основана на комиксах, сюжет ее отнюдь не блещет оригинальностью. Посудите сами. В процессе игры вам придется: а) разминировать четыре бомбы, заложенные членами банды Корвино на огромном испанском стадионе, где проходит мировой чемпионат по футболу и б) выследить самого главаря шайки, Вито Корвино. Веселая прогулка по Риму сопровождается выполнением особого поручения для одного давнишнего недруга Вито, разоблачением подпольного винодела и, собственно, поимкой предводителя банды. Вот, в принципе, и все. Оригинально, аж жуть.

Сам игровой процесс основан на управлении двумя персонажами. Примером тому может служить вся серия «ПиВиЧ» или «Братья Пило-

ты». Геймеры со стажем наверняка вспомнят еще и легендарных Sam & Max Hit the Road и Goblins. Но чем от вышеперечисленных отличается «Банда Корвино», так это тем, что теперь героям не обязательно находиться на одной локации. Один из них вполне может гонять на чердаке голубей, в то время как второй будет ловить в подвале крыс. При этом, как и в «Петьке», присутствует разделение труда — один брезгует выполнять работу второго.

Активных точек на экране, к сожалению, немного. Причем взаимодействие с объектами осуществляется всего двумя способами: по левому щелчку мыши на предмет просто посмотрят, а по правому — что-нибудь с ним сотворят. Курсор не меняет свой вид ни в одной ситуации и представляет собой обычный крестик. Ну, по крайней мере, хоть ключевые точки подписываются, а то совсем бы туто было. Большинство загалок в игре заключается в бетонте за определенными наборами из четырех предметов (наклейки для приготовления коктейля, части бомбы и т.д.). Некоторые из них даже обладают некоторой логикой, хотя порой попадают и такие, что хоть стой, хоть падай.

Зато агенты не в меру любят почесать языком. Особенно это заметно в разговорах с NPC — вступительная беседа напарников с Бакте-рио, в которой они всего лишь узнают, что на стадионе спрятано четыре бомбы, длится приблизительно минут десять. Иногда реплики даже вызываются принужденную улыбку, за что нужно сказать спасибо переводчикам из **Snowball**, успешно донесшим до русскоговорящих игроков смысл испанских шуток. Всего к озвучке было привлечено 18 профессиональных актеров (список которых можно увидеть в мануале), что, в общем-то, не типично для российских локализаций. Конечно, большая часть диалогов принадлежит агентам — Мортделю и Филемону, но все-таки обилие голосов идет игре только на пользу.

А еще в «Банде Корвино» есть мультиплеер, что довольно редко встречается в играх такого жанра. Как его привязать к понятию «адвенчура»? Без проблем. Каждый из игроков берет под свое управление одного из агентов, и расследование начинается. А поскольку большинство задач можно решить и первым, и вторым героем, сыгнанным остается лишь общаться в чат-окне (клавиша TAB). За сетевой игры понадобится знание IP второго компьютера. Кстати, играть можно как по сети, так и по Интернету. Я данный режим не тестировал, но разработчики уверяют, что модела на 36к будет достаточно.

Что же касается графики, то выполнена она в классическом 2D-стиле образца 1997 года. Хотя чего еще ожидать от рисованного «квеста», основанного на популярном комиксе? Музыка же после себя вообще никаких воспоминаний не оставляет. Об озвучке я уже говорил.

Что осталось сказать в заключение, так это то, что ничего особо нового и оригинального игра не несет. Поэтому играть в нее стоит лишь в том случае, если вы законченный квестоман и не можете пропустить ни одного квеста. Всем остальным, в принципе, можно обратиться на игру внимание, если они располагают ну совсем лишними деньгами и временем.



Разработчик: Creature Labs.

Издатель: «Руссобит-М»

Системные требования: Р 2-300 МГц.

32 Мб ОЗУ, 8 Мб видео (желательно —

64 Мб ОЗУ, 16 Мб видео), 600 Мб жест-

кого диска

pantera sls

3 creatures

ЖИЗНЬ В КОСМОСЕ

ДЗВР лежал в руинах. После всего, что он претерпел, ему не хватало свежей крови. Нет, оставшиеся при нем агенты не требовали кровавых жертвоприношений, не брали взятки с больницы и даже не мучили бедных вампиров. ДЗВР не хватало молодых агентов — большинство из них покинули его, так и не успев пройти стадию «кадет». Не в лучшем состоянии был Игроград — новые здания возводились часто, но до приемки дело доходило все реже — не позволяло качество материала и работы. И тогда строительные компании Игрового Мира, чтобы поддержать прогрессивные традиции и спровоцировать наплыв туристов, решили выдавать старые, полуразрушенные здания за новые. Естественно, обойтись без капиталовложений в подобном деле невозможно — реставрировать обычно дороже выходит, чем строить новое. GameWare Development вскоре стала одной из крупнейших компаний, когда-либо реставрировавших здания. Ни полиция, ни ДЗВР не могли соорудить, откуда у этой компании взялись средства, чтобы так быстро восстановить полуразрушенное строение на окраинах Игрограда — Центральный инкубатор им. Васи Васечкина. Тем не менее чуть не каждую неделю в новостях передавали сводки о планах GameWare расширить свои владения. Последним их достижением стали две пристройки к снискавшему немалую популярность зданию Creatures.

Прием объекта был назначен на начало мая, но сорвался в связи с отсутствием агента, желающего отправиться на «ферму», как за глаза называли это здание в городе. В конце концов, обильные просьбы администрации Creatures и письменные жалобы в игроградскую мэрию сделали свое дело — «счастливчик», которому суждено было принимать детенышей GameWare, был найден...

Запись черного ящика

Сегодня я получила свое первое настоящее задание от ДЗВР. Страшно было, конечно, но не так, как многим моим предшественникам: все-таки расхлябанность — иногда не такая уж и плохая вещь на государственной службе. Стоило мне выйти из здания родного Департамента, как тут же все знания вылетели из головы, пришлось искать конспект. Мне повезло, что я не всегда сплю на занятиях, даже кое-что записываю. Оказался в моей тетрадке и конспект о Creatures, точнее — о его прародителе, ЦИ им. Васи Васечкина.

Тема: Creatures.

1996 год — завершение многолетнего проекта по созданию развивающей игры для детей с участием неизвестной формы живности. В Игрограде норки (эти самые зверьки) не обнаружены, считается никогда не существовавшим, то есть мифологическим животным. Инкубатор был построен компанией Millennium Interactive Ltd. — согласно заверениям ее ученых, здание должно было стать одним из самых прибыльных и имело все шансы на расширение проекта. Пользовался значительной популярностью у туристов, тем не менее, пережив свою популярность, исчез под туром промышленных гигантов Игрограда. О дальнейшей судьбе норки ничего не известно.

Информация исчерпывающая, но не для агента, а скорее для ученого. Мне же требовалось какое-нибудь оружие, ибо я предчув-

ствовала, что добром посещение «террариума» с неизвестной формой жизни (по крайней мере неизвестной мне!) не кончится. Тем не менее, медлить не приходилось: пока я тут стою, листая тетрадки, в вентиляциях уже, наверное, проснулось это чудовище. Может, кто-то и чувствует себя геннальным агентом, которому все нипочем, но я, во-первых, новичок, а во-вторых — жуткая трусиха, когда дело до того доходит. И вот, спасаясь от одной опасности, я потянулась к другой.

Игроградский Вестник.

Выдержки из интервью с учеными из ЦИ.

Недавно стало известно о продолжении разработок в ЦИ им. Васечкина, где вывели совершенно новую породу домашних животных. Как рассказывали нам ученые, содержат такого любимца у себя дома сможет не только взрослый, но и практически каждый ребенок, что приведет к уменьшению популярности собак и кошек.

Мы разрабатывали набор базовых биологических компонентов, и любое живое существо в игре строится из них, как из конструктора. Организм любого норна, тренделя и эптина включает те же органы, что и у живого существа, — кровеносную систему, мозг и так далее. Строение тела в целом определяется генетическим кодом существа, именуемым «цифровым ДНА». Набор генов уникален для каждого существа, передается по наследству, может подвергаться мутациям — все как у реальных живых организмов. Учитывая, что в набор входит около 550 разных генов, число возможных комбинаций просто огромно! Фактически, возможности селекции никак не ограничены. Несмотря на то, что мозг норна развит с помощью компьютеров, мы не стали программировать их поведение или задавать какие-либо программы действий. Такая задача очень сложна, да и не приносит желаемых результатов. На самом деле, наличие сценария поведения существа очень ограничено бы его возможностями — ведь нам пришлось бы запрое-



раммировать все возможные ситуации, и если бы мы забыли или не учли какой-то действие, существо не смогло бы его выполнить ни при каких условиях. Поэтому могу со всей ответственностью заявить вам, что наши создания — не роботы, а живые организмы, вторая вершина эволюции, на сей раз — искусственной.

На подходах к зданию я начинала понимать, что работа в ДЗВР — это не мое, но отступить прежде, чем я сдам отчет, я не могла. Приходилось идти дальше, надеясь, что в луч-



шем случае дело закончится милой беседой с учеными, владеющими зданием, а в худшем — застоюем, после чего кроме три-вадного «ээ...лик» в отчете написать будет нечего.

Стоило мне войти внутрь, как я поняла, что тут что-то не так: не было не только обещанного мне проводника — на всем этаже я не увидела ни одного человека, ни живого, ни мертвого. Интересно, успокоился бы я, увидев тут мертвого? — на этой мысли меня застигло нечто, проносясь под моими ногами с диким криком «маа». По виду оно напоминало гремлина — надеюсь, фильм все видели и знают, что это за страшилища... Прижавшись к шкафу у стены, оно наблюдало за мной. Мне ничего не ос-



тавалось, как уподобиться ему и поступить так же. Сколько продолжалась немая пауза, не знаю, в конце концов, вспомнив, что в своих речах для газет ученые говорили о дружелюбии норнов (кажется, так они их называли — сверстись б с концептом, да времени нет), я опустила на колени и позвала его «иди сюда».

Нечто выползло мне навстречу и вопросительно произнесло: «Дюда?» — «Сюда, иди ко мне». Норн подошел ко мне ближе и ухаживал за мой нос — мало того, что половина агентов шутит над моим ростом, так еще и на короткозах я оказываюсь одного роста с этим монстром. Возвоя от боли о несправильности всего сущего, я услышала «ида». Видимо, норн проголодался, но важнее было другое: его кто-то обучал говорить и опознавать предметы, но явно не научил хорошо вести себя. Судя по отсутствию людей в здании (тут царил полная тишина), именно с этим мне и придется разобраться. Вот тебе и тихое мирное задание!

Тем временем малыш совсем освоился и начал рыскать по моим карманам. Найденный там позавчерашний гамбургер (знала б, что он еще есть, хоть бы позавтракала!) показался ему привлекательным в этом плане и был съеден за считанные секунды.

Подкормив таким образом норна, я решила продолжить обследование здания — так или иначе сдать отчет я должна была как можно скорее. Как можно скорее — согласился со мной внутренний голос, вспомнив все ужасники, виденные на протяжении последних лет. Поколебавшись пару минут у лифта, я решила, что отрубленная голова гораздо хуже, чем уставшие ноги, и начала спуск по лестнице. Помещение, в которое я попала, действительно напоминало инкубатор: в первой половине комнаты на стеллажах под тонированным стеклом аккуратно по корзинам были разложены яйца всевозможных расцветок. Все бы ничего, только часть из них были расколоты. Я подошла ближе, опасаясь увидеть мертвых малышей, но все, что было в корзинах — рабитая пустая скорлупа, будто из яиц кто-то недавно вывелся. Скорей всего — норны, одного из которых я уже видела. Вторая часть комнаты была заставлена какой-то непонятной на первый взгляд аппаратурой — судя по надписям, это и был сам инкубатор, где выводили специально обработанное потомство. Больше ничего интересного тут обнаружить не удалось, поэтому я продолжила свой путь. Стоило только открыться передо мной двери, как на меня с криком «маа» бросился уже знакомый мне обитатель ЦИ.

Так как инкубатор занимал практически весь нижний этаж, кроме служебных помещений, где, на мой взгляд, ничего интересного обнаружить просто не могло, следующим местом моего назначения грозилась стать третий этаж — на мое счастье, последний, потому что инкубаторы в Игрограде не столь популярны, чтобы разудать из них гигантов индустрии.

Третий этаж встретил меня дикими нечеловеческими криками. Я не сообразила толком, что кричал, зато, увидев людей в клетках, сразу поняла, что тут что-то не так. Вокруг клеток бесновались маленькие существа, частью похожие на моего «провожающего» (если так можно назвать существо, плотно прижимающееся ко мне, всосая на плече), но были и другие. Различать виды было некогда — зверьки принялись обследовать меня зубами и обшаривать мои карманы. Отмахиваясь от первых, я была совершенно равнодушна ко вторым — если они что и обнаружат, мне это уже несъедобно. Свою ошибку я поняла лишь тогда, когда заметила, что настоящие существа повывтаскивали из моих карманов кусочки паза, заботливо собирающиеся на протяжении жизни (да, мусор, выкинуть забыла, но все равно — моел).

Для отчета.

Как оказалось, ученые из ЦИ скрывали от нас очень важную информацию: норны — не земная разработка, а пришельцы с далекой планеты, тщательно изучавшиеся в данной лаборатории. В ходе изучения было проведено облучение лич, из-за чего произошли мутации. Изначально добрые существа приобрели земные привычки. Один из подвидов стал агрессивным, другой — vorоватым. Подвиды начали противостоять друг другу. По ходу перемещения по зданию было уничтожено 23 грендела (агрессивный подвид) и 15 эптинов (подвид vorоватый). Ни одного немутированного норна не пострадало.

Стоило мне выбежать из здания, как успокоившийся было норн снова разволновался. Я поставила его на землю, но он мгновенно взбурчал обратно. Практически в то же мгновение я заметила, что мой родной город наводнен призраками, которых собственно и испугал мой спутник. Добавок, норны всех мастей, разбродившиеся в Центральном Инкубаторе, разберлись по всему городу. Трудно представить, что бы из этого вышло, но, к счастью, ДЗВР не дремал. По-

ка я приходила в себя и понимала, что ликвидировать все последствия нужно немедленно (ибо обвинят опять-таки меня, а не ученых), мимо меня пронесся танк, на котором грозно восседала Акелла, отстреливая гренделов, то и дело покушавшихся на части тела Маньяка, бегущего прямо впереди этой процессии. Спрятавшись за ящики, я постаралась не попасть под раздачу. С новой позицией мне открылась другая картина — норны, которые постарше, обученные учеными, умудрились организовать стихийный рынок, гордо назвав его «Ир-марка». Именно там в настоящее время прибывал легенда ДЗВР — Кертис с несравненной Микпортой по одну руку и бутылкой веземного эквивалента спирта в другой. Гренделов он попросту не замечал (а может, принимал их за старых знакомых).

Остальные агенты в это время были заняты отстрелом назойливых существ — судя по всему, мне предстояло как можно скорее заняться тем же.

Для отчета.

В ходе изучения веземной расы выяснилось, что на улицы Игрограда пробрался новый подвид норнов, неагрессивный, но выведенный уже на Земле — Нормис Вулгарис. Эти животные были выведены специально в расчете на сельские условия жизни. Само собой разумеется, по части охраны дома собаку они не заменят, однако, в отличие от своих предшественников, обладают более широким спектром возможностей и умений. Обучаются легче и быстрее. Умеют строить и сами добывают себе пищу. Грендели и этпины больше не мутировали, возможно, вследствие того, что гены обоих подвидов и так подвержены мутации. В ходе операции «Лизин в деревне» («Освобождение Игрограда») было уничтожено 34 грендела, 56 этпинов. Не пострадало ни одного мирного жителя или норна. В ходе начальных этапов операции пострадал один Маньяк.

Наверное, впервые за всю историю существования ДЗВР агенты столь радостно возвращались в родные стены Департамента. Только Кертис, у которого обиженные норны, спавшись от не в меру разбушевавшихся новичков, отобрали веземную водку, невесело думал о том, чем теперь снова придется страдать новичков, чтобы заполучить спирт...

«Игроградский Вестник».

Сегодня жизни мирных жителей нашего города оказались в опасности в результате инопланетного нападения и халатности ученых. Благодаря храбрым защитникам города, которые попросили не упоминать их имен, сейчас на улицах царит покой. К счастью, не вечный. Инопланетяне были опеснены из города в сторону космодрома и опасности не представляют. Просим вас соблюдать спокойствие и не покидать своих домов без крайней необходимости.

Агенты расслабились после тяжелого трудового дня. Как провинившийся и опоздавший к раздаче пива, я вынуждена была сесть на пол, а для этого неплохо было бы постелить чистую газетку. Единственное, что попало под руку — номер «Игроградского Вестника», датированный сегодняшним днем. Не удержавшись, я прочла о сегодняшних своих «подвигах». Пиво пришлось отдать ближнему своему...

Возвращение на родину

На подходе к космодрому я заметила одного из норнов, сверлившего меня немым укором. Это оказался мой знакомец по ЦИ, которого я потеряла, пока помогала Акелле спасти Маньяка от злобных выходов гренделов. Встретив меня радостным криком «мама» (таки научился говорить, не зря подслушивал!), он вскопал на свое излюбленное место. И снова мы — лапа к плечу — отправились сражаться с общим врагом. Оказалось, что пока агенты ДЗВР изгоняли агрессоров из города, норны загоняли их в отсеки одного из кораблей. Другие в это время соорудили из чего попало какие-то подозрительные агрегаты, соединяя их в цепи. Земным разумом, даже с участием женской логики, не понять, как можно из практически неприменимых частей сделать оружие, которого будут опасаться самые злобные враги. Закрыв последнего грендела в отсек и зативив в корабль последнее свежее издание, норны собрались, чтобы навсегда покинуть Игроград и отправиться на поиски своей родины. Мой любимец (я действительно успела его полюбить за сегодняшний день) спрыгнул с плеча и медленно пошел к своим сородичам. Я грустно посмотрела ему вслед и пошла назад, обратно,

в ДЗВР. Никогда прежде я не шла туда с таким грузом в душе... Однако не прошла я и десяти шагов, как что-то хлопнуло мне на плечо, и я услышала: «Хачу с тобой, маа».

Для отчета.

Вследствие ускоренной эволюции норны обладают начальными техническими знаниями. Для более сложных заданий.



по словам Ди (так зовут норна, оставшегося на Земле), используются этпины. Грубой рабочей силой считаются грендели, однако из-за вражды между подвидами норны предпочитают все делать сами. Без вмешательства извне развиваются медленно, скачкообразно, при общении с человеком скорость обучения увеличивается. Интересно, что норны приживаются в любых условиях и легко приспосабливаясь к ним, мутируя в новые виды. Размножаются половым путем, перед началом брачно-



го периода предпочитают избегать контакта с людьми. Легко уживаются с людьми любого склада характера и с детьми.

Для тех, кто в танке

Цитрую, однозначно. В какую из частей — вам решать, по сути они различаются лишь графикой и управлением, да и то не особенно. Наиболее просты первые две части, что касаются «Лизин в деревне» и «Покорения космоса», авторы несложно усложнили систему управления и обучения, да и приоритеты в системе образования немного сместились.

СКАЖЕНИ ПАЦЮКИ

Алла ХРАМЦОВА



* * *

Когда в последний раз вы получали что-то стоящее совершенно бесплатно? А, вы говорите, что бесплатный сыр только в мышеловке? Ну и зря! Вот украинский производитель «Абсолютист» взял и выдал — на шару! — новый качественный проект под безбашенным названием «Скажени пацюки».

Сколько было волнений и переживаний, когда подстраны сидело перед экранами телевизоров и наблюдала за спортивными достижениями украинской сборной на Олимпиаде в Афинах не далее как прошлой осенью. Один из гейм-гуру студии «Абсолютист», очевидно, был в составе тех болельщиков. Не этим ли обусловлен интерес к воплощению такого нестандартного для компьютерных игр олимпийского вида спорта, как метание копья?

Почему копьё? Почему крысы? «Да потому что! — говорит «папа» крысиной олимпиады. — Потому что крысы — они лучше мышей, потому что в далёком солнечном детстве у меня была домашняя крыса-любимица... И вообще, такого еще не было».

Вы не знали, что крысы устраивают олимпийские игры? Тем не менее, это так! События бесплатной игры «Скажени Пацюки» (aka Rats&Spears) разворачиваются совсем недалеко от вашего дома — за ближайшим забором. Крысы тренируются ежедневно и ежесекундно, ведь отработать мастерство в олимпийском виде спорта, метания копья, очень и очень непросто: надо разбежаться, в правильный момент начать замах и бросить копьё как можно более близко к контрольной черте, но без заступа.

Играешь, играешь и... совсем не можешь понять, почему каждый раз кидается по-разному. А потому что не все так просто! В игре симулируется реальная физика броска копья — надо суметь бросить именно под углом 45°, чтоб результат был как минимум не хуже предыдущего. Плюс к этому пацюковые арбитры будут наказывать спортсмена и за каждый заступ — физические характеристики (сила, ловкость и быстрота) будут снижаться. И, конечно же, как и в настоящей жизни, на крысиной олимпиаде есть спортсмены более и менее одаренные. Кто-то берет выдержкой и упрямым движением к цели, а кто-то —

быстротой реакции и природным даром. Но все равно в пацюковом копьеметании наличие природного таланта у Вас — это 1% от успеха, остальные же 99% — это упорный труд для достижения результата.

Перед началом игры совсем не повредит изучить характеры крыс-спортсменов. Знакомьтесь:

✓ **Быстрый.** Этот крыс — мастак молниеносно улучшать дальность своих бросков, но с ним важно не проскочить то место, откуда надо бросать копьё.

✓ **Сильный.** Спортсмен с таким характером наиболее стабилен из всех увеличивает свои результаты, но в то же время его физические характеристики растут очень медленно. Вот так, сила — это еще не все!

✓ **Умный.** Обычно он чаще других ставит рекорды, но то ли из-за избытка ума, то ли от чего-то другого может иногда очень долго работать, безрезультатно пытаясь установить новый рекорд.

Второй вопрос, который возникает после первых бросков, — это когда поднимать копьё, чтоб кинуть под нужным углом, оттолкнувшись от планки. Можно попробовать считать и вычислить за десяток бросков оптимальный счет, на который нужно поднимать копьё и на который бросать. Кто-то считает объекты на заднем плане стадиона, ориентируясь по ним, когда кидать. Главное — не отчаиваться, посмотрев на турвирную таблицу, где народ кидает уже за 30 000 крысиных шагов.

Веселая игра, простое управление, забавная музыка, прикольная мультипликация графика — хорошее настроение обеспечено! Паюс ко всему «Абсолютист» и тут отличился, применив свою мультитиплаформенную фишку. Для рядового пользователя это означает возможность играть практически на любом устройстве из тех, что есть в Украине — от домашних любимцев десктопов до наторованных мобилок с операционными системами, не говоря уже о КПК.

Для «полного комплекта» не хватает только ссылок на закачку. Да не простых, а с приветом от МИКА ☺. Вот они:

✓ для WindowsPC:

http://absolutist.ru/games/rats_spears/MIK/RatsSpears_MK_win_RUS.exe

✓ для Macintosh:

http://absolutist.ru/games/rats_spears/MIK/RatsAndSpearsRusMK.sit

✓ для Symbian (Series 60):

http://absolutist.ru/games/rats_spears/MIK/Rats_Spears_Symbian_MK.zip

✓ для Smartphone:

http://absolutist.ru/games/rats_spears/MIK/Rats_MK_Smartphone.zip

✓ для Palm:

http://absolutist.ru/games/rats_spears/MIK/Rats_Spears_Palm_MK.zip

✓ для PocketPC:

http://absolutist.ru/games/rats_spears/MIK/Rats_MK_PPC_rus.exe

И даже если у вас в кармане только уныло пищит мобилка, вы можете подарить радость и ей, и себе, загрузив «Скажени пацюки» через war.absolutist.ru. Конечно же, бесплатно.

А теперь — держитесь! Вас осыплют либо чудными цветами и розами, либо тухлыми яйцами — выбор за вами ☺.

Не забывайте о совместном конкурсе МИКА и «Абсолютиста», условия которого опубликованы в «Новости» прошлого номера МК и МИКА. До встречи на «Игрограде», рекордсмены! Да достанется каждому по его броскам...



Издательский дом "Мой компьютер" представляет: Фантастическая Компьютерная Неделя

Генеральный спонсор

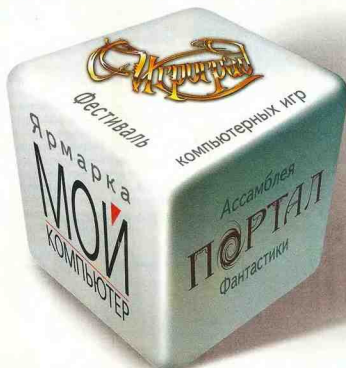


При поддержке



14-17 апреля 2005 года.

ТПП Украины (г.Киев, ул. Большая Житомирская, 33)



www.interportal.info

Фестиваль компьютерных игр "ИГРОГРАД"

Презентация игры «Казак-2»!
Чемпионат по С.Т.А.Л.К.Е.Р.!
Игры от MULTITRADE и 1С.

Генеральный спонсор



ЯРМАРКА

"МОЙ КОМПЬЮТЕР"

500 ПРИЗОВ

для покупателей ПК,
комплектующих и CD.

ЛУЧШИЕ ЦЕНЫ в Киеве!



Ассамблея Фантастики "ПОРТАЛ"

Впервые в Киеве
РОБЕРТ ШЕКЛИ,
АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ.
Кинофантастику НОН-СТОП
представляет

Первый
информационный
партнер



Медиа-партнеры:



шоу-партнер

ЕКСПОМЕДІА
www.expomedia.com.ua

SebastoKrat0r III sebastokrator@ukr.net



Ха-а! Про «Нивал», «Ночной Довор» и т.д. можно говорить долго, но я молчу, чтобы в журнал попали эксклюзивные скриншоты, предоставленные разработчиками (эх, место-то не резиновое).

МИК (в лице SebastoKrat0r'a III): Доброго времени суток! Представьтесь, пожалуйста, и назовите свое место в команде.

Максим Вахрушев (далее М.В.): Добрый день! Меня зовут Максим Вахрушев, я — руководитель проекта «Ночной Довор».

МИК: Фильм «Ночной Довор» вызывает противоречивые мнения среди тех, кто его посмотрел. Но все-таки большинству фильм понравился. А как насчет Вас? Понравился ли Вам фильм?

М.В.: В целом — да, мне фильм понравился. Добротно сделанный, захватывающий, некоторые идеи весьма оригинальны. С другой стороны, если брать фильм именно как воплощение мира Дозоров, то во многих моментах, как любят говорить школьные учителя, «тема раскрыта не полностью». В фильме режиссер отходит от магии в сторону большей реалистичности — Сумрак показан весьма и весьма схематично, прогноз событий будущего узнается из Интернета, а в магических соединениях магия причудливо смешается с обыденностью... В итоге можно сказать, что фильм послужил дополнительным стимулом воплотить мир Иных более близким к оригиналу Лукьяненко, наполнить его магической Силой, умение чувствовать которую и обращается с ней и отличает Иных от обычных людей. Тем не менее, и такой взгляд на Ночной Довор весьма интересен и заслуживает внимания. В общем, больше Дозоров, хороших и разных! ☺

МИК: Итак, игра. Для начала немного о сюжете. Фильм первый оканчивается моментом, когда сын Антоны говорит, что он будет с Темными... Игра будет начинаться с событий второго фильма? И через что предстоит пройти Антону Городецкому?

М.В.: Стоп-стоп-стоп! (Интервьюер, потупив глаза, перемещается с ноги на ногу.) Игра не будет построена по фильму, а главный герой станет вовсе не Антон Городецкий! Про его дальнейшую жизнь, как вы правильно заметили, уже все более-менее из-

Разработчик: Nival Interactive
Издательство: «Новый Диск»
Жанр: РПГ с элементами тактики
Дата выхода: третий квартал 2005 (вместе с фильмом)

вестно — ни для какой интриги или неожиданного поворота сюжета места не остается, все расписано. А мы бы хотели, чтобы сюжет игры был такой же захватывающий, с неожиданными поворотами и многоуровневыми хитросплетениями интриг, как и первоисточник — книга. Поэтому у нас свой сильный самостоятельный сценарий, а главным героем игры будет не Антон Городецкий, а пока еще никому не известный недавно инцидированный Светлый Иной седьмого уровня. Тем не менее, будут присутствовать в игре и знакомые по книге (а соответственно и по фильму) персонажи — Герсер, Тигренко, Ольга, Светлана; конечно же, Завулон... Кроме того, сценарий игры переплетется с событиями трилогии, иногда по своему трактуя и объясняя их. В общем, можно сказать, что игра — это взгляд на известные всем события немножко из другой плоскости, это еще одна параллель, повествующая о нелегкой, но такой интересной работе Ночного Дозора.

МИК: Кстати, играть можно будет только за главного героя или и за других участников Дозора? Или можно будет попробовать свои силы и за участников Дозора Дневного?

М.В.: Иногда при выполнении различных заданий главному герою будут помогать «ветераны» Ночного Дозора, знакомые вам по книгам и фильму, — в этом случае они будут входить в вашу команду и вы сможете ими управлять. Так как игра называется все-таки «Ночной Довор», то все события в игре показаны со стороны именно Ночного Дозора — участники же Дневного Дозора будут вашим основным противником. Тем не менее, иногда по сюжету игры ваши взаимоотношения с Темными могут меняться... Но подробности не откроем — все увлекательные повороты сюжета мы храним в глубочайшем секрете, иначе играть будет не так интересно ☺.

МИК: Игра разрабатывается на движке Silent Storm. С какой-то стороны — это хорошо, ибо хорошая графика нам обеспечена, но вот что мне непонятно: как будет происходить передвижение героя? Ну, если там в SS отряд передвигался по глобальной карте, и это было закономерно, то как будет реализовано это в «Ночном Доворе»? (То есть как будет главному добираться к месту, где будет происходить его миссия? — Прим. меня ☺.)

М.В.: Да, игра разрабатывается на основе движка Silent Storm, но при этом в него вносится много изменений, отвечающих требованиям жанра и сюжета игры «Ночной Довор». При этом уйдет и то, что вписывалось в концепцию Silent Storm'a, но совсем не подходит для Иной Москвы, — в том числе и глобальная карта, по которой перемещался герой в SS. В «Ночном Доворе» связь между миссиями намного теснее, а сюжет строится по классической RPG-шной модели story-driven — герой не будет посещать некую



«базу», где Гесер дает ему новое задание. Игра будет развиваться более плавно и, вместе с тем, более динамично — по ходу ее развития герой сам узнает новые подробности своего задания из диалогов со встречающимися ему персонажами, ему постепенно открываются все новые факты и новые, полчас неожиданные, повороты сюжета. То есть будет обеспечен непрерывный и целостный драйв — все миссии объединены единым сюжетом.

МИК: Битвы: будут ли битвы происходить в пошаговом режиме (как в SS)? Какое оружие сможет использовать оружие и какие магические способности? Хотелось бы подробнее узнать о самой процедуре битвы.

М.В.: Обычное огнестрельное оружие в игре будет, но арсенал его не так разнообразен, возможно, 2-3 типа оружия на всю игру. Это объясняется тем, что все-таки Иные выясняют отношения при помощи магии, а не по принципу «у кого пушка больше». Да и вряд ли вы сможете нанести существенный урон Темному Магу даже из навороженного огнемата — ему он покажется не страшнее детской «пукалки», стреляющей пробирками на резинке. А вот магических заклинаний и способностей будет в изобилии, за это ручаюсь! Будут и заклинания, которые описаны в книге, включая все-таки любимый фанберба, будут всевозможные артефакты, например, особенный фонарик, который эффективен против вампиров и прочей нечисти, будут и особые умения — например, мощный «удар лапой» для перевертышей. Всего в игре насчитывается около семидесяти заклинаний и специальных умений.

Битвы будут пошаговыми, при отсутствии же врагов игра будет переходить в реалтаймовый режим. ИИ стал еще умнее — враги ходят одновременно, прячутся в Сумрак, кастуют на вас заклинания отсюда, адекватно реагируют на опасность. В общем, битвы будут держать в приятном сурроде игрока напряжении!

МИК: Насчет ролевых элементов, какие они будут в игре? Пожелайте, пожалуйста, поподробнее об этом.

М.В.: Мир Иных просто отлично вписывается в классическую RPG — тут и классификация Иных по их особенностям (если помните, в книге у недавно индигированного Иного выявляли способности и развивали их в необходимую сторону — так Тиренко стала перевертышей, хотя изначально имела способность и к чародейству), и возможность повышения категории с опытом (в книге Светлане удалось «прокачаться» сразу через несколько уровней), и множество различных заклинаний и магических артефактов... И, конечно же, Сумрак — особая, наполненная магией реальность, которая постепенно высасывает из Иного жизнь, но взамен увеличивает его магический потенциал, дает возможность видеть ауры, проходить сквозь закрытые двери, двигаться быстрее, чем в обычном мире. Все это, несомненно, будет отражено в игре. Кроме того, сам сценарий тоже выдержан в законах ролевого жанра — будет достаточно большое количество диалогов, оказывающих влияние на последующие события.

МИК: Сможет ли Главный Герой «качать уровни», улучшать свои способности и т.д.?

М.В.: Так как «Ночной Дозор» делается в жанре тактической RPG, то возможностями «прокачивания» героя мы уделаем особое внимание. В начале игры вы — Светлый самый слабый, седьмого уровня, но к концу игры можете вырасти до могущественного Иного третьего, а то и второго уровня. При этом между этими уровнями есть мини-уровни, свои ступеньки, поднимаясь по которым к следующему уровню, вы также растете в своих возможностях.

Вы сами выбираете линию развития своего персонажа из трех классов — Перевертыши, Маги и Чародей. Перевертыши, обладающий колоссальной физической силой, является отличным бойцом, особенно для ближнего боя. Боевой Маг владеет большим количеством заклинаний и лучше всего обращается с магической энергией — в частности, сопротивляемость Сумраку, который пьет у Иных силы, когда они не там находится, у него самая высокая. Чародей обладает ценным свойством зачаровывать обычные предметы, превращая их в магические артефакты — например, заколдовать шоколадку, чтобы она быстро восстанавливала все силы, потраченные в Сумраке, или превратить обычную лампу дневного света в волшебный меч.

С ростом опыта перед вами открываются все новые возможности, в зависимости от класса вашего персонажа. Существуют и заклинания, которые доступны всем трем классам — скажем, заклинание «забрать энергию» или Тройной Клинок. Но и здесь есть свои особенности. Например, заклинание, доступное Магу с самого начала, Перевертышу может открыться только при достижении определенного уровня. Кроме того, заклинания и способности также совершенствуются с опытом: чем чаще вы будете их использовать, тем сильнее они станут.

МИК: С врагами вроде бы все ясно — сотрудники Дневного Дозора и всякая нечисть (ну, само, вампиры, темные маги, оборотни и т.д.)... Или будет кто-то еще?

М.В.: Да, враги Светлых — темные Иные, которые, кстати, в зависимости от своих способностей могут принимать самые разные обличия. Люди врагам не являются, но иногда они могут создавать препятствия твоим действиям — скажем, милиционеры не знают о борьбе Света и Тьмы и вполне могут обратить внимание на твоё подозрительное поведение. А иногда у обычных людей придется подпитываться магической энергией, Силой! — помните, как Антон ходил по улицам города, готовясь к предстоящему важному сражению? Так что порой во имя дела Света могут пострадать и в общем-то безобидные и даже не подозревающие о происходящем в Сумрачном мире люди.

МИК: С графикой все ясно — она будет на высоте (графический движок SS лично у меня оставил приятные впечатления), а что насчет музыки? Будут ли использованы композиции из саундтрека к фильму?

М.В.: Так как наша игра — не по фильму (интервьюер нервно курит чай в сторонке), а ну, самостоятельная часть вселенной Дозоров, то и саундтрек у нас будет свой, оригинальный. Нами уже начата работа по созданию музыки, которая наиболее полно соответствовала бы антуражу Иной Москвы, погружая в атмосферу борьбы Света и Тьмы.

МИК: Напоследок хотелось бы услышать что-нибудь эксклюзивное.

М.В.: Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать! Поэтому мы с удовольствием предоставляем вам несколько эксклюзивных скриншотов «Ночного Дозора».

МИК: Многие игры, сделанные на скорую руку по мотивам фильмов, оказываются, если так можно выразиться, весьма и весьма посредственными... Мы, конечно, верим в «Ночной Дозор» от «Нивала». Но все же... Что вы об этом думаете?

М.В.: Ну во-первых, «Ночной Дозор» делается не на скорую руку — просто использование уже готового движка, даже с учетом внедрения всех необходимых нововведений, существенно сокращает время на разработку игры по сравнению с необходимостью написания движка с нуля (интервьюер не находит себе места от стыда). Кстати, мощный движок SS, несомненно, внесет свой вклад в качество игры на всех уровнях. Во-вторых, немало зависит от того, насколько сюжет первоисточника «игрового». В ответе на один из предыдущих вопросов я уже описал, как хорошо вселенная Дозоров «ложится» на компьютерную игру. А для того, чтобы перенести мир Иных в виртуальную реальность как можно лучше, мы консультируемся с автором «Дозоров» Сергеем Лукьяненко — согласовывали с ним наш сценарий, а около месяца назад он приехал к нам посмотреть на первую версию игры и одобрил и Сумрак, и систему боя, и графическое исполнение. А в-третьих, за плечами «Нивала» уже не один полномасштабный игровой проект, и все они получили признание игроков по всему миру. Над «Ночным Дозором» работает команда, которая делала «Операцию Silent Storm» и «Часовые», в их профессионализме также не приходится сомневаться. Так что — сдюжим! Ну и, кроме того, мы сами очень большие фанаты творчества Лукьяненко, и поэтому игру делаем не просто так, а с чувством, с толком, с расстановкой!.

МИК: Спасибо большое за ответ! Желам вам всего-всего, чего вы сами себе пожелаете! Удачи вам!

М.В.: Большое спасибо вам за интересные вопросы и за пожелания! Удач вам и всем вашим читателям!

И тут молчу... Peace!

Интервьюер выражает благодарность компании Nival Interactive за любезно предоставленную информацию, а также лично Максиму Вахрушеву, И. Бакалановой и Д. Колпакову, которые мужественно отбивались от электронных писем интервьюера, болбившего ими почтовые ящики «Нивала».

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n malamen@ukr.net

Выбираем монитор

Подходящий тип

Анная статья призвана помочь читателю выбрать оптимальный для себя монитор. Я не собираюсь агитировать за какие-то конкретные марки и модели мониторов, я всего лишь опишу критерии, которыми должен пользоваться читатель при выборе монитора.

Как известно, основными типами мониторов являются ЭЛТ и ЖК. Существуют также плазменные и органические дисплеи, но я их упоминать не буду, поскольку первые не совсем доступны по цене, а вторые еще не используются в качестве компьютерных мониторов.

Электронные трубы

Начнем с ЭЛТ-мониторов. ЭЛТ расшифровывается как «электронно-лучевая трубка». Благодаря этой детали ЭЛТ являются «производимыми» телевизором. Напомним устройству ЭЛТ — рис. 1. Электронная пушка испускает поток электронов, которые проходят через отклоняющие пластины (для перемещения луча по горизонтали и вертикали). Потом электроны попадают на маску и дальше на люминофор, который светится под их воздействием. Маска служит для того, чтобы каждый электрон точно попадал на свое место на люминофоре. Маски бывают нескольких видов: точечная (рис. 2), щелевая (рис. 3) и апертурная решетка (рис. 4). Точечная представляет собой тонкую пластину, на которой есть множество маленьких ды-

рочек на одинаковом расстоянии друг от друга. Щелевая маска представляет собой маску с «удлиненными» отверстиями. Апертурная решетка — тонкие нити, натянутые и опирающиеся на поддерживающие «струны».

Расстояние между точками люминофора одного цвета у монитора с маской (рис. 5) или апертурной решеткой (рис. 6) называется размером зерна (dot pitch) ЭЛТ экрана (рис. 7). Размер зерна обычно колеблется в пределах 0.20-0.30 мм. Чем он меньше, тем лучше — меньше зернистость (ступенчатость) изображения.

Теперь перейдем к самим ЭЛТ-экранам. Они могут быть плоскими и выпуклыми. Считается, что с плоскими экранами работать удобнее.

В углах ЭЛТ-экрана возможна расфокусировка электронного луча и, соответственно, размытие изображения. Это происходит потому, что до углов экрана луч проходит большее расстояние, чем до его центра. Этот недостаток менее присущ обычным, «выпуклым» экранам мониторов. Некоторые плоские мониторы не являются собственно таковыми, они изготавливаются по «выпуклой» технологии, но внешняя часть такого экрана делается плоской.

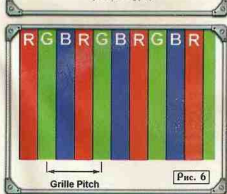
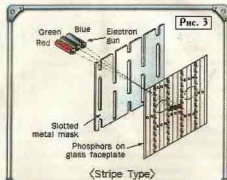
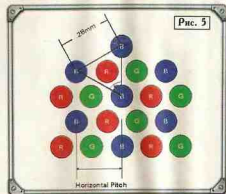
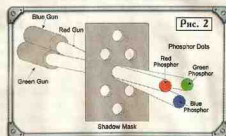
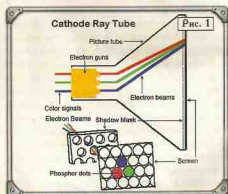
Снаружи экран покрыт специальным покрытием, основная задача которого — не допускать бликов. Это покрытие весьма чувствительно к отпечаткам пальцев, так что не надо лезть в экран руками без крайней необходимости.

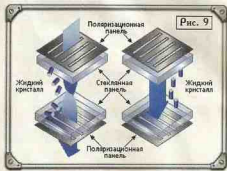
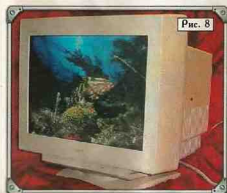
Также ЭЛТ-мониторы (рис. 8) различаются по размеру диагонали. Диагонали бывают 14, 15, 17, 19, 20, 21 и более дюймов. Тут скрывается очередная хитрость: диагональ ЭЛТ-

монитора не соответствует диагонали его экрана, а соответствует «габаритам» монитора вместе с рамкой, окаймляющей экран. В итоге мы видим значительно меньшую область изображения, чем диагональ ЭЛТ-монитора.

Есть еще важные характеристики ЭЛТ-дисплеев: разрешение и частота обновления. Разрешение — это количество точек на экране по горизонтали и вертикали. Стандартом (удобным для работы режимом) для 17-дюймовых мониторов является разрешение 1024×768 точек, для 19-дюймовых — 1280×1024, для 15-дюймовых — 800×600. Если разрешение увеличить или уменьшить, то становится неудобно работать: при слишком большом разрешении элементы изображения делаются очень мелкими, а с учетом наклона ЭЛТ-мониторов к размытию изображения, текст на экране практически нельзя прочесть. Частота обновления экрана — это количество полных «пробежек» электронного луча по всему экрану за секунду. Минимальная частота для нормальной работы составляет 85 Гц. Если установить меньшее значение, то экран будет мерцать, и глаза пользователя станут быстро уставать. Наиболее оптимальной для ЭЛТ-мониторов считается частота обновления экрана в 100 Гц.

Выше я рассказал об основных характеристиках ЭЛТ-мониторов и, надеюсь, читатель уже имеет общее представление о них. Теперь можно перейти к описанию самого ответственного момента — покупке ЭЛТ-монитора. Итак,





вы приходите в магазин и видите стройные ряды мониторов. Допустим, вы уже выбрали монитор (он вам подходит по характеристикам и цене). Наступил критический момент — нужно обязательно проверить монитор в работе, чтобы своими глазами оценить качество его изображения. Для этого существует специальная программа — *Nokia monitor test*. Она бесплатна, и ее можно свободно найти в Интернете. Данная программа позволит проверить монитор на качество фокусировки, сведения лучей, можно оценить качество цветопередачи, цветовых переходов и т.д. (Качество изображения на мониторе в немалой степени зависит от характеристик выдаваемых видеокартой сигналов. Кроме того, судить о цветопередаче монитора по «виртуальному» экземпляру нельзя — настройкой этого монитора, как правило, никто не занимался. Часто сигнал к выставленному на витрине монитору поступает даже не напрямую от видеокарты, а от различных систем «разветвления» видеосигнала, что не лучшим образом сказывается на качестве изображения на дисплее. — Прим. ред.)

Мониторы с жидкостью

Теперь перейдем к ЖК-мониторам. В таких мониторах жидкокристаллическое вещество расположено между двумя слоями стекла с прозрачной контактной сеткой. Свет проходит сквозь слой жидких кристаллов и изменяет в них плоскость своей поляризации. Поляризационные фильтры с обеих сторон ЖК-матрицы позволяют регулировать проходящий сквозь экран световой поток (рис. 9). Например, при подаче напряжения на ЖК-ячейку молекулы кристалла занимают положение, при котором свет встречается с поляризационным фильтром под углом 90°. Таким образом, напряжение заставляет жидкие кристаллы зарабатывать подобно затвору камеры, блокируя или разрешая прохождение света сквозь экран.

Ключевые особенности ЖК-мониторов (рис. 10, 11) следующие. Это, конечно же, размер диагонали, причем у ЖК-дисплеев указывается реальный размер диагонали эк-

рана монитора. Важной характеристикой ЖК-дисплея является время отклика матрицы — обычно под этим понимают период, за который пиксели матрицы могут изменить черный цвет на белый. Чем это время меньше, тем лучше воспроизводятся динамичные сцены в фильмах или играх. Кроме того, для таких мониторов важны углы обзора — углы, при которых изображение остается видимым без искажений в цвете/яркости/контрасте. Чем больше такие углы, тем лучше (хотя в некоторых ситуациях лучше наоборот — к примеру, в секретных организациях, чтобы нельзя было увидеть изображение со стороны ☺).

Из дополнительных важных «удобств» в ЖК-мониторе актуальными являются возможности регулировки экрана по высоте, крепления монитора на стену и поворота экрана. Некоторые мониторы обладают дополнительными мультимедийными возможностями — имеют встроенные динамики, микрофон, а иногда даже ТВ-тюнер, что позволяет использовать их в качестве телевизора.

Что касается покупки ЖК — монитор полезно проверить программой *TFTTest* (рис. 12, <http://tfttest.fromru.com>) на наличие битых пикселей, неравномерной подсветки, качества цветопередачи.

Теперь подробнее о каждом из возможных недостатков ЖК-экрана. Битые пиксели — это нерабочие пиксели разных цветов, которые не реагируют на команду отключения и все время светятся своим цветом (могут и реагировать на команду отключения, но действительно все время светятся одним цветом, который обычно ярче, чем у окружающих пикселей. — Прим. ред.). Для проверки на наличие битых пикселей надо по-

очередно заливать экран белым, черным, красным, синим и зеленым цветами. Это поможет выявить данный недостаток дисплея.

Заливать экран одним цветом нужно и для проверки неравномерности подсветки экрана, качества цветопередачи. Желательно также посмотреть на мониторе динамичный фильм и/или поиграть, чтобы оценить скорость матрицы.

Есть еще один важный момент. ЭЛТ-мониторы подключаются через аналоговый разъем D-Sub (15-pin VGA), а ЖК могут подключаться через такой же разъем или через цифровой интерфейс DVI. Последний вариант более предпочтителен при подключении ЖК-дисплеев, поскольку по цифровому интерфейсу удается избежать многих потерь в качестве видеосигнала, и изображение получается лучшего качества. Ведь аналоговый сигнал ЖК-монитор все равно должен преобразовать в цифровой. Естественно, это происходит с некоторыми потерями в качестве.

Уход

Я рассказал об основных особенностях современных компьютерных мониторов. В заключение я хочу привести некоторые советы по уходу за дисплеем. Никогда не протирайте экран монитора спиртом и спиртосодержащими жидкостями, средствами для чистки окон, ацетоном, стиральным порошком, содой и т.п. Это может вызвать повреждение антибликового покрытия на ЭЛТ-экране. В качестве средств для протирания следует использовать безворсовые салфетки, специальные гели и пены (не содержащие спирта), которые продаются в компьютерных магазинах. Или, на худой конец, для «уборки» можно применить 2 фланелевые тряпочки — влажную и сухую. Никогда не закрывайте вентиляционные отверстия на мониторе и хоть иногда выпирайте его от пыли. И он прослужит вам еще долго.

Фантастическая Компьютерная Неделя

Генеральный спонсор



При поддержке



14-17 апреля 2005 года. ТПП Украины (Киев, ул. Большая Житомирская, 33)

www.interportal.info



и



представляют
чемпионат по



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ - КОМПЬЮТЕР!



BRAVO
КОМПЬЮТЕРИ
скидка 10%

Компьютер BRAVO
на базе процессора
AMD ATHLON™ 64,
материнской платы и
видеокарты GIGABYTE

Организатор
издательский дом

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

Генеральный
партнер



Стать участником может каждый
посетитель «Игрограда».
Отборочные игры 14 -16 апреля
на GAME ZONE в ТПП Украины.
Финал 17 апреля в 12⁰⁰

Медиа-партнеры:

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

ШПИЛЬ!

СТРАНА
ИГР

COMPUTER
GAMING
Russian Edition
WORLD

ИМАНУА

PC ИГРЫ

шоу-партнер
ЭКСПОМЕДИА
www.expomedia.com.ua

Кристалічне пієзо-з'єднання
Висока швидкість відгуку
Накладення кристалічного пієзо-з'єднання
з'єднань, надає швидку швидкість відгуку
швидкості та DVI

Висока швидкість відгуку та швидкість
відгуку швидкості відгуку швидкості
відгуку швидкості відгуку швидкості

Висока швидкість відгуку та швидкість
відгуку швидкості відгуку швидкості
відгуку швидкості відгуку швидкості

Нова ХВИЛЯ ДИЗАЙНУ

Висока швидкість відгуку швидкості
Висока швидкість відгуку швидкості
Висока швидкість відгуку швидкості

Висока швидкість відгуку швидкості

Елегантність форми

FLATRON™ LCD

LCD Monitor L1740P



Тип: 17" TFT LCD монітор
Яскравість: 300 кд/м²
Контраст: 500:1
Кут огляду: 160 (верт)/160 (гор)
Час реакції матриці: 12 мс
Інтерфейс: D-Sub, DVI
Спеціальні функції: FLATRON /ENGINE

Life's Good  **LG**

Фантастическая Компьютерная Неделя 2005 КАТАЛОГ

Международный фестиваль компьютерных игр



Международная ассамблея фантастики



14-17 апреля
ТПП Украины
г. Киев, Львовская
площадь

ярмарка



Генеральный спонсор



Генеральный спонсор

AMD

AMD, Inc.

Сайт: <http://www.amd.com>, <http://www.amd.ru>

Компания AMD (NYSE:AMD) — ведущий разработчик и производитель инновационных микропроцессоров, устройств флэш-памяти и процессоров с низким энергопотреблением для компьютеров, средств связи и бытовых электронных устройств. Компания AMD специализируется на разработке высокотехнологических решений, ориентированных на пользователей от крупных корпораций и правительственных организаций до потребителей. Дополнительные сведения приведены на сайте www.amd.com.

Название AMD, логотип AMD со стрелой, а также названия AMD Opteron и AMD Athlon в любых сочетаниях являются товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc. Наименования прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

AMD (NYSE:AMD) designs and produces innovative microprocessors, Flash memory devices and low-power processor solutions for the computer, communications and consumer electronics industries. AMD is dedicated to delivering standards-based, customer-focused solutions for technology users, ranging from enterprises and governments to individual consumers. For more information visit www.amd.com.

AMD, the AMD Arrow logo,Alchemy, Geode, Au1200, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners.



Спонсор



GIGA-BYTE TECHNOLOGY Co., Ltd.

Сайт: <http://www.gigabyte.ru>

Компания Gigabyte Technology Ltd. была основана в 1986 г. Вся деятельность компании основывается на принципах новаторства, качества и надежности. Gigabyte завоевала прочные позиции в компьютерной отрасли благодаря своим выдающимся достижениям в производстве системных плат. Gigabyte Technology — единственная из всех производителей системных плат компания, которая семь лет подряд удостоивалась национальной награды Тайваня за совершенство продукции (Taiwan Symbol of Excellence Award) и получила золотую национальную премию за совершенство (Gold National Award of Excellence) — высшую награду Тайваня за разработку промышленной продукции. Журнал PC Magazine третий год подряд называет Gigabyte Technology лидером среди производителей системных плат.

Все линейки продукции Gigabyte — системные платы, графические адаптеры, периферийные устройства для ПК, ноутбуки, серверы, сетевое и коммуникационное оборудование —

занимают лидирующие позиции в своих сегментах компьютерного рынка. Благодаря вниманию, которое компания уделяет исследованиям, проектированию и разработке, продукция Gigabyte отвечает самым строгим требованиям домашних и корпоративных пользователей к качеству, стабильности и надежности. Чтобы обеспечить максимально полное послепродажное обслуживание, Gigabyte создает разветвленную общепланетную сеть технической поддержки и предоставляет на все виды своей продукции привлекательные условия гарантии. Широкий спектр продукции Gigabyte открывает новые возможности для каждого пользователя и каждой компании. Продукция Gigabyte — идеальное решение для связи с внешним миром и движения в будущее. Цель Gigabyte, для достижения которой используются все ресурсы компании — стать самым эффективным поставщиком IT-продукции в мире. Более подробную информацию о Gigabyte Technology можно найти на официальном сайте компании по адресу: <http://www.gigabyte.ru>.

TOB K-Trade Ltd.

Технічний партнер Фантастичного Комп'ютерного Тижня

Україна 01042, м. Київ, пров. Новопечерський, 5,

Тел./факс: +38044 568-5005

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

Компанія K-Trade — один з лідерів IT-ринку України — заснована у 1994 році. За цей час якості наших послуг змогли оцінити тисячі корпоративних та приватних клієнтів.

Основними напрямками діяльності K-Trade є:

- ✓ дистрибуція;
- ✓ виробництво ПК, серверів та ноутбуків;
- ✓ системна інтеграція;
- ✓ сервіс.

Серійне виробництво ПК було започатковано у 1998 році.

У 2004 році завдяки потужності виробництва було виготовлено понад 22 тисячі одиниць продукції.

Продукція фірм: 4U, AMD, AOPEN, BRAVO, COMPRO, HEWLETT PACKARD, KOMP, MGE, MICROSOFT, SAMSUNG

Види діяльності:

Персональні IBM-сумісні комп'ютери
Портативні комп'ютери
Виробництво та складання комп'ютерів
Системна інтеграція
Сервери локальних мереж
Проектування, монтаж та інсталяція мереж
Корпоративні мережі, об'єднання мереж
Принтери/плоттери
Сканери/дигітайзери/цифрові камери
Монітори/проекційні панелі/табло

Пристрої зберігання інформації/резервного копіювання
Джерела живлення
Засоби мультимедіа
Копіювальна та розмножувальна техніка
Обладнання для презентацій
Операційні системи/утиліти
Офісні програмне забезпечення
З'єднувальне та розподільне обладнання для телефонних мереж

Галузеві рішення
Проектування, системне інтегрування та побудова телекомунікаційних мереж
Структуровані кабельні системи
Електронне торговельне обладнання
Обладнання для роботи з пластичними картками та штрихкодами
Комплектувачі для комп'ютерів та периферії
Витратні матеріали
Ремонт, сервіс та модернізація

ООО «Альма-2000»

Україна 03056, г. Киев, ул. Борщаговская, 117/125, офіс № 70

Тел.: +38044 459-0087, +38044 457-3612,

тел./факс: +38044 236-9638

Сайт: <http://www.alma2000.com.ua>E-mail: elena@alma2000.com.ua

Фирма «Альма-2000» существует на рынке Украины с 2000 года.

Основными направлениями деятельности фирмы ООО «Альма-2000» являются:

✓ Продажа оптических носителей информации Verbatim, TDK, Samsung, Phillips, Xidex, LG, eProformance, SONY, L-PRO, Swisstec, SKY, Digitex, Dyson, SKC и широкий выбор аксессуаров к ним, который удовлетворит любого покупателя.

Арсенал — Оптика

Тел.: (044) 254-2139

Наша торговая оптическая сеть в Киеве:

ул. Московская, 2, магазин «АРСЕНАЛ»
пл. Льва Толстого, подземный ТЦ «Метроград»
б-р Дружбы Народов, подземный ТЦ «Квадрат»
ул. Довженко, 1, подземный ТЦ «Квадрат»
ул. Исковская, 2, Алтека — Оптика
ул. Мишуги, 4, ТЦ «Пирамида»

Готовые и на заказ очки

- ✓ корректирующие любой сложности;
- ✓ для вождения автомобиля — «антифары»; фотохромные («хамелеоны»); с просветляющими покрытиями; поляризационные;
- ✓ компьютерные

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

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

Показание. Систематическая и длительная работа на компьютере (более 2-х часов в день), приводящая к ухудшению зрения, жжению в глазах, покраснению глазных яблок, болям в области глазниц и лба, чувству песка под веками, затуманиванию предметов, снижением работоспособности. Очки показаны в любом возрасте для ра-

АЛЬМА

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ОПТИКА
КОМПЛЕКТЫ ДИСКОВ

✓ Производство компьютеров «Альма-2000» различных модификаций и широкий выбор офисной техники.

Постоянно обновляемый ассортимент делает работу с нами приятной, интересной и выгодной для всех. Звоните, приходите, оставьте заявку. Всегда приятно знакомиться и общаться с новыми людьми.



АРСЕНАЛ

ОПТИКА
ТОРГОВАЯ СЕТЬ

Особенность нашего предложения:

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

боющихся в очках, без очков, в контактных линзах. Протиполоказная отсутствуют.

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

✓ солнцезащитные — 100%-ная защита от ультрафиолета.

Оправы металлические, пластиковые, титановые

✓ эксклюзивные оправы от лучших законодателей моды;

✓ отечественные и импортные оправы массового спроса.

Линзы любой сложности: обесцвеченные; высокорефрактивные (тонкие); стигматические, от -20 до +20 диоптрий; любые астигматические; бифокальные различного исполнения; прогрессивные.

НОВИНКА! Незапотевающие и антибликовые линзы.

Аксессуары для Ваших очков

Компания Spin-W основана в 1995 году. 10 лет уверенного роста и развития на рынке Украины говорят о профессионализме команды и правильности выбора ценностей, ставших фундаментом философии ведения бизнеса.

Качество. Надежность. Оперативность. Партнерство.

Ключевые направления нашей деятельности:

Дистрибуция
комплектующие
периферия
ноутбуки



Производство
компьютеры
серверы
ноутбуки

my style inside
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL



AVANCE TECHNOLOGIES INC
<http://www.avance.com.tw> E-mail: sales@avance.com.tw

FUJITSU
COMPUTERS
SIEMENS

Производство сертифицировано УкрСЕПРО

Украина, г. Киев
ул. Ереванская, 30, офис 4
Тел./Факс: +38 (044) 248-9860, 242-0036
E-mail: office@spin-w.com



Наш стратегический партнер — всемирно известный производитель



Компания MSI — мировой лидер в производстве материнских плат и видеоадаптеров, с 2001 года ежегодно признается крупнейшим производителем видеокарт в мире. Качество и производительность, которым доверяют всемирно известные производители персональных компьютеров и серверов, выбирая решения MSI в качестве основы для построения своих систем, — ключевые факторы успеха нашей команды. Поддержка партнеров, создание высокотехнологичных продуктов с уникальными решениями от MSI, а также динамичный рост на протяжении двух десятков лет — вот что делает MSI оптимальным партнером для Вас сегодня и в будущем.



www.microstar.ru

www.msi.com.tw

ЧП «БВМ»

Украина, 03056, г. Киев, ул. Пелевас, 21, оф. 212
Тел.: +38044 453-0458, +38044 457-1678,
+38044 241-9065, +38044 241-8923
Сайт: www.bvm.kiev.ua E-mail: bvm@il.net.ua



Бывшая в использовании компьютерная техника и техника связи ведущих мировых производителей — это техника, проверенная временем

Прямые поставки, отличное качество, предпродажное тестирование, гарантийное сопровождение. Более 10 лет на компьютерном рынке Украины. Разветвленная региональная дилерская сеть.

Предлагаем:

- ✓ системные блоки любой конфигурации Dell, Siemens, Hewlett Packard, Compaq, IBM и др.;
- ✓ ноутбуки класса Pentium III Dell, Compaq, Toshiba и др.;

- ✓ мониторы CRT 15" – 22" Sony, Mitsubishi, Dell, Compaq, IBM, Eizo, NEC, Hewlett Packard, Packard Bell и др.;
- ✓ мониторы TFT 15" – 18" Sony, Fujitsu-Siemens, Dell, Eizo, Hewlett Packard и др.;
- ✓ мини-ATC Siemens HiCom 100-й серии с возможностью установки у заказчика;
- ✓ телефонные аппараты Siemens;
- ✓ широкий выбор комплектующих для компьютеров и мини-ATC

НПО «Элетек Лтд.»

Украина 03056, г. Киев, ул. Индустриальная, 27
Тел.: +38044 495-2911

Сайт: www.eletek.com.ua E-mail: office@eletek.com.ua



Компания ООО «НПО ELETEK Ltd.» зарегистрирована 13 августа 1993 года. За довольно долгое время компания зарекомендовала себя как надежный поставщик высококачественных комплектующих для сборки компьютеров.

Наша компания является эксклюзивным дистрибьютором таких производителей, как HanYang, 3R System, Griffon, Sirtec (компьютерные корпуса и блоки питания), Zalman, Aerocool (БП, системы охлаждения и товары для энтузиастов), Gell (оперативная память для оверклокинга), видеокарты XFX.

С 2001 года мы укрепили свои позиции как поставщики корпусов для компьютеров корейского производства и по настоящий момент предлагаем высококачественные корпуса для компьютеров среднего и высокого ценового диапазона, а также корпуса для создания hi-end компьютерных систем, ориентированных для работы в составе домашнего театра.

Логичным продолжением наших усилий стало открытие моддинг-студии «ELETEK». Сегодня мы первая и единственная студия в Украине, которая предлагает весь спектр услуг по моддингу и оверклокингу персонального компьютера.

ООО «Инкософт-Телекоммуникация»

Украина, 01030, г. Киев, ул. Б. Хмельницкого, 268, оф. 12
Тел.: +38044 246-4389, +38044 234-5333 Факс: +38044 228-4763

Сайт: www.incosoft.com.ua



Компания Инкософт работает на рынке компьютерной техники и информационных услуг Украины с 1991 года. Фирма зарекомендовала себя как поставщик надежных компьютеров, качественного коммуникационного оборудования и периферии. Инкософт — официальный дилер AMD, SONY, ACER, DYNAMIX, ASOTEL, GVC, IDC, ZyXel, ATI, D-link, Cisco.

Компания Инкософт предлагает компьютеры под собственной торговой маркой INCOSOFT®, сертифицированные

по Украинской системе «УкрСЕПРО» (сертификат № UA 1.005.00398240-04).

Компания оказывает широкий спектр услуг Internet уже в течение 10 лет. Все услуги предоставляются с учетом пожеланий клиента.

Сервисный центр компании предоставляет услуги по ремонту, профилактике и апгрейду компьютерного оборудования.

ООО «Юником Консалтинг»

Украина, г. Киев, ул. Ярославская 14/20, магазин «Юником»
Тел.: +38044 467-5248, +38044 467-5113, +38044 467-5358
Сайт: http://www.unikom.com.ua E-mail: office@unikom.com.ua



«Юником Консалтинг» на компьютерном рынке с марта 2004 года. Девиз компании — Creasy Gamer Edition. Приоритетным направлением является использование самых последних достижений компьютерной индустрии: процессоры AMD64/64FX и видеокарты, работающие в режиме SLI, — для игр, продукция компании Pinnacle Systems — для станций видеомонтажа, системы охлаждения ASUS и AeroCool — для обеспечения высокой надежности наших компьютерных систем.

Наши менеджеры всегда готовы оказать квалифицированную помощь в выборе конфигурации компьютера под задачи заказчика.

В нашем магазине «Юником» Вы всегда сможете выбрать все необходимое для Вашего компьютера, а в техническом центре модернизировать или отремонтировать Ваш компьютер.

ООО «Хантен»

Украина 02121, г. Киев, ул. Харьковское шоссе, 144-а, 2 этаж
Тел./факс: +38044 564-5632
Моб. тел.: 8(097) 9612572
Сайт: www.xanten.com.ua E-mail: xanten@ua.fm



Фирма «Хантен» работает на рынке продаж компьютеров и комплектующих к ним с 2002 года.

Большой ассортимент товара и выгодные цены позволяют нашим клиентам подобрать необходимый компьютер или сделать апгрейд любимого электронного друга.

Корпоративным клиентам готовые системы и офисную технику наша компания продает по индивидуально согласуемым

ценам намного ниже розничных, что делает сотрудничество с нами особенно выгодным.

В настоящее время наша компания активно расширяет дилерскую сеть как по Киеву, так и по Украине.

Обратитесь к нам, и Вы убедитесь, что наша компания всегда рада новым клиентам, а также ценит клиентов постоянных.



Основными видами діяльності комп'ютерної фірми «Скіф-сервіс» є:

✓ оптова та роздрібна торгівля комп'ютерною технікою: комп'ютери, комплектуючі, ноутбуки, PDA, периферія, аксесуари...

✓ сервісне обслуговування комп'ютерної техніки: тестування, налагодження, введення в експлуатацію, підтримка роботодавності, організація ремонту, консультації...

КПІ сервіс

Компанія «КПІ-СЕРВІС» основана в 1998 году и в настоящий момент активно занимается оптовыми и розничными продажами компьютерной техники, комплектующих и периферии. В широком ассортименте представлены процессоры, память, видеокарты, материнские платы, дисковые накопители, модемы, принтеры, мониторы и многое другое. Широкий спектр надежных комплектующих позволил компании развернуть производство готовых компьютеров на базе про-

ТОВ «Скіф-сервіс»

Україна 02160, г. Киев, пр. Возз'єднання, 19, оф. 303
Тел.: +38044 537-5420, +38044 537-5421
Сайт: www.skiff.kiev.ua E-mail: skiff@skiff.kiev.ua

✓ витратні матеріали, папір.

У нас Ви зможете замовити комп'ютер будь-якої конфігурації на Ваш смак та до Ваших потреб або можливість. Наші менеджери з продажу завжди нададуть Вам необхідну консультацію. Ми робимо доставку готових ПК, безкоштовно до їх встановлення та налагодження. Ми пам'ятаємо всіх своїх клієнтів, стараємося виконати їх побажання та вирішити їх технічні проблеми.

ООО «КПІ-СЕРВІС»

Україна, г. Киев, Чокаловский бульвар, 13.
Тел.: +38044 248-9555, факс: +38044 248-9556
Сайт: www.kpiscervice.com.ua, www.Grand.ua
E-mail: info@kpiscervice.com.ua

цессоров Intel® под собственной торговой маркой GRAND COMPUTERS.

Головний офіс «КПІ-СЕРВІС» знаходиться в Києві, де розположені магазини компанії. По всій Україні працюють представителі та дилери компанії. «КПІ-СЕРВІС» практикує індивідуальний підхід до клієнту, надає гнучку систему скидок і здійснює індивідуальний підбір конфігурації.



Компанія «Тест-98» основана 28 августа 1998 года. Основными направлениями деятельности являются оптовая и розничная торговля комплектующими и компьютерной техникой, сервисное обслуживание вычислительной техники.

Наша фирма предлагает в широком ассортименте портативную технику и карманные компьютеры производства TOSHIBA, ACER, DELL, ASUS, FUJITSU-SIEMENS, HEWLETT-PACKARD, SONY и IBM. Теперь в наших салонах представлены не только ноутбуки всех модификаций, но и карманные ПК, а также DeskTop и SlimTop компьютеры Brandname. Специально подготовленные продавцы-консультанты помогут Вам выбрать наиболее подходящую по стоимости и функциональности модель ноутбука или карманного ПК, а также проконсультируют об особенностях модельных рядов того или иного производителя.

В данный момент у нас работают несколько различных отделов, в которых Вы можете приобрести любой товар, доступный в данный момент на компьютерном рынке г. Киева. Принцип работы наших отделов основывается на очень гиб-

ТЕСТ-98

Україна, г. Киев, ул. Тимошенко, 19, ст. м. «Минская»
Тел.: 451-8527, 490-7016
Сайт: www.test-98.com E-mail: sales@test-98.com

кой схеме заказов, с возможной последующей доставкой (если Вы не в состоянии увезти товар самостоятельно). Причем возможна бесплатная доставка товара в пределах Киева, а также платная доставка по всей территории Украины по гуманитарным расценкам.

Срок поставки от 2-х часов (комплектующие) до 24-х часов (собранные компьютеры) в зависимости от доступности тех или иных товаров. Практикуются также форма поставки товаров по индивидуальному заказу непосредственно с зарубежных складов производителей по предвараительной предоплате в течение от 2-х недель до 1 месяца.

Специалисты нашего сервис-центра обеспечивают оперативный выезд (максимум в течение 2-х часов в пределах г. Киева) для решения возникшей у Вас проблемы. Если же Вы заключите с нами контракт на сервисное обслуживание Вашей техники, то помимо еженедельных профилактических визитов и оперативной «скорой помощи» получите значительные скидки при покупке новой техники и комплектующих.



За 9 лет работы в Украине ИД «СофтПресс» зарекомендовал себя как надежный источник профессиональной информации и автор успешных проектов на рынке СМИ.



Журнал СНІР — это новости и тенденции в мире информационно-телекоммуникационных технологий, а также перспективы их развития в мире и на Украине; тестовые обзоры аппаратного и программного обеспечения; комментарии и советы экспертов для пользователей и разработчиков, раздел посвященный сетям и телекоммуникациям; коллекция «Советы & подсказки». Подписной индекс: 74626

«Мир связи» — это журнал для потребителей услуг связи и пользователей телекоммуникационного оборудования. В

ООО «СофтПресс»

Україна 03126, г. Киев, а/я 618/8
Тел.: +38044 490-8160
Факс: +38044 490-8162
Сайт: http://www.softpress.com.ua E-mail: admin@softpress.com.ua



каждом номере журнала — все новости рынка, все важные особенности выбора, получения и применения телекоммуникационных средств, все насущные проблемы безопасности связи; эффективные рекомендации по оптимизации расходов, дельные советы и подсказки. Подписной индекс: 45687



«Hi-Tech» рассказывает о том, как современные технологии изменяют нашу жизнь к лучшему, открывая широкие перспективы, предоставляя новые возможности выбора. Подписной индекс: 23809

Megua-нормал Plus.in.ua

49038, г. Днепрпетровский, ул. Боброса, 23
Тел: 8(056) 370-1838
Сайт: www.plus.in.ua E-mail: office@plus.in.ua

ОБЪЕДИНЯЯ ЭНЕРГИИ

plus.in.ua

Генеральный партнер Международного Фестиваля Компьютерных Игр «Игроград 2005»

Plus.in.ua является крупнейшим информационным порталом в Украине в сфере игровой, видео-, аудиопродукции. Портал Plus всегда открыт для сотрудничества с Вашим бизнесом.

YES plus
www.YesPlus.in.ua

YeSplus.in.ua — это Ваш интернет-магазин. Всего за два года стремительно-го развития магазин YeS на портале Plus.in.ua стал первым по популярности on-line магазином игровой, видео-, аудиопродукции в Украине. Сейчас весь ассортимент предоставляемой продукции наши клиенты могут заказать ✓ в интернет-магазине : YeSplus.in.ua ✓ по телефону : 8 050 50 50 900, 8 (0562) 36 03 47, (044)220 18 09 ✓ по SMS : +38 050 50 50 900

Интересы наших клиентов всегда были и остаются приоритетными в политике магазина. Благодаря безупречной работе курьерской доставки в Киеве, Днепрпетровске, Запорожье, Одессе и Днепродзержинске мы создаем новый стандарт обслуживания наших клиентов. А география почтовой доставки охватывает все населенные пункты Украины. YeS предлагает уникальные партнерские программы! У Вас свой сайт или интернет-страничка? Вы хотите открыть свой интернет-магазин? У нас Вы найдете достойное предложение!

CD plus
www.CDPlus.in.ua

Раздел CDPlus.in.ua — дистрибуция игровых, видео-, аудиопродуктов. Компания CDPlus успешно работает на рынке информационных технологий без малого 10 лет. Работая со всеми украинскими производителями, CDPlus обеспечивает своим клиентам широкий ассортимент и лучшие цены на мультимедиа продукцию. В данный момент в наличии более 7500 наименований! Это: ✓ игры для ПК и игровых приставок Sony Playstation, Sony Playstation-2; ✓ музыка и караоке в форматах audio, MP3, DVD; ✓ фильмы в форматах DVD, Video CD, Mpeg 4, VHS;

- ✓ энциклопедии, словари и обучающие программы;
- ✓ сборники украинского законодательства.

MEDIA plus
www.MediaPlus.in.ua

В ассортименте сети магазинов МедиаPlus более 7 500 товаров, в том числе лучшие новинки и хиты игрового, видео- и аудиомира, DVD-диски, чистые носители информации (CD-R/W, DVD+R/W, Mini CD-R и др.), аксессуары (коробки, сумки, подставки для CD и DVD и др.), расходные материалы (чернила и картриджи к принтерам, батарейки). МедиаPlus индивидуально работает с каждым клиентом. Благодаря скидкам и часто проводимым акциям большая часть наших клиентов является постоянными. Карточка постоянного покупателя позволяет приобретать товары в сети магазинов МедиаPlus и интернет-магазина YeSplus.in.ua на выгодных условиях: действует система накопительных скидок, заказ товара по телефону, регулярные акции и розыгрыш ценных призов, информация о новинках по телефону или e-mail. Карточка постоянного покупателя МедиаPlus действительно в любом магазине сети по всей Украине.

GAME S plus
www.GamesPlus.in.ua

В ассортименте сети магазинов GamesPlus более 7 500 товаров, в том числе лучшие новинки и хиты игрового, видео- и аудиомира, DVD-диски, чистые носители информации (CD-R/W, DVD+R/W, Mini CD-R и др.), аксессуары (коробки, сумки, подставки для CD и DVD и др.), расходные материалы (чернила и картриджи к принтерам, батарейки). GamesPlus индивидуально работает с каждым клиентом. Благодаря скидкам и часто проводимым акциям большая часть наших клиентов является постоянными. Карточка постоянного покупателя позволяет приобретать товары в сети магазинов GamesPlus и интернет-магазина YeSplus.in.ua на выгодных условиях: действует система накопительных скидок, заказ товара по телефону, регулярные акции и розыгрыш ценных призов, информация о новинках по телефону или e-mail. Карточка постоянного покупателя GamesPlus действительно в любом магазине сети по всей Украине.

GamesPlus.in.ua — игровой раздел. На портале Plus.in.ua он образовался не так давно, но уже успел приобрести вес в украинском сетевом пространстве. На GamesPlus можно найти одну из самых подробных украинских «игровых энциклопедий», дающую подробную информацию как о свежих релизах, так и о давно пройденных, но любимых игрушках. GamesPlus поддерживает тесные связи с отечественными и зарубежными разработчиками и издателями, в сотрудничестве с которыми проводятся различные акции и конкурсы. Видеооролики о новых разработках, патчи для лицензионных релизов, лента новостей, свежие демо-версии, форум — это всё игровой раздел Games на портале Plus.in.ua.

Участники Международного Игрового фестиваля «Игроград»

Дизайн-гигиена «13 рентген»



Россия 127422, г. Москва, ул. Динитровский проезд, 10
Тел.: +7095 543-6993, вн.:139; +7926 595-1209
Сайт: www.13r.ru
E-mail: info@13r.ru

«ДИКТАТОР-КОНТРОЛЬ». Стратегическая игра в мире романа «Падшие ангелы Мультиверсума». Футуристический боевой симулятор на вашем столе. Великолепные иллюстрации в фирменном технологическом стиле. Дизайн карт, поля и правил выше мирового уровня.

«БИТВА МАГОВ». SMS-игра «Битва магов» переносит игрока в альтернативную реальность, где идет невидимая для обычных людей война за наследие создателей Вселенной — могущественных Теургов...

Absolutist



Украина 49000, г. Днепродзержинск,
ул. 22 Парусова, 53
Тел.: +38056 770-1473
Факс: +38056 234-1028
Сайт: http://www.absolutist.ru
E-mail: contact@absolutist.com

Absolutist представляет свой новый мобильный проект «Скажени пацки» для Windows PC, Palm, PocketPC, Symbian, Smartphone, Mac, Linux. Веселая игрушка в мультяшном стиле не оставит равнодушным никого. Еще бы! Ведь крысы-копьематели активно работают над самосовершенствованием и улучшением своих спортивных достижений на стадионе «Пацки». Станьте победителем всемирной пацковой олимпиады!

Abyss Lights Studio

Украина, г. Киев, пр. Григоренко, 26А, кв. 206
Тел.: +38044 461-4596, +38050 338-0063
Сайт: http://www.abyss-lights.com
E-mail: djeka@abyss-lights.com



Abyss Lights Studio
Video Entertainment Development

Abyss Lights: Frozen Systems — 3D Space Battle Simulator с видом от первого лица.

Игрока ждут встречи с представителями 8-ми рас, он столкнется со следами древних цивилизаций. Гонки в поле астероидов, опасные туманности, лабиринты огромных станций, разнообразные персонажи, окружение, нетривиальные задачи и методы их решения. И это все на фоне яркой свежей графики и необычного дизайна.

Action Forms

Сайт: http://www.vivivector.com
E-mail: info@of.kiev.ua



ACTION FORMS

FPS Vivivector: Beast inside. Захватывающий экшн от первого лица, созданный по мотивам повести Герберта Уэллса «Остров Доктора Морха». Игра перенесет вас на заброшенный остров посреди Тихого океана, где вы окажетесь лицом к лицу с ужасными творениями сумасшедшего ученого.

Alien Workshop Studios

Украина 03150, г. Киев, ул. Божанко, 37/41, кв. 60.
Тел.: +38050 954-6173
Сайт: www.alien-ws.com
E-mail: info@alien-ws.com



Born To Reign — дебютный проект компании. Главные достоинства игры — полнейшая нелинейность и широкая возможность дипломатического маневра. Одним словом, Казаки 2 + игры серии Total War.



«МУЛЬТИТРЕЙД»

Тел.: +38044 237-5186, 496-1922

Сайт: http://www.multitrade.com.ua E-mail: multitrade@svitonline.com.ua

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

Компания «МУЛЬТИТРЕЙД» — ведущий правообладатель на территории Украины. Мы представляем позиции таких известных издателей, как «Акелла» (Россия, Москва, http://www.akella.com), «Бука Entertainment» (Россия, Москва, http://www.buka.ru), ТМ «КиМ» (Россия, Москва, http://www.km.ru), компания «МедиаХауз» (Россия, Москва, http://mediahouse.ru), компания «New Media Generation» (Россия, Москва, http://www.nmg.ru), компания «РуссОбит-М» (Россия, Москва, http://www.russobit-m.ru), РА «Высокие Технологии» (Украина, Киев, http://computermap.com.ua). Наше сотрудничество с ведущими правообладателями позволяет поддерживать и развивать каталог, состоящий из более 800 наименований, ежемесячно выпускающий более 20 мультимедийных новинок. Особого внимания заслуживают следующие игры и программы из нашего каталога: Принц Персии, Gothic 2, PainKiller, ForCry, Postal 2, Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия, и многие другие...

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

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

Продукцию компании «МУЛЬТИТРЕЙД» Вы можете найти во всех городах Украины.



AoP®

Горячая линия AoP: +38050 135-8170

Сайт: www.ao.net.ua, www.aop.ua

E-mail: Ramsess@ao.net.ua

ЧП «AoP» представляет собственную разработку — серверную часть многопользовательской онлайн-игры, основанной на «Ultima Online», и интернет-проект «AoP® онлайн», использующий сервер AoP четвертый год.

AW Group

Украина 83045, г. Донецк, Ленинский

проспект, 10/87

Сайт: www.awplanet.com

E-mail: eugene.solomka@gmail.com

Portal to Another World — многополь-

зовательская ролевая онлайн-игра.

aw group

Всего несколько минут на заочку клиента, и вы погружаетесь в удивительный инновационный мир, полный приключений, опасностей и побед. Проживите еще одну жизнь с вашим персонажем в отдаленном уголке бескрайней вселенной.

Bootat

Украина 83050, г. Донецк, ул. Университетская, 48

Тел.: (+38)062 335-3292

Факс: (+38)062 337-3475

Сайт: www.bootat.com

E-mail: webmaster@bootatgames.com

1. Футуристическая гонка Codename: Tunneling 2;

2. Линейка продуктов издателей-партнеров, сотрудничающих с отделом локализаций «Булат»;

3. Продукты издательства «Bootat Publishing»: «Т-72: Балканы в огне», «Стрелки и разводы» и «Репка».

Bootat

BTE Soft



Украина 04074, г. Киев, ул. Автозаводская, 24/2

Тел.: +38044 461-4666

Сайт: http://www.btesoft.com

E-mail: info@btesoft.com

SpellBook. Красочная игра аркадного жанра с элементами приключения для всех возрастов. Вместе с нашими героями Вы перенесетесь в сказочный мир магии и примете участие в невероятных приключениях.

Creative Dimensions

Украина, г. Киев, ул. Довнар-Запольского, 1, 36

Тел.: +38044 537-1821

Сайт: www.alice.com.ua

E-mail: o.honcharov@c-d.com.ua



Игра Alice: The game — приключение/3D. Вы никогда не пробовали догнать белого кролика? Алиса попыталась... Вы хотели попасть в Страну Чудес? У Алисы это получилось. Вы хотите последовать за ней? Тогда — добро пожаловать в мир Люиса Кэрролла. Мир, созданный взрослым человеком для юной леди!

Crazy House

Украина, г. Харьков, пр. Ленина, 58, оф. 116

Тел.: +380572 54-8118

Сайт: www.crazyhouse.ru

E-mail: research@crazyhouse.ru



KILL DEAL — аркадный шутер от третьего лица с поддержкой многопользовательской сети с ролевыми элементами.

Основная концепция игры — битвы с огромными толпами противников, количество которых зачастую измеряется даже не сотнями, а тысячами. Красивые эффекты, фантастические ландшафты, захватывающий сюжет, что еще нужно для хорошего аркадного шутера...

JULES VERNE: WARS OF INVENTORS — трехмерная стратегия в стиле паропанк по мотивам произведений Ж.Верно.

НАС ЧИТАЕТ МИЛЛИОН ГЕЙМЕРОВ!

(game)land — крупнейший издательский дом, выпускающий игровые журналы для молодежной аудитории России и стран СНГ.

ИГРОВЫЕ ЖУРНАЛЫ ОБО ВСЕХ ПЛАТФОРМАХ И НА ЛЮБОЙ ВОЗРАСТ!

СТРАНА ИГР



журнал о компьютерных и видеоиграх

- журнал для активных геймеров в возрасте от 16 до 34 лет
- журнал, рассказывающий об играх для всех платформ
- журнал выходит дважды в месяц, что гарантирует высокую оперативность и актуальность предоставляемой информации
- журнал с двумя комплектами (2 CD или DVD), что удобно для владельцев любых игровых платформ

ВЕСТНИК игровой индустрии



первое в России специализированное b2b-издание...

- ...для разработчиков, издателей и дистрибуторов компьютерных и видеоигр, игр для мобильных телефонов.
- «Вестник игровой индустрии» призван помочь издателям находить перспективные команды разработчиков, а дистрибуторов — ритейлеров.
- Цель издания — познакомить людей, работающих в индустрии, между собой, обобщить их, и тем самым способствовать дальнейшему развитию данной сферы.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC



журнал кодов и прохождений для компьютерных игр

- журнал для начинающих игроков в возрасте от 14 до 24 лет
- самая исчерпывающая информация о прохождении, секретах и кодах
- журнал комплектуется CD с видеоруководством по прохождению игр и огромным количеством полезных программ
- уникальный двухсторонний постер с детальными картами уровней игр, таблицами с характеристиками сюжетов, тактическими схемами

PC ИГРЫ



популярный журнал о компьютерных играх

- журнал для активных геймеров в возрасте от 16 до 25 лет
- самый толстый и информационно насыщенный журнал подобной тематики — 240 страниц
- самый доступный по цене среди аналогичных изданий — рекомендованная розничная цена в Москве 140 рублей!
- самый укомплектованный журнал — три CD или DVD, постер и 2 наклейки

За дополнительной информацией обращаться:

Издательство (game)land, 103031, Москва, Дмитровский пер., д. 4, стр. 2. Тел: (095)935-7034, факс: (095) 924-9694

(game)land

Отличительной чертой игры является возможность конструирования собственных уникальных юнитов из готовых блоков — корпуса, двигателя, оружия и т.п.

Основной интеллектуальной силой игры становятся изобретатели, являющиеся носителями технологий. От набора изобретателей и их навыков будет зависеть количество и направление доступных вам апгрейдов...

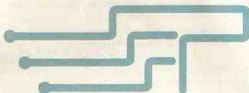
DVS



Украина 54056, г. Николаев, а/я 322
Тел.: +380512 46-8568
Сайт: www.dvshome.com
E-mail: janus@dvshome.com

«Восхождение на трон» — это пошаговая стратегия с элементами RPG. Исследование мира происходит в режиме реального времени. Здесь взору игрока предстанут детализированные трехмерные ландшафты, полноразмерные деревья, дома, замки, монстры. И только столкнувшись с врагами лицом к лицу, понимаешь, что это все-таки пошаговая игра. С поочередным ходом, магией и героем, лично принимающим участие в сражении.

Electronic Paradise



ELECTRONIC PARADISE

Сайт: www.ep.com.ua
E-mail: ep@ep.com.ua

1. WehrWolf (шутер)

2. Простоквашино 1 (детский квест). Простоквашино 2 (детский квест). Первая и вторая игры из серии детских при-

ключенческих игр про Дядю Федора и его друзей — кота Матроскина и пса Шарика. Эта игра перенесет вас в деревню Простоквашино, знаменитую своими удивительными историями, веселыми и увлекательными приключениями, продолжив традицию прекрасных и популярных мультфильмов и книг Эдуарда Успенского, на которых выросло не одно поколение.

3. Огерь «У погибшего альпиниста» (квест). Добро пожаловать в «Огерь «У погибшего альпиниста» — уникальную игру-приключение, сочетающую в себе элементы триллера, классического детектива и научной фантастики, основанной на оригинальной повести столпов мировой литературы — братьев Стругацких.

Frogwares Ukraine



FROGWARES
GAME DEVELOPMENT STUDIO
www.frogwares.com

Украина 04119, г. Киев, ул. Мельникова, 83-а,
оф. 607
Тел./факс: (044) 495-2546
Сайт: www.frogwares.com
E-mail: office@frogwares.com

Фрогвейрс представляет революционную приключенческую real time 3D-игру «80 дней». Это абсолютно новый тип игры, открывающий новые возможности: высококачественный 3D-движок, анимация одежды, линсинк, шейдеры... Полная интерактивность, вы можете разговаривать, бегать, карабкаться, маскироваться, управлять транспортом. Более 100 персонажей, выбор уровня сложности, управление временем, деньгами и пищей на протяжении всего путешествия.

JAM-Games.net



Сайт: www.jam-games.net
E-mail: pytyakh@jam-games.net
Юмористический 2D-квест «Как казаки Мону Лизу спасли» с участием героев и по мотивам знаменитой серии мультфильмов «Как казаки...»

Руссобит-М Украина



Тел.: +38067 509-1737,
+38067 561-8609
Сайт: www.russobit-m.com.ua
E-mail: info@russobit-m.com.ua

В начале 2005 года в Украине открылось официальное представительство московской фирмы «Руссобит-М», которое на сегодняшний день является одним из ведущих разработчиков, издателей и дистрибьюторов компьютерных игр, обучающих и развлекательных программ для ПК.

«Руссобит-М» очень ценит и уважает Ваш досуг. Девиз Компании — прогрессирующее качество на каждом этапе: каждая игра внимательно протестирована, грамотно переведена и озвучена профессиональными актерами, при этом она индивидуальна, увлекательно и доставляет полноценный отдых.

«Руссобит-М» выпускает только высококачественную продукцию и делает ее очень доступной широчайшему кругу потребителей, развивая при этом игровую культуру каждого пользователя.

У «Руссобит-М» сложилась репутация не просто выживающей на рынке, но и меняющей, совершенствующей индустрию компании, начинающей с нуля и преуспевающей благодаря нестандартным решениям и неожиданным ходам. Харизма привлекает к представительству внимание ведущих западных издателей и производителей видеоигр: UbiSoft, Wanadoo, Team 17 Software, StrategyFirst, JoWood, Microids, THQ, Atari, Hip Interactive, Aspect, Compedia, Amnia.

«Руссобит-М» — молодая компания на украинском рынке. Это определяет наш корпоративный стиль: мы креативны, энергичны, динамичны, амбициозны, способны на нестандартные решения. «Руссобит-М» живет работой — мы работаем, играя. Мы живем игровой индустрией! И у нас есть все условия для этого.

Играйте вместе с нами, играйте по правилам!



GSC Game World

Сайт: www.gsc-game.com

«Козаки II: Наполеоновские войны» — продолжение мирового хита от GSC Game World. Новый движок, новая графика, новые возможности и совершенно новый геймплей. «Козаки 2» — игра для истинных стратегов.

S.T.A.L.K.E.R. — Чернобыль, артефакты, мутанты, аномалии, stalkеры и, самое главное, загадка Зоны, разгадать которую суждено только лучшему! Кто знает, может это будете Вы?

MU-Eclipse

E-mail: admin@eclipse.com.ua

Сайт: <http://www.eclipse.com.ua>

MU-Eclipse — это оригинальное сочетание игрового онлайн-мира и мира WEB.

Игра разделена на две «версии». Первая — это онлайн-версия, в ней игроку предоставляется красочный мир континента MU, захватывающие квесты и постоянное общение с другими игроками. Вторая — это WEB-версия, в ней игрок может продолжить игру тем же персонажем, которым он играл в онлайн-версии. Для этого достаточно зайти на сайт игры...

PixelPlay

Украина 03151, г. Киев, ул. Народного Ополчения, 5-А

Тел.: +38044-501-5989

Сайт: www.pixelplay.com

E-mail: jobsKiev@pixelplay.com



PIXELPLAY

PixelPlay является одним из мировых лидеров в предоставлении широкого спектра интерактивных игровых сервисов для телевидения, мобильных и широкополосных цифровых сетей. Хорошо узнаваемый контент и современная технология JIVE™ позволяют компании занимать ведущее положение в выпуске многопользовательских кроссплатформенных игр.



Тавекс

Украина 03028, г. Киев, Пр. Науки, 41

Тел.: +38044525-6178

Факс: +38044525-5871

Сайт: www.tav.kiev.ua

E-mail: info@tav.kiev.ua

✓ Live Billiards 2 — новая версия, поддержка снукера, комментариев, доп. аксессуаров

✓ Ever Mahjong 3D — классический маджонг в 3D-исполнении

✓ Majewels — позиционная игра с камнями с ограничением времени

✓ обновленные SeaWar2 (сетевой 3D Морской Бой) и PasQuest3 (приключения Колобка в 3D)

Time Zero



Россия 129090, г. Москва, ул. Щепкина, 28, стр. 1

Тел.: +7095 981-4779

Факс: +7095 981-4778

Сайт: www.timezero.ru E-mail: promo@timezero.ru

Многопользовательская онлайн-игра нового поколения, реализованная на технологии Flash. Была война, мировая война, но она закончилась, и надо учиться жить заново. Строить, изучать, сражаться. Мир изменился. Он стал враждебным и чужим. И для того, чтобы выжить, людям предстоит научиться его понимать.

Ukrainian Development Company



Тел.: +38067 503-9801

E-mail: bilyk@udc-game.com

Heart of Eternity — игра жанра Action-RPG, с оригинальной игровой системой и захватывающим боем в реальном времени.

Компания «ЭКСПОМЕДИА»

Тел.: +38044 558-1245

Сайт: www.expomedia.com.ua

E-mail: arena@expomedia.com.ua

ЭКСПОМЕДИА

Шоу-партнер Международного Фестиваля Компьютерных Игр «Игроград 2005»

Компания «ЭКСПОМЕДИА» предлагает аренду полного спектра проекционного и презентационного оборудования для проведения

- ✓ конференций,
- ✓ презентаций,
- ✓ круглых столов любого уровня,

а также для обеспечения выставочных и зрелищных мероприятий.

Высокое качество изображения на нашем оборудовании привлекает особое внимание к различным материалам любого мероприятия.

Мы предлагаем в аренду

- ✓ плазменные панели 42" и 50" как идеальное решение для выставочных стендов,

- ✓ мультимедийные проекторы, которые способны проецировать изображение с различных носителей (ноутбук, DVD, видеомагнитофон и др.), как идеальное решение для конференций, форумов и семинаров.

И во всех случаях необходимо помнить об озвучивании мероприятия, будь то небольшой стенд или концертный зал.

Наши специалисты

- ✓ выедут на место предстоящего мероприятия,
- ✓ помогут подобрать оборудование,
- ✓ доставят необходимую технику,
- ✓ осуществят монтаж,
- ✓ обеспечат квалифицированное обслуживание с сопровождением оборудования в период всего мероприятия.

При необходимости разрабатывается эксклюзивный проект.

УСТ



Украина 01033, г. Киев, ул. Сахсаганского, 32, оф. 8
Тел.: (044) 284-3094
Факс: (044) 284-3130
Сайт: www.starmaster.su
E-mail: tyz@ucl.ua
MMORPG+SpaceSim www.starmaster.su. Две ветви чело-

вечества горят желанием уничтожить друг друга. Марсианская колония: демократия, техника. Други: националистический строй, биотехнологии. Чью сторону выберешь ты? Оригинальная игровая система; более 40 умений, связанных как с частью космического симулятора, так и с «ноземной», а также общи для обеих сред; более 11 видов кораблей; возможность сражаться в любом месте — в космосе и на поверхности планет.

DIOsoft



Украина 03067, г. Киев, бул. И.Пенсе, 4
Тел.: +38044 496-1990
Факс: +38044 496-1985
Сайт: <http://www.diosoft.com> E-mail: info@diosoft.com

Action-shooter «ПИРАТЫ XXI ВЕКА». Морской воздух, ласковые волны океана, роскошные подводные пейзажи и коралловые рифы, острова, пальмы, южное солнце, красивые девушки и прочие прелести тропического климата. Но... Приготовьтесь воевать! В воздухе, на суше, на воде, под водой.

- ✓ Единый большой игровой уровень, интерактивная среда
- ✓ Захватывающая сюжетная линия, позволяющая, тем не менее, тратить немало времени на исследование окружающего мира
- ✓ Возможность прохождения сюжета за каждую из трех противоборствующих сторон (гонконгские триады, современные пираты, американский спецназ)
- ✓ Множество видов оружия (включая особое вооружение для действий под водой)
- ✓ Огромное количество подводного, морского, наземного и воздушного транспорта
- ✓ Возможность штурмовать и защищать гигантские океанские суда

000 «Декабрь»



КОМИЗДАТ

Украина 03680, г. Киев, Пр-т Победы, 53
Тел.: (044) 501-9355, 501-9356,
454-0873, 454-0874
Факс: (044) 501-9355, 454-0874

Сайт: <http://www.cpp.com.ua>, <http://www.shpil.com>
E-mail: shpil@comizdat.com, office@comizdat.com



Основу журнала «Шпиль» составляют обзоры игр, аппаратных средств, популярных аниме-работ. Тестирования, новости индустрии ИТ, игр, кино и музыки, обзоры Интернета — все это и многое другое привлекает читателей всех возрастов. «Шпиль» отличается неповторимый стиль общения с читателями, когда в каждом слове чувствуется колкий юмор. Авторы «Шпиля» — это как раз молодежь, которая так говорит, пишет и, естественно, хорошо понимает близкие ей вопросы. Это и соответствует девизу журнала: «Мы с вами одной крови!»

Тестирование проводят высокочастотные специалисты тестовой лаборатории ИД «Комиздат», заслуженно пользующиеся многолетним авторитетом на ИТ-рынке.

Журнал «Шпиль» — это в первую очередь друг и помощник в выборе аппаратных средств, мобильных телефонов, Интернет-навигатор и, конечно же, проводник в мире игр.

Компьютеры+Программы

В фокус внимания журнала: квалифицированные обзоры, грамотные консультации и практические советы по настройке и применению аппаратного и программного обеспечения.

Техническая точность и компетентность материалов базируется на результатах тестирований, проведенных в собственном тестовом центре, а также на широком опыте и профессионализме авторов. Тематика публикаций охватывает широкий спектр компьютерных технологий — от аппаратных средств и телекоммуникаций до мультимедиа.

«1С Украина»



Представительство в Украине: ООО «1С Украина»
Адрес: 01023, г. Киев, а/я 124.
Интернет: www.1c.ua, 1c.ua
1С.Мультимедиа games@1c.ua

Основанная в 1991 году, «1С» — это опирающаяся исключительно на собственные профессиональные успехи фирма со штатом более 500 человек. Согласно данным многочисленных опросов, «1С» занимает первое место в софтверном секторе компьютерной индустрии СНГ и отличается рекордной отдачей от одного сотрудника.

Фирма «1С» специализируется на дистрибуции, издании, поддержке и разработке компьютерных программ и баз данных делового и домашнего назначения. «1С» предоставляет со своего склада через самую развитую в СНГ партнерскую сеть (5300 постоянных партнеров в 570 городах России, стран СНГ и Балтии) полный спектр программ массовой ориентации для дома и офиса.

Фирма «1С» известна как один из наиболее успешных издателей компьютерных игр в России. «1С» активно сотрудничает более чем с 40 ведущими мировыми издателями компьютерных игр, включая Activision, ATARI, Codemasters, Microsoft Game Studios, SCI, Take 2 Interactive, THQ, Ubisoft, Vivendi Universal. Фирмой «1С» издано (в России, на территории стран СНГ и Балтии) более 300 зарубежных компьютерных игр, включая такие хиты, как Age of Wonders 1 и 2, Call of Duty, Doom 3, Homeworld 2, Icewind Dale II, Mafia, Max Payne 1 и 2, Elder Scrolls 3: Morrowind, серия Total War, UFO: Aftermath, Vietcong.

Можно с уверенностью сказать, что большинство бестселлеров российского рынка вышло под маркой «1С». Мы работаем с ведущими независимыми командами разработчиков, среди которых — Action Forms, Akella, Анейрон, Arise, Best Way, Creat Studio, Crioland, Dark Fox, Digital Spray Studio, DiP Interactive, DTF Games, DVS, Eagle Dynamics, Elemental Games, Gaijin Entertainment, G5 Software, Ino-Co, Katauri, К-Д ЛАБ, KDV Games, KranX Productions, Meridian'93, Nikita, Nival Interactive, Orion, OSW Games, PIPE studio, Сатурн плюс, SkyFallen Entertainment, SKYRIVER Studios, Soft-Lab-NSK, Xbow software и многие другие.

Собственные разработки фирмы «1С» широко известны за пределами России. Авиасимуляторы «Ил-2 Штурмовик», «Ил-2 Штурмовик», «Перл-Харбор» заслужили признание игроков во всем мире и получили более 50 престижных международных наград. Игры «1С» распространяются по всему миру крупнейшими издателями, в числе которых — ATARI, Codemasters, THQ, Ubisoft.

ООО «Одиссей»

Украина 65009, г. Одесса,
ул. Пионерская, 3, корп. 2
Тел.: +38048 738-0921
Сайт: www.odyssey.od.ua
E-mail: sales@odyssey.od.ua



Компания «Одиссей» является одним из крупнейших дистрибьюторов на лицензионном рынке Украины. Официальными партнерами и дилерами являются 140 компаний и частных предпринимателей из более 100 городов Украины.

«Одиссей» представляет наиболее популярные форматы: audio-cd, video-cd, cd-rom, dvd. Лучшие исполнители, фильмы, компьютерные игры и полезные программы являются важной частью наших каталогов.

«Навигатор игрового мира»

Сайт: <http://www.gamenavigator.ru>

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Журнал «Навигатор игрового мира» издает ООО «Навигатор Публишинг» с 1997 года. Все 208 страниц журнала посвящены играм для PC-платформы.

В журнале обозреваются практически все заслуживающие внимания игры для PC. Имеется большой раздел по игровому «железу», много внимания уделяется онлайн-проектам. «Навигатор» первым среди аналогичных изданий стал выходить с двумя CD-дисками, а потом и с DVD.

Основное достоинство материалов «Навигатора» — информативность, облеченная в интересную форму. Большой новостной блок отражает все важные события и процессы в

игровой индустрии. Мы позволяем себе печатать большие аналитические материалы, посвященные выдающимся личностям и легендарным компаниям-разработчикам.

Двухслойный DVD заполняется демо-версиями, приложениями к наиболее популярным играм, полезными утилитами. В качестве музыкального сопровождения, как правило, ставится полный саундтрек известной игры. Уникальная «фишка» DVD — «Радио Навигатора», имитирующая музыкальную радиопередачу. Приколы, стёб, хохмочки на игровые темы плюс несколько оригинальных музыкальных композиций.

Участники Книжной ярмарки

Видавництво «Факт»

Україна 04080, Київ-80, а/с 76
Редакція: Тел./факс: +38044 417-1366, +38044 416-8754
E-mail: office@fact.kiev.ua

Відділ збуту: Тел./факс: (044) 463 6887

Сайт: <http://www.fact.kiev.ua> E-mail: sbyr@fact.kiev.ua

Директор — Інокентій Вировий, головний редактор — Леонід Фінкельштейн,
начальник відділу збуту — Дмитро Масленіков



Видавництво «Факт» існує 8 років на видавничому ринку України. Історично так склалося, що спектр напрямків, які охоплюють наші книжки, досить широкий.

Це, в одну з перших черг, художня література — книжки сучасних українських прозаїків та поетів і класичні твори. Серія «Excerptis ex cipiendis» включає «все, крім того, що варте внятку» — тільки найцікавіше, найсучасніше, найактуальніше українською мовою (серія містить як оригінальні твори, так і переклади з німецької, хорватської, російської).

Плідним напрямком нашої діяльності є підготовка та друк мистецьких, літературознавчих студій — у співробітництві з найважливішими науковцями. Основними критеріями при

вдборі праць даного напрямку є актуальність тематики та науковий авторитет автора.

Видавництво має авторитет і у царині навчально-методичної літератури з математики — від популярних, доступних книжок, які охоплюють весь шкільний курс до вершин просвітницької думки, розрахованих на аматорів та фахівців.

Виконання замовних робіт також є одним із напрямків роботи видавництва. Це можуть бути роботи будь-якого рівня складності, обсягу та спрямування, за єдиної умови — якщо вони не містять висловлювань, що суперечать чинному законодавству.

Книжкам видавництва «Факт» притаманні сучасний дизайн і високий поліграфічний рівень.

Журнал для студентов «5 БАЛІВ»

5 БАЛІВ

журнал для студентів

«5 БАЛІВ» — молодое, динамично развивающееся и доступное информационно-развлекательное издание, ставшее сердцем студенческих коммуникаций!

Информационное наполнение, оптимальный формат и эксклюзивная схема распространения журнала отвечают всем требованиям современного студента.

«5 БАЛІВ» — эффективный маркетинговый канал общения со студенческой аудиторией.

«5 БАЛІВ» признан Министерством по делам семьи и молодежи, Ассоциацией молодежной прессы Украины лучшим молодежным журналом 2004 года.

Украина 04073, г. Киев, а/я 124

Тел./факс редакции: +38044 239-0966 (многоканальный)

E-mail: pishi@5baliv.kiev.ua

Формат: А5, 36 цветных страниц.

Аудитория издания: учащиеся высших учебных заведений Украины, возраст 17–25 лет.

Язык издания: русский, украинский.

Распространение: в 137 вузах IV уровня аккредитации в 27 городах Украины, эксклюзивно с фирменных стоек в 37 вузах г. Киева, в киосках «Союзпечать».

Тираж: 15 000.

Периодичность выхода: 2 раза в месяц.

День выхода: среда.

Издается с 14 февраля 2004 года.

Часопис «Книжковий клуб +»



Украина 03039, м. Київ, вул. Фрометівська, 2

Тел.: +38044 494-4736

E-mail: club@iapm.edu.ua

«Книжковий клуб +» — найкраще періодичне видання книжкової тематики. Саме так означили члени журі Форуму видавців у Львові трічі поспіль у 2002, 2003 та 2004 роках.

За кілька років свого існування журнал об'єднав кращі сили книжкової журналістики й літературної критики України, та й загалом сформований класний авторський колектив.

Основна аудиторія «Книжкового клубу +» — видавці, книго-розповсюджувачі та всі небойдкі до книги. На шпальтах журналу можна віднайти найрізноманітнішу інформацію, що стосується видавничої справи й реалізації книжкового продукту — від новин до вичащеного фахового аналізу. Тут і видавничий практикум, і поради юриста, своєрідні рецепти успіху, спробовані

власними й зарубіжними книгарями, оцінки фахівців, а ще можливість обговорити у клубному товаристві актуальні питання та знайти оптимальні шляхи розв'язання проблем.

Окрім того, «Книжковий клуб +» може стати в нагоді як для заповнення дозвілля, так і пошуку нових перспективних проєктів. До уваги читачів — найсвіжіша інформація щодо перебігу літературного процесу в Україні, Європі, Америці та решті частин світу.

Власне, «Книжковий клуб +» — орієнтир у книжковому світі. Адже на всі запитання — що, де й коли — ви віднайдете відповіді на сторінках саме цього часопису. Варто лише взяти його до рук.

Издательство «Тезис»

Украина 21027, г. Винница, пр. Космонавтов, 63

(вход со двора), для писем: а/я 2890

Тел./факс: +380432 46-4816, +380432 51-5757

E-mail: тезис@in.vn.ua

Директор — Владимир Брискин, главный редактор — Наталья Брискина, отдел сбыта — Андрей Кузьмин

Направления деятельности:

- ✓ Агентство авторских прав.
- ✓ Издание художественной литературы для детей и юношества; научно-популярных книг о Трипольской цивилизации.
- ✓ Изготовитель лучших в Украине учебных наглядных пособий (плакатов) для дошкольников и школьников.
- ✓ Сеть книжных магазинов, представляющих литературу для изучения иностранных языков и книги для детей.

Магазины:

- г. Винница, ул. Космонавтов, 63, тел. +380432 46-4816
- г. Каменец-Подольский, ул. Пушклина, 39, тел. +3803849 3-0421
- г. Кировоград, ул. Орджоникидзе, 7, тел. +380522 35-1541
- г. Хмельницкий, ул. Гагарина, 5 (отель «Центральный»), тел. +380382 78-8287



АЛФІЗІКА

**ДРУГ
ЧИТАЧА**

Книжкова серія «Алфізика» — це твори відомих письменників-фантастів: М. і С. Дяченків, Г. Л. Олді, О. Зорича, В. Василюва, В. Арсєнова, А. Валентинова та інших. Це — фантастика для справжніх фенів.

Якщо ви бачите книжки з обрізаним кутиком і написом «Алфізика» — знайте, що серед них обов'язково знайдеться читання до душі. Серія об'єднує широкий спектр фантастики, виданої зручно для читання і доступно для придбання.

Видавництво «Зелений пєс»

В рамках серії найближчим часом з'являться книжки з позначкою «ноземний лєгїон». Вони присвячені закордонній фантастиці, і першими серед авторів будуть найвідоміші зарубіжні майстри — А. Сандовський, Р. Шеклі, Г. Прашкевич.

Якість гарантує виробник —
видавництво «Зелений Пєс», Київ.
Смачного читання!

**ЗЕЛЕНИЙ
• ПЕС •**

Форум «Кино Экспо Украина»

Украина, г. Киев, бул. Л. Украинки, 28, оф. 84
Тел.: +38044 531-7019, +38044 295-2485
Факс: +38044 494-0205
Сайт: www.kinoexpo.com.ua
E-mail: org@kinoexpo.com.ua



Ежегодный Форум «Кино Экспо Украина» — это профессиональная национальная трибуна, которая находится в центре внимания всех специалистов киноиндустрии.

Форум создал мощную платформу для активного взаимодействия представителей украинского кинопроката и кинопроизводства, что служит первопричинным импульсом к динамичному развитию отечественной киноиндустрии.

Дирекция Форума является инициатором создания Ассоциации независимых кинопрокатчиков и кинодистрибуторов.

Масштаб деятельности Дирекции «Кино Экспо Украина» охватывает:

- ✓ Проведение международных выставок в киноиндустрии
- ✓ Привлечение инвестиций в кинобизнес
- ✓ Проведение и PR-сопровождение международных кино и театральных фестивалей
- ✓ Сопровождение проектов по строительству и реконструкции кинотеатров
- ✓ Маркетинговые исследования в области кинобизнеса
- ✓ Презентация украинских фильмов на международной арене
- ✓ Product placement в кино
- ✓ Проведение PR-компаний и различных маркетинговых акций в киноиндустрии
- ✓ Проведение международных конкурсов среди специалистов в киноиндустрии (в 2005 году: конкурс на лучший киносценарий фантастического фильма)
- ✓ Проведение общенациональных программ для молодежи совместно с Министерством культуры и искусства Украины — Киноматпус.

ООО «Киноманія»

Украина, г. Киев, ул. Крутоголиниверситетская, 11/19, оф. 32
Тел.: +38044 253-6622, +38044 253-6886
Сайт: www.kinomania.com.ua
E-mail: evgenia@kinomania.com.ua

ООО «Киноманія» работает на кинорынке Украины уже более 3 лет и является дистрибутором Warner Brothers и New Line Cinema в Украине.

За этот промежуток времени компания смогла занять прочные позиции на рынке и завоевать имидж стабильной и постоянно прогрессирующей кинокомпании.

ООО «Киномедия»

Украина 02140, г. Киев, ул. Гришка, 3А, офис-центр «Платинум», 3 этаж
Тел.: +38044 200-0199
Сайт: www.kinomedija.com.ua E-mail: info@kinomedija.com.ua

Компания «Киномедия» — ведущий оператор рекламы в кинотеатрах по Украине.

Компания входит в холдинг дистрибуторов кинокомпаний «Warner Brothers Pictures», «New Line Cinema», «Miramax»,

ООО «Синергия»

Украина 02140, г. Киев, ул. Гришка 3А, офис-центр «Платинум», 3 этаж
Телефон: +38044 200-0166
Сайт: www.cinergia.com.ua E-mail: info@cinergia.com.ua

ООО «Синергия» является дистрибутором Miramax в Украине, и сотрудничает с такими мировыми киногоггантами, как Universal Pictures, Paramount Pictures, Columbia Pictures, MGM, 20th Century Fox, Walt Disney и др.

Компания «Синергия» занимает ведущее место на кинорынке Украины и имеет четко определенные цели и направления дальнейшего развития, среди которых можно выделить увеличение эффективности кинопроката в Украине.



www.liniakino.com
тел. 200 01 66

мережа кінотеатрів

■ м. Київ, вул. Городецького, 5
■ Бронювання квитків: 279 67 50

■ вул. Малиновського, 12 м. Оболонь
у ТЦ «Метрополіс» (4-й поверх)
■ Бронювання квитків: Тел.: 585 14 05

■ вул. Ак. Глушкова, 13-Б
ТЦ «Магелан» (3-й поверх)
■ Бронювання квитків: 496 13 35

■ м. Івано-Франківськ,
вул. Незалежності, 92
■ Бронювання квитків: 8 (0342) 50 26 25

■ м. Ялта,
набережна ім. Леніна, 35/2
■ Бронювання квитків: 8 (0654) 27 43 85

Ідеальний комфорт та якість звуку!



Компанія являється ексклюзивним прокатчиком кинотеатра «Україна», самого уютного кинотеатра Крима — ялтинська «Ореанда»; лучшего кинотеатра Західної України — «Космос» (г. Івано-Франківськ), і на сьогоднішній день прокатила уже більше 45 фільмів по всій території України.



«СТВ», «ТРИТЭ» и располагает собственной сетью кинотеатров «Линия кино».

«Киномедия» — полноправный член Всемирной Ассоциации Кинорекламы — SAWA (Screen Advertising World Association)



Компания «Синергия» является дистрибутором фильмов в кинотеатрах на всей территории Украины, занимается расписанием репертуара кинотеатров, имеет возможность арендовать кинотеатры, кинозалы, заключает договора о репертуарном планировании кинотеатра.

Компания имеет все необходимые знания и опыт в ведении всего процесса кинопроката, за исключением производства фильмов.

Наши спонсоры

AMD, Inc.	2
Gigabyte Technology Ltd.	2
Медиа-портал Plus.in.ua	7

Участники Ярмарки «Мой компьютер»

K-Trade	3	КСАНТЕН	5
Spin-W	4	НПФ «Элетек Лтд.»	5
АЛЬМА-2000	3	ПП «БВМ»	5
Арсенал Оптика	3	СКІФ-СЕРВІС	6
Инкосфот-Телекоммуникация	5	Тест-98	6
КПІ-СЕРВІС	6	Юником Консалтинг	5

Участники международного фестиваля «Игроград»

1С Украина	12	MU-Eclipse	11
13 Рентген	8	Paradise	11
Abyss Lights Studio	8	PixelPlay	11
Action Forms	8	Time Zero	11
Ailen Workshop Studios	8	UCT	12
AW Group	9	UDC	11
BooLat	9	Абсолютист	8
BTE Soft Ltd.	9	АсП®	9
Crazy House	9	ИД (game)land	
Creative Dimensions	9	ИД Игроманія	9
Diosoft	12	Мультитрейд/Фабрика игр	8
DVS	10	Навигатор игрового мира	13
Electronic Paradise	10	ОДИССЕЙ	13
Frogwares Ukraine	10	ООО «Декабрь»	12
GSC Game World	11	Руссобит-М Украина	11
Jam-games.net	10	Тавекс	11

Участники книжной ярмарки

Часопис Книжковий клуб плюс	14	Издательство «Тезис»	14
Издательство «Зеленый лес»	14	Издательство «Факт»	13

Наши партнеры

ИД Софтпресс	6	Форум «Кино Экспо Украина»	15
Журнал «5 баллов»	14	Экспомедиа	11

Организаторы

Издательский дом «Мой компьютер»

03126, Киев-126, а/я 570/8

Тел./факс: +38044 455-3575

E-mail: info@mycomputer.ua

Сайты: www.mycomputer.ua, www.igrograd.com.ua,

www.rf.com.ua, www.interportal.info

Издательский дом «Мой Компьютер» основан в 1998 году. Публикует два компьютерных еженедельника — «Мой Компьютер» и «Мой Компьютер Игровой», и ежемесячный литературный журнал «Реальность фантастики». Также ежегодно проводит «Фантастическую Компьютерную Неделю» в составе Ярмарки «Мой Компьютер», Международного фестиваля компьютерных игр «Игроград» и Международной Ассамблеи фантастики «Портал».

С 2000 года еженедельник «Мой Компьютер» является лидером рынка компьютерной прессы Украины. Начиная с 2001

года Ярмарка «Мой Компьютер» — одно из наиболее популярных компьютерных событий в стране.

Начиная с 2003 года Фестиваль компьютерных игр «Игроград» является единственным мероприятием игровой компьютерной индустрии в Украине.

С 2004 года Международная Ассамблея фантастики «Портал» является одним из крупнейших литературных событий в СНГ. На базе Ассамблеи в 2006 году будет проходить 28-я Европейская конференция научной фантастики «Еврокон».

