

ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

ІНТЕРВ'Ю

Mevlut Dinc
Bo Janzebog

ІГРИ

Ship Pilot
Trigger

ЕМУЛЯТОРИ

SEM ZX 0.33
HighSPEC 0.0.3
Juce SPECTRUM
Kjs SPECCY
ZX SPECTRUM 48K

РІМЕЙКИ

Three Week In Paradise
Jet Pac
Project Future
Go Bear Go!

НОКІ САЙТИ

ВИПАДКОВО НАТРАПИВШИ НА ЦЕ ІНТЕРВ'Ю, ТІЛЬКИ ТЕПЕР Я ЗРОЗУМІВ ЙОГО ЦІННІСТЬ. НА НОВОМУ САЙТІ ЙОГО НЕ МАЄ. ДО РЕЧІ, ІНТЕРВ'Ю З ЖУРНАЛУ EDGE.

ГОЛОВА НЕВЕЛИЧКОЇ, АЛЕ АМБІЦІЙНОЇ СТУДІЇ Vivid Image, Mevlut Dinc НА ПРОТЯЗІ П'ЯТНАДЦЯТИ РОКІВ, СТВОРЮЮЧИ ІГРИ ЗАДОВОЛЬНЯВСЯ УСПІХАМИ ТА ЗАЗНАВАВ НЕВДАЧ. І ТЕПЕР ВІН ДИВИТЬСЯ ФІЛЬМИ...

У 1979 РОЦІ ВІН ПРИЇХАВ ДО АНГЛІЇ З ЙОГО РІДНОЇ ТУРЕЧЧИНИ, СПОДІВАЮЧИСЬ ОТРИМАТИ НАУКОВУ СТУПІНЬ З ЕКОНОМІЧНОГО МЕНЕДЖМЕНТУ. АЛЕ ПОЛІТИКА УРЯДУ ПРИЗВЕЛА ДО ТОГО, ЩО ВІН ЗОСЕРЕДИВСЯ В ІНШОМУ НАПРЯМКУ.

ШІСТЬ РОКІВ ВІН СТВОРЮВАВ ІГРИ В ЯКОСТІ ПРОГРАМІСТА. ЙОГО ПЕРШОЮ ГРОЮ Є Gerry The Germ Goes Body Poppin' - КУЛЬТОВИЙ ХІТ НА СПЕКТРУМІ. НЕЗАБАРОМ З'ЯВИЛАСЯ Prodigy, ПЕРША СКРОЛЬОВАНА 3D ГРА.

The First Samurai TA Street Racer ЗАКЛАЛИ РЕПУТАЦІЮ Vivid Image ЯК СТУДІЇ РОЗРОБНИКА ЯКІСНИХ

ІГОР. В НАСТУПНІ РОКИ НА НЬОГО ЧЕКАЄ ДІЛОВА ТА ТВОРЧА КРИЗА ТА ЖОРСТКА КРИТИКА ОСТАННЬОЇ ГРИ SCARS.

ПРОБЛЕМИ ПОЧАЛИСЯ В СЕРПНІ 1999 РОКУ, КОЛИ Eidos ПРИЙНЯЛА РІШЕННЯ НЕ ПУБЛІКУВАТИ ГРУ Street Racer 2,



ЯКА БУЛА В РОЗРОБЦІ ДВА МІСЯЦІ. МИ СПІЙМАЛИ Dinc'a РОЗМІРКОВУЮЧИМ ПРО НОВИЙ ПРОЄКТ ЯКИЙ МОЖЕ БУТИ НАЙВАЖЛИВІШОЮ ГРОЮ ДЛЯ НЬОГО ДО ЦЬОГО ЧАСУ.

ДИВЛЯЧИСЬ В МИНУЛЕ, З ЧОГО ВИ ПОЧИНАЛИ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ ?

ВИВЧАЮЧИ АНГЛІЙСЬКУ МОВУ В КОЛЕДЖІ МІСТА САУТГЕМПТОН, Я ЗАЙМАВСЯ КАБЕЛЬНИМИ КОМУНІКАЦІЯМИ. СВІЙ ВІЛЬНИЙ ЧАС ВИТРАЧАВ НА ГРУ В КАРТИ В

ЗАВОДСЬКІЙ ІДАЛЬНІ, ДЕ ЗУСТРІВ СВОГО ДУЖЕ ДОБРОГО ДРУГА Veno Dos Santos, ЯКИЙ ПОСПРИЯВ ЗМІНАМ В МОЇЙ КАР'ЄРІ.

У НЬОГО БУВ ZX81, І ВІН РОЗПОВІВ МЕНІ ПРО ЦЮ ЧУДОВУ МАШИНУ. АЛЕ Я ПОВНІСТЮ ІГНОРУВАВ В ТОЙ ЧАС ZX81, ОСКІЛЬКИ НЕ ВІДЧУВАВ ЗАЦІКАВЛЕНОСТІ В НЬОМУ.

ЧОМУ ТИ ЗМІНИВ СВОЮ ДУМКУ ?

КОЛИ Veno ВЗЯВ ZX Spectrum, ВІН ЗНОВУ ПОЧАВ ЧІПЛЯТИСЯ. ДИВИСЯ, ЯК ВРАЖАЄ, ТЕПЕР Є КОЛІР ТА ЗВУК ! ВІЗЬМИ ЙОГО І НЕ ЗАЙМАЙСЯ ДУРНИЦЯМИ І ТИ ВЖЕ НЕ БУДЕШ ТАКИМ НЕШАСЛИВИМ.

ДОБРЕ, ЧОРТ ЗАБИРАЙ, Я ПОГОДИВСЯ, ЩО ВІЗЬМУ ЙОГО. ЧЕРЕЗ

ТРИ МІСЯЦІ Я ВЗЯВ СВІЙ ПЕРШИЙ КОМП'ЮТЕР — ВСЮ КРАСУ 16K ZX Spectrum, З ПРОРЕЗИНЕНОЮ КЛАВІАТУРОЮ. НАВІЩО ВІН МЕНІ ПОТРІБЕН?

Я ТІЛЬКИ НАМАГАВСЯ ВИВЧИТИ АНГЛІЙСЬКУ МОВУ, А ПОТРІБНО ВИВЧАТИ ЩЕ ОДНУ !

МАЙЖЕ ДВА РОКИ Я НЕ МАВ ІДЕЙ СТОСОВНО КОМП'ЮТИНГУ, АЛЕ В БЕРЕЗНІ 1985 РОКУ, ВИРІШИВ, ЩО ЗМОЖУ ЩОСЬ

ЗРОБИТИ. ПЕРШИЙ КОНТАКТ З ІГРОВОЮ ІНДУСТРІЄЮ ВСТАНОВИВ ЧЕРЕЗ МІСЦЕВОГО Commodore 64 ПРОГРАМІСТА, ВОНИ



ШУКАЛИ ПРОГРАМІСТА ДЛЯ ZX Spectrum, ЩОБ ДОПОМОГТИ ЗРОБИТИ КОНВЕРСІЮ ДЛЯ C64 ВІДОМОЇ ГРИ 3D Ant Attack.



ЧИ ЗМІНИЛАСЯ ІНДУСТРІЯ З 1985 РОКУ, КОЛИ ВИ З'ЯВИЛИСЯ В НІЙ? ВОНА ПОВНІСТІЮ ЗМІНИЛАСЯ, ЧАСТКОВО ЦЕ НА КРАЩЕ, ЧАСТКОВО НІ. НАЙБІЛЬШ ВЕЛИКА ЗМІНА В ТОМУ, ЩО ТЕПЕР ЦЕ ДІЙСНО ВЕЛИКИЙ КАПІТАЛ, З ВЕЛИКИМИ

КОМПАНІЯМИ, ДОЛАРАМИ ТА РИЗИКАМИ. ТАКІ ДИНАМІЧНІ ЗМІНИ, ЗА ЯКИМИ ДУЖЕ СКЛАДНО ВСТИГНУТИ. ТОМУ КОМПАНІЇ З'ЯВЛЯЮТЬСЯ І ЗНИКАЮТЬ. ВЕЛИКІ КОМПАНІЇ СТВОРЮЮТЬ ПРОБЛЕМИ ДЛЯ МАЛИХ РОЗРОБНИКІВ.



ВИ ГАДАЄТЕ, ЗМІНИ НА НАЙКРАЩЕ? ТАК, ВЕЛИКІ КОМПАНІЇ З ІНШИХ ІНДУСТРІЙ, ПРИХОДЯЧИ ДО НАС, ВЧАТЬСЯ НА СВОЇХ ПОМИЛКАХ. ВОНИ СЕРІОЗНО ВІДНОСЯТЬСЯ ДО НАШОЇ ІНДУСТРІЇ І РОБЛЯТЬ ДОВГОСТРОКОВІ ПЛАНИ.



НА ВАШУ ДУМКУ, ЧИ ДІЙСНО ІНДУСТРІЯ Є

РИНКІМ ТОВАРІВ ШИРОКОГО ВЖИТКУ? ІНДУСТРІЯ ПОВІЛЬНО ЙДЕ ЦИМ ШЛЯХОМ, З ІГРАМИ ОН-ЛАЙН ТА УСПІХОМ PlayStation. НА МОЮ ДУМКУ, МИ НАБЛИЗИМОСЯ ДО ЦЬОГО З X-Gen ЗАЛІЗОМ. НЕ ЛИШЕ ТОМУ, ЩО ВОНИ ДОЗВОЛЯЮТЬ ПРОГРАВАТИ dvd, АЛЕ З МОЖЛИВІСТІЮ РОБИТИ ІГРИ ДЛЯ НИХ. МИ БУДЕМО СТВОРЮВАТИ ІГРИ ДЛЯ ВСІХ КАТЕГОРІЙ КОРИСТУВАЧІВ.



ЩО ПОТРІБНО СЬОГДНІ ДЛЯ ЗАПІЧАТКУВАННЯ МАЛОГО НЕЗАЛЕЖНОГО РОЗРОБНИКА?

СЬОГДНІ НАБАГАТО ВАЖЧЕ ЦЕ ЗРОБИТИ. КІЛЬКА РОКІВ ПО ТОМУ ЦЕ БУЛО ЛЕГШЕ, КОЛИ ВЕЛИКІ КОМПАНІЇ ПРИХОДИЛИ І ВКЛАДАЛИ ГРОШІ В НОВІ ПРОДУКТИ. АЛЕ ЦЕ ПОШКОДИЛО ІНДУСТРІЇ. ЗАРАЗ УСІ ОБЕРЕЖНІ І ДУЖЕ ВАЖКО ВЗЯТИ ІНВЕСТИЦІЇ КОМПАНІЯМ-ПОЧАТКІВЦЯМ. НАШІ ЛЮДИ БІЛЬШ КОНСЕРВАТИВНІШІ, НІЖ ТОРІ, ПО

ВКЛАДАННЮ ГРОШЕЙ У НАШУ ІНДУСТРІЮ.



ЧИ СКЛАДНО ПІДІБРАТИ ТАЛАНОВИТУ КОМАНДУ?

В СТАРІ ДОБРІ ЧАСИ НЕОБХІДНО БУЛО ТРИ ДІЙСНО ТАЛАНОВИТИХ ЛЮДИНИ, ЩОБ ЗАПОЧАТКУВАТИ КОМПАНІЮ І ПОЧАТИ РОЗВИВАТИ ПРОЄКТ З РОЗУМНИМИ ГРОШИМА. НА МОЮ ДУМКУ, ЦЯ ПРОБЛЕМА З'ЯВИЛАСЯ СЬОГОДНІ. НЕОБХІДНО ПРИНАЙМНІ 15-20 ЧОЛОВІК І ХОЧА Б



МІЛЬЙОН ЩОБ СТВОРИТИ ЩОСЬ ПРИСТОЙНЕ. ЦЕ БІЛЬШЕ НЕ ГРА—ЦЕ РЕАЛЬНИЙ БІЗНЕС.

НАВРЯД ЧИ ДЕКІЛЬКА ТАЛАНТІВ ПОСИЛЯТЬ ІСНУЮЧУ КОМАНДУ, НЕ ГОВОРЯЧИ ВЖЕ ПРО 15-20 ТАКИХ. І МИ ГОВОРИМО ПРО КОМПАНІЇ - ПОЧАТКІВЦІ, ЗАСНОВАНІ ДОСВІДЧЕНИМИ ВІДПАВШИМИ ГРУПАМИ. У ТАЛАНТІВ НЕМАЄ ШАНСІВ НА ПРАЦЮ З ІСНУЮЧИМИ КОМПАНІЯМИ.



ІНДУСТРІЯ РОЗВИВАЄТЬСЯ ШВИДШЕ, НІЖ ТАЛАНТИ?

Я ДВА РОКИ ВЧИВСЯ ПРОГРАМУВАТИ НА СПЕКТРУМІ І ЗНАЮ МАШИНУ НАВИВОРІТ, ЙМОВІРНО КРАШЕ, НІЖ СЕР КЛАЙВ СІНЛЕЙР! МИ ЗІБРАЛИ КОМАНДУ ЗА КІЛЬКА РОКІВ ДО ТОГО, ЯК ЗМОГЛИ ЗМУСИТИ Amig'У СПІВАТИ І ТАНЦЮВАТИ. НА МОЮ ДУМКУ, ОДНА З НАЙБІЛЬШ ВЕЛИКИХ ПРОБЛЕМ НАШОЇ ІНДУСТРІЇ - ПЕРЕД ТИМ, ЯК МИ ДІЙСНО ДОСИТЬ ДОБРЕ ВИВЧИМО ІСНУЮЧЕ ЗАЛІЗО, МИ ПОВИННІ БУТИ ГОТОВІ ДЛЯ ПЕРЕХОДУ НА ЗАЛІЗО НАСТУПНОГО ПОКОЛІННЯ.

ПОДИВІТЬСЯ НА ІНДУСТРІЮ — НЕОБХІДНО ПРИБЛИЗНО 15 РОКІВ ДЛЯ ПОЯВИ НОВОГО ФОРМАТУ.



ЧИ РОЗПОВІСТЕ НАМ ПРО ОСТАННІ П'ЯТЬ РОКІВ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ? У ВАС БУЛИ ПРОБЛЕМИ, ЧИ НЕ ТАК?

1994-Й БУВ ВЕЛИКИМ РОКОМ ІЗ Street Racer. МЕНІ ПОДОБАЄТЬСЯ ПОЧИНАТИ НОВУ ГРУ НА ОСНОВІ ОРИГІНАЛЬНИХ ІДЕЙ, ЯКІ ПРИМУШУЮТЬ ПРАЦЮВАТИ ЗАЛІЗО НА МЕЖІ. НА МОЮ ДУМКУ, ЗАЛІЗО НЕДООЦІНЮЮТЬ, ОСКІЛЬКИ БІЛЬША ПРОДУКТИВНІСТЬ ПОКРАЩИТЬ КІНЦЕВИЙ ПРОДУКТ. ДВА ГАРНИХ ПРИКЛАДИ—First Samurai TA Street Racer.

ВРАЖАЮЧІ КОЛЬОРИ ТА ЗВУК В First Samurai, ЧОТИРИ ЕКРАНИ В Street Racer... ПРИКРО, АЛЕ МИ ПОМИЛИЛИСЯ, ВИПУСКАЮЧИ УСІ ВИДИ ВЕРСІЙ Street Racer, ЗАМІСТЬ ОДНІЄЇ, НАЙБІЛЬШ ВРАЖАЮЧОЇ.



ЩО ТРАПИЛОСЯ ?

Я ВИРІШИВ, ЩО РАЗОМ ІЗ Street Racer ЗРОБЛЮ ІНШУ ГРУ, ЯКУ МИ РОЗРОБЛЯЛИ ІЗ 1993 РОКУ.



ГРА ПІД РОБОЧОЮ НАЗВОЮ Hodja БУЛА

ДУЖЕ АМБІЦІЙНИМ ПРОЄКТОМ ДЛЯ CD32. АЛЕ ПІСЛЯ БАГАТЬОХ ЗМІН, Я ВИРІШИВ, ЩО ЦЕ БУДЕ ПЕРША РЕАЛ - ТАЙМОВА ГРА ДЛЯ Play Station.

ЧЕРЕЗ ПРОБЛЕМИ ІЗ РОЗРОБКОЮ МИ ВІДСУНУЛИ ГРУ НА ДРУГИЙ ПЛАН, ТАК І НЕ ЗАКІНЧИВСЯ ЇЇ. МОЖЛИВО ЦЕ БУЛА Б ПЕРША ГРА ТАКОГО ВИДУ ЗАДОВГО ДО Mario64.



АЛЕ Ж ВИ ЗАКІНЧИЛИ НА ТОМУ, ЩО РОБИЛИ SCARS?

ТАК, ЦЕЙ ПРОЄКТ ДЛЯ Play Station (ДО РЕЧІ, Я НЕ МАЮ ЖОДНОГО ВІДНОШЕННЯ ДО СТВОРЕННЯ НАЗВИ) МІГ І ПОВИНЕН БУВ БУТИ ГАРНОЮ ГРОЮ, АЛЕ ЗНОВУ ПРОБЛЕМИ З ПІДБОРОМ ПЕРСОНАЛУ, ХОЧА ТЕХНІЧНО БУЛА КРАЩЕ ЧОГО-НЕБУДЬ НА Play Station.

ЧИ ХОТІЛИ Б СТВОРИТИ Street Racer 2?

ПІСЛЯ SCARS, У 1998 РОЦІ Я ВИРІШИВ СТВОРИТИ НОВУ ГРУ, ЗАСНОВАНУ НА Samurai. В ПІДСУМКУ, ПОЧИНАЮЧИ ІЗ Street Racer 2 ТА ОНОВЛЕННЯ КОМАНДИ, МИ ПОЧАЛИ ТРИВИМІРНИХ Samurai'в. ПРОБЛЕМА БУЛА В ТОМУ, ЩО Eidos ДІЙСНО ХОТІЛИ ГРУ НА РІЗДВО 1999 РОКУ, НЕЗВАЖАЮЧИ НА ТЕ, ЩО ВСІ ЗНАЛИ - УСПІШНІСТЬ ПРОЄКТУ БУДЕ 50 НА 50. МИ МОГЛИ Б ВЗЯТИ ТЕХНОЛОГІЇ, ВИКОРИСТАНІ В Street Racer 2.



КОЛИ ВИ ВІДЧУВАЄТЕ НОВИЙ ПРОЄКТ ?

СПОЧАТКУ Я ВСЕ ОБМІРКОВУЮ. АЛЕ НЕ ВІДЧУВАЮ Street Racer ТА Hodja ОДНОЧАСНО.

ШВИДКО З'ЯВИЛИСЯ ДВА ПРОЄКТИ ТА БАГАТО ЛЮДЕЙ, ПЛИВАЮЧИХ НА НИХ. У 1994 РОЦІ Я НАЙНЯВ МЕНЕДЖЕРА З ПРОЄКТІВ, ЯКОМУ ПЕРЕДАВ СВОЮ РОБОТУ,

ЩОБ СКОНЦЕНТРУВАТИСЯ НА ТВОРЧІЙ ЧАСТИНІ. КОЛИ ВІН ІЗ ТРЬОМА СПІВРОБІТНИКАМИ ПОЇХАВ, ЗНАДОБИВСЯ ЧАС, ЩОБ ПОВЕРНУТИСЯ В НОРМАЛЬНУ ТЕЧІЮ. БІЛЬ ЧЕРЕЗ Hodja. ЦЕ ДУЖЕ ОБУРИЛО МЕНЕ В ТВОРЧОМУ ПЛАНІ, Я НЕ МІГ НА ГРУ, ЯКУ ДІЙСНО СТВОРЮВАВ.



ОТЖЕ, ЗУПИНЕНИЙ ПРОЄКТ Street Racer 2 – ДОСВІД НА МАЙБУТНЄ ? ЦЕ БУВ ШОК, ЯКОГО Я НІКОЛИ НЕ ВІДЧУВАВ, Я НЕ ЗНАВ, ЯК ВПЛИНУТИ НА КОМАНДУ, В ЦІЛОМУ ЦЕ БУВ ПОВНИЙ ЖАХ. ЗАРАЗ, НА ПЕРЕХРЕСТІ МОЄЇ КАР'ЄРИ, Я ПОВИНЕН ПЕРЕКОНАТИСЯ, ЩО РУХАЮСЬ В ПРАВИЛЬНОМУ НАПРЯМКУ.

ЯКІ УРОКИ ВИ ВИНЕСЛИ ? ЧАС, КОЛИ ВИ МОГЛИ РОБИТИ ГРУ З КУПКОЮ АНАЛОГІЧНО МІРКУЮЧИХ ЛЮДЕЙ, МИНУВ, І ВИРОБЛЯТИ ІГРИ – ЦЕ ДІЙСНИЙ БІЗНЕС. МОЯ СТИХІЯ – ТВОРЧИЙ АСПЕКТ ГРИ, ЩО Я ВМІЮ РОБИТИ І ВІД ЧОГО

ОТРИМУЮ ЗАДОВОЛЕННЯ.



ВИ ВІДЧУВАЄТЕ, ЩО ВАШІ ТАЛАНТИ НЕ ВИКОРИСТАНІ?

ПОВНІСТЮ ! Я В ЗМОЗІ БАГАТО ЧОГО ЗАПРОПОНУВАТИ, НЕОБХІДНО ТІЛЬКИ ПРАВИЛЬНЕ ОТОЧЕННЯ, В ЯКОМУ МОЖНА СКОНЦЕНТРУВАТИСЯ НА ВЕЛИКОМУ ПРОЄКТІ, І В РАЗІ НЕОБХІДНОСТІ, ДОПОМАГАТИ З ІНШИМИ ПРОЄКТАМИ. В МЕНЕ МАСА ІДЕЙ І КОНЦЕПЦІЙ, І Я РЕАЛЬНО НЕ ЗНАЮ, ЯК ЇХ ЗАСТОСУВАТИ.

ЯКУ ТЕНДЕНЦІЮ ВИ БАЧИТЕ В РОЗВИТКУ ІГОР, НАПРИКЛАД СТОСОВНО СЦЕНАРІЮ ? НЕЗАЛЕЖНО ВІД ІНДУСТРІЇ ТА ЗАЛІЗА, МИ

ВСЕ ШЕ БУДЕМО СТВОРЮВАТИ ІГРИ. МИ ПОВИННІ СТВОРЮВАТИ НАЙКРАЩІ ІГРИ, ЯКІ БУДУТЬ БІЛЬШЕ, ДОСТУПНІШЕ, ТА ЯКІ БУДУТЬ ВРАЖАТИ ГРАВЦЯ.

НА ВАШУ ДУМКУ, БАГАТО ХТО ЗОСЕРЕДЖЕНИЙ НА ГРАФІШІ ? ТАК, І ЦЕ ЗОВСІМ НЕ ПОГАНО. АЛЕ ЯКЩО БАГАТО УВАГИ ПРИДІЛЯТИ ГРАФІШІ, ЦЕ ШКОДИТЬ СЦЕНАРІЮ, І ЗРОЗУМІЛО, ЩО БУДЕ НЕ НАЙКРАЩИЙ ПРОДУКТ. НА МОЮ ДУМКУ, ГОЛОВНЕ – ТРИМАТИ ПРАВИЛЬНИЙ БАЛАНС МІЖ ГАРНОЮ ГРАФІКОЮ ТА СЦЕНАРІЄМ.



ЯК ШВИДКО РОЗВИВАЮТЬСЯ ТЕХНОЛОГІЇ ?

ЯКЩО МОВА ЙДЕ ПРО ПРОГРАМУВАННЯ – ВІДПОВІДЬ НІ. ГАРНІ ПРОГРАМІСТИ ШВИДКО ВИВЧАТЬ НОВЕ ЗАЛІЗО. АЛЕ ДУЖЕ ВАЖЛИВО, ЩО ВИРОБНИКИ ЗАЛІЗА ЗАБЕЗПЕЧИЛИ ГАРНУ ПІДТРИМКУ БІБЛІОТЕКОЮ.

ТЕХНОЛОГІЧНО ПЕРЕХІД З 32 НА 64 ЧИ

НАВІТЬ 128 БІТ НЕ Є ВЕЛИКИМ ПЕРЕХОДОМ, ЯК ІЗ 16 НА 32 АБО З 2D НА 3D. ГОЛОВНА ПРОБЛЕМА В ТОМУ, ЩО МИ НЕ ПРИДІЛЯЄМО ДОСТАТНЬО ЧАСУ R&D, ЩОБ ДОСЛІДИТИ УСІ МОЖЛИВОСТІ, ЯКІ НАМ ПРОПОНУЄ НОВЕ ЗАЛІЗО. РЕАЛЬНІСТЬ ВСЕ ШЕ ДАЛЕКА ВІД ОЧІКУВАНЬ, НА ЯКІ СПОДІВАЮТЬСЯ З НОВИМ ЗАЛІЗОМ.



НА ВАШУ ДУМКУ, ВАША УЯВА ОБМЕЖЕНА БІЛЬШЕ ФІНАНСОВИМИ ЧИ ТЕХНІЧНИМИ ОБМЕЖЕННЯМИ?

ГАДАЮ, ФІНАНСОВИМИ, АЛЕ НЕ ЗАВЖДИ ЛИШЕ В ЦЬОМУ. НАПЕВНО – ВПЛИВ НЕОБХІДНОСТІ ЗАВЕРШИТИ ГРУ ВЧОРА, ТОМУ ЩО ЗАВТРА ЇЇ НІХТО НЕ ПРИДБАЄ!

ЩО БУДЕ ПІСЛЯ MEV DINC & VIVID IMAGE?

Я РАНІШЕ КАЗАВ, ЩО НЕ ВІРЮ В ТЕНДЕНЦІЇ, ОСКІЛЬКИ НОВЕ ЗАЛІЗО РОЗВИВАЄТЬСЯ, ЦЕ ДОЗВОЛИТЬ СПРОБУВАТИ НОВІ ІДЕЇ, ЯК

АУДІО dvd – ПОЧУТИ НОВІ ДЕТАЛІ, НОВИЙ ВИМІР. НА МОЮ ДУМКУ, ЗАЛІЗО X-Gen БУДЕ ГОТОВЕ ДО ЦЬОГО, І ЦЕ ТА ГРА, ЯКУ Я ІЗ СВОЄЮ КОМАНДОЮ В П'ЯТЬ ОСІБ НАМАГАЮСЯ ЗРОБИТИ І ТРИМАЮ В ГОЛОВІ НА ПРОТЯЗІ ОСТАННІХ ТРЬОХ-ЧОТИРЬОХ РОКІВ.



ЩО ЦЕ БУДЕ ?
Я БАЖАВ БИ ВАМ СКАЗАТИ, АЛЕ МОЄ ВІДЧУТТЯ ПІДКАЗУЄ, ЩО ЖОДНОГО СЛОВА! ЄДИНЕ – МИ ПРАЦЮЄМО ІЗ ФІЛЬМОМ.



ЦЕ ВІДРІЗНЯЄТЬСЯ ВІД SHENMUE ?

ТАК, ЗОВСІМ НЕ СХОЖЕ. Я ОБМІРКОВУВАВ ГРУ ОСТАННІ ТРИ РОКИ І ОБМІРКОВУЮ ЗАРАЗ.

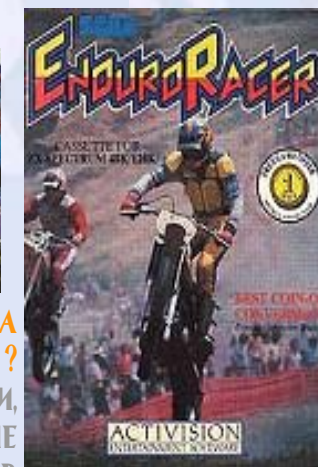


ЧИ Є РЕАКЦІЯ НА ВАШУ ІДЕЮ ?
ЧЕСНО КАЗУЧИ, БАГАТО ХТО ШЕ НЕ ЗНАЄ. Я РОЗПОВІВ

Peter Moul ynex і ЙОГО ВРАЗИЛО. МІЖ НАМИ ВЕДУТЬСЯ ПЕРЕГОВІРИ ПРО СПІВРОБІТНИЦТВО.

ЯКИМИ ВИ БАЧИТЕ ВІДНОСИНИ МІЖ ГОЛІВУДОМ ТА ІГРОВОЮ ІНДУСТРІЄЮ ?

НА МОЮ ДУМКУ, В МАЙБУТНЬОМУ МИ БУДЕМО ВИРОБЛЯТИ ІГРИ ЯК ЦЕ РОБЛЯТЬ ЗАРАЗ КІНОКОМПАНІЇ. ІГРИ ВИМАГАЮТЬ ВІДПОВІДНІ СЦЕНИ, СЦЕНАРІЇ, СПЕЦ ЕФЕКТИ, МУЗИКУ ТА ІН., І ДЛЯ РОЗРОБНИКА ВАЖКО ЗРОБИТИ ЦЕ ОДНОМУ. ТОМУ ЦІ ДВІ ГАЛУЗІ



ЗАЛИВАЮТЬСЯ ВСЕ БІЛЬШЕ, ЯК Pixar ТА Disney ВИРОБЛЯЮЧИ ФІЛЬМ РАЗОМ.

ЯКІ УРОКИ РОЗРОБНИКИ ІГОР МОЖУТЬ ВИНЕСТИ ІЗ ФІЛЬМІВ ?

ГАДАЮ, ЩО БАГАТО – СЦЕНАРІЙ, ДИЗАЙН, ОБРАННЯ МУЗИКИ, КАМЕРА ТА МОНТАЖ... Я ДИВУЮСЬ, ЧОМУ БІЛЬШІСТЬ КІНОКОМПАНІЙ НЕ ВВІЙШЛИ ДО НАШОЇ ІНДУСТРІЇ, НАС БАГАТО ЩО ОБ'ЄДНУЄ.



ЧИ Є ЗАРАЗ МІСЦЕ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ ДЛЯ ВІДНОСНО НЕВЕЛИКОГО РОЗРОБНИКА ЯК VIVID?

ТАК, АЛЕ ЛИШЕ НЕЗАЛЕЖНОГО, ЧИ ТАКОГО НЕВЕЛИКОГО, ЯК МИ ЗАРАЗ ! Я ГАДАЮ, ЩО У ВАС МОЖЕ БУТИ НЕВЕЛИКИЙ РОЗРОБНИК – 15-20 ОСІБ, АЛЕ ІЗ СИЛЬНИМИ ЗВ'ЯЗКАМИ ІЗ ВЕЛИКОЮ КОМПАНІЄЮ.



ТЕ, ЩО ВИ РОБИТЕ, ЦЕ НЕПРАВИЛЬНО ДЛЯ СУЧАСНОЇ ІНДУСТРІЇ ?

НА МОЮ ДУМКУ, ЗАЛИШИТЬСЯ ДЕКІЛЬКА ВЕЛИКИХ ВИДАВНИЦТВ І БАГАТО ГАРНИХ СТУДІЙ, ЯК В МУЗИЦІ І КІНОІНДУСТРІЇ. АЛЕ, БОЮСЯ, ЩО В НАС ЩЕ ДОВГИЙ ШЛЯХ ДО ЦЬОГО. ДЛЯ ПОЧАТКУ СПІВТОВАРИСТВО РОЗРОБНИКІВ ПОВИННО ОРГАНІЗУВАТИ СЕБЕ, ЩОБ СТАТИ БІЛЬШ ПРОФЕСІЙНИМ. ВОНО ПОВИННО МАТИ ЄДИНИЙ ГОЛОС І БІЛЬШ ТВОРЧИЙ ВПЛИВ НА ІНДУСТРІЮ.

КОЛИСЬ Я ПОЧИНАВ ТОВАРИСТВО АВТОРІВ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РАЗОМ ІЗ Jon Dean, АЛЕ ЩЕ НЕ МАЄ ТОГО, ЩО ЗАПЛАНУВАЛИ. РОЗРОБНИКИ ПОВИННІ БІЛЬШЕ СПІЛКУВАТИСЯ МІЖ СОБОЮ.

<http://www.kabus22.com>

[HTTP://WWW.Sobee.com.tr](http://www.sobee.com.tr)

СОФТОГРАФИЯ

ZX Spectrum

Gerry The Germ	1985
Aliens	1986
Big Trouble In L. China	1986
Prodigy	1986
Super Hang-On	1986
Knightmare	1987
Last Ninja 2	1988
Last Ninja Remix	1990
Hammerfist	1990
Time Machine	1990

Amiga, Atari ST, Sega MS, GB,
PC, C64, Amstrad CPC, PSX,
GBA, SNES, Genesis, Nintendo
64, Saturn.

Enduro Racer	1987
Hammerfist	1990
Time Machine	1990
The First Samurai	1991
Second Samurai	1993
Street Racer	1994
Street Racer	1997
S.C.A.R.S.	1998
Dual Blades	2002
Kabus 22	2007
Istanbul MMORPG	2008

Experience

MD SOFTWARE 03.1985-09.1988

Freelance Games Programmer

VIVID IMAGE 09.1988-10.2000

Managing Director, Co-Founder,
Owner

SOBEE 11.2000-Present

Managing Director, Owner

UBISOFT 03.1992-1998

Publishing Deals

TURKCELL 2003-2005

Games Consultant

sobee



Mevlüt Dinç



ДО ВАШОЇ УВАГИ ДВА ІНТЕРВ'Ю ІЗ ВІДОМИМ РОЗРОБНИКОМ. ПЕРШЕ – З ЖУРНАЛУ The ZX Files #6, 1998 РОКУ.

Во Jangeborg, є одним з найпровідніших розробників ігор покоління Spectrum'a. незважаючи на те, що його праця була не найбільш плодотворною, завжди пригадуються його класичні роботи. наприклад, гра Fairlight - вражаюча 3D пригода, що з'явилася раніше, ніж Zelda на Nintendo, яка і сьогодні задовольняє пригодницьку голоднечу гравців.



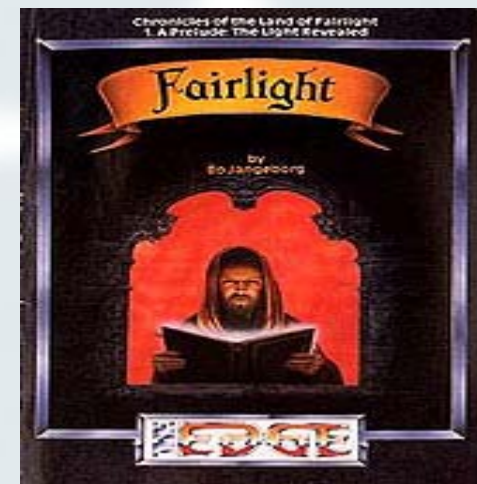
ПЕРША КОМЕРЦІЙНА ПРОГРАМА, ЯКУ ВИ НАПИСАЛИ – The Artist. чи були інші програми, написані перед цим? ні, це була моя перша програма. все почалося з того, що я зміг перенести єдиний піксел через екран, і почалося з цього.

ЩО ЗМУСИЛО ВАС НАПИСАТИ ПРОГРАМУ Ultimate Play The Game. Я ДЛЯ ГРАФІКИ, А НЕ ГРУ? ПРАКТИЧНО НЕ ЧІПАВ СЦЕНАРІЙ, ТОМУ ЦЕ ДОЗВОЛИЛО МЕНІ СТВОРИТИ ПЛАТФОРМУ ПРИГОДНИЦЬКА ГРА ВИГЛЯДАЄ ТАКОЮ ДЛЯ ПІДПРОГРАМ, ЯКІ ПІЗНІШЕ Я ПРИРОДНЬОЮ. ВИКОРИСТОВУВАВ В СВОЇХ ІГРАХ.

ВИ ВІДЧУВАЛИ СЕБЕ ОБМЕЖЕНИМ У ГРАФІЧНОМУ ВІДНОШЕННІ НА Spectrum'i? ТАК, КОЛЬОРОВІ БЛОКИ – ЯК ДІЙСНА БІЛЬ.



ЗВІДКІЛЯ ВИ БРАЛИ НАТХНЕННЯ ДЛЯ Fairlight ігор? РЕАЛЬНО – НЕ ЗНАЮ. ГОЛОВНА ІДЕЯ БУЛА В ТОМУ, ЩОБ ГРА ВИКОРИСТОВУВАЛА ТАКИЙ САМИЙ ІЗОМЕТРИЧНИЙ ТРИВИМІРНИЙ ВИГЛЯД, РЕАЛІЗОВАНИЙ В ІГРАХ



НА МОЮ ДУМКУ, ВИ НАЙБІЛЬШУ УВАГУ ПРИДІЛЯЛИ ГРАФІЦІ, ЯКА ДОБРЕ ВИМАЛЬОВАНА ТА ДЕТАЛІЗОВАНА? Я БАГАТО ЗРӨБИВ В ГРАФІЧНОМУ ПЛАНІ, АЛЕ ДЕЯКІ З НАЙКРАЩИХ РЕЧЕЙ – ОХОРОНЦІ ТА ТИТУЛЬНА КАРТИНКА БУЛИ ЗРӨБЛЕНІ Jack Wilkes.

ВИ ВИКОРИСТОВУВАЛИ СИСТЕМУ Grax. ЦЕ БУЛО ЧАСТИНОЮ The Artist, чи ОКРЕМОЮ СПЕЦІАЛЬНОЮ РОЗРОБКОЮ ДЛЯ ігор?

Grax БУВ З САМОГО ПОЧАТКУ МОВОЮ ДЛЯ ОПИСУВАННЯ КАРТИНОК, ЯКУ Я

ВИКОРИСТОВУВАВ ДЛЯ ДЕЯКИХ НЕВЕЛИЧКИХ ШВЕДСЬКИХ ПРИГОДНИЦЬКИХ ІГОР. Я ВИКОРИСТОВУВАВ ТІ Ж САМІ ПІДПРОГРАМИ МАЛЮВАННЯ ЯК В The Artist І ДОДАВ МОВУ.



ЯК САМЕ ВИКОРИСТОВУВАЛИ GRAH ? ГРАФІКА З Х ДОДАВАЛА ЗАВЕРШЕННЯ ДЛЯ ВОГНЮ.



ПІЗНІШЕ ВИ ЗРОБИЛИ The Artist 2. НАВІЩО БУЛО ОНОВЛЮВАТИ ВЖЕ ВІДОМУ ПРОГРАМУ ?

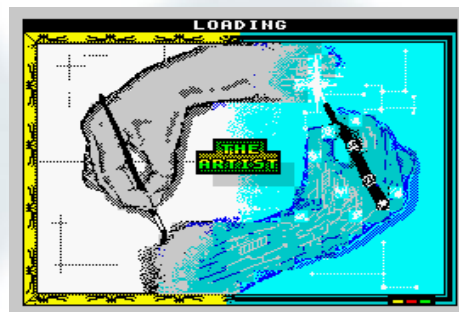
МИ ХОТІЛИ ЗРОБИТИ ПІДТРИМКУ УПРАВЛІННЯ click style ЯКА БУЛА

НА Mac.

ПОЯВА Spectrum 128K ПРИНЕСЛА ОНОВЛЕННЯ The Artist ТА ?

Fairlight. ШО ДАЛИ ВАМ ДОДАТКОВІ 80K ?

БІЛЬШЕ БУФЕРІВ ДЛЯ КАРТИНКИ ТА ВБУДОВАНА ЗОВНІ УТІЛІТА Pagemaker.



З ПОЯВОЮ Fairlight 2 ОРИГІНАЛ ЗМІНИВСЯ НА КРАШЕ ?

НЕ ЗОВСІМ, МИ ДОДАЛИ ДЕКІЛЬКА НОВИХ МОНСТРІВ ТА ПУНКТІВ. НА ЖАЛЬ, ПОВНІСТЮ ЗАДУМАНЕ НЕ БУЛО ЗАВЕРШЕНЕ, ОСКІЛКИ ВИДАВНИК НАВ'ЯЗАВ ПІДПИСАТИ НОВИЙ КОНТРАКТ. ТОМУ ЗА ЙОГО РІШЕННЯМ ПОБАЧИЛА СВІТ НАЯВНА – БЕТА ВЕРСІЯ ГРИ Fairlight 2.

ЧИ Fairlight НЕ БУЛА ЧАСТИНОЮ САГИ З БАГАТЬМА ІГРАМИ, ЧАСТИНОЮ ВЕЛИКОЇ ІСТОРІЇ ?

ЦЕ БУЛО ІДЕСЮ.

В ЧОМУ БУЛИ СИЛЬНІ РИСИ Spectrum'А

СЕРІОЗНИЙ КОМП'ЮТИНГ СТАВ ДОСТУПНИМ ДЛЯ MAC.

І НАЙГІРШІ ? ЦЕ ВМЕРЛО.



ЧИМ ВИ ЗАЙМАЛИСЯ В ПЕРІОД МІЖ Fairlight 2 ТА Sam Coupe ?

НЕ ВДАЛОСЯ СТВОРИТИ НА Spectrum'І ГРУ З ВЕЛИКОЮ РОЗПОДІЛЬЧОЮ ЗДАТНІСТЮ, ПОТІМ ВОЗИВСЯ ІЗ СТВОРЕННЯМ СВОЄЇ ОПЕРАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ НА Atari ST.

ЯКИМИ ІГРАМИ НА Spectrum'І ВИ ЗАХОПЛЮВАЛИСЯ ?

ЗАХОПЛЕННЯ – НЕ ПІДХОДИТЬ, АЛЕ Я ЗВЧАЙНО БУВ ВРАЖЕНИЙ Mike Singleton ТА Ultimate Play The Game. БУЛО БАГАТО ХЛОПЦІВ, ЯКІ ВИКЛИКАЛИ ЗАХОПЛЕННЯ.

ЧОМУ ВИ ПЕРЕЙШЛИ НА Sam Coupe ?

ІМ БУЛА ПОТРІБНА ПРОГРАМА, ШО ДЕМОНСТРУЄ ГРАФІЧНІ МОЖЛИВОСТІ

КОМП'ЮТЕРА. Я ПЕРЕКОНАВ ЇХ ВІДІЙТИ ВІД hardware flash у високіх кольорових режимах. Це дало набагато більшу палітру. Я гадаю, що зростання було з 64 до 128 кольорів. Також я зміг перевести деякі картинки з Atari без великої втрати якості.



ЧИ БУЛА НАДІЯ НА УСПІХ ЦЬОГО КОМП'ЮТЕРА? У ПОРІВНЯННІ ІЗ ПЕРЕДОВИМ Atari це був новий виклик. Я реально не думав, що вони враховували швидкість процесора. Але я сподівався, що вони в змозі це зробити.

ЧИ РОЗГЛЯДАЛИ ВИ ВАРІАНТ Fairlight чи будь-якої іншої гри для Sam Coupe?

ЧИМ ВИ ЗАЙМАЛИСЯ ПІСЛЯ ЗАВЕРШЕННЯ СПІЛКУВАННЯ ІЗ Sam Coupe? Я продовжив працювати

адміністративними програмами в Швеції.

ЧИМ ВИ ЗАЙМАЄТЕСЬ У ВІЛЬНИЙ ЧАС? Відпочиваю з друзями, граю в ігри у своєму місцевому клубі і намагаюся підтримувати форму за допомогою бігу та плавання.

Abba, легенда музики, впливає на жителів Швеції?

Ні, я гадаю, вони були натхненням для шведської преси, показуючи чого можна досягти за кордоном. Мій смак – Queen, Genesis та класична музика.

СЬОГОДНІ Spectrum користувачі стали краще?

Я гадаю, так.

МАЙСТРЕ, ВАШІ ТРИ ПОБАЖАННЯ? Миру, любові та взаєморозуміння.

FIREBIRD

КОЛИСЬ, НА ПРИКІНЦІ 80-Х, В КОМП'ЮТЕРНІЙ ПРЕСІ З'ЯВИЛОСЯ ПОВІДОМЛЕННЯ, ЩО VO Jangeborg збирається написати свою першу 16-бітову гру для

В Telecomsoft. Як раніше часто бувало, преса, додавши до двох два зробила п'ять!

НАСПРАВДІ, ВІН ПОЧАВ ПИСАТИ СКРОЛЬОВАНУ СТІЛЯКУ НА 8-БІТНОМУ Spectrum'і для Firebird. Гра

УЯВЛЯЛА СОБОЮ ВИТОНЧЕНЕ ПРОГРАМУВАННЯ, ЯКЕ ДОЗВОЛЯЛО ЇЙ ТЕХНІЧНО ВИДІЛЯТИСЯ. ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНІКИ ЗМІНИ КОЛЬОРІВ ДЛЯ КОЖНОЇ РАСТРОВОЇ ЛІНІЇ НА СЕКЦІЇ Spectrum'a, ДОЗВОЛИЛО ДОСЯГТИ БІЛЬШ ВИСОКОГО КОЛЬОРОВОГО РОЗПОДІЛЕННЯ (ДВА КОЛЬОРИ В 1x8 ПІКСЕЛІВ – БІЛЬШЕ, НІЖ ЗВИЧАЙНО ДВА КОЛЬОРИ В 8x8 ПІКСЕЛІВ). ПОДІБНА ТЕХНІКА В ПОДАЛЬШОМУ ВИКОРИСТОВУВАЛАСЯ В Spectrum ДЕМО, ПЕРЕД ТИМ, ЯК ЦЯ СЦЕНА ПОМЕРЛА НА ПОЧАТКУ 90-Х.

НА ЖАЛЬ, ВО НЕ ЗАВЕРШИВ ЦЮ ГРУ, ХОЧА ТЕХНІЧНО ВОНА БУЛА ВРАЖАЮЧА. ЗА ВЗАЄМНОЮ ЗГОДОЮ, ПРОЄКТ БУЛО СКАСОВАНО. БІЛЬШЕ ВІН НІКОЛИ НЕ РОБИВ ІГОР ДЛЯ Telecomsoft.

ЙОГО НАСТУПНИЙ ПРОЄКТ – ГРА Resolution для Nexus ТАКОЖ НЕ БУВ ЗАВЕРШЕНИЙ, У ЗВ'ЯЗКУ З ТИМ, ЩО ВИДАВНИК ЗБАНКРУТУВАВ У 1987.

ДРУГЕ ІНТЕРВ'Ю – З ІСПАНСЬКОГО САЙТУ, ГРАТИ В ІГРИ. ВСЕ ЩЕ БЕТА ВЕРСІЯ, ЯК І МІЙ НЕВЕЛИЧКИЙ ВЕБСАЙТ PC Wargames.

ЯК І КОЛИ ВИ ПОЧАЛИ ПРОГРАМУВАТИ ?

Я ПОЧИНАВ ПРОГРАМУВАТИ НА ШВЕДСЬКОМУ КОМП'ЮТЕРІ, ЯКИЙ МАВ НАЗВУ ABC 80 (НА БАЗІ Z80 ЯК І ZX Speccy) ПРИБЛИЗНО У 1979 РОЦІ. АЛЕ СЕРІОЗНО Я ПОЧАВ У 1983 РОЦІ НА ZX 48K. МІЙ ДРУГ, Во Leuf ПОЧАВ ЙОГО ВИКОРИСТОВУВАТИ, І МЕНІ СПОДОБАЛОСЯ ТЕ, ЩО Я ПОБАЧИВ.

КОЛИ ВИ ВИРІШИЛИ ЗАВЕРШИТИ ПРОГРАМУВАННЯ ВІДЕОІГР ДЛЯ Spectrum'a ?

НА МОЮ ДУМКУ, КОЛИ Я ПОБАЧИВ, ЩО МОЖУ ЗРОБИТИ ЩОСЬ З Atari ST, ПОЧИНАЮЧИ З ІГОР НА НЬОМУ, НЕ ЗНАХОДИВСЯ ЧАС ДЛЯ ЧОГО-НЕБУДЬ КОМЕРЦІЙНОГО.

БУДЬ ЛАСКА, ОПИШІТЬ СВОЮ ПРОФЕСІЙНУ КАР'ЄРУ З ЦЬОГО МОМЕНТУ. ЧИМ ВИ ЗАЙМАЄТЕСЬ ЗАРАЗ ?

Я МАЮ СВОЮ НЕВЕЛИЧКУ КОНСУЛЬТАЦІЙНУ КОМПАНІЮ, ЩО СКЛАДАЄТЬСЯ З МЕНЕ ТА ЩЕ З ОДНОГО ХЛОПЦЯ. ТАКОЖ Я ЗРОБИВ КОНВЕРСІЮ ОДНІСІ СТАРОЇ НЕВІДОМОЇ board game ЯКУ НАЗВАВ Rise and Fall. ЦЕ НЕВЕЛИЧКИЙ ХОББІ ПРОЄКТ, ОСКІЛКИ МЕНІ ПОДОБАЄТЬСЯ

ВАШІ ПЕРШІ ДВІ ПРОГРАМИ БУЛИ ДВА Artist'и, ВИ ГАДАЛИ, ЩО БУДЕТЕ РОБИТИ ВІДЕОІГРИ ЧИ ЗРОБИЛИ ЇХ ВИКЛЮЧНО ЗА ГРОШІ ? ЩО ВАМ ПОДОБАЄТЬСЯ НАЙБІЛЬШЕ, ПРОГРАМУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЧИ ВІДЕОІГРИ ?

МОЯ ПЕРША ГРА БУЛА КОСМІЧНОЮ СТРІЛЯЛКОЮ, ЯКА ОПУБЛІКОВАНА В КАСЕТНОМУ ЖУРНАЛІ. Я ЗРОБИВ СВОЇ ІГРИ ТА ПРОГРАМИ, ТОМУ ЩО БУЛО ДУЖЕ ЦІКАВО ЦЕ ЗРОБИТИ. НА ТОЙ ЧАС В БІЗНЕСІ ЩЕ НЕ БУЛО ВЕЛИКИХ ГРОШЕЙ.

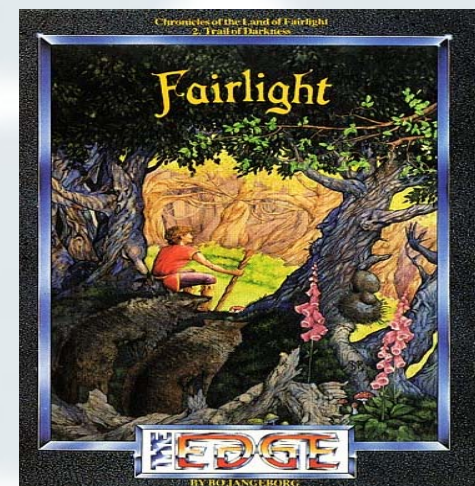
ЯК ПОЧАЛОСЯ ВАШЕ СПІВРОБІТНИЦТВО ІЗ КОМПАНІЄЮ The Edge ?

Я ПОЇХАВ В АНГЛІЮ, ЩОБ ЗНАЙТИ КОМПАНІЮ ДЛЯ ОПУБЛІКУВАННЯ The Artist, І ЦІЄЮ КОМПАНІЄЮ СТАЛА SOFTEK, ЯКА ПІЗНІШЕ ЗМІНИЛА НАЗВУ НА THE EDGE.



ЧИ ПРОДОВЖУЄТЕ ГРАТИ У ВАШІ Spectrum'овські ігри ? Які ігри вам подобаються ?

НІ, МОЇ УЛЮБЛЕНІ ІГРИ НАПЕВНО Lords Of Midnight TA Dictator.

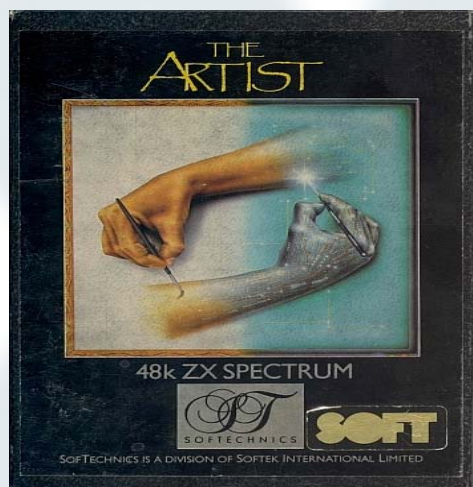


ЯКА З ТИХ, ЩО ВИ БАЧИЛИ Spectrum'овських ігор є найкращою ? ТА ЯКОГО АВТОРА ? Lords Of Midnight є великою грою.

ВИ ПІДТРИМУЄТЕ ЗВ'ЯЗКИ ІЗ СВІТОМ Spectrum'овських комп'ютерів ? ЯКОЮ НА ВАШУ ДУМКУ Є ФАКТИЧНА СИТУАЦІЯ ІЗ РЕТРОГЕЙМІНГУ ТА ЕМУЛЯЦІЄЮ ? ВИ ЗБЕРІГАЄТЕ Spectrum В СВОЄМУ БУДИНКУ ?

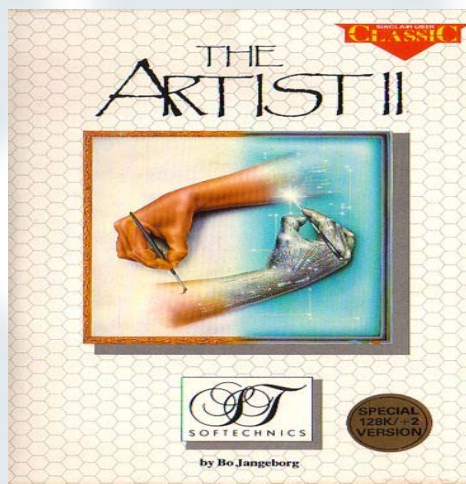
Я МАЮ НЕВЕЛИЧКИЙ ЕМУЛЯТОР НА СВОЄМУ ПОЧИНАВ РОБИТИ ГРУ Star Trek ДЛЯ РС, ЗА ДОПОМОГОЮ ЯКОГО МОЖУ Atari.

ПОКАЗАТИ ЛЮДЯМ ЯК ВИГЛЯДАЛИ ІГРИ В ТІ ЧАСИ. МІЙ Sinclair 128 ЗБЕРІГАЄТЬСЯ В ТУАЛЕТІ. КУМЕДНО ДИВИТИСЯ НА ЛЮДЕЙ, ЯКІ ВСЕ ШЕ ЗНАХОДЯТЬСЯ В ЦИХ ІГРАХ, ОСОБЛИВО НА ТИХ, ЯКІ ВЖЕ У СОЛІДНОМУ ВІЦІ. І ЦЕ ВСЕ ШЕ ВРАЖАЄ МЕНЕ, ЩО МИ ВИЙШЛИ З ТІСЬ НЕВЕЛИЧКОЇ МАШИНИ. ЩО СТОСУЄТЬСЯ РЕТРОГЕЙМІНГ СЦЕНИ, Я НЕ ВПЕВНЕНИЙ В ЦЬОМУ.



З КИМ ІЗ ВІДОМИХ ПРОГРАМІСТІВ ВІДЕОІГР ВИ СПІЛКУВАЛИСЯ НА ПРОТЯЗІ ВАШОЇ КАР'ЄРИ? ЧИ ВИ КОНТАКТУЄТЕ З НИМИ СЬОГОДНІ?

Я СПІЛКУВАВСЯ ІЗ Mike Singleton (Lords Of Midnight), КОЛИ ВІН



ДЛЯ ВАС ПОПУЛЯРНІСТЬ Є ПРОБЛЕМОЮ? ЧИ ТУРБУВАЛИ ВАС ФАНИ ВАШИХ ІГОР? ВОНИ ЧАСТО ПРОСИЛИ АВТОГРАФИ ВІД ВАС? ЧИ БУВАЄТЕ ВИ НА ЯРМАРКАХ АБО ВИСТАВКАХ ЯК ДЕЯКІ ВІДОМІ ПРОГРАМІСТИ, ЯК НАПРИКЛАД John Carmack? СЬОГОДНІ Я ОТРИМУЮ БІЛЬШЕ ЛИСТІВ ЩОДО Fairlight'a, НІЖ В ТІ ЧАСИ. Я НЕ БУВ НА ЯРМАРКАХ ПРИНАЙМНІ РОКІВ 3 15.

ЧИ ВИ ГРАЄТЕ НА РС? Є ТИП ІГОР АБО ГРА, ЯКУ ВИ ПОЛЮБЛЯЄТЕ ОСОБЛИВО?

Я ГРАЮ У РІЗНІ СТРАТЕГІЧНІ ІГРИ, А САМЕ: Civilization, Heroes of Might and Magic, Master of Orion II (НЕ ТРЕТІЙ) І ІНШІ ПОДІБНІ ІГРИ.

ДЕЯКІ role playing ІГРИ, ОН-ЛАЙН ІГРИ ТАКОЖ.

ЯКИМ ВИ БАЧИТЕ РИНОК ВІДЕОІГОР СЬОГОДНІ? ЛОГІЧНО ВІН ДУЖЕ ВІДРІЗНЯЄТЬСЯ ВІД ТОГО, ЩО БУЛО В ЧАСИ РОЗКВІТУ Spectrum'a, АЛЕ... НА ВАШУ ДУМКУ, В ЗАГАЛЬНОМУ ПЛАНІ, СЬОГОДНІ БІЛЬШ ПРОСТІШЕ ЧИ БІЛЬШ СКЛАДНІШЕ ПРАЦЮВАТИ В СВІТІ ВІДЕОІГОР І СТВОРЮВАТИ ІГРИ? ЦЕ БІЛЬШЕ ЗАБАВА ЧИ РУТИНА? ПРАЦЮВАТИ В КОМП'ЮТЕРНОМУ СВІТІ СЬОГОДНІ КРАШЕ ЧИ ГІРШЕ НІЖ РАНІШЕ?

ЦЕ БУЛО ЗРОБИТИ ЛЕГШЕ РАНІШЕ, СЬОГОДНІ ВИ ПОВИННІ МАТИ ВЕЛИКУ КОМПАНІЮ ЯКЩО БАЖАЄТЕ МАТИ КРАШИЙ ПРОДУКТ.

НЕВЕЛИЧКЕ СКЛАДНЕ ЗАПИТАННЯ... ПРАЦЮВАТИ В СВІТІ ВІДЕОІГОР СЬОГОДНІ ВИГІДНІШЕ, НІЖ РАНІШЕ? ВИ ЗНАЄТЕ ЯК ЗАРОБИТИ ГРОШЕЙ БІЛЬШЕ, НІЖ У 80-Х? СПОДІВАЮСЬ, ЩО ТАК.

НА ВАШУ ДУМКУ, ЯКІ ПОЗИТИВНІ ТА НЕГАТИВНІ РИСИ СУЧАСНОГО РІВНЯ ПРОФЕСІОНАЛІЗАЦІЇ ВИРОБНИКІВ ВІДЕОІГОР ТА КОМПАНІЙ, ЯКІ ЇХ НАЙМАЮТЬ, ЯКОЇ ВИ ДУМКИ ПРО ІТ СВІТ ВЗАГАЛІ?

ПОЗИТИВ В ТОМУ, ЩО ЗАРАЗ СТВОРЮЮТЬ ІГРИ БІЛЬШ ВРАЖАЮЧІ, НІЖ В СТАРІ ЧАСИ. З ІНШОГО БОКУ, ІНОДІ ІГРИ Є ДУЖЕ

СКЛАДНИМИ НЕ ЗАВЖДИ ЦІКАВИМИ.

ЯК І КОЛИ З'ЯВИЛАСЯ ІДЕЯ СТВОРИТИ Fairlight ? ЗВІДКІЛЯ ПРИЙШЛО НАТХНЕННЯ ? ЧИ БУЛО СКЛАДНО ЗРОБИТИ ГРУ ?

The Edge хотіли зробити ізометричну тривимірну гру, Ultimate Play The Game щойно випустили свою першу тривимірну гру. Я показав їм, як це могло бути зроблено і потім почав розробляти гру. Багато натхнення я брав і ті часи, граючи в Dungeons & Dragons.



ПІСЛЯ УСПІХУ Fairlight ви були під тиском необхідності розробки другої частини ? ЧОМУ БУЛО СКЛАДНО ЗРОБИТИ

Fairlight 2 ? ЧИ ПОДОБАЄТЬСЯ ВАМ КІНЦЕВИЙ ОРИГІНАЛЬНИЙ Fairlight ?

Fairlight 2 не був завершений, коли The Edge випустили його, і вони знають про це. В мене був юридичний спір з ними в ті часи. Я ще не отримав від них грошей за першу частину, а вони вже хотіли, щоб я підписав довгостроковий контракт з ними. Не найкращий спосіб для довготривалих відносин...



ЩО ВИ МОЖЕТЕ РОЗПОВІСТИ ПРО Resolution ? ЧОМУ ГРА НЕ ПОБАЧИЛА СВІТ ?

Залишалися лише технічні деталі для створення робочого варіанту гри. Крім того, надалі я розірвав зв'язки із англійськими ігровими компаніями взагалі.



[HTTP://WWW.SOFTWAVE.SE](http://www.softwave.se)

[HTTP://WWW.PCwar games.com](http://www.PCwar games.com)

СОФТОГРАФИЯ

ZX Spectrum

The Artist	1985
Fairlight	1985
The Artist II	1986
Fairlight II	1986

Amstrad CPC, C64, PC, Sam Coupe.

Fairlight I, II	1985-1986
Flash!	1989
MGT Demo	1990
Rise and Fall	2000-2005



ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

ІГРИ

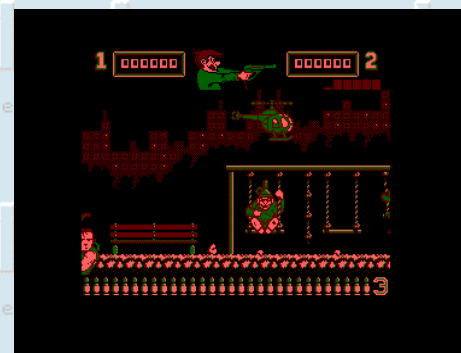
Ship Pilot (Sygran S.A., 1986)

Trigger (Opera Soft S.A., 1989)



МАЄМО ДВІ ГРИ, ЯКИХ НЕМАЄ НА КОЖЕН ЧИТАЧ МАЄ СВОЮ ДУМКУ
САЙТІ WORLD OF СТОСОВНО ГРАФІКИ, ЗВУКУ,
SPECTRUM. ПЕРЕВАГ ТА НЕДОЛІКІВ ЦИХ ІГОР.

ДО РЕЧІ, ГРА XAXX ЗРОБЛЕНА ЛИШЕ НАЗВИ КОМПАНІЇ
У 1987 РОЦІ, А МАЛЮНОК ДО ГРИ ВИРОБНИКІВ. ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО
ВЗЯТИЙ.... ЯК ВИ ВВАЖАЄТЕ? АВТОРІВ НА ДАНИЙ ЧАС ВІДСУТНЯ.



ВЕРСІЯ ДЛЯ AMSTRAD'А.

ВЕРСІЇ ДЛЯ AMSTRAD'А ТА MSX.

ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

ЕМУЛЯТОРИ

ЯКОСЬ В ІНТЕРНЕТІ БУЛО ЗНАЙДЕНО ЕМУЛЯТОРИ, ЯКІ НЕ Є ТАКИМИ ПОШИРЕНИМИ. ВОНИ ПІДТРИМУЮТЬ ЛИШЕ 48К SPECTRUM.

НАЗВА:

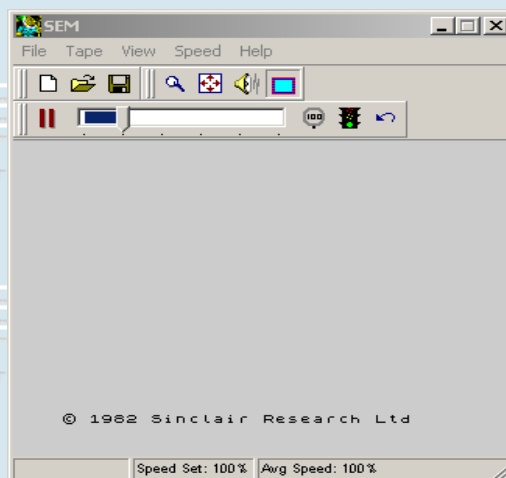
SEM-ZX Spectrum
Emulator / 0.33

АВТОР:

ОЛЕКСАНДР Е. ПАТРАКОВ,
1999-2000, РОСІЙСЬКА
ФЕДЕРАЦІЯ.

LOAD/SAVE Z80, SNA.

5 ДЖОЙСТИКІВ.
POKE.



НАЗВА:

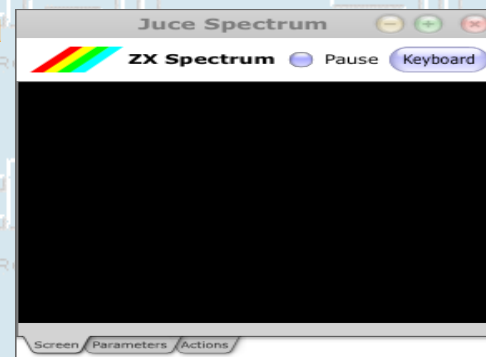
HIGHSPEC / 0.03

АВТОР:

TOM WALKER &
RICHARD PHIPPS
02.11.2003.

ВЕЛИКА БРИТАНІЯ.

LOAD Z80, SNA.



НАЗВА:

JUCE SPECTRUM

АВТОР:

FLORENT BEDOISEAU.

2007, ФРАНЦІЯ.

LOAD SNA.

НАЗВА:

KJSPECCY

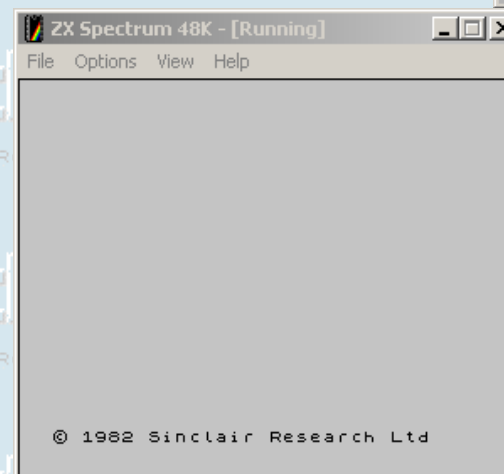
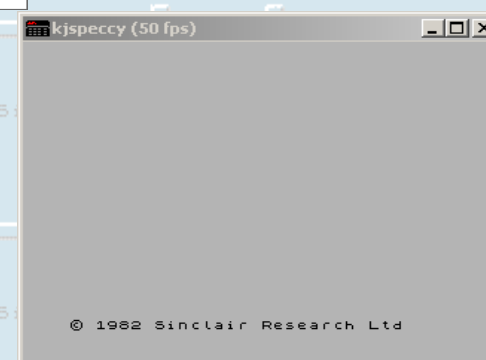
АВТОР:

MARTIN FIEDLER.

2007, НІМЕЧЧИНА.

LOAD TAP, TZX, Z80.

БЕЗ ДЖОЙСТИКІВ.



НАЗВА:

ZX SPECTRUM 48K
EMULATOR / 0.10

АВТОР:

MORTEN F. HANSEN.

24.05.2002, ДАНІЯ.

LOAD/SAVE SNA, Z80.

ЦІ ЕМУЛЯТОРИ НА ПОЧАТКУ СВОГО РОЗВИТКУ. ЧИ ВАРТО
НАГАДАТИ АВТОРАМ ПРО НОВІ ВЕРСІЇ — ВИРІШУВАТИ ВАМ.

ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

РІМЕЙКИ

ДО ВАШОЇ УВАГИ П'ЯТЬ РІМЕЙКІВ. ГАДАЮ, ВАМ СПОДОБАЮТЬСЯ.



THREE WEEKS IN PARADISE

Program: MARCO
A.G.PINTO, Portugal
GFX/SOUND: ROBERT
BERGSTROM, SWEDEN
MUSIC: STEPHEN
MIFSUD, MALTA

2001-2005 SPECNG

З ВАШОГО БІКУ НЕОБХІДНО:
500 MHZ CORE & DIRECT X 9.0



ПРОСТО ВРАЖАЮЧА ГРА.

[Http://Www.specng.nu](http://Www.specng.nu)



JET PAC
PROGRAM,
GFX
AND
SOUND

MJF
SOFTWARE
(MICK
FARROW)

2008

КРІМ ТОГО, ЩО ГРА НАПИСАНА У 2008 РОЦІ, ВАЖКО ЗНАЙТИ
ЯКІСЬ ПЕРЕВАГИ.



ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

РІМЕЙКИ

PROJECT FUTURE
PROGRAM:
S.BORGQUIST
GFX: S.BORGQUIST
AND JANUS
SOUND:INFAMOUS

2008



НЕПОГАНА ГРА, АЛЕ ШВИДКО З'ЯВЛЯЄТЬСЯ ЧЕРВОНИЙ ЕКРАН.

[HTTP://WWW.TARDIS.DK](http://www.TARDIS.DK)



GO BEAR GO !
PROGRAM:ZIKITRAKE
GFX:KENDROOK
MUSIC:DAVIDCM
SFX: The punisher

2008



ОТРИМУЄ ДРУГЕ МІСЦЕ В СЬОГОДНІШНЬОМУ ОГЛЯДІ.

[HTTP://CEZGS.COMPUTEREMUZONE.COM](http://CEZGS.COMPUTEREMUZONE.COM)

У 2008 РОЦІ НА ФОРУМІ zxr.ky я ВИКЛАВ ФАЙЛ,
ЯКИЙ МІСТИВ ПОНАД 400-Т САЙТІВ, ПРИСВЯЧЕНИХ СПЕКТРУМУ.

СІМ ОСІБ ЗАВАНТАЖИЛИ ЦЕЙ ФАЙЛ, І ЛИШЕ ОДИН ЧОЛОВ'ЯКА
ПОДЯКУВАВ МЕНІ ЗА МОЮ ЧОТИРИРІЧНУ ПРАЦЮ.

ЦЕ ШЕ РАЗ ДОВОДИТЬ ТЕ, ЯКОЮ НЕВДЯЧНОЮ Є
ПРАЦЯ НА РЕТРО.

Я ВИРІШИВ СТВОРИТИ ЦЕ ВИДАННЯ ТА ПРОДОВЖУЮ ПОШУК НОВИХ САЙТІВ.

UN PARQUE ALGO SALVAJE

TRIGGER

Arcade

Opera

Crazy Park, cuyo nombre ya lo dice casi todo, era un lugar no recomendable para personas que quisieran tener una larga existencia, porque los asesinos, chorizos y demás maleantes lo habían tomado como hogar.

Pero, claro, el perro hay que pasearlo por algún lado

para esa arma de matar que se asemeja a un joystick a la que los señores de MHT han llamado Gunstick. Ya os podéis imaginar cual es el desarrollo del juego, es decir, un scroll lateral sobre el que van apareciendo multitud de enemigos que disparan, que lanzan cartuchos de dinamita y cuchillos, exhibicionistas con sorpresa incluida, helicópteros, etc. Otros enemigos que aparecen no lo son tanto y al ser eliminados te restarán puntos de tu marcador, como los niños con sus



СЛІД ЗАЗНАЧИТИ, ЩО БУДЕМО РОГЛЯДАТИ НЕ ЛИШЕ САЙТИ, ПРИСВЯЧЕНІ СПЕКТРУМУ. Є БАГАТО ЦІКАВОГО НАВКОЛО НЬОГО.

ПОЧНЕМО З ЧЕХІЇ, СЛОВАЧЧИНИ, СЕРБІЇ ТА ХОРВАТІЇ

PLUS3WEB

Run it in +3DOS...

<http://plus3.wz.cz>



INTERNATIONAL
VODKA
PARTY

Betadisk 128 (TR-DOS 5.05)

BETADISK je diskový interface pro ZX Spectrum. Pracuje s 1 až 4 disketovými mechanikami 40/80 track obojstranné. Originální výrobce Technology Research Ltd. 1986 (U.K.)

<http://factor6.ic.cz/ivp/>

<http://www.nairam.sk/index.html>

<http://ci5.speccy.cz/>

<http://microhobby.speccy.cz/mhhome.htm>

Vitajte na stránke busy.host.sk

- [O tejto stránke](#)
- [O autorovi tejto stránky](#)
- [O autorovej tvorbe](#)
- [Fotogaleria zaujímavosti](#)
- [Občasník SEM-TAM](#)
- [Linky na ine stránky](#)

MICROHOBBY

Web independiente para usuarios de ordenadores Sinclair y compatibles

CI5 the amaters

O Spektu víme hodně

<http://www.speccygames.webz.cz/>

<http://cygnus.speccy.cz/index.php>

CZ & SK SPECCY GAMES

Cygnusova stránka nejenom o ZX Spectru

14.08.2005 28 games is online for now.

didaktik gama 192KB

<http://electronics.mysteria.cz/>

Nový Klon ZX Spectra 128KB - OFICIÁLNÍ STRÁNKA CSS Electronics (c) 2004

X-agon's/AY Riders Homepage
(KDE-like, [W95-like](http://www.w95.com/))

<http://xagon-webz.cz/>



[přihlásit?](#)

kategorie

[3D-Action](#)

[Action](#)

[Adventure](#)

[Logic](#)

[Racing](#)

[RPG](#)

[Strategy](#)

[Simulator](#)

[Sport](#)

[Demo scene](#)

[Applications](#)

<http://demfir.sourceforge.net>

<http://www.olgames.sk/index.php>



<http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/index.php>

NEWS

Pozdraveni na straneh programov iz prejšnje Jugoslavije za 8 in 16 bitne mlinočke.



<http://www.fuxoft.cz/>



FUXOFT.CZ - František Fuka

ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

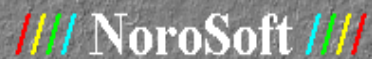
НОВІ САЙТИ

[Novinky](#)[F.A.Q.](#)[SpecCyNetBoard](#)[Ostatní](#)[www](#)[Kontakt](#)[HTTP://HOME.TISCALI.CZ](http://HOME.TISCALI.CZ)[ZX dokumentace](#)

(ZX software)

(PC software)

(J2ME software)

**NoroSoft**<http://norosoft.host.sk/>**Pavero
Software
Pages**<http://pavero.wz.cz/home.php>**BOBBLE**<http://bobble.speccy.cz/forward.html><http://punk.zeroteam.sk/index.html>**Peter NAT**<http://ay-riders.speccy.cz/>

Ruské digitální hry - ELEKTRONIKA IM - Russian digital games



ИГРА НА ЭКРАНЕ

<http://digi hry.ic.cz/index.htm>

ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

HOBI ČAŇTI

Scalexland

<http://www.scalex.cz/>

... webové stránky počítačového hudebníka ...

 **Silicon Cave**

<http://www.sweb.cz/siliconcave/>



speccy.cz
the ultimate ZX Spectrum related website with focus on Czech scene

<http://www.speccy.cz/>

<http://www.speccy.cz/index old>

T.C.G.

<http://tcg.speccy.cz>

<http://fly.ccfer.hr/~arsen/tapefix/>

Welcome to the D80 World



<http://frgt10.wz.cz/>

Probably the only archive of D80 images from ZX-Spectrum games on the net

ZX SPECTRUM



SAM COUPE



TIME X



WEBCAM ONLINE



KEMPSTON MOUSE SOFTWARE



HARDWARE IN DEVELOPMENT



OTHER SOFTWARE-HARDWARE



<http://www.trixss.szm.sk/>

<http://vel.esoft.speccy.cz/>

www.spectrum.aktualne.cz

[ÚVOD](#) [EMULÁTOR](#) [HRY](#) [HISTORIE](#) [CD](#) [ODKAZY](#)

zoom's speccy corner

[[home](#) - [software](#) - [hardware](#) - [documentation](#) - [ay](#) - [links](#)]

<http://tcg.speccy.cz/zoom/index.html>



ZX Magazin

<http://zxm.speccy.cz/>

<http://zx-spectrum.wz.cz/>

<http://www.zeroteam.sk/>



<http://bruxy.regnet.cz/zxs/>

Malé muzeum 8 bitových mikropočítačů

ZX-Spectrum Games

<http://zxvideos.speccy.cz/>

ZX VIDEOS

<http://www.emulationgalaxy.co.yu/>

<http://emul8xlabs.sk/index.html>

<http://emul8xlabs.sk/bratislava/index.html>

EMUL8XLABS.SK


Emulator ZX Spectrum a pár mých obľíbených her

<http://zxspectrum.styl.ove.com/>



ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

НОВІ САЙТИ

 DELTA

<http://softhouse.speccy.cz>

CONTEMPORARY ART GALLERY

<http://art.speccy.cz/>

<http://www.bytefest.org>

<http://frgt10.wz.cz/>



50 nejlepsich her pro ZX Spectrum

ZX GAMES

BYTEFEST

emulators.cz



<http://www.emulators.cz/>

CZECH & SLOVAK VERSIONS OF FOREIGN GAMES

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/1467/spectrum.html>

<http://k3l.webz.cz/>

<http://maps.speccy.cz/>

K3L Corporation

Speccy Screenshot Maps

<http://www.mbc.kykl op.cz/bit/>

<http://www.mb-maniac.net/specyman/index.php>

BIT



SpeccyMan

ZX Spectrum

<http://www.volny.cz/holcapek/miraclesoft/didaktik.html>

Projekt zoznamu literatury (knihy a časopisy) o počítači ZX Spectrum. Niektoré dokumenty sú prevedené do elektronického formátu a je možné ich stiahnuť. V blízkej budúcnosti sa chystá aj archív a databáza návodov.



<http://sam.speccy.cz/main.html>

http://www.simandl.cz/stranky/zxs/zxs_a.htm

SOFTWARE



<http://speccy.unas.cz/>

dithvIDE page

<http://zoom.czweb.org/>

<http://www.tenzor.cz/valECKO/zx.html>

<http://navody.speccy.cz/>



<http://iec.host.sk/index>

IGGY'S PAGES

[Intro Chess Online Games](#) [ZX Spectrum](#) [PC Games](#)



Miodrag Stancevic's Emulation Site

Homepage URL: <http://www.sezampro.yu/~mstancevic>

Best viewed in 1024 x 768

WARAJEVO HOME PAGE



<http://www.sk.co.yu/info/english/about.html#>

<http://www.worldofspectrum.org/warajevo/>

<http://www.futuregames.cz/>

ARCHIV TVORBY

KVL software production

pro ZX SPECTRUM

3 МОСІ КОЛЕКЦІЇ

62 САЙТИ ДО ВАШОЇ УВАГИ

ЗВІЧАЙНО, ЦЕ ШЕ НЕ ВСІ САЙТИ...



ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

ДОДАТКИ



ВИ БАЧИТЕ ФОТО КОМПАНІЇ OCEAN, 1987 РІК РОЗКВІТУ
ТА 1998 — ПРОШАЛЬНЕ ФОТО НА ЗГАДКУ. СКРІНШОТИ З
НЕЗАВЕРШЕНОЇ ГРИ ДЛЯ ST/AMIGA.



SUPPLEMENT

- 1 BO JANGEBORG — 6 MB
- 2 EMULATORS — 21 MB
- 3 EMULATORS 2 — 1.5 MB
- 4 MEVLUT DINC — 130 MB
- 5 REMAKES — 41 MB
- 6 SHIP+TRIGGER — 0.1 MB

ЧОМУ Я ЗВАЖИВСЯ НА ЦЕЙ ПРОЄКТ ?

ПО-ПЕРШЕ, В ІНТЕРНЕТІ Є МАТЕРІАЛ, ЯКИЙ НА МОЮ ДУМКУ,
Є ЦІКАВИМ ДЛЯ ЧИТАЧІВ.

ПО-ДРУГЕ, БАГАТО МАТЕРІАЛУ ЧЕКАЄ НА ПЕРЕКЛАД, А ДЕЯКІ
САЙТИ ЗНИКАЮТЬ.

ВИ ЗАПИТАЄТЕ МЕНЕ — ЯКОГО БІСА ТИ ЗРОБИВ ЦЕ НА
УКРАЇНСЬКІЙ МОВІ ?

ПРОСТО ЦІКАВО, ЧИ ХТОСЬ ШЕ РОЗУМІЄ УКРАЇНСЬКУ ?
ЦЕ — ПЕРША МОЯ РОБОТА.

ЗВИЧАЙНО, В ДОДАТКИ НЕ увійшли всі ігри.

ЧАС СТВОРЕННЯ: КВІТЕНЬ-ТРАВЕНЬ 2008 РОКУ.

МІСЦЕ СТВОРЕННЯ: УКРАЇНА, МІСТО ЧЕРКАСИ.

ЩО БУДЕ В НАСТУПНОМУ НОМЕРІ ? МАТЕРІАЛІВ ДУЖЕ
БАГАТО, ВСЕ ЗАЛЕЖИТЬ ВІД ВІЛЬНОГО ЧАСУ ТА ВАШОЇ
КРИТИКИ.

NO. 01

(C) 2008 GENNADIY DEMIDENKO
SPECCY2004@MAIL.RU

