

стр.14

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS



HALF-LIFE²

EPISODE ONE

стр.18

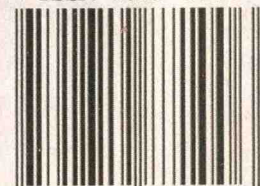
стр.10

GALACTIC
CIVILIZATIONS
II

Exotic
EMPIRE

стр.24

ISSN 1819-8716



9 771819 871006 >

Издательский дом «Мой компьютер»

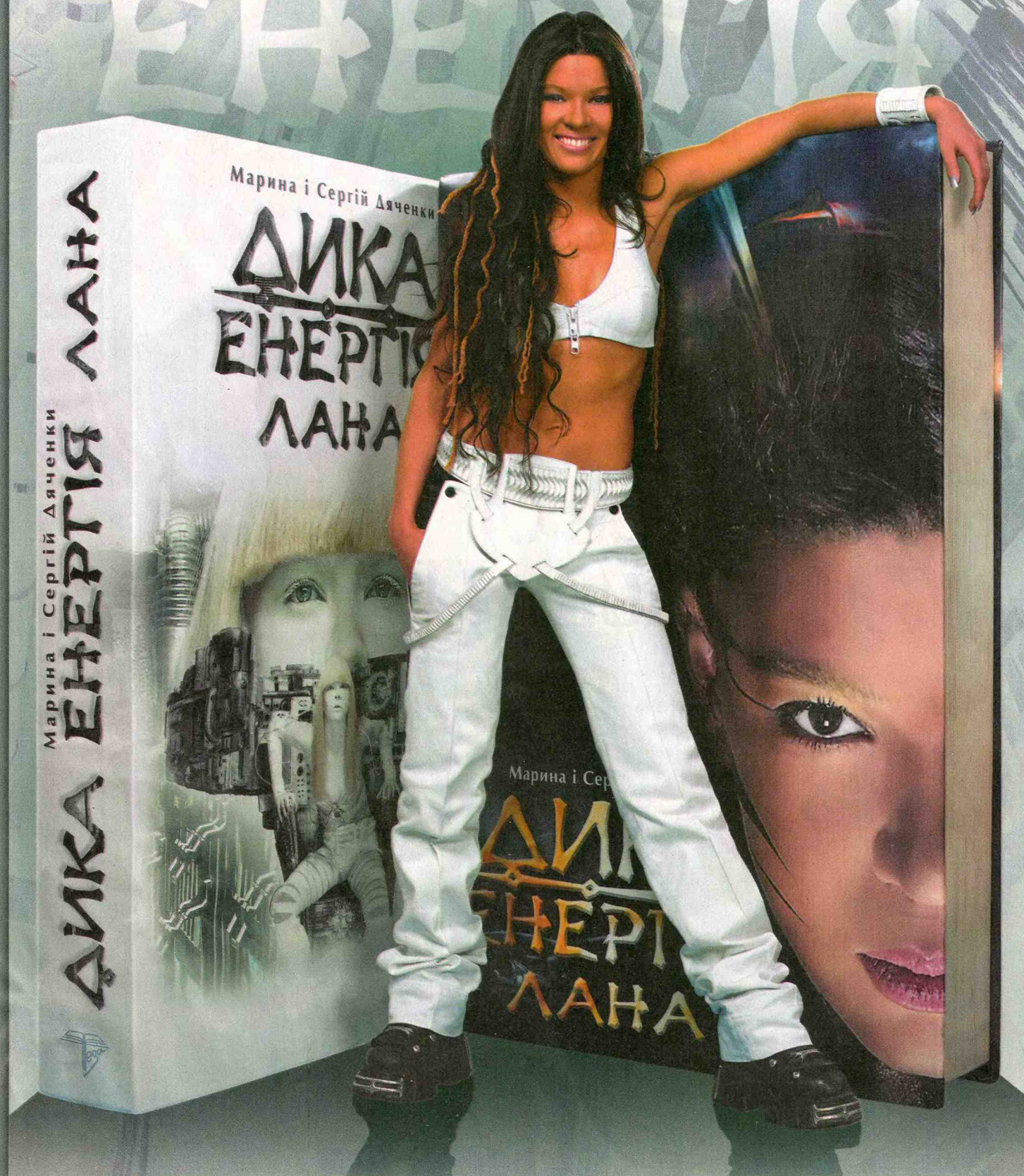
Подписной индекс 22307

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ

ЕНЕРГІЯ



www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 www.ruslana.com.ua

дізнайся більше у видавництві "Теза"

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 Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жиянская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:

www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

**Прими участие
в SMS-голосовании. Сделай
свою любимую игру Игрой года!
Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

Список статей

Scratch

Star Trek: Legacy, стр. 7

SERDUK and Happy Boy

Domes, стр. 8

Fallen Angel SID

SpellForce2: Shadow Wars, стр. 9

Кирилл ТАЛЕР, Scratch

Galactic Civilizations II — Dread Lords, стр. 10-13

BondD

Rise of Nation: Rise of Legends, стр. 14-16

Том/Doc/КЕРТИС

Half-Life 2. Episode 1, стр. 18-19

Вирджин КЕМПЕР

«Бумер 2», стр. 20-21

Роман АЙДИБАЛОВ aka Deathknight

Scratches, стр. 22-23

Pantera sls

Erotic Empire, стр. 24-26

Vassalog

«Элмо в стране грязнуль», стр. 27

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

112

113

114

115

116

117

N25

КОДЫ ДЛЯ SMS-ГОЛОСОВАНИЯ

Внимание!
Новый конкурс для всех МИКовцев:
Сделай свою любимую игру игрой года!

Наверняка ты не раз встречал на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей. Теперь у тебя есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, тебе нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на твой взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в специальной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие, соответственно, — выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выносятся в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года будет составлен итоговый рейтинг лучших игр—2006 по версии читателей МИКа, на который ты можешь повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS`ок с кодом своей любимой игры ты отошлешь, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом:**
5028 [пробел] код игры на номер 1051.

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Вести из Зоны

После окончания выставки E3 (Electronic Entertainment Expo), которая проходила в Лос-Анджелесе в мае этого года, где компании THQ и GSC Game World демонстрировали «при закрытых дверях» свой многострадальный проект S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, все еще многочисленные фанаты этой игры подняли настоящий скандал. Дело в том, что один из западных продюсеров «Сталкера» в интервью сказал, что вследствие сильно затянутых сроков разработки было решено избавиться от некоторых второстепенных фишек игры. Казалось бы, ничего страшного. Так называемый *фичекат*, удаление из игры второстепенных фишек, которые загромаждают игровой процесс, или на реализацию, которых просто не хватает времени, абсолютно нормальный процесс через него проходит практически каждый проект. Но в случае со «Сталкером» упоминание об избавлении от некоторых фишек было воспринято как желание западного издателя сделать из «самого-самого» обычный «коридорный» шутер. Страсти разбушевались настолько сильно, что успокаивать фанатов пришлось PR-службе GSC в лице ее руководителя Олега Яворского, который выступил на официальном форуме «Сталкера» с «опровержениями слухов после E3». Так что если вас интересует состояние «Сталкера» на сегодняшний день, то можете получить информацию «из первых рук».

Слух 1. Из S.T.A.L.K.E.R. сделали коридорный скриптованный шутер и убрали симуляцию.

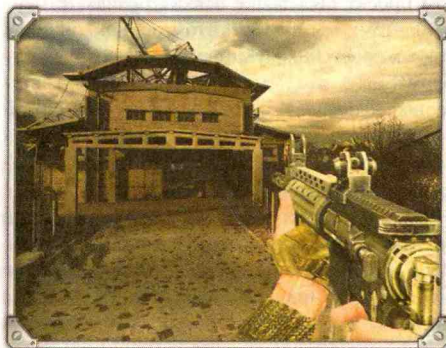
Этот слух полностью не соответствует действительности. Действительно, одним из первых концептов S.T.A.L.K.E.R. был полностью симуляционный игровой процесс с ненавязчивой сюжетной линией. Однако уже первые тесты показали, что такая игра хороша только в теории. Рано или поздно игроки терялись в происходящих событиях, для них становились неясны связи между квестами... и что делать дальше? Создать некомфортное прохождение и за-



путать игрока, привыкшего за десятилетия к тому, что его «ведут», согласитесь, не лучшая цель. Поэтому было решено при первоначальном прохождении игры сместить акцент в большей степени на сюжетную линию, помещенную по-прежнему в симуляционный мир...

Основное изменение — при первоначальном продвижении по игре акцент смещен в пользу сюжетного, понятного для игрока, наполнения. К тому моменту, когда игрок «поймет» законы игры (а игру простой не назовешь) и «почувствует» игру, симуляция, заработает на полную мощность.

Изменение 2. Может ли все еще другой сталкер разгадать загадку Зоны? Нет. Попробовали — это абсолютно непонятно игроку. Он делает все правильно, и неожиданно все заканчивается. Понять, где сделал ошибку, он не сможет, а следовательно, не сможет и подгрузить старый сейв. Потому что ее (ошибки) могло и не быть, а просто кто-то из сталкеров, по упрощенному расчету симуляции, получил выигранный кубик, прошел «в оффлайне» и... «в дамках». Т.е. фича оказалась абсолютно неиграбельной. Вставлять ее «шоб було», чтобы потом это вызывало раздражение игроков, глупость. А мы хотим, чтобы игрок получал от игры удовольствие. В конце концов, он столько ее ждал. Точка.



Слух 2. Машины были убраны из игры.

Частично правда. Использование машин ограничено. Почему? Если кратко — опять-таки для того, чтобы вы получали от игры удовольствие, а не раздражение. Если подробнее. Момент первый: идеологически геймплейный. Ездить по Зоне на машине некомфортно по сути. Аномалии. Если на бегу успеваешь отреагировать на писк детектора и остановиться, то в машине это практически полная гарантия того, что все, «приехали». Хорошо если въезжаем в «Трамплин», просто отшивырнет, а если в «Карусель» или «Грави», выехать уже не удастся. Но этот момент иногда интересный, и он в общем-то не есть проблема — в конце концов, игрок сам выбирает. Есть более существенные проблемы.

Машины — это динамическое препятствие для ИИ. Игрок может заехать в любое место и поставить машину в середине любого игрового события. В такой ситуации ИИ должен уметь адекватно среагировать и красиво обойти машину. Алгоритмы просчета динамических препятствий для ИИ весьма тяжелые и отнимают много процессорного времени. А в S.T.A.L.K.E.R. компю и так есть чем заняться: симуляционный ИИ, сложный универсальный ИИ, огромные уровни, сложная геометрия, большое количество персонажей — все это занимает время про-

Не иде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!



-Наша спеціалізація!

457-5720 453-0258

вул. Виборзька 41

пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15

Більш ніж 5 років на ринку!

цессора и грузит видеокарты. И для реализации (при приемлемом FPS на реальных конфигурациях) динамического обхода препятствий ресурсов остается мало. Выбор: или постоянные «тормоза» и много машин, или без «тормозов», но машин мало. Выбор за Вами? Шутка. Нам кажется, выбор очевиден, и мы его сделали.

Исходя из этого мы отказались от широкого использования машин. Но это не означает, что вы на них в S.T.A.L.K.E.R. вообще не будете ездить. Возможность умереть в «четыреколесном гробу» мы вам оставили ☺.

Слух 3. Сон убрали.

Убрали на ☺... Произвольный сон исключен из игры. Место для сна должно удовлетворять многим требованиям — удаленность от сюжетных событий, отсутствие симуляции, игрок не в бою, преследуют ли враг игрока, разговаривает или нет и т.д. Со временем сон оброс таким количеством special case и проверок, что мы смогли найти всего несколько мест на уровне, где вообще можно было бы спать, и то периодически появлялись нестыковки.

В конечном итоге мы отказались от сна. На геймплее это не отразилось, а раздражения от игры уменьшилось намного. Мы оставили только сюжетные сны под ролики.

Слух 4. Убрали еду и голод.

Остались. Точка ☺. Еще и питье добавили. Если надо, добавим сигареты ☺. Шутка. Мы уже год ничего не добавляем.

От коллектива.

S.T.A.L.K.E.R. делается долго. Не вопрос. В итоге это будет 5 лет. На S.T.A.L.K.E.R. мы наступили на все грабли, на которые только можно было наступить. Сделали все ошибки, которые только можно было сделать. Потому на гневные тирады на форумах мы особо не сердаем — в конце концов, сами виноваты. После проекта можно будет книгу издать: «Как не надо делать игры». Почему так долго, и в чем причина? Самым правильным ответом будет — он очень большой и сложный. 5 лет назад опытом создания проекта такого уровня никто в команде не обладал, а «опыт — сын ошибок трудных». Но при всем при этом, мы на финишной прямой. Мы хотим выдать S.T.A.L.K.E.R. в том виде, в котором он принесет вам удовольствие и оправдает долгое ожидание. Спасибо всем, кто искренне поддерживает проект.

Мы любим S.T.A.L.K.E.R. Это наше дитя. Трудный ребенок ☺. И скоро вы с ним познакомитесь.

Полный текст опровержения можно прочитать, обратившись по адресу www.gsc-game.ru/index.php?i=community&s=forums&s_game_type=xt&thm_page=1&thm_id=2111&sec_id=5. Там же можно задать вопросы разработчикам и подпискуировать на тему ожидаемой игры.

Бомба для Берлина

Компания **Deep Silver** и венгерская студия **Stormregion**, знакомая нашим геймерам по игре **CodeName: Panzers**, анонсировали аддон к тактической стратегии **Rush for Berlin**, который носит название **Rush for the Bomb**. Детали проекта станут известны в самом ближайшем будущем.

Как многие из вас наверняка знают, действие оригинальной игры разворачивается во времена второй мировой войны. Разработчики в очередной раз предлагают вам пройти по опаленным огнем дорогам до самого сердца мирового фашизма и, взяв Берлин, положить конец правлению Третьего Рейха. Несмотря на то, что события игры частично основываются на реальных исторических фактах, в ходе игры вам неоднократно предоставляется возможность изменить ход истории. При этом в распоряжении виртуальных полководцев оказываются как силы Союзников, так и части доблест-



ной Красной Армии. Релиз **Rush for the Bomb** намечен на четвертый квартал этого года. Издателем игры на территории стран СНГ выступает компания «Новый Диск».

«Тетрис» рвется на консоли

Небольшой, но довольно громкий скандал разразился недавно вокруг одного из самых, пожалуй, старых игровых брендов — «Тетриса». Дело в том, что компания **THQ** решила выпустить версию знаменитой головоломки для платформы **Xbox 360**, чему воспротивился правообладатель — компания **The Tetris Company**, вследствие чего имело место судебное разбирательство, которое признало правоту издателя и подтвердило продление его прав на «Тетрис» до 2007 года.

Напомним, что **THQ** уже издавало «Тетрис» для предыдущей майкрософтовской консоли. Та игра называлась **Tetris World** и отличалась наличием многопользовательского режима. Что будет представлять собой «Тетрис» для **Xbox 360**, покажет время.

Эй, на «Беде»!

Большинство из вас наверняка помнит замечательную игрушку «Остров сокровищ», созданную киевской компанией **Action Forms** по мотивам одноименного мультфильма. Единственным недостатком этого проекта было то, что игра оказалась бе-



зумно короткой и полностью проходилась приблизительно за полчаса. Зато во всем остальном проект был выше всяких похвал. Именно поэтому мы думаем, что всех поклонников старых советских мультфильмов порадует информация о том, что **Action Forms**, при поддержке фирмы **1C** начала работу над игрой «Капитан Врунгель», разрабатываемой, как и «Остров сокровищ», по мотивам известного мультипликационного фильма.

Маршрут кругосветной регаты, в которой на этот раз принимают участие Врунгель, Лом и Фукс, берет свое начало у берегов Голландии и пролегает через скандинавские фьорды, тропические моря, Антарктику и множество других примечательных мест планеты. На пути к победному первому месту вам придется проявить себя опытными морскими волками, способными ловко управляться с яхтой и избавиться от многочисленных вредителей, подстерегающих команду «Беды» в каждом порту. Во время своих приключений вы не раз столкнетесь с пакостными, но все же обаятельными и смешными Джулико Бандито и Де-Ля Воро Гангстерито, гонящимися за ними Агентом 00X и пиратами с «Черной Каракатицы». Все события игры происходит в том же веселом и юмористическом ключе, которым был славен мультфильм.

О сроках выхода игры «Капитан Врунгель» будет объявлено дополнительно.

Таинственный «Шорох»

Компания «Руссобит-М» объявляет об отправке в печать мистического квеста «Шорох», непосредственной разработкой которого занималась аргентинская компания **Nucleosys**, а локализацией — фирма **Play Ten Interactive**.

Действие игры перенесет нас в восьмидесятилетия прошлого столетия. Именно тогда начинается история писателя Майкла Артхейта, который однажды принял решение приобрести старинный викторианский особняк в Нортумберленде. Тогда он еще не знал, что у этого дома богатое и довольно таки мрачное прошлое.

«Скоропостижная смерть первого хозяина и бесследное исчезновение второго оставили кровоточащие раны на его каменных стенах: долгое время человек не переступал порог этого мрачного строения. Однако время попыталось исцелить больного. Вы — новый владелец готического особняка. Атмосфера уюта и традиционного английского шарма обволакивает Вас, усыпляя бдительность. И лишь одна маленькая деталь не дает обрести полный покой: зловещий, царапающий саму душу ШОРОХ...»

Разработчики обещают нам захватывающий сюжет с неожиданными поворотами и шокирующим финалом. Но для того чтобы добраться до этого финала вам придется совершить смертельно опасное путешествие по детально воссозданному особняку Викторианской эпохи. Кроме этого заявлен харизматичный главный герой, с которым просто невозможно не «сжиться», впечатляющие спецэффекты, дружественный интерфейс, вид от первого лица, интуитивная система подсказок и великолепное звуковое сопровождение.

Официальные «Союзники»

Компания «Бука» и питерская студия «Леста» официально анонсировали аддон к стратегическому проекту **Стальные монстры**, органично сочетающему в себе элементы тактической RTS, глобальной стратегии и аркадного авиасимулятора. Дополнение будет носить название «Стальные монстры: Союзники» и введет в игру новую игральную сторону — Великобританию. Противники также обзаведутся поддержкой. К ним на помощь придут силы Германии и Голландии. Кроме того, в игре значительно увеличится роль дипломатии.

Появление новых участников конфликта автоматически подразумевает наличие новых юнитов. Причем, если в оригинальной игре непосредственно можно было управ-



лять только самолетами, то теперь это правило распространится также на корабли и подводные лодки. Зона боевых действий теперь будет захватывать территорию Японии, Австралии, западную часть Северной Америки, Океанию и часть Индии. Так же в аддоне будут реализованы зональные повреждения техники и добавится многопользовательский режим. «Стальные монстры: Союзники» должны появиться в продаже в четвертом квартале этого года.

Разработчик: Mad Doc Software
 Издатель: Bethesda Softworks
 Жанр: RTS с примесью РПГ и шутера
 Системные требования: не объявлены
 Дата выхода: осень 2006 года

STAR TREK LEGACY

Scratch scratch385@mail.ru

В свое время я успел прочитать несколько книг и просмотреть несколько фильмов, созданных по мотивам вселенной **Star Trek**. Честно говоря, впечатление не очень. Особенно впечатление падает после просмотра хотя бы одной из серий бесконечного сериала с одноименным названием. Что можно сказать об этих «шедеврах»? С одной стороны, вроде бы ничего. С другой — скучно до офигения. Сюжет любой из серий или книги можно описать довольно просто: экипаж прославленного корабля «Энтерпрайз», бороздя бескрайние просторы космоса, вдруг натывается на пиратов/аномалию/неизвестную расу/тещу капитана; происходит кровавая стычка, в ходе которой погибает никому неизвестный член экипажа, о котором все забывают спустя пару минут, но благодаря его подвигу удается захватить одного из представителей неизвестной расы или что-то типа того; затем команда «Энтерпрайза» дружно изучает язык, менталитет и психологию пленного, благодаря чему спустя страниц эдак 300 (или полчаса в случае сериала) успешно проводят переговоры и решают всю проблему мирным путем. Вот так вот. Учитывая, что средняя книга имеет объем 500–600 страниц, а одна серия длится около часа, то вы себе представляете, как это все на самом деле скучно. А где захватывающие битвы? Море эмоций, переживаний? Вот их как раз практически нету.

Но оставим эти недочеты на совести авторов и режиссеров. Нас же сейчас интересует недавно объявленная стратегия **Star Trek: Legacy**. Кстати, выход игры приурочен к сорокалетию вселенной **Star Trek**. Все фанаты могут радоваться и праздновать день рождения любимых героев.

Собственно об игре. Разрабатывается она, ни много ни мало — четыре года, причем даже на данный момент об игре известно не так уж и много. Хорошо это или плохо — не знаю. Долгострой обычно не пользуются

ожидаемым успехом и не оправдывают ожиданий. Исключением можно считать разве что *Call of Sthulhu*. Но это уже проблемы разработчиков.

О сюжете. Наверное, *Star Trek: Legacy* — первая игра из этой серии, которая объединяет все периоды (коих всего пять), в течение которых происходит действие книг и фильмов, а не повествует о каком-нибудь конкретном конфликте. Из этого можно сделать вывод, что сюжет может оказаться недостаточно внятным и интересным. Все-таки слепить толковый сюжет из пяти разных сюжетных линий — дело непростое. В целом же игра будет повествовать о противостоянии brave флота Федерации различным агрессивно настроенным расам и прочим супостатам.

Кстати, рас в игре будет аж четыре: собственно *Федерация*, *Клингоны* (Klingon), *Ромуланы* (Romulan) и *Борг* (Borg). Плюс всяческие пираты и прочие отщепенцы.

Сама игра в большей степени будет представлять из себя стратегию а-ля *Homeworld*, но элементами тактического шутера и РПГ. Шутер будет проявляться во время захвата вражеских звездных баз. Правда, ни на одном из скриншотов ничего подобного не запечатлено, так что как это все будет выглядеть, сказать довольно трудно. Но если верить *Гарри Конти* (Gary Conti), одному из руководителей проекта, все должно быть на уровне современных тактических шутеров. Ну, а элементами РПГ уже никого не удивить: ожидается система накопления опыта юнитами, повышение характеристик, доступ к скрытым заданиям, менеджмент отрядов перед заданиями и прочее. А большую часть игрового времени мы будем проводить, гоняя корабли по открытому космосу.

Как уже стало традицией, в игре будет присутствовать реалистичная модель повреждений, которая, по словам разработчиков,

должна стать эталоном для игр подобного жанра. В целом же, судя по рассказам вышеупомянутого Гарри, скорее всего, нам предоставят вполне стандартную секторную модель повреждения — как, например, в *Homeworld 2*. Хотя, опять же, ни одного толкового скриншота, который мог бы наглядно подтвердить это, нет.

Также нам обещана какая-то мудреная система управления, с помощью которой каждый игрок сможет настроить под себя управление юнитами. Кто-то предпочтет просто отдавать самые простые приказы, а все остальное возложить на плечи AI, а кто-то захочет ощутить всю полноту тактических возможностей и будет носиться с проработкой тактики действий для каждого корабля в отдельности. Кто-то предпочтет играть в ненавязчивую стратегию, а кто-то захочет ощутить все прелести хардкорной тактики. Это игрок будет волен выбирать сам.

Естественно, обещана самая шикарная графика с поддержкой самых последних шейдеров и прочей графической мутью. Правда, как по мне, если судить по скриншотам, та же старенькая *Hegemonia* на порядок красивее и красочнее. А здесь даже модели выглядят довольно-таки угловато и неказисто. Но поживем-увидим: может, к моменту выхода разработчики успеют подправить графическую составляющую игры.

Просуммировав все вышесказанное, хочу сказать вот что: наобещали нам многое. Микс стратегии, РПГ и шутера — это уже само по себе интересно. Правда, мне лично почему-то во все это не очень верится. Уж слишком паршиво оно выглядит на скриншотах, а половина обещанного так и вообще нигде не запечатлена. Только слова. Притом игра — долгострой, что тоже не радует. Так что ждать или нет — решайте сами. А фанаты вселенной **Star Trek** будут ждать игру и без всяких обещаний.



SERDUK and Happy Boy domes@inbox.ru

Domes

Разработчик: СЕДОЙ и компания
Жанр: онлайн RPG
Дата выхода: не известна

Наверняка все слышали о браузерных ролевых играх и представляют себе, что это такое. Кто не представляет, объясню «в двух словах» — онлайн-RPG в окне вашего браузера.

Примеров уйма, клоны распространяются в Сети с невероятной скоростью. Безусловно, среди них существуют достойные, но, к сожалению, их очень и очень мало, хватит пальцев на одной руке, чтобы пересчитать. Я расскажу об игре уже третьего поколения в этой области, которая обещает быть не похожей ни на одну из существующих браузерных ролевых игр.

Рабочее название проекта — **Domes**, но, вполне возможно, к релизу оно будет изменено. На данный момент игра находится в стадии закрытого бета-теста, который начался 31 мая. Открытый бета-тест тоже будет, но когда именно — администрацией проекта не афишируется. Поэтому остается лишь ждать и любоваться скриншотами, как, впрочем, это всегда бывает. Существует еще один очень интересный момент, касающийся создателей игры, и заключается он в том, что неизвестно, какая компания или организация работает над проектом. Известен только финансовый директор, он же главный руководитель проекта, но кто работает над составляющими игры — никто не знает. Ходят слухи, что это какая-то небольшая международная организация, хотя также есть версии, что это израильская контора или нанятые фрилансеры из России. Какая из версий верна, мы узнаем лишь тогда, когда игра выйдет в свет, поэтому предлагаю отложить разговоры о разработчиках и окунуться в мир игры.

Основы основ

Игра создана в стиле фэнтези, а это значит, что все фанаты магии, мечей и прочих мистических сил будут несказанно рады открытию для себя нового мира. Почему новый? Дело в том, что разработчики не пошли по проторенному кем-то пути и придумали новый мир со своим прошлым, настоящим и будущим. Действие начинается в городе под названием Архея. Администрация особо не делится информацией об игре, но что я знаю точно — это какие расы будут представлены. Проект включает в себя четырнадцать игровых рас (**Фурии, Лесные эльфы, Ракшасы, Хаары, Орки, Дварфы, Матхи, Селесты, Темные эльфы, Халфлинги, Плессы, Гоблины, Тролли, Люди**) и две, за которые вам не удастся поиграть, они предназначены для администрации проекта (**Симарглы и Зейрам**). Несмотря на большое количество рас, баланс между ними выполнен на 99%, что немаловажно для RPG. Помимо разделения на расы, в игре присутствует разделение на Свет и Тьму. Игрок, создав персонажа той или иной расы, становится на сторону добра или зла, от этого зависит его будущее. Симарглы покровительствуют добру, на стороне которого Лесные Эльфы, Гномы, Селесты, Халфлинги, Люди, Хаары и Плессы. Зейрам, в свою очередь, покровительствуют злу, на стороне которого Фурии, Ракшасы, Орки, Матхи, Темные Эльфы, Гоблины и Тролли. Выбор более чем велик и, разумеется, у каждой расы есть свои сильные и слабые стороны. Каждая из них имеет свою историю, особенности и место проживания. Поэтому любой, даже самый привередливый игрок сможет найти себе наиболее подходящую расу.

Финансовая составляющая

Проект коммерческий, что может сразу отпугнуть определенную публику, но волноваться за толщину вашего кошелька не стоит. Финансовая составляющая в «Куполах» построена таким образом, что игрок, не вкладывающий реальные деньги в игру, никоим образом не будет ущемлен и сможет полноценно пользоваться всеми возможностями игры без

какого-либо ограничения. Идея заключается в том, что продаваться за реальные деньги будут вещи, не влияющие как на баланс игры в целом, так и на равновесие отдельных игроков — что не может не радовать.

Интересные факты

- ✓ В игре будет реализован захват и оборона замков и территорий.
- ✓ Поиск расовых и уникальных артефактов.
- ✓ Развитая внутриигровая экономическая структура.
- ✓ Возможность выполнения разнообразных квестов.
- ✓ Достаточное количество профессий и классов.
- ✓ Создание различных коалиций, кланов, гильдий или же просто вступление в них.

Графика и дизайн

Графический движок игры тоже радует. Сделан он на высоком по меркам браузерных игр уровне, и я бы его назвал лучшим в своей области. Вообще подборка дизайна игры и графики выполнена удачно, они не напрягают глаза, нет каких-то особо выделяющихся мест, игра не слишком яркая, но и затемненной ее тоже не назовешь. Как говорится, была найдена золотая середина. Конечно, есть минусы, но о них я говорить не буду, ведь это всего лишь бета-версия, минусы будут правиться, а то, что уже сделано хорошо, останется.

Интервью

В заключение приведу мини-интервью с финансовым директором и главным руководителем СЕДЫМ (в прошлом Zaali):

1. Экономическая система. Как это будет? Можно ли будет собирать вещи?

Все игра будет на экономике. Нет завозов от админов. Все собираете и добываете сами. Продаем только игровые тугрики (кстати, они будут называться ЗААЛИ (скромно, правда?)) и вкусняшки, образы, цвета и т.п.

2. Можно ли будет специализироваться по видам производства (изготовление брони, оружия, амулетов и т.д.)?

Можно, на этом все основано. Будет 5–6 путей развития с разными апам. Первые уровни всех — протопрофессии, доступные всем, дальше надо будет выбирать, по какому пути специализация. Если идешь по пути производственника, то это не значит, что не сможешь стать воином, но на это потребуется время. Будет перекрестие профессий, то есть, став кузнецом 3-го уровня, магом 5-го и, например, воином 7-го, можно будет делать мечи с магией внутри.

3. Боевая система. На что будет похожа (БК/«Терра» или ближе к «ТаймЗеро»)?

Ни на что не будет похожа. С ней большие сложности именно из-за этого. Пытаемся сделать ни на что не похожее, и есть определенные сложности, как субъективные, так и объективные. На тесте боевой системы не будет. Будем доводить. Буду благодарен за продуманные и прописанные предложения.

P.S. Задать свои вопросы или просто прийти в гости можно по этому адресу: <http://zaali.ru/forum/>.

P.P.S. Прим. ред. — При всем своем уважении к браузерным играм, редакция оставляет за собой право легкого недоверия в отношении всех тех восхитительных слов, которые были сказаны об **Online RPG «Куполах»**, и уведомляет читателей: как только начнется открытый бета-тест, мы обязательно проникнем в этот мир и расскажем вам о нем всю правду. Возможно, горькую. Обещаем.

Жанр: RPG\strategy
 Разработчик: Phenomic Game Development
 Издатель: Deep Silver

Fallen Angel SID

SpellForce 2

SHADOW WARS

Ну что тут можно сказать? Спасибо, AntDroid и Makbet!

Именно благодаря их обзору я решил, что точно пройду игру *SpellForce: The Order Of Dawn*. Зацепила меня статья, даже не знаю чем. Ну, а вскоре после прочтения той ревьюхи я нашел игру на прилавке магазина и...

...Следующие недели две меня уже не забавило ничего, кроме рунных воинов, магов Круга и очередного сюжетного задания. Игра была очень красивая, атмосферная и даже немного новаторская. Концепция бессмертных рунных воинов, шесть очень различных между собой рас, смешение жанров RTS и RPG, плюс занятный сюжет произвели неизгладимое впечатление. Собственно, *SpellForce* — единственная игра, аддоны к которой я купил без капли сомнения.

Игровая общественность радушно приняла SF, и показатели продаж данного проекта подтвердили это. Официальный издатель, компания **JoWood**, быстро смекнула, где можно подзаработать денег и даже объявила, что серия SF отныне одна из основных в ее планах на будущее. Просто отлично! Последовавший анонс сиквела обещал многое: доработку всех аспектов игры, углубление роли RPG в игровом процессе и даже переосмысление жанра (теперь — Role-Playing Strategy). Отличная графика прилагается. Вот оно, счастье? Сейчас разберемся.

* * *

Наконец-то увидела свет вторая часть «Спэллфорса», сменившая по ходу разработки название с *Blend Of Perfection* на *Shadow Wars*. Правда, вышла она только на территории Европы и США. И пока она пытается добраться до русскоязычных геймеров, остается довольствоваться лишь демо-версией. И на том спасибо.

Знаете, разработчики в **Phenomic** очень и очень хотели сделать свое новое детище лучше прежнего. Даже учли все пожелания простых игроков. Но есть одно ма-аленькое «но»: вот

вспомните, как часто вы писали этим разработкам пожелания касательно SF2? Что, не писали? А вот забурные игроки писали, и не раз...

Ни для кого не секрет, что мы, славяне, в играх спасаем мир, а всякие там американцы — в первую очередь свою ненаглядную Америку. Другими словами, мы и они от одной и той же игры ждем абсолютно разного. Нам бы чего менее примитивного и аркадного; им же как раз наоборот — «графика + простота = гениальная игра». Вот именно простоты они от *Phenomic* и потребовали. Что же мы теперь имеем? Вместо обещанной проработки стратегической составляющей вплоть до необходимости тактических маневров у нас забрали все то, чем был примечателен SF1. Рунные храмы потеряли свою силу и развалились — значит, пора забыть о рунных воинах. Ресурсов заметно побавилось — теперь в игре наблюдается такой нехилый дефицит дерева, железа, арай и еды, что таких понятий в сиквеле мы просто не найдем: нам оставили только камень, серебро (даже не лунное) и ланью. Все известные нам расы ушли в глубочайшее подполье — иначе как объяснить то, что вместо 12 юнитов за каждую из них нам оставили лишь по 11 на союзы из трех рас? Ушедшие в небитие юниты первой части коварно украли у оставшихся собратьев почти все схемы зданий, оставив буквально по 5–6 строений на альянс... Картина грустная ☹.

Спорные изменения и в РПГ-части. Подумав, что сделать правильный выбор при развитии параметров персонажа простым геймерам будет нелегко, разработчики просто убрали все эти параметры. При переходе персонажа на следующий уровень теперь повысятся только запас НР и маны. Хотя нет, вру. Еще нам дают аж одно очко на развитие приглянувшегося навыка в древе умений. *Отто дерево* уже многие ругают, но я ничего плохого в нем не нашел. Все логично и наглядно: имеем два способа развития персонажа: маг и боец. Умения этих классов отображаются в разных окнах и развиваются по разным школам магии или боевым навыкам (короткие и длинные лу-

ки, легкое и тяжелое оружие, доспехи, щиты). Развить новый навык нельзя, пока не будут развиты все три ступени предыдущего. По древу умений теперь легко определить, какие spellовые удары и возможности можно получить или какое заклинание можно выучить; но подобная система не признает существования свитков заклинаний из первой части.

Появился еще ряд нюансов. Враги утратили способность генериться, если в их базе есть хоть одна постройка; теперь они производятся только в одном типе зданий. Лучники научились рушить сооружения, просто стреляя по ним, что позволяет вынести добрую часть укреплений противника с близлежащего холма, недоступного боям ближнего боя. Герои стали поистине бессмертными: достаточно произнести пятисекундное заклинание в течении почти трех минут, и павший в неравной схватке соратник снова готов к бою. А если учесть еще и то, что напарники теперь будут ходить с нами везде, то понятие смерти героя практически исчезло. Значительно повысилась скорость найма войск; можно смело забывать часовой набор армии в первой части — теперь за считанные минуты реально сколотить нехилый отряд. Вот так вот.

* * *

Чтобы представить себе уровень графики, посмотрите на скриншоты. Впечатляет? А то! Правда, конфигурацию надо иметь соответствующую. При отключении последних шейдеров картинка сразу становится раза в три хуже — даже при других настройках, установленных на максимум.

Озвучка на достойном уровне. Фэнтезийные мелодии и голоса NPC приятно слышать.

Вывод

Думаю, полноценный вывод можно будет сделать только по полной версии игры. Скажу лишь, что время за игрой в *SpellForce 2* бежит так же незаметно, как и в SF1, а это значит, что геймплей увлекает не хуже!



Кирилл ТАЛЕР, Scratch

GALACTIC CIVILIZATIONS II

Одна голова — хорошо, вторую бы ишшо...

Когда-то, когда ДЗВР был огромным, Кертис — ужасным, Ампилогов — корейцем, а Ранд — седьмого уровня в БК... То есть, в те далёкие светлые времена, которые принято вспоминать с ностальгическим «эх!...» и последующей песней...

Тогда маленький, но уже достаточно авторитетный старший кадет **Scratch** купил маленький, но достаточно симпатичный диск *Galactic Civilizations*, принёс его домой и временно прописал на своём компьютере. После чего игра запустилась, шестерёнки завертелись... и маленький Scratch реально и бесповоротно офигел. От игры, являющей собой космическую пошаговую стратегию. Справившись с первым, вторым и кульминационным шоками и встав на путь аналитической ремиссии, маленький Scratch написал статью, как всегда — информативную, но достаточно эмоциональную, чтобы читатель понял: GC затягивает, GC — крайне интересный проект, GC — один из лучших представителей семейства пошаговых стратегий того времени.

Эту статью прочитал маленький **Талер**, бывший на тот момент подающим надежды старшим кадетом или же наблюдателем. Вообще-то, маленький Талер не читал чужие статьи. Он и свои тогда не читал. Зато Талер жил в вентиляции, спал в редакции под столом, ненавидел компьютерные игры и всем своим естеством являл воплощение понятия «асоциальный элемент».

После прочтения статьи маленький Талер заинтересовался. Это было вдвойне странно, потому что в стратегиях он рубил почти так же, как свинья — в дисперсии света. Но новое и непонятное влекло. Поэтому маленький Талер спёр в редакции диск *Galactic Civilizations*, принёс домой и познакомил со своим компом.

Результат оказался потрясающим! Нет, он действительно потряс Талера до глубины души. Из двадцати попыток сыграть рэндомную карту все двадцать закончились катастрофическим, полным и безоговорочным поражением! Только один раз, после тяжёлых и изнурительных попыток поспеть за грамотным развитием AI-конкурентов, счастье улыбнулось несчастному. Галактический совет принял решение: поделиться новыми технологиями с самыми тупыми и отсталыми цивилизациями. Талер получил в пользование хайтек-пак новых зданий и кораблей и начал гонку за лидерами. Через пять

Разработчик: Stardock Corporation

Издатель: Stardock Corporation

Локализатор: Snowball Interactive

Издатель в России: IC

✓ минимальные: P 3/Athlon 800 МГц, 256

Мб ОЗУ, 3D-уск. с 32 Мб видео, 1.1 ГГц

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512

Мб ОЗУ, 3D-уск. с 128 Мб видео, 1.1 ГГц

ходов прилетела раса *дренжинов* и разгромила талеровскую цивилизацию вдребезги. А последняя непокорённая планета ушла от карманного гуру украинской гейм-журналистики к врагу, по причине безнадёжной культурной отсталости ононого гуру.

Это было ударом для подающего надежды в целом и пиво агентам кадеты. Он забросил «Галактические цивилизации» куда подальше, а точнее — отнёс в редакцию, и надолго оставил попытки проникнуть на чуждую его разуму территорию стратегий.

Прошло несколько лет. МИК десять раз успел умереть и пару раз воскреснуть, менялись секретари, рушились стены ДЗВР, агенты и кадеты радовали почитателей хорошими статьями, а конкурентов и критиканов — плохими. Жизнь текла по столу бытия неспешной каплей мёда.

Взрослый и умудрённый опытом агент Талер, начавший тайком от адвенчур ходить налево, в стратегические притоны, однажды увидел несколько скриншотов второй части «Галактических цивилизаций». Графическая часть стала на порядок лучше, по вкусоности чем-то даже напомнив «Космических рейнджеров», а удобство интерфейса — пожалуй, на два порядка. Талер решил тряхнуть стариной и остатками мозгов и попытаться одолеть хотя бы вторую часть, даже несмотря на то, что первая ему не далась в резкой манере.

Сказано — сделано. Взрослый, умудрённый опытом Талер дождался майского мини-отпуска и имплантировал игру в мозги рабочего компа... после чего окончательно и неотвратимо офигел. И весь мини-отпуск провёл, не вылезая из GC-II.

...И, по выходу из игрового загула, решил написать статью, из которой стало бы понятно, что GC-II затягивает, GC-II — великолепный проект, GC-II — надежда на возрождение жанра в целом и космических TBS — в частности. Но ведь Талер не умеет писать о стратегиях, просто потому что... не умеет. И знаний у него в стратегиях — Мохнорыл наплакал, и умения, мягко скажем, не на высоте... Что же делать?

Через несколько дней взрослому, утомленному сессиями Scratch'у пришло предложение о совместном написании статьи...

Думаем, приводить лог переписки было бы моветоном? (хитрый смайл)

Семь раз отмерь — один раз поверь

Что бы там не говорили, но *Masters of Orion 3*, несмотря на все ожидания, стал полным провалом. Некогда король всех 4X-стратегий теперь сидит на обочине и глотает пыль от проносящихся мимо претендентов на освободившийся трон. Король умер — да здравствует король! Тем более, что есть кого приветствовать. Например, проект **Galactic Civilizations II — Dread Lords** от **Stardock Entertainment**, который имеет все шансы на за-



ние короля 4X-стратегий. Более того, именно после выхода второй части «Галактических цивилизаций» сильные игрового мира сего все-ррез заговорили о возрождении жанра. Заметьте, не после выхода HOMM V, которые TBS лишь отчасти!

Первая игра стала достаточно успешной, но не культовой. Скажем так — в потенциале GS могла бы стать шедевром. Не стала. Но потенциал был явно виден. Поэтому над второй частью работали скрупулезно, вычленив хорошее, чтобы превратить в еще более хорошее, и подмечая нестыковки, дабы переоформить их и сбалансировать. Некие фишки были безжалостно засунуты в «фича-катлист» во благо баланса, как, например, астероиды — источник сбора ресурсов. Звездные базы развели строго по категориям: *Военная, Экономическая и Культурного Влияния*, корабли обзавелись позитивнейшим конструктором и почти что racing'овым тюнингом (хоть на лоб кораблю крыло лепи — все можно! — Прим. Талера), а космос обрел мощную 3D-составляющую.

Налицо было рождение нового гиганта TBS. И первыми словами его было не «мама» и даже не «Агу!», а «Много лет прошло с тех пор, как сошлись в неравном бою две цивилизации предтеч — Арнорианцы и Дред Лорды...»

Если сорок рас по разу — то на всех не хватит рас...

Если Родина начинается с картинки в букваре, то любая игра, наверное, начинается с кампании (вступительный ролик не в счет. Прим. Scratch). Благо, кампания в игре присутствует, и достаточно неплохая. Начинается она с настройки вашего альтера, то есть расы, за которую вы будете играть в кампании. Готовых рас как таковых в кампании нет, хотя в обычной random игре они доступны. Исключением является человечество, играть за которое нам — наверное, из патриотических чувств — предлагают по умолчанию. Если же играть за человечек вам не хочется, тогда на помощь придет довольно приветливый редактор рас. С его помощью можно за считанные минуты создать свою абсолютно уникальную цивилизацию: выбрать портрет ваших туземцев, герб правительства, стартовые технологии, политическое устройство, всяческие бонусы. Даже дизайн ваших космических кораблей можно выбрать, но об этом несколько позже. После всего этого переходим непосредственно к прохождению сюжетных миссий.

Сюжетная завязка кампании довольно проста: разведка обнаруживает древний артефакт на одной из планет, которая — ах, какая неожиданность! — контролируется довольно агрессивной расой. Естественно, наша задача состоит в экспроприации сего реликта у супостата. Затем вдруг, откуда ни возьмись, появляется до сих пор неизвестная могущественная древняя раса Dread Lord'ов, которые, недолго думая, решают показать всем кузькину мать и начинают громить всех и все. Собственно, вокруг этих самых Dread Lord'ов и крутится весь сюжет, и в ходе кампании нам предстоит узнать, откуда взялись Dread Lord'ы, зачем взялись и где были до этого. Вот так вот. К слову, учитывая нехилую продолжительность прохождения каждой миссии, сюжетные перипетии довольно быстро забываются. Но это отнюдь не повод для расстройств. Во-первых, конечная цель и так ясна — дать врагам э-э-э... мзды. А во-вторых, проигрыш большинства миссий не ведет за собой полный game over. Просто вы лишаетесь каких-нибудь бонусов или возможности прохождения уникальной миссии, что, в принципе, не смертельно. Потому сюжет в кампании соответствующий: ненавязчивый и простой, чтобы излишне не обременять игрока. Конечно же, можно было бы простоту сюжета записать в недостатки, если бы не сами миссии, которые сделаны так, что скучать не придется. Да и, если честно, для игр такого рода кампания отнюдь не обязательна. В кампании полно всяческих ограничений, которые не позволяют заядлому игроку развернуться на полную катушку. А вот где можно во всю повеселиться, так это в обычном режиме игры.

В random игре нам вначале предлагают настроить галактику, в которой мы развернем свою экспансию: выбрать ее размер, количество и кучность звезд, планет и аномалий, стартовый уровень научного развития, а затем уже непосредственно выбрать игровую расу. Причем здесь, в отличие от кампании, нам доступны заранее подготовленные разработчиками цивилизации, коих насчитывается десять:

✓ **Человечество** — самая молодая раса среди остальных, но при этом отличаются самими лучшими дипломатическими и торговыми навыками.

✓ **Империя Дренжин** (Drengin Empire) — жестокая и злая раса, решающая все проблемы силовыми методами.

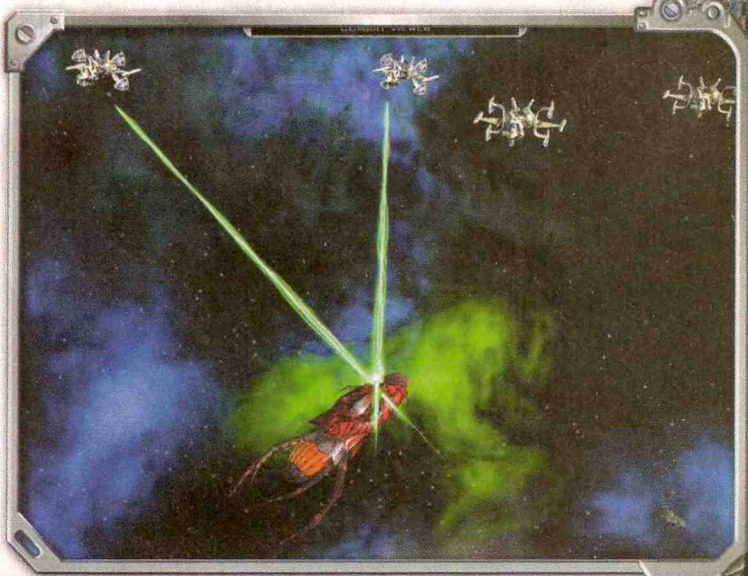
✓ **Конфедерация Торриан** (Torian Confederation) — бывшие рабы Империи Дренжин, сумевшие освободиться от их ига. Довольно миролюбивые, но на сотрудничество идут неохотно, особенно если дело касается их бывших поработителей.

✓ **Убежище Иконинцев** (Iconian Refuge) — гордая и надменная раса гениальных изобретателей. Создатели расы Йор (Yor). Считают себя наследниками Dread Lord'ов.

✓ **Коллектив Йор** (Yor Collective) — неживая раса, некогда созданная Иконинцами. Практически безнадежна в отношении культурного роста.

✓ **Доминион Корксов** (Dominion of Korx) — профессиональные наемники. За деньги готовы пойти практически на все.

✓ **Легион Драт** (Drath Legion) — крайне милитаризованная раса рептилий, бывшая некогда доминантным видом в своей звездной системе.



✓ **Империя Талан** (Thalan Empire) — раса разумных насекомых, обладающих коллективным разумом, в силу чего имеют очень мощное производство, но при этом крайне урезаны в дипломатических возможностях из-за своего резкого отличия от других рас.

✓ **Алтарианская Республика** (Altarian Republic) — крайне подобны землянам, но при этом обладают особым способом мышления, который до сих пор не могут понять другие расы. В целом же довольно дружелюбны, хотя и склонны к непредсказуемым поступкам.

✓ **Арцеанская Империя** (Arcean Empire) — древняя и благородная раса. Приверженцы нейтралитета, потому редко принимают участие в общих разборках.

Кроме вышеперечисленных основных хозяев космоса, представленных в Галактическом Совете, игру будут расцвечивать несколько десятков представителей малых рас: Пауловы, Джовиане и т.д. Для умного стратега данные цивилизации под боком — большой плюс, ибо прямой грубый захват малышей или же умное манипулирование и поощрение их вкупе с культурным влиянием могут создать вам достаточно надежного и сильного союзника.

Вот таких красавцев нам подготовили разработчики. Честно говоря, поиграть стоит за каждую из цивилизаций — у каждой есть свои плюсы и минусы. И если на первый взгляд они кажутся не такими уж и существенными, то в процессе игры они значительно повлияют на ваш стиль и методы. И, конечно же, не забывайте, что всегда есть возможность создать свою уникальную расу.

По галактике хожу, напрягусь — в победу!

Теперь, собсна, об игре. Согласитесь, для того, чтобы два игровых разножанровых обозревателя повторно офигели от игры одной серии, геймплей её должен быть чем-то особенным. А он и есть особенный. Если первая часть вводила игрока в ступор своим нехилым AI, то здесь, скорее всего, теми новшествами, которые ввели разработчики. Даже AI, несмотря на то, что он остался практически прежним, благодаря мелким исправлениям в поведении компьютерных игроков производит абсолютно другое, просто ошеломляющее впечатление. Но обо всем по порядку.

Как уже говорилось, астероиды перестали быть источником игровых ресурсов, отныне основной стратегической единицей являются планеты. Они в игре всё — источник основного дохода, аванпосты и т.д. И если класс планет раньше обозначал пригодность планеты для колонизации и проживания там определенной расы, то теперь он показывает количество пригодной для застройки территории. Теперь создать универсальную планету (особенно на первых порах), которая бы и строила корабли, и приносила доход, и занималась исследованиями, практически невозможно. Приходится заниматься узкой специализацией планет, причем нужно учитывать их месторасположение — исследовательская



планета, находящаяся на пограничье, может стать очень легкой добычей врага. В общем, если раньше строительство было лишь рутинным процессом, то теперь это неотъемлемая составляющая игры, да еще и не самая легкая, если учитывать нехилый ассортимент построек.

Космические базы тоже стали строго специализированными: Военная, Экономическая, Культурного Влияния и базы для разработки и добычи ресурсов (последние иногда могут быть обнаружены в космосе, и их разработка сильно повышает эффективность той или иной сферы деятельности вашей цивилизации). Причем и тут нужно с умом выбирать место их постройки. Например, Экономическая база повышает прибыльность всех торговых кораблей, проходящих в сфере ее влияния, потому ее лучше строить возле пересечения торговых путей. Военные, соответственно, лучше строить на пограничье — как, в принципе, и базы культурного влияния.

Даже количество побед изменилось. Теперь их четыре: *Победа Завоеванием*, *Победа Влияния*, *Дипломатическая Победа* и *Технологическая Победа*. В утиль отправилась Экономическая Победа, которая, по сути, являлась разновидностью Дипломатической. И если суть побед достаточно проста — раздать всем расам люлей (завоевание), объединить всех в альянс (дипломатическая) и так далее, то методы достижения этих конечных целей очень и очень разнообразны и не сводятся к одним и тем же действиям. Например, завоевать

достаточно милитаризованную цивилизацию без поддержки союзников довольно сложно, а склонить к альянсу заранее агрессивно настроенную цивилизацию практически невозможно — легче ее просто уничтожить. В целом, скажу лишь, что в плане достижения поставленных побед вы ограничены только вашей фантазией — умело комбинируя дипломатию, силовые методы и экономические аспекты, можно добиться просто невероятных результатов.

Мы с тобою — дипломат, мой твой не понимает...

Отдельного похвального слова заслуживает дипломатия. На наш взгляд, дипломатическую составляющую GC-II можно хоть сейчас провозглашать эталоном. Как разработчики смогли достигнуть такого качественного сочетания простоты и функциональности, мы не знаем. При этом внешне дипломатическое окно практически ничем не отличается от своего аналога из той же «Цивилизации». Наверное, все-таки, дело в адекватности AI. Вот для наглядности пример из личного опыта. Обратилась как-то к играющему старшему кадету Scratch'у одна из цивилизаций: «Мы, мол, такие бедные и несчастные. Нас угнетают злые Дренжины. Давайте обменяемся такими-то технологиями». Решив занять союзника против довольно сильных Дренжинов, Scratch согласился. Затем предложение начало повторяться довольно часто. Scratch соглашался (как показала практика — зря). Затем комп начал, не поверите, наглеть и требовать предоставить им технологии без чего-либо взамен. Scratch давал, думая, что они помогут ему в войне с их же угнетателями, но когда была объявлена война Дренжинам, эта раса просто-напросто заявила: «Мы ж такие бедные и несчастные. Куда нам тягаться с могучими Дренжинами?! Разбирайся сам!» Вот так вот. Кстати, потом уже умудренный опытом Scratch начал при каждой подачке требовать у этой расы нападения на Дренжин. Где-то раз на пятый они согласились и побежали «мочить» супостата. Scratch же лишь периодически подбрасывал им технологии, деньги и флот, при этом не вступая сам в военный конфликт и не пятная свой имидж миролюбивой расы в Галактическом Совете. Это лишь самый простой пример. Поверьте, умелыми дипломатическими манипуляциями можно пройти всю игру, ни разу не прибегая к военным действиям.

Плюс, нужно учитывать тот факт, что планеты можно захватывать не только силовым методом. Например, после изобретения технологии Star Democracy (Звездная демократия) все планеты получают статус суверенных и по решению местных советов могут перейти под влияние другой, более привлекательной расы. Особенно этот метод эффективен, если рядом с планетой расположить базу культурного влияния. Соответственно, можно преподнести эту технологию в подарок вашим противникам и затем лишь пожинать плоды. Честно говоря, одну расу Scratch так полностью захватил. Правда, этот метод оправдывает себя лишь в том случае, если ваша цивилизация является самой развитой, иначе есть шанс, что ваши колонии перебегут на вражескую сторону.

Кстати, универсальных действий в игре нет. Ту же возможность завоевания посредством культурного влияния можно обрубить на корню, возведя на планете определенное здание или построив неподалеку соответствующую космическую базу.

И это лишь краткое описание возможностей. Честно говоря, в плане геймплея игра превосходит всех своих конкурентов. Даже именитая «Цивилизация» в некоторых аспектах не может противостоят GC-II. А ведь в игре еще присутствует огромное древо технологий, различные политические режимы и фракции, возможность творить глобальную политику посредством лоббирования законов в Галактическом Совете, нехилый ассортимент построек и космических кораблей. Да и — чем черт не шутит — может, в игре есть еще какие-нибудь вкусности, ускользнувшие от нашего цепкого взора.

Подытоживая и хинтуя.

Планеты: доминирования над другими расами, особенно в играх, начинающихся с режима *normal*, можно достигнуть только продуманным многоплановым строительством, с прицелом на будущее. Высокотехнологической планете, например, будет крайне

необходимо уникальное здание, увеличивающее производство на 50%. А, значит, для него необходимо зарезервировать место или продумать, от какого здания можно будет безболезненно избавиться в будущем. На планетах-работягах просто необходимо насаждать и апгрейдить развлекательную индустрию — так как работающий человек нуждается в плодотворном отдыхе, иначе забастует и восстанет. И т.д.

Исследования: великое древо, взбираясь по которому, нужно успеть всё. Заниматься чистым «лёрнингом», т.е., бросать все силы на ветку исследований, чтобы затем, получив в этой отрасли многократное преимущество, догнать и перегнать конкурентов — не советуем. Пока будете перегонять — завоюют. Ну, а единого исследовательского рецепта нет. Есть архео-бонусы на планетах и ресурсы исследования в космосе. И ваш собственный мозг.

Дипломатия: помните — каждая раса стремится к доминированию. Поэтому у вас могут быть союзники, но не друзья. Будучи более развиты дипломатически, вы сможете в определённой степени навязывать союзникам, и даже противникам свою позицию.

Война — мать родна, флот — отец-попеглот

Если «Фаллоут» можно пройти за 17 минут, почему бы в GC-II не добиться доминирующего положения в галактике, не прибегая к силе? Вполне возможно, и многим это удастся. А если нет? Тогда придётся воевать. А войны, особенно у рас с давней исторической неприязнью друг к другу, затягиваются на долгие годы.

Именно с этой милитаристской точки зрения мы и подойдём к формированию флота. Ибо строительство флота, даже гражданского, напрямую привязано к военной индустрии.

О базовых кораблях, таких как колонизаторы, флагман, разведчики, защитники и т.д., рассказывать особого смысла нет. Каждый из них выполняет свои строго определённые функции, они апгрейдятся вследствие развития определённой отрасли науки и могут быть максимально переоборудованы хоть в открытом космосе, если случится крайняя нужда, а в деньгах не будет недостатка.

Но разработчики дали в очумелые ручки геймеров конструктор, тем самым превратив стандартное строительство в интереснейший и крайне полезный процесс. Причём, в ход пошли не только корпуса кораблей, но и двигатели, электроника, оборонные, боевые, а также абордажные модули, и прочее-прочее-прочее. И практически для каждого девайса выведена своя особенная технологическая подветвь, поэтому для более-менее свободного конструирования понадобится бросить достаточно много сил, времени и финансов на исследовательскую деятельность.

В начале игры доступны только малые и крохотные корпуса кораблей, а из комплектующих — несчастный гипердвигатель, громоздкий и дающий всего +1 к номинальной скорости. Но уже и с этим минимумом можно плодотворно работать. Простой корабль-разведчик, имеющий кроме встроенного гипера ещё три дополнительных, будет летать в три раза быстрее. А значит, именно вам, а не более продвинутым расам первыми будут известны наиболее вкусные планеты, нуждающиеся в колонизации, бесхозные источники ресурсов и множественные аномалии.

Ещё полезнее на более позднем этапе развития корабль, напичканный датчиками, увеличивающими радиус обзора. На небольшой карте такой корабль сможет за несколько ходов если не половину карты открыть, то «прояснить ситуацию в космосе» достаточно качественно. Вот только уровень атаки/обороны будет 0/0, но ведь это не страшно, если корабль затачивался под «прибежал-убежал»?

Военные корабли требуют к себе гораздо более трепетного отношения. В игре представлены три различных технологии укокошения: энергетическое орудие, ракеты и массивные электромагнитные пушки. И столько же типов щитов/брони. А это значит, что универсальный корабль, способный уничтожить все расы, создать не удастся — для каждой конкретной придётся компоновать собственную боевую начинку. Причём, несколько раз менять её по ходу войны, так как противник со временем начнёт постепенно при-

способляться под вашу тактику. И мягкое чирство, как в случае с датчиками или двигателями, тут не поможет. Особенно, если противник немного сильнее вас.

Допустим, общая вместимость корпусов вашего флота — 90 единиц, а у противника — 120 ед. Решив идти напролом, вы все силы бросили в лазеры и общая сила флота в энергетическом оружии будет составлять 30 ед., а энергощиты противника смогут «потянуть» только 15 ед. Вы хорошо потрепаете вражий флот, не спорим, но если у противника тем временем будет 20 ед. урона в ракетном оружии, а у вас — 0 в технологии ракетных перехватчиков, в космосе останется потрепанный флот супостата, а не доблестный ваш. Тут, конечно, стоит учитывать и уровень развития определённой атакующей/защитной технологии. Пуш-



ки 4-ой ступени, например, занимают меньше места на корабле, чем пушки 1-ой, а бьют сильнее. В этом случае даже превосходящий общий тоннаж флота не спасёт противника.

В затяжной войне, при общем перевесе в экономике/флоте у врага, именно маленькие хитрости гарантируют вам если не победу, то хотя бы худой мир. Заточка своего оружия под самый слабый тип защиты другой стороны, заманивание чужого флота в тень собственной базы, оборудованной модулями поддержки кораблей, грамотное отвлечение основных сил противника парой устаревших судов — и, могу обещать, даже в «умных» режимах вполне реально одолеть милитаристскую расу, превосходящую вас в развитии раз эдак в пять.

Вывод — не воробей, напишешь — не отмажешься

Galactic Civilizations-II — это тот редкий случай, когда на мелкие просчёты разработчиков великодушно закрываются глаза, и открывать их не особенно хочется. Да, возможно, не следовало разрешать ставить более трёх однотипных модулей на один корабль; да, хотелось бы, чтобы «подъдаемые» флагманами в самом начале игры аномалии «респавнились» хотя бы в малых количествах; да, терраформинг не позволяет колонизировать планеты с уровнем 0, а всего лишь открывает ещё несколько секторов.

Но ребятам из Stardock удалось создать потрясающе многоцелевую и сбалансированную игру, в которой исследовать не менее интересно, нежели воевать, а вести грамотную многослойную дипломатию, пожалуй, ещё интереснее и сложнее, нежели исследовать. И, позволив каждому игроку выбрать собственную стратегию, творцы невольно завоевали наши сердца — оптом и, подозреваю, надолго. Планка TBS усилиями GC-II опять подскочила на опасную высоту шедевра, превозмочь которую смогут, думаю, не скоро.

Времена игр, затягивающих в себя на недели и месяцы, возвращаются.

Браво! И бис! Требуем продолжения банкета!

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

BonD.d

Разработчик: Big Huge Games

Издатель: Microsoft

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ минимальные: 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 64 Мб видео, 2.4 ГГц на диске;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0 ГГц или эквивалент, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Какие игры выпускает «Майкрософт»? Большинству читателей сейчас же придут на ум «солитер», «минер», «червы» и другие безделушки, входящие в стандартную поставку ОС Windows, более внимательные вспомнят о платформе Xbox, а лично мне вспоминается Age of Empires с продолжениями, Dune: The Siege и еще целый ряд игр разных жанров. Казалось бы, странно — после запуска собственной игровой консоли Microsoft как будто бы должен был выпускать игры исключительно под нее, стремясь наглядно продемонстрировать, что компьютеры для игр не подходят и будущее за приставками нового поколения (подобная политика применялась всякий раз при появлении очередной версии Windows). Но видимо, не все так хорошо в консольном царстве, если игры от Microsoft Games продолжают радовать не только обладателей Икс-Ящиков, но и владельцев персональных компьютеров.

Сиквел сиквелу рознь

Но идея эта игра должна была выйти с циферкой 2 в названии, так как фактически она являет собой продолжение серии Rise of Nations. Но в связи с кардинальными изменениями в сюжете вместо двойки мы имеем подзаголовок: **Rise of Legends**. Фактически, это вариант названия, на что указывает не только грамматика, но и графика — даже на логотипе игры Rise of Nations написано маленькими буквами. А значит, действительно произошло нечто важное.

Как вы помните, в первой части игры нам предоставлялась возможность взять под свое управление одну из 12 наций и провести ее от каменного века до современности. Да, все то же, что и в Civilizations, только игра не пошаговая, а реалтаймовая. В аддоне Rise of Nations: Thrones and Patriots число наций было увеличено до 24, добавилась пара кампаний, но общая задача осталась прежней. В Rise of Nations: Rise of Legends разработчики решили отойти от старой испытанной темы и перенесли действие игры... нет, не в фэнтезийные миры и не в киберпанковское, и даже не в постапокалиптическое будущее. Нечто иное.

Попадём мы на планету земного типа, на которую когда-то давно упали обломки космического корабля-колонизатора. Так как крушение произошло вблизи планеты, то часть поселенцев выжила, более-менее благополучно приземлившись в этих обломках, хотя бы и порознь. Прошли века, следы падения затонули, а жизнь осталась. Пусть эти люди и потеряли часть знаний и технологий, но не утратили стремления жить, развиваться и завоевывать новые пространства. Они изменились, адапти-

ровались к новым условиям, но их продолжает терзать жажда наживы, некогда толкнувшая их предков на это опасное путешествие. И разразились войны — а где войны, там и мы ☺.

Так как теперь действие игры укладывается в относительно короткий временной период, исчезли переходы между веками — максимальный уровень доступных нам технологий регулируется размером нашего самого большого города: «Город», «Большой Город», «Великий Город». Плюс за различные постройки даются очки исследования, позволяющие прогрессировать и развивать технологические пути, коих у каждой нации по четыре штуки, но у всех разные.

Боевое ассорти

На этот раз под нашим управлением будут всего три нации. В этом есть свой плюс — нации здорово отличаются. То есть, Rise of Nations перешла от модели войск Age of Empires к модели Star Craft — лучше меньше, да лучше.

Итак, вот что мы имеем...

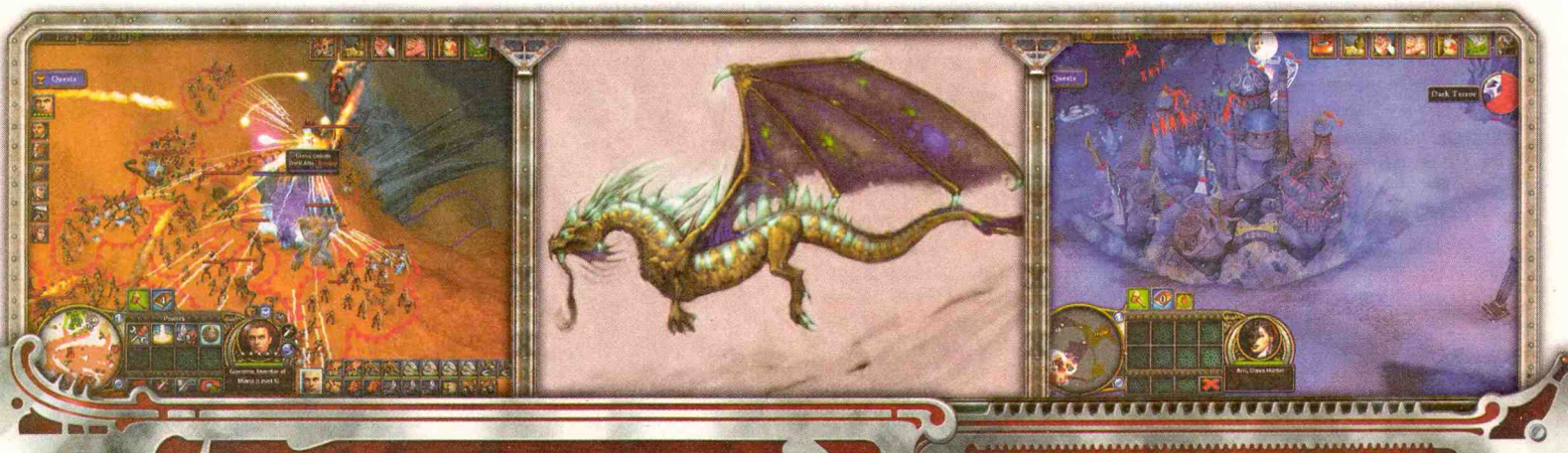
Vinci

Поселенцы, нашедшие в свое время книгу с чертежами Леонардо да Винчи. Вдохновляясь ими и развивая идеи великого ученого, они создали мир паропанка. Их города больше напоминают химические заводы — переплетения труб, бегающие рабочие, вращающиеся шестерни, искры разрядов.

Воистину индустриальная нация. Их пехота вооружена ружьями, за них сражаются «заводные» роботы, они ездят на механических пауках, летают на давинчевских вертолетах, имеют мощную бронетехнику и разрушительные летающие крепости. Олицетворяя техническое развитие, Винчи помимо обычных улучшений войск могут воспользоваться услугами *Фабрики изобретений*, производящей экспериментальные образцы различной техники, уникальных юнитов, а также «глобальные» апдейты атаки, брони и производства. Экспериментальная техника не только сама по себе хороша, но и повышает характеристики юнитов того же типа.

Национальное **супероружие** — *Опустошение* (Devastation). Используется только в видимой области карты (правда, в сочетании с телескопом эта проблема исчезает) — поднимающиеся из-под земли буры наносят ощутимые повреждения зданиям и наземным войскам.

Технология. Политика — расширяет границы захваченных территорий, увеличивает повреждения, наносимые врагу, если он заходит на нашу территорию, уменьшает стоимость покупки нейтральных городов и количество повреждений, получае-



мых нашими войсками при штурме города. *Прозвешивание* — позволяет войскам регенерироваться на своей территории, также увеличивает денежный доход. *Очистка* — при гибели своего или чужого отряда можно вернуть часть ресурсов, потраченных на его создание, также снижает повреждения, получаемые союзными войсками, попавшими на вражескую территорию. *Горная промышленность* — делает доступным «Опустошение», а также увеличивает объемы добычи тимония.

Из **героев** мы имеем следующих персонажей. *Джакомо* — изобретатель из провинции Миана. Специализация: исследования, часовые механизмы и атакующе-защитные умения массового характера. *Додж* — правитель провинции Венуччи. Специализация: тяжелая техника, атакующие и осадные умения. *Ленора* — капитан пиратов. Специализация: добыча денег, контроль над отрядами врага, летающая техника и атакующие умения.

Алин

Люди, приносившие жизнь в пустыне. Потеряв технологии, они обрели забытую много веков назад магическую силу. Их города — парящие над песками замки в восточном стиле, поддерживаемые ветряными вихрями. Магия алинов подразделяется на три школы: песчаную, огненную и стеклянную. *Песчаная магия* концентрируется на оглушении противника, нанесении физических повреждений и призыве песчаных войск. *Огненная магия* — на защитных аурах, увеличении урона и призыве огненных войск. *Стеклянная магия* направлена на временное обезвреживание вражеских отрядов, нанесение урона стеклянными пиками и призыв стеклянных войск.

Армия алинов комплектуется соответственно магическим школам. Войска производятся в соответствующих зданиях: песчаный круг — обычные наземные войска, огненный круг — ифриты, саламандры и драконы, стеклянный круг — стеклянные големи, пушки.

Национальное **супероружие** — *Призыв Войск* (Summon Army). Используется в любой части карты — призванные войска могут сразу присоединиться к нашей армии во время решающей битвы, или же можно попробовать подорвать экономику врага, выгрузив отряды вблизи его шахт.

Технологии. *Знание земель* — открывает неразведанные территории, расширяет границы захваченных территорий, увеличивает повреждения врагу на союзных территориях. *Энергия* — увеличивает жизненные силы войск алинов, позволяет им регенерироваться на союзных территориях, ускоряет постройку зданий. *Сокровища* — увеличивает приток денег и тимония, ускоряет караваны и увеличивает их запас жизни. *Воскрешение* — делает доступным «Призыв Войск», также дает бесплатные войска при создании какого-либо из кругов призыва.

Три **героя** алинов, как и войска, олицетворяют три школы магии. *Даманхур* — Пустынный Огонь. Специализация: призыв огненных войск, также способен превращаться в исполина и кидаться огнем; присутствие его позволяет преодолеть ограничение на количество войск. *Дакла* — Песчаный Повелитель. Специализация: ослабление дистанционных атак, призыв песчаных войск и атакующие умения массового характера, поднимает лимит на количество добываемых ресурсов. *Саву* — темный алин. Специализация: обездвижение войск, призывает стеклянных юнитов и атакующе-защитные ауры, повышает выход тимония.

Cuotl

Люди, попавшие во время крушения в джунгли. Лихорадка стала причиной смерти многих из них, а те, кто выжил, обрели веру — разумеется, не в свои силы, а в силу богов. Их боги — это удивительные создания из камня и металла, наделенные сверхъестественной силой и необычными технологиями. Новоявленные боги создали империю, поровну поделив доставшиеся им территории. Города куотлов своей архитектурой здорово напоминают ацтекские, да и снаряжение войск выполнено в таком же стиле.

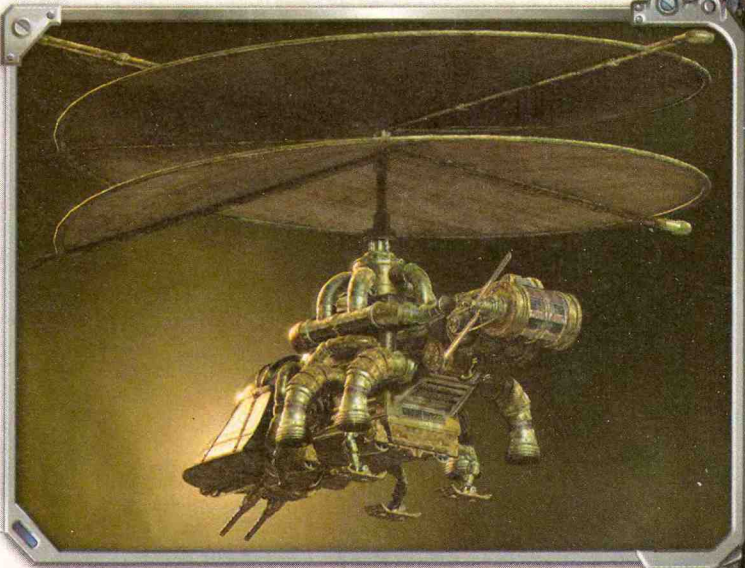
Пехота представляет собой отряды жрецов, вооруженных жезлами-лучеметами. Их поддерживают различные боевые машины — боевые Jaguar'y, солнечные пушки, Sonesh'ные идо-

лы, Смертельные Змеи, Смертельные Сферы, истребители и другая инопланетная техника.

Супероружие куотлов — *Звездная Молния* (Star Bolt). Используется в любом месте карты. Открывает неразведанные регионы, наносит повреждения войскам, оказавшимся в круге света.



Куотлы могут изучить следующие **технологии**. *Поклонение* — повышает живучесть Святых Арок, увеличивает их исцеляющие способности, поднимает эффективность Силовых Каналов, улучшает Храмы. *Усердие* — дает бесплатных Часовых в исходном городе, увеличивает скорость их постройки, увеличивает атаку войск, Обелисков и Санктуариев. *Праведность* — повышает исход тимония, увеличивает силу и скорость регенерации защитных полей зданий, снижает стоимость захвата нейтральных строений и предотвращает гибель их защитников. *Божественная Мощь* — делает доступным «Звездную Молнию» и увеличивает выход энергии.



Герои куотлов — это их новоявленные боги. *Цзин* — Бог Смерти. Специализация: атакующие умения массового характера, кража жизни, временное лишение спецспособностей и чума, повышает характеристики Смертельных Змей и Сфер. *Шок* — Богиня Бури. Специализация: телепортация и оглушение наземных войск, атакует врага на всей площади карты, уве-

личивает скорость всех летающих войск и укрепляет силовые щиты зданий. Хил — бог Солнца. Судя по эскизам, в начале разработки игры предполагалось, что это будет не бог солнца, а бог луны. Специализация: атакующие и



защитные умения, действующие на площадь, способен сам себя усиливать и создавать свои дубликаты (их способности несколько скромнее).

Куда идем мы с Джакомо

Кампания в Rise of Legends состоит из трех крупных эпизодов, жестко увязанных сюжетом — проходить мы их будем, стало быть, поочередно. В самом начале первой кампании мы станем свидетелями вероломного убийства: Додж, правитель Венуччи, убивает Петруццо (Petruzzo), мирно ехавшего на свой рудник. Джакомо, чудом оставшийся в живых брат Петруццо, поклялся отомстить. Кроме нас помогать юному изобретателю добраться до убийцы брата будет старый друг отца Джакомо — генерал Карлини



(Carlini). Прохождение кампании не является прямолинейным. Перед нами лежит стратегическая карта с провинциями. Захват очередной провинции представляет собой какую-то особенную миссию. Нет, без заданий «убей всех врагов на карте» не обошлось, но число таких заданий не слиш-

ком велико, по крайней мере скуку они не вызывают. В основном мы будем заниматься операциями по спасению какого-нибудь героя из плена (в перспективе он может присоединиться к нашей brave компании), удержанию позиции, помощи союзным городам, защите караванов. Любопытны и побочные квесты — захват барачков берсеркеров, помощь мирным рудокопам, освобождение карты от диких животных. Если вам интересны все эти задания, то можно последовательно пройти по всем провинциям, завоевывая пядь за пядью всю карту, но никто не запрещает пробиться в вотчину главного врага и сразу его уничтожить. Это будет намного сложнее, чем если постепенно захватывать всю карту — противник может казаться слишком сильным, но кто не рискует...

Во второй кампании наша команда под предводительством Джакомо берется спасти алинов от их же соотечественников. Как-то раз один из сильнейших магов этой нации попал под действие мощного неизвестного артефакта, в результате появились темные алины. В этой части кампании задания «всех убей, один останься» доминируют, но поскольку они периодически перемежаются весьма оригинальными миссиями, играть не менее интересно, чем в первую кампанию. Заодно по ходу дела мы ознакомимся с войсками алинов, их экономикой и структурой базы. Также к нашей компании будут добавляться все новые и новые герои, теперь уже из нации алинов. Ролики в начале миссии не только разъясняют текущую задачу, но и движут сюжетную канву, углубляя характер главных героев и их отношения. К концу этой части мне уже хотелось не столько попасть в Азар Хариф, сколько увидеть продолжение истории Джакомо.

Третья кампания встречает нас знакомой завязкой: у Джакомо горе — убили дорогого ему человека. Погиб генерал Карлини. Он пытался помешать Цзину, Богу Смерти, забрать тот самый артефакт, что поработил в свое время мага алинов Саву. Жаль старого воюка — столько вместе пройти, столько битв выиграть, и тут... Но исход был ясен сразу — идти против Цзина с шашкой наголо было, мягко говоря, опрометчиво. Эта кампания самая сложная, но оно и понятно. В начале нам придется сделать сложный выбор: героям какой расы выпадет честь сопровождать Джакомо в джунглях — куотлам, винчи или алинам? По ходу дела, совершая кровавую вендетту за своего товарища, мы сможем помочь людям, поработанным ложными богами.

В фэйс интерфейсу

Начинка игры радует, а как там с внешностью? Что сказать, трехмерный движок пошел игре на пользу. Графика прекрасная, детализация строений и войск на очень высоком уровне. При включении всех графических настроек на максимум играть невозможно, внимание все время увлекается всяческими красотами и спецэффектами — над городами Винчи стоит легкий смог, над парящими башнями алинов мерцает волшебный туман, солнечные пушки куотлов мечут филигранные лучики, алинские огненные драконы пылают смертельным пламенем. Рука так и тянется к Print Screen ©.

Музыка в Rise of Legends приятная и ненавязчивая — в процессе игры ее и не замечаешь особо, а стоит только выключить, и сразу чувствуется, что чего-то не хватает.

К озвучке тоже придирается незачем. Каждый вид войск озвучен по-своему, так что на поле боя можно довериться не только глазам, но и ушам: сразу слышно, где твои войска громят очередное здание врага.

ИИ компьютерного противника не особо туп, но и не гений. Частенько, имея превосходство в числе, продолжает атаковать маленькими группами вместо того чтобы навалиться всем скопом. Также брезгает нейтральными объектами, которые можно взять без боя. Возможно, эти недочеты исправят в последующих патчах игры.

Подводя итоги, могу сказать одно: на мой взгляд, игра получилась. По меньшей мере своих предков она переплюнула, перейдя из категории «вариаций на тему Age of Empires» в разряд самодостаточных проектов. Хотя бы из-за этого ее стоит купить.

Ну, здравствуй, эра доступной двухъядерности:

компьютеры АМИ на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D 805

Кто из нас не сталкивался с ситуацией «не-чегонеделанья», когда надо ждать пока закачается болванка, переконвертится файл или сгенерится архив? Сидишь, смотришь в монитор, видишь на эти проценты, сектора ... и все ждешь, ждешь, ждешь.

А ведь можно в это время спокойно «рубить» в любимую игру, делать курсовую или бродить по сети. «Ну, да, — начнете возражать Вы, — можно только с бо-о-ольшими тормозами, компьютер не потянет».

Потянет, если будет двухъядерным, грузите одно ядро разной ресурсоемкой задачей, а второе в полном вашем распоряжении для игр, развлечений или учебы. Два рабочих ядра в одном физическом процессоре позволяют выполнять больше задач за меньшее время, повышая удовольствие от работы на ПК.

Надеемся, что Вы не из леса, и слышали о **двухъядерных процессорах**. Много-ядерный процессор содержит два или больше вычислительных ядер на одном кристалле. Он имеет один корпус и устанавливается в один разъем на системной плате, но операционная система воспринимает каждое его вычислительное ядро как отдельный процессор с полным набором вычислительных ресурсов. В прошлом прирост производительности достигался за счет выпуска процессо-

ров с увеличенной тактовой частотой, но еще ни разу мы не получали такого прироста, как с выходом двухъядерных процессоров.

Ситуация выглядит еще радужнее, с выпуском компанией Intel процессора **Intel® Pentium® D 805** — сегодня это самый доступный в мире двухъядерный процессор для настольных компьютеров. Мы получили процессор, который доступен по цене и значительно продвинул технические. Стать владельцем мощного компьютера с двухъядерным процессором теперь доступно всем.

Ведущие украинские производители ПК по полной программе воспользовались этими возможностями для создания новых моделей. Среди них — **компания АМИ**, которая создает компьютеры уже больше 10 лет. Настоящее производство, сборочные линии, постоянный контроль качества, тестовые лаборатории... все по-взрослому, серьезно, надежно.

Новая модель компьютера АМИ на базе Intel® Pentium® D 805 предоставляет дополнительные мощности, которые расширяют возможности ПК благодаря повышенной пропускной способности и поддержке многозадачности. Особенно высокая производительность нового ПК АМИ пригодится для видео- и аудиомонтажа, обработки

мультимедийных файлов, растровой, векторной и 3D-графики. Однако эта модель компьютера АМИ также понравится всем, кому необходимо выполнять несколько задач одновременно. И если разобраться, то это всем нам, так как все чаще нам хочется путешествовать по Интернету, скачивая при этом из сети MP3-файлы, а то и фильмы, да еще при этом проверять электронную почту. Процессор Intel® Pentium® D 805 позволяет делать это не только быстрее, но и совмещать с записью на DVD, демонстрацией видео или прослушиванием любимой музыки, игрой по сети или общением в Интернете. Вот она — многозадачность и работа двухъядерного процессора!

Кстати, если поторопиться, то можно к такому компьютеру **цветной принтер Lexmark Z617 бесплатно получить**. До 2 июля в магазинах «Компьютеры АМИ. Магазины партнеров» при покупке акционного компьютера АМИ этот принтер дают бесплатно (адреса магазинов можно посмотреть здесь <http://ami.ua/micfran/history.html>).

Больше не надо ждать, когда компьютер справится с одной единственной задачей, теперь его можно «грузить» по полной — компьютер АМИ на базе Intel® Pentium® D 805 справится с любой задачей. Здравствуй, эра доступной двухъядерности!

КОМП'ЮТЕРИ АМИ
магазин партнерів

БІЛЬШЕ МОЖЛИВОСТЕЙ ДЛЯ РОБОТИ І РОЗВАГ

Двухъядерний Intel®Pentium®D, реалізований в комп'ютерах АМІ, відкріє Вам новий рівень продуктивності для виконання декількох ресурсоемних задач одночасно

Intel® Pentium®D 805 i945C HDD SATA 160 GB ОЗУ 512 MB
GF 6600GT 128 MB DVD+/-RW

Де купити?

<http://ami.ua/micfran/history.html>

ПОДАРУНОК!

Кольоровий принтер Lexmark Z617
кожному покупцю акційного комп'ютера АМІ

Акція діє з 1.06.06 по 02.07.06



Позначення Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel View, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel та її підрозділів у США та інших країнах.



Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

HALF-LIFE²
EPISODE ONEРазработчик/издатель: Valve Software
Издатель в России: Buka Entertainment

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1.2 ГГц,
256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель 128 Мб
видео, 4.5 Гб на винчестере;✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.4 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель 256 Мб
видео, 6 Гб на винчестере

Интересно девки пляшут...

В то время как наши космические корабли покоряют просторы Большого театра, а завод «Немиров» спонсирует различные спортивные состязания и проповедует здоровый образ жизни, ушлые разработчики разрабатывают новые методы по вытягиванию последнего бакса из кармана потребителя. И правильно что разрабатывают, не зря их разработчиками называют.

Впрочем, похоже, новых наработок мы в ближайшее время не увидим. Зачем изобретать самогонный аппарат, если его можно взять у соседа? А кто у нас сосед? А вот кинематограф — чем не сосед!

Что там в кинематографе творят, чтобы бабла срубить? Ну, первое — надо сделать идиотский фильм и провести агрессивный PR. Реклама, она кого хочешь убедит покупать прокладки и обливать их синей жидкостью. Проект класса Е при рекламной компании класса ААА значительно прибыльней проекта ААА-класса при такой же рекламе. Плавали, знаем. Но вот время прошло, и потребитель стал переборчивый. На рекламу, конечно, покупается, но уже не так безропотно. Значит что? Значит, нужно искать новые способы заработать максимум денег при минимуме труда.

На что еще стоит обратить внимание? А на телевизор! «Санта-Барбара», «Просто Мария», «Богатые, которым совсем плохо», чем не ориентиры? Вы сколько частей «Солдатов», к примеру, смотрели? Я — семь. И восьмую посмотрю. А почему? С одной стороны, не напрягает, с другой — смешно местами, с третьей — интересно, чем же все закончится.

Вот и решили разработчики, что чем мучиться, делая большую игру, которую все равно половина геймеров не пройдет, лучше выдавать народу части. Эпизоды. Серии.

А что? Если в игре геймплея часа на четыре, то не пройдет ее только ленивый. Если игра при этом интересная, то вторую часть обязательно купят. И третью. И тридцатую.

Выгода налицо, сроки разработки серьезно уменьшаются — значит, игра не успеет устареть до выхода. В следующих частях можно использовать массу контента из частей предыдущих — если серии выходят не каждую неделю, все равно никто не заметит. Разработка одной части стоит в разы меньше, чем разработка полноценной игры, а значит, даже в случае провала потери минимальны.

Да, трижды права была Valve Software, разрабатывая свою систему цифровой дистрибуции. Ну скажите, кто бы в здоровом

уме стал издавать четырехчасовую игру? Кто бы ее стал покупать за 40–50 баксов? Никто. А тут пожалуйста — продавайте себе игру через Steam и радуйтесь. Первыми, как ни странно, сориентировались в выгодах не разработчики системы, а компания Ritual Entertainment, решившая закормить нас девятью частями SiN Episodes. Понятное дело, посмотрев на коллег, ребята из Valve засунули разрабатывавшийся *Aftermath* на самую дальнюю полку и взялись за работу над Half-Life 2: Episode One. Эх, и чего было не начать, к примеру, с четвертого эпизода? Было? Ну и что, старые трюки — проверенные трюки.

Впрочем, отдадим Valve должное. Они не собираются делать девять эпизодов, а планируются ограничиться всего тремя — первый уже вот, еще два должны порадовать нас в течение примерно двенадцати месяцев. Правильно, куда тут тянуть? Source неплохой движок, но не бессмертный. Впрочем... Издавая игры по кускам, кто мешает по ходу разработки переходить на новые движки? Мама, роди меня обратно!!! Не хочу в 2016 году играть в Half-Life 2: Episode 168 и, как сейчас, ломать себе голову над вопросом: а кто же ты такой, Гордон?

Кстати, вот вопрос возник: как вы думаете, что мы увидим раньше — Duke Nukem Forever Part 1 или «S.T.A.L.K.E.R. Новела перша»?

Нет, нет у меня никакой эксклюзивной информации — просто так, мысли.

Ладно, хватит уже пинать современные тенденции, поговорим лучше о пациенте. В смысле, о докторе. В общем, вы поняли.

Долгая дорога назад

Надеюсь, вы еще не успели позабыть концовку HL2? Ну и отлично, так как начнем мы практически с того же места. Правда, задание теперь несколько иное. Нам нужно слегка отсрочить взрыв Цитадели, дабы успеть покинуть гибнущий City-17. В каком смысле отсрочить, если все уже и так рвануло? Спокойно, не запрыгайтесь посреди саней, посмотрите ролик, сами все поймете. Ну, может быть и не все, но кое-что поймете обязательно. Кстати говоря, больше ничего в первом эпизоде разработчики вам пояснять не станут, все будоражащие наши умы тайны так и остаются скрытыми завесой винных паров.

Итак, назад в Цитадель, а потом прочь из города. Не ново? Ну, не совсем, конечно, ново, но... Теперь основную часть игры мы проведем в компании симпатичной Алекс. Ясное дело, временами мы будем расставаться, но ненадолго. Тут отдадим должное разработчикам. Обычно персонажи-спутники ме-



ня жестко раздражают — мрут как мухи, гранаты под ноги бросают, застряют постоянно. Но Алекс не такая, она не ждет трамвая, она сама себе и трамвай и БТР. БТР — в смысле, бронированная сильно. Не иначе как находится под действием особо страшного колдунства. Других объяснений ее пуленепробиваемости я найти не могу. Нет, умереть она может. Лично проверял. Две гранаты, под ноги — и адью. Только доктору нашему, несмотря на костюмчик его модный, и одной гранаты за глаза хватит. Кроме того, Алекс весьма неплохо стреляет, лазит по строительным лесам и действительно остроумно шутит. Ну и конечно, отлично анимирована. В общем, с любой точки зрения приятный персонаж. Я вообще против девушек ничего не имею, благо не сексист, а против Алекс мне вообще иметь нечего. Жаль, одежды на ней многовато.

Еще один приятнейший персонаж, с которым мы встретимся — Пес. О, Пес как всегда мил и симпатичен. Жаль, появляется он только в самом начале, а потом убегает по своим песьим делам. Но все равно за Пса, как обычно — пять. Тем более он научился новому трюку: теперь может не просто метнуть машину, а метнуть ее с вами внутри. Весело.

В принципе, если перечислять нововведения первого эпизода, их окажется мало. Очень мало для полноценного проекта, но достаточно для игры, которая проходится за четыре-шесть часов. Про Алекс мы уже сказали; кроме того, в игре стало гораздо больше головоломок, связанных с применением *гравипушки*. Не могу сказать, что они особо сложные и требуют огромного напряжения мозгов, но некоторое разнообразие вносят. Кстати говоря, учтите, гравипушка теперь — вовсе не вспомогательное оружие, а одно из основных. Вам то и дело придется ее использовать, то забрасывая машинами ямы, из которых лезут муравьиные львы, то перенося предметы, то еще для чего. Сначала это ваше единственное оружие. Более того, даже когда вы найдете нормальные стволы, патронов к ним будет постоянно не хватать. Экономьте, камрады, экономьте. Даже логик, чтобы надавать вражине по кумполу, вам дадут только под конец игры. Чтобы жизнь малиной не казалась. Что еще нового? Один монстр — *зомбайн*.

Нового оружия нет, новых боссов нет, населена роботами

Пять миссий, куча вопросов, никаких ответов — вот визитная карточка первого эпизода. Ах, да — еще масса экшена. Тут не поспоришь, игра весьма насыщена боевыми сценами, и адреналин просто сочится из всех щелей.

Правда, лично я абсолютно не фанатею от бесконечной беготни по темным уровням. Может быть, это связано с тем, что у меня посажен монитор, и в подземельях мне даже фонарик не помогает, а может, просто надоели эти кочующие из игры в игру однотипные уровни.

HDR и все, все, все...

Если говорить о графике, то можно констатировать факт, особых изменений не наблюдается. Нет, спасибо за HDR (*High Dynamic Range*): «привыкание» глаз к изменению освещения — это хорошо. Но этого мало. Чертовски мало.

Впрочем, как мы уже писали в обзоре Sin'a, списывать Source в утиль пока рано. Да, он уже не настолько поражает игрока своей картинкой, как это было в 2004 году. Но с другой стороны — что, сейчас есть много конкурентов? Выходит масса проектов с графикой более высокого уровня? Да вроде нет. Обещают, конечно, вот на скрины Crysis'a гляньте — сказка какая-то просто. Но это дело будущего.

Нет, я не пытаюсь заявить, что Source — лучший игровой движок на сегодняшний день. Ничего подобного. Просто игр, в которых графика значительно лучше, совсем немного. Впрочем, подождем, пока выйдет Crysis. Судя по скринам, парни из Crytek решили нас снова серьезно удивить. Впрочем, пока не вышла Vista и не появился DirectX 10, о Кризисе мы можем только мечтать.

Кстати, о десятом Директе — надеюсь, разработчики Сталкера в курсе, что он грядет? Они уже готовы снова заняться переносом своего детища на новый DirectX, а заодно на новую операционную систему?

Наши реалии

Кстати, интересный факт: на территории СНГ первый эпизод издает компания «Бука». Игра выйдет на DVD, и стоит будет... как игра на DVD. Ничего удивительного, верно? В любом случае дешевле, чем покупать через Steam. Но сравните: там за новую игру платят 40–50 баксов, а за Первый эпизод — всего 20. Т.е. скачать все три эпизода (по сути, получить нормальную игру) можно будет всего за 60 баксов. Нормальная цена для Америки. А вот нам придется покупать три диска. Т.е. эти самые «эпизоды» отлично лупят по нашему с вами карману.

Впрочем, как я надеюсь, не за горами то время, когда и в СНГ появятся системы онлайн-дистрибуции с приемлемыми ценами. Правда, нам от этого намного легче не станет. Очень уж дорогой у нас зарубежный трафик. Скачать полтора гига с запада или из России не проблема. Проблема потом оплатить счет.

Печально — мы, как обычно, позади всего мира плетемся.

Но как разработчик, я подобные системы распространения только приветствую. Как знать, может, и на нашей улице будет праздник, и я смогу распространять сделанные нами игры минуя издателя, завод по изготовлению дисков, оптовиков и т.д. Причем, распространять кусками. Ох, чувствую, настанет это время, нас таким... завалят, что «Бой с Тенью» будем вспоминать только хорошими словами.

Напоследок

Кстати, не обошлось и без приятных бонусов. Подобно разработчикам The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, парни из Valve дают возможность поиграть с *режимом авторских комментариев*. Пнули по иконке, послушали комментарий разработчиков, побежали дальше. Да, а чтобы вас не прикончили подлые монстры, пока вы развесив уши слушаете откровения разработчиков, вам дается временное бессмертие. В общем, наслаждайтесь. Как по мне, только ради этого режима стоит пройти первый эпизод второй раз. А может быть, даже только ради него игру стоит купить. Кстати, субтитры к комментариям русские, так что не беспокойтесь, все поймете. Лично мне как человеку, связанному с разработкой игр, очень понравилась, более того, я почерпнул много нового и интересного. Пройти игру с толковыми комментариями — это даже полезней, чем читать умные книги. Кто там говорил, что современные игры не несут обучающих функций? Уже несут.

А еще после титров вы сможете посмотреть ролик второго эпизода. Приятно, но не ново. В Sin'e тоже было.

Вывод

Играть или нет — такой вопрос не стоит. Вопрос в том, стоит ли тратить на игру деньги. Мое мнение — стоит. Местами игра даже превосходит HL-2, а это что-то да значит. Только не играйте, сидя за посаженным монитором — намучаетесь.

На одной чаше весов скоротечность, а на другой... На другой — фирменное качество Valve. И качество побеждает.

Пусть мало, пусть хочется добавки. Аппетит подогрет, значит, будем ждать продолжения банкета. Может быть, пусть не во втором, пусть в третьем эпизоде мы получим ответы хоть на некоторые вопросы... Ради этого стоит ждать.

Хотя что-то мне подсказывает, что ничего такого мы не получим, кроме анонса HL-3 на новом движке. Но такую неприятность, думаю, мы уж как-то переживем.

Так что вперед, наслаждаться и облизываться. А я пойду, еще послушаю о том, как закалялась сталь. Простите — как создавалась игра, какие трудности испытывали гейм и левелдизайнера и как они их преодолевали. Очень интересно.

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

БУМЕР-2

Разработчик: 1С

Издатель: 1С

Жанр: FPS/virt.shooter

Системные требования:

✓ минимальные: 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео, 2.5 Гб на винчестере;✓ рекомендуемые: 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

Привет, читатель! Ты готов к прочтению мегастатьи о мегапроекте? Еще нет? Тогда садись в кресло, устраивайся поудобнее, открой бутылочку чего-нибудь там и настрой свой мозг на прием новой информации. Чего именно открыть? Ну, не знаю, все зависит от поколения, к которому ты себя относишь. «Новое» еще пару десятков лет назад выбрало «Пепси»... ну а все остальные... В общем, не особо задумывайся над этим, просто расслабься и читай дальше.

Не говори ничего. Я и так знаю все, что ты хочешь сказать. Ты думаешь, что я просто гоню метраж, чтобы дотянуть текст до конца полосы? Ты чертовски прав, этим вступлением я действительно пытаюсь добить недостающее число символов.

А еще ты думаешь, что сейчас я буду всячески пытаться доказать, что лучше этой игры нету ничего. Здесь, наш дорогой читатель, ты ошибаешься. Но не будем забегать вперед. Сейчас я постараюсь немного просветить тебя во всех смыслах. И не смотри на меня так, я знаю, что учиться — это весьма скучное занятие, но на сегодняшний день, сам знаешь, без образования никуда. Впрочем, я думаю, родители тебе не раз об этом говорили.

Перед тем как я начну лекцию, скажи мне, читатель, что тебе известно о конторе под названием **American Laser Games**? Ничего? Что, серьезно? Впервые слышишь? Ну ничего! Я тоже не знал о ней, пока не сел писать статью, хотя в проекты, созданные ею, играл, и достаточно много.

Итак, начнем

Компания American Laser Games засветилась на рынке еще в начале 90-х. Еще во времена первого Doom'a. Свою игровую карьеру фирма начала отнюдь не с PC-платформ и даже не с приставок, а с простых игровых автоматов. Да-да, уважаемый читатель, когда то вместо мышек и джойстиков игрок держал в руке пистолет — пусть и игрушечный, но все же.

Так вот, во времена квадратных лесных животных, коряво нарисованных жестяных баночек, а то и просто кружочков, которые должны были имитировать стрельбу по тарелкам, эта ничем не примечательная контора впервые выпустила в свет «интерактивный тир» *Mad Dog McCree*.

Ты не знаешь, что это? О-о-о-о, брат, видимо, на твоё образование придется потратить больше усилий, нежели я рассчитывал. Ну да ладно. Поясняю.

Игру такого жанра можно вполне назвать шутером, только не совсем стандартным и привычным. Чем интерактивный тир отличается от обычной стрелялки? А тем, что разработчики практически ничего не рисуют. Они просто снимают все на камеру, и запуская игру, ты видишь живой мир вместо нарисованного. Собственно говоря, перед твоими глазами фильм, но не просто кинолента, а фильм, в котором ты можешь принять участие. Конечно, тебе не придется разговаривать с персонажами, учить их чему-то или рассказывать пошлые анекдоты. На твою долю выпадет задача попроще — отстреливать всех нехороших дядек.

Вот теперь представь себе, какой популярности могла достичь фирма, впервые заставившая игрока поучаствовать в фильме.

На этом подвиги команды не закончились. Насладившись произведенным им шумом-бумом, разработчики решают портировать игру на PC. Причем в качестве носителя они выбирают диковинную на то время штуку под названием Compact Disk. Если тебе не лень, дорогой читатель, то попробуй потеребить интернет-ресурсы, и ты узнаешь очень много интересных вещей. Например, тот факт, что American Laser Games — одна из первых, а может быть и вовсе самая первая компания, выпустившая игру на CD.

MDM не стал первым и последним проектом компании. Осознав перспективу подобных разработок, компания начала двигаться дальше. Через достаточно небольшой промежуток времени вышли *Drug Wars*, *Патруль*, *Космические Пираты* (один из последних проектов) и т.д.

На сегодня, судя по слухам, компания разбежалась, а права на создание подобных игр досталось **Digital Leisure**.

* * *

Привет, игрок! Ты уже узнал предысторию и познакомился с жанром «интерактивный тир» поближе. Теперь настало время откинуться в кресле, усесться еще более удобнее и открыть очередную бутылочку... ну, в общем, того, что ты уже пил. Приготовься к полному отключению головного мозга и напряжению спинного. Приготовился? Отлично. Поехали.

Итак. Если тебе понравился фильм Петра Буслова «Бумер 2» и ты не пожалел достаточно круглой денежной суммы, чтобы купить игру (четыре диска) с одноименным названием, будь готов ко всему.

Тебя может ждать все что угодно. Возможно, это будет разочарование, возможно восхищение, возможно, еще что-то такое-эдакое — главное, будь к этому готов.



Поскольку твой мозг после окончания инсталляции должен был уже отключиться, я подскажу, как играть в подобные игры.

Для начала посмотри на мышку, которую ты, наверное, уже крепко сжал рукой. Видишь там две кнопки? Отлично. Смею тебя обрадовать — это все, что понадобится тебе для нормальной игры. А теперь попробуй поводить мышкой туда-сюда. Видишь — прицел на экране двигается при малейшем движении манипулятора. Твоя задача очень проста. Смотришь видеоролик, ждешь, пока в нем появятся плохие парни, наводишь на них прицел и нажимаешь левую кнопку мыши. Понял? Отлично, ты уже почти готов к покорению этой игры, но для начала давай попрактикуемся на чем-то более простом. Попробуй выстрелить в мою ладонь, но только по моей команде. Готов? Давай!

Эх... Ты слишком медлительный. Это же не симулятор снайпера, тебе нужно быстрее соображать. Давай, напряги свои мышцы до максимума, и попробуем еще раз. Готов? Давай!

Отлично!!! Ты быстро учишься! А теперь для закрепления опыта попробуй выстрелить себе в голову. Готов? Да не смотри ты на меня такими глазами — шучу я! Твоя тренировка почти закончена, осталось только немного пострелять по бутылкам.

Слушай, а чего ты вторую руку на клавиатуре держишь постоянно? Ждешь, когда появится возможность самому управлять персонажем? Не, ну, парень, я, конечно, советовал отключить головной мозг, но не до такой же степени. Расслабься. Ходить по уровню за тебя будет компьютер. Я же говорил, что твоя задача — только наводить прицел и стрелять. Так что можешь смело убирать ненужную руку с клавиатуры и использовать ее для более нужных целей... Например, поковыряться в носу.

О, я смотрю, ты уже зашел достаточно далеко. Как настроение, игрок? Скучно? Согласен, скучно, я и не говорил, что я в большом восторге от проекта. Я просто подумал: а вдруг она понравится тебе?

Ты тоже не в восторге? Ну что ж, значит, наши мнения сходятся. Не нравится, что противники высказывают строго по одному? А что поделать, это тебе не Mad Dog McGee, где, несмотря на отсутствие нормальных технологий для оцифровки видео, было много чего интересного, много такого, что делало игру «адреналинной». Там и противники выбегали группками, и появлялись они в разных неожиданных местах, и даже падали по-разному, получив что надо куда надо. Здесь же, уважаемый игрок, все немного проще. Все сцены прямые как анкерные болты. Враг появляется всегда в одной и той же точке и в одно и то же время. Никакого рандома, никаких разветвлений, сплошная прямолинейность.

Я уже не говорю о зеленой метке, которая появляется на противнике и задалбывает тебя так же, как и меня. Хотя, конечно, если тебе хватит терпения пройти игру на среднем уровне сложности, ты можешь поиграть на максимальном — там это мерзкой зеленой шути не будет.

Вот ты согласен со мной, что здесь все однообразно? Можешь ничего не говорить, я и так вижу, что согласен.

* * *

Привет разработчик. Ты уже готов к созданию еще одной подобной игры? Еще нет? Тогда усаживайся поудобнее, бери в руки стакан, наливай туда чего покрепче и слушай внимательно.

Все хотят денег, это я понимаю — больших, легких. Некоторые думают, что они даже не пахнут, но это не так. Все деньги пахнут, некоторые потом, некоторые кровью. Твои деньги пахнут дурной славой.

Не нужно ничего говорить, я и так знаю, что ты скажешь. Сейчас ты постарайся убедить меня в том, что во всем виноваты короткие сроки и маленький бюджет. Я это прекрасно знаю. Также я знаю, что игру купят, и купят ее в первую очередь фанаты фильма, а ты получишь воделенный кусок денег.

А вообще я бы посоветовал — не только тебе, другим разработчикам тоже — если уж делать игру по мотивам, то делать ее либо толковой, либо не браться за эту работу вообще.

Я не говорю, что проект должен быть мегасерьезным, он может быть вовсе стебным. Кстати, хотелось бы заметить, что со стебом у вас практически получилось. Интересных и юморных сцен в игре хватает, пусть не все из них такие уж смешные, но все равно хватает. Тут я готов пожать тебе руку, уважаемый разработчик.

Еще: игры подобного жанра должны максимально зрелищными. И опять-таки, я не буду спорить с тобой, что здесь нет красивых сцен и трюков. Есть, все есть, но только они немного однообразны, и пройдя пару-тройку уровней, их перестает замечать.

А теперь представь, что могло бы получиться, приложишь бы вы к идее более серьезно. Ведь тебе хватало всего. Даже актеры, игравшие в фильме, мелькают в предуровневых роликах, давая полезные советы, или... скажем так, завязывая сюжет стрельбы. А как убитые игроком девушки кра-



сиво здесь падают, а музыка какая! Из всего этого можно было бы сделать просто конфетку, а не тир. И пусть игра не смогла бы соревноваться с третьим Doom'ом, но хотя бы была более интересной и оригинальной. А так оно вроде бы и прикольно, но явно склепано за очень короткий срок, чтобы не успели остыть подогретые фильмом фанаты.

Нехорошо это, никак не хорошо. Настоящие пацаны так не поступают.

* * *

Здравствуй, читатель, еще раз здравствуй! Я вижу, ты уже прошел игру. Не буду предлагать тебе расслабиться, ибо вижу, что ты и так уже отсидел все, что только можно было. О да, я смотрю, пустых бутылок под столом уже скопилось немало. Ничего. Еще осталось совсем немного. Можешь снова пользоваться своим головным мозгом, дабы обдумать увиденное? Правда, странное ощущение? Вроде бы и игрушка непутевая, вроде бы проходится за сорок минут, но все же есть в ней какие-то задатки, смешные сцены, которые все-таки оправдывают это дурацкое занятие.

Я думаю, мой дорогой читатель, стоит сказать, что все-таки проект — не полная лажа. Просто «на любителя». Ты согласен со мной? Ладно, можешь не говорить, и так вижу, что согласен. Но покупать кучу дисков с игрой я, конечно, тебе не буду советовать. Оно того не стоит. Лучше уговори купить ее своего знакомого, а потом возьми поиграть, или же скиньтесь с друзьями и купите один комплект на всех. Благо игра не защищена Star Forge'ом и работает без диска.

На этом все. Можешь не искать скрытых подтекстов и спокойно перелистывать страницу. Впереди еще много всего интересного.

Роман АЙДИБАЛОВ aka Deathknight

SCATCHES

Разработчик: Nucleosys
 Издатель: «Руссобит-Пабблишинг»
 Жанр: квест, грозящий быть мистическим ☺
 Системные требования:
 ✓ минимальные: Р 3-500 МГц, 256 Мб
 ОЗУ, 32 Мб видео
 Не гарантируется работа на ноутбуках!

Part One: The Arrival

Ladies and Gentlemen! Скажите честно, какие ассоциации у вас возникают при слове «Англия»? Тут? Ладно, сузим поиск — «Англия викторианской эпохи»? Все еще сложно? Ну, тогда последняя попытка: «Англия викторианской эпохи с викторианской же архитектурой, колоритом, антуражем, искусством и прочая, прочая»?! No comments? Да вы англофоб! С таким отношением вам только фрагменты зашибать да базы строить! А пока вы будете заниматься сим благородным делом в клубах-дома-на работе, те немногие, кто без лишней скромности имеет наглость величать себя гейм-аристократией ☺, будут бродить по старинному особняку, собирать всякий хлам, вдыхать пыль, бояться подвала... в общем, приятно проводить время. Именно это в полном объеме и предоставляет нам «Шорох» — квест с элементами мистики и крупицами хоррора.

Игра начинается классически, стандартно и избито, то бишь переездом нашего героя, молодого и талантливого писателя Майкла Артхейта в свою новую резиденцию — поместье Блэквуд, Нортумберленд. Приобретение сего весьма недешевого особняка и прилегающих территорий мотивируется тем, что, как утверждает сам герой, «скоро это место превратится в фабрику книг ужасов и будет разрываться от писем и звонков фанатов!» М-да, энтузиазма и оригинальности ему не занимать. Очевидно, среди англов, саксов и америкосов (это национальность такая) глубоко укоренилось убеждение, что при использовании молотка нужно руководствоваться только инструкцией; питаться нужно только в McDonald's; невинность нужно терять только на заднем сидении отцовского «Доджа» и т.д. и т.п. Где ж тогда несчастного писателя-прозаика, специализирующегося на книгах ужасов, посетят музы и вдохновение, как вы думаете?! Правильно, только в старом заброшенном особняке викторианской эпохи, где, вероятнее всего, живут привидения.

Part Two: The Storm in the Cup of Tea

Мы можем по-разному относиться к особенностям менталитета наших западных братьев по разуму, но одного у них не отнять — в жанре старых классических детективов они всегда задавали тон. Да, можно спорить с пеной у рта, да, можно приводить имена разных талантливых отечественных авторов, но! Кто кроме истинного уроженца туманного Альбиона, привыкшего пить чай в двенадцать ноль-ноль, пусть даже будут свистеть пули и грохотать взрывы, передаст его колорит? Вряд ли кто-то справится лучше. Вот и сюжет этой англо-саксонской игры как раз и навеял воспоминания о старых черно-белых детективах. Его отличительной чертой является присутствие мистического момента, а это уже явная дань моде. Но ближе к делу.

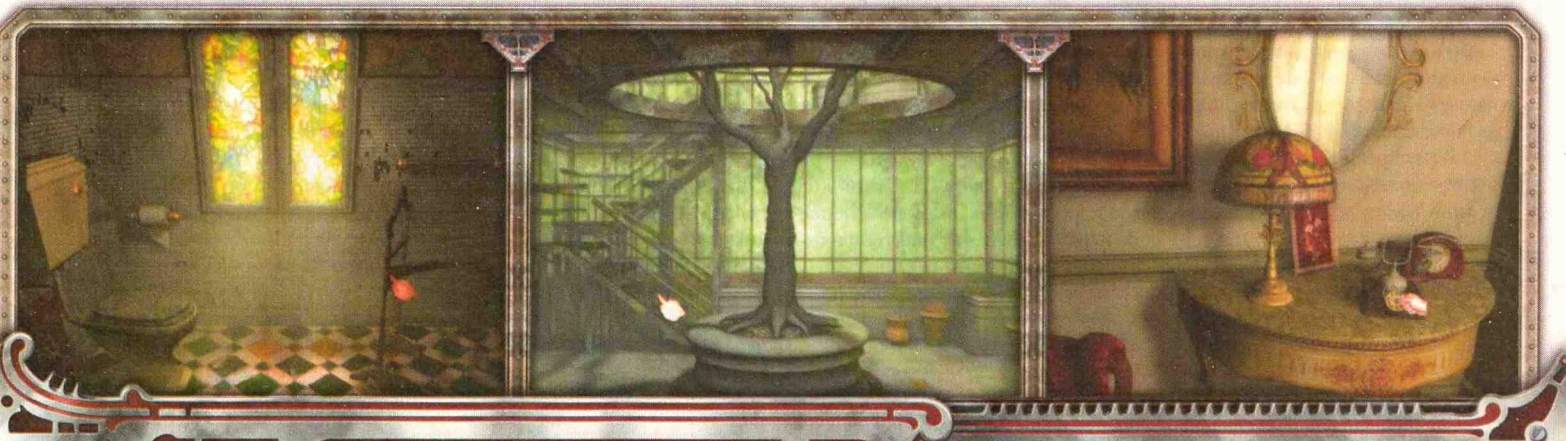
После приезда наш храбрый и амбициозный писатель отправляется на разведку. Чуете, что вас ожидает? Да, да и еще раз да! Пиксель-хантинг и сбор разнообразного хлама в наш безразмерный рюкзак! Nucleosys в этом плане не стали оригинальничать, тем более что предметов не так уж много. Лупа изначально есть в вашем инвентаре и позволяет подслеповатым и непонятливым игрокам рассматривать предметы инвентаря. При этом выдаются ценные сведения типа: «Это небольшой буравчик», «Это зеркало» и т.п. Круто, да? Я аж обзавидовался ☺. Но совсем другой вопрос возникает, когда предметы нужно комбинировать друг с другом — тут уж никто вам не поможет! Например, я долго не мог понять, зачем мне к зеркалу приделывать проволоку. Зачем? Это что, модерн? Ладно, это еще ничего, а вот почему это самое зеркало я не могу выдрать из настольной оправы ножом? Почему нужно обязательно воспользоваться отверткой? Оно ведь не шурупями прикручено! Таких логических и не совсем операций в игре полным-полно. Ладно, не буду распространяться на эту тему, а то превращу обзор в прохождение, вернемся лучше к сюжету.

В процессе блужданий наш писатель обнаруживает кучу интересных фактов из жизни горничных и полотеров старого особняка, и самый ошеломляющий из них — в доме произошло убийство! Также нет электричества, воды, и вообще все довольно мрачно — поэтому Майкл, недолго думая, звонит своему другу Джерри. Ох, не пожелал бы я вам таких друзей-товарищей! Джерри Картер — агент по продаже недвижимости и весьма скользкий тип. Он впарил этот особняк Майклу, срубил с него нехилые комиссионные, а теперь отсиживается у себя в офисе, давая по телефону пространные рекомендации вроде «успокойся и сядишь за работу над книгой». Заботливый друг, правда?

Есть также ваша (личная!!!) секретарша — барышня с мягким голосом и знанием иностранных языков. Ее зовут Барбара. К сожалению, полюбоваться на Барбару нам никто не даст, все общение происходит по телефону, который выступает единственным связующим звеном между вами и окружающим миром. Вообще, в игре остро ощущается одиночество. Реализовано все очень тонко, в доме — атмосфера пустоты и зловещая тишина, все по-честному.

А где же мистика? Мрачный антураж и детективный сюжет сами по себе не делают игру мистической! Я отвечу — мистика в маске!!! Да, эта самая маска, упоминания о ней, встречаемые в дневниках бывших хозяев дома, звучит рефреном по ходу всей игры. Она — средоточие зла, она связывает все воедино, она главный враг — и она же ключ к разгадке.

Еще хочу добавить, что сюжет и геймплей почему-то вызвал у меня ассоциации с фильмом «Ключ от всех дверей». Там главная героиня тоже искала ключ, искала правду, искала приключений на свою эту самую. Во многом она схожа с Майклом, да и действие там происходит



в таком же старом особняке, в глуши, далеко от благ цивилизации. Особый экзотический колорит фильму придает предписанный сюжетом африканская магия, нечто подобное есть и в игре — колдовство диких черных племен, их обычаи и ритуалы.

Здесь позволю себе сделать несколько умозаключений. Я не люблю рекламу. Я не люблю пиар. И я терпеть не могу необоснованных заявлений от разработчиков. Может, я слишком черств, но подскажите, не встречался ли вам квест, играя в который, вы бы (простите!) делали



в портки от страха? Мне лично не встречался. А вы себе представляете, каким образом это может быть реализовано? Я не представляю. Именно поэтому, узнав, что «Шорох» представлен на суд геймерской общественности как квест, который «натурально пугает», я впал в неподдельную ярость. Неужто сами великие и ужасные AG.ru были напуганы шорохом из подвала? Неужто сам папаша Nomad, оракул и вневременной гейм-цензор, честь и совесть виртуальной реальности, инсталля «Шорох» на своем нереальном компе ☺, ужаснулся, увидев первый скрин, а поэтому на обложке без всяких проволок и раздумий поставил лого «Наш выбор»? Неужто все так и было? Пусть игра мрачновата, пусть мистика присутствует, но чтобы там было что-то пугающее? К «натурально пугающему» я могу отнести лишь финальный ролик, да и то... Доколе?! Эх-х, не будем о грустном.

Part Three: Da Hauz of da Dead

Антураж рулит. Он действительно рулит, и если хоть кто-то не согласен, то пусть попробует побродить по дому столько, сколько провел в нем я. Это стоит того. И вот почему. Всем известно, что антураж, то есть материальная составляющая окружающей среды непосредственным образом влияет на атмосферность. Ну а уж атмосферность — это такая штука, которая способна из весьма посредственной игры сотворить настоящий шедевр! Не знаю как вам, а у меня прогулки по фамильному гнезду Блэквудов вызвали воспоминания о саре Артуре Конан Дойле и о старушке Агате Кристи. Старые добрые времена! Вам предоставляется уникальный шанс прикоснуться к миру английской знати великой эпохи. Изысканные канделябры, старинные каминные, роскошная резная мебель, полотна великих классиков, развешенные по стенам — в этом вся Англия времен расцвета ее культуры и искусств. Добавьте к этому мрачное прошлое, ворох старых историй и сплетен, холод и сумрак необжитых комнат, скрип половиц, разносящийся по всему дому, зловещее запустение и тишину, прерываемую лишь ночным шорохом... А склеп (да-да, именно фамильный склеп!), а оранжерея, а часовня?! Этим проникаешься, это заставляет некие струны в душе — а значит, цель достигнута, и этот квест не стал еще одним безликим виртуальным кроссвордом.

Part Four: Can You Hear That?

Музыка выше всяких похвал. Она настолько органично вписывается в игру, что становится ее неотъемлемой частью. Она льется плавно и ноторопливо, время от времени совсем затихая, усиливая, уплотняя и накручивая атмосферу.

Разработчики явно гордятся, что музыку им писали *Cellar of Rats*, и не зря! Они и в самом деле постарались, и за это им — Deep Respect!

Part Five: The Graphics

Ну что сказать о графике? Картинка статична, анимированный режим включается только при юзании предметов (и то не всех!), при открывании дверей и в крайних случаях (короткие ролики на движке игры). При таких раскладах и учитывая современные возможности... Ну, в общем, вы поняли меня. Я не говорю, что она ужасна, все смотрится довольно эстетично, но... Решать вам — а заядлым «квыстовикам», какжется, и вовсе пофиг.

Камера — от первого лица, может настраиваться в двух режимах: фиксированный фон и свободное вращение. При фиксированном фоне вы манипулируете четырьмя направляющими стрелками, соответственно вниз, вверх, вправо, влево. Кликнули левой кнопкой мыши, подведенной к левому краю экрана — смотрите налево и т.п. Не знаю, кому это удобно, я лично сразу настроил свободное вращение, хоть это и слишком громко сказано, — вокруг себя можно вертеться сколько угодно, а вот посмотреть вертикально вверх или вниз вряд ли удастся. Печально... Отчасти радуют картины — они прелестны, а чтобы можно было их рассмотреть, в игре продуман специальный приближенный режим. Они, несомненно, порадуют тех, кто покупает серию «Великие художники», это послужит своеобразной проверкой их познаний. Да и не все картины так уж просты — но об этом молчу, ведь вы и сами все найдете, правда?

Part Six: Losers

Минусы есть всегда, разнятся они лишь степенью воздействия на шкалу «злость/радость» среднестатистического геймера. К чему-то просто привыкаешь, а что-то иногда так сильно портит геймплей, что вырубает комп и идешь, ну например... упражняться в гизарменном бою!

К примеру, музыка чуть-чуть «прыгает», когда вы выходите из одной комнаты в другую. Я также заметил не совсем правильное расположение теней, но это уже для придирчивых. Вот что огорчает больше, так это юзание предметов. О своеобразной логике я уже упоминал,



на, приведу другой пример. Так, чтобы вырвать зуб у трупа (не ужасайтесь, и не таким придется заниматься!), мне пришлось кликать плоскогубцами не на торчащих зубах, а гораздо ниже — на грудной клетке. А это вводит в смущение, что ни говори.

Part Seven: The F...ing Conclusion

Игра хороша, и играть в нее стоит — это несомненно. Вопрос в том, чего вы лично хотите от нее. Если культурно обогатиться, получить эстетическое наслаждение, расшевелить извилины мозга, в конце концов — игра даст вам это. Если же вам хочется выброса адреналина в кровь, хочется, чтобы вас попугали — тут уж увольте, чего нет, того нет. Have a nice day, mortals!

Pantera sls

Erotic EMPIRE

Разработчик: Rondomedia
Издатель: Buka Entertainment
Жанр: экономическая стратегия
Системные требования: Р 3-750 МГц,
128 Мб ОЗУ, 32Мб видео

В последнее время в Игрограде на редкость тихо: новых зданий не строится, в старых ничего необычного не происходит. Новостные хроники выходят редко, да и то большей частью затем, чтобы рассказать о погоде. Департамент, словно в такт Игрограду, уснул. Кто как, а я в таких условиях жить долго не могу, да и не верится мне, что у начальства нашего в кабинетах на такие случаи ничего не припасено. Вот и решила пробраться украдкой в кабинет Ранда. Выбор был не случайным — Кертис с Дюком страшны в гневе, а где находится логово Талера, никто не знает. Оставался только один вариант, ведь оставить ключи от порталов (а тем более секретных) агенты больше нигде не могли. Не буду говорить, что идти к Этим дверям мне было не страшно, потому что не люблю врать. Да, секретарша у нас не боец, но все-таки бить девушек не в моих привычках, да и мало ли что (или кто) может поджидать с Той-Стороны: всем известно, что в Департаменте временами творится черти что, особенно с момента последних экспериментов Кертиса над импами. В общем, подумав над всеми этими далеко не философскими вопросами, решила вооружиться «по самое не могу» — лишь бы только в силах было нести на себе вооружение да двигаться (а вдруг там Сам, и придется блеснуть пятками?).

Итак, вооруженная до зубов, возмнившая себя Ларой Крофт и Дюком Ньюкемом в одном лице, я подкралась к заветному коридору и тихонечко выплянула из-за угла. Секретарши за столом не было. Решив, что все это — к удаче, я резким движением рванула вперед, оцетиная дулами орудий. И уткнулась в стену. Странно, еще пару секунд назад тут был свободный проход, широкий коридор — и вдруг стена. Ощупав ее ботинком, я пришла к мысли, что стена ко всему прочему мягкая, да еще хмыкает. Никак, очередная проекция.

Я отошла на пару шагов назад, рассматривая эту невесту откуда взявшуюся проекцию. Шкаф. Живой шкаф. Высота больше двух метров, ширина практически равна высоте. Мягкая, упругая, хмыкающая проекция. Вот только если вспомнить теорию, то таких не существует! А раз не существует, значит, такого тут нет. Значит, можно смело идти вперед. Ну-ка, ррррраз! Блин...

- Девушка, долго вы еще будете под ногами мельтешить?
- Ээээ?
- Что вам тут надо? Эта комната закрыта для посетителей.
- А где девушка, ну, которая тут обычно была?
- Ее больше нет.

Вот это уже было страшно. Если это чудовище убило нашу секретаршу, надо рвать когти, чтобы сообщить о происшествии и вызвать помощь.

— К-к-как это нет?

— Вот так нет. Не выдержала работы, уволилась.

Фух, это уже несколько проще — по крайней мере нет никакой внешней угрозы Департаменту. Зато внутренняя — ой-ой! Хорошо, если наши пока не решились выбивать двери, а то ведь отчитываться перед детьми-матерями все равно придется, и что тут скажешь!

— Ладно, тогда я пойду. Если она вернется — передавайте привет.

— Не вернется, — в голосе новой «секретарши» сквозила такая холодная решимость, что возражать не приходило даже в голову. Мне ничего не оставалось как развернуться и пойти восвояси, точнее — в курилку, поговорить, разузнать, кто и что знает о происходящем в ДЗВР.

* * *

В курилке царила тишина. Это было еще более странно, чем увольнение секретарши. Новички сидели с подбитыми глазами, эдакая Улида Сиреневых Фонарей. Хотелось бы улыбнуться, но по сути улыбаться и радоваться нечему, даже вымученные смайлики на страницах не улыбаются, а хмыляются грустно, что уж говорить о нас. Те, кто еще не пострадал от «секретарши», сидели поодаль и словно ждали чего-то. Время от времени по комнате проносился тихий шепот, в котором всего-то и можно было различить: «Надо что-то делать!»

Стоило только мне войти, как все встрепенились, повернулись в мою сторону, но тут же с досадой отвернулись. Ждали явно начальства. Как минимум Кемпера, но того нигде не было видно. В общем, было ясно, что в ближайшее время проблема не разрешится.

Талер появился как всегда неожиданно. Иногда я думаю, что ему стоило б играть в каких-нибудь голливудских фильмах — только привыкнешь к стабильным неприятностям, и тут тебе глас с небес. Ну, или по крайней мере с потолка. Из вентиляционной шахты высунулась голова и произнесла: «Через пять минут. Совещание. Прошу кадета Пантеру пройти в Лабораторию Кертиса».

С чего это такая честь, интересно знать... К счастью или нет (второе скорее), выбирать не приходится. Просто идти — и все. Иначе хуже будет, это мы уже проходили — знаем.

Лаборатория Кертиса. 5 минут спустя

- Насколько мы знаем, ты недавно ходила к Дверям.
- Я не...

— Никто тебя пока что не обвиняет, сейчас не до этого. Ты видела новую секретаршу? Вопрос риторический, отвечать не надо. Кратко ситуация такова: Машенька уволилась. Почему — мы точно не знаем. Из агентства нам прислали то, что сейчас находится



возле двери Ранда. Сказали, что другого варианта нам они предложить не могут — никто не хочет идти сюда работать. Кертис был готов клонировать Машеньку, да только вот это — Талер кивнул на мониторы слежения, где вольно рассаживал уже знакомый мне Шкаф — увольняться не собирается, пока мы не вернем Машу. Кемпер достал необходимые сведения, но... — свет метнулся в угол, где, сжавшись комочком, Ягуар зализывал раны от когтей. Я подошла ближе, стараясь установить по шрамам личность его противника, но так и не смогла ничего понять. Следы были длинными и кое-где переливались странными оттенками. С таким монстром я еще не сталкивалась. А если учесть, что Ягуар — один из самых сильных бойцов, что ужо могу сделать я? А если я не могу сделать ничего, зачем я тут?

— Что от меня требуется?

— Как я уже говорил, Кемпер добыл информацию. Тебе предстоит ее использовать. Вот тебе все сведения, через полчаса будь готова к выходу. Я договорился с Акеллой, она закинет тебя на территорию.

Информация о задании

Здание не секретное, построено не так уж и давно, однако интереса не вызвало ни у одного из кадетов по причине своего рода деятельности. Это концерн по производству эротической продукции.

Маша попала туда, подписав контракт во время посещения дискотек. Оплата — несколько ниже, чем в Департаменте, но судя по всему, работа эта будет поспокойнее.

Варианты проникновения:

✓ устроиться на работу. Провалено Кемпером при попытке рекомендоваться фотографом. Как он его завалил — отдельный вопрос (примечание на полях: «Спросить, что он такое натворил, пошлое животное»);

✓ проникнуть тайно. Выбор пал на Пантеру: в случае чего она сможет притвориться, что работает там, так как две трети кадров — женского рода. Внедрять прямо не решаемся из-за поведенческих особенностей.

Проникновение будет проходить через Цокольный этаж. В нем три комнаты: склад (место проникновения), цех и Конструкторское Бюро. Скорее всего, Маша находится на втором или третьем этаже. Проникновение через крышу невозможно — Пентхаус усиленно охраняется. Первый этаж — Фотостудия, Киностудия и Студия Мод. Второй — Служба Эротики по телефону, Отдел печати и Отдел маркетинга. Кем работает наша Маша, мы не знаем. Искать придется везде. По сути, ей нечего делать в КБ и цеху, но заглянуть будет нелишним.

Отчет не требуется. Только вернуть секретаршу.

В назначенное время к зданию ДЗВР подкатил танк, замаскированный под грузовик с наклейками «порно», «эротика» и «секс-услуги» на борту. Если б не серьезность ситуации, Акелла б наверняка сыпала шуточками по поводу всего этого. Но сегодня все понимали, что если не вернуть Машу, Департамент вымрет, да так, что не оживят его уже никакие некроманты, маги и все демоны ада.

— Даааа, — протяжно сказала Акелла, помогая грузить на борт Пантеру и снаряжение. — Вот это ситуация. Ни одной песни не подберешь.

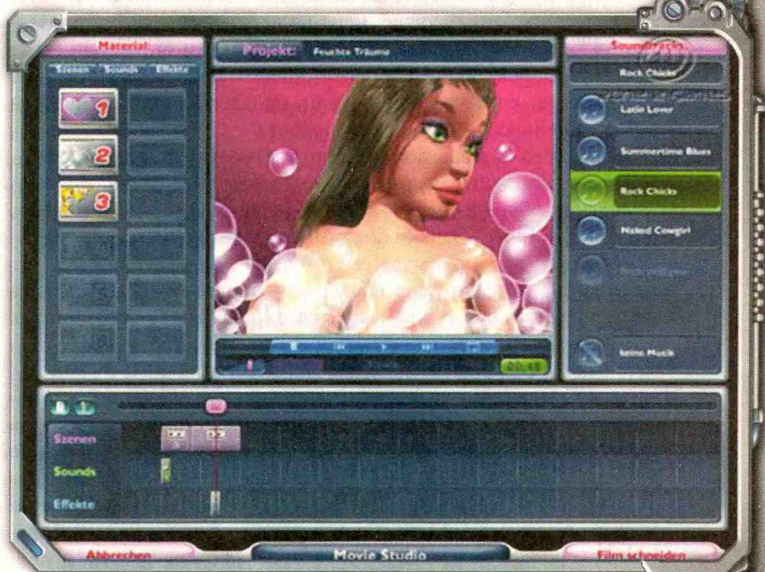
Цокольный этаж

Здания все время сновали грузчики и машины. Нашим прикрытием была поставка резины, поэтому, взяв в руки большой ящик с оружием внутри и надписями rubber снаружи, я выпрыгнула из танка и смело прошагала в сторону склада. Дальше нужно просто найти вход в вентиляцию и дожидаться момента, когда рядом никого не будет. Это не так уж и сложно — вокруг много ящиков, поэтому спрятаться есть где. Ящиками тут заставлено практически все, судя по этикеткам внутри, в них практически весь ассортимент секс-индустрии: журналы, кассеты, резиновые изделия, телефоны... Нехило раскрутились ребята! А мы да-

же не заметили, что совсем недалеко от нас в нашем родном Игрограде есть такое здание. Хотя может, оно и к лучшему — знали б наши, что тут творится, на работе никто бы не появлялся.

Чез полчаса я уже твердо усвоила, что поворачивать в мелкие ответвления не стоит, а чтобы попасть в цех, надо ползти прямо и направо, еще раз направо — конструкторское бюро. Для того чтобы попасть на второй этаж, придется лезть по стенке, благо веревку я с собой взяла, попробую воспользоваться ею. Для начала я решила обследовать цех. Машеньку я там вряд ли найду, но для «галочки», для отчета лучше знать, где что находится.

Цех представляет собой огромное помещение, в котором рядами расставлены машины, производящие все, что только может понадобиться. Тут даже небольшая швейная фабрика есть! У каждой машины — свое предназначение, но управляют-



ся они довольно интересным образом: у каждой есть свой пульт, но, нажав всего пару кнопок, можно не сходя с места получить управление другой машиной. Сделано довольно забавно, и судя по всему, значительно облегчает процесс управления машинным цехом. Рядом с каждой машиной находятся рабочие, но они только выполняют свои технические функции. Всем остальным занимается владелец заведения и его секретарша, которые в том числе решают, сколько, когда и чего производить, а что снять с продажи. Отдельный пульт был замечен у секретарши, по виду он напоминает компьютер-наладонник: с его помощью она контролирует остатки продукции на складе и устанавливает ценовую политику предприятия.

У каждого автомата-машины есть свой лимит производства, и только владелец может решать, сменить ли машину на более мощную или докупить вторую такую же — средней мощности. Глядя на то, сколько производит одна машина, могу сказать, что этого вполне достаточно для того чтобы заполнить не только Игроград, но и все его окрестности.

Нашей секретарши тут нет и в помине. Двигаюсь дальше.

В конструкторском бюро порядок более строгий, тут работает всего три человека, остальных не пускают. Видимо, здесь происходит самое интересное. Посмотрим. Вот какой-то ученый достал кусок пластмассы — и давай месить его, как школьник пластилин. Через пять минут кусок принял вполне приличные параметры. Ученый замерил его и записал данные на листок бумаги. Судя по всему, размеры. Потом по каталогу выбрал материал, опять записал. Потом подумал немного и приписал себестоимость. Положил листок на стол и отошел в сторону. На его место встал другой. Достал и кармана воз-

душный шарик, надул его. Разрисовал квадратиками, сфотографировал. Достал какой-то каталог и выписал из него данные. Насколько мне было видно из вентиляции — опять-таки размер и стоимость.

После этого третий выглянул за дверь и передал листочек курьеру.

Тут Маши тоже нет. Двигаемся дальше, на второй этаж. Буду надеяться, что она там, ибо в вентиляции стоит резкий запах резины, и сколько я еще продержусь — не знаю.

Студии

Второй этаж гораздо интереснее. Тут везде спуют девушки — от полностью одетых до вполне раздетых. Жаль только, что с высоты и под таким углом не особо много сфотографируешь.

Тем не менее, фото к отчету прилагаю. Маши среди этих девушек не обнаружено. Двигаюсь в сторону Студии Мод. Коридор выполнен в классическом стиле, рядом с комнатой много ящиков с одеждой и мотков ткани. В самой Студии обстановка также не блещет изобилием. Только самое необходимое — модель, манекен, несколько полок и ящиков, бутылка вина для вдохновения и сам мастер. Честно говоря, его творения меня не вдохновили, их рейтинг — всего-то 34%, но тем не менее штучно или мелким оптом они стоят порядка 50 долларов. Модель во всем принимает активное участие и очень огорчается, если коллекция слабо продается. Настроение она поднимает себе вином — и снова за работу.

Из природного любопытства и для отчетности решила понаблюдать и тут — мастер предлагает модели несколько вариантов одежды (верх-низ-обувь-фенечки) разных расцветок, а она выбирает, что ей нравится. Потом вместе придумывают название, смотрят рейтинг у аудитории и отправляют смету шефу.

Для отчета: в Студии Мод нашей секретарши не обнаружено, в рабочих документах она тут не значится. Продолжаю осмотр этажа.

* * *

Вкиностудии как раз проходили съемки. Монтажник вяло наблюдал из подсобки за тем, как очередная старлетка пыталась изображать из себя Звезду, вызывая у режиссера то смех, то слезы. Да уж, актрисы толковой из нее не получится, хотя тело у нее очень даже ничего. Судя по всему, съемки — это надолго. На стене висит план, в нем расписаны еще полторы недели. Смету не видно, вполне возможно, что Маша работает тут, но в данный момент на киностудии ее нет.

* * *

Фотостудия отличается от остальных комнат множеством девушек, пришедших на фотопробы. Все они — танцовщицы. Я не вполне понимаю, зачем на фотостудии девушки, умеющие танцевать, но такая уж политика предприятия, наверное. В ряду этих девушек Машу не нашла. Придется двигаться дальше. Вот только немного понаблюдаю, а уж тогда пойду — время еще есть.

Вот очередная девушка прошла на площадку, оформитель установил свет и декорации, и на первый план вышел сам маэстро фотограф. Присмотревшись к девушке, он прикинул, какими словами ее подбодрить, и давай щелкать затвором. Время от времени девушка тожно постанывает, снимая очередную часть одежды — сначала на пол полетел пояс, потом кофточка и юбка. Девушка осталась в белье, но совсем не стесняется. Ну что ж, это ее работа. Зато теперь я рада, что меня решили не вводить сюда на работу, а просто всунуть в вентиляцию.

Маши здесь тоже нет. Наденюсь, что я ее все-таки найду, хотя с каждой комнатой шансы уменьшаются.

Маркетинговые ходы

Поднявшись на третий этаж, я сразу увидела ее. В своей обычной одежде, в какой она часто приходила и в Департамент, со своей обычной походкой и такими привычными сердцу жестами. Это была Маша, наша Маша. Оставалось только уговорить ее вернуться. Но обстоятельства на сей раз были против меня — в коридоре было слишком много людей, да и Маша явно не собиралась стоять долго на одном месте. Судя по всему, она разносила какие-то документы. Вот она зашла в отдел маркетинга, и мне ничего не оставалось, кроме как последовать за ней.

Отдел был оформлен скудно, мебели мало, но все свободное пространство заполнено бумагами, листовками, образцами продукции и телефонными книгами. Посреди всего этого изобилия сидел человек лет сорока и напряженно работал за компьютером. Маша кашлянула, и он посмотрел в ее сторону.

— Я принесла вам рекламы, вы просили.

— Да, спасибо. И отнесите вот эту стопку, — он кивнул на груду бумаг — в отдел печати, и еще вот это шефу, он сейчас в Пентхаусе, — Маша взяла бумаги и направилась в сторону выхода. — И еще спросите его, решил ли он заказывать рекламу на экзотических девушек или на бабушек.

— Хорошо, Палпалыч, — Маша грустно вздохнула и вышла из кабинета. Я проследовала за ней. Собственно, теперь мне предстоит гоняться следом за ней до тех пор, пока не удастся поговорить наедине. В идеале — заманить ее в вентиляцию, а потом уже решать, как отсюда выбраться. Вот только когда мне представится такая возможность, пока неясно.

Перед нами Отдел Печати. Насколько я понимаю, тут решают, в какой журнал отправлять фотографии девушек, какие именно печатать сейчас, а какие позже. Выбирает все опять-таки шеф, но советуясь с дизайнерами. Если верить разговору Маши с маркетологом, сейчас она пойдет в Пентхаус. Прекрасно понимаю, что подниматься по лестнице она будет гораздо быстрее, нежели я с помощью веревки, я решила проследовать туда раньше, оставив мини-камеру следить за помещением — если Маша выйдет и направится в другое помещение, я буду это знать.

* * *

Вот она. Вот. И в комнате никого кроме нас нет.

— Маша?

— Кто здесь? — не на шутку испугалась девушка.

Я примерилась и спрыгнула на ковер, попутно осыпав его толстым слоем пыли, накопившейся на мне за время путешествия по вентиляции. Представляю себе, как выглядит Талер, когда он выйдет из своего убежища, брр!

— Маш, это Пантера, из Департамента. Вернись к нам, пожалуйста.

— Чтобы меня опять избивали и кидались мной в стенку? Нет, я не хочу умереть, как мои предшественницы. Я уж лучше тут буду бумаги разносить.

— Ну пожалуйста. Ребята готовы извиниться и пообещать не выбивать больше двери и мимо проходить исключительно вежливо...

Маша грустно вздохнула и покачала головой.

— Даже не знаю. Я к вам уже так привыкла, а тут и управление не самое удобное, и девушки иногда страшнее, чем монстры в третьем «Думе». Да и помогать шефу управлять всеми этими аппаратами — не самая простая и приятная задача. Знай только что мотаться от одного к другому, запуская и останавливая процессы. С вами интереснее, но страшно... Разве что вы пообещаете действительно больше так не делать, а в случае чего — дать мне возможность уволиться.

Тем временем в Департаменте Защиты Виртуальной Реальности...

— Итак, кадеты. Вы все поняли? С сегодняшнего дня никакого выбивания дверей, никаких пинков и оскорблений. Секретарь — такой же человек, как вы. Орков и эльфов я попросил бы не хмыкать, к вам это тоже относится. Уважение — прежде всего! За неуважительное отношение к Маше — увольнение без права восстановления в Департаменте. Ясно?

— Да, сэр!

— Это первое. Второе...

— Котлета с картошкой! — попытался было сострить Лепрекон.

— Шат-ап! Второе — к возвращению Маши построиться всем по торжественному образцу. Дальше будете следовать инструкции. По выходе из машины — отдать честь и приветствовать. По приближении к зданию произнесите хором речь, которую вам сейчас раздадут. Все. Идите учите.

Час спустя

— Она выходит из машины. Приготовиться... Честь! Хорошо. Раз, два, три. Иииииииии! Начали!

— Мы БОЛЬШЕ НЕ БУДЕМ, ПРОСТИТЕ НАС!

Разработчик: «Улица Сезам»
Издатель: «Акелла»
Жанр: лохотрон
Системные требования: отсутствие мозгов

Кролевский Марк aka Vassallog

Элмо

В стране
Грязнуль

Как мне повезло с моим образованием! Еле-еле снял с себя козлоидный образ, став, как и оно должно быть, самым обычным ребенком. Разве что начал уроки прогуливать и кефир из бутылки пить ☺...

А знаете, как хорошо прогуливать уроки в Игрограде? Когда дружная компания, состоящая из тела (нескольких), бутылки кефира и шапки-невидимки, ходит по прекрасному городу, истребляя бедных птиц с помощью рук, ног и головы, пытается воровать гонорары у агентов тайной службы защиты виртуальности с кодовым названием «Гарри Портер», ошибается по разным зданиям и виртуально грабит оружейные магазины.

Но вот, кефир кончается, шапке-невидимке нужны батарейки, а тело... тело слабо, как кроп после подкопа крепостной стены.

И тут на меня падает белая простыня, полностью сбивая меня с ног. На голову. И начинает душить. Ааа!...[Упал.]

ЫЫЫ

Я очнулся ярким солнечным утром... в темной мрачной комнате...

— Очнись, дите! Отвечай на вопросы четко, ясно и быстро! — строгий женский голос едва не сбросил меня со стула.

— Эээ... Где я?..

— В комнате добровольных допросов. Я тут задаю вопросы! Что ты делал на улице Децких Игр? — и слепящий свет в глаза.

— Эээ... Чо я здесь дела...? Шо... — с трудом напрягая глаза, я заметил какой-то силуэт: — Кто этта? Ооох... Башка...

— Тьфу! — владелица строгого женского голоса нажала на кнопку рядом с лампой, и по моему брэнному телу радостно пробежал ток.

— ЭЭЭ! ААА! Шо? Где? Все скажу, все скажу! Меня простыня задушила, я кефира наэто... накефирился!

— Какая простыня??? Бухарик пьяный, бомж тупой, вот кто ты! — допросчица долбанула по столу, вследствие чего лампа упала на пол и разбилась. Теперь я увидел надпись на комбинезоне — PANTERA SLS.

— Да чего ты так разоралась?! — не выдержал я. — Подлетела белая простыня, задушила и улетела! Шо, не ясно?

— Да ну! Интересное у тебя НЛО! Где такое видано, чтоб простыня летала?

Этот превеселый диалог продолжался до того времени, пока в комнату не зашел Глюк и не разогнал нас обоих своим верным топором к такой-то матери... и к отцу Гамлета в придачу.

Элмо — псих, таких душить надо!

Знаете, что такое живая простыня? Это привидение. Привидение, которое является одиноким психом и душит, душит, душит...

Нам предстоит увидеть одного такого психа, главного актера улицы Сезам, полного дебила — Элмо. Встречайте!!!

Данные. Имя: Элмо; раса: рыжие пугала; пол: неясен, судя по голосу — женский, а по внешнему виду — мужской; высота — 120 пикселей; характер: отвратительный — говорит все, что думает, ест мороженое с сардинами, любит вызывать неприязнь в окружающих, в общем — полный панк; патология — галлюцинация «летающая простыня» и опасное для общества желание быть другом многих детей.

Оооо! Выходит наш гость! Проходите, присаживайтесь!

— Элмо не хочет проходить. Элмо не хочет присаживаться. Элмо не хочет дружить с дядями в белых халатах! Элмо хочет простыню! Дайте Элмо простыню! Уаааа!!!

Элмо дают простыню и настраивают, а я тем временем расскажу одну веселую историю со слов самого пациента.

Во время странной (тоже патологической) игры «прятки в беспорядке» с одной симпатичной галлюцинацией наш герой решил подышать свежим помойным воздухом улицы Сезам. Взял простыню (которая сразу же престала двигаться) и вышел на улицу. Там стояло трое таких же, как и он, — синий официант, болеющий маньей величия, странная девчонка-хиппи и гигантская зеленая голова жабы, торчащая из мусорного ведра. Хиппи закричала ужасным голосом:

— Дай простыню!!!

Элмо взаимно прокричал ей в ответ:

— Не дам!!!

Тут началась драка, и простыня каким-то образом попала в мусорное ведро с жабеи моргающей головой. Голова отодвинулась, дабы полету простыни ничто не мешало. Но Элмо, который имеет к простыне зависимость, не оставил ее так лежать, а начал копать в мусорнике. И

так сильно копался, что случайно упал в ведро... и провалился в бездну. Кто же мог знать, что на дне ведра окажется портал в некую Страну Грязнуль?

Оказалось, что простыню похитил злой Жучара, и Элмо надо ее (простыню) освободить, чтобы возвратиться домой.

Процесс отупления личности

Игровой процесс — это 12 двухминутных тупых мини-игр. Прошел за полчаса. За сколько пройдет 4-х летний ребенок, не знаю, но своих молодых нервов он потеряет больше, чем я. Ибо управление в игре ужасно — для того, чтобы просто получилось что-то вроде «взять-применить-сделать», нужно пять раз подряд нажать на клавишу мыши, что очень раздражает.

Технология

Графика рисованная. Все озвучено одним человеком и крайне плохо. Об ужасности музыки говорить не хочу, ибо зачем?

ЫМХУ

Не покупать. Не играть. Не давать детям играть. Не давать злейшему врагу. А если уже купили — подарите коробку братику/сестричке вместо летающей тарелки. Пусть попускает, позабавляется...

Еще немного флуда

— Дайте бутылку кефира, пожалуйста. Как нельзя??? Как? Тьфу! — дроид-продавец отрицательно помотал винчестером, отдавая мне деньги, за которые я хотел прикупить себе кефира. — Да какого антилопера! Подсчитай пиротехнический! Рубильник пенопластовый!

Дроид подумал и выдал диалоговое окно:

— Kengyry!

— Да какое кенгуру, бляха ты железная! Дай кефира, я сказал!

— Kengyry!

— Ну все, достал! — моя рука автоматически потянулась к рогатке, которую я сразу же зарядил только что зажженной петардой. Прицел... Огонь!

Петарда, коснувшись железной груди дроида, взорвалась, полностью расплавив корпус и процессор. Я пролез через окно, открыл дверь холодильника и вытащил бутылку кефира «Припить»...

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ВРЕМЯ ПИТЬ ХЕРШИ

Тридцать первое июня

Итак, отметьте данный день красным цветом во всех календарях, в которых вы его найдете. Некоторые могут отметить его черным, неважно.

Важно, что то, о чем так долго говорили большевики, свершится четко в ночь с 31 июня на 1 июля. И уже в ближайший понедельник вы сможете обнаружить свершившееся в ближайшем киоске «Союзпечати».

О чем идет речь? К чему все эти загадки?

А я не скажу.

Нет, серьезно, и не пытайтесь. Можете строить догадки, гадать на внутренностях хомячков или пытаться агентов Департамента, ваше дело. Все равно я буду молчать и улыбаться про себя.

Только не пытайтесь навоображать себе что-то сверхнеобычное. Нет, мы не собираемся запускать Талера и Ягуара на Марс, дабы организовать там филиал Департамента. И выпускать МИК в Японии мы пока не планируем. Да, и на то, что мы неожиданно подадимся в ряды блестяще-глянцевых мажоров, тоже рассчитывать не стоит.

Так что же осталось? Не так уж много вариантов, но... Они есть. Гадайте.

А я пока займусь разбором полетов.

Две стороны медали

Итак, начнем с камрада **Армы**:

Здравствуйте, дорогой (Ну, может, и не очень... хотя ☺...) доктор игровых и околоригровых наук! (Сейчас Вы, конечно, напишите: Привет. Или: Хау! Ну или что-то в этом плане.)

Не напишу, просто многозначительно подниму бровь и протру скальпель.

Хочется надеяться, что мое письмо будет содержать конструктивную критику (а сейчас Вы, наверное, ответите: Будем надеяться, конечно!) Итак...

Нет, я скажу, что критику люблю. И критиков люблю. Особенно на завтрак.

МИК в последнее время (для каждого разное) стал другим. Хуже или лучше — не мне судить, но другим. А еще... ну как это выразить, МИК стал ПРЕСНЫМ. Не знаю, с чем это связано, но это просто угнетает меня.

Самое печальное, что я частично с этим согласен. С чем это связано, догадаться несложно: много ярких авторов ушло. Увы, оставшихся не хватает, чтобы раскрасить каждый номер яркими красками. Но мы принимаем меры и, надеюсь, движемся в нужном направлении.

И качество статей не так бросается в глаза по сравнению с тем, что МИК становится каким-то серым. Хотя я, по-моему, нашел причину. Вы поспрашивайте читателей, которые начали читать МИК недавно — с месяца — нравится ли им журнал, и 8 из 10 ответят: ДА!!! КОНЕЧНО!!! ЭТО САМЫЙ РУЛЬНЫЙ, мегаАудиОКНИЖНЫЙ журнал В СНГ!!! Почему? Да потому что старожилам, как я, немножко приелся такой вектор развития и Ваш необычный стиль не кажется нам столь необычным... Так что, думаю, Вам стоит работать на молодежь. Или не вводить сонмы эволюционных изменений, а ввести одно революционное... Как «Нинтендо» со своей консолью «Виш» — наперекор

«Майкрософт» и «Сони», которые ставят на упомянутой оберточке, — делает поворот на 360° и напирает на противоположный подход к геймплею...

Я тоже считаю, что нужно не мелочи добавлять, а менять что-то глобально. Я даже знаю — что. Но, увы, по ряду причин мои предложения пока остаются просто предложениями, пылящимися в столе начальства. Ждем наступления лучших времен. Ну, раз нельзя вылечить болезнь, будем лечить симптомы. Температуру собьем, с насморком поборемся, а там, глядишь, пациент и сам выздоровеет.

В общем все. Желаю вам вдохновения продолжать создавать все-таки замечательный журнал.

Спасибо. Мы стараемся. Ждите перемен ☺.

Следующий наш посетитель — камрад **TanK**:

Здоровеньки булы, Док! Пишет вам очередной читатель TanK. А почему пишет? Да потому что слышал, что писем вам не хватает.

Да, писем мне всегда не хватает. Факт. Даже если их много, все равно не хватает. Жадный я до писем.

Вот, говорят тут многие, что вам бы глянец не помешал. Хочу выразиться в защиту вашей бумаги. Глянец — не самая удобная бумага. Говорю как эксперт!

Она не всегда отображает краски так, как хочется это издателю. К тому же отблески света сильно мешают читать и портят картинку. Так что, та бумага, которую вы используете, вполне подходит. И не надо никакой твердой обложки! Журнал тогда упаковывать при транспортировке неудобно будет ☺.

Ну, мы и не собираемся переходить на глянец.

Хотел бы повторить то, что уже много раз говорили. Ваш журнал лучший. А почему лучший? Да потому что у него есть свое лицо, своя индивидуальность. Каждая ваша статья создает определенную атмосферу. Неважно, статья это про игру или интервью. Самое главное, что вы умеете передавать все те чувства, эмоции, что испытываете сами. Только из-за этого появляется желание сыграть в игры, которые вы описываете. А еще реклама. Конечно, вам лучше было бы, чтобы ее было больше, но ее малое количество, это еще один позитивный фактор. А прайсы — они мне как-то не мешают, а просто посмотреть цены тоже иногда полезно.

Всегда нужно стараться стать еще лучше. Всегда есть минусы, их нужно признавать и бороться.

Хвалю, тут хвалю, а чё бы плохого такого сказать?... Ну, в общем, как обычно — много кадетов, их качество намного уступает тебе подобным. Но это уже не так критично. Все учатся, они тоже научатся. Надеюсь...

Увы, но кадетов меньше, чем хотелось бы. Значительно меньше. Да! А еще хотел бы вас поругать за то, что у вас маленькие гонорары — исправляйтесь, а там, глядишь, и количество вместе с качеством статей повысится ☺.

А вот это моя мечта. Гонорары. Больше. И вовремя.

И не нужно никаких полумесячников. Ежемесячник самое оно. Каждую неделю есть, что почитать. А так — купил, побырику прочитал, и 2 недели ждешь до следующего номера. Слишком долго получается.

С одной стороны — да. Согласен. С другой... Формат тяжелый очень. В общем, нужно думать, взвешивать.

Так, а это у нас кто, такой рассерженный? Ага, камрад **Nyther-moon**, ну, проходи:

Сразу скажу — пишу не из-за хороших впечатлений и мыслей. Где там моя кулинарная книга?

Читаю вас с первого номера, но нерегулярно... и, возможно, поэтому мне весьма четко видны изменения, увы, не положительного характера. Если в двух словах и помягче — МИК сдает позиции.

Отвечаю в двух словах — полностью согласен. Но есть и другая точка зрения: может, ты просто вырос из нашего формата?

Главная причина — качество статей, которое нередко — ниже просто некуда. Говоря откровенно, после номера 21 от 22/05/06 я серьезно задумался, стоит ли покупать следующий. Не хочу никого обидеть, но как ты считаешь, на что похожи статьи Row-erdrome и ТМ:nations?

Хм, не знаю. Но сколько людей, столько и мнений. Некоторые статьи, которые мне не нравятся абсолютно, в голосовалке по номеру занимают первое место.

Я плачу 2 грн. не для того, чтобы читать личный игровой блог шестиклассника. И не только для того, чтобы узнать какая игра — хорошая/плохая, благо для этого есть множество интернет-ресурсов.

Мне интересно почитать статью человека, который умеет и играть, и писать (!). А как должен писать публикующийся в игровом журнале человек? ИМХО — с юмором, с сатирой, так, чтобы его впечатление от игры могло передаваться и читателю, чтобы был интерес читать статью.

Еще желательно добавить самоиронию. Без нее нельзя.

Оправдания «будут деньги — будет качество» не катят. Я уверен, МИК подошел к той точке, когда нужно в корне менять политику издания.

А с этого места, если можно, подробней. Мы уже давно, с прошлого года, пытаемся решить этот пазл — как и что менять, чтобы стало хорошо, и всем. Превращаться в скучный, обезличенный глянец? Это не наш выбор. Гнать в шею половину кадетов? Предположим, а кто писать будет? Новых набрать? Опять деньги.

Скорей всего, это существенно отразится на доходах, но зато сохранит доброе имя и даст шанс на возрождение. Дальнейшая пассивность, которой просто тянет из текущих номеров, медленно, но уверенно добьет некогда лучшее игровое издание на территории Украины.

Существенное снижение доходов убьет нас вернее упавшего астероида. Но ответа, увы, нет. Что менять? Как? Три главных вопроса русской интеллигенции — «что делать?», «кто виноват?» и «где мои очки?» остались без ответа.

На этой не пессимистичной, но реалистичной ноте прощаюсь.

Ну, пока. Ты заходи, если что придумаешь.

R.S. Неуважаемые авторы! Если не умеете писать, пожалуйста, не пишите.

С этим согласен.

R.P.S. Те, кто умеют, — есть, и им уважение.

С этим тоже.

Вот. И напоследок — камрад **Артем Глушенко**:

Привет вам, ДОС, Талер, Глюк и остальные.

Салют.

Давненько собирался написать вам, но всякий раз, представьте себе, мои вопросы умудрялся задавать кто-то другой, но теперь мне надоело ждать. Итак, начнем.

Сперва позволь поздравить МИК с тем, что, несмотря на ваше нелегкое, полюбительское и неглянцевое положение, да еще и после урезания финансирования, вы все еще умудряетесь оставаться на плаву. За это вам полагается как минимум Medal of honor, т.е. Медаль за отвагу ☺.

Спасибо. Во время попойки сложно оставаться андерграундом. Но мы держимся.

Увы, Керчис, зная, что мы тебя уже задолбали похвалой, удержаться не могу ☺. Но давай разложим все по полочкам. Разберемся, что же именно делает вас лучшими среди всяких [censored] и [censored]?

Во-первых, МИК удобен и гибок: не нужно покупать огромный журнал из-за одной-единственной интересующей тебя игры.

Во-вторых, МИК информативен: текстовой информации об играх гораздо больше, чем в других изданиях. А загляните в тот же [censored], да там скриншоты на пол-листа.

В-третьих (и это один из самых важных, поверьте мне, факторов) — отсутствие оценок: гений тот человек, который это придумал. Ваши авторы делятся прежде всего эмоциями, полученными от игр, а не сухо раскладывают их по параметрам «графика-звук-сюжет...». А в конце рецензии взвешивают все «за» и «против» и выдают итог, но выдают его с точки зрения все тех же эмоций, адресуя игру той или иной аудитории. И такой подход к оценке, на мой взгляд, является верным, ведь именно ради этих эмоций мы и играем. А если нет оценок — никто ни на кого не обижается, прецедент недооценки или переоценки отпадает сразу, верно я говорю ☺?

Да, зачастую оценки в журналах меня поражают. Читаешь два обзора — аргументы за и контра — один в один, игры явно одного уровня отстойности. А оценки — одной 1.5, второй 3. Почему, как — не ясно.

Главная проблема большинства глянцевого журналов — неадекватность оценок: [censored] направо и налево ставит играм «12», а [censored], наоборот, зажала — пропускает великолепные игры. (За последние 5 лет они поставили «10» лишь 3-м играм: «Максу Пейну 2», KOTOR и HL 2.)

Конечно, любой обзор субъективен, но оценки — это субъективизм в квадрате.

В-четвертых (и это мое личное наблюдение), ваше суждение об играх практически всегда адекватно моему. За 3 года чтения МИКа было лишь 3 игры, мнения о которых у нас разошлись кардинально, одна из них — «Готика 2» (как можно так расхваливать игру с худшей боевой системой в мире?!).

Не, это ты игр с плохой боевой системой еще не видел ☺.

Наконец, у вашего журнала есть самое главное — душа. Та самая душа, которой начисто лишены все до единого глянцевого издания. Тот неповторимый стиль юмора из ДЗВРшных историй, что заставляет читать обзоры даже не интересных тебе игр. И в этом вы уникальны.

Да, да, та самая душа, наличие которой продавшиеся дьяволу апологеты глянцевого отчаяния отрицают ☺.

Так держать!

Многие думают: какая же игра должна оцениваться максимально, что при оценке игры главное? Чем должна обладать игра чтобы стать самой-самой? А ответ как нельзя более прост: графика, звук, сюжет, механика, революционность — все это может быть неважно, если игре удастся главное: привлечь и увлечь не только своего, но и чужого игрока. И не только увлечь, а увлечь навсегда и заставить полюбить жанр, на который он раньше плевать хотел, из-за одной этой игры. Вот это и есть настоящая ИГРА. (Лично для меня такими стали KOTOR и HL 2.)

Это да. Хотя и без графики куда сейчас.

А теперь пожелания.

Поскольку диска в журнале нет, неплохо бы давать в конце рецензий на игры адреса сайтов с полезной инфой (вроде музыки к «Сайлент Хиллу») и патчами к ним, а также сообщать обо всех заметных багах и давать способы их устранения (очень обидно было узнать, что новый «Томб Райдер» на третьем уровне вылетает. Могли бы предупредить, как в случае с «Каином»).

Увы, это не всегда возможно. Часто бывает, пишем мы с Глюком, у одного из нас игра постоянно вылетает, он ставит патч, а второй проходит игру, не встретив ни одного бага. А насчет полезных сайтов обязательно будем писать ☺.

И второй вопрос: почему такая плохая бумага? Ведь в 2004-м вы собирались на новую переходить, даже один номер такой выпустили. Что же случилось? Ведь вот вам пример: журнал Hi tech печатается на глянце, а стоит всего 1,5 грн.! Может, вам следует поискать эту полиграфию?

Дело не в полиграфии, а в количестве рекламы. Увы, у нас ее очень мало.

На этом все, удачи вам!

Спасибо.

Ну вот, собственно, на этом будем прощаться. Когда там у нас следующий «Автоответчик»? Ага. Ого... Ну ладно, тогда до скорой встречи.

А вы пока гадайте, о чем и почему я вам не рассказал.

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel 2.0/256/40/58/Lan	957	184	3
Intel CELERON(DJ) 1,8GHz-3GHz or	967	186	7
Cel J2,53/512/80GB/ATI 128/CDRW+DVD	2292	445	4
Cel J2,53/512/80GB/ATI 128/CDRW+DVD	2395	465	4
Cel J320/1865GV/554/80GB/CD324/KbM	2910	565	4
Cel J325/1915/512/80GB/CDRW+DVD/KbM	342	9	
P4 330/1915P/512/GF4200TC/128/120GB	420	9	
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Intel P-4 2,4GHz, 3,8GHz or	1336	257	7
P4 2,8/256/60/58/Lan	1342	258	3
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	2570	499	4
P4 2,8/512/80/ATI 128/CDRW+DVD/17	3188	619	4
P4 x775 3,2/915/512/120/GF 6400	3245	630	4
P4 x775 3,0/512/80/ATI 128/CDRW+	3554	690	4
P4 x775 3,0/512/160/ATI 128/CDRW+	3657	710	4
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Самые низкие цены на комп. на AMD от	827	159	7
Любые комп. на Sempron 2,4GHz-3,1GHz	1030	198	7
Sempr 2,4/256/40/58/Lan	1165	224	3
Sempron 2600/nForce/256/YA128/120GB	1659	319	7
AMD ATHLON 64 2800-3700GHz or	2075	399	7
Sempr 64 2,8/512/80/GF 6100 256/CDRW	2292	445	4
Sempron 2800/nForce/512/YA128/160GB	2387	459	7
ATH 64 3000/512/80/GF 6100 256/CDRW	2570	499	4
Sempr 64 2,5/512/80/GF 6100 256/CDRW	2874	558	4
Sempron 3100/nForce/512/YA128/160GB	3323	639	7
ATH 64 3200/512/200/X1600XT/DVD-RW	5150	1000	4
ATH 64 3700/1024/200/ATI X850XT 256M	5665	1100	4
Мобильные компьютеры			
Ноутбуки всех производителей or	1118	215	7
HP, DELL, ACER, ASUS, LG, SAMSUNG or	1243	239	7
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2800(478/775) or	78	15	3
Celeron 1700-3066GHz/P4 2,4GHz-3,6GHz	203	39	7
AMD Sempron 2,2-3,1GHz/XP 2000-64 or	218	42	7
AMD Sempron 2,4-3,1 (462/754) BOX	328	63	3
AMD Sempron 3100+ BOX x754 464	557	107	4
AMD ATHLON 64 3000+ Tray x754	567	110	4
AMD ATHLON 64 3000+ BOX x754	623	121	4
Pentium LGA 775 2,8G/1Mb/533 FSB 8	628	122	4
AMD Athlon64 3,0-3,4 (754/939) BOX	660	127	3
AMD Sempron 3400+ BOX x754 464	670	130	4
AMD ATHLON 64 3000+ Tray x939	803	156	4
AMD ATHLON 64 3200+ x939	855	166	4
AMD ATHLON 64 3000+ BOX x939	865	168	4
AMD ATHLON 64 3200+ BOX x939	922	179	4
Pentium LGA 775 3,0G/2Mb/800 FSB 8	999	194	4
AMD ATHLON 64 3500+ BOX x939	1107	215	4
Pentium 4 2,8G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1154	224	4
Pentium LGA 775 3,2G/2Mb/800 FSB 8	1195	232	4
AMD ATHLON 64 3700+ (939) BOX	1221	237	4
Pentium 4 2,8G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1349	262	4
AMD ATHLON 64 3800+ (939) BOX	1396	271	4
Pentium LGA 775 3,4G/2Mb/800 FSB 8	1494	290	4
Pentium 4 3,0G/1Mb+1Mb/800 FSB BOX	1494	290	4
AMD ATHLON 64 X2 3800+ (939) BOX	1658	322	4
Pentium 4 3,0G/2Mb+2Mb/800 FSB BOX	1736	337	4
AMD ATHLON 64 X2 4200+ (939) BOX	1952	379	4
Pentium LGA 775 3,4G/2Mb/800 FSB 8	2148	417	4
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2292	445	4
AMD ATHLON 64 X2 4400+ (939) BOX	2426	461	4
AMD ATHLON 64 X2 4600+ (939) BOX	2961	575	4
CeleronD 2.13/256k/533/S478box,ont	68	9	
CeleronD 2.26/256k/533/S478box,ont	74	9	
CeleronD 2.53/256k/533/LGA775box	79	9	
CeleronD 2.8/256k/533/S478 box,ont	92	9	
Pentium 4 2,66GHz/1M/533/5775 box	125	9	
Pentium 4 3,0GHz/2M/800/5775 box	191	9	
Модули памяти			
SDRAM 32/64/128/256, PC-100/133, or	31	6	3
DDR-DDR,DDR2,DDR3 333,400,533, or	36	7	7
DDR 256/512/1024 Samsung, or	114	22	3
DDR 512Mb 400MHz A.M./1/PQ/Amelon	211	41	4
DDR 512Mb 400MHz Hynix or	221	43	4
DDR 512Mb 400MHz Kingmax	221	43	4
DDR 512Mb 400MHz Samsung	232	45	4
DDR 512Mb 400MHz Corsair	232	45	4
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Take-MS	237	46	4
DDR2-533 512Mb PC2-4200 Hynix	288	50	4
DDR2-667 512Mb PC2-5400 CORSAIR	309	60	4
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 FQI	397	77	4
DDR 1024Mb, 400 MHz Hynix	438	85	4
DDR2-533 1024Mb PC2-4200 Hynix	520	101	4
DDR 256M PC-3200 JierAM,ont	22	9	
DDR 512M PC-3200 JierAM,ont	41	9	
DDR2-533 512M PC2-4200 Infineon,ont	41	9	
DDR2-667 1G PC2-5300 Transcend,ont	92	9	
USB FLASH накопители			
USB flash 256-2048Mb Transcend,or	83	16	3
USBflash 512-2048+MP3+FM, or	270	52	3
128M MMCable,ont	13	9	
256M USB2.0 Flash-Stick Transcend	22	9	
512M USB2.0 Flash-Stick Transcend	37	9	
512M Memory Stick Transcend,ont	46	9	
1G MMCplus Transcend,ont	64	9	
1G SD Flash Card 80x,ont	65	9	
1G Flash card Transcend 80x,ont	68	9	
256M USB2.0 T-Sonic 610 Flash MP3	77	9	
1G USB2.0 T-Sonic 620 Flash MP3,ont	109	9	

Наименование	грн.	у.е.	код
Материнские платы			
512M USB2.0 T-Sonic PHOTO Transcend	153	9	
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DF-or	109	21	7
ASUS,ABIT,MSI,GIGABYTE,Intel-or	120	23	7
ASROCK nFORCE3-A v1.0a;DDR400-2GB	268	52	4
ASROCK K8NF4G-SATA2; mATX // 2DDR400	319	62	4
ASROCK 939A8X-M,ATI ULi-M1689	319	62	4
ASROCK ATI Radeon Xpress 200 775T	324	63	4
FOXCONN nForce4, NF4K8MC-ER5, mATX	330	64	4
ASUS K8N, ATX, nForce4 250GB 800	340	66	4
FOXCONN 915PU/HH-5, 915P, 12DDR400	355	69	4
ASUS K8N4-E, nForce4 F5800/2DDR400	376	73	4
ASUS K8N4-E DELUXE, nForce4 DDR 400	443	86	4
FOXCONN NF4K8AA-BEKR5, nForce4	443	86	4
ASUS P5GD2-X, 915P DDR2-600	494	96	4
ASUS P5GD1 PRO, ATX // FSB 800, DDR	500	97	4
ASUS P5GD2 PRO, Intel 915P, DDR 400	515	100	4
ASUS ABN-E, nForce4 ultra,DDR 400	515	100	4
FOXCONN 945P/AA-BK52, ATX//FSB1066	520	101	4
GIGABYTE GA-945GZ-G, 945 / Athlon	582	113	4
ASUS P5LD2-VH, mATX // FSB1066/464	592	115	4
ASUS P5LD2/945F,FSB1066,DDR2 464	618	120	4
ASUS ABN-SLI,nForce4 SLI,DDR 400	644	125	4
ASUS P5LD2 Deluxe,945F,FSB1066	767	149	4
FOXCONN 955X/AA-BEKR52, 955X	824	160	4
ASUS ABN-SLI Deluxe,nForce4 SLI,DDR	824	160	4
ASUS ABN-SLI Premium,nForce4 SLI	881	171	4
ASUS P5WD2 955X/ICH7R, 4*DDR2 800	886	172	4
ASUS P5WD2 Premium 955X/ICH7R, 4	1056	205	4
ABN32-SLI Deluxe 4*DDR400 Dual	1133	220	4
Жесткие диски IDE			
40-80GB Seagate, WD, Samsung or	234	45	3
40-400GB Seagate, WD, Samsung or	265	51	7
120-320GB 7200 Seagate, WD, Samsung	348	67	3
160GB 7200 Serial ATA-II Samsung B	458	89	4
200GB 7200 ATA Samsung 8MB	469	91	4
200GB 7200 ATA Seagate Barracuda V	474	92	4
200GB 7200 Serial ATA-II Samsung B	515	100	4
200GB 7200 Serial ATA Seagate 8 Mb	515	100	4
250GB 7200 ATA Samsung 8Mb	520	101	4
250GB 7200 ATA Seagate Barracuda V	536	104	4
250GB 7200 Serial ATA-II Samsung B	577	112	4
250GB 7200 Serial ATA-II WD 8MB	582	113	4
250GB 7200 Serial ATA-II WD 16MB	623	121	4
300GB 7200 Serial ATA-II WD 8MB	649	126	4
300GB 7200 Serial ATA-II WD 16MB	690	134	4
400GB 7200 Serial ATA WD 16MB	1179	229	4
40GB Seagate 7200 rpm Barracuda	52	9	
80GB Seagate 7200 rpm,ont	60	9	
Сменные диски			
40-56x Sony,Samsung,Asus,LG or	62	12	7
DVD 16/40 Asus,LG or	104	20	3
CD-RW Asus,Sony,LG or	109	21	3
TEAC,MITSUMI,NEC,SONY,LITE ON,or	120	23	7
CD-R,CDRW Asus,NEC,LITEON,or	125	24	3
DVD+R/RW Nec,Beng,LG,Asus or	192	37	3
DVD -RW/+RW LG, 40x24x40x+12/8x	221	43	4
DVD -RW/+RW, NEC, 4550	258	50	4
TOSHIBA,LITE ON, TEAC, MITSUMI, or	416	80	7
ASUS CD-RW5232/AS QuikTrack Retail	24	9	
ASUS CD-521AA - COMBO Retail,ont	31	9	
ASUS DRW-1608P2S Retail	53	9	
ASUS SDRW-0804P external slim,ont	132	9	
MultiMedia			
16-32Yamaha,Creative,C-Media or	31	6	7
SB CREATIVE Live, Audigy, C-Media,or	42	8	3
TV-tuner Aver-307, S05Studio,BOIP,or	328	63	3
Aver TV Studio (Model 307P+FM)	376	73	4
Видеокарты			
4-128MB,MSI,ATI,Asus,GeForce or	42	8	7
GeForce,ILLIV or 32-256DDR	151	29	7
128/256 NVidia Asus, Sapphire, or	234	45	3
PCL-E, ATI Radeon X550 128M 128bit	324	63	4
AGP, ATI Radeon 9600 PRO, 128M 128	376	73	4
PCL-E, ATI Radeon X1300 128M 128bit	448	87	4
PCL-E, GeForce-PCX 6600 128MB DDR	469	91	4
PCL-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	489	95	4
AGP, ATI Radeon 9400XT, 256M 128 b	505	98	4
PCL-E, ATI Radeon X1300 256M 128bit	505	98	4
PCL-E, GeForce-PCX 6600 128MB DDR	515	100	4
PCL-E, ATI Radeon X700 128M 128bit	525	102	4
PCL-E, ATI Radeon X700 256M 128bit	572	111	4
PCL-E, ATI Radeon X1300PRO 256M 128	577	112	4
PCL-E, ATI Radeon X1600PRO 128M 128	654	127	4
PCL-E, GeForce-PCX 6600GT 128MB 128	690	134	4
PCL-E, GeForce-PCX 6600GT 128MB 128	695	135	4
PCL-E, GeForce-PCX 6600GT 128MB 128	726	141	4
PCL-E, ATI Radeon X700 PRO 256M 128	726	141	4
AGP, GeForce-FX 4600GT 128MB 128	731	142	4
AGP, GeForce-FX 4600GT 128MB 128	742	148	4
PCL-E, GeForce-PCX 6600GT 128MB	773	150	4
PCL-E, ATI Radeon X1600PRO 512M 128	788	153	4
PCL-E, ATI X800GT0 128MB 256bit	803	156	4
PCL-E, GeForce-PCX 6600GT 256M	891	173	4
PCL-E, ATI X800GT0 256M 256bit	922	179	4
PCL-E, ATI Radeon X1600XT 256M 128b	942	183	4
PCL-E, ATI X800GT0 256M 256bit	958	186	4
PCL-E, ATI X800GT0 256M 256bit	968	188	4
PCL-E, ATI Radeon X850XT 256M	1231	239	4
PCL-E, ATI Radeon X850XT 256M	1262	245	4
PCL-E, GeForce-PCX 7800GT 256M	1983	385	4
PCL-E, ATI Radeon X1800XT 256M	2256	438	4
PCL-E, ATI Radeon X1800XL 256M	2266	440	4
PCL-E, ATI Radeon X1800XT 512M	2642	513	4
PCL-E, GeForce 7800GTx 256MB Inno3D	2663	517	4

PCL-E, GeForce-PCX 7800GTx 256MB	2771	538	4
PCL-E, ATI Radeon X1900XT 512M	3234	628	4
PCL-E, ATI Radeon X1900XTx 512M	3631	705	4
EAX850 XT/20HVT 256M, ont		400	9
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG or	104	20	7
17" TFT Samsung,Acer,Philips, or	1056	203	3
LCD15" LG 1530H	1134	218	7
LCD17" LG 1717S-SN	1201	231	7
17" TFT, SAMSUNG 710N	1201	231	7
LCD17" PHILIPS 17056FS	1274	245	7
17" TFT, SAMSUNG 740N	1274	245	7
19" TFT Acer,Samsung,Sony, or	1342	258	3
17" TFT, SAMSUNG 7308F	1430	275	7
19" TFT, SAMSUNG 9131N	1513	291	7
LCD19" LG 1950S-SN	1550	298	7
LCD19" PHILIPS 19056FS	1571	305	4
LCD19" PHILIPS 19056FS	1596	307	7
17" TFT, SAMSUNG 7608F	1607	309	7
Все виды TFT мониторов, 15"-24" or	1644	320	7
19" TFT, SAMSUNG 9308F	1898	365	7
17" TFT NEC MultiSync 1770GX2, 8ms	2060	400	4
17" TFT, SAMSUNG 970F	2070	398	7
19" TFT, SAMSUNG 970F	2751	529	7
Модемы и сетевое оборудование			
Сет. карты 10/100Mb Dlink,Canyon, or	26	5	3
D-link, DTK(inf+twinkl) or	47	9	3
GVC,Lynx,Motor,Ascor or	47	9	3
GV(GVC),Lynx,D-link,inf+twinkl	146	28	3
Корпуса			
БП 300-650W Power Master,Swex, or	57	11	3
ATX DTK,Enlight,Chieftec,KME, or	114	22	3
Middle Tower ATX 350W JNC silver/bl	165	32	4
Прочее (комплектующие)			
ASUS Wifi-n PCI card w/ Antenna,ont		25	9
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струнные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK or	182	35	7
Лазерные принтеры			
CANON, HP, EPSON, Samsung or	499	96	7
XEROX, HP, Canon, or	546	105	3
Источники бесперебойного питания (UPS)			
MGE,APC,SF 400-600VA, or	198	38	3
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
Стабилизатор КЕВО 1000VA	113	22	4
УСЛУГИ			
Инсталляция/настройка драйверов	5	1	3
Диагностика, ремонт, настройка ПК	5	1	3
Подключение и настройка устройств	5	1	3
Проверка ПЗУ (BIOS)	5	1	3
Настройка и ремонт ПК	5	-1	4
Ремонт/модернизация ПК	5	1	7
Настройка ПК			5
Продажа надежных ПК			5
Продажа надежных комплектующих			5
Продажа св 6/у			5
Изготовление ПК по заказу			5
Модернизация любых ПК			5
Бесплатные консультации по ПК			5
Ремонт ПК			5
Поккупка комплектующих 6/у			5
Поккупка компьютеров 6/у			5
Модернизация			
Модернизация с поккупкой 6/у компл	5	1	3
Любая модернизация	5	1	4
Замена старых ПК на новые			5
Модернизация любых ПК			5
Модернизация мониторов			5
Консультации по модернизации ПК			5
Поккупка комплектующих 6/у			5
Поккупка компьютеров 6/у			5
Замена старых ПК на новые			5
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Выделенные линии, от	156	30	3
Home (н-пт 22:00-08:00, сб-ас)		0.25	1
Бизнес время(н-пт 08:00-22:00)		0.48	1
64Kb		116	1
512Kb		1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
коротко 12мн *15(10дней в М-не-р)	42	8	3
Ночной Unlimited (02:00-06:00)		3	1
Домашний Unlimited (20:00-08:00)		11	1
Internet Unlimited		22	1
Код. Название фирмы			
1 IT Park (044-4648262, 4647185)			
2 АМИ			17
3 Инкософт (044-2464389, 2345335)			
4 Лайтмех (044-5285752, 5286249)			
5 ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)			5
6 Плотиных Иван			31
7 Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)			
8 Тезис			2
9 Технопарк (044-2463490)			30



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"

GIGABYTE™
TECHNOLOGY



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ
ІМЕНІ С.А. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

03.07.2006 - 08.07.2006

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:
<http://ntu-kpi.kiev.ua/kpi-open>



ПРИЗОВИЙ ФОНД

- авторизовані курси JAVA, J2EE від
Учебного Центру Квазар-Мікро
- материнські плати GIGABYTE GA-G1 975X
- материнські плати та відеокарти GIGABYTE
- підвищення кваліфікації у галузі інформаційних
технологій від компанії ATI
- відеокарта ATI
- абонементи на спеціалізовану періодику



КВАЗАР-Мікро®
УЧЕБНИЙ ЦЕНТР
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ



ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ
СПОНСОР



організаційна підтримка
vanopl.com

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри



artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentium® D

599
3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9001

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark

www.technopark.ua

(044) 594 15 15

