

МТОГ

РЕЦЕНЗИЯ

KNIGHTS ONRUSH ЗАЩИТИ КРЕПОСТЬ

стр 54

РЕЦЕНЗИЯ

BREAK SHOCK 3D НОВЫЙ ШУТЕР

стр 45

РЕЦЕНЗИЯ

TERMINATOR SALVATION

стр 31

АНОНС

ACES OF THE LUFTWAFFE 2

стр 12

ПРЕВЬЮ

DARE NITRO ВЫСОКИЕ СКОРОСТИ

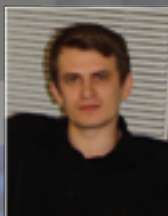
стр 19

РЕЦЕНЗИЯ

SPIDER-MAN: TOXIC CITY

стр 24

ИНТЕРВЬЮ



-стр. 64-

ОКУНИСЬ В МИР МОБИЛЬНЫХ ИГР



STRANDED 2

Продолжение самой
культовой игры на
мобильные телефоны.

-стр. 36-



SONIC UNLEASHED

Новые приключения
ежа Соника.

-стр. 41-

Net Lizard

Горячие факты из
украинской компании

Редакция

Егор „YourDestiny” Толстой
главный редактор

Алексей „rayman” Савочкин
зам главного редактора

Дизайн

Александр „-”||_

Гл. дизайнер PDF-версии

Алексей „rayman” Савочкин
дизайнер PDF-версии

Станислав „-VIR=-” Марамыгин
дизайнер Flash-версии

Поддержка сайта

hobbit19_

Дмитрий „SlaDER” Шелковский

Связь с редакцией

q@mtog.ru

Егор Толстой

alexey.savochkin@mtog.ru

Алексей Савочкин

dedalerif@gmail.com

Роман Савин

Корректурa

Юля Акимова

Егор „YourDestiny” Толстой

Мобильная версия

Дмитрий DIM2N Богданов

Сергей BlackFan Бобров

Журналисты

Егор „YourDestiny” Толстой

Алексей „rayman” Савочкин

Роман „Alerif” Савин

Сергей „Lakor” Ялин

Антон „RazeR” Трунин

Александр „-”||_

Максим „FaLLOuT_mAn_))” Иванов

Богдан Безпалый

Владимир „[RaZoR]” Патрикеев

Григорий „Tem” Джупин

Юрий „MeRfeS” Иппевич

Андрей „Hadarius” Есаков

Александр „Элек3х” Грачёв

Александр „Ice Wolf” Безуглый

Антон „[(Поэт)]” Власенко

Никита „necsus94” Помозов

Сергей „Fe-Se-An” Федченко

Сергей „revfytd” Куманев

Станислав „-VIR=-” Марамыгин

Сергей „Срен” Серокуров

Михаил MIXer Постников

Михаил „MIKAILO” Просмицкий

Александр „Wehrwolf” Куликов

Антон „TosH” Седов

Владимир „God_Smack” Бадурадзе

Сергей „RAMMSerZh” Бойко

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.

Рекламные материалы не редактируются и не корректируются

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на „МТОГ” строго обязательна.

Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции

Доброго времени суток, дорогие читатели! Номер, признаться, получился сумасшедшим - пока я пишу эти строчки, дизайнеры еще корпят над версткой статьей, а некоторые новости еще дописываются. Все статьи проверялись несколько раз, так как в редакции появился новый правщик, а точнее, правщица. Кто она такая, и чем будет заниматься - читайте в журнале. Но, надеюсь, ее участие в нашей команде поможет журналу продолжать совершенствоваться. Кстати, о совершенствовании. Предположительно, со следующего номера мы полностью поменяем движок, на котором создается Java-версия. Появится намного больше возможностей, приложение станет еще ярче и удобнее в использовании.

Егор Толстой

Огорчает то, что вы пишете нам мало

собираем буквально с миру по нитке. В прошлых номерах ее вообще не было, но в этом ситуация начала заметно улучшаться. Помимо всего остального, с этого выпуска начинаем новую рубрику - «Трэш», где будут перемалываться косточки некоторым не слишком удачным играм. Все это действие будет проводиться в несколько юмористической форме. Конечно же, нельзя не упомянуть очень громкое событие - выставку E3 Expo, проходившую в Лос-Анджелесе со 2 по 4 июля. Было совершено множество различных интригующих анонсов: MiniGore, Marble Madness, Guitar Rock Tour 2. Все эти громкие проекты непременно будут освещены в ближайших выпусках МТОГ'a. На проходившей чуть позже WWDC 2009 прозвучала не менее интересная информация об Asphalt 5 для iPhone. К сожалению, ни на одной из выставок мы поприсутствовать не смогли, что собираемся исправить на грядущем "Игромире".

Кстати говоря, следующий, июльский, номер будет юбилейным, поэтому уже сейчас могу пообещать море сюрпризов и эксклюзива. С шестым номером мы перешагиваем некий моральный порог и становимся постоянным и стабильным изданием. Перед нами продолжают открываться все более и более радужные перспективы, и мы постараемся оправдать все ваши надежды.

Буквально несколько минут назад в AppStore набрел на прелюбопытнейшую вещь: SevenSwords: Prologue - зачаточную стадию мморпг, причем, на мой взгляд, многообещающей. Пока, к сожалению, доступна лишь одна маленькая локация с ареной, где проходят бои, также пока не очень проработанные. Но явно есть потенциал, который, как я надеюсь, разработчики используют по полной программе. Ведь до сих пор рынок онлайн-игр для iPhone практически пустует, нет ничего стоящего ни среди платных, ни среди бесплатных игр.

Давно уже хотелось обратиться к разработчикам, которые также читают наш журнал. Я прекрасно понимаю ваши чувства, ведь хочется о своем детище читать только хорошее, а мы упоминаем множество недостатков и ставим нелестную оценку. Но поэтому мы и являемся независимым изданием, наше право расписывать не только плюсы игры, но и ее минусы. Поэтому не стоит даже пытаться диктовать нам какие-то условия. Исправить мы можем только фактические ошибки. Неправдивую информацию с подачи разработчиков мы не публиковали и публиковать не собираемся.

Вот на таких суровых нотах я и закончу свое вступление к июньскому выпуску МТОГ'a. Играйте на телефоне, но не заигрывайтесь. До встречи ровно через месяц!

pochta@mtog.ru - присылайте сюда ваши вопросы и пожелания

На обложке: Spider-Man: Toxic City



Обзоры в номере:

3D Racing Evolution	39
Black Hole	19
Break Shock 3D	45
Dare Nitro	20
Dance Fabulous	59
Disciples mobile	26
Eminem Relapse	63
Egypt 3D	21
HotRod	49
Knights Onrush	54
Playman Extreme Running	27
Prince of Persia	61
Robot Alliance 3D	40
Silent Hill Mobile 2	50
Sims 3 (Java)	29
Sims 3 (iPhone)	57
Sonic Unleashed	41
South Park 10	43
Spiderman: Toxic City	24
Stranded 2	36
Terminator: Salvation (Java)	31
Terminator: Salvation (iPhone)	55
Transformers 2	51
World of Dragons	44
Yamakasi Masters	34
Иллодемиур: Светящийся мир	46

Disciples Mobile



Stranded 2



World of Dragons



Playman Extreme Running





От редактора	02
Календарь	05
Новости	08
E3 2009	16

Preview

Black Hole	19
Dare Nitro	20
Египт 3D	21
Дракон и Дракула	22

Java

Spider-Man: Toxic City	18
Disciples mobile	26
Playman Extreme Running	27
Sims 3	29
Terminator: Salvation	31
Yamakasi Masters	34
Stranded 2	36
3D Racing Evolution	39
Robot Alliance 3D	40
Sonic Unleashed	41
South Park 10	43
World of Dragons	44
Break Shock 3D	45
Иллодемиур: Светящийся Мир	46
HotRod: Burning Wheels	49
Silent Hill Mobile 2	50
Transformers 2	51

iPhone

Knights Onrush	54
Terminator: Salvation	55
Sims 3	57

N-Gage / Symbian

Dance Fabulous	59
Prince of Persia(2009)	61

Trash

RelaPse	63
---------	----

Interview

Интервью с NetLizard	64
Интервью с Геймером	66

Articles

Играть или не играть?	67
-----------------------	----

Offtopic

Треки своими руками!	69
Читы	71
Почта	72

Prince of Persia(2009)



Black Hole



Египт 3D



Spider-Man: Toxic City





Название	Разработчик	Релиз
G-Force	Disney Mobile	26 Мая 2009
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Glu Mobile	28 Мая 2009
Bun & Bune: Island Hop	Unknown	30 Мая 2009
Cleopatra's Treasures	Digital Chocolate	1 Июня 2009
SmileVille	Akiza	2 Июня 2009
Untangle	BlackFan	3 Июня 2009
JONAS!	Disney	4 Июня 2009
4 Elements: Puzzledom	Mr.Goodliving	4 Июня 2009
Big Range Hunting 2	Gameloft	4 Июня 2009
Beetle Bug 3	Reflexive Ent.	5 Июня 2009
World of Dragons	Lemonquest	5 Июня 2009
Spiderman: Toxic City	Gameloft	5 Июня 2009
The Rise of Atlantis	SkyZone	6 Июня 2009
Spy Hunter	EA Mobile	6 Июня 2009
Crazy Monkey Spin	Digital Chocolate	8 Июня 2009
Blood+	Glu Mobile	12 Июня 2009
Aces Of The Luftwaffe 2	Handy-Games	25 Июня 2009
TMNT: The Shredder Reborn	Nostromo Wireless	27 Июня 2009
Miami Nights 2: The City is Yours	Gameloft	30 Июня 2009
Egypt 3D	NetLizard	Июнь 2009
Football Manager 2009	Gear Games	Июнь 2009
Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Mobile	Июнь 2009
Sonic Unleashed	Gameloft & SEGA	Июнь 2009
Guitar Rock Tour 2	Gameloft	Июль 2009
Beach Games: 12 Pack	Digital Chocolate	Начало лета 2009
Resident Evil: Uprising	Capcom	Лето 2009
Party Solitaire 16 Packs	Digital Chocolate	TBA
Diamond Islands 2	Digital Chocolate	TBA
Nitro Street Racing 2	Gameloft	TBA
Tricky Tracks	Oasys Mobile	TBA
Nightclub Fever	Digital Chocolate	TBA
Civilization IV: Defenders of the Gates	Oasys Mobile	TBA

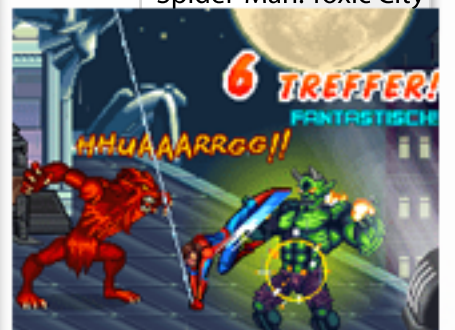
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs



Big Range Hunting 2



Spider-Man: Toxic City



Sonic Unleashed





The Sims 3



Star Defence



Spider-Man: Toxic City



Mega Monsters



Название

Phaze
The Sims 3
X2 Football 2009
MyBrute
Real Racing
Star Defence
California Gold Rush
Mecho Wars
Knights Onrush
F.A.S.T.
Castle of Magic
Moonlights
Baseball Slugger
Enigmo
Gravulous
Golden Axe
Rick Dangerous
Archon
iSamurai
Ankagua 3D XL

Разработчик

Handmark Inc
Electronic Arts
X2 Games
BulkyPix
FireMint
ngmoco:)
Digital Chocolate
Oyaji Games
Chillingo Ltd.
SGN
Gameloft S.A.
Bosslevel.org
Com2Us
Pangea Software
SilentLogic Studios
Sega America
Magic Team
React Games
Toy Kite Software
StormBASIC Games

Релиз

29 Мая 2009
29 Мая 2009
2 Июня 2009
5 Июня 2009
6 Июня 2009
6 Июня 2009
11 Июня 2009
12 Июня 2009
15 Июня 2009
7 Июня 2009
12 Июня 2009
13 Июня 2009
16 Июня 2009
17 Июня 2009
18 Июня 2009
18 Июня 2009
19 Июня 2009
22 Июня 2009
23 Июня 2009
24 Июня 2009

Название

Million Dollar Poker
AMF® Bowling: Pinbusters!
Dance Fabulous
Yamake
Mega Monsters

Разработчик

Gameloft
Vir2L
Digital Legends
Gameware Dev.
Nokia

Релиз

20 Июня 2009
16 Июня 2009
9 Июня 2009
TBA
TBA





ART OF WAR 2

GLOBAL CONFEDERATION



**НАСТОЯЩАЯ REAL-TIME СТРАТЕГИЯ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ!
СТАНЬ ЛУЧШИМ ГЕНЕРАЛОМ КОНФЕДЕРАЦИИ!**

Скачай бесплатно по ссылке <http://war.gear-games.com/?41>



Открылся Ovi Store

Магазин Ovi - это единый магазин для мобильного контента, при помощи которого ты сможешь персонализировать свое устройство. Он учитывает твои социальные связи и твоё местоположение для удобного поиска необходимого и нужного контента. В дополнение к остальному контенту пробные версии игр N-Gage теперь также можно загрузить из Магазина Ovi. Кроме того, ты сможешь пополнить свою игровую коллекцию Java-играми.

► <http://ovi.com>



N-GAGE

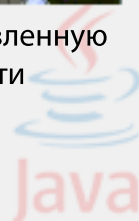
Qplaze анонсирует Supreme Airfighter

В новом скролл-шутере вам предстоит принять участие в доселе неизвестных авиа-битвах Второй Мировой Войны. Вы сразитесь с превосходящими силами врага – юркими истребителями, боевыми дирижаблями, тяжелыми штурмовиками и огромными летающими крепостями, закрывающими половину неба.



Помимо важных как воздух для игры такого жанра полчищ врагов и боссов, стоит отметить заявленную отличную оптимизацию и высокую скорость игры даже на слабых телефонах (засчёт возможности отключить тени).

► <http://nomoc.com/>





Ducati Moto портируют

На официальном сайте [Vir2l](http://vir2l.com/) появилась информация о том, что игра **Ducati Moto**, ранее вышедшая на Nintendo DS, появится вскоре и на N-Gage.



► <http://vir2l.com/>



Asphalt 5 на WWDC 2009

На очередной конференции для разработчиков Worldwide Developers Conference Mark Hickey продемонстрировал пятую часть популярной серии Asphalt, которая, как заявляется, использует возможности iPhone „на полную“;

Пятая часть имеет полноценный многопользовательский режим и игру по Bluetooth. Если графику действительно можно назвать революционной, то о геймплее такого, видимо, сказать будет нельзя. Asphalt 5 останется простой гоночной аркадой, не требующей от игрока никакого умения управлять автомобилем.

На остальные платформы игра всё ещё не анонсирована.

► <http://gameloft.com/>

Игровое видео



http://www.youtube.com/watch?v=L_QL4_hzs9M





Новый шутер от NetLizard

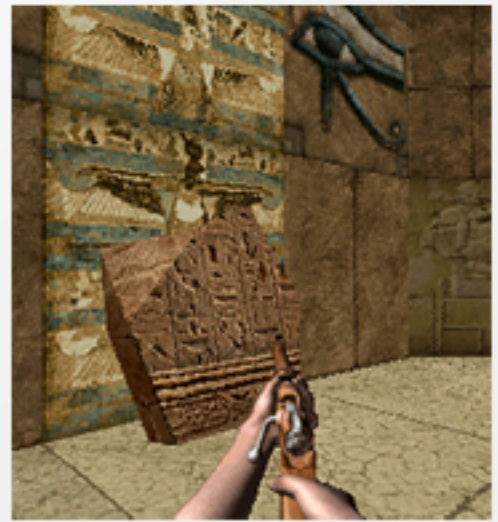
Уже практически на днях на "платниках" появится очередной FPS от NetLizard - Egypt 3D, с самого анонса активно обсуждавшийся геймерами.

Напомню что впервые для шутеров компании в игре появятся трёхмерные противники и динамические тени, а также существенно возросшая динамика игры.

Помимо технических особенностей, разработчик обещает динамичный геймплей и толпы кровожадных монстров.

Неигровое видео можно посмотреть тут:

http://www.netlizard.net/-3D_Egypt-/Egypt_3D_Video.avi



► <http://www.netlizard.net/>

Gangstar 2 будет выпущен на iPhone

Не так давно в интернете появились слухи о том, что компания Gameloft занимается портированием GTA Chinatown Wars на платформу iPhone/iPod Touch, однако эта информация, как оказалось, ложная. В данный момент Gameloft действительно занята разработкой GTA-образной игры на "яблочную" платформу. Уже этой осенью счастливые обладатели iPhone/iPod Touch смогут сыграть в Gangstar 2 на своем любимом девайсе. Полная свобода действий вам гарантирована!

По материалам <http://games-review.ru>



► <http://gameloft.com/>





Brawn GP Racing готовится к выходу

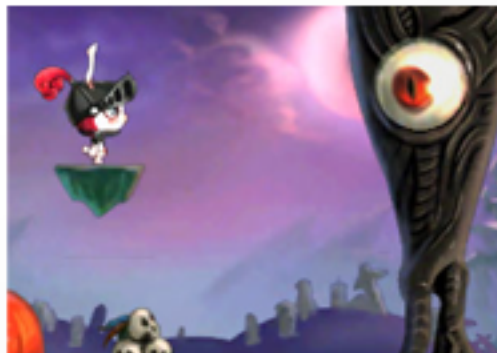
На недавней WWDC Fishlabs объявили о новом выходе гоночного симулятора для iPhone, разработанную по официальной лицензии Brawn GP. Пока в игре доступна всего лишь одна трасса, но, по заверениям немецких разработчиков, игра будет регулярно обновляться новыми трассами по ходу сезона F1. Также в игре будет привычная для многих iPhone-игр онлайн таблица с рекордами.

BRAWN^{GP}



► <http://fishlabs.net/>

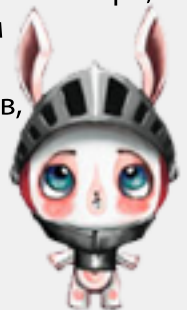
„Сказочный” платформер



Blacksmith games заявили о своём новом платформере Plushed. Действие происходит в сказочном мире, выдуманном маленькой девочкой. Вам придётся взять на себя управление плюшевым зайцем и спасти хозяйку, превратившуюся в злую королеву проклятого царства.

Разработчики обещают 20 различных персонажей, 9 огромных уровней и трёх игровых боссов, а также специально разработанное под iPhone управление акселерометром и тачскрином (к примеру, для того, чтобы привлечь врагов, нам нужно будет всего лишь потрясти айфон).

► <http://blacksmithgames.com/>





Aces of the Luftwaffe 2

День Решения наступил! Королевские военно-воздушные силы и ВВС США намереваются освободить Францию от немецких захватчиков! Все же, есть опасности, неясно вырисовывающиеся, которые намного больше чем ожидаемые. Немцы полностью посвятили себя мифологии и выкапывают сильные артефакты, чтобы получить верхнюю руку в войне! Когда самая могущественная из этих реликвий найдена, оставленные души пробуждаются к новой жизни. Темнота распространяется через землю и самые ужасные воины возвращаются с небес от загробной жизни. Вам нужно противостоять им, остановить их и победить их еще раз! Тузы Военно-воздушных сил вернулись, и их армия поднимается от теней!



Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=OdREV0oK800>

Doom Resurrection - простой тир?

Недавно мы могли довольствоваться всего лишь рекламный трейлер грядущего проекта, а на прошедшей WWDC наконец-то можем видеть реальный геймплейный ролик.

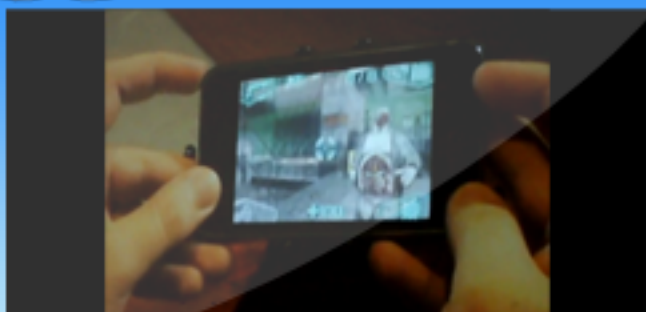
Напомню, что хоть слово Doom и ассоциируется у геймеров по всему миру с шутерами от первого лица, iPhone-версия будет не совсем в том же жанре.

Нас ждет не FPS, а простой тир от первого лица. С помощью акселерометра управляется прицел, а

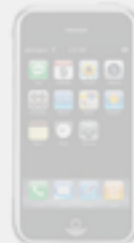
кнопки на экране отвечают за перебор оружия и стрельбу. Разработчики из Id Software и Escalation Studios обещают от 4 до 6 часов непрерывного прохождения.

Игра выйдет уже в конце этого месяца, а о стоимости до сих пор неизвестно

Игровое видео



http://www.youtube.com/watch?v=leZ9a_M-x3k





Qplaze анонсирует новую игру - 3D Russian Billiards

Пресс-релиз

Лучший 3D Бильярд возвращается!

Самая полная коллекция русского бильярда - на вашем мобильном телефоне. Пять русских бильярдов в одном, реальная физика игры и реальные правила!

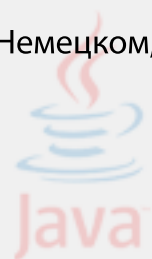
Элитарный спорт и лучший способ провести время с друзьями – теперь еще лучше, еще современнее, еще быстрее. Новый физический движок, новые столы и режимы игры, опасные оппоненты и возможность сыграть с друзьями – и все это на большинстве современных мобильных телефонов! Высокая скорость игры, свободное вращение камеры и удобное управление, ставшее визитной карточкой серии – и пять различных бильярдов, для настоящих ценителей этого прекрасного вида спорта!

С новым русским 3D бильярдом вы надолго забудете обо всех остальных играх!



Возможности игры:

- * Современный 3D движок, и развитая физическая модель, гарантирующая непревзойденную реалистичность игры;
- * Удобное управление камерой и игрой, практически не требующее обучения;
- * Возможность смотреть повторы ударов с любой точки, и делиться ими со своими друзьями;
- * Различные бильярды со своими аутентичными правилами;
- * Турниры и игра на одном телефоне со своими друзьями;
- * Высокая скорость игры и оптимизация под слабые модели телефонов;
- * Оппоненты различной степени сложности, и удобный режим тренировки;
- * Поддержка большинства существующих моделей телефонов;
- * Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.



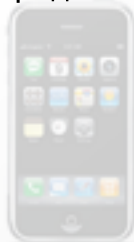


Новое видео из Vampire Origins



Chillingo опубликовали новые скриншоты и игровой ролик из готовящегося к выходу Action/ RPG в духе серии Devil May Cry.

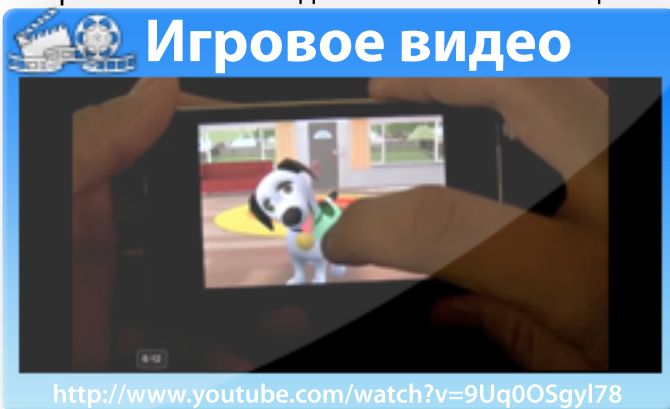
Сообщается что игра выйдет уже буквально "на неделях", но, несмотря на это, кроме скриншотов и видео, больше никакой информации по игре не предоставлено.



Touch Pets Dogs весной

Компания nstoso анонсировала выход долгожданного Touch Pets Dogs уже этой весной.

В игре вы можете создавать своего питомца и играть со своими друзьями по всему миру через специально созданную социальную сеть. Дизайн и геймплей разрабатывался совместно с Эндрю Штерном, разработчиком и владельцем франшизы Pets. Превосходная графика и возможность общения делают эту игру одной из самых ожидаемых





Пресс-релиз Football Manager 2009

Компания Gear Games заканчивает работу над игрой «Футбольный Менеджер 2009» - самым полным и подробным русскоязычным футбольным менеджером!

Совсем скоро у всех любителей футбола снова появится уникальная возможность попасть в самое пекло борьбы за наиболее престижные футбольные трофеи. Вы сможете выбрать свой любимый клуб и вывести его на небывалые высоты, стать лучшим в своей стране, выигрывать Лигу Чемпионов и Суперкубок УЕФА! В Вашем распоряжении более 200 команд из 6 футбольных первенств - России, Украины, Англии, Испании, Италии и Германии! Необычайно богатый трансферный рынок позволит выбирать игроков для усиления из любого чемпионата Европы, а удобный поиск с помощью скаутов даст возможность найти именно таких игроков, какие Вам нужны. Постройка детско-юношеской спортивной школы позволит выращивать собственных молодых воспитанников, которых Вы потом можете отдавать в аренду, чтоб они набирались навыков и опыта, и возвращались к Вам уже готовыми мастерами! У вас появится возможность отстраивать тренировочную базу клуба, нанимать тренера и координировать тренировочный процесс по своему усмотрению для достижения наиболее быстрого прогресса у Ваших игроков. А улучшение медицинского центра команды, позволит предотвращать или быстрее и эффективнее залечивать травмы игроков.



Вы сможете подстраивать игровые схемы команды под особенности Ваших игроков и использовать их сильные стороны максимально эффективно. В Вашем распоряжении будет подробная статистика по всем матчам, сыгранным в сезоне, что позволит анализировать успешность той или иной игровой концепции. Ну, а если соперник слишком силен, или Вашу команду «подкосили» травмы, то у Вас будет возможность плести околофутбольные интриги или, например, «поработать» с судьями... Ведь для победы все средства хороши;)

Нововведения по сравнению с «Футбольным Менеджером 2008»:

- 1) введение возраста игроков;
- 2) у игроков появился целый набор навыков, по которым определяется умение игры на каждой из позиций на поле;
- 3) произвольная расстановка игроков на поле;
- 4) более гибкая установка тактики на матч;
- 5) введение трансферных окон 2 раза в сезон;
- 6) поиск игроков скаутам;
- 7) введение молодежной команды;
- 8) возможность аренды игроков;
- 9) постройка тренировочной базы, медицинского центра, детской школы и стадионного комплекса;
- 10) найм персонала в клуб;
- 11) наличие статуса у клубов, определяющего их престижность;
- 12) возможность ведения «закулисных игр» и «работы» с судьями;
- 13) зал славы со всеми выигранными трофеями за карьеру;
- 14) возможность сохранения игры на сервер;
- 15) календарь событий и возможность видеть матчи параллельных чемпионатов;
- 16) подробные отчеты о всех своих матчах за сезон;
- 17) возможность играть за клубы из России, Украины, Англии, Испании, Италии и Германии!!!
- 18) предсезонные сборы и товарищеские матчи на сборах.

И это далеко не полный список! А пока игру можно обсудить на официальном форуме

<http://gear-games.com/forum/index.php?c=1>



Выставка Electronic Entertainment Expo 2009 прошла ещё в начале месяца, но не все анонсированные игры успели выйти. О них вы можете почитать ниже.

Редакция благодарит авторов games-review.ru за предоставленные материалы по выставке.

Robocalypse - новая стратегия в реальном времени

Компания Vogster анонсировала игру **Robocalypse** - стратегию в реальном времени для платформы iPhone/iPod Touch. Игрока ожидает интригующая история о комичных роботах, которым предстоит масса захватывающих испытаний и сражений с противником.

Над сюжетом Robocalypse трудятся Джей Лендер (Jay Lender), сценарист и режиссер популярного мультсериала *SpongeBob Squarepants*, а также Мика Райт (Micah Wright), создавший сценарии многих кинофильмов и видеоигр.



В однопользовательской кампании вас ждут семнадцать миссий со скрытыми заданиями и множеством бонусов. Управляя рядовыми роботами и героями, обладающими уникальными способностями, вам предстоит выбирать оптимальную тактику для достижения наилучших результатов.

В многопользовательском режиме по WiFi смогут сразиться от двух до восемнадцати игроков.

Harvest Moon: Frantic Farming от компании Natsume

В середине лета компания Natsume планирует выпустить **Harvest Moon: Frantic Farming** для платформы iPhone/iPod Touch.

В **Harvest Moon** выращивание овощей сведено к незамысловатым головоломкам, действие игры происходит на фермерском острове из **Harvest Moon: Island of Happiness**.

Помимо всего этого, нам еще придется заняться обустройством успешной фермы, выращиванием урожая, разведением домашних животных и птицы, а также взаимоотношениями с окрестными фермерами и собственной семьей (которую, зачастую, еще надо создать).



Новые подробности о Minigore

Совсем скоро в App Store появится новая игра **Minigore**. Это реинкарнация небезызвестного **Alien Shooter**, только в очень интригующем стиле. В игре нам предстоит защищать Джона Гора, который попал в таинственный мир Хардлэнд, от Фури. Это такие маленькие круглые волосатые созданыца, с острыми зубами. Управление персонажем осуществляется с помощью виртуального джойстика.



Marble Madness - классика возвращается на iPhone



Компания Handheld Games с скором времени намерена выпустить **Marble Madness** для платформы iPhone/iPod Touch. Игроку предоставляется управлять мраморным шариком, который скатывается вниз по наклонному полю. Дорога полна ям, ухабов и пропастей, которые нужно либо преодолевать «в лоб», либо искать обходные пути. На прохождение уровня отводится определённое время и безграничное количество жизней. Также встречаются и враги, навряде ползающих луж кислоты, засасывающих трубок и подобных игроку шариков. Но в основном сложности создают шевелящиеся участки поверхности. Вид на игровое пространство представлен в изометрической проекции, но шариком можно двигать в любом направлении.



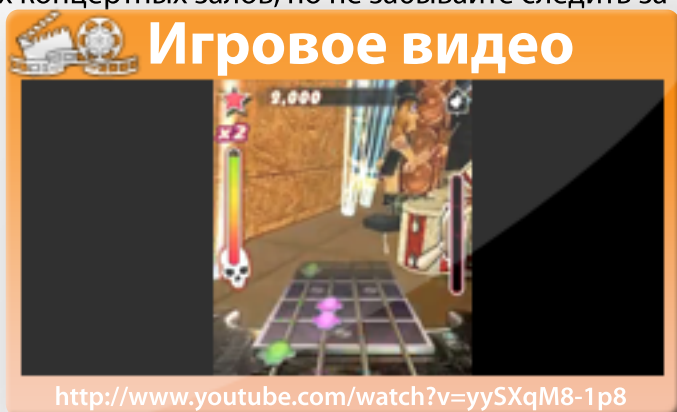


Guitar Rock Tour 2 будет и на iPhone

Компания Gameloft, ведущий разработчик и издатель игр для мобильных телефонов и консолей, в скором времени намерена выпустить **Guitar Rock Tour 2** для платформы iPhone/iPod Touch. Сыграйте всемирно известные рок-хиты без каких-либо музыкальных знаний!

Просто тапайте в ритме, соответствующем цветным точкам на экране. Уловите ритм, и вы услышите гитару вместе с другими инструментами, дарующую вам невероятное чувство настоящей игры. Станьте настоящим рок-гуру! Начините международную карьеру рок-звезды, играя перед возбуждённой аудиторией самых престижных концертных залов, но не забывайте следить за нотами!

Выход игры запланирован конец июня 2009 года.



<http://www.youtube.com/watch?v=yySXqM8-1p8>

SciFly 2 уже совсем скоро...

На выставке E3 2009 Джош Росен показал альфа-версию своей новой увлекательной стрелялки-летялки **SciFly 2**.

В данной игре вам придется летать на летательном аппарате и уничтожать всех врагов, которые будут подстергать вас на каждом шагу. Помимо этого, вы можете заняться "прокачкой" вашего летательного аппарата. Вам будет доступно множество улучшений, таких как изменение уровня повреждений, модернизация системы защиты, броня, а также всевозможные улучшения оружия. Выход **SciFly 2** состоится уже через 1-2 месяца.





Black Hole

Жанр: FPS

Разработчик: Gameplay Ltd.

Издатель: HeroCraft

Релиз: ***

Платформа: Java

Автор: Egor YourDestiny Толстой

О да, свершилось, наконец-то такому мему, как БАКу (Большому Адронному Коллайдеру) уделили внимание и в среде разработчиков мобильных игр. За один только этот факт я готов накинуть игре, когда она выйдет, лишний балл, если не полтора. На такой эксперимент решилась команда Gameplay Ltd., известная своими мобильными "Аллодами", а также несколькими не особо замеченными игроками и прессой шутерами. Издателем же стала более именитая компания - HeroCraft, таким образом приобретая первый опыт в работе с 3D шутерами.



Скриншоты, конечно же, особой красотой не блещут, напоминая, как ни странно, **Wolfenstein RPG**. Но, к счастью, в самой игре дело обстоит куда как лучше. Все это месиво пикселей на самом деле смотрится очень динамично и мило. По 3D окружению скачут 2D модельки персонажей, напоминая все ту же игру от id Software. Первые уровни проходят на открытом воздухе, наше перемещение практически ничем, кроме деревьев и заборов, не ограничивается. Многие действия передаются небольшими кат-сценами на движке. Сюжет подается как раз такими ими и диалогами между персонажами, кстати, неплохо и с юмором выполненными. Тонкости сюжета пока что раскрывать нехочу, скажу лишь, что по крайней мере на первых уровнях он весьма и весьма непредсказуем.

Боевая система нашла неожиданное решение. При ударе фомкой (да-да, ну куда же в шутерах без знаменитого "гордонофрименского" ломика)

нужно успеть попасть курсором в зереные зоны. При трех удачных попаданиях наносится критический удар. Так вот, при битвах с боссами она намного эффективнее огнестрельного оружия. Патроны, пока что, бесконечные, но периодически требуется перезарядка. Хотя проблем с этим возникнуть не должно - каждому врагу спокойно хватает двух патронов, дабы навеки упокоиться. Как раз таки враги пока что - главный минус игры. ИИ ведет себя из рук вон плохо. Большинство террористов и культистов я расстрелял издалека, когда они меня даже не замечали. Хотя "издалека" - понятие относительное, в данном случае - это 4-5 шагов.

Ах, да, есть и некое подобие развития персонажа, полоска здоровья будет увеличиваться по мере нахождения так называемых сокровищ, разбросанных в секретных комнатах по уровням и выпадающих из боссов. Игра требует применения не только спинного мозга и мозжечка, но иногда также и лобных долей. На некоторых уровнях есть загадки, которые порой решаются не так уж и просто.



Пока что об игре больше сказать нечего. Она, конечно, еще очень сырая - в руки нам попала версия 0.3, так что у разработчиков еще есть много времени устранить все недочеты, подкорректировать ошибки, да и вообще, добавить еще что-то новое. Пока что - смотрится многообещающе, как я уже говорил, похоже на **Wolfenstein RPG**, только в режиме реального времени.





DARE Nitro

Жанр: Гонки

Разработчик: GAS Studio

Издатель: Nomos WP

Релиз: ***

Платформа: Java



Автор: Алексей)rayman(Савочкин

Пожалуй, серия гонок от GAS Studio является самой необычной среди всех остальных. Это объясняется выбранной для игры камерой и нестандартным управлением. Самая первая гонка этой компании называлась **DARE**. Скажу честно, она была немного сложна для меня. Я всё время врезался в различные преграды и не мог быстро выехать, а иногда просто напросто пролетал мимо контрольных точек на большой скорости. Далее вышла игра **DARE Rally**, которая оказалась намного лучше своей предшественницы. Конечно, по-прежнему остался старый движок, было очень сложно попадать в контрольные точки, но теперь сама гонка выглядела очень эффектно. Ведь даже на самом простом повороте можно было поднять такое облако пыли с грязью, что этому позавидовали бы многие игры. **DARE Rally** стала на уровень полегче, что являлось большим плюсом для нее, но всё же она была не идеальна, равно как и первая часть. Я думаю, и сами разработчики это понимали, ведь уже сейчас они показывают нам совершенно новую игру – **DARE Nitro**.



Новая игра – это всё тот же **DARE**, но теперь он получился таким, как, наверное, и задумывался изначально. Хочется отметить, что (как видно по названию игры) в **DARE** наконец-то появилась закись азота. Конечно, изначально у вас её не будет, но буквально после прохождения двух трасс стоит всего лишь зайти в гараж и купить всё, что для этого понадобится. Благодаря нитро игра стала совсем другой. Это теперь не малоско-

ростные гонки, а просто безбашенные соревнования. Однако, несмотря на вашу скорость, противники также активно будут использовать закись азота, поэтому, чтобы победить в гонке и купаться в лучах славы, вам придется сильно постараться.

Теперь, если вы будете на огромной скорости улетать за пределы трассы, то вам предоставляется возможность вернуться на неё, но другим путём. Скажем перед домом есть поворот, и у вас не получается войти в него. Не беда! Прямо за этим домом оказалась другая дорога, проехав по которой, мы снова попадём на гоночную трассу.



Радует то, что в игре по-прежнему остались разрушаемые объекты. Поэтому часто вместо того, чтобы застрять в препятствии, мы просто разбиваем его в дребезги.

Ну а главным нововведением для меня является новая система контрольных точек. Теперь вам не обязательно проезжать прямо по ним, прохождение через них будет засчитываться, если вы проедете где-то рядом. А это уже открывает новые идеи для вашего вождения. Т.е. теперь, например, можно обогнать врага, сократив дорогу, при этом вам защитывают чекпоинт.

Итак, игра оправдывает все возложенные на нее надежды. Ждем официального релиза.





Автор: Владимир God_Smack Бадурадзе

Шутеры - довольно популярный жанр игр на сегодняшний день, в особенности 3D. Лично я не большой поклонник этого жанра, порой некоторые шутеры обхожу стороной.

Но недавний анонс шутера "Египт 3D" от украинского разработчика Net Lizard серьёзно заинтересовал меня. Эта компания хорошо зарекомендовала себя в этом жанре (вспомните тот же **Contr Terrorism** или **СССР Био-Солдаты**).

Сюжет игры разворачивается, как вы поняли, в Египте, где ты и ещё несколько археологов отправились экспедицией на раскопки комплекса в Гизе. Очнувшись (не понятно, а как мы сознание потеряли?), мы видим вокруг себя мёртвых археологов- тобишь ваших друзей. Судя по всему мы потревожили покой фараона. Естественно, оружия особенного никто не захватил, только пистолеты.



По скринам сразу хочется сказать - "Молодцы ящеры! Наконец прислушались к советам и мнениям простых юзеров". И вправду - модельки мёртвых, порой и разорванных на части археологов, гигантские скорпионы, толпы монстров, выдержка в стиле древнего Египта, никакой "квадратуры круга" и много другого. Судя по скринам всё выглядит превосходно - графика на твёрдую 8! Но немного "остынув" от нахлынувших эмоций, я призадумался - а не будет ли при сближении красивая картинка превращаться в мессиво пикселей? Не будет ли вся эта красота заедать? И наконец, будет ли в это интересно играть (ибо

перспектива играть просто в тупой шутер меня не очень устраивает)?

На момент написания статьи игра ещё не вышла, даже видео, демонстрирующего геймплей тоже не было. Оставалось только верить скринам(а их было около 20) и словам разработчика, который всячески описывал достоинства игры -"приблизённость к РС";"большое количество оружия",и что самое главное- в игре будут боссы. Верится с трудом, так как раньше у них не было шутеров с такой концепцией. Тем более я даже не представляю, как это будет выглядеть- восставшая мумия с колючей проволокой, или может Царь Скорпионов, вокруг которого мы будем бегать и стрелять? Недавно был опубликован скриншот с одним из боссов... Этот босс- что-то похожее на египетского бога Солнца- Ра, держащего в руках посох. Про остальных, к сожалению, ничего не известно.

Из интервью, данного представителем Net Lizard нашей редакции, мы узнали кое-какие подробности. В игре не будет BlueTooth мультиплеера (решайте сами- хорошо это или плохо). Если верить его словам, в игре можно будет даже двигать головой(!) - смотреть вбок, на ноги, вверх и т.д. После небольших переговоров с разработчиками, я смог узнать кое-какие "пикантные подробности", а именно: монстров всего будет около 8-9 видов, оружия 5-6 видов, а уровней 15-17(что же,согласитесь,очень даже неплохо!).

Как выражается сам разработчик, "мы делаем такие игры, которые нравятся нам". Хм, будем надеяться, что вкусы Net Lizard и наши вкусы совпадут, а возможности движка не подведут и разработчики реализуют всю свою задумку. В итоге **Египт 3D** - очередной и не последний шутер в линейке этого разработчика. Единственные два пожелания разработчикам- не повторить "успеха" **Спецназа 3D** и вставить нормальную озвучку. А нам остаётся только одно- дождаться релиза.





Дракон и Дракула 4



Жанр: Платформер
 Разработчик: HeroCraft
 Издатель: HeroCraft
 Релиз: ***
 Платформа: Java

Автор: Андрей Moredhel Хорозов

Несмотря на то, что новый «Дракон и Дракула» является игрой-сиквелом, количество отличий от предыдущих проектов серии и интересных нововведений в нём настолько велико, что назвать его обыкновенным продолжением просто невозможно.

Главное отличие от классических представителей жанра платформер — изменение игрового персонажа по ходу самой игры. Дракон под управлением пользователя будет менять свой размер на протяжении всего повествования. При чём дракон не будет постоянно уменьшаться и увеличиваться (как в том же Марио); он будет взрослеть на протяжении всей игры, меняясь буквально на глазах. Т.е. начав путешествовать с только что вылупившимся бескрылым детёнышем, вы сможете вырастить его в огромного, всепокрушающего (но добродушного) монстра. За время игры дракон изменится более десятка раз!



Ещё одним отличием от стандартов является возможность кастомизации персонажа. Т.е. по вашему желанию дракон сможет поменять цвет чешуи, наденет бантик или ошейник. У него может появиться нимб или огненный шлейф. Вас никто не ограничивает – ваш дракон будет выглядеть именно так, как вы захотите. Изображение любого созданного дракона вы сможете сохранить в галерее игры.

Стоит отметить, что в четвёртой части нашего Дракона появятся Боссы, сражение с каждым из них вполне может называться самостоятельной игрой.

Геймплей дополнит и разнообразит набор бонусных мини-игр, в которые можно будет сыграть как в ходе основной игры, так и просто запустить из главного меню.



В целом проект выдержан в добродушно-сказочном ключе. Т.е. это ни в коем случае не кровавая игра, насилие в ней сведено к минимуму. Вы не встретите страшных, отталкивающих, неприятных персонажей. Противники – смешные и карикатурные существа, но не злобные твари. Уровни выполнены с небольшой долей сюрреализма, дракон будет весело шагать по гигантским разноцветным грибам, мостам из радуги и т.д. Ландшафты не будут представлять из себя статичную картинку, игровой мир будет до предела интерактивным. Т.е. вам придётся самостоятельно изменять уровни, чтобы пройти их, например, повалить дерево, чтобы миновать пропасть, или обрушить мост, чтобы мгновенно избавиться от группы сильных противников. В конце концов, можно будет предаться разрушению и просто ради удовольствия.



//опубликовано на правах рекламы



High Speed 3D





SPIDER-MAN TOXIC CITY

Жанр: Adventure
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 30 мая 2009
Платформа: Java

Автор: Алексей)rayman(Савочкин

В наше время почти все подростки знают такую компанию, как Marvel. Да что уж там, наверняка и их родители смотрели такие фильмы, как Человек-Паук, Железный Человек, Люди Икс и др. Конечно, с фильмами у их ребят всё в порядке, да вот на телефоны ничего стоящего не выходило (кроме, пожалуй, халка), поэтому не мудрено, что разработку следующей игры поручили более опытной компании – Gameloft. «Жертвой» стала Spider-Man: Toxic City. После анонса вокруг игры ходило много слухов: кто-то считал, что Gameloft сможет поднять «паука» на ноги, а кто-то – что ничего стоящего из этого не получится.

И вот игра, наконец таки, вышла. Должен сказать, что получилась она такой, какой её даже и не ждали. Мнения, конечно, были самые разнообразные. Читая различные форумы, я увидел, что большинству игра всё-таки приглянулась, и даже очень сильно. Что же, тогда Spider-Man: Toxic City можно считать однозначным хитом? Мой ответ – нет. Конечно, игра очень хорошая. Но есть в ней и недостатки. Давайте



разберёмся во всём более подробно.

Пару слов нужно сказать о геймплее. Сразу в глаза бросается тот факт, что этот Человек-Паук сделан на движке Chuck Norris: Bring on the Pain. Однако здесь он был заметно переработан. Несмотря на это, когда я проходил первый уровень, мне почему-то вспомнилась старая добрая Sega Mega Drive 2. На ней были похожие «игрушки»: Bare Knuckle и Spider-Man and Venom. В

Spider-Man: Toxic City также, как и в первой перечисленной мной игре, можно брать различные вещи с уровня и кидать их во врага, и также, как и во второй, летать на паутине. А всю троицу объединяет пожалуй то, что во всех нужно устраивать так называемый мордобой. В игре от Gameloft это выглядит примерно так: сначала на вас выходит всего один противник; ловким ударом руки вы «вырубаете» его, тут, откуда не возьмись, появляется целая толпа, жаждущая убить Человека-Паука; главный герой начинает «метелить» первого противника, взмывает с ним в воздух, и, делая затем сальто, стремительно падает вниз, прямо на второго противника; далее Человек-Паук захватывает в паутину третьего, подносит к себе, берёт его в руки и кидает в последнего. Но всей красоты этой битвы мне не описать.

Тем более игрок сам выбирает, как ему проходить миссии – будет ли он «метелить» всех просто так, нажимая только кнопку «5», или же он будет выполнять достаточно красивые комбо, глядя на которые хочется встать и заплотировать человеку, играющему в данную игру. Хочется отметить то,



что в игре есть «прокачка» персонажа. Характеристик всего три: первая увеличивает силу, вторая увеличивает «жизненную полоску», и, наконец, третья прокачивает спец-удар, который вы будете довольно часто использовать в игре, ведь благодаря ему боссов можно будет одолеть всего за несколько ударов. Все эти характеристи-



SPIDER-MAN Toxic City

одолевать всего за несколько ударов. Все эти характеристики прокачиваются за счёт «золотых паучков», которые либо валяются на уровне, либо выпадают из убитого врага.

Стоит сказать немного и о боссах. Они представлены главными злодеями серии Человека-Паука: Зелёный Гоблин, Док Ок и др. Когда только начинаешь играть, то ты просто восхищаешься их количеством. В первой же миссии нам дадут побороться с Шокером и Рино. Однако, когда этот Рино встречается в игре уже третий раз, то это просто напросто надоедает. И так будет практически со всеми злодеями. А



между тем разработчики предлагают нам интересные моменты для развлечения между уровнями: сначала нам придётся на время летать по городу и собирать «золотых паучков», а потом в роли Мери Джейн нам предстоит прокатиться на скутере. В **Spider-Man: Toxic City** присутствуют 3 разновидности противников: это простые бандиты, роботы и «детиса» Зелёного Гоблина. (По игре, это заражённые люди). И, если с первыми справиться будет довольно легко, то с последними двумя придётся попотеть.

Теперь о графике. Она здесь очень красивая и выдержана в стиле комикса, но, как всегда, есть одно «но» - анимация в игре ужасная. И если у врагов она ещё терпима, то у главного героя – нет.

Игровое видео



http://www.youtube.com/watch?v=orIJCyJr_U

Многие спрашивают – а что же за злодеи такие в игре, которых они даже не помнят? (в частности это относится к Зелёному Гоблину). Так вот, все персонажи были позаимствованы из комикса Ultimate Spider-Man, и если же у вас нет возможности почитать его и убедиться в этом, то достаточно запустить игру с таким же названием на PC. Мне очень понравилось, как Gameloft изобразил чёрный костюм. Изначально он, конечно, закрыт, но открыть его не так уж и сложно. Как минимум надо пройти игру один раз, но при этом собрать все комиксы. Мне же так и не удалось это сделать, поэтому довольствовался всего лишь скриншотами. Радует то, что мы не будем играть одним и тем же персонажем. Иногда это будет Питер в костюме, а иногда в простой, повседневной одежде. В последней же миссии он будет в костюме паука, но уже без маски.

Музыка во многих играх от Gameloft не на самом высоком уровне (однако, существует достаточно большое количество исключений), но здесь всё сделали так, как и должно было быть. Сразу же бросается на слух песня из главного меню, ведь все мы её слышали, когда смотрели фильм, или же, уже непосредственно играя, можно слышать схожий с фильмом звук выстрела паутины.

По моему мнению, работникам фирмы Gameloft удалось воссоздать того настоящего «паучка», которого мы часто видели в комиксах, что не удалось сделать Marvel и фирмам, которые с ними сотрудничали. Безусловно, фанатам Человека-паука покупка данной игры обязательна, остальным же просто советую посмотреть. Я, как фанат данной вселенной (Вселенной Человека-Паука), хочу поставить игре все «10» баллов, однако будем оценивать игру не из фанатских чувств, а здраво размышляя, поэтому оценки следующие:

Геймплей: 8



Графика: 9



Звук: 8



Управление: 7



Рейтинг

8,0





Disciples mobile

Жанр: Strategy/Tactics
Разработчик: Joybits Ltd.
Издатель: Ministry of fun
Релиз: Май 2009
Платформа: Java



Автор: Сергей Срен Серокуров

Мобильные версии компьютерных проектов - удивительные вещи. Недостаток средств (лицензия стоит немалых денег) и времени (нужно успеть к выходу «основной» версии) делают своё дело, и на выходе получается продукт не самого высокого качества. Я уже не говорю про сходство в геймплейном плане, т.к. в большинстве случаев его попросту нет. Но, несмотря на низкие оценки в игропрессе и гневные отзывы на форумах, всегда найдётся немалое количество людей, готовых, поведаясь на громкие франчайзы, платить деньги за подобные «игры».

С **Disciples**, однако, другая история. Казалось бы, её появление приурочено к выходу Disciples 3. Ан нет, при первом взгляде видно, что игра приходится младшим братом части серии под номером два, датируемой 2002 годом. Разработчики даже не постеснялись взять множество графических элементов: иконки юнитов, экран армии, оформление меню. Непонятно только одно: раз уж решили полностью копировать стиль, так почему остановились на вышеперечисленном? Герои, армия, города, карта, всё как будто нарисовано в Paint'е. В движении и вовсе изображение превращается в пиксельную кашу. Благо, что хоть анимацию не забыли вставить.



Отдельным пунктом стоит звук. Его нет. Вообще. А это огромный минус разработчикам. Хочется эпической музыки, лязга мечей во время битвы, а вместо этого гробовая тишина.

Да и с масштабами не всё хорошо. Сюжет слегка

атрофирован по сравнению с компьютерной версией, но в целом повторяет его. Несмотря на рассказываемую нам эпическую историю, действие происходит на картах абсолютно мизерного размера, особенно в сравнении с оригиналом. Масла в огонь подливает и искусственный интеллект: противник избегает битвы и вообще нерешительно принимает активные действия. Порой складывается ощущение, что вы играете в одиночестве.

Несмотря на недостатки, игру есть за что похвалить. Игровая составляющая была перенесена практически без изменений. Для тех, кто не знаком с серией Disciples вкратце объясню суть процесса: вы будете, как и в НОММ набирать армию (но не более шести юнитов), зарабатывать опыт (его получают как герои, так и его армия), строить здания, изучать заклинания (пользоваться ими можно только в режиме карты). Ресурсы добываются путём захвата рудников. Ложкой дёгтя является лишь то, что переносить героев из одного уровня в другой, как это было на компьютере, нельзя. Какой смысл во всех этих умениях, если прокачаться мы успеем максимум до 3-4 уровня?

Disciples mobile является хорошим примером игры по лицензии. По крайней мере, она хоть как-то напоминает оригинал. Игра могла бы стать практически портом на телефоны, однако разработчики остановились на полпути и получилась лишь бледная тень. Конечно, для Java игра хороша, но всё же...

Геймплей: 7



Графика: 6



Звук: 0



Управление: 8



Рейтинг

5,0



playman EXTREME RUNNING

Жанр: Симулятор паркура **Разработчик:** Mr.Goodiving Ltd.
Издатель: RealNetworks, Inc **Релиз:** Июль 2007 **Платформа:** Java

Автор: Миксер MIXer Постников

Паркур-искусство рационального преодоления препятствий и стиль жизни, основанный французом Давидом Беллем. Сутью паркура является движение вперед и преодоление любых появляющихся на пути препятствий.

Паркур - это умение владеть своим телом, это физическая и координационная готовность к любым жизненным ситуациям. Составляющими паркура являются сила, скорость, выносливость, ловкость и баланс. ©Wikipedia

Какое-то время очень часто выходили игры серии **Playman**. Это были спортивные игры про зимнюю и летнюю олимпиады и разные виды спорта. Я не являюсь фанатом спортивных симуляторов, только изредка играю в стритболы от геймлофта. Симуляторы паркура же очень редки, и я им всем уделяю особое внимание, так как мне интересно посмотреть на реализацию геймплея. Не обделил я своим вниманием и эту игру.

Итак, надо Вам рассказать наконец, кто же такой Плэймэн. Плэймэн - это самый знаменитый по ту сторону экрана спортсмен с рыжими дредами, который имеет золотые медали по всем

Плэймэну заниматься паркуром. Плэймэну не пришлось начинать с азов, потому что он чемпион по гимнастике и аэробике, и начальные знания у него есть. В теории Плэймэн знает все трюки, а вот на практике нет, и в каждой новой миссии будет их практиковать. В игре присутствует около десятка карт, каждая со своими миссиями и боссами. Миссии делятся на разные категории (обучение новым трюкам, гонка за флагами, поиск флагов и сбор очков на время). Этот алгоритм продолжается на каждой карте, на протяжении всей игры. Если в начале игры весело бегать по крышам и крутить различные сальто, то ближе к середине игры просто скучно от однообразия. В игре имеется около 20 реальных трюков из паркура. При прохождении всех(!) миссий (поверьте, из-за однообразия, это очень скучное занятие) нам предлагают некий бонус, что является стимулом пройти игру. Разумеется, я решил пройти всю игру от начала до конца, чтобы потом рассказать Вам, что это за бонус. Когда я ее наконец прошел, в разделе бонус появилась ссылка. И, самое интересное, что когда я пытался по ней перейти с пяти(!) интернет браузеров, мне



видам спорта. Его сестра Блэйз, наоборот, лучшая в неолимпийских видах спорта.

И в один прекрасный момент она предложила

каждый раз выдавалось сообщение о том, что такого адреса нет. Также в игре имеется режим





игры для нескольких игроков. Нет, это не то, что вы подумали, это не игра по Bluetooth, это игра с одного телефона. В самом начале надо указать количество игроков - от двух до восьми. После это каждый выбирает себе скин, потом идет выбор карты. Дальше один из игроков должен прийти до финиша, а второй побить его время.

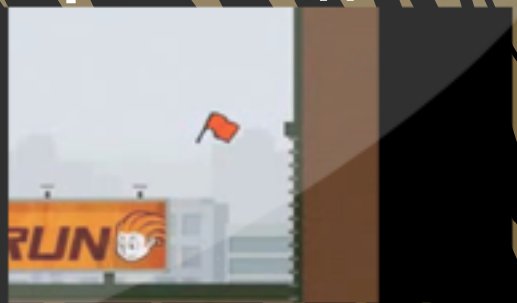
Физика в игре не очень реалистична, так как можно спокойно скрутить три сальто с пятиэтажного дома и бежать дальше. Интерфейс очень удобен, и не мешает игровому процессу. Показывает он только шкалу под названием flow, при наборе которой очки умножаются "энное" число раз.

Графика в игре красивая. Тщательно проработаны карты и модели домов. Также стоит отметить и некоторые минусы, которые сразу бросаются в глаза. Некоторые карты в игре визуально настолько похожи, что порой не отличишь одну от другой. Скины игроков отличаются только цветами.

Музыка в игре отличного качества, это не банальные пищалки, а полноценные мелодии, жаль, кроме них в игре звуков больше не имеется. Бег выполняется автоматом, и игроку не приходится нажимать лишние кнопки, минус в управлении в том, что после некоторых трюков приходится зажимать кнопку вниз, дабы сделать кувырок, иначе трюк не будет засчитан и Плеймэн упадет.

Вердикт: из всех симуляторов паркура на мобильных телефонах это лучший представитель, тем же, кто не увлекается паркуром, советую просто ознакомиться с оригинальным спортивным симулятором.

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=gpebxdtvLns>

Геймплей:	8
Графика:	9
Звук:	8
Управление:	8

Рейтинг
8,0

The SIMS 3

Жанр: Симулятор жизни

Разработчик: EA Mobile

Издатель: EA Mobile

Релиз: 2009

Платформа: Java

Автор: Роман Алериф Савин

Возможность следить за жизнью человека, управлять им, экспериментировать и не нести никакой ответственности за все это сделала игру Sims очень популярной, а очередная часть серии дошла и до наших телефонов. Это может очень порадовать фанатов, но много ли поводов для радости? С самого начала игра не предоставляет ничего нового, вам традиционно дается возможность создать своего Сима, выбор одежды для которого весьма ограничен, что уже может расстроить любителей понаряжаться. Построить свой собственный дом вам также не удастся, верх ваших возможностей - перемещение некоторых предметов, и то только на выбранные самими разработчиками места. Все изменения сводятся к покупке более хороших телевизоров, кроватей и прочего, что в принципе ничего не дает. В игре практически отсутствует свобода действий.

купить какую-то вещь заранее, но вы никак не сможете её использовать. Например, купленные зерна вы не сможете посадить - в игре просто нет такой опции. Единственное, чем попытались разнообразить игру - мини игры типа "почини телевизор", на самом деле никак не отражающие реальный ремонт бытовой техники, в какой-то степени даже абсурдно противоречащие ему, но обязующие вас идти в магазин и покупать нужные инструменты. После удачного ремонта у вас прокачивается умение чинить, что также ровным счетом ничего не дает в плане интереса прохождения.

Конечно, в мобильной версии Sims 3 сохранилась возможность общаться с людьми, входя с ними в различного рода отношения, будь то дружба, любовь и вражда. Возможно, будь это выполнено на должном уровне, это спасло бы игру, но и тут благодаря унылому оформлению наблюдать за общением людишек абсолютно не интересно, любое общение выражается взмахами рук и непонятными изменениями на лицах. Если вы с кем-то дружите, то можете просто стоять и болтать о чем-либо с этим человеком, заходить к нему в гости и... всё. Если вы враг, то вас будут выгонять из дома. Но даже это выполнено на удивление уныло - на экране появляется надпись, оповещающая о том, что вас выгнали, далее пойдет загрузка, после которой вы окажетесь на улице. Никаких сцен, визуального отображения изгнания, никаких диалогов, драк, только минус над головой и надпись "Enemy". Стоило ли вообще добавлять возможность врываться в чужой дом и пользоваться в нем различными вещами, если в итоге мы не получим ничего интересного?



Поломки холодильников, загрязнения душа и все остальное, обязующее вас купить что-либо в магазине, предусмотрено заранее. Да, вы можете

Единственное, для чего вам нужно проделывать различные действия в игре, это так называемые "Wishes", также известные как потребности. Потребности вашего Сима, например "Получить работу" - единственная мотивация для запуска Sims 3 вообще. Нельзя назвать это ничем кроме как "искусственная мотивация игрока".



Игра управляет большинством ваших действий, навязывая пользование опциями, которые просто-напросто скучны - полное расхождение с изначальным смыслом игры Sims, где Вы управляли игрой, убирая лестницу у бассейна, в котором кто-то плавает, убирая кровать, в которой кто-то..



Это не тот Sims, где можно было просто следить за жизнью Сима, ставя его в не совсем стандартные ситуации, это Sims, где игра пытается удержать вас в себе, но для этого ли вы скачаете игру? Sims 3 на мобильные телефоны тщетно пытается быть похожей на свою старшую версию, но получается это только внешне, и то не слишком удачно. Цвета блеклые, над дизайном игры работали как будто ещё меньше, чем над геймплеем.

Первое что вспоминается - игры серии DChoc Cafe, в которых пиксельный арт на высочайшем уровне, и даже возможности переодевания игрока куда как шире, а само кафе обустроить можно куда как красивее.

К сожалению, Sims 3 не передает ни доли полюбившихся нам Sims на ПК, а все попытки добавить особенности оригинальной Sims 3, например, выбор черт характера, передвижения по городу, вообще выглядят лишними и только мешают, либо проходят незамеченными. При всей скудности окно загрузки вы будете видеть часто, настолько часто, что это непременно начнет вас раздражать. Связано ли это с кризисом или с отношением к мобильной платформе - не известно, но это явно не та игра, в которую будут играть с удовольствием, скорее это неудачный рекламный буклетик версии для ПК.

Геймплей: 7
Графика: 6
Звук: 6
Управление: 7

Рейтинг

6,5

TERMINATOR SALVATION

Жанр

Action/Shooter

Разработчик

Gameloft

Издатель

Gameloft

Релиз

2009

Платформа:

Java

Автор: Максим FaLLOuT_mAn))) Иванов

*Есть многое на свете, друг Горацио,
Что и не снилось нашим мудрецам...*

(с) У. Шекспир

Возможно, вас сбивает с толку то, для чего я вообще пишу эти эпиграфы перед каждой своей статьёй. Объясняется всё это довольно легко и просто – в самом эпиграфе можно узнать многое о той игре, для которой, собственно, и написана статья, даже не взглянув на оценки, стоит только вдуматься в смысл эпиграфа, который может быть как шутивным, так и серьёзным. Совсем как у Асприна в его «МИФах», где в несколько строчек вложена главная суть. Но, как и завещал ныне покойный писатель, главное - не относиться к ним слишком серьёзно. Что ж, теперь, когда вы, надеюсь, уловили смысл этих нескольких строчек, предваряющих статью, перейдём к самому блюду, которое уже успело разогреться и распустить манящие ароматы по всей кухне. Ну что ж, надев рукавицы, белый колпак и фартук, прихватив ложки, ножи и вилки, переходим к самому вкусному – релизу долгожданной **Terminator: Salvation**.



В последнее время Gameloft стали этаким Electronic Arts для портативных устройств, каждая игра заранее обрастает на форумах доброй сотней восторженных возгласов, заранее обзаводится фанатами и просто людьми, ждущими релиза анонсированного проекта, буквально затаив дыхание. Все последние детища французов

просто-таки пьшут дороговизной, деньгами, вложенными в эти проекты, в них сразу виден лоск и холёность, дорогие спецэффекты, великолепная работа художников, сценаристов и гейм-дизайнеров, выверенность всех геймплейных идей, и, самое главное, уверенность в собственной успешности.

Пробыв не один год на рынке мобильных устройств, Gameloft чётко установили себе цену и собственную нишу – пока все пытаются сделать что-то сверхгениальное в необработанном поле третьего измерения, французы продолжают выжимать невозможное из спрайтов и псевдо-3D, выдавая под час такое, что и у любителей объёмности, презрительно фыркающих на все «плоские» проекты, буквально выкатываются наружу глаза. Да, теперь, после потока игр, скопированных с собственных прошлых разработок, французы



явно дают нам понять – это была разминка, а теперь ждите экспериментов, ставить которые они, опираясь на собственную репутацию, совсем не боятся. **Far Cry 2**, **Zombie Infection**, **Gangstar 2**, **Soul Of Darkness**, всё это пусть и пережёвывание чужих идей, реализованных на старших платформах, зато как пережёванных – с шиком и громо-



гласными фанфарами, от которых закладывает уши.

Terminator: Salvation - самая первая ласточка из новых экспериментов Gameloft, кото-рые, как это ни звучало бы странно, выводят java на новый уровень исполнения и подхода к разработкам. Так, как они, на данный момент не может никто, и именно поэтому в новоявленного Терминатора надо играть, изучать и воспринимать не как однообразную поделку, а именно как приоткрытую дверь в настоящий некстген. Назвать оцениваемую игру кроме как чудесами науки для меня довольно сложно – уж слишком много инноваций в неё вложено, слишком много интересных моментов реализовано. Конечно, нельзя не сказать, что местами всё это смотрится коряво, но сама возможность игры с псевдо-3D миром, возможностью перемещаться по укрытиям вслепую, при этом вращая камеру, реально использовать окружающую обстановку, помогать напарникам или просто страждущим от нападения безжалостных железяк отбиться, рассчитывая после чудесного спасения оных на помощь в дальнейшем продвижении на боевом поле, езда на джипах с отстрелом гигантских роботов, не об этом ли мы, владельцы телефонов с обделённой жизнью Явой, мечтали? Ответ очевиден.

Описать сам процесс геймплея можно одним словосочетанием – это Gears Of War, но с поправкой на терминаторов, человеческое ополчение и без самих Гирзов, однако осталось самое главное – система укрытий. Нам позволено прятаться за ними, вести огонь вслепую и даже вращать камеру, что создаёт дополнительное впечатление от объёмности мира. В игре начала, наконец, работать банальная логика – теперь никаких неразрушаемых укрытий нет, ваши враги могут разнести всё по кусочкам, выкуривая вас своими

выстрелами из-за засиженного места - просто так отсидеться и регенерировать здоровье уже не получится, игра постоянно заставляет вас двигаться, не сидеть на месте, менять тактики, укрытия, использовать окружение на себя.

Окружающий мир, став с новым движком действительно материальным, а не набором бездумно разбросанных по карте объектов, не играющих в игре абсолютно никакой роли, буквально подталкивает вас к взаимодействию с самим собой. Когда первый раз садишься за пулемёт, а вокруг тебя бойцы сопротивления, не щадя собственных жизней, отважно лезут на амбразуру грудью (к



сожалению, мужской), поливая консервные жестянки свинцом, а вокруг лишь голая пустыня с разрушенными домами, покореженными остовами машин, и покрывшаяся трещинами дорога, ведущая уже чёрт знает куда, когда солнце своими бледными лучами освещает всю эту печальную картину, а толпы терминаторов, тяжело ступая на кости людей, отдавших себя



борьбе и умерших в ней, так и лезут на тебя, на глаза непроизвольно наворачивается одинокая патриотическая слеза и безумное, гордое жела-



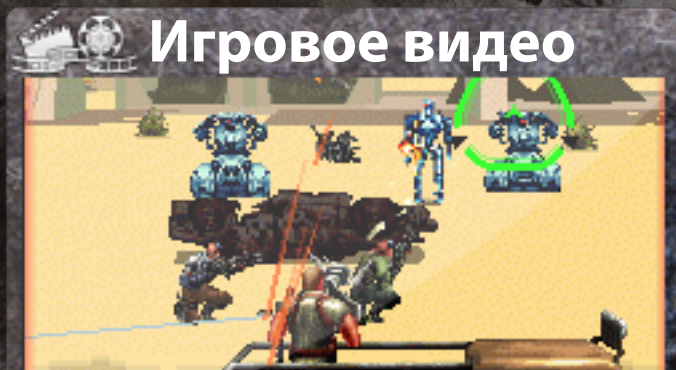
ние жить...и разнести стальные головы как можно большему количеству бездушных машин.

Кстати, о разнесении голов. Теперь ваши противники имеют свои собственные уязвимости, пресловутую Ахиллесову пяту. Одних можно быстро успокоить метким выстрелом в металлический череп, другим, особенно резвым, лучше отстрелить нижние конечности, дабы чуть-чуть остудить их пыл, от третьих же проще избавиться броском гранаты – в выборе вашей тактики и в возможностях экспериментировать вас никто не



ограничивает – дерзайте, пробуйте уничтожать противников именно так, как этого хочется вам.

Графика, традиционно для **Gameloft**, на недосягаемой высоте, посоревноваться с которой могут лишь художники из китайских ARPG. Здесь всё прорисовано буквально до мелочей, на огромного робота в одной из миссий просто-напросто физически приятно смотреть, а уж о прорисовке машин, средств передвижений и окружающего мира просто и говорить как-то боязно – и поругать-то ведь не за что. Та же самая картина обстоит и с музыкой и эффектами – звучит **Terminator: Salvation** ничуть не хуже, чем **Galaxy On Fire 2** от Fishlabs.



Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=pxoyQb5wZK4>



Несмотря на всё это, оценки на форумах меня прямо-таки удручают, тройка это совсем не та планка, на которую можно ставить нового Терминатора. В этой игре, пожалуй, Gameloft сыграли роль эдаких Crytek с их Crysis. Игра получилось слишком инновационной, но не все смогли за однообразием и некоторой неуклюжестью оценить этот Action за то новое, что приносит данная игра в жанр, ту путёвку в светлое будущее, в котором нам грозят по-настоящему грандиозными проектами, а это, как я уже упоминал выше, лишь первая ласточка, знаменующая начало весны.

Французские разработчики кропотливо, не жалея сил и денег, кирпичик за кирпичиком перенесли на мобильные телефоны то, о чём ещё пару лет назад мы и мечтать не могли, теперь, начав освоение собственного взрывоопасного движка, мы смело можем надеяться на развитие представления Gameloft о жанре экшен и на новые, ещё более безумные и смелые эксперименты.

P.S. Обзор iPhone-версии можно прочитать на странице 55

Геймплей:	8
Графика:	9
Звук:	9
Управление:	9

Рейтинг

8,5





Yamakasi Masters

Жанр: Паркур
Разработчик: BreakPointGames
Издатель: BreakPointGames
Релиз: 2008
Платформа: Java

Автор: Михаил МlXер Постников

Паркур - явление в нашей стране, которое появилось относительно недавно. А все началось в 2001 году, когда вышел фильм известного французского режиссера Люка Бессона - Ямакаси. Фильм, где группа молодых парней прыгает по высоткам Парижа. После этого в нашей стране пошло массовое увлечение паркуром. Куча молодежи собиралась на заброшенных стройках, чтобы научиться прыгать также круто, как герои фильма. В 2002 году вышел второй фильм про Ямакаси, но уже не под руководством Бессона и под другим названием - filles du vent (дети ветра - франц.). В российском прокате фильм все же вышел с заголовком Ямакаси2. Год 2005. Люк Бессон снимает новый фильм, где паркур лежит в его основе - 13 район. В фильме рассказывается про то, как тяжело живется людям в 13 округе Парижа, который отделен от остального города стеной. В качестве звезды был приглашен создатель паркура - Девид Белль. Этот фильм можно считать второй волной увлечения паркуром в нашей стране.



Игр же про паркур так мало, что их можно пересчитать по пальцам одной руки. Итак, начинаем загибать их. Первой вышла игра Free Running на PSP. Игра получилась настолько плохой, что ее продажи провалились, а сама она так и не окупилась. Потом вышла ее мобильная версия, которая тоже была чистым трэшем. Чего только стоят черно-белые картинки между миссиями. Дальше вышла отличная **Playman Extreme Running**

зю читай по-соседству). И вот, вышла игра **Yamakasi Masters** на мобильные телефоны. Ее разрабатывала польская компания под названием BreakPointGames, которая также успела отметить проходной **CRPG Wither** - мобильной версией прекраснейшей славянской ролевой игры. Еще компания выпустила оригинальную аркаду **Undercity**, где надо по всему миру ездить на поездах метро и развозить пассажиров.



Итак, собственно об игре. В ней нам предлагается поиграть за одного из четырех "ямакаси". Это Vann Hnatura, Chau Bell, Laurent Piemontesi и Williams Belle. Сам геймплей настолько скучен, что устаешь уже на первых минутах, выполняя однотипные задания, вроде "иди туда" и "успей за время".



В **Playman**'е же наблюдается тоже самое, но дело



Yamakasi Masters

в том, что там игра не стоит на месте, а все время в движении, но тут все протекает медленно, приторможено, что окончательно добивает все. В игре также имеются и другие режимы. Training - это обычная тренировка, где толком ничего не говорится и непонятно что надо делать. Challenge - это простой забег на время. За короткий его отрезок надо набрать как можно больше очков. Free Run - это свободная прогулка по локациям. Так же в игре есть раздел бонус, который состоит из трех подразделов. Они будут открываться на протяжении всей игры. Каждый персонаж имеет характеристики, которые делятся по трем пунктам: Speed, Agility и Stamina.



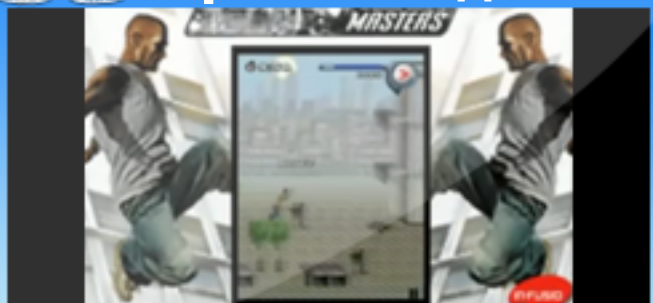
Графика настолько ужасна, что, выйдя игра на два года раньше, она бы все равно считалась устаревшей. На заднем фоне меняются ужасно прорисованные дома, а герою приходится лазить по серым хрущевским многоэтажкам. Все бы ничего, но действие происходит в Париже, а туда советская власть не успела добраться. Персонажи в игре очень плохо детализированы, и отличить одного от другого можно лишь по пятну на голове - волосам. Звук еще сильнее втапывает игру в землю. Во-первых нет просто звуков, а во-вторых в ней всего одна мелодия среднего качества,

она не переставая и сильно надоедает, настолько, что лучше выключить звук и не "наслаждаться" таким куском шума. Окончательно добивает ужасное управление, которое никак нельзя сменить. Например, чтобы прыгнуть в бок, надо нажать две клавиши одновременно, причем это не всегда срабатывает. Про выполнение сложных акробатических трюков я вообще молчу, но упомяну, что во время игры пальцы имеют риск запутаться в узел. Вердикт: мы имеем игру красивую снаружи, но гадкую внутри.



Самое обидное то, что множество людей ведется, только увидев название, и сразу покупают игру, но потом очень сожалеют о содеянном. Она подходит лишь для очень ярких фанатов паркура, всем остальным играть строго противопоказано, ведь есть **Playman**.

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=mNKbrpCc1qc>

Геймплей:	3,5	Рейтинг 2,0
Графика:	2	
Звук:	2	
Управление:	1	





Stranded 2 - Mysteries of Time

Жанр: Quest, Action, RPG

Разработчик: GLU Mobile

Издатель: GLU Mobile

Релиз: 2009

Платформа: Java



Автор: Максим FaLLOuT_mAn_))) Иванов

"Что?! Мы вас запутали?! Да тут всё проще простого!

Всё разъяснится в шестом сезоне, обещаем!.. Ну, или в седьмом... или в восьмом..

К чёрту, думайте сами!.."

(с)Армия Сценаристов LOST

Есть у каждого разработчика свой потайной туз в рукаве, который этот самый разработчик достаёт лишь в самые трудные времена, когда уже без него ну никак не отобьёшься. Это если, конечно, разработчик серьёзный. Выглядит это примерно вот так - одна из сотен игр ниже среднего уровня попадает в десятку, начинается формирование круга фанатов, свято чтущих и возносящих до небес выпущенное чудо игрового производства, требование немедленного сиквела или приквела, да хоть что-нибудь из полюбившейся Вселенной, ярые обсуждения проекта на форумах, сравнение с другими играми и прочее из всего того, что сопутствует судьбе хита.



Тут разработчик горбится, как злодеи в мультиках, отращивает густые брови и начинает злобно потирать ручки, издавая при этом зловещий хохот. Естественно, сразу сиквела вам никто не даст, даже не надейтесь, если, конечно, финансовое положение компании итак можно расценить как неплохое или наоборот, бедственное, в таком случае выход поделки(повторюсь, именно поделки - в спешке, как мы знаем, ничего хорошего не выходит) действительно неизбежен. Разработчик,

припрятав новую игру серии до худших времён, возвращается к бездушному конвейеру и продолжает выдавать проходняки и просто провальные проекты.

Но рано или поздно приходит час Икс, дела начинают идти не то что бы плохо, но и не хорошо, имидж компании надо поднимать, и начальство принимает решение о выпуске того самого продолжения. Не напоминает ли вам всё это историю со **Stranded 2 - Mysteries of Time?** Думаю, более чем. В свете этого давайте именно об этой загадочной игре и поговорим.



Влияние других проектов просматривалось ещё в первой части, но в её сиквеле всё это доходит до апогея. Такого смешения заезженных донельзя клише из кино, игр и книг мы не видели ещё нигде прежде. Тут вам и не дающий никому покоя своей чрезмерной популярностью LOST, и творчество Уэллса, и, что меньше всего мною ожидалось, **Far Cry 2**. Видимо, в **Glu** решили, что пусть каждый найдёт в этом что-то своё. Но за этими клише и "чем-то своим" как-то затерялась собственная идея, оригинальность и лицо самой игры.

С самого начала возникает острое ощущение deja vu - где-то мы все это уже видели... Главный герой резко просыпается, встаёт с постели и предстаёт перед нами ну точь-в-точь наёмником из **Far Cry 2**(java) - очень похожий телосложением, с рюкзаком за плечами, который так и тянет вниз(интересно, он что, и вправду спит с рюкза-



Stranded 2 - Mysteries of Time

общем, видно, что художники из **Glu** хоть и постарались и выдали нам довольно симпатичную картинку ТСЧКМБСВЭИ(сокращение от "Того Самого Человека Кем Мы Будем Скакать Всю Эту Игру". Между прочим, это действительно игровой термин, используемый самыми серьёзными разработчиками), но оригинальностью и свежестью она ой как не блещет. Между прочим, это сразу выдаёт некоторые сведения об игре - списав ГГ с наёмников из Пресловутых Африканских Саванн 2, разработчики словно бы хотят подчеркнуть, что новоявленный **Stranded** сделал огромный шаг в сторону экшена, серьёзно повысив динамику игры.



Однако нельзя упрекать в бедноте фантазии бедных художников - временами **Stranded 2** даёт понять, что он, как никак, проект всё же А-класса, и иногда попросту зазря играет мускулами. Сцена с огромным крокодилом в самом начале, безусловно, запомнится нам с вами надолго, но, согласитесь, можно было вполне обойтись и без неё. Арт-дирекшен выполнен просто безупречно - в игре преобладают мягкие, изумрудные и зелёные цвета, которые даже слишком подходят под игру в целом, как бы помогают передать её размеренную атмосферу. Так же очень гармонично в процесс геймплея вписывается смена дня и ночи. Лагеря словно затихают, звуки становятся тише, на людей, постройки лабораторий, комплексов и всё живое вокруг мягко ложатся сумерки, деревья начинают качаться и поскрипывать тише, мир охватывают преобладающие тёмные краски, пришедшие на смену изумрудных оттенков. Кстати, система сохранений и времени здесь так же реализована, как в **Far Cry 2** (ПК), то есть, что бы сохраниться, вы должны лечь отдохнуть в собственную кровать. Точно так же можно скоротать время, если вам, допустим, не нравится

острову по ночам - всегда можно вернуться, поспать и дожидаться рассвета. Странно, но **Glu** в плане подхода к мелочам чем-то напоминает **I-Play** - утонув в море их, они вполне могут пренебречь вещами куда более важными. Взять хотя бы такую мелочевку, как поднимание по лестнице. Поднимаясь или спускаясь по лестнице, скорость игрока характерно снижается, что придаёт некоторой реалистичности - действительно, ведь не станет же адекватный человек галопом скакать по лестнице, но, не будь этой мелочи, уверен, половина геймеров ничего бы не заметила или же просто-напросто не придавала этому значения, но **Glu** поставила акцент именно на этом, вместо того, что бы как следует проанимировать ГГ - анимации вставания с кровати нет и вовсе, доктор Хоуэлл просто резко перемещается с кровати на соседнюю плитку пола рядом со своим лежбищем. Чудеса телепортации, да и только.



Так же прямоком из мобильной версии **Far Cry** перекечевала и RPG-составляющая игры - теперь с большинством персонажей можно поболтать, правда, стоит оговориться, что словарный запас некоторых весьма ограничен и это вызывает некоторое сожаление - так, сильно продвинув экшен-часть геймплея, разработчики просто поленились разнообразить элементы RPG. А зря. Это могло бы добавить игре совсем не лишние полбалла, тем более, что сюжет у нее весьма и весьма неплох, но лень, как говорится, имеет место быть везде. Начиная говорить о масштабности, тут **Stranded 2** можно лишь поаплодировать да и только. Весь первый эпизод мы вальяжно вплываем в сам сюжет - нас кормят неинтересными в плане геймплея заданиями вроде "сбегай и поговори с тем-то", "сходи туда-то" и прочая ерунда родом из позапрошлого века. На самом деле, цель всех этих безумных скачек из локации



Stranded 2 - Mysteries of Time

деле, цель всех этих безумных скачек из локации в локацию всего лишь одна - дать нам выучить карту, а стрельба по динозаврам начнётся позже, имейте терпение.



При всём этом все тяготы неподвижного с точки зрения геймплея застоя в сюжете первого эпизода вынести проще простого - игра просто-таки создаёт гипнотическую ауру, чем-то да хватает за душу, да так, что отойти от всего этого ой как не просто, друзья мои. Мою теорию о гипнотическом воздействии сего детища **Glu** так же подтверждает и моя непонятная тяга к битью ящиков - я побегу пинать его ногами, даже если мне надо совсем в другую сторону, странно, не правда ли? Возможно, это развилось у меня на почве всеобщего сумасшествия и психоза, уж не знаю, но пройти мимо хотя бы одного из них я не могу.



Спорить о том, вышла ли **Stranded 2** той игрой, которой все ждали, или же с ней произошло то же самое, что и с **Galaxy On Fire 2** от **Fishlabs** (см. вып. 2, февраль, 2009), можно долго и уж сомневаюсь, что все мы придём к одному и тому же выводу, но повторю те же слова, которыми я когда-то напутствовал игру талантливых немцев - в это нужно

именно играть. Получилось или нет, это ваше сугубо личное мнение. На мой взгляд - **Glu** сумели рассказать нам цельную и интересную историю, которая может тронуть за душу всех любителей научной фантастики. Но сия статья - всего лишь публичное выражение моего личного мнения, которое я абсолютно никому не навязываю. Каждый сам себе геймер.



Stranded 2 - Mysteries of Time - одна из самых законченных историй на java на данный момент - лучшего квеста (исключая **Darkest Fear 2**) просто не найти, тем более в купе с хорошей боевой системой, отличной графикой, неплохим звуком и, самое важное, гениальным сценарием. Всем любителям научной фантастики и Жюль Верна в частности, посвящается.

Геймплей: 9



Графика: 10



Звук: 8



Управление: 8



Рейтинг

9,0





3D Racing Evolution



Жанр: Гонки
Разработчик: NET Lizard
Издатель: NET Lizard
Релиз: 2008
Платформа: Java

Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко

А ось Вам! (А вот Вам!)

Честно говоря, узнав производителя этой игры я немного удивился, ведь обычно NET Lizard создают шутеры, аркады, а тут - гонки. Если мне не изменяет память, то это первая гонка за всю историю производителя, и дебют, скажем так, удался на славу.



Ведь стоит отдать должное, не каждый разработчик сможет с первого раза сделать что-то мало-мальски стоящее, а тут получился отличный продукт. Подкачал, конечно, сюжет в игре (точнее его отсутствие), просто нужно выигрывать гонку и Вам дают новую машину, не особо радует количество трасс, но качество их реализации на высоте! В начале трассы более-менее легкие, а к концу игры, когда скорости возрастают, проходить резкие повороты не притормаживая - очень сложно, да и на протяжении всей трассы скучать не придется, так как искусственный интеллект может тебя и потаранить, и неожиданно обогнать. В общем, все очень неплохо сделано, и я советую всем купить эту игру, чтобы увидеть всё самому.

Как видно из моих оценок, я довольно высоко оценил графику и управление. Прорисовка машин очень хорошая, видны, конечно, пиксели но они особо не мешают, а вот окружающий мир уже подкачал, пиксели довольно крупные, хотелось бы сделать получше. Также желательно было бы наличие повреждений (вмятин, деформаций, царапин, выбитых окон и т.д.), а так при столкновений идут только искры, но и за это спасибо. Управление практически отличное, можно и вид обзора менять и нитру подавать удобно, смущает лишь срыв машины в занос, что сильно снижает скорость, но, поиграв немного, привыкаешь, подстраиваешься под такие капризы игры. А вот звук не очень радует, в меню играет довольно неплохая музыка, но во время гонки царит тишина, а хочется, чтобы слышался звук двигателя, нитры, покрышек.

Геймплей:	7	Рейтинг 7,0
■■■■■■■		
Графика:	7	
■■■■■■■		
Звук:	6	
■■■■■		
Управление:	9	
■■■■■■■■■		

Трассы:

- | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Длина: 3165 м., сложность: 45; | 3. Длина: 1605 м., сложность: 59; | 5. Длина: 4038 м., сложность: 63; |
| 2. Длина: 1407 м., сложность: 72; | 4. Длина: 2505 м., сложность: 100; | 6. Длина: 2376 м., сложность: 68. |





Robot Alliance 3D

Жанр: FPS
Разработчик: Fishlabs
Издатель: Fishlabs
Релиз: 2004
Платформа: Java



Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Компанию **Fishlabs** можно с уверенностью назвать основателями 3D на J2me. Именно **Fishlabs** совершили прорыв в технологиях 3D игр для мобильных устройств, о котором никто даже не подозревал!

Будучи ещё молодой организацией (в 2005 г.), они буквально шокировали публику инновационным шутером от первого лица под названием **Robot Alliance 3D**. До выпуска игры, многие считали невозможным создать FPS на телефон. Объясняли это недостатком ресурсов или же неудобным управлением. Но **FishLabs** смогли доказать обратное...

Ну а теперь подробно рассмотрим все плюсы и минусы.



В этой игре основным недостатком явилось отсутствие сюжетной линии. Я думаю, Вы будете согласны со мной, что играть без развития событий, без красочной концовки, довольно таки скучно. Разработчик только указал место действия игры, планету Лириам, и цель войны: захватить планету с огромным количеством полезных ископаемых. Больше о сюжете не упоминалось ни слова. Но про этот недостаток игроки просто забывали, ощутив все положительные стороны игрового процесса. Самым удивительным преимуществом были объёмные противники с тщательно продуманной анимацией. У каждого из них свои достоинства и недостатки: одни имели мощное оружие, но в то же время низкую

скорость передвижения, другие – наоборот.

Также хочется отметить разнообразное окружение. Реакторы, спутники, электростанции добавляют ещё большую неповторимость игре. Про графику можно было даже не упоминать: она, как всегда, на высоте.



К сожалению, игра имеет непродолжительный геймплей, состоящий из 8 лёгких миссий. Но **Fishlabs** предусмотрели и это, создав сетевой многопользовательский режим. В данном режиме нам предлагают на выбор одну из двух воюющих сторон. Цель сетевой игры - захватить как можно больше участков на планете. А, т.к. за каждую сторону играет большое количество игроков, и территория постоянно переходит то к одним, то к другим хозяевам, сетевой режим делает игру практически бессмертной!

Геймплей: 8
Графика: 9
Звук: 6
Управление: 8

Рейтинг

7,5





Sonic Unleashed

Жанр: Платформер
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 2009
Платформа: Java



Автор: Максим FaLLOuT_mAn_))) Иванов

*"Вьюгу сунув в карман,
Ураган отдам парусам -
Полный ход к долгожданным берегам.
Кварталы мелькают перед глазами
Своими дворами, я теперь быстрее цунами..."*
(с)Хамиль(гр.Каста).Вечер Красит Город

Судьбы у всех разные. Кого-то под старость лет почти что вытесняет из собственного бренда стая сумасшедших кроликов, кто-то, с десятков лет давя на нервы фанатов обещаниями "вот-вот выйдем, ждите", оказывается банкротом перед самым релизом, так и не выпустив своё детище в свет, а кто-то, то теряя, то наращивая популярность выходит эдакой некоторой жанровой затычкой на любой вкус, геймплей которой оправдывается только названием. Эдакой затычкой и стал небезызвестный нам с вами синий ёж Соник, уже не один десяток лет находящийся в списках игр, ушедших на "золото", при чём порой в совсем немислимых для этой серии жанрах. Уж как над ним только не измывались - вспомните сами, сколько игр, позорящих и в чём-то поганящих классику (ту самую яркую, красочную аркаду на самой душевной для разработчиков в те годы приставке SEGA) мы с вами вытерпели, кажется, вот только "Карт на раздевание с суперёжиком Соником" ещё не было. Хотя мне надо быть осторожнее - вдруг разработчики прочитают сию статью и отдадут клепать эротическую игру под маркой этого брэнда каким-нибудь **NET Lizard**, а они, подобно увлечённому Церетелли, под давлением своих грандиозных амбиций сваяют из этого шутер. Лучше уж пусть статья полежит у меня на винте, а журнал останется без рецензии, зато мы - без очередного "инновационного" витка в развитии бедного Ежа, который, если так и будет продолжаться, совсем скоро останется без своих колючек.

И тем вернее было то, что сделать адекватную портацию той сониковской атмосферы поручили именно кудесникам из **Gameloft**, которые совсем недавно, вальяжно проходя мимо моего дома, затесались в моих неизменных любимчиков. Правда, попали они туда благодаря своим экспе-

риментаторским наклонностям, но **SEGA** разглядела в них ещё и людей прилежных и уверенных в себе. И правильно разглядела, тем более что за их плечами были не такие уж плохие аркады про знаменитого Рэймена, так сильно тронувшие нашего дизайнера Алёшку Савочкина, который при виде них в спешке надевает розовые очки и начинает влюблённо пускать умильные розовые слюнки. Можно поспорить, что **SEGA** ожидала чего-то более олдскульного, но французы и тут не сдали своих далёких от консерватизма позиций - что хотели, то получили, а мы тут ещё и своего добавили!



Gameloft, словно хитрый, но не глупый троечник, старающийся за счёт других вытянуть контрольную работу на пятёрку, зорким и цепляющим взглядом подсмотрели в тетради других учеников класса, уже выполнивших работу, и старательно исправили аналогичные ошибки, допущенные товарищами, в собственной. В итоге Марьяванна отодрала за уши всех бахвалившихся молодчиков, а скромным французам сделала комплимент. "Мерси, дорогие!" Так оно и есть. **Gameloft**, будто экстрасенс с завязанными глазами, которому на ухо что-то заботливо шепчут духи, чётко определили, что нужно изобразить на рисунке, что бы получилось как надо. Главное-скорость и краски, краски, краски...

Всё верно. То, что должно трогать геймера за душу всегда лежало на поверхности, но все почему-то продолжали окунать голову в прорубь.



Это глупо. Особенно зимой. Самое важное ведь в новоиспечённом **Sonic Unleashed** это не элементы аркадного файтинга, коими нас кормят при игре за тёмную сторону Соника, не традиционно банальный детский сюжет, не те секреты, что словно горстки монеток рассыпаны на пьедестале Чижики-Пыжика в Питере, разбросанные в потаённых местах уровня, а именно то чувство, что возникает в человеке, когда не хочется останавливаться даже перед бетонной стеной, которая перегораживает путь вашей драгоценной "копейке".



Французы здесь играют на самых примитивных инстинктах человека, зато играют так, что может позавидовать сам **High Speed 3D**, который, напомним, возведён нашей редакцией чуть ли не до звания лучших гонок на java, а это, конечно, уже говорит о многом. Когда синий ёж набирает скорость и, подобно шарик для пинг-понга, начинает молниеносно выписывать такие кульбиты, что не снились ни одному трейсеру, то глаз от экрана мобильного телефона очень сложно оторвать, ровно как и ухо от головы. Нет, никто не говорит, что невозможно, совсем нет, но, тем не менее, это будет как минимум болезненно и довольно сложно. Ван Гог, к примеру, попробовал. Земля ему пухом. Второе, что вызывает неизменный восторг это то самое буйство красок. С графикой Gameloft, как всегда, не промахнулись - перед нами одна из самых ярких и красочных аркад на java, а счастливые обладатели мощных телефонов с разрешением экрана 240x320 могут ещё и полюбоваться 3D элементами, так отлично вписавшимися в игру. Владельцев мощных, но малоэкранных телефонов, французы обижают уже который раз подряд, но оно и понятно, политика разработчика очевидна - хочешь - иди покупай новый телефон, мы за некстген.

Проделав такую немаленькую работу, французские умельцы и не думали останавливаться, они, сделав шаг вперёд к новой планке качества мобильных игр, наконец-то начали делать довольно длинные уровни, в результате чего удовольствие от игры выходит полноценным - это уже не игра на полчаса, но и не заставляющая часами просиживать штаны, судорожно сжав мобильный телефон в руке, а к финалу надоедая похуже бесконечных трэшевых сериалов по "России". **Sonic Unleashed** - это игра, нашедшая золотую середину. И это, друзья мои, замечательно. Но разработчики, ставшие в последнее время чуть ли не ненасытными в плане доведения до ума собственных игр, не остановились и на этом. В новой реинкарнации Соника очень чётко разграничен геймплей, то есть выходит эдакое два в одном. В придачу к вечно крутящемуся среди красивейших пейзажей Соник, нам дают ещё и Вэйрхога, его не шибко сдержанную сторону. И если при игре за первого вы на огромных скоростях носитесь по уровню, то геймплей его альтерэго располагает к более размеренной и вдумчивой игре. Вэйрхог довольно медлителен по отношению к самому Соник, плохо прыгает, скачет и вообще как-то не попадает под определение суперёжика, зато в его арсенале имеются сильные атаки, которыми он безнаказанно вырубает роботов странноватого злодея Эггмана, что, словно Ленин, вечно живой, молодой и цветущий. **Sonic Unleashed** - неожиданный, яркий, отнюдь не банальный проект от мастеров олдскула и маэстро инноваций Gameloft. Здесь прекрасно всё - от геймплея и незабываемого дизайна игровых локаций до мелодичного и размеренного звука, который очень удачно подыгрывает динамичным прыжкам ежа. Любителям аркад и светлой памяти Соника посвящается.

Геймплей:	8	Рейтинг 9,0
Графика:	10	
Звук:	9	
Управление:	9	





South Park 10

Жанр: Аркада
Разработчик: Mr. Goodliving
Издатель: RealNetworks
Релиз: Май 2007
Платформа: Java

Автор: Владимир God_Smack Бадурадзе

Наверняка вы когда-нибудь слышали или даже видели мультфильм "South Park"- легендарную и одновременно скандальную мульт-эпопею про четырёх неразлучных друзей четвероклассников- Стена, Кайла, Эрика и Кенни.

Но есть и те, кто с ними не знаком. Положение может исправить мобильная аркада, в которой вкратце затронуты 10 сезонов сериала (т.к. на 2007 ровно столько сезонов и существовало). В каждом сезоне игры 3 уровня-комнаты, при входе в которые надо выполнять какое-либо задание (оно предусмотрено изначально). Исполнение задания разбавляет ненавязчивое собирание чипсов, которые при нужном количестве откроют вам доступ к бонус уровню! Порой, чтобы собрать некоторые чипсы, нужно проявить небольшую смекалку (она вам не раз понадобится). Стоит отметить то, что в игре есть босс(!), правда он не очень сложный, появляется только раз и в бонусном уровне эпизода "Хорошие времена с оружием" - да, да, вы правильно догадались - в виде Профессора Хаоса, пускающего молнии!



Одна из самых заметных (и знаменитых) особенностей "Южного парка"- анимация. Как персонажи, так и обстановка фильма сделаны очень примитивно, как будто вырезаны из бумаги. Тоже сделали и с игрой. Это не может не обрадовать поклонников мультлика.

Стоит сказать, что играть "просто так" было бы, ну, не то, что скучно, а скорее банально. И для этого разработчик придумал «стимул» - по про-

этого разработчик придумал «стимул» - по прохождении всех уровней нам откроется награда-поздравлялка - сценка с танцующими под музыку хиппи. Тоже касается и прохождения всех бонусных уровней, только вместо хиппи танцевать будут клоны Мистера Хэнки (для непосвящённых: Мистер Хэнки - это говорящая рождественская... какашка в колпачке Санты :)). По прохождении всей игры вам откроется режим игры с "Мистером Хэнки". На этом у меня 2 новости - хорошая и плохая. Начну с плохой - это режим для хардкорщиков, потому что уровни придётся проходить за определённое время, причём если опоздаете хоть на одну секунду - уровень не засчитается. Хорошая новость состоит в том, что чипсы собирать уже не надо, только исполнять задание уровня (кстати, бегать Эриком, Баттерсом или Стеном мы не будем. А будем бегать Мистером Хэнки). И, если вы всё-таки умудрились пройти и этот режим (как я), то вам откроется "особое личное сообщение". Смысл этого поздравления я вам не расскажу, ибо играть будет уже неинтересно. Скажу лишь одно - содержание поздравления вас удивит!

Хотелось бы этот абзац уделить "врагам", которые являются препятствиями на уровнях. Так, например, в сезоне с хиппи - это облака с нотками, которые летают по всему уровню, и при касании с вами снимают одну жизнь, или в 4м эпизоде - пылесосы-убийцы! В общем, скучать не придётся.

Дело ваше - играть или нет, но, если всё таки решитесь - поверьте, не пожалеете. Думаю, игра заслуживает следующих оценок:

Геймплей:	8	Рейтинг 7,5
Графика:	8	
Звук:	5	
Управление:	9	





World of Dragons

Жанр: MMORPG

Разработчик: LemonQuest

Издатель: LemonQuest

Релиз: 2009

Платформа: Java



Автор: Владимир God_Smack Бадурадзе

Совсем недавно я очень увлёкся онлайн RPG'шками - качал всё, что попадалось! И вот, мне в руки падает совершенно новенькая игра от LemonQuest - beta-версия **World of Dragons**. Признаться, я был уверен, что игра меня разочарует (и дело тут не в разработчике), и не возлагал больших надежд на неё.

Итак, сразу после запуска игры нам предлагают зарегистрироваться. Тут я увидел первый плюс - восстановление пароля(прямо из приложения) - такого я ещё не видел ни в одной онлайн игре. После ввода имени и пароля нам надо создать образ персонажа. На выбор у нас 4 расы: Человек, Эльф, Темный Эльф и Орк. Также надо выбрать один из классов: Воин, Маг, Прист, Вор или Шаман.



Пройдя всю "таможню" я начал играть...но не сразу, а только через минут 5. Тут и первый минус - сервер пока только один и он постоянно перегружен. Сюжет у игры прост и "стар как мир": на город-королевство Иглион напало Зло, от которого нам и придётся всех спасти - просто, но со вкусом :) Квесты не отличаются замысловатостью (опять же, нету фантазии - задания ограничиваются принципом "пойди-принеси" или "убей-принеси"). Из новшеств хочу отметить пересылку денег и вещей через...игровую почту! Да, да, именно через неё! Также можно с первым встречным чем-нибудь обменяться: скажем, ты ему броню, а он тебе меч и деньги (всё это мне напоминает компьютерную MMORPG - TimeZero).

Особенно похвалить разработчиков хочется за графическое исполнение - сразу видно, что стара-

лись! Большие красочные домики, мельницы, зелёные поляны... Теперь, когда вы смените одну броню на другую, внешний вид вашего персонажа тоже изменится. И это касается любого снаряжения или оружия - чудно, не правда ли? Кстати, об оружии - его не так уж просто достать. Но есть один хороший способ, так сказать, "совместить нужное с полезным" - это убивать монстров. Так, в одном из боёв с гоблином мне выпала булава (а она мно-ого снимает) + опыт прибавился. Неотъемлемой частью всех ммоигр является чат. Тут он тоже есть, причём с четырьмя подкатегориями - общий, приватный и т.д.(советую его отключить, много ест трафика). Как и в Энтисе, у каждого класса есть свой наставник, обучающий вас всем прелестям вашего класса. Развить способности и мощь поможет профессия, самая популярная из которых - алхимик (потому что он зелье может готовить). В игре можно создать Гильдию (сами понимаете, за денежку), есть PvP (бой: Игрок против игрока), Party (совместные бои), очень много оружия и снаряжения (топоры, булавы, щиты, кольчуги...), огромное количество квестов. Раз уж разговор зашёл о сражениях, стоит сказать, что система боя поочерёдная - почти как у Entis, только с небольшой разницей - здесь у нас либо атака, либо защита - другого не дано, а в Entis'e же можно помимо вышеперечисленного ещё и самому бегать, прыгать и уклоняться от врага. Валюта в игре трёх видов: Бронза, Серебро и Золото! Помимо основной валюты, есть некие "Lemoncoins", за которые вы можете приобрести эликсиры для увеличения атаки, защиты, крита. А также - свитки для открытия новых локаций, телепортации и многое другое (но, чтобы преобрести Lemoncoins, надо потратить реальные деньги).

Геймплей: 8
■■■■■■■

Графика: 7
■■■■■■■

Звук: 5
■■■■■

Управление: 8
■■■■■■■

Рейтинг

7,0





Break Shock 3D

Жанр: FPS

Разработчик: M3Gworks

Издатель: M3Gworks

Релиз: Июнь 2009

Платформа: Java



 **Автор:** Сергей Fe-Se-An Федченко

В самом начале лета M3Gworks выпустили в свет новую игру под названием **Break Shock 3D**. Своё творение разработчики сделали на усовершенствованном движке. Но тем не менее у большинства геймеров сложилось отрицательное мнение об этой игре. «Почему же?» – спросите вы. Это нетрудно объяснить, ведь во всём есть как хорошие, так и плохие стороны.

Сначала хочется отметить плюсы **Break Shock`a**. Как я уже говорил, игра создана на обновлённом движке. Разработчики реализовали полное передвижение в пространстве, т.е. теперь мы можем подниматься и спускаться по лестницам. (Стоит заметить, что в предыдущих играх мы могли разгуливать только на одной плоскости.) Из-за внедрения данной функции, разработчикам пришлось сделать подвижную камеру. Это нововведение позволило геймерам оглядывать карту сверху вниз или наоборот.



Теперь перейдём к весьма значительным минусам. Игра стала сильнее зависать. В **Break Shock** можно спокойно играть только на нокиях, и то не на всех. Меня удивило то, что игра работала на моём se K790 довольно-таки стабильно. Кое-где встречались малозаметные тормоза. Но это не испортило моих впечатлений о ней.

В игре сложность равна нулю. Этот момент мне не понравился больше всего (хотя, некоторые отмечают это как плюс). И даже изменение уровня сложности в настройках практически никак не влияет на поведение противников. Это делает

игру чересчур однообразной и скучной. Согласитесь, какой же это шутер без захватывающего и динамичного геймплея. Каждый уровень проходится с первого раза.



Отсутствие сюжета также не красит игру. M3Gworks никак не могут избавиться от этого недостатка. Следующий недостаток – это звук. Постоянно звучит однообразная мелодия... какая там мелодия! Набор звуков, послушав который в течении 20 минут, можно просто сойти с ума! Ни звуков выстрелов, ни озвучки шагов... Делаю вывод, что звуковое оформление выполнено просто отвратительно! Ну и, конечно, как же можно забыть про графику! В играх от M3Gworks она просто ужасна! Квадраты на пол-экрана ещё сильнее портят отношение к игре.

Несомненно, M3Gworks не стоит на месте. Они продолжают развивать свои технологии, внедрять новое в разработки, но на данный момент, в их играх по-прежнему очень много недостатков.

Геймплей: 4



Графика: 5



Звук: 2



Управление: 7



Рейтинг

4,5





Иллодемиур: Светящийся мир

Автор: Александр Wehrwolf Куликов

Жанр: MMORPG

Разработчик: GameSOFT, Ltd

Издатель: GameSOFT, Ltd

Релиз: 2006

Платформа: Java



Иллодемиур: Светящийся мир - это одна из, по-моему мнению, лучших MMORPG для платформы Java от российского разработчика. Игра напоминает мобильные **Аллоды**, графику можно улучшать в настройках, при разрешении 240x320 и качеством низким - это одна игра, однако при 240x320 и среднем качестве изображение вмиг меняется, герои приближаются, становятся видны мелкие детали на одежде, правда, грузиться локации начинают дольше - красота требует трафика. Звук в игре есть, но его мало, даже очень. Впечатляет мелодия в главном меню, трудно забыть, раз услышав.

Хорошая новость для тех, кто ранее играл - с 29 апреля отменена абонентская плата! Также, скоро появятся клиенты для Symbian и Windows Mobile платформ, что не может не порадовать заядлого геймера.



Это ПЕРВАЯ мобильная онлайн игра, игроки которой, встретившись в ней, поженились в реале! Иногда, казалось бы, самая обычная игровая ситуация - поход на лесопилку может стать началом для очень серьезных отношений. Поэтому будьте осторожны, отправляясь в темный лес, даже если у вас королевская секира и рыцарские латы. От судьбоносных встреч не спасает даже самое лучшее снаряжение. Для многих игроков **Иллодемиура** давно уже не новость та свадьба, которая состоялась 19 сентября 2008 года (сейчас это сервер Древний мир), когда двое молодых

людей, больше известных нам как -Дом Т'Аурт- и ГЕНЕРАЛЬША (или Княжна ЕЛЕНА), стали мужем и женой (Данхольм).



Встреча в игре стала основой для встречи в реальности. Встречи, которая состоялась, несмотря на расстояние в тысячи километров.

"Мы до сих пор вспоминаем тот поход за секирами. Если бы не **Иллодемиур**, не лесопилка, то сидели бы за тысячи километров друг от друга, и просто играли, забыв про реал. Я благодарен судьбе и игре за то, что они свели нас вместе", - написал нам -Дом Т'Аурт-. Администрация игры очень ценит то "спасибо Иллу", которое услышали от молодых супругов. И сделала им хороший подарок - вручила в игре ключи от теперь их собственного особняка, который стоит на центральной площади Торгового района Стилгарда. В особняке семьи Т'Аурт они смогут хранить ценные вещи, содержать свой маленький гарнизон и исцелять раны, которых не избежать в этом опасном мире.

В самом начале игры вы попадаете на обучающую локацию, оттуда - в Долину счастья или Долину Удачи, на которых можно получить свой первый квест и первое оружие. При этом в личную почту приходят подсказки по игре.

Но прежде всего вы должны выбрать страну, за которую предстоит сражаться. Теберия - южное королевство в песчаных и засушливых землях Руаннона, при игре за нее главный персонаж получает +2 к Ловкости. Данхольм - княжество на



севере Руаннона, земли которого наполнены лесами и испещрены реками, дает +2 к Выносливости. Серверы - Древний мир, на котором играют ветераны, и Иной мир, для новичков. По словам одного наставника, в Ином мире нет ограничения в виде 99 левела. Проверить пока нельзя, т.к. еще не видели игроков в Ином выше 80-х уровней. Классы - воитель (обыкновенный танк), чародей (боевой маг и лекарь), следопыт (лучник и вор), оружейник (кузнец, создает оружие, броню). Раса одна - люди. С 21 уровнем к первому герою можно взять наемника другого класса, с 41 второго наемника, ну а с 71, естественно, третьего. Наемников нужно покупать в тавернах и в крепостях. При смерти всей группы главный перс воскрешает в Святилище с 1 единицей жизни, остальное и наемников воскрешают и лечат за игровые деньги - аргенты. Также за реальные - руаны, можно прикупить хороший шмот, и поднять уровень, если хотите быстрее прокачаться, чем друзья. Наемникам учатся умения, покупается шмот, так же как и для главного перса. Чем выше хочешь прокачать умение, тем дольше оно учится. Новые умения покупаются в специальных зданиях. Например, луки и арбалеты - в Гильдии стрелков, секиры - на Лесопилке.

Играл в нее поочередно на Siemens CX75, Nokia N73, Nokia N82.

Если хотите узнать, о чем общаются игроки во всех локациях континента Руаннон, переходим сюда <http://war.idemiur.ru/?page=chat>. После прохождения обучающих локаций теберийцы попадают в первый город - Мореган, после прокачки до 40 левела - в столицу королевства Талар, выглядящую потрясающе, как Древний мир. Дан хольмцы попадают сначала в Арденавар, столица же княжества - Стилгард. Для увеличения скорости передвижения можно покупать зелья ускорения за аргенты, а также в Теберии в питомниках ящеров- всевозможных чешуйчатых, от варанов до иллозавра, в Данхольме - хороших скакунов в конюшнях за руаны. Бои пошаговые, животные участия не принимают.

Поначалу я играл оружейниками, после только воителями. Советую на 21 левеле нанять наемника с 20 пунктами интеллекта, купить ему умения Зельеварения, Травника и Заклятия жизни, дать щит и поставить на лечение главного перса, в тактике отодвинуть лекаря на самую дальнюю клетку. Чтоб одеть, например, броню 4 уровня, необходимо выучить умение Тяжелые доспехи на

4 пункта. НОВИЧКАМ: без умения Мародерства вы не сможете выбить квестовый артефакт из моба! Придется просить кого-нибудь или учить главному либо наемнику. Уровня 4 Мародерства будет достаточно. Также без Мародерства не выбиваются Шкатулки Призыва, позволяющие перед боем вызвать моба в помощь. Чем больше уровень шкатулки (медная, бронзовая и т.д.), тем более сильные существа призываются. А также прочтите "Курс молодого бойца" на сайте.

Выйдя из первого города, вы сможете хорошо прокачаться, однако помните: существуют агрессивные монстры (агры), нападающие и бегущие за вами вслед из-за того, что ваш уровень ниже их на 2 и более. Многие опытные геймеры попадали на локации, где полно агров, и выйти не могли из Святилищ без помощи.



Броня и оружие способны ломаться, ремонт осуществляется в кузницах. Доступен общий чат, текст пишется внизу экрана, белым цветом, если пишущий рядом, красным, если "кричит" на всю локацию. В игре есть должности шута, дающего клички, инквизитора, дающего бан в чате, маршала и т.д. Самая первая должность - наставник, учит новичков на учебных локациях и помогает в игре. С каждым новым уровнем вам дается 2 очка на прокачивание общих характеристик, и одно - для учения нужного умения. Поначалу с деньгами могут возникнуть проблемы, но на сильных мобах аргентов можно выбить достаточно для покупки игрового шмота. Не забывайте покупать достаточно целебных снадобий (пива) и изумрудов (изюма) для лечения магическим Заклятием Жизни.

В Иллодемиуре существует такое понятие как репутация (репа). Если убивать других геймеров, репа понижается, при меньше -150 стража не



выпустит из города, будет нападать. При 5000 репы и 50000 аргентов можно создать в Магистрате свою гильдию, что есть хорошо. Чем больше репутации у главы гильдии, тем больше людей может в нее вступить. Репутацию можно повысить и понизить: выполнением квестов, пожертвованием денег в Святилищах и в особых местах, где можно повысить 20-100 пунктов за раз (на 20 всего за 50 аргентов в таверне на локации Серебряная дорога, Теберия). Также существует Бойцовская лига, сражаясь в которой у противников не отнимается репутация, а прибавляются при победах очки славы.

Если на вас напали, можете выйти в меню группы, нажать 0 и написать в чат о помощи, вам могут помочь другие группы, присоединившись к бою. Если напал "свой", из этого же государства, можно отказаться от боя, если из другого - только сбежать во время боя.



Почему желательно попасть в гильдию? В ней народ помогает шмотом, подсказками в квестах, а также можно купить хорошую броню и оружие 8, 9, 10 уровней за аргенты, а не за реальные деньги (руаны). Также имея в группе оружейника, выучив ему Умение Кузнеца, Дровосека и Рудокопа, умение Рунное зачарование, купив свиток на нужный предмет, можно создавать ну очень крутой шмот улучшенных качеств. Осуществляется это в Кузницах мастеров Талара и Стилгарда.

Мобы бывают без защиты и с хорошей защитой от боевой магии. Если играете воителем и качаетесь на мобах-магах, выучите ему Легкие доспехи и оденьте их, тогда снимать будет минимум. Например, мантрис 16 уровня бил моего воина 10 уровня на 15 единиц, я выучил легкие и одел доспех 1 уровня - стал бить на 1 единицу всегда. Классно? Я знаю :))

Гильдии могут иметь собственные цитадели, которые необходимо защищать, можно улучшать, строить собственные здания в них, нанимать охрану на ворота. Когда я начинал играть в апреле 2008 года (сейчас это сервер Древний мир), моя гильдия имела 2 цитадели в Теберии - Гверед (основная) и Тир. Осенью я перестал играть из-за сессии, и позже узнал, что Тир отбила враждебная нам гильдия.

Как вы уже поняли, в игре можно жениться! Для этого необходимо иметь костюм жениха, костюм невесты, саму невесту :D и обручальные кольца. Священник по должности в игре проведет обряд. После чего опыт, получаемый вами, будет делиться поровну, и еще: вы сможете телепортироваться к супруге(у). Если заражены вампиризмом или берсерком, выпейте снадобье против этого, когда будет статус "болен". При этом статусе ваши сообщения в чате будут коверкаться, а вы, встав на одну клетку с другим игроком, автоматически на него нападать. Существуют Доски объявлений, где каждый желающий может оставить сообщение о покупке оружия или типа "Здесь был Вася".

Игра "ест" в день около 10 Мб трафика - в зависимости от того, бегае ли вы по локациям или банально сидите в чате.

Онлайн игроков днем одновременно 200-250, ночью примерно 60.

Скачать Java-версию можно на этой странице: <http://wap.idemiur.ru/?id=40>

Скачать PC-версию на этой странице: <http://www.illodemiur.ru/?id=40&type=1>

Сама игра поначалу может показаться скучной, однако в гильдии вам скучать не дадут.

Геймплей:	9
Графика:	9
Звук:	6
Управление:	7

Рейтинг

8,0





HotRod: Burning Wheels



Жанр: Survival-Racing
 Разработчик: Happy Tube
 Издатель: Happy Tube
 Релиз: 2005
 Платформа: Java

Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Большинство разработчиков мобильных игр редко утруждают себя новыми идеями; не создают чего-то нового, а просто идут по накатанному. Именно поэтому большое количество java-игр настолько похожи друг на друга, что, написав про одну, можно охарактеризовать все "творения" того же жанра сразу.



В этой статье я приведу пример традиционной гонки на выживание.

Игра носит название **HotRod: Burning Wheels**. Но, к сожалению, это название совершенно не характеризует ее. Скучный короткий геймплей, противники с низким уровнем интеллекта делают игру неинтересной и однообразной.

Прохождение **HotRod** состоит из девяти трасс на трёх разных локациях: "Разрушенный город", "Пустыня" и "Кратер вулкана". Сначала нам предлагают выбрать одну из четырёх машин, на которой мы будем колесить на протяжении всей игры. По мере прохождения мы будем зарабатывать


деньги, которые сможем потратить на тюнинг машины (если это ещё можно назвать тюнингом) и оборудование (мины и ракеты). Игра, в основном, проходится одним способом: "обгони и оторвись". Поэтому стоит улучшать скорость и маневренность машины.



Сюжет, конечно же, разработчики не написали, но указали, что игрок участвует в первом чемпионате ралли после ядерной войны.

Графика в **HotRod** самая обычная для 2D игр: не плохо и не хорошо. Эффекты в таких играх часто отсутствуют.

Игровое видео



HAPPY TUBE

<http://www.youtube.com/watch?v=HnywT1ia0uQ>

Геймплей:	5	Рейтинг
Графика:	5	
Звук:	5	
Управление:	7	
		5,5





Silent Hill Mobile 2



Жанр: Квест
Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Релиз: Осень 2008
Платформа: Java

Автор: Владимир God_Smack Бадурадзе

Вы любите жанр survival horror? Я - очень! Помню, как 7 лет назад играл на своей старушке PSONe в Silent Hill. Но сейчас не об этом. В 2007 году Konami впервые выпускает на мобильник свой легендарный Silent Hill. Тогда игра побила все мои ожидания и геймерские пристрастия!



И вот, спустя год, осенью Konami выпускает продолжение. Хотя продолжением назвать это сложно - история, персонажи - всё другое, и единственное, что связывало эту часть с предыдущей - это тайна, окутавшая Сайлент Хилл! Сюжет игры разворачивается в зловещем заброшенном госпитале, где нам предстоит разгадать ряд загадок, для решения этой тайны (как оказалось, геймплей держался только на одном - нам надо было узнать, что кроится за одной из дверей госпиталя). Должен признать, играть было очень интересно, но только если знаете английский, иначе рискуете "причалить" на первой же загадке. Кстати, о загадках - их там немало, должен заметить. Решить можно либо наугад, что не исключено, либо с помощью подсказок, которые можно найти по ходу игры. Порой решения загадок совершенно не логичны, например, порезать скальпелем в Альтернативном мире картину, не просто так, а именно в определенном порядке. Нам даже придётся заняться собирательством - а именно собрать 4 четвертака (для аппарата с газировкой). Для их собирания вам тоже понадобится немалая смекалка! И вот, пройдя несколько квестов, я наконец перешёл в Альтернативный мир (кстати, хочется заметить - чтобы в него попасть, надо ещё решить загадку с рисунком, на

появится портал)! О новшествах - в игре можно даже крутиться на месте, то есть можно описать полные 360 вокруг себя! Не могу не отметить, что прорисовка отличная - ржавые, пропитанные кровью стены и двери, порой встречается разная атрибутика, например, горстка эмбрионов, лежащих в луже крови, или обгоревший труп в кладовке. Озвучка тоже не подкачала - звук выстрела, скрип дверей, а холодящий кровь звук в альтернативном мире заставляет оторваться от мобильного и оглядеться вокруг - не стоит ли позади монстр. Причём в обыкновенном и альтернативном мирах звуки разные... Управление не напрягает, наоборот, оно очень удобное. Так как игра первого лица, вместо указателя выступает маленькая рука, которая при указании на активный предмет темнеет (эта система называется point-and-click). Ручка меняется на прицел, если взять пистолет. Java версия не изобилует локациями и оружием. А состояние с монстрами вообще плачевное - за всю игру я встретил их всего 5-6. Хочется заметить, что описание истории игры происходит от двух разных персонажей. Как и в первой части маленькой подсказкой (я бы даже назвал это фишкой) является то, что нас ведёт по игре...Голос! Иногда он указывает, куда идти, порой даже проклинает. Вот по одной такой подсказке и мы и прощаемся с первым персонажем. Итак, я плавно довёл вас до концовки моей рецензии - финального боя! Хотя какой это бой, так, очередной монстр, которого только с большой натяжкой можно назвать боссом. Это - простая, повешенная на стенку... голова, плюющаяся неизвестно чем (кстати, игра этим не кончается - надо ведь узнать, что за дверью). За этой дверью оказалась великолепная для меня (думаю и для вас) строчка - "To be continued...".

Геймплей: 10



Графика: 10



Звук: 9



Управление: 8



Рейтинг

9,0





Transformers 2

Жанр: Аркада
Разработчик: GLU Mobile
Издатель: GLU Mobile
Релиз: Май 2009
Платформа: Java



Автор: Александр ЭлекЗх Грачёв

Уже совсем скоро, в июне этого года, на экраны выйдет продолжения фантастического боевика Трансформеры.

Название сиквелу дали следующее: «Трансформеры: Месть Падших». А лицензию на мобильную игру купила компания Glu, в простонародье именуемая глюками. На счету этой компании совершенно разные игры: такие хиты, как **Stranded**, неплохие стрелялки, типа первых **Трансформеров**, и совершенно классические аркады, вроде **Мадагаскара 2**. Особо с названием Глюки решили не мучаться и назвали новую игру **Transformers 2**, избавившись от красивого дополнения.

Для начала стоит сказать, что перед игрой, пожалуй, нужно повесить метку: «Осторожно! Спойлеры!», ибо любым людям, хоть как-то говорящим на английском, станет ясен сюжет игры – а соответственно и фильма. Рассказываться будет он в диалогах перед уровнями. Там же Вы увидите героев, столь полюбившихся со времён первой части: это и защитник Земли Оптимус Прайм, и мастер по оружию Бамблби, и главный враг и первый трансформер на Земле – Мегатрон.



Играть Вам придётся либо за Оптимуса, либо за Бамблби против многочисленных десептиконов, внезапно заполонивших нашу планету. Первый в вооружении имеет лишь кулаки, а вот Бамблби ещё и оружие. Зато Оптимус может превратиться в грузовик – и вперёд, крушить врага! С другой стороны, убить врагов быстро и издалека у нашего старого знакомого не получится, когда у

когда у второго – вполне. Ещё бы, ведь он имеет пушку, в прицел которой спокойно можно поймать противника. А таких противников несколько разновидностей. Первым сереньким десептиконам, которыми заполнены начальные уровни, хватит несколько ударов или прямых попаданий. А далее нас ждут зелёные противники, которые после уничтожения взрываются и могут серьёзно повредить этим. Такие противники сторожат двери и встречаются в основном в Египте. Ещё Вас ждут самые мощные и большие трансформеры, у которых в наличии есть огнемёт. Впрочем, на удивление, самые прочные в тоже время – самые простые. В основном над роботами такого вида висит труба на цепи. И попадают они, как ни странно, Бамблби, имеющему соответствующее оружие. Один выстрел – и цепь порвана, труба шмякнулась на роботов и они все взорвались. Если же такие трансформеры попадутся Оптимусу, то, что делать – Вам придётся хорошенько поработать кнопкой пять, ну, а предводителю автоботов – кулачками.

Впрочем, с драками не придётся особо мучаться. Они чрезвычайно скучны и просты. Пока Вы уничтожаете противника (не ждите в этой игре комбо или хотя бы простых отскоков), он успеет ударить Вас максимум два раза. Иногда, совершенно незакономерно и не логично, в борьбе с врагом появится небольшой рисунок джойстика – и соответствующая кнопка замигает. Нажимаете – вот Вам и комбо. Порой они будут готовить хитроумные ловушки – первый трансформируется, а второй встанет и не будет Вас пускать дальше. Во-первых, избежать это невозможно, а во-вторых, даже если Вы не будете двигать кулаками, то уничтожение у них займёт как минимум несколько минут. Кроме того, в число врагов причисляются мины и шары. Мины взрываются, если Вы наступите на них, а шары делают тоже самое, но в воздухе. Но если первых избежать никак невозможно, то вот вторых можно ударить, и они отлетят обратно. При взрыве такого отбитого шарика взрываются мины, да и враги хорошенько портятся. Кроме этого всего, Вам придётся бороться с боссами. Тактика борьбы с ними



проста и незамысловата, даже скучна. Хочется отдельно сказать о трансформировании: как только Вы взлетите на трамплине, то автоматически превращаетесь из машины в робота. И тем паче уровень, где придётся на огромной скорости ездить от Мегатрона. Это, пожалуй, самый динамичный и интересный уровень игры. Еще бы: Вас ждёт бешеное бегство от самолёта, вооружённого автоматами и ракетами! А это при том, что повсюду куча трамплинов и исчезающих плит, которые стоит проезжать только со включённым нитро... В общем, этот уровень - самая лучшая часть игры.



Кроме всего прочего, в этой игре нас ждут бонусы. Их всего два вида: первый, оранжевый, для пополнения здоровья, второй, жёлтый, для пополнения энергии. Зачем нужна эта энергия Оптимусу я так и не понял. У Бамблби она тратится при включении режима прицела. Полностью заполненной шкалы хватит на три выстрела с оптическим прицелом. Так, как оранжевый и жёлтый очень похожие цвета, то частенько непонятно, какой именно это бонус. Берите, в любом случае, не задумываясь – всё равно максимум через 5 минут эта игра Вам надоест и захочется чего-либо разнообразней. Проходить дальше, скорее всего, будете по инерции – а вдруг всё-таки попадётся что-нибудь интересное? Но вернёмся к теме. Иногда, в лице Оптимуса или Бамблби, будут прибывать другие трансформеры и давать специальные способности на некоторое время. Скажем, Вы становитесь в несколько раз сильнее, или полоска здоровья остаётся неизменной после всех Ваших членовредительств.

Графика в этой игре не так уж и плоха. Впрочем, хорошей её тоже не назовёшь. Она классическая, совершенно обычная. Вас не ждут особо красивые взрывы или задние виды. Применён эффект 3D – задний рельеф, видимый сквозь разва-

лины. Интересен процесс трансформирования: робот как-то нагибается, сворачивается – и вот уже машина. Нас, жалких людишек, в эту игру не поместили. И слава богу, а то кто знает, что бы выдумала Glu при уничтожении очередного homo sapiens. Ибо звуки взрывов в этой игре – единственные звуки вообще. Ах да, порой слышатся электронные пискки. Единственная нормальная музыка – в меню. Вероятно, саундтрек из мультсериала.

Подведём итоги. Пожалуй, игра не удалась. Это аркада уровня 2005-2006 года. Мало того, я считаю, что первые **Трансформеры** от той же компании были в чём-то даже лучше этих. Там был настоящий экшн: Вы прыгали по платформам, гоняли на грузовике по всей локации, наконец, было хорошее оружие, косящее всё и вся. Оставалось лишь переждать его перезарядку. Кроме того, там у нас был хоть какой-то выбор уровней. А между тем обе игры провозглашают: примите сторону десептиконов или автоботов! А не такие уж и давние китайские **Трансформеры** имели превосходную графику. Да и уровень динамики там был значительно выше этого. Кроме того, уровни в китайских Трансформерах куда разнообразней: происходит чередование обычных уровней и уровней на дороге, где тоже соскучиться не дадут. Так что Glu в этой игре явно не чета китайским разработчикам. Итак, хотя и известно, что игры по фильмам редко удаются, однако Gameloft в последнее время взялся исправлять этот казус – недавний **Terminator** подтверждает вышесказанное. Но глюки снова испортили уже начавшее улучшаться мнение. Их новая аркада **Transformers 2** не смогла, как, впрочем, и прошлая, отобразить всю, надеюсь, динамичность и разнообразность предстоящего фильма.

Геймплей:	5	Рейтинг 5,0
Графика:	6	
Звук:	3	
Управление:	7	



RUSH

ROAD ULTIMATE SPEED HUNTING

УСТРОЙ БЕСПРЕДЕЛ НА ДОРОГЕ



QplazeTM
Mobile development

NOMOC[®]
WORLD PUBLISHING

[HTTP://WWW.QPLAZE.COM/RU/GEN2_SPORTS_GAMES/6549_RUSH_RU.HTML](http://www.qplaze.com/ru/gen2_sports_games/6549_rush_ru.html)



Knights Onrush



Жанр: Аркада
Разработчик: MoreGames Ent.
Издатель: Chillingo
Релиз: 2009
Платформа: iPhone

Автор: Egor YourDestiny Толстой

Еще до того, как у меня появился iPhone, я познакомился с некоторыми его играми у друга на iPod Touch. Одной из этих игр была **Stick Wars**. Концепция проста до предела: отбрасывать пальцем человечков, которые штурмуют замок. Казалось бы - развлечение на пять минут. Ан нет - затягивало на несколько часов, а то и на весь день. И с каждым движением пальца слой защитной пленки на экране, стираясь, все уменьшался и уменьшался. И вот, на смену **Stick Wars** пришли **Knights Onrush**. Та же елка, только теперь украшенная гирляндами и новогодними игрушками. Причем игрушками очень даже симпатичными.



Итак, цель игры остается все той же - защитить замок. Но вот защищать его можно теперь не просто отбрасывая врагов от ворот, у нас появилась возможность поливать их огнем, отстреливать из пушек, бросать камни с небес, натравлять на них дракона... Да что там, всего сразу и не

перечислю. Но начну по порядку. За каждого убитого врага нам дают определенное количество золота, которое можно потратить в магазине на различные улучшения фортификаций или оружия. Но, кроме денег, есть и другая "валюта", если ее можно так назвать. Это люди, которые были принесены в жертву: либо съедены драконом, либо брошены в огненную яму. Звучит это, может быть, и сурово, но выглядит отнюдь не так. Барахтающиеся на крюке рыцари, скелеты, которые периодически выплевывает та самая яма - все это смотрится очень комично. Удовольствия добавляет и превосходная озвучка. Главное, - на экране постоянно что-то происходит. Отбрасывая десяток врагов от ворот, надо успеть кинуть в другую толпу файерболлом, попутно подвесив очередного варвара на алтарь дракона и сбросив на самого ретивого рыцаря колонну. И все это движение прорисовано с тщанием и любовью, сразу видно, что разработчики действительно постарались. У каждого типа врагов свой стиль атаки, поведения на поле, внешнего вида, да что там, даже скелеты у всех разные. Единственный минус, замеченный мною на этот момент - неоправданная простота игры. Даже прохождение на самом тяжелом уровне сложности не приносит ощутимых затруднений. Да и самих миссий не то, чтобы уж очень много. Остается надеяться на продолжение, которое, я уверен, разработчики выпустят.

Для меня эта игра из разряда тех, которые я скорее всего не удалю из своего телефона, ведь, кто знает, когда еще мне захочется принести кого-нибудь дракону в жертву

Игровое видео

http://www.youtube.com/watch?v=ZXC8NsR_r18

Геймплей:	8	Рейтинг 8,0
■■■■■■■		
Графика:	8	
■■■■■■■		
Звук:	9	
■■■■■■■		
Управление:	8	
■■■■■■■		





TERMINATOR SALVATION

Жанр

Action

Разработчик

Gameloft

Издатель

Gameloft

Релиз

2009

Платформа:

iPhone

Автор: Egor YourDestiny Толстой

В очередной раз я убедился, что игры для всех платформ абсолютно не равнозначны. Только что пройдя Resident Evil: Degeneration, восхитивший меня до глубины души, я, пылая энтузиазмом, купил только что вышедший Terminator: Salvation от Gameloft. Уже некоторое время они потчевали нас различными скриншотами и геймплейным видео, которые, кстати, смотрелись весьма неплохо. Так что на эту игру я возлагал определенные надежды - возможности шутеров на iPhone представляются мне огромными. Но, к сожалению, меня ждало очень глубокое разочарование. Разочарование не столько самой игрой, сколько ее разработчиком.

Где тот Gameloft, который несколько лет назад выпускал прекрасные серии Splinter Cell и Prince of Persia для Java? Где тот Gameloft, который в каждую игру вкладывал душу, не переставая радовать нас нововведениями? Не знаю, но тот прежний разработчик явно не имел отношения к созданию Terminator: Salvation для iPhone.



Конечно, читатели могут закидать меня помидорами и другим реквизитом за то, что я так отзываюсь об этой игре. Но мне просто неприятно видеть, какой потенциал остался нераскрытым. Ведь графика у проекта - на высоте. Чтобы иметь возможность нормально поиграть, приходится периодически перезагружать телефон. Прекрасно прорисованные пейзажи, отличные текстуры... И, в общем-то, все. Больше в игре

ничего ценного нет, абсолютно. Может быть, кому-нибудь и интересно постоянно перебегать от одного ограждения к другому, отстреливая головы одинаковым врагам, но я к таким людям явно не отношусь.

Для меня всегда самой важной составляющей игры был геймплей. На втором месте - сюжет. А уж потом - графика, физика и прочее. А весь геймплей этой игры я уже описал. Да-да, он заключается именно в этих перебежках. Разнообразят их только весьма нудные заезды



сначала на джипе, потом на мотоцикле, которые, к слову, практически неуправляемы.

Абсурдной мне показалась идея одновременно управлять машиной и целиться из пулемета во врагов. Если даже на PC это непросто, то на iPhone и подавно. Так что никакого драйва от езды ожидать не стоит.

Ах, да, еще нас "порадуют" схватками с боссами. Это, кстати, единственная деталь игры, имеющая право на существование. Боссы хотя бы разные, и, что немаловажно - огромные. Не считая последнего, о котором пойдет речь чуть позже.

Оружия будет всего 4 типа: автомат, дробовик, гранатомет и какой-то странного вида лазер. Причем дробовиком дадут попользоваться только однажды, когда игрок очутится в шкуре не О'Коннора, а второго персонажа, как я понял, чисто эпизодического.

Сюжет должен был, по затее разработчиков, пода-



ваться видеовставками на движке игры. Которые, к слову, весьма неплохо выглядят. Но то, о чем они рассказывают, сюжетом назвать очень сложно.

Самая волнующая сцена - это О'Коннор, который мчится на мотоцикле к горизонту, и осознает свое предназначение. Ну почему-то все это действие не производит не малейшего впечатления. Очень печально, ведь, обладая такими графическими возможностями, можно было ту же сцену срежиссировать намного лучше. С остальным обстоит еще хуже - отрывочные предложения не дают возможности хотя бы просто вникнуть в сюжет.



Конец вообще "эпохальный". Разобравшись с последним боссом, терминатором под инвентарным номером T-700, появляется кат-сцена, где взрывается коридор с несколькими терминаторами внутри, с комментариями, дескать О'Коннору удалось выбраться из базы, попутно ее взорвав. Даже на словах звучит лучше, чем выглядит. И словно в насмешку после прохождения игры открылся бонус: "Экстремальный уровень сложности". Хотел бы я посмотреть на того, кто вообще захочет второй раз проходить ее. Но, тем не менее, Gameloft явно призывает сделать это еще раз, предоставляя к нашим услугам возможность получить разные звания за такие достижения, как отстрел 20 терминаторов точно в головы и прочую банальщину.

И, конечно, нам предоставляется возможность насладиться мини-игрой с использованием акселерометра. Выглядит она и играется, как страшный сон поклонника Labyrinth. Шарик нужно прокатить через несколько зеленых чипов, избегая красные, причем на время. Вот только шарик почему-то не желает слушаться наклонов телефона, а катится так, как ему заблагорассудится.



Вот так плавно я перешел к рассказу об управлении. К несчастью, оно такое же, как и сама игра: нерациональное и глупое, сравнивая все с тем же Degeneration. Нет возможности быстро среагировать, повороты максимально замедленны, взаимодействие с теми самыми укрытиями реализовано ужасно. Иногда от них трудно отойти, а иногда герой сам перепрыгивает через них навстречу толпам врагов. Оружие также переключается через раз, в самый ответственный момент приходится что есть силы тыкать пальцем в нужную иконку. Последнее, о чем хотелось бы упомянуть, это возможность добить терминатора ногой или вступить с ним в ближний бой прикладом, что, как ни странно, вполне работоспособно в отличие от всего остального.

Для меня эта игра, как я уже написал в начале статьи, стала главным разочарованием месяца. Столько потенциала пропало даром из-за того, что Gameloft просто перестал творчески относиться к своим играм.

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=IWDDPAmZd5k>

Геймплей: 2
■ ■
Графика: 9
■■■■■■■
Звук: 8
■■■■■■■
Управление: 2
■ ■

Рейтинг

5,0



The SIMS 3

Жанр: Симулятор жизни

Разработчик: EA Mobile

Издатель: EA Mobile

Релиз: 2009

Платформа: iPhone

Автор: Егор YourDestiny Толстой

По заверениям разработчиков, каждая игра – это революция в жанре игр вообще. Новое детище от EA Games также обещало совершить прорыв в жанре iPhone-игр. Что мы получили в итоге? В кратчайшие сроки The Sims 3 стала не только самой продаваемой игрой в AppStore, но и самым продаваемым AppStore-приложением вообще. Революции эта игра не делает. Да-да, нам в очередной раз нагло ввали. Но так ли это важно? Она все равно в итоге получилась довольно хорошей.



Одна из вещей, которые так хвалили «электронники» - это характер персонажа. При создании нового профиля игра мило предложит нам выбрать своему симсу прическу, глаза, футболку, штаны и ботинки. Варианты, предложенные на выбор, надо заметить, скудные. Ах да, еще мы должны выбрать своему симсу 5 отличительных черт характера – жадность, трусость и т.п. – всего около 20 черт на выбор.

У вашего симса есть жизненные цели, желания и потребности. Вы можете провести своего подо-

печного на самый верх карьерной лестницы и даже стать местным президентом. А можете пугать и злить прохожих, мусорить на улице и в домах соседей. Теперь симсы не просто писающие человечки, которые могут подстричь растения в саду или посмотреть телевизор - они придумывают сложносочиненные желания, выполнять или игнорировать которые должны Вы.

Желание знать, как готовить то или иное блюдо, желание напугать кого-то, желание поймать двадцаток рыбок в пруде – вот те мысли, которые занимают голову сима.

Однако, как бы то ни было, перед нами – старые добрые «Симсы». Нужно искать работу, устраивать вечеринки, зарабатывать деньги, покупать новые вещи и мебель для украшения дома... Камеру можно вертеть как душе угодно – приближать или отдалять, находиться на высоте птичьего полета или на земле... Надо сказать, что данной игре это только во благо. Потому что она по-настоящему красивая. 3D-картинка, пожалуй, одна из лучших среди всех iPhone-игр вообще. Плюс внимание к деталям и мелочам. Да плюс еще звуки – почти как у PC-версии игры. Есть за что полюбить. И есть за что возненавидеть.

Итак, революции в плане геймплея не получилось. Но это чертовски хорошо! Ведь мы получили тех самых «Симсов», в которых с таким упоением играли на компьютере. Забудьте про недостатки игры. The Sims 3 теперь всегда с Вами. Они – на Вашем iPhone.

Геймплей: 9



Графика: 8



Звук: 7



Управление: 8



Рейтинг

8,0

Age of Heroes

Прими участие в войне

aoh.qplaze.com/war





Dance Fabulous

Жанр: Танцы

Разработчик: Digital Legends

Издатель: Nokia

Релиз: 2009

Платформа: N-Gage 2.0



Автор: Роман AleriF Савин

Guitar Hero, начав не слишком перспективным проектом, стал одной из самых популярных игр за последнее время, и теперь выходят различные версии игры, посвященные музыке легендарных групп. Но пока на N-Gage, да и на телефонах вообще, хорошей версии Guitar Hero нет, и Nokia решила выпустить свою музыкальную игру - **Dance Fabulous**.

Сразу стоит сказать, что **Dance Fabulous** на **Guitar Hero** мало похожа, но это вовсе не минус. Digital Legends, теперь уже довольно известные на мобильной платформе по **ONE** на N-Gage и **Kroll** на iPhone, сумели в очередной раз удивить игроков. Начинается всё с кастомизации вашего танцора - вам предлагается огромное количество одежды, аксессуаров вплоть до бровей и выбор любого цвета для практически каждой детали. Наверно, именно такого разнообразия мы ждали от **ONE**, но теперь ясно, куда ушли силы дизайнеров. Всё в лучших традициях игр типа Sims, ваш персонаж точно станет оригинальным, а шанс того, что где-то на просторах N-Gage Арены попадется такой же сводится к нулю. При должном старании и фантазии можно создать кого угодно.



Однако, всё и сразу примерить не дадут. И тут вы так или иначе придете в режим "Танцуй!". С этого момента станет ещё веселее - пройдя тренировку и выучив основы управления вы начнете просто получать удовольствие. Игра не требует каких-либо усилий, вам не надо уложиться в определенное количество очков, времени или

чего-либо ещё - просто развлекаетесь, экспериментируя с движениями. При этом всё управление игрой основано на четырехпозиционной и центральной клавише, и этого вполне достаточно. Двойные нажатия, тройные нажатия, удерживания и комбинации из разных направлений дают приличный список движений. Но игра не заставит выполнять определенные движения, и тут вы тоже просто развлекаетесь и экспериментируете, ничем не ограничиваясь.



По мере того как ваш уровень будет расти, вы будете открывать новые локации и стили танца, VIP-персонажей со своим уникальным стилем одежды, а также много других приятных мелочей. Прокатка персонажа идет довольно долго, но это не мешает снова играть в эту игру, ибо музыка не ограничивается довольно хорошими песнями от Cindy Gomez - ограничивается она только объемом памяти на вашей карте памяти. Да, одна из главных особенностей игры - возможность танцевать под абсолютно любую свою музыку. Выбираете папку, отмечаете нужные мелодии и вуаля - гламурный паренек танцует под AC-DC, System of a Down или любую другую мелодию, хоть под аудиокнигу про Гарри Поттера. При этом стиль или ритмичность музыки не влияет на танец, игра определяет ваш ритм, а не ритм песни. От вас требуется только нажимать на клавиши с одинаковой периодичностью. И хотя музыка не важна, под ритмичную песню танцевать вам будет проще.



Dance Fabulous

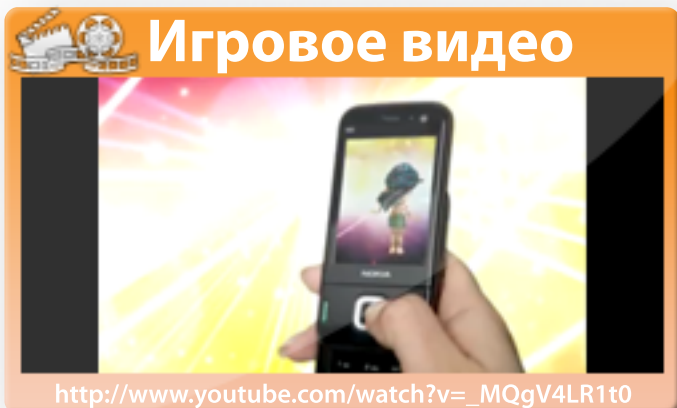
В танце есть только одна цель, хоть и не обязательная - попадать в ритм и получать звезды, а набрав нужное количество золотых звезд вы перейдете в режим "Испытание", который отчасти напоминает уже упомянутый **Guitor Hero**.



Вам нужно вовремя жать или удерживать определенные клавиши, и если в режиме "Танцуй!" это довольно просто, то в режиме "Танцевальная



дуэль" всё немного усложняется, так как стрелочки пролетают мимо с большой скоростью и боль-



Графика в **Dance Fabulous** также на высоком уровне: модели проработаны вплоть до пальцев на руках, волосы реалистично развиваются за спиной танцоров, а уж о каких-либо пикселях на текстурах можно даже не вспоминать. Всё это приправлено несколькими эффектами и игра ничуть не тормозит. Впрочем, Digital Legends как всегда на высоте.



Dance Fabulous - это не экшн, не игра с проработанным сюжетом или глубоким смыслом, это просто красивое и весёлое развлечение, которое надоест, наверно, только когда у вас кончится вся музыка.

Геймплей:

9



Графика:

9



Звук:

9



Управление:

7



Рейтинг

8,5





Prince of Persia

Жанр: Action/Adventure

Разработчик: Gameloft

Издатель: Gameloft

Релиз: 10 Марта 2009

Платформа: N-Gage 2.0



Автор: Дмитрий kozosvin Паламарчук

Новая часть уже обновлённого **Prince of Persia** расскажет о похождениях двух героев - Принца и Элике. Игра представляет в себе драматический сюжет. Большинство геймеров с момента анонса игры ждали чего-то необычного. Где-то осенью 2008 года состоялся релиз Symbian версии принца. Игра, мягко говоря, вышла не самого лучшего качества. Геймеры до последнего надеялись увидеть на экранах своих телефонов нечто другое. Однако, надежды не оправдались.



Сюжетная линия игры основана на мифологии древней Персии. Всё начинается с того, что Принц, потерявшись, неожиданно оказывается в чудесном саду. Через некоторое время он встречает девушку по имени Элика, которая рассказывает, что хочет воскресить «Древо жизни», которое уничтожил ее отец, чтобы воскресить ее. Вскоре Принц составляет компанию Элике. И они вместе идут к тому самому «Древу жизни», чтобы спасти мир от страшной угрозы. На пути героям встречаются множество разных тварей, а также несколько стражей отца Элики, пытающихся вернуть дочь домой. Через некоторое время Принц начинает понимать, что если Элика воскресит «Древо жизни», то умрёт. Он старается остановить её, но ему это не удаётся. И в итоге Элика отдаёт свою жизнь, чтобы воскресить дерево. На этом игра заканчивается.

Геймплей ужасен и однообразен. Боевая система настолько неудобная и не продуманная, что выключить и больше не запускать игру хочется

уже после первых двух-трёх уровней. По крайней мере, играть уже не в удовольствие. Считается ведь, что к платформе N-Gage допускают только профессиональных разработчиков. Но после этой игры кажется, что это не так. А также я считаю, что лучшим решением для разработчиков было бы создать игру от третьего лица, а не с видом сбоку.



Просто я не понимаю, зачем здесь трёхмерная графика. Хотя, почти в каждой игре есть хоть какие-то положительные моменты. К примеру, в этой присутствуют два персонажа, у которых совершенно разные способности и умения. Так же меня порадовало наличие уровней другого типа, где Принц и Элика летят верхом на драконе. Возможно это единственные уровни, в которых можно временно забыть об унылости игрового процесса.



Prince of Persia

Графика в **Prince of Persia** тоже не очень привлекательная. Да, она бывает красивой и местами очень красочной, но это именно бывает, разработчики явно не старались. Количество квадратов в текстурах просто не приемлемо, особенно для платформера с видом сбоку. Всё можно было сделать гораздо лучше и качественнее. По сравнению с тем, что я увидел в трёхмерной версии **Prince of Persia**, двухмерная мне показалась более красивой и привлекательной. И поэтому за графику трёхмерный Принц Персии получит не самую высокую оценку.



Возможно единственное, что мне понравилось в этой игре – озвучка. Всё сделано на невероятно высоком уровне. Скорее всего, именно из-за красивейшей музыки я не захотел выключать игру, и продолжил играть дальше. Но вот в этой озвучке меня смущает одна вещь. Вес архива со звуковыми файлами занимает 17 мегабайт из 30. Не понимаю, для чего всё это делалось. Ведь любой знающий геймер сразу заметит в этом некий подвох. Также я заметил, что Элика, когда её ранят, кричит голосом Принца. Что само по себе является признаком непрофессионализма или же просто лени разработчиков.

Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=qPSt5uCQx0M>

Мы получили довольно таки некачественную игру. Графика, мягко говоря, не блещет красотой, а геймплей не слишком привлекательный.



Перенос движка на трёхмерную платформу у разработчиков удался не слишком хорошо. Уж больно много глюков и управление стало неудобнее. Также меня изумил тот факт, что игра является практически полным портом с Symbian. Нет ни нового оформления, ни улучшения графики, ни каких-либо инноваций в геймплее, ни даже новых уровней. То есть, компании **Gameloft** просто захотелось перепродать игру по более высокой цене, всего лишь с улучшенным звуком. Я считаю, что это не лучшее решение для платформы N-Gage, да и вообще по отношению к геймерам.

Геймплей:	4	Рейтинг 6,0
Графика:	5	
Звук:	9	
Управление:	6	





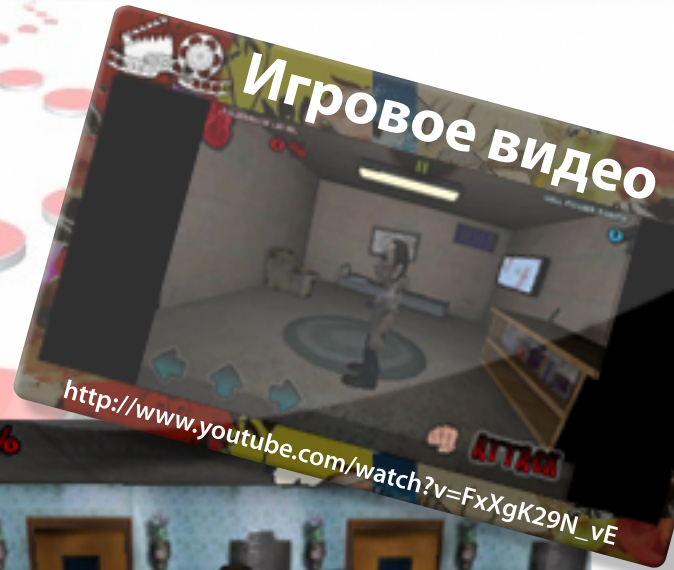
Автор: Егор „Пуканыч“ Толстой

Йоу всем нашим маленьким любителям трэша. Сегодня на повестке дня игра о «великом белом нигере», Маршалле Мэйтерсе, больше известном поклонникам рэпа под прозвищем Eminem. Вот от чего я не ожидал такого моря негативных эмоций, как от...хм...файтинга (???) под названием Eminem Relapse, выпущенном, очевидно, для пиара одноименного альбома. Кстати говоря, ссылка на его покупку есть даже в главном меню игры.

За несколько недель до релиза нас порадовали довольно таки загадочным трейлером, демонстрирующем довольно таки красивое помещение в полном 3D. Так вот, во всем этом ролике информации и фана содержалось в разы больше, чем в самой игре.



Первый уровень уже радует нас всем, чем только можно! Анорексичный гидроцефал, в котором нет ну абсолютно ничего от предполагаемого прототипа, ходит по коридору, очевидно, дома престарелых, где убивает стариков неподдающимися никакой классификации движениями рук. Кстати, хочу порадовать фанатов, по коридору можно идти не только вперед, но и назад! И все это великолепное действо, показываемое нам видом сбоку, развлекается прыжками вверх! Но нет, это ни в коей мере не платформер. Все локации действительно представляют собой простой коридор, без всяких ответвлений или этажей. Ну и не надо нам этого, ведь Eminem слишком суров, чтобы куда-то сворачивать. Зато через несколько уровней нам дадут пострелять из



пистолета или винтовки! Конечно, никаких очередей не предусмотрено, но, опять же, они нам и не нужны! Eminem и так все разрулит, йоу. Что еще для счастья надо не просто геймеру, но также и поклоннику песен белого короля рэпа? Правильно, ниче... Что там за возгласы из зала? *выстрел из пистолета* Все, проблема решена, простите за заминку. Действительно, больше ничего не надо, игра практически идеальна.

Геймплей: 0

Графика: 1

Звук: 3

Управление: 1

Рейтинг

0,1

 **Автор:** Владимир God_Smack Бадурадзе

Компания NET Lizard работает на рынке мобильных технологий с 2002 года и на сегодняшний день является одним из ведущих разработчиков мобильных игр. Компания активно расширяет круг своих партнеров в странах СНГ, Европы, Америки и Азии.

[MTOG]: Итак, скажите, с чем связано название вашей компании? Почему столь необычное - "Net Lizard"? Да и вообще, расскажите об истории компании.

[NET Lizard]: Как всегда это было еще в далеком 2002-2003 году, с выбора доменного имени. В начале наша компания занималась разработкой WEB сайтов, Е-коммерцией и многим другим. Мы начинали свою работу, опираясь на Интернет, поэтому NET - как ничто обозначал это лучше! А вот с логотипом нашей компании было очень интересно. Мы решили придумать что-то необычное и запоминающееся всем! Как-то основатель нашей компании, Алексей Решетило рассказывал, что купил где-то в Крыму или на Казантипе шапочку с рисунком ящерицы, видимо с этого все и началось! Идеи иногда возникают просто так, или опираясь на определенные ассоциации... Тут и пришли - что может быть лучше ящерицы, которая путешествует по сети, лазая везде, где только можно! Дословный перевод NET Lizard - "Сетевая Ящерица".

[MTOG]: Сколько человек первоначально работало в Net Lizard? Сколько сейчас? И вообще, к вам легко попасть, если человек - талантливый, образованный программист?

[NET Lizard]: Первоначально работало в компании 4 человека, это было еще на заре 2003-2004 года. Идеи написания Java игр начались еще с покупки, на тот момент одного из выдающихся творений фирмы Siemens - M55. После его анонсирования и начала продаж, он был приобретен нашим (на тот момент будущим) организатором компании NET Lizard. К большому удивлению, на

нем были обнаружены очень интересные игры! :) На тот момент они страшно напоминали еще Спектрумовские времена, когда всё СНГ собирала компьютеры ZX Спектрум (Sinclair, Profi, Ленинград) и писали различные игры на него! Основное начальное ядро людей, которая в последствии и стала сердцем и началом компании NET Lizard - уже имела большой опыт в игростроении и выпускала собственные игры, электронные журналы и аппаратно-программные комплексы для этой платформы еще в середине 90 годов! После чего, было принято решение попробовать разобраться и написать какой-то высоко-технологический коммерческий проект для телефонов! С этого все и началось! На сегодня у нашей фирмы есть, как постоянный штат сотрудников, так и дистанционные сотрудники и подрядчики. В силу коммерческой информации мы не можем разглашать ее. Попасть к нам легко! И мы всегда рады новым и увлекательным личностям в нашем демократическом коллективе, но к сожалению, попадаю далеко не все те, кто обращается к нам или направляет резюме... У нас, не достаточно быть талантливым программистом или дизайнером! Прежде всего, нужно быть хорошим, творческим и с открытой душой человеком! Ведь этого требует специфика работы, ну и как факт - сам коллектив. Таковы корпоративные правила!

[MTOG]: Вашей основной темой творчества являются шутеры. Почему? С чем это связано?

[NET Lizard]: Почему же одни шутеры!? У нас громадное портфолио проектов, которые не все даже представлены на Российском и Украинском рынках, так же много выпущено заказных проектов под иностранные ТелеШоу и др. Так же, наша компания выпускала и выпускает очень много эротических проектов! Их так же очень забавно делать всем, кто принимает участие в их создании, а людям это очень нравится! Очевидно, каждый делает то, что ему по душе или более близко. Шутеры - привлекательны со стороны сложности кодирования, очень ограниченных



требований Явы и при этом максимальной нагрузкой на процессор! Нас интересует максимальная сложность проекта и делать то, что не делают, или просто не могут делать другие! Ведь это и есть самое интересное творчество, которое только может быть! Делать то, что тебе действительно нравится и получать при этом неповторимый результат!

[MTOG]: А что насчёт других платформ? Будете ли вы делать игры для iPhone, N-Gage? Или может вы будете портировать игры для этих платформ? Сейчас многие так делают, да и тенденция идёт такая...

[NET Lizard]: Очевидно все так и будет...! Планов очень много - что именно будет и какое направление выберет наша компания еще для всех остается загадкой! Перспектив очень много, как и предложений от партнеров и других компаний... Сейчас мы работаем, нам интересно, мы получаем результат... Что еще нужно для счастья!?

[MTOG]: Собираетесь ли вы на Java "портировать" PC игры? Если да, то скажите, какие в планах, если это не секрет?

[NET Lizard]: Есть несколько предложений от PC разработчиков, но у нас в данный момент планы компании уже расписаны на пол года вперед по выпуску своих собственных продуктов. Поэтому будем ли мы делать это сейчас или чуть позже, трудно сказать...

[MTOG]: А у вас есть в планах разработка Онлайн игр(ы)? Или сделать игру с онлайн таблицей результатов?

[NET Lizard]: Сейчас мы думаем над этим, возможно даже в **Egypt 3D** будет он-лайн (если успеем...)

[MTOG]: Ну и последний вопрос - как вы думаете, у Java есть будущее? Либо эту платформу ждёт бесславный конец как Morphun?

[NET Lizard]: Хм... Похоже никто не забудет про Яву! Какой же конец, если она развивается постоянно и совершенствуется! Корпорация SUN не

намерена забывать ее, дописывая все новые и новые контракты и фирмы, покупая технологии, которые внедряются туда постоянно! Мультиплатформенность - это будущее! Java- это только первый шаг к ней, но она уже показала, как будут выглядеть будущие операционки, IDE, WEB и даже обычный Интернет! Игростроение это отдельная ветвь на Яве, но как показывает практика последних 6-7 лет, она покорила уже весь мир и продолжает это делать дальше!

Создаваемые игры и Java приложения, компанией NET Lizard, имеют максимальное количество портированных для различных моделей телефонов. На сегодняшний день это более 1000 моделей телефонов!



Автор: Владимир God_Smack Бадурадзе

[MTOG]: Для начала позволь узнать твоё имя и возраст?

[HELLPHONE]: Меня зовут Илья, мне 13 лет.

[MTOG]: Какой стаж игры на мобильном? Каким мобильным устройством юзаешь, какие аппараты были?

[HELLPHONE]: Стаж игры на мобильном у меня 2 года. Были следующие девайсы - Nokia 6680, и теперь k800i. Сейчас же играю на своём новеньком PSP.

[MTOG]: А какой жанр игр предпочитаешь? Какие самые любимые игры, разработчики?

[HELLPHONE]: Самые любимые разработчики- это Gameloft и Fishlabs. А из жанров предпочтение отдаю экшену и РПГ.

[MTOG]: А почему именно "лофт"? Чем он тебя привлекает? 60% геймеров сторонятся его, так как он бесщадно "режет" версии на их экраны. Как вы всё это прокомментируете?

[HELLPHONE]: Ну ПОКА меня это не затронуло, так как я являюсь счастливым обладателем SE с экраном 240x320. Ну а насчёт "реза"- честно сказать не знаю, не задумывался об этом.

[MTOG]: Выход какой игры ты ожидаешь больше всех?

[HELLPHONE]: Miami nights 2 от Лофта и Zone of Alienation от вас!

[MTOG]: А во что ты играешь сейчас?

[HELLPHONE]: Сейчас я увлечён играми Big Range

Hunting 2 и Spider-Man: Toxic City. На данный момент в сутки трачу около получаса на мобильный, хотя раньше до 5-6 часов.

[MTOG]: Какое будущее у мобильных игр? Стоит ли им конкурировать с iPhone и N-Gage?

[HELLPHONE]: Я считаю, что эра мобильных игр прошла. Технологии становятся всё сложнее и мощнее. Думаю, будущее за более развитыми платформами, как iPhone и N-Gage.

[MTOG]: Что бы ты пожелал нашим читателям?

[HELLPHONE]: Играйте в игры, но не забывайте о реальности ;)





Играть или не играть?

Автор: Егор YourDestiny Толстой

Сейчас телефон есть практически у каждого. А у многих даже не один, а по несколько штук. Куда бы ни пошел, везде слышится одно и то же - телефонные рингтоны. Кому-то звонят коллеги, кому-то - друзья, кому-то - родители. Реже, но все равно часто, слышишь звук входящей SMS. А еще реже видишь, как кто-то на телефоне пользуется ICQ, или же, что вообще редкость, играет. Причем в основном это - молодежь или дети. А вот те, кто постарше, зачастую вообще ничего не знают о возможностях своего телефона. Как ни прискорбно это говорить, но для большинства мобильный телефон - это просто предмет имиджа, от цены которого зависит "коэффициент мажорности" его обладателя. Взять тот же iPhone. Большинство людей, купивших его в России, сделали это из-за грандиозной рекламной кампании, проведенной Apple. Все знают, что iPhone - это круто и модно, потому что дорого. Просто модная игрушка, которую не каждый может себе позволить.



А большинство тех, кто смог - не использует его возможностей даже на 5%. А ведь это - самая прогрессивная мобильная платформа на сегодняшний день. Что уж говорить о доброй старой Java. Люди просто не интересуются тем, что собой представляет их мобильный телефон. Максимум - это ознакомление с инструкцией, идущей в комплекте. Поэтому то, что сегодня практически каждый телефон - настоящий портативный центр развлечений, знают очень и очень немногие. Чтобы проверить электронную почту, берут ноут-

бук, чтобы сделать какие-то заметки - записную книжку, чтобы посмотреть фильм или послушать музыку - плеер. И это притом, что в кармане лежит полноценный коммуникатор, который дает прекрасный доступ ко всем этим возможностям.



Но незнание - это лишь один аспект проблемы. Второй, возможно, более важный - это пренебрежение. Одно слово "Игры" вызывает ассоциации с чем-то детским, а, следовательно, в некоторой степени постыдным для человека в возрасте. Компьютерные игры практически перешагнули этот ментальный барьер пренебрежения, к ним с уважением относятся все, принимая за некоторый вид искусства, сродни кинофильмам и книгам. Но мобильным играм до этого еще очень далеко. И не потому, что они примитивны - некоторые по интересности не уступают, а порой и превосходят своих старших собратьев. Все дело в том же восприятии мобильного телефона, как дорогой игрушки, не способной на что-то существенное. Но это не так, и моя цель, как редактора этого журнала, показать людям, что мобильный телефон в настоящее время способен на очень многое, он может стать незаменимым помощником во многих жизненных ситуациях, достойным спутником во время дальней дороги, а также прекрасным средством коммуникации.

Из-за такого пренебрежения бессмысленным становится даже пытаться объяснить, что мобильные игры - это не самое глупое времяпрепровождение. При знакомстве с ними человек уже пред-



Играть или не играть?

взято оценивает всю эту затею. Будучи уверенным в том, что все игры - шлак и детская забава, точно не сможешь увидеть в них глубины. Хотя, конечно, стоит признать, что с большинством мобильных игр дело так и обстоит – это либо клоны надоевших всем логических игр и паззлов, либо бездушные аркады, которые, действительно, не смогут привлечь никого с неотрицательным IQ.



Но, тем не менее, достаточно лишь вспомнить о таких хитах, как **Gish** (Java), **7 Days Salvation** (Symbian), **Creatures of the Deep** (N-Gage 2.0), **Resident Evil: Degeneration** (iPhone), и чувствуешь, что не все потеряно, и миру мобильных игр действительно есть, чем привлечь человека любого возраста. Каждый сможет найти развлечение себе по душе, равно как и на персональном компьютере. Достаточно лишь проявить хоть немного заинтересованности и попробовать. Я не призываю к тому, чтобы сидеть часами, уткнувшись в экран мобильного, но иногда, в свободное время, даже в очереди в магазин, можно уделить несколько минут на это. Ничуть не хуже чтения книги на наладоннике, а подчас и интереснее.



К сожалению, мир мобильных игр в наше время

мало кому интересен (в сравнении с фанатами ПК-игр). Но, тем не менее, количество заинтересованных явно растет, причем все быстрее и быстрее. И в наших руках приобщить к нему еще нескольких человек, хотя бы показав им эту статью. И, может быть, в них проснется интерес. Тогда на помощь снова придет наш журнал, который поможет определиться, во что стоит играть, а во что - нет.



Надеюсь, что этой статьей хоть кого-нибудь сподвигну приобщиться к нашему общему увлечению - мобильным играм. Ведь все новое – это хоть и хорошо забытое старое, но всегда очень и очень интересное.






Автор: Антон TosH Седов

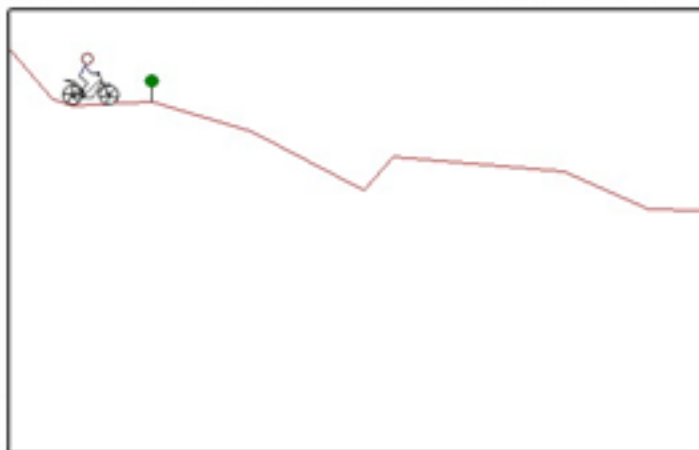
Число редакторов мобильных Java игр растёт с каждым днём. Сегодня уже можно без труда создавать карты для игры «Танчики», редактировать вопросы для «Миллионера» и многое другое. В этом номере мы рассмотрим, как создать уровни для всем известной **Gravity Defied**, а затем импортировать их в игру.

Итак, нам надо обзавестись необходимым софтом. В первую очередь скачайте программу Gravity Defied Track Editor (скачать отсюда <http://www.gdmods.alibom.net/index.php?action=prog&id=1#gd4>), с помощью которой мы и будем рисовать треки. Если на вашем компьютере нет программы WinRar, то также скачайте её. Не забудем скачать оригинальную версию Gravity Defied. Стоит заметить, что программа для рисования треков хранится в архиве, поэтому после загрузки разархивируйте её.


Теперь мы можем приступить к самому интересному - рисованию треков. Запускаем программу GDTE, сразу видим слева окно компоновки треков, но на него пока не будем обращать внимания. Сразу под ним есть поле "Добавление трека". Вводим туда название нашего будущего трека (название вводим исключительно латинскими буквами). Мы назовём его Level1.С радостью жмём кнопку начать. Мы видим примерно такое окно, как показано на скриншоте:

Изучив скриншот, устремляем взгляд на свойства трека. Находим там ширину поля и высоту. Задаём там свои значения (мы задали 2000 на 2000). Кликаем на кнопку «Обновить область».

Начинаем рисовать трек в рабочем поле, для этого поочерёдно нажимаем левой кнопкой мыши для создания новых узлов трека. Для завершения рисования нажимаем правую кнопку мыши. Прямо под свойствами трека редактируем длину трека (мы выбрали 1500). После этого не забудьте посмотреть на флажки старта и финиша (зелёный и красный соответственно). Теперь редактируем позицию игрока. Для этого кликаем кнопки . Очень важно правильно выбрать высоту, ведь если игрок будет находиться очень высоко, то он может разбиться, ещё не начав ехать. Вот, что получилось у нас:



Жмём «Сохранить и Заккрыть». Enjoy! Мы только что создали свой первый трек.

По умолчанию трек будет находиться автоматически в сложном уровне(Hard). Вы можете переместить его выше в средний(Medium) или лёгкий(Easy), кликнув на него левой кнопкой мыши и нажав .





Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Моддинг для начинающих.

Часть II.

Перевод классов

Вы уже узнали, как создать графический мод игры. Но некоторым, возможно, захотелось изменить тексты в игре? Не вопрос! Сейчас я расскажу, как это делается.

Для работы с текстами в игре понадобится программа InClass Trans. С ней вы можете переводить тексты в игре на любой язык. Но, чтобы перевод «состоялся», нужно переделать шрифты. Поэтому сейчас просто рассмотрим, как изменять тексты одного языка.

Работать будем с классами в **Micro Counter Strike**, т.к. тренироваться лучше всего на нём.

разделена на две части: верхнюю и нижнюю. Нажимаем левой кнопкой мыши по какой-нибудь строке. Эта строка появляется в верхней части правой колонки. В нижней части правой колонки пишете свой текст. После этого, снова нажимайте по той же строке в левой колонке. Затем жмем file/save. Теперь осталось занести изменённый класс в игру. Для этого: откройте jar файл с помощью WinRar, и перенесите с заменой изменённый класс (таким же образом можно заменить все файлы игры). Та же самая операция выполняется с другими классами в других играх. Правда некоторые игры имеют мощную защиту, что препятствует этой работе. Там потребуются другие программы ...



1. Извлекаем файлы из игры.
2. Запускаем InClass Trans.
3. Нажимаем file/open
4. Находим папку с извлечёнными файлами и открываем любой класс (названия классов обычно пишут «aa"";ab" и т.д.). Тексты меню и остальных пунктов лежат b.class. Названия карт и предметов в bb.class. Так что основная работа будет с ними.
5. В левой колонке расположены строки текста, которые присутствуют в игре. Правая колонка

Внимание!

Уважаемые читатели, если у вас возникли какие-то вопросы по моддингу игр или по данной статье - пишите на rochta@mtog.ru или же на наш официальный форум в соответствующую тему <http://www.mtogh.ru/ipb/>. Также будем рады написать статью о предложенной вами теме (если она, конечно имеет отношение к моддингу и наши авторы в силах вам помочь)



Уважаемые читатели, если у вас появились какие-то новые чит-коды, фишки или пасхалки для мобильных игр шлите их на pochta@mtog.ru

Bubble Bash 2

В главном меню: *1379# - откроются все уровни.

- God_Smack



3D Спецназ: Операция Арктика

Чтобы не расходовать большое количество патронов, нужно ждать, пока прицел оружия поднимется на уровень головы противника, и тогда стрелять.

Если у вас в наличии есть пистолет и автомат, и вы находите новый автомат, то выбирайте пистолет и только тогда меняйте оружие. Таким образом вы получаете два автомата!

- Максим "Stalker-Маххх" Дыков



Paid to Kill

В игре: 13975 - Следующий уровень

- Edik Kirvas <fank.90@mail.ru>



Townsmen 6

Во время паузы игры: #*337638116* - много денег ется 1500000\$.

-Edik Kirvas <fank.90@mail.ru>

Counter Terrorism: Episod 2

На уровне "Шахта" убиваем всех террористов с заложником (так, чтобы жизни было ровно 50%), в конце комнаты меняем оружие на нож, заканчиваем уровень. В меню выбора оружия появляется 1500000\$.

-Edik Kirvas <fank.90@mail.ru>

RealFootball 2007-2009

Хотите забивать с центра поля? Все очень просто. Отойдите буквально на метр от центрального круга на половине поля противника и ударьте со всей силы! Мяч залетит под перекладину, а вратарь даже не двинется!



RealFootball 2009 & Manager 2009

Как создать команду в Менеджере, чтоб ей потом не было стыдно бегать в РеалФутболе?

С омый верный способ - покупать игроков-звезд, котрым за 30 лет. То есть, ветеранов.

Вот неполный список этих игроков:

Луиш Фигу; Дэвид Бекхем; Роберто Карлос; Рауль Гонсалес Бланко; Рууд ван Нистельрой; Андрей Шевченко; Едвин Ван дер Сар; Жилберто Сильва; Роналдо; Адриано

Самое главное, что все эти игроки стоят очень мало!

Также советую купить:

Роналдинью; Кака

Пусть они стоят чуть дороже, но очень полезны!

PES 09

Во-первых, когда выходишь один на один с вратарем, лучше бить не "0", а "5". Почему? Во-первых, красивее, во-вторых, мяч точно залетит в сетку. Но выходить надо по прямой линии и не передерживать "5" больше, чем на половину - мяч вылетит выше ворот. Во-вторых, в PES 09 опять же можно забить с центра поля. Надо отойти метров на 5-7 от центра круга на чужой половине поля и ударить по воротам! Гол обеспечен.

Ну и третье: Штрафные бить только "5" и только с подкруткой! Просто намного лучше, точнее, и гол будет процентов на 85!





Юля Акимова

Привет всем, кто читает журнал More Than One Game! Я новый участник команды МТОГ'а. Не скрою, приятно быть единственной девушкой в стройных мужских рядах, но в то же время боязно, ведь я очень мало знаю о мобильных играх. В данный момент занимаюсь правкой статей и отвечаю, как могу, на ваши немногочисленные письма. В журнал попала случайно. Имею журналистский опыт, знаю некоторые правила, но оттачивать мастерство должным образом не получается, вот и предложил мне ваш редактор поучаствовать в таком интересном проекте. Как же не согласиться?! Так что, прошу любить и жаловать)) Ваша Юля.

1. Я очень интересуюсь играми на портативных приставках, т.е. на мобильных, смартфонах и пр. Недавно передо мной стал вопрос-что купить, что бы играть в серьезные интересные проекты, не на 20 минут или чуть более, а за которыми действительно интересно проводить время. Друг предложил брать или iPhone, или PSP. Что выбрать-не знаю... Очень интересно ваше мнение.

Юля:

Мне кажется лучше брать iPhone! Как говорит глав.ред.: "это мажорно". Может быть, PSP более удобен для игры, зато iPhone сейчас пользуется большей популярностью, да и посимпатичнее будет. Лучше купить новый телефон с функцией портативной приставки. Так я считаю!

YourDestiny:

Ага, вот только Юля про разницу в цене подзабыла. iPhone где-то в 2-2,5 раза дороже PSP. Да и многие игры для него еще по классу недоотягивают до "зызы". Поэтому, если интересуют именно "серьезные" проекты, то лучше взять PSP. И дешевле, и больше желанию отвечает. Для "яблока" пока что выпускается больше игр-"однодневок". Хотя, конечно, есть и исключения, такие, как недавняя Zenonia - великолепная JRPG, которую как раз сейчас я и прохожу. Если же больше интересует количество новых игр, качество которых непрестанно растет, то, конечно же, лучше брать именно iPhone.

2. Всё чаще слышу споры, что же лучше, Nokia или SE. Я сам ярый поклонник SE и при упоминании Nokia просто-напросто морщусь. Интересно вот что-телефоны какой марки преобладают у вас в редакции? Заранее спасибо за ответ.

Юля:

У меня была и та и другая марка. Один сломала, другой потеряла xD. Но, всё таки, после потери снова купила SE, а сейчас и он тупит! Что с ним делать, не знаю. В МТОГе кто-нибудь занимается ремонтом телефонов?

YourDestiny:

Нет, мы занимаемся только их утилизацией, в чем я тебе могу помочь. Заодно и краш-тест проведем =). По теме же вопроса: Nokia рекомендовать никак не могу, так как мой N73ME, прослужив немногим больше года, практически умер. Отказал джойстик, часть клавиатуры динамики. А вот SE W810i, которому уже три года, до сих пор работает на "ура". Вот и использую его в связке с айфоном.



3. Я очень возмущён тем, что в последнее время Gameloft на разрешение 176x220 обрезает самые интересные свои проекты, хотя многие телефоны с таким экраном без проблем тянут игры для более высокого разрешения! То есть мне с моим совсем не слабым k530 приходится терпеть жуткие обрезы или играть в урезанные версии! Это несправедливо! Я думаю, что Gameloft сделали это, чтобы подстегнуть людей брать новые телефоны с большим экраном, которые и стоят дороже и прибыли приносят больше. Уверен, французским разработчикам немало за это заплатили..А что думаете по этому поводу вы и как вообще относитесь к такой резкой градации в версиях?

YourDestiny:

Эта тема уже поднималась на страницах нашего журнала. Убедительно прошу: не стоит забывать о том, что большинство телефонов с маленькими экранами, вопреки тому, что говорит автор, довольно-таки слабы. Даже если они и потянут какую-то конкретную игру, не факт, что на них не будет тормозить следующая. А Gameloft неустанно повышают планку качества. Конечно же, им выгоднее, чтобы их новые, более продвинутые игры, покупало больше народу. А для этого и нужно, чтобы у этого самого народа телефоны были нового поколения. Поэтому я с такой политикой полностью согласен: ведь мы же за прогресс в ява играх!

Юля:

Нет, ну а вы как думали?! Людям же надо на что-то жить! Мировой кризис кругом, а им подавай 176x220. Зарабатывают как могут. Ну, конечно, неподходящее разрешение создает определенный дискомфорт в процессе игры. Что могу сказать, либо терпите, либо развлекайтесь проектами других производителей.

4. Как вы относитесь к тому, что именно сейчас рынок онлайн игр так резко начал заполняться? Что в Китае, что у нас, в России, сейчас вышло очень много онлайн-проектов, просто глаза разбегаются!. Какие можете выделить, что бы прям ух, как цепляло? В какие сами играете?

Юля:

Когда совсем скучно, и аська не работает, играю в Guitar Rock Tour. Вообще ух! пальцы в узел завязываются. Еще в QuadraPop, на тетрис похоже и музыка веселая)

YourDestiny:

Ага, онлайн прошел мимо Юли, и причем бесповоротно. Поэтому пусть и дальше наслаждается обычными играми, как говорится, "чем бы дитя не тешилось...".

Конечно же, процветание рынка ммо-игр не может не радовать. За ними - будущее, это видно на примере PC. Какая самая популярная игра там? Правильно, WoW. То же ожидает и мобильные платформы. Выделить хотелось бы нашу отечественную Age of Heroes Online, как довольно-таки нестандартный онлайн-проект, Иллодемиур, рецензия на который опубликована в этом номере. А сам я ожидаю нормального проекта для iPhone, хотя, к сожалению, такого пока не предвидится.

Внимание!

Уважаемые читатели, мы были очень рады такому обилию вопросов в этом месяце и с нетерпением ждём их в следующем, так что продолжайте писать нам на pochta@mtog.ru или на наш форум в Интернете - <http://www.mtogh.ru/ipb>, где вы так же можете нас расспросить о тех или иных вещах, произошедших в мире мобильных игр. На самые же интересные вопросы мы как всегда ответим на страницах нашего журнала, с любовью, ваша редакция МТОГ.



Компания HeroCraft и журнал "More Than One Game" объявляют о закрытии конкурса по игре "М.У.М.У.: Судный День".

Победители за 1 неделю:

321505 JGAP 7927706xxxx
305030 PAZAKBE 7913015xxxx
156755 GYGYK 7921170xxxx
125980 UNNAMED 7927748xxxx
103175 PHANTOMM 7928023xxxx
84090 DIED! 7960817xxxx
68490 RUSTY 7908020xxxx
66770 UNNAMED 7927748xxxx
61055 GYG 7921170xxxx
57740 PAZAKB 7913015xxxx



Победители за 2 неделю:

4081095 CZM 7960343xxxx
3194290 UNNAMED 7927748xxxx
1673290 SSKRAT 7950636xxxx
1267875 LEWOX 7927706xxxx
1164020 MISCHA 7926326xxxx
430820 TURGENEV 7926939xxxx
109410 DOPAMIN 7951849xxxx
87610 OWIDKO 7921133xxxx
82800 KROKODIL 7917085xxxx
43450 OLDWOLF 7903645xxxx

Победители за 3 неделю: (ежедневно)

9 Мая: 494200 KAKTUS 7951849xxxx
10 Мая: 223475 DIMA 7961502xxxx
11 Мая: 28275 FARIK 7903448xxxx
12 Мая: 48865 TURGENEV 7921854xxxx
13 Мая: 40025 UNNAMED 7927748xxxx
14 Мая: 53270 UNNAMED 7927748xxxx
15 Мая: 91250 UNNAMED 7927748xxxx
16 Мая: 80005 KEPS 7927706xxxx
17 Мая: 33725 TURGEN 7951849xxxx
18 Мая: 43735 RUNRUN 7927690xxxx
19 Мая: 30690 GRISHKA 7950564xxxx
20 Мая: 110905 UNNAMED 7927748xxxx
21 Мая: 57075 DEED 7910247xxxx
22 Мая: 81150 RUN 7927690xxxx
23 Мая: 105870 OLEG 7903275xxxx
13400 OLEG 7903275xxxx



Информация для тех, кто хочет стать нашим журналистом:

Первым делом приготовьте какую-нибудь статью, написанную красивым литературным языком, без грамматических, пунктуационных и стилистических ошибок.

Это может быть рецензия или превью на какую-нибудь мобильную игру, рассказ о моддинге, или просто интересные рассуждения на "околомобильную" тематику. Под статьей необходимо подписаться своими настоящими именем и фамилией

(также можно написать еще и ник). К статье должен прилагаться и архив со скриншотами (или соответствующими картинками). Все это отправляется на наш e-mail: rochta@mtog.ru с пометкой в теме письма: [Хочу в команду]. Мы рассмотрим присланное вами и на основании впечатления от увиденного напишем вам ответ. Дерзайте.

Также мы были бы **очень** рады помощникам по дизайну и авторам статей по iPhone.