

ИГРЫ

МОРЕ ТИХОДОНОВ

Интервью
С создателем Gish

стр 130

Earthworm
JIM

стр 74

Art of War
Ep.2

стр 46

Canabalt

стр 93

Rogue
Planet

стр 86

Лучшие игры
2009

 **Егор Толстой**



Вот наконец и наступили долгожданные новогодние праздники. Наконец-то выпал настоящий снег и ударили крепкие морозы, показывая, что России ни по чем глобальное потепление и парниковый эффект. Вот и сейчас за окном - настоящая метель, перед подъездом - сугробы, на окнах - причудливые морозные узоры. А вместе со снегопадом и праздниками подоспела пора подведения итогов года. В редакции долго шли споры по поводу организации этого номера. Ведь следующий будет юбилейным для нашего журнала, нам исполнится ровно год. Но мы решили бросить все силы именно на этот новогодний выпуск, чтобы постараться привнести еще небольшую долю радости в ваше чувство праздника. Именно поэтому и дату выпуска мы выбрали такую - канун Нового года, 31 декабря.

В этом номере, во-первых, вас ожидают выборы "Игры года". Чтобы быть объективными, мы ввели отдельные топы по жанрам и несколько специальных номинаций. Голосования проводились всем нашим журналистским и редакторским составам. Отдельно от них проводились выборы претендентов на "приз зрительских симпатий". Голоса читателей распределились совсем не так, как мы того от них ожидали. К слову, участие в голосовании приняли около одной тысячи

человек. Но сама Игра Года, название которой пока подожду озвучивать, была выбрана единогласно. А по-другому и быть не могло, мы же одна команда. Гораздо больше споров было по поводу того, какие игры займут 5-10 места, но и они в итоге успешно разрешились.

Кроме нашего личного подведения итогов года, мы попросили некоторых известных разработчиков также поучаствовать в этом. Небольшие интервью с ними смотрите в соответствующем разделе. Еще более интересным получилось интервью с разработчиком Gish Mobile - лично я узнал про нее очень много нового, и ее разработчик для меня стал одной из самых уважаемых личностей в индустрии. Надеюсь, вы тоже разделите мое мнение.

Какой же Новый Год без подарков? Так мы и подумали, и решили провести сразу четыре конкурса для наших читателей. Призы на этот раз будут необычными для нашего журнала - мы разыграем много лицензионных версий java-игр (или их кодов активации), промокодов iPhone-игр, а также год бесплатной игры в Age of Heroes Online. Думаю желающих побороться за все призы, а особенно последний, будет хоть отбавляй. Но предупрежу сразу - большинство конкурсов будут весьма непростыми.

Наших читателей ожидает еще один небольшой сюрприз - новый движок для java-версии журнала. Если вы вспомнили нашу предыдущую попытку - забудьте, вас ждет нечто абсолютно иное. Если сейчас он еще и не блещет обилием разнообразных функций, то уже к следующему номеру ситуация сильно изменится. Не бойтесь делиться с нами вашими самыми смелыми мечтами касательно его функциональности на WAP и WEB форумах. Постараемся все реализовать.

Со следующего номера мы постараемся изменить уровень написания наших статей, еще сильнее подняв его. Часть авторов, не способных соответствовать нашим требованиям, будут исключены, другая часть будет работать еще сильнее. Планку надо не просто держать, а беспрестанно ее поднимать. В этом и состоит наша цель.

Еще раз желаю всем читателям счастливого Нового года и Рождества! Желаю вам провести эти праздники так, чтобы было что вспомнить, и эти воспоминания были только светлыми и хорошими.

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

 На обложке: Doom II RPG

<http://mtog.ru>

12 Декабрь
(11) 2009

Редакция

Егор YourDestiny Толстой

главный редактор

Алексей rayman(Савочкин)

зам главного редактора

Дизайн

Александр _-'||_

Гл. дизайнер PDF-версии

Алексей rayman(Савочкин)

дизайнер PDF-версии

Поддержка сайта

hobbit19_

Дмитрий SlaDER Шелковский

Роман AleriF Савин

Связь с редакцией

q@mtog.ru

Егор Толстой

mak@mtog.ru

Максим Иванов

alexey.savochkin@mtog.ru

Алексей Савочкин

dedalerif@gmail.com

Роман Савин

Корректурa

Егор YourDestiny Толстой

Тимур TiLESS Лебедев

Мобильная версия

Дмитрий DIM2N Богданов

Сергей BlackFan Бобров

Сергей revfytd Куманев

Журналисты

Егор YourDestiny Толстой

Алексей rayman(Савочкин)

Роман AleriF Савин

Дмитрий kozosvin Паламарчук

Александр _-'||_

Максим FaLLOuT_mAn))) Иванов

Максим ReS M.

Александр Элек3х Грачёв

Сергей Fe-Se-An Федченко

Михаил MIXer Постников

Александр Wehrwolf Куликов

Сергей RAMMSerZh Бойко

Даниил mabrax Шулак

Владимир [RaZoR] Патрикеев

Алексей ASMAGA Смагин

Александр Ерматов

Aviator

Антон RazeR Трунин

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



Crazy Penguin Catapult 2



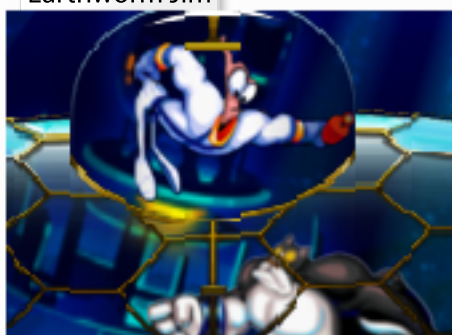
NBA Pro Basketball 2010



Doom II RPG



Earthworm Jim



От редактора	02
Лучшие игры 2009 года	08
Новости	20

Preview

Art of War: Online	28
Majesty	30
Rainbow Invaders	32

Java

Футбольный менеджер 2009	34
Tornado Mania 3D	37
Silent Hunter	39
Brain Challenge 3: Think Again	40
Abhimanyu	41
Super Slyder	42
ScarFace: Last Stand	43
Bulanci	44
Art of War ep2: Liberation of Peru	46
Crazy Penguin Catapult 2	47
NBA PRO Basketball 2010	50
Big Range Hunting 2	52
Шахматы	54
The Simpsons Arcade	56
Robobombo	57
Go Go Island Rescue!	59
PES 2010	61
SuperWaterBomber	63
Anno: Creat a New World	66
Flying Stick Fighter	67
DOOM II RPG	68
Hip Hop All Stars	73
Earthworm Jim	74
Sherlock Holmes	77
FMX III	80
Chopperball	82

iPhone

Touch Grind	84
Rogue Planet	86
Trigger Happy Christmas	90
I Dig It 2: Expeditions	91
Canabalt	93
Earthworm Jim	95
Crazy Penguin Christmas	97
Dictator Defence	98
Santa's Workshop	100

N-Gage / Symbian

7 Days	101
Mega Monsters	103

НОСТАЛЬГИЯ

BUBBLE BOOST	107
FANTASY WARRIOR	108
MIGHT AND MAGIC 1,2	109
MR. LAST MINUTE	111
SOUTH PARK MECHA FIGHTERS	112
MIDNIGHT POKER	114

Trash

the SABoteUR	116
КОЛХОЗНИК в бокс	117
Crazy 1000	118
Stick 1000	119

Articles

Сравнительный обзор ICQ-клиентов под WM	120
Akzia(Яар!)	122
Мобильные ICQ-клиенты	123
АoW2 Map Editor	127
Файловые менеджеры для J2ME	128
Русифицирование приложений на смартфонах	129

Interview

Интервью с разработчиком Gish Mobile	130
--------------------------------------	-----

Offtopic

Эволюция искусства	134
Во что поиграть в новогоднюю ночь?	137
Читы	140
- Heroes Lore(Советы)	140
- Мануал по Dirk Dagger and the Nuclear Zeppelin	143
Итоги года по версии разработчиков	145
Новогодняя сказка	147
Почта	149
Конкурсы	151



Лучшие 2009



Автор: Егор YourDestiny Толстой

Игры года

1. Gish



Жанр: Аркада Разработчик: Hardwire Оценка МТОГ: 9,5/10

Gish по мнению всей редакции (ну или почти всей) - лучшее, что случилось с миром Java-игр в этом году. Он идеален по всем параметрам, у него нет ни единого недостатка, за исключением, быть может, отсутствия бесконечного количества уровней. Подробнее об игре можно узнать во втором выпуске нашего журнала (март), но для тех, кто его не читал, опишу игру вкратце.

Главный герой - шар из смолы, который в зависимости от обстоятельств может принимать различные физические состояния. Завязка сюжета состоит в том, что у него украли детей и утащили их в глубокие подземелья. Главгерой, конечно же, не медля ни секунды, отправился в погоню. И, начиная с самого первого уровня, игра не отпускает от себя. Игрока ждет уникальнейший для Java физический движок (кстати, выложенный автором в свободное пользование), визуальный стиль, повторяющий более старые PC-версии **Gish**, интересный сюжет, украшенный тонким юмором, головоломки, над которыми действительно надо думать. А для любителей мультиплеера - полноценная игра через Bluetooth с кучей разных режимов, карт, и огромной реиграбельностью.

Игра уже заслужила самые высокие оценки как в России, так и во многих зарубежных изданиях. Мы связались с разработчиком **Gish** и взяли у него интереснейшее интервью. Поверьте, вы узнаете об этой игре много нового.

Итак, еще раз представляю вам победителя конкурса "Игра года 2009" - **Gish**

Лучшие 2009

Автор: Егор YourDestiny Толстой

Игры года

2. DOOM 2 RPG



Жанр: RPG **Разработчик:** id Mobile **Оценка MTOG:** 8/10

С рецензией на **DOOM 2 RPG** можно ознакомиться как раз таки в этом, декабрьском, номере. Несмотря на относительно небольшую оценку, игра достойна своего второго места. id software за много лет работы над играми такого рода не теряют планки, напротив, с каждым годом все повышая и повышая ее. Поэтому в таком непростом жанре у них нет ни единого конкурента.

Эта игра завораживает. Эта игра привлекает своей неповторимой атмосферой, частично повторяющий "тот самый **Doom**", частично - расширяющей этот удивительный мир, привнося в него свои корректировки, всегда изящные. В отличие от всех других недавно вышедших игр, у которых всегда, да найдется недоброжелатель, у **DOOM 2 RPG** таковых нет. Ни на одном форуме я не нашел хотя бы одного отрицательного отзыва. Это не игра-однодневка. Это - целая история, на познание которой могут уйти долгие месяцы...

Лучшие 2009



Автор: Егор YourDestiny Толстой

Игры года

3. Galaxy on Fire 2



Жанр: Космосим **Разработчик:** Fishlabs **Оценка MTOG:** 9,5/10

Galaxy on Fire 2 стала игрой номера в марте. Сама по себе игра весьма неоднозначна. С одной стороны - бесспорный шедевр от немцев, привыкших делать только очень качественные игры, но с другой - сильная похожесть на первую часть. В основном это касается графического движка, улучшений которого практически не было. А геймплей повторял другую, их же игру - Deer 3D. Те же разбросанные базы с гиперпереходами между ними, та же система миссий, торговли. Fishlabs не стали изобретать ничего нового, решив смешать два своих несомненных хита, и получившийся коктейль, вопреки опасениям нашей редакции, вышел ничуть ни хуже своих составляющих. Да, наши самые смелые ожидания и желания не оправдались - ну и что? Зато на наших телефонах появился лучший космосим, которые когда либо существовали не только на J2ME, но и на всех других платформах, считая iPhone

Графика великолепна, чтобы не говорил Net Lizard по поводу своего движка, якобы превзошедшего Abyss, при сравнении Galaxy on Fire 2 и Clone 3D все вопросы сразу отпадают. Великолепна и музыка, которой при разработке было уделено особое внимание. Геймплей, несмотря на свою заезженность в Deer 3D, по-прежнему остался увлекательным. Не подвел и сюжет - продолжение истории Максвелла.

Galaxy on Fire 2 - это игра, которую графически смогут превзойти еще ой как не скоро с учетом того, что Fishlabs свернули свою разработку для J2ME.

Лучшие 2009

Игры года

4. Тени Египта 3D (Net Lizard)



5. Art of War 2: Liberation of Peru (Gear Games)



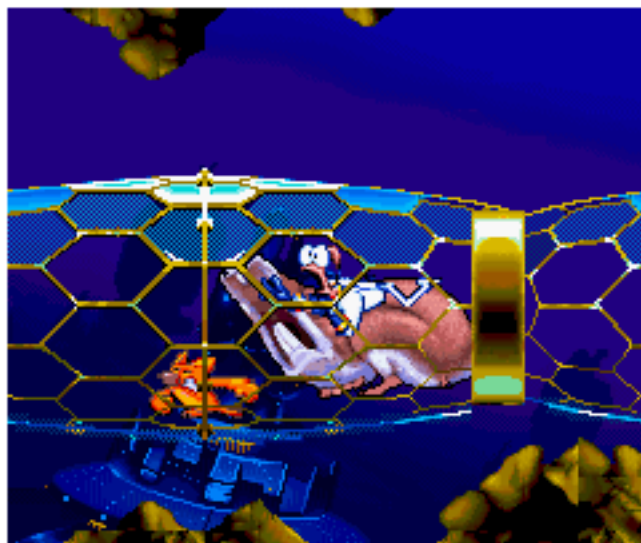
Лучшие 2009

Игры года

6. Meat2Eat (NETSOFTWARE)



7. Earthworm Jim (Gameloft)



Лучшие 2009

Игры года

8. Revival 2 (Herocraft)



9. High Speed 3D (APetrus)



10. Aces of the Luftwaffe 2 (HandyGames)



Action года

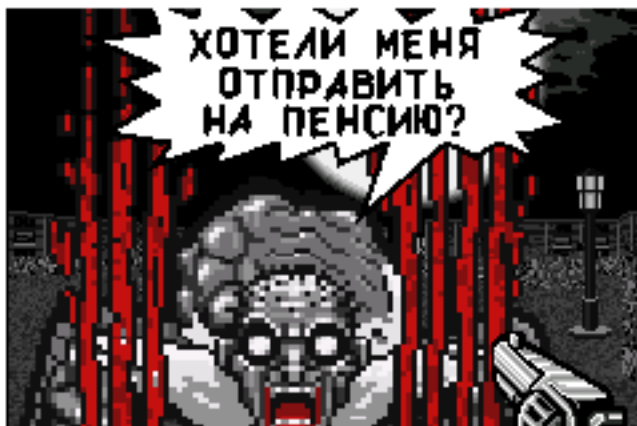
1. Тени Египта 3D

Разработчик: NetLizard



2. Meat 2 Eat

Разработчик: NETSOFTWARE



3. Terminator: Salvation

Разработчик: Gameloft



Гонки года

1. High Speed 3D

Разработчик: Apetrus



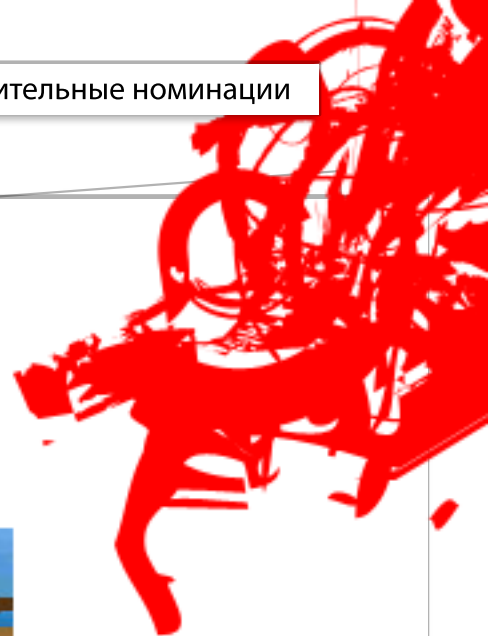
2. Need for Speed Shift

Разработчик: EA Mobile



3. Nitro Street Racing 2

Разработчик: Gameloft



Аркада года

1. Gish Mobile

Разработчик: HardWire



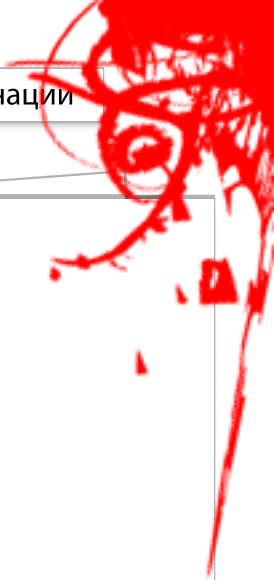
2. Earthworm Jim

Разработчик: Gameloft



3. Sonic Unleashed

Разработчик: Gameloft



Стратегия года

1. Art of War2: Liberation of Peru

Разработчик: Gear Games



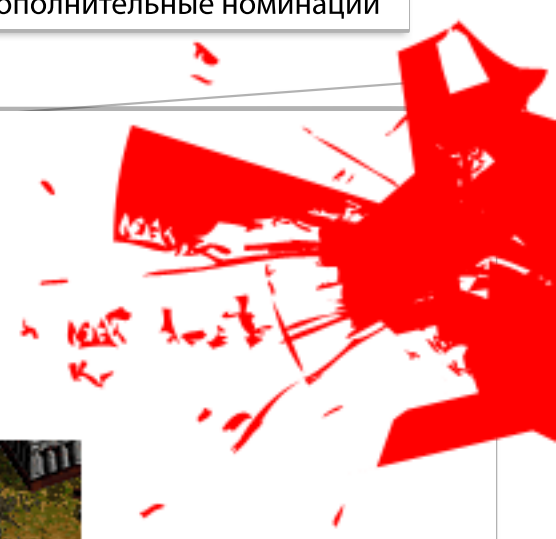
2. Revival 2

Разработчик: Herocraft



3. Townsman 6

Разработчик: Handy Games



Логика года

1. Brain Challenge v.3

Разработчик: Gameloft



2. Bubble Bash 2

Разработчик: Gameloft



3. InfeCt

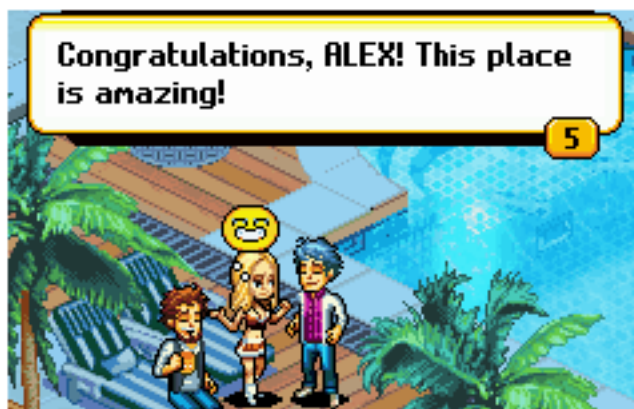
Разработчик: Handy Games



Соц. симулятор года

1. Miami Nights 2

Разработчик: Gameloft



2. The Sims 3

Разработчик: EA Mobile



3. Paris Nights

Разработчик: Gameloft



Квест года

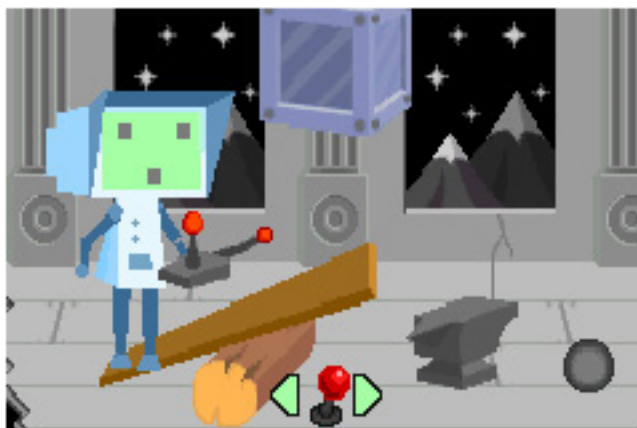
1. Where in the world is Carmen Sandiego?

Разработчик: Gameloft



2. Mystery Mania

Разработчик: Gameloft



3. Sherlock Holmes

Разработчик: Gameloft



Дополнительные номинации

Инновационный геймплей

1. Gish
2. High Speed 3D
3. Earthworm Jim



Лучшая графика

1. Galaxy on Fire 2
2. Египет 3D
3. Terminator: Salvation



3. Гениальная озвучка

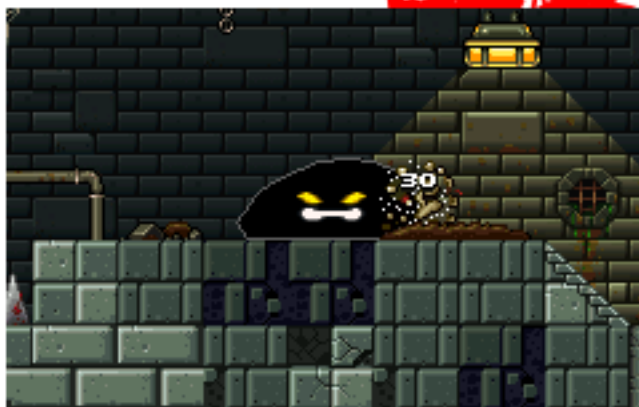
1. Meat 2 Eat
2. Galaxy on Fire 2
3. Aces of the Luftwaffe 2



Дополнительные номинации

Лучший арт-дизайн

1. Gish
2. High Speed 3D
3. Earthworm Jim



Лучший сюжет

1. Galaxy on Fire 2
2. Египет 3D
3. Terminator: Salvation



Самый отличившийся разработчик

1. Gameloft
2. NETSOFTWARE
3. NetLizard

gameloft

Лучший некоммерческий проект

1. Untangle





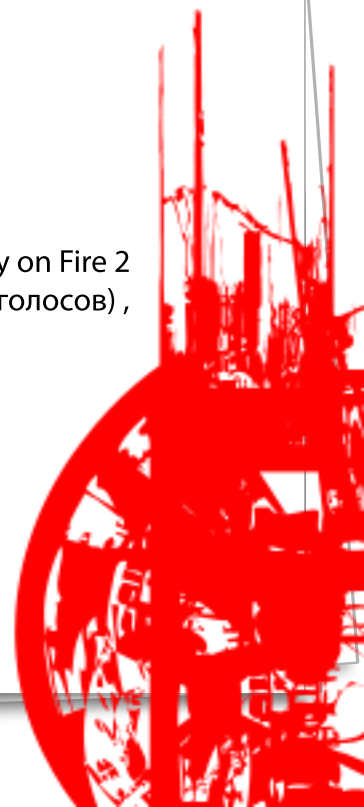
Итоги года по версии читателей

1. Galaxy on Fire 2 - 225 (24.3%)
2. Gish Mobile - 159 (17.17%)
3. Art of War 2 - 144 (15.55%)
4. DOOM II RPG - 112 (12.1%)
5. 3D Резня - 93 (10.04%)
6. Египет 3D - 77 (8.32%)
7. High Speed 3D - 41 (4.43%)
8. Revival 2 - 34 (3.67%)
9. Другие игры - 21 (2.27%)
10. Clone 3D - 20 (2.16%)

Игра года по версии konon.mobi

По мнению юзеров сайта war.konon.mobi игрой 2009 года признана Galaxy on Fire 2 от Fishlabs (66 голосов), на втором месте Doom 2 RPG от Electronic Arts (37 голосов), ну и на третьем Art of War 2: Liberation of Peru от Gear Games (32 голоса).

(на правах рекламы)





Prince of Persia: The Forgotten Sands

Gameloft анонсирует новую часть Prince of Persia, которая будет не продолжением предыдущих, а совершенно новой самостоятельной игрой. В игре появится много новых трюков и интересных моментов. Выйдет новинка в апреле 2010 года.

R.U.S.H EX - продолжение гоночного симулятора!

Скорость никого не оставляет равнодушным.

За время своего существования автомобиль эволюционировал – стали мощнее моторы, карбон пришел на смену металлу, и сама форма его изменилась в угоду скорости, в сторону большей простоты и обтекаемости, отбрасывая все лишнее.



Изменился и R.U.S.H. Теперь – еще больше скорости, еще большая оптимизация под самые распространенные 3D телефоны, и совершенно новый облик. Самая быстрая и безумная гонка возвращается – с новыми автомобилями, трассами и катастрофами, заставляющими побледнеть даже манекены для краш-тестов!

Охотники за скоростью, ваше время пришло... встречайте R.U.S.H. EX – безумная скорость и ничего лишнего!

Особенности игры:

- Новые трассы и автомобили для самого безумного драг-рейсинга;
- Реалистичная физика, массовые аварии и множество красочных взрывов;
- Непревзойденная динамика гонки на самых распространенных моделях телефонов;
- Простое и удобное управление;
- Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.

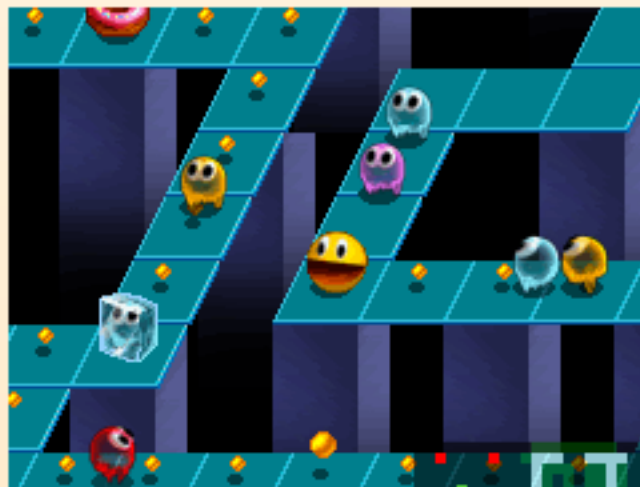


Castle Of Magic 2



Gameloft анонсировала продолжение игры Castle Of Magic, об этом нам сегодня стало известно из уст представителей компании. Во второй части "сериала" нас ожидают еще более увлекательные приключения юного мага - будьте готовы встретиться с легионами фантастических и магических созданий на разнообразных уровнях. В продаже Castle Of Magic 2 появится уже в январе следующего года - игра должна выйти как для iPhone / iPod touch, так и для обычных мобильных телефонов. Также не исключено, что игра, возможно, появится и на DSi.

Колобок BlueTooth(Java) от NetLizard



NetLizard в скором времени собирается выпустить русского Распан - Колобка.

Особенности игры:

- Красивая графика;
- Простое и удобное управление;
- Мультиплеер по Bluetooth;
- Все традиции любимой игры детства



Crysis и Burnout Paradise на iPhone

При помощи сервиса OnLive Стив Палмер продемонстрировал публике одного из университетов превосходно работающие Crysis и Burnout Paradise на iPhone. Суть технологии проста: игра, требующая высокой мощности компьютеров, запущена на удаленном скоростном сервере. Картинка транслируется через интернет на устройства, способные с хорошей скоростью принимать поток видео, например, на смартфоны через сеть 3G. Через клиент игры, пользователь может управлять процессом - команды управления отправляются на сервер, на котором запущена игра. Подробности на видео -



Сайт посвященный Maemo 5 и N900 теперь и на русском языке!

Maemo



На сайте maemo.nokia.ru вы можете ознакомиться с характеристиками N900, опробовать некоторые возможности Maemo 5 и если вы являетесь счастливым владельцем N900, то вы вполне можете обзавестись свежим софтом в разделе Maemo select. В общем сайт будет достаточно интересен как пользователем, так и простым "туристам", которые уверены что должны знать все и обо всем (и всё это на РУССКОМ!).

Вызывает нарекание только отсутствие переведенных новостей и частичный (хаотичный) перевод описания программ.



Santa's Rollercoaster Rush бесплатно!



Digital Chocolate делает новогодний подарок всем своим игрокам. Помимо скидок на такие игры, как Dictator's Defence, Crazy Penguin Christmas, 3D Minigolf Challenge, компания сделала абсолютно бесплатной полную версию игры Santa's Rollercoaster Rush! Насладитесь незабываемыми ощущениями, покатавшись на заснеженных американских горках!

Shinobi (Sega/Gameloft)

После огромного успеха Earthworm Jim Gameloft решили заняться портом еще одной игры с Sega - Shinobi. Что же, посмотрим, что из этого выйдет.





HeroCraft выпускает первую PC-игру



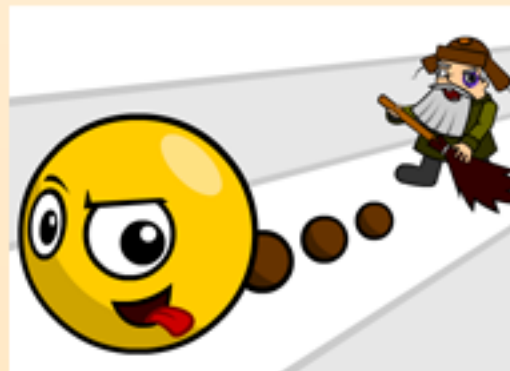
Компания HeroCraft, до сих пор ограничивавшая свою сферу интересов мобильными платформами, выпустила свою первую компьютерную игру по популярному телесериалу «Папины дочки» телеканала СТС. Партнерами по дистрибуции стали компании Alawar Entertainment и «Новый Диск». Поклонники сериала выразили своё мнение быстро и однозначно: «Папины дочки» быстро вошли в число наиболее успешных казуальных игр, распространяемых Alawar Entertainment в Рунете. На данный момент игра «Папины дочки» возглавляет чарт продаж сайта Alawar Entertainment, кроме того проект представлен на более чем 500 веб-ресурсах Рунета – членов партнерской программы Alawar по цифровой дистрибуции казуальных игр. Поскольку первый опыт HeroCraft на новой платформе вполне оправдал ожидания разработчиков, пользователи продукции компании могут смело рассчитывать на дальнейшее появление полюбившихся им игр HeroCraft на своём персональном компьютере.

Смягчение политики Apple

В последнее время Apple заметно смягчила политику модерирования приложения для AppStore. Появились несколько приложений, позволяющих записывать видео на любом iPhone (официально это поддерживает только 3GS). Что же, будем надеяться, что Apple пойдет еще дальше и разрешит еще больше ранее запретных приложений.

Концепт новой игры от создателей Draw'n'Go!

В сети появился концепт новой игры от создателей Draw'n'Go! Подробностей разрабатываемой игры пока неизвестно, кроме того, что это точно будет не Расман, по крайней мере не то, что мы под ним подразумеваем.





Игровой сериал про зомби в AppStore (tapni.ru)



Все началось тут, в загадочном местечке Fallen Fall. Это был обычный день с обычными людьми. Как это часто бывает в октябре, на улице было прохладно, пешеходы кашляли и чихали - ничем не примечательное начало зимы. Вирус "неизвестного происхождения" (так его окрестило правительство) появился из ниоткуда. Мы назвали его "Вирус В1". Первые симптомы по ошибке приняли за грипп, но после 24 часов жертвы стали становиться агрессивными и кусать других людей. После 48 часов всем пациентам диагностировали клиническую смерть, но это было только начало...

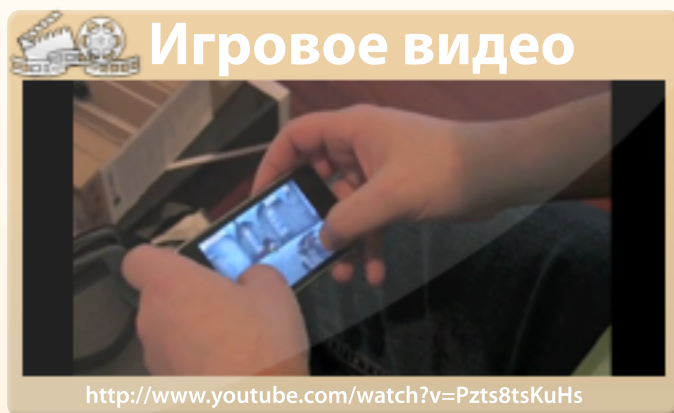
Новый ужастик для iPhone / iPod Touch под названием Dead Strike - это смесь психологического триллера и зомби-шутера. Перед нами первая серия игры, которую планируется превратить в самый настоящий сериал.

Основные особенности:

- 4 играбельных персонажа с уникальными особенностями: скорость, сила, здоровье, маскировка, наносимый урон.
- 9 видов оружия включая огнемет, мини-ган и бензопилу.
- Оригинальный саундтрек (музыка и лирика: Adrien Volpi, вокал: Ben Spencer).
- Игра ночью и днем.
- Освещение в реальном времени.
- Туман, пыль и прочие визуальные эффекты.
- Множество специальных эффектов и дополнительной анимации.
- Трехмерные звуковые эффекты.
- Монстры реагируют на шум и звук, и общаются между собой, делясь местом расположения свежего мяса.
- Битвы с боссами.
- 46 уровней в режиме кампании.



Unreal Engine 3 на iPhone 3GS и iPod Touch 3G (с) tapni.ru



Сайт AnandTech продемонстрировал впечатляющее демо работы движка Unreal Engine 3 на третьем поколении плеера iPod Touch. Движок использовался для создания таких игр как Bioshock, Gears of War, Borderlands и других. Мобильная версия позволит разработчикам, которые используют его на консолях и PC с легкостью создавать проекты для iPhone / iPod Touch. Движок работает только на последних поколениях девайсов: iPod Touch 3G и iPhone 3GS, так как во всю использует преимущества OpenGL ES 2.0.

Как видно из короткого видео, частота кадров на удивление высока. Впрочем, это всего-лишь демо-версия, так что в будущем планируется добавить еще больше визуальных эффектов.

Компания Epic, которая владеет правами на Unreal Engine 3 и занимается его мобильной версией пока не анонсирует возможность купить лицензию на движок или свой приход на платформу Apple, но будем надеяться, что это произойдет в самом ближайшем будущем.

Новая игра от GAS Studio

Сейчас GAS Studio работают над игрой Werewolf Hunt: Hunter`s Chronicles - первой частью саги о борьбе с оборотнями. Она будет сочетать RPG и платформенные приключения. Игра будет нелинейной: можно будет как бороться с нашествием оборотней, так и присоединиться к ним, и самому превращаться в оборотня, почуяв запах крови. Карты уже готовы - территория получилась рекордно большой для java-игр, такого еще не было.

Что касается проекта Burning Steel, то он, к сожалению, отложен до середины 2010 года из-за проблем с финансированием, но отменен он точно не будет.



Выходит новая игра от Qplaze - Retro games 3: 15 in 1 Hot Pack



Самый большой сборник простых, но увлекательных игрушек! Вам больше никогда не будет скучно с новым набором классических игр - пятнадцать в одной.

Теперь – еще больше игр, включая танчики, и несколько видов гонок, а также – совершенно новые динамические скины, полностью преобразующие облик хорошо знакомых игр.

Самое горячее предложение Нового Года. Больше - просто не бывает!

Возможности игры:

- Самое выгодное предложение – сразу пятнадцать отличных игрушек по цене одной;
- Пять различных скинов, простая и стильная графика, создающая незабываемую игровую атмосферу;
- Приятная музыка, сопровождающая игру;
- Простое и понятное управление всеми играми;
- Отличная скорость работы на всех телефонах;
- Любимый геймплей – и совершенно ничего лишнего!
- Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.

Java





Art of War 2 Online

Жанр: TBS
Разработчик: Gear Games
Издатель: Gear Games
Релиз: Январь 2010
Платформа: Java



 **Автор:** Егор YourDestiny Толстой

 **Интервью:** Алексей rayman(Савочкин)

Одной из лучших стратегий на J2ME безусловно является Art of War 2 от Gear Games. За относительно недолгое существование серии, она приобрела множество поклонников, составивших внушительное фэн-комьюнити на официальном форуме разработчика. Начиная с первой части, игра делала шаги к все большей "мультиплеерности" - в Art of War 2 Episode 2 появилась игра по Bluetooth. И вот Gear Games сделали следующий шаг: разработка Art of War 2 Online запущена в полном темпе. Мы связались с разработчиками и узнали от них много интересного о готовящемся проекте.

МТОГ: Какую цель будут преследовать игроки в Art of War 2 Online? Территориальный захват? Или же сетевая игра будет ни чем иным, как простое сражение?

Gear Games: Как и любой онлайн проект, AOW2-Online будет постепенно развиваться. Изначально мы планируем реализовать игру в довольно простом виде. Одни игроки, находящиеся в режиме онлайн, создают бои, другие к ним присоединяются. Схема примерно такая же, как и в "аймонском клубе". Нам важно увидеть, насколько сам игровой процесс

интересен игрокам. Если игра будет востребована, мы будем усложнять междубоевое взаимодействие, вводить войну за территории и т.д.

МТОГ: Сколько фракций будет присутствовать в игре? Какие?

Gear Games: Мы не стали вводить фракции. Каждый игрок в любом бою может играть за любую из сторон. Точнее, за оставшуюся. Если создатель боя выбрал конфедерацию, то подключившийся игрок будет играть за сопротивление. Нам уже задавали вопросы, возможно ли будет играть сопротивление против сопротивления? Нет, невозможно. Тут есть большая техническая сложность, из-за которой пострадает поддержка чуть ли не половины телефонов. К сожалению, эта возможность изначально не была заложена в движок, а сейчас уже поздно так сильно его переделывать.

МТОГ: Какое количество игроков смогут присутствовать на одной боевой карте во время сражения?

Gear Games: Как уже писал выше, два игрока. Бои будут одна на один. Поскольку полный риа тайм с нашими сетями пока невозможен, бой будет

проходить в полуриалтаймовом режиме. Сначала оба игрока раздают команды своим юнитам, строят здания, заказывают юнитов и т.д. Этим временем все замирает. За ней следует фаза просмотра, в ходе которой исполняются команды, т.е. идет воспроизведение, как в обычной игре. В течение этой фазы игрок наблюдает за игровым процессом, но не может отдавать команды. Это нельзя назвать пошаговой системой боя, т.к. оба игрока одновременно наблюдают за результатом. Длительность фаз можно будет устанавливать при создании боя, например 30/30 секунд или 20/40 секунд. На самом деле, получается довольно динамично. А чтобы добавить динамики, мы ввели досрочное окончание фазы раздачи команд. Чем быстрее игрок завершает фазу раздачи команд, тем больше очков он получит. Таким образом, он может умножить свои очки до трех раз. Очки будут превращаться в опыт. Получая опыт, игрок увеличивает свой уровень. При переходе на следующий уровень игрок получает очки развития, которые он может распределить по своему усмотрению по 5 основным характеристикам своего генерала: атака, защита, строительство, исследование, финансы.

Развитие этих характеристик будет влиять на соответствующие им аспекты боя. Чем сильнее развито финансирование, тем больше денег получает игрок во время боя.

МТОГ: Какая система оплаты будет присутствовать у AOW2O?

Gear Games: В игре будет что-то вроде абонентской платы. За каждый бой будет взиматься небольшая сумма гирбаксов из расчета того, что 1usd должно хватить на месяц активной игры. Это сделано даже не в целях зарабатывания денег, а в целях снижения количества разорванных боев. По нашим расчетам такая сумма, с одной стороны, не очень большая, чтобы оттолкнуть игрока. С другой стороны, она будет заставлять его ответственно относиться к бою. Если человек заплатил, хоть и небольшую сумму, он уже не будет бросать игру на полпути, а будет стараться доиграть бой до конца. А умышленные разрывы боя в такой игре, где бой длится по 20-40 минут - это довольно большая проблема. Один игрок только вошел во вкус, а другому просто надоело, и он выключил игру. Конечно же, первый игрок расстроится. Наша цель все-таки сделать игру максимально приятной



для тех, кто пришел в нее надолго, а не для всех любителей халявы, которые заскочили на 5 минут посмотреть, что это такое.

В игре будут звания, но теперь они будут необязательными. Их можно сразу же купить или заработать в боях. Звания будут давать игровые преимущества: - повышать очки, получаемые за бой. Следовательно, игрок с более высоким званием сможет быстрее развиваться, чем игрок с более низким.

- первое звание уменьшает, а второе - снимает вообще интервал между боями. Игроку без звания придется ждать определенное время, прежде чем он сможет начать новый бой.

- звание необходимо для создания клана.

- звание необходимо для использования в бою некоторых бонусов.

Создание клана будет стоить недорого, около 100 гиарбаксов. Небольшой ограничитель, чтобы кланов не было столько же, сколько игроков.

Помимо этого будет возможность покупки бонус-паков, которые можно будет применять во время боя. Применение бонуса будет увеличивать атаку, оборону, финансирование и разные другие параметры во время боя на определенное время. Чем выше уровень игрока, тем более мощные бонусы будут ему доступны. Бонусы можно будет купить за гиарбаксы, но также их можно будет заработать за хороший результат в бою.

МТОГ:

Чем вы собираетесь удивить игрока? Ведь сейчас довольно много самых разных онлайн игр, и конкуренция очень высока.

Gear Games:

Да, игр много, но РТС в таком виде, как у нас - пока ни одной. Посмотрим, как игроки примут этот жанр. Если игра будет востребована, то у нас уже есть планы на следующую онлайн-РТС с возможностью одновременной игры до 4 человек на одной карте, с разбиением на альянсы и еще множеством интересных возможностей.

МТОГ:

Много ли игра будет потреблять трафика?

Gear Games:

Да, это большой вопрос, и мы над ним поработали. В игре действительно передается очень много данных, но все они максимально упакованы, чтобы минимизировать трафик и ускорить обмен информацией. По нашим предварительным подсчетам при самом плохом раскладе получится примерно 200-300К в час в режиме боя. А в среднем - около 100К за час боя. В меню трафик зависит только от того, насколько активно вы будете бегать по разным разделам. Больше всего, конечно же, кушают различные списки (игроки, кланы и т.д.). Чат - не очень много.

МТОГ:

Сколько видов героев доступно игроку?

Gear Games:

Героев в игре не будет. Это не РПГ. При регистрации игрок создает своего персонажа, выбирает себе аватар. Это и будет его герой.

Итак, благодаря этому интервью мы получили примерное представление о готовящейся игре. Осталось лишь упомянуть о том, что запуск планируется в январе 2010 года.





Majesty



Автор: Егор YourDestiny Толстой

Жанр: Стратегия
Разработчик: Herocraft
Издатель: Herocraft
Релиз: Начало 2010(?)
Платформа: Java



В октябрьском выпуске журнала мы уже публиковали превью игры Majesty, основанное тогда лишь на информации и артах, предоставленных разработчиком. Но, буквально за два дня до Нового Года в руки нам попала бета-версия игры, и у нас появился шанс на деле проверить все обещания разработчиков.

Первым делом о жанре - это, несомненно, стратегия в реальном времени. Вот только главное ее отличие от той же Art of War 2 состоит в системе управления подданными. Нельзя напрямую отдать приказ об атаке или исследовании окру-

жающих земель. За все эти аспекты отвечает ИИ, который уже сейчас выглядит довольно-таки умным. Такая система очень непривычна на первый взгляд, но спустя некоторое время к ней привыкаешь. Нехватку системы управления войсками компенсирует возможность развития каждого отдельно взятого воина. Он набирается опыта, увеличивает свои характеристики, может лечиться в бою зельями, получать новое обмундирование - как броню, так оружие. Словом, каждый боец представляет из себя полноценного героя. Всего стат (характеристик) у

каждого персонажа десять: сила, интеллект, ловкость, выносливость, вера, блидный бой, стрельба, отражение атак в ближнем бою, уклонение от стрелкового оружия, сопротивление магии. Кстати, при создании нового воина, ему присваивается свое уникальное имя.

В текущей версии игры доступны три класса персонажей - воин, паладин рейнджер (в простонародье - лучник). Каждый из них производится в соответствующей гильдии. Максимальное число бойцов в одной гильдии - четыре. Так как строительство каждой последующей

гильдии дороже предыдущей, то собрать огромную армию нам никто не даст, придется прибегать к малым силам.

Первоначально на карте находится лишь наш замок. Через его меню можно построить другие здания: гильдию воинов, гильдию рейнджеров, кузницу, рынок, сторожевую башню, храм агреллы, статую, дом карликов. Из всех сооружений непонятным оказались предназначения последних трех, кроме как поднятие духа и морали.

Кузница нужна для улучшения брони и оружия, рынок - для исследований в области





науки, сторожевая башня - для обороны города, гильдии - для производства солдат. Часть зданий подвергается улучшениям, влияющим на доступность некоторых исследований, внешний вид и крепость.

Кроме построенных нами зданий, которые при желании можно уничтожить, на карте находятся и другие объекты, пример тому - канализации, всегда существующие рядом с городом. Как раз оттуда появляется большинство врагов, жаждущих разрушить все наши труды. Среди супостатов встречаются как крысы и тролли, так и гарпии с зомби. Общее количество разновидностей врагов очень велико, до сих пор периодически попадают новые. К сожалению, пока что все они атакуют одинаково - в ближнем бою, но наличие такой характери-

стики персонажа, как "сопротивление магии" наводит на мысли о колдунах, которые будут ждать нас в релизной версии.

На строительство зданий и производство юнитов требуется золото, которое добывается благодаря налогам, которые собирает со всех зданий сборщик податей. Размер налога может быть отрегулирован, слишком большие налоги в дальнейшем будут влиять на поведение солдат и их мотивацию.

Рассказав о геймплее, нельзя не упомянуть о графике - сильнейшей стороне этой игры. Модели всех зданий, героев и врагов выполнены настолько тщательно, что этому может позавидовать любая 2D стратегия для PC. Герои плавно передвигаются вместе со своими тенями, картинно бьются и умирают. По врагам же сразу видно,

что вот они, супостаты, с такими лицами хороши - никак быть ну никак нельзя. Здания тоже не находятся в состоянии покоя - на них развеваются флаги, хлопают двери, стружкой вьется дым из трубы, в окна мерцает свет. Отдельного внимания заслуживают деревья - все абсолютно разные, отличающиеся как количеством листьев, так и их цветом и формой ствола.

Для превью нам прислали версию для Nokia 5800. Тем не менее, так как я ее запускал на эмуляторе, обнаружилось, что

особенно удобно играть при очень больших разрешениях, например, 700x700.

Управление полностью сенсорное, клавиатура никак пока не задействована. Меня сильно волнует вопрос, как же ее перенесут на обычные телефоны с экранами 240x320, не говоря уж о 176x220. Боюсь, что все очарование игры может исчезнуть... Ведь то, что предстало перед моими глазами сейчас, иначе как "по-настоящему сказочной игрой" назвать нельзя.





Жанр: Скролл-шутер
Разработчик: QPlaze
Издатель: Nomos
Релиз: ?
Платформа: Java

Кризис жанра. Страшные слова для всех, не зависимо от того, к чему конкретно они относятся. А в данном случае складывается впечатление, что эта фраза сказана о текущем состоянии платформы J2ME. Не слишком ли много стало появляться не просто клонов предыдущих игр, но и многочисленных реинкарнаций Pacman, Танчиков, Тетриса, Змейки и Space Invaders? А особенно эта ситуация заметна при взгляде на Net Lizard и QPlaze, вернее на списки анонсированных ими игр. Под яркими обложками "хитов" скрываются знакомые с детства игры. В руки нам попала Rainbow Invaders - новинка от QPlaze, готовящаяся к скорому выходу - яркий пример упомянутых выше случаев. Корни игры очевидны из самого названия, но, что характерно, разработчики от них ни коим образом не отрекаются.

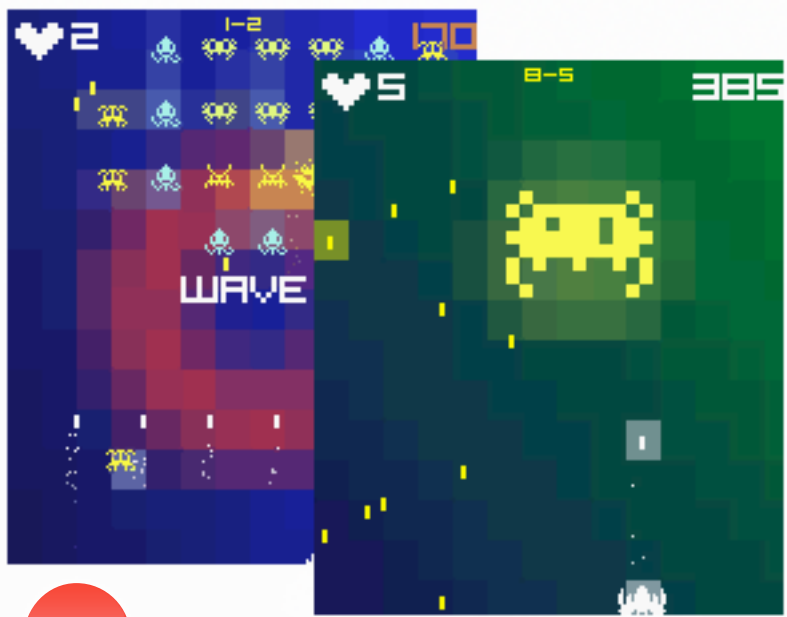
Игра с самого начала преподносилась как современное переосмысление хита. Не обещалось никаких геймплейных фишек, ничего того, чтобы мы не видели в оригинальной версии. Разработчики сделали ставку на неординарный графический стиль, о котором хотелось бы рассказать подробнее чуть позже. Тем из наших читателей, кто по причине своего возраста не играл в Space Invaders, стоит немного рассказать об игре. Суть проста. В роли небольшого космического корабля нам надо защитить землю от иноземных захватчиков. Инопланетные нелюди идут в атаку стройными рядами, давя на игрока не качеством, а количеством. У них есть два основных оружия - лазеры, избегать лучей которых является весьма несложной задачей, и сами корабли - многие из иноплане-

тян идут на таран. В такой момент их проще всего уничтожить - вне зависимости от их крепости и размера они аннигилируются от одного выстрела. И, раз уж я упомянул об их характеристиках - с каждым следующим уровнем появляются все более сильные в плане защиты враги. Визуально они отличаются лишь своими размерами, но не самими модельками. Из поверженных врагов периодически выпадают power-up'ы: пулемет, лазер, ракеты, щит, бомба или дополнительная жизнь. Жизни - это отдельный разговор. Стандартно их количество равно трем, но, в случае удачной игры и большого количества бонусов, оно может увеличиваться до плюс бесконечности. За каждый пропущенный удар снимается одна жизнь. В случае потери всех уровень, состоящий из пяти этапов, приходится проходить заново. После этого импровизированного ликбеза можно перейти и к описанию главной составляющей игры - графики. Безусловно, обещанное разработчиками буйство красок присутствует. Задний фон представляет собой переливающуюся гамму цветов (в основном двух), вокруг каждого из предметов на экране также мерцает своя цветная аура. Вместе с красивыми всполохами, образу-

ющимися в результате взрывов, создается твердое впечатление, что разработчики не обманули нас в своих обещаниях. Но у такой яркой графики есть и свои минусы. Самый главный из них - это чрезмерная пестрота некоторых гамм, из-за которой становятся слабо различимыми корабли противника и их выстрелы. Еще один минус - это заторможенность при очень большом количестве одновременных действий. Графическая технология явно неоправданно сильно перегружает телефон, что не есть хорошо. Третий минус - звук. Он присутствует лишь в главном меню, но при переходе в любой из его пунктов, будь то "Настройки" или же "Новая игра", музыка неожиданно пропадает. Никакой озвучки всего этого красочного действия нету, хотя качественное звучание вкупе с нестандартными графическими решениями могло бы произвести неизгладимое впечатление. Психоделика - она всегда ценится.

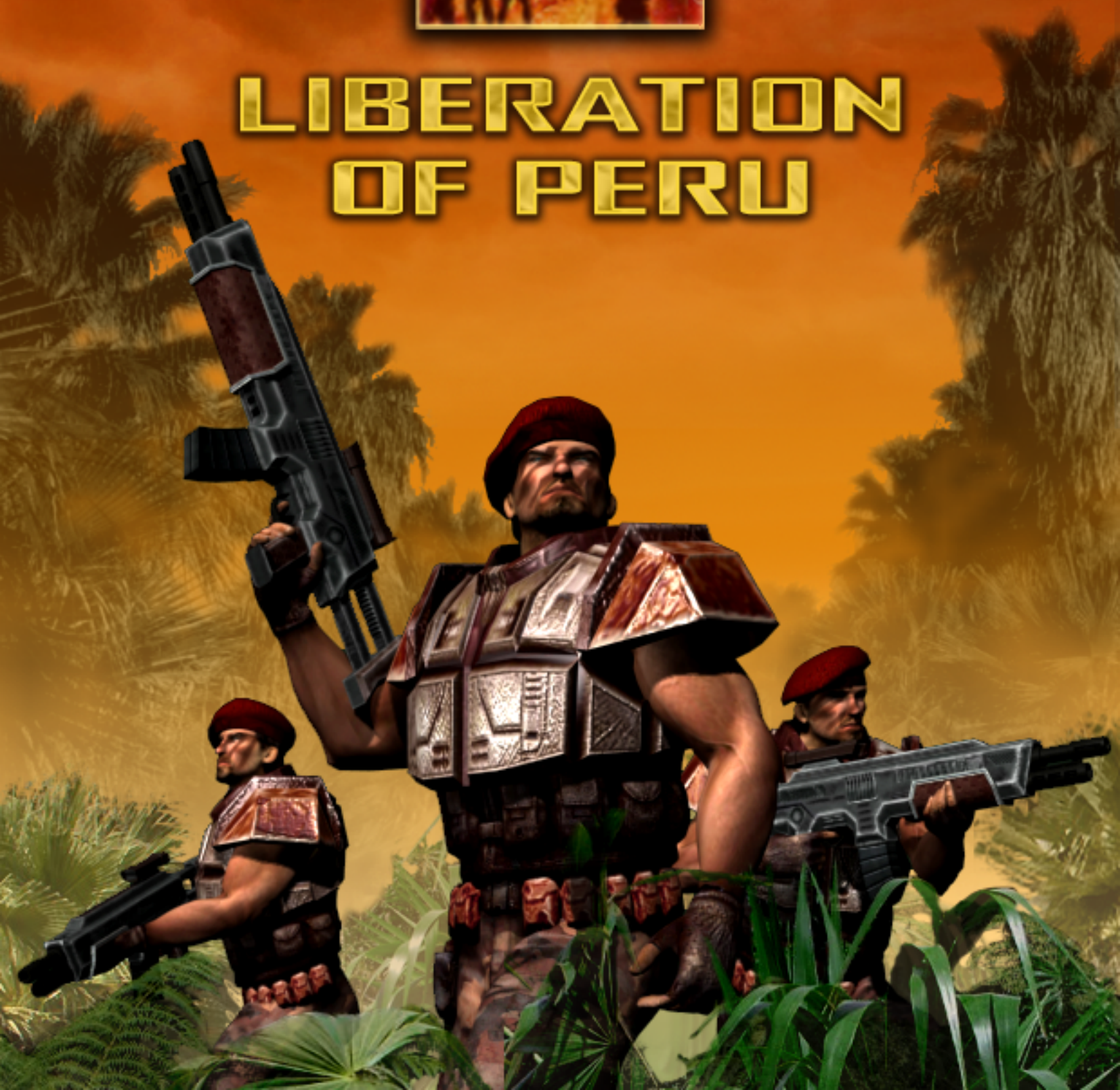
...

Я воздержусь от выставления этой игре оценок до ее окончательного выхода, ведь пока что у разработчиков остается время исправить все эти ошибки. При правильном подходе она может запомниться игрокам, причем надолго.



ART OF WAR 2

LIBERATION OF PERU





 **Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко**

Я думаю, что каждый из Вас играл уже в игры этого жанра или хотя бы видел, "что это такое и с чем его едят". Для тех, кто мало осведомлен, либо вообще первый раз услышал о таком интереснейшем жанре, рассказываю: в играх данной категории, Вы НЕ играете за игроков, т.е. не бегаєте, не забиваете голы, не отдаете передачи и т.п., а РУКОВОДИТЕ! Сейчас может кто-то из Вас по ту сторону экрана скажет: "Та, чё это за чепуха! Ерунда какая-то!", но отнюдь, всё далеко не так, как может показаться, на самом деле руководить клубом местами интересней даже, чем самому играть.

Компания Gear-Games уже давно заработала себе репутацию "Короли стратегий и всего, похожего на них" - и звание это вполне заслуженное. Естественно, первопроходцами в жанре "футбольного менеджера" компания не является, на рынке игр уже давно "забаррикадировались" такие гиганты как Gameloft со своим Real Football Manager Edition и EA Games с FIFA Manager, но Gear-Games тоже не новички в этом жанре, в 2007-2008 годах вышел Футбольный менеджер - Чемпионат России, который, к слову, пользовался большой популярностью у геймеров. Так что сегодняшняя игра не является "первым блином" и уж

тем более "комом".

Я долго думал над тем, как подать свою рецензию Вам так, чтобы читать её было удобно и она имела максимально возможную информативность, и решил разбить весь материал на отдельные разделы, так мы ничего с Вами не упустим!

Типы игры

К выбору представлены три типа игры: Простая игра (играйте за любой клуб сколько хотите, никто Вас не выгонит), Карьера (здесь за неудовлетворительные результаты могут и пинком выгнать) и Путь вверх (начинаем с провинциального клуба и пытаемся стать лучшими в Европе). Наиболее интересными, на мой взгляд, являются второй и третий режимы, о них подробнее и поговорим. Карьера говорит сама за себя, Вы выбираете любой клуб, кстати, количество лиг просто огромное, доступны: три Российские лиги, две Украинские, Английская, Немецкая, Испанская, Итальянская лиги. Причем имена игроков и клубов не переделаны, а соответствуют настоящим. После выбора команды Вам будут предложены три цели на выбор, причем каждая последующая сложнее, так что следует объективно выбирать и не брать на себя слишком много, иначе отправитесь на



все четыре стороны в игре. Радует, что после того как Вас выгонят, игра не заканчивается (как и в Real Football Manager Edition), а будут предложены другие команды для перехода, это несомненно плюс.

Игровое меню

Оформление очень похоже на iPhone'овское, похожие по стилю иконки размещены в сетке 4*3 и они на самом деле удобны, так как отображают то, что находится внутри. Сейчас мы рассмотрим все разделы подробно в поисках интересностей!

1. *Далее/ Матч.* В этом разделе Вы можете перематывать недели до тех пор, пока не

наступит день матча, во время перематки будут отображаться результаты матчей во всех турнирах. Сам поединок подается в виде текстовой трансляции самых важных моментов, это удобно и просто, но хотелось бы ещё и лично понаблюдать за действиями игроков (как в Real Football Manager).

Во время матча Ваши игроки могут получать предупреждения от арбитров, травмироваться. Кстати о травмах, их большое количество, видно, что разработчик усердно изучил все наиболее возможные варианты "поломки" игроков, например может быть так: "Наш игрок *****





заболел. Диагноз врача: Грипп. Игрок вернется в строй: 25.08.2015 года." Очень реалистично сделано, из-за чего у меня возник вопрос: Может ли игрок умереть на поле? - Ведь такое бывает, правда редко, со своим вопросом я обратился к А. Шумскому (директору, гейм-дизайнеру Gear-Games; интервью можете прочитать в #5 нашего журнала), вот что мне ответили (цитирую): "Игрок может потерять сознание на тренировке из-за проблем с сердцем и закончить карьеру в следствие этого. Смертей у нас в игре нет. Мы за мир во всем мире." Ещё Вам могут поступать различные предложения от других клубов по поводу перехода игроков. Если будете хорошо и добросовестно руководить клубом, то предложение может прийти и персонально Вам, а там уже решайте, хотите покинуть клуб или нет.

2. *Команда.* Наверное, самое объемное подменю, большинство действий будете выполнять именно здесь. В разделе можно поменять состав, сменить расстановку так, как хочется, а не как диктует игра; посмотреть успехи в тренировках, изменить тактику, продлить/продать/уволить игроков, заглянуть в юношескую школу, произвести трансферы и посмотреть соотношение сил Вашей команды с командой соперника. Как видите, разгуляться тренерскому нутру есть где!

3. *Постройки.* Название говорит само за себя, в этом разделе предоставляется возможность построить множество полезного для клуба. Раздел делится на четыре подменю: Стадион, Клубная база, Юношеская база, Медицинский центр. В каждой локации мы можем соорудить что-то полезное, например на

стадионе увеличить количество мест, построить крышу, рестораны, кафе; на клубной базе можно сделать поля, бассейн; на юношеской базе доступны к возведению пансионат, поликлиника, а в Медицинском Центре можно оборудовать кабинеты врачей. Причем все эти и другие постройки несут не только декоративную, но и практическую функцию, то есть кафе будут приносить большую прибыль, а бассейн ускорит восстановление игроков после матча.

4. *Персонал.* Как и в жизни - работать кто-то должен! Для этого нужно нанять тренеров, медиков, скаутов. Но эта игра пошла вперед и Вы можете не только нанимать рабочих, но и отправлять их на стажировку (!), после чего умения соответственно улучшатся! Конечно, все мы знаем простую истину жизни:

за всё нужно платить, вот и в игре требуется заплатить определенную сумму за обучение, к счастью, сумма эта незначительна, всего 7-9 тысяч евро.

5. *Статистика.* Раздел хранящий в себе все знания о футбольной жизни игры. Проще говоря, здесь Вы найдете таблицы, результаты, календарь, прошлое и будущее клуба.

6. *Финансы* поют романсы. Ой, увлекся, конечно никто не поет, но всё же в этом разделе можно найти абсолютно любую информацию касающуюся финансового положения клуба, плюс есть возможность улучшить/ухудшить его состояние с помощью поднятия/снижения цен на билеты. Но не забывайте главное финансовое правило: чем меньше цена - тем больше спрос. Только не переусердствуйте! Не надо заниматься благотворительностью!



7. *О себе.* Нет, я не буду рассказывать о себе, к Вашему вниманию представлен раздел с личной информацией, достижениями и прочим.

8. *Подкуп.* Пожалуй, самая "нужная" функция, особенно если победа очень нужна. Можете подкупить судью или просто купить матч. Советую выбирать второй вариант, так как давать взятку судье не эффективно. Цена зависит от турнира, рейтинга соперника и может достигать довольно приличных сумм.

9. *Пополнить счет.* Вы можете пополнить игровой баланс с помощью СМС. Заплатив, к примеру, 7,5 гривен, вы получаете 30 миллионов евро. Полезная услуга, когда очень нужны деньги.

10. *Настройки.* Стандартное меню для всех игр. Советую выставить скорость игры и недели на максимум, так удобней.

11. *Лучшие игроки.* Онлайн таблица рекордов. Вы можете отправить свои результаты, если, конечно, игра не пиратская, а также посмотреть достижения других.

12. *Сервер.* Здесь можете повысить лицензию, активировать свои покупки, купить "гиарбаксы" (специальная валюта), перевести "гиарбаксы" в евро, сохранить свой

прогресс на сервер, загрузить с сервера, сказать об игре другу и узнать, как заработать "гиарбаксы" с помощью реферальской системы. Благо, разработчик пошел на встречу игрокам и придумал кучу альтернативных, более дешевых методов покупки лицензий, подробнее можете почитать на сайте <http://wap.gear-games.com>, там же можно скачать бесплатно игру.

Вот так мы ознакомились со всеми возможностями игры. Лично я считаю, что играть в неё интересно, геймплей тщательно проработан, как и всё в игре. "Подсадил" даже своих друзей! Осталось сказать пару слов о графике, управлении и реализме.

Графика замечательная. Все изменения, происходящие со стадионом отображаются графически, с хорошей прорисовкой и яркостью. Меню и все элементы понятны, как я уже писал оформление похоже на "айфоновское" - довольно таки удобно.

Реализм - пожалуй важнейший компонент менеджера. С этим параметром у игры всё в полном порядке, лучше я не видел. Да Вы и сами наверное это поняли, читая мою рецензию.

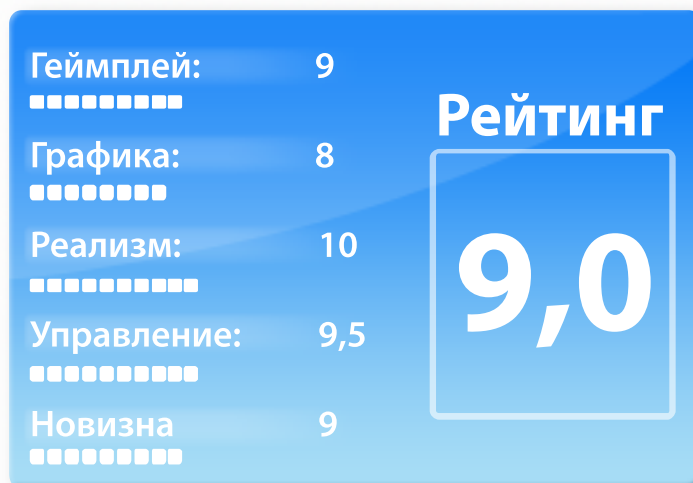
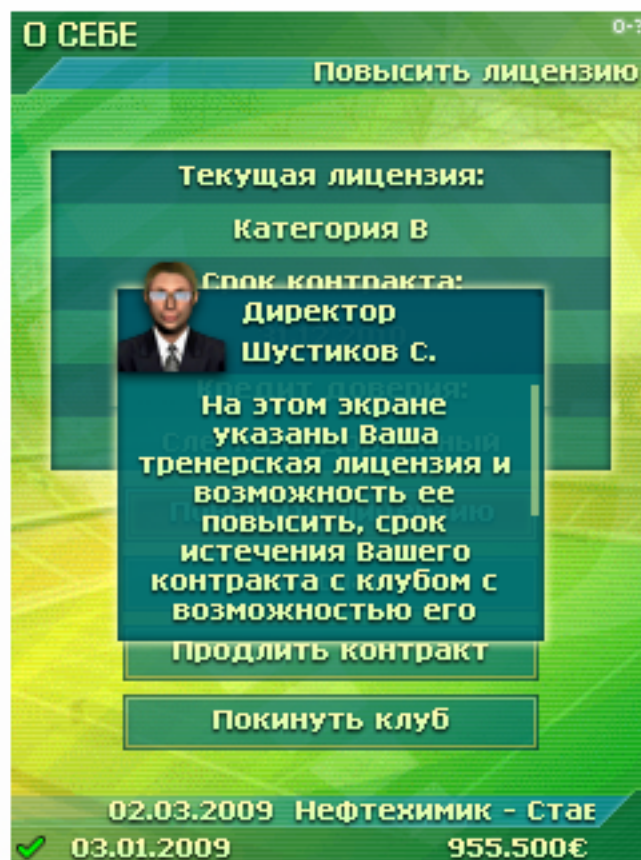
Управление удобное и простое, не замороженное, разобраться легко, а если даже

где-то запутаетесь - есть подсказки.

Итак, подведем итоги. Игра великолепна, особенно для любителей футбола, а огромным подарком являются отечественные чемпионаты с кучей ли

Советую всем приобрести игру и стать лучшими тренерами!

P.S. Как мне удалось узнать, в следующем году (2010) скорее всего будет продолжение игры! Будем с нетерпением ждать!



Жанр: Аркадный симулятор
Разработчик: Digital Chocolate
Издатель: Digital Chocolate
Релиз: 2007
Платформа: Java

Автор: Даниил mabrax Шулак

TORNADO MANIA!™

3D

Tornado Mania 3D – игра, симулирующая действия торнадо, которое вызвано сумасшедшим доктором, решившим захватить весь мир! Игра, которая наверняка понравилась геймерам всего мира. Игра, которая как торнадо пронесется по всему миру, чтобы захватить еще не знающих о ней мобильных игроков.

Начнем обзор этой замечательной игры с геймплея. Он тут оригинален и разнообразен. Суть игры состоит в том, чтобы гонять настоящим торнадо по улицам городов и поднимать дома в воздух для сумасшедшего ученого. Нет-нет, вы не подумайте ничего плохого, доктор не хочет причинить зла миру, просто появилось желание построить собственный город. Так вот. После того, как мы пронеслись по городу, собирая домики, мы видим картинку, схожую с игрой Tower Bloxx – нужно расставить эти домики по местам, причем за каждый дается определенное количество счастья, при достижении некоторых границ даются улучшения: новые домики, новые земли, новые границы. Ничто, казалось бы, не мешало ученому осуществить свою мечту, да время

работы машины, генерирующей торнадо, ограничено, да и городские правоохранительные органы против такого наглого вторжения. Эти самые правоохранительные органы, летая на вертолетах, сбрасывают на

вихрь какие-то баки, которые, неизвестно как, уменьшают мощность нашего подопечного-торнадо...

Кстати, о мощности. У торнадо есть несколько уровней мощности, которые увеличиваются при «съедании» зданий, живности или чего-либо еще, что попадет на пути. Красть здания нужно осторожно, чтобы не повредить их, иначе уровень счастья в вашем городе будет уменьшаться, и тогда вам придется заново идти на охоту. Геймплей получился бы просто идеальный, если бы не одно «но». Нет свободного режима. Хотелось бы пронестись с ветерком по большому городу, круша на своем



...med der verrückte
...enschaftler, die Dinge selbst in die
...nd zu nehmen...



пути кучу строений и наблюдать за красивой картинкой, но вместо фриплея есть режим «rampage» в котором нужно свалить как можно больше зданий на время. И с каждым уровнем зданий все больше, но и времени дается прилично, плюс за каждое здание добавляется от двух до четырех секунд времени.

А что же подстерегает игрока в плане графики? А подстерегает его очень красивая картинка. При запуске будет проигрываться весьма интересное видео, по которому можно увидеть весь геймплей: торнадо мчится по городу, самолеты и вертолеты пытаются остановить его. Забавно, не так ли? То же самое и происходит в игре, только в ней существует 3 вида локаций, которые очень сильно отличаются друг от друга: пустыня, сельская местность, и город. В пустыне населённые пункты совсем уж не похожи на городской тип, преобладают тут палатки, разные храмы племен Тумба-Юмба, караваны и сторожевые башни. А городские здания не сильно уж и отличаются от сельских: в городе просто преобладают

офисы и небоскребы, а в пригороде фермы и одноэтажные дома. Что сказать о торнадо. Оно полностью не соответствует своим размерам и мощности, ну как такое может быть, чтобы торнадо вышиной с небольшое дерево могло «съесть» тридцатиэтажный небоскреб? Но ведь это не обычное торнадо, а стихия, являющаяся творением ученого, который может смастерить всё что угодно под влиянием своих безумных идей.

Управление в **Tornado Mania 3D** осуществляется нажатием всего одной кнопки «5», но это лично меня устраивает на все 100%. Торнадо начинает описывать круги в разные стороны при каждом нажатии клавиши, то есть если нам нужно идти строго вперед, нужно многократно, через определенные промежутки времени нажимать пятерку. Ничего лишнего, только самое важное. В хорошем смысле.

А вот звуковое оформление подкачало! Да и в играх от Digital Chocolate оно никогда не было сильной стороной. На протяжении всей игры, в меню и даже в режиме расстановки построек будет играть одна песенка, которая, к счастью, отлично подходит к процессу.

Эта игра обязательно понравится всем любителям аркад подобного типа. И я уверен, что она ещё завоюет сердца миллионов людей!

Геймплей:	9
Графика:	9
Звук:	8
Управление:	10
Новизна	10


Рейтинг

9,0



Silent Hunter

Жанр: Action
Разработчик: HandyGames
Издатель: HandyGames
Релиз: 2009 год
Платформа: Java

 Автор: Сергей Федченко

Симулятор подводной лодки - весьма редкое "явление" на Java. Очень мало разработчиков делали игры с подводной лодкой в главной роли. Что, в принципе вполне объяснимо. Рассчитать, да ещё и прорисовать погружение и всплытие подлодки - очень кропотливое занятие, за которое не каждый готов взяться. А вот HandyGames проявили героизм и решились на подвиг под названием Silent Hunter.

И получилось довольно-таки хорошо, но выявился огромный минус, который так сильно портит впечатление, что об этом сказать просто нельзя. И этот минус - анимация. Действительно, прокол так прокол. Плавных разворотов кораблей вам не суждено увидеть. Кадров разворота критически мало. Суда поворачиваются строго на 30 градусов одним рывком. Если же в InfeCt, игре от тех

же HandyGames, на графике можно было не заострять особого внимания, то здесь - совсем другая история.

Здесь всё должно быть прорисовано тщательнейшим образом. К сожалению, этого-то разработчик не учёл. Прорисовка водной поверхности тоже подкачала. Опять тот же недостаток - критически малое количество спрайтов. В остальном же игра выглядит очень даже неплохо. Взрывы, пожары на палубах - всё выглядит довольно внушительно. Неподвижные объекты тоже смотрятся весьма реалистично. В Silent Hunter присутствуют два режима игры. Первый из них - кампания, а второй - игра на выживание. В первом вы будете проходить миссии по сюжету, а во втором сможете проверить себя "на прочность".

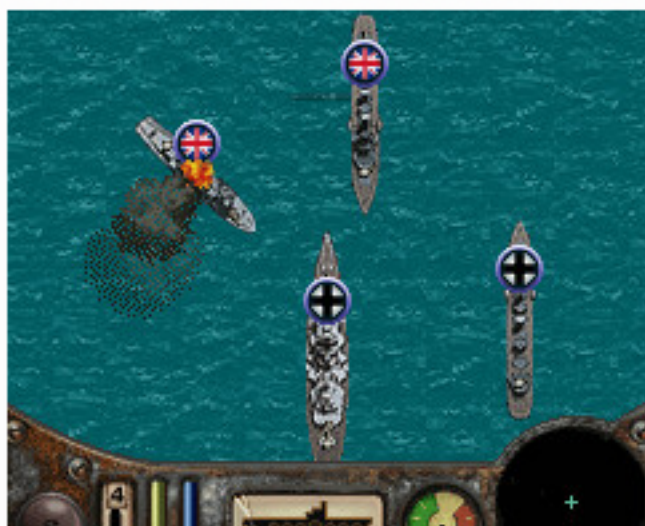
Звук. Handy Games давно научились созда-

озвучку. Взрывы, всплески - всё это отчётливо воспроизводится динамиками наших телефонов.

Геймплей. Несмотря на графические недостатки, геймплей несколько не пострадал. Прекрасно продуманные миссии, короткие, но с умом поставленные кат-сцены - всё это не может остаться без внимания. Каждая миссия совершенно разнится с предыдущей. В одной, вы будете беспощадно громить вражеский флот, в другой - спасёте экипаж затонувшего судна. Места баталий не менее различны, чем миссии. В начале игры вы будете громить англичан в Ла-Манше, затем вы окажетесь возле жарких побережий Карибского моря, а позже отправитесь покорять холодные воды Ледовитого океана. Каждая локация выглядит по-своему красиво. В Silent Hunter вы будете воевать, как ни странно,

за фашистскую Германию. Нет, нет. В игре нет призывов к фашизму, так же как и свастики с Гитлером. Вы просто будете сражаться с США, Англией и Францией. Про войну с СССР не упоминается ни слова.

В игре присутствует "апгрейд". Подводную лодку можно по-разному улучшать за количество медалей, полученных за прохождение миссии. Кстати говоря, за одну миссию можно получить сразу две медали, но при условии, если вы пройдёте второстепенное задание. Получая сразу несколько медалей, можно приступить к улучшению более дорогих элементов. Апгрейд играет огромную роль, так как если не обращать на него особого внимания, вряд ли получится пройти игру.



Геймплей:	9
Графика:	7
Звук:	9
Атмосфера:	7
Новизна	10

Рейтинг

7,5





Жанр: Логика
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: Ноябрь 2009
Платформа: Java

Автор: ПРОСТОВСКИХ А.Н.

Жанр логических игр в наше время занимает, прямо скажем, слабые позиции. Поэтому для производителей подобного жанра надо хорошенько продумать, как привлечь геймеров к своему творению. И с этой задачей вот уже несколько лет прекрасно справляется французская компания Gameloft, чьи руки добрались и до этого типажа игр.

Их бестселлер **Brain Challenge** покорила если не миллионы, то по крайней мере сотни тысяч умов обладателей мобильных телефонов. Эта игра привлекает разнообразием забавных заданий, приятных глазу картинок и статистикой пользователя.

И вот долгожданное продолжение: **Brain Challenge 3: Think Again!!!**

Начнём по порядку. Начинается игра очень

завораживающе: «It's said that people use only about 10% of their brain...How about you?» (Говорится, что человек использует только 10% своего мозга... Как насчёт тебя?-англ.). На протяжении всей игры с нами будет какая-то милая рыжеволосая девушка, которая почему-то не представилась. Она будет задавать нам разные интересные вопросы перед тестами, подсчитывать результаты, советовать, над чем нужно поработать, в общем, она наш помощник и друг.

Меню делится на две основные: Daily Test и Training Room. Daily Test делится на Brain test-основной тест, Stress test-тест напряжения и Vision test-обширный тест на глазомер. Поскольку второй и третий тест дополнительные, я разберу

лишь Brain Test. Он делится на 5 составляющих: логика, память, фокус, глазомер и математика. В каждом по пять разных тестов. Итого выходит 25 разных тестов. У каждого теста 3 уровня сложности. Задания привлекают к себе внимание своей банальностью, но одновременно и сложностью. Например, задание по математике: продолжите цепь 2_4_6_8... Просто, да? А как насчёт 4_24_144...? Цель игры заключается в стопроцентном прохождении всех категорий Brain Test. На выполнение этой задачи уйдёт около 17-20 часов, что для мобильного масштаба отличный результат. Игры очень затягивают, в них приятно играть, так что хорошая оценка за геймплей обеспечена. Графика в игре очень впечатляющая - анимационная. Но,

честно говоря, игра не из тех, где графику можно представить во всех красотах. Однако красиво. У каждой умственной категории свой стиль, цвет. Обширная статистика лишь добавляет игре интереса. Здесь можно просмотреть буквально всё: схемы, ранг, сыгранное время, количество всех вопросов, любимая категория, любимая игра и даже среднее время ответа! Звук приятный, озвучено чуть ли не каждое действие. Во всей этой гуще похвалы не нашлось места ни для одного минуса. Просто потому, что их нет.

...

Эволюция на лицо: если раньше Brain Challenge был просто набором интересных заданий, то теперь это настоящий шедевр логических игр.



Геймплей:	8	Рейтинг <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">7,5</div>
Графика:	7	
Звук:	7	
Дизайн:	9	
Новизна:	6	





Abhimanu 3D

Жанр: Аркада
Разработчик: Mauj
Издатель: Mauj
Релиз: 2008
Платформа: Java



 **Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко**

"Проходняк"... Неотъемлемая часть абсолютно всей игровой индустрии. Около 70% игр являются именно такой бездушной и никчёмной массой. Такие проекты приходят и уходят, не оставляя никаких впечатлений (благо, не оставляя). В противном случае впечатления от игры бывают пресквернейшими). Большинство разработчиков не могут или не горят желанием поднять качество игр, чтобы перескочить барьер серой безызвестности. Об одной из таких "сереньких" игр и пойдёт речь.

В 2008 году в свет вышла игра с труднопроизносимым названием - Abhimanu. Игру создал неизвестный до того времени разработчик тоже со сложным именем - Mauj. С самых первых скриншотов было видно, что ничего нового игра собой не несёт. Можно было сразу разглядеть и без того наскучившие, небрежно слепленные 3D модельки, которые в сравнение не идут с моделями персонажей

Gladiator'a, между прочим, тоже игры 2008 года. Хотя, куда это я... Сравнить Гладиатора и Абхима... Апчима... Тьфу! Abhimanu всё равно, что сравнить... эм... сами знаете что, с пальцем. Я бы сказал, что эта игра даже ниже среднего уровня, хотя отправить её в трэш - просто рука не поднимается. Да, да, есть маленький фактор, оправдывающий ее. Всё таки эта первая игра на java в которой всё действие происходит на колеснице. Смешно, но всё же. Только из-за этого игру можно "помиловать" и дать спасительный балл, отделяющий её от рубежа трэша. Как я уже упомянул, **Abhimanu** тесно связана с колесницами. Но не ждите жарких погонь на этом античном виде транспорта. Главный герой будет просто-напросто отстреливать врагов из лука, стоя в колеснице. Враги же совсем не отличаются недюжинным умом. Атакуют по-одиночке, дают много времени, чтобы

атаковать их (хотя, это скорее всего задумка непосредственно самих разработчиков). Единственное, за что можно похвалить игру, так это за кат-сцены. Ролики выглядят весьма продуманно. В пример приведу самую удачную кат-сцену: Один из главных героев игры, произнеся речь войску перед боем победоносно взмахивает мечом и устремляется вперёд. Причём, камера не стоит на месте а плавно перемещается из одного угла в другой. Вот, наверное, и закончились положительные черты игры.

В **Abhimanu** особенно "отличилась" графика. Окружение в игре прорисовано нелепо и, видимо, без особого старания. Если колесницу и коней можно ещё как-то распознать, то остальное заставит вас гадать на протяжении всей игры. Если честно, я до сих пор не разобрался, как выглядит персонаж. А уж о врагах и говорить не стоит. Выражаясь простым геймерским языком, -

месиво пикселей. Но если персонажей ещё как-то, с горем пополам можно различить, то остальное просто не поддаётся логическому осмыслению. Какие-то разноцветные пиксели, разбросанные посреди карты, непонятно раскрашенные строения... Даже говорить не стоит. И так, думаю, всё понятно.

Озвучка. Здесь тоже всё очень печально. В меню включается восточная мелодия, а через десять секунд обрывается и начинается снова. В процессе игры же - гробовая тишина: ни звуков, ни музыки.

...

Abhimanu является самой обычной, неинтересной, скучной 3D аркадой. Такая игра вряд ли сможет увлечь игроков на долгое время.



Геймплей: 3
●●●
Графика: 4
●●●●
Звук: 3
●●●
Управление: 3
●●●
Новизна 7
●●●●●●●

Рейтинг

4,0





Super Slider

Жанр: Аркада/Логика
 Разработчик: Twistbox
 Издатель: Sandlot
 Релиз: 2007
 Платформа: Java



 Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко

Не такой уж он и супер!

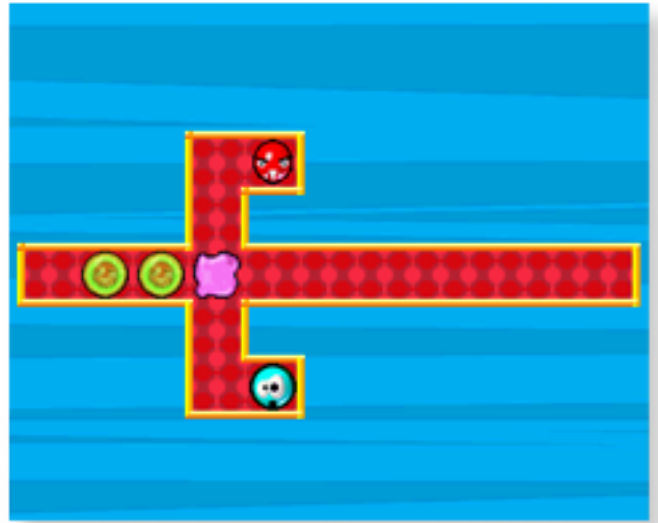
Ох, как же любят разработчики давать своим детищам звучащие имена и неважно, хорошая игра или полный трэш, всё равно надо прибавить приставку "супер", "пупер", "мега", "3D" и т.п. Сколько живу, столько и удивляюсь. Вот и к нашей сегодняшней игре прилепили такую приставку, правда, я до сих пор не понял в чем же "суперность" мидлэта.

Если Вы смотрели на скриншот, то наверняка увидели в нём что-то знакомое, да, скорее всего Вам приходилось играть в такого рода головоломки, например она есть в **Brain Challenge** (у Gameloft оно хотя-бы оформлено хорошо), суть игры проста - необходимо закатить шарик в лузу. Но в нашей игре дела обстоят немного иначе, вместо неодушевленного шарика у нас какое-то круглое суще-

ство без имени и прописки, а также есть ловушки в виде кислотных луж (название я сам придумал), отверстий. Наверное, самое важное это то, что у нас есть враги, которые не двигаются сами, только когда мы перемещаемся, тогда и они. В помощь нам будут посланы дружелюбные существа, жвачки на полу и т.п.

О! Меня осенило! Игра называется супер потому что в ней, вслушайтесь, целых 247 уровней!!!

То есть Вашим внукам будете завещать помимо материальных ценностей еще и игровую, вот как это будет выглядеть на мой взгляд: "Завещаю тебе Такой-то сякой-то (это имя такое) машину, квартиру, все деньги и 117 уровень игры Super Slider, которую твой дед не смог пройти за всю жизнь!" Скорее всего так и будет, я лично прошел 87 уровней, или около того. Бедный

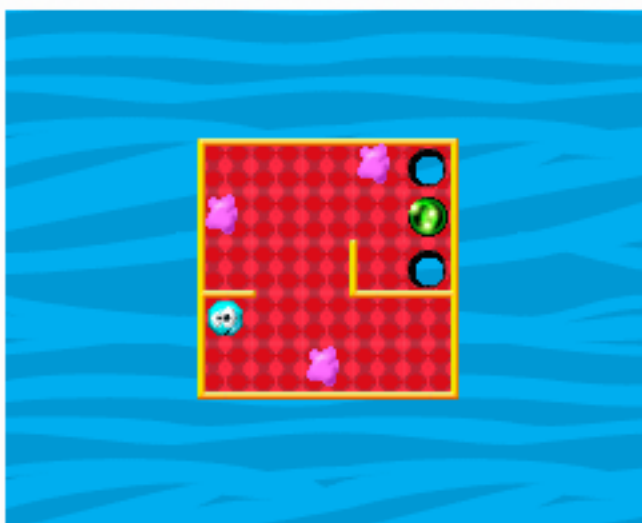


разработчик, создать такое огромное количество уровней, думали, наверное, всем штатом и уж точно не один день. Графика, как бы так сказать поделикатнее, плохая, даже очень. Всё мелкое, нечеткое, то есть всё то, что присуще очень старым играм. Звук не лучше, во время прохождения есть озвучка, правда ее мало, а в меню играет веселая, аркадная песенка, но надоедает она быстро. Управление хорошее, хотя испортить его было бы

сложно, вернее даже невозможно.

...

Игра получилась не очень хорошо. Некий "полутрэшик", но оно и не удивительно. Также осталась тайна касающийся года выпуска, в игре об этом не слова. В целом убить время можно, но не более, из этого и оценки соответствующие.



Геймплей: 5
 ●●●●●
 Графика: 2,5
 ●●
 Звук: 4
 ●●●●
 Управление: 2
 ●●
 Новизна 1,5
 ●

Рейтинг

3,0





ScarFace: Last Stand

Жанр: Тир
Разработчик: StarWave
Издатель: StarWave
Релиз: 2009
Платформа: Java



 Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Особого разнообразия в жанре "тир" на платформе J2ME нам не приходилось наблюдать. Были такие своеобразные стрелялки. Были даже даже качественные. Чего только стоит **Time Crysis 3D** - игра ещё 2007 года. Больше ярких представителей этого жанра я не могу назвать, так как их просто не существовало... до недавнего времени.

Непримечательная, судя по скриншотам, игра приятно удивила меня с самых первых минут. Что же в ней необычного? - вопрос, на который я попытаюсь ответить в своем обзоре.

Прежде всего, **ScarFace** радует графическим оформлением. На редкость, все декорации выглядят максимально детализировано. Каждый уровень полностью отличается от предыдущего. Многие объекты в игре поддаются разрушению. Таким образом,

можно просто-напросто лишиться укрытия. Главное, что при обстреле от предметов отлетают раздробленные части. Выглядит это довольно реалистично. Стоит поговорить и о прорисовке персонажей. В **ScarFace** Вы увидите главного героя, который переходит из одного укрытия в другое и перезаряжает свой верный "M16". Враги тоже не стоят на месте. Их тоже научили пользоваться укрытиями, уворачиваться от автоматных очередей и красиво падать (именно красиво, так как в остальных 2D играх перемещение и падение персонажей осуществляется очень "дёргано". Здесь же всё сделано плавно и аккуратно. В отличие от других игр, враги могут не только стрелять. Некоторые с большим успехом закидывают вас гранатами. Второе, что не может не радовать, так это звук. Пожалуй, только в





ScarFace можно наслаждаться звуками ожесточённой перестрелки. Именно в этой игре слышны выстрелы, взрывы и крики противников.

На протяжении **ScarFace** вам, по крайней мере, скучать не придётся. Большое количество умных противников, вооружённых до зубов, готовы поливать вас пулями при первой выпавшей возможности. С каждым разом динамика уровней так возрастает, что под

конец пройти вроде бы лёгкую игру будет не так-то легко, более того, очень сложно! Но главное сосредоточиться - что практически невозможно при большом количестве постоянно бегающих террористов - и стрелять в правильном направлении.

ScarFace: Last Stand представляет собой очень качественно и тщательно проработанный тир. Многие игры одобного жанра полностью уступают этому представителю.

 **Игровое видео**



<http://www.youtube.com/watch?v=bxjyizeMI60>

Геймплей:	7	Рейтинг 7,0
Графика:	8	
Звук:	8	
Драйв:	8	
Новизна:	7	



Жанр: Arcade
Разработчик: HandJoy
Издатель: HandJoy
Релиз: Июль 2009
Платформа: Java

BULÁNCI

 **Автор:** Сергей Fe-Se-An Федченко



Некоторые наверняка помнят, как несколько лет назад играли на своих ПК в простую, но крайне увлекательную игру от чешских разработчиков. Та игра звалась **Bulanci**. В кругу геймеров - бои подушек. Прошло некоторое время. На календарях был открыт июль 2009-го. А на телефонах многих игроков уже красовалась игра с именем **Bulanci: The Mobile Game!**

Bulanci практически полностью копирует ПК версию. Всё те же игровые площадки, всё те же воинственные подушки, всё такое же вооружение. Словом, как две капли воды. Но в мобильной **Bulanci** есть очень и очень впечатляющий (относительно j2me) режим - BlueTooth-мультиплеер до четырёх игроков! Специально для тестирования этого режима удалось найти четыре телефона разных моделей и возможностей. Это были мой старичок se k790i, затем se k510i, nokia n82 и nokia n95.

Результаты тестирования были поразительными! За сорок минут ожесточённых сражений, ни у кого игра не лагала и не вылетала. Были небольшие зависания, но только из-за того, что каждый из нас пытался не раскрыть своё местоположение на карте. В остальном, игра вела себя очень стабильно. Так же, как и в одиночной игре, здесь присутствуют несколько режимов. Вы можете разделить на команды или играть каждый сам за себя.

Одиночная игра становится совершенно не интересной после баталии по BlueTooth. Одиночная игра скорее подходит для тренировки, нежели простого прохождения. Понятно, HandJoy основное внимание уделили сетевой игре. Но сразу вспоминается **Gish**, ведь там не только интересна игра по BT, но и одиночный режим. Все 50 уровней кардинально отличаются друг от друга и интересны в прохождении.



Некоторые наверняка помнят, как несколько лет назад играли на своих ПК в простую, но крайне увлекательную игру от чешских разработчиков. Та игра звалась **Bulanci**. В кругу геймеров - бои подушек. Прошло некоторое время. На календарях был открыт июль 2009-го. А на телефонах многих игроков уже красовалась игра с именем **Bulanci: The Mobile Game!**

Bulanci практически полностью копирует ПК версию. Всё те же игровые площадки, всё те же воинственные подушки, всё такое же вооружение. Словом, как две капли воды. Но в мобильной **Bulanci** есть очень и очень впечатляющий (относительно j2me) режим - BlueTooth-мультиплеер до четырёх игроков! Специально для тестирования этого режима удалось найти четыре телефона разных моделей и возможностей. Это были мой старичок se k790i, затем se k510i, nokia n82 и nokia n95. Результаты тестирования были поразительными! За сорок минут ожесточённых сражений, ни у кого игра не лагала и не вылетала. Были небольшие зависания, но только из-за

того, что каждый из нас пытался не раскрасить своё местоположение на карте. В остальном, игра вела себя очень стабильно. Так же, как и в одиночной игре, здесь присутствуют несколько режимов. Вы можете разделить на команды или играть каждый сам за себя.

Одиночная игра становится совершенно не интересной после баталии по BlueTooth. Одиночная игра скорее подходит для тренировки, нежели простого прохождения. Понятно, HandJoy основное внимание уделили сетевой игре. Но сразу вспоминается Gish, ведь там не только интересна игра по BT, но и одиночный режим. Все 50 уровней кардинально отличаются друг от друга и интересны в прохождении.

Разработчики также уделили много внимания графике. Каждая деталь, пусть на небольшой, но все таки карте выглядит очень детализировано. На некоторых уровнях есть разрушаемые, как я понял, стеклянные строения. Сначала от попаданий появляются трещины, а затем объект полностью разваливается.

Кроме того, присутствуют телепорты, использование которых

иногда спасёт вас от лихой пули. Одна из локаций выполнена более чем необычно. Главная особенность этого уровня в том, что врагов очень трудно отыскать из-за зарослей и веток. В игре по BlueTooth, используя многочисленные укрытия на этой локации, можно легко одолеть соперника. Прорисовка персонажей тоже выполнена на должном уровне. Углы боевых подушек плавно покачиваются в такт ходьбе. При поражении подушка лопаётся, а в воздух устремляются перья.

Оружия в игре предоставлено достаточно, чтобы устроить красочную смерть противнику. Сначала в ваше распоряжение попадает револьвер, потом вы обзаведётесь дробовиком, автоматом или гранатомётом. Есть ещё и мины. Можно сделать этукую "подлянку", заминировав выход телепорта. То-то весело смотрится, когда ваш друг/одноклассник/или ещё кто-то, играющий с вами по BT, ничего не подозревая, залезет в телепорт и смачно осыплет перьями землю в радиусе взрыва. Каждое оружие обладает особыми характеристиками: скорострельностью, рассеиванием и радиусом действия.

Звук в игре присутствует только в виде мелодий. Я считаю непростительной оплошностью оставить без звука выстрелы и взрывы в такой игре. Как-то не очень интересно бегать и стрелять под однообразную мелодию.

...

Bulanci являет собой отличную BlueTooth стрелялку, но не более. Одиночная игра интересна только на первых уровнях.

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=Db20Eko5A2Y>

Рейтинг

Геймплей:	8
Графика:	9
Звук:	6
Драйв:	8
Новизна:	9

8,0





Art of War ep2: Liberation of Peru

Жанр: Стратегия
 Разработчик: Gear Games
 Издатель: Gear Games
 Релиз: 2009
 Платформа: Java



 Автор: AviatorR

Компания Gear-Games не перестает нас радовать. Мне кажется, что каждая новая игра от них - все лучше и лучше. Я беру во в расчет геймплей, графику и яркость. Думаю, многие со мной согласятся. Хотя здесь нет ничего удивительного. Ребята из GG - просто молодцы, работающие во благо общества и активно поддерживающие Java. Ведь утрата таких игр - сильный удар в грудь еле-еле дышащей Java. Извините за такие громкие слова, но это факт. Как я уже сказал, игра получилась отлично! Тут можно приложить еще множество положительных прилагательных, но, думаю, этого слова и так хватит. С первых секунд игры нас удивит стильное клетчатое меню. А самое главное - ничего лишнего, все сделано стильно и со вкусом. А это немалый плюс к оценке с моей стороны.

Что же в ней такого, чего нет в других играх? Тут сразу хочется отметить уникальный динамичный геймплей, не дающий заснуть во время прохождения кампании или же одиночной игры. Так что попытайтесь не получить зависимость от AOW2, что сделать, собственно, очень легко. Как я помню, за ней я просидел около четырех дней, если не больше... И даже уверен

(не побоюсь этого слова), что большинство игравших в этот "шедевр" тоже не отрывались от него. Так же нельзя обойти стороной красивую 3D-rendered графику, выполненную "на отлично". Все детали хорошо прорисованы, что не может не радовать. Порой даже кажется, что ты находишься в каком-нибудь кинотеатре с заученными ролями, где перед главными героями встает выбор: победить или погибнуть. Звук, сопровождающий нас во время великих битв, продуман хорошо. Нет, в игре нет mp3 треков и тому подобного, но звук действительно неплохой, или, как я привык говорить, "на любителя".

А самое удивительное нововведение во втором эпизоде, так это сетевой режим игры по Bluetooth. Стратегии, в котором он присутствует, можно по пальцам пересчитать. То, что остается после совместной игры с напарником, невозможно описать! Да-да, повторюсь - просто невозможно! А если в двух словах, то это буря эмоций и адреналин в крови. Хоть ты и будешь проигрывать каждый раз, этих ощущений не отнять. Конечно, видеть потное лицо своего товарища - дело из приятных, но, как говорится, главное не победа, а участие.



В заключение хочу сказать, что игра стоит того, что бы на нее были потрачены деньги, ибо подобные игры, я думаю, мы не скоро еще увидим от других разработчиков. Art of War 2 - Episode 2 - наглядный пример того, как нужно делать игры.

Геймплей:	10
Графика:	9,5
Звук:	7
Атмосфера:	10
Новизна	7

Рейтинг

9,0





Crazy Penguin CATAPULT™



Автор: Грачёв Элек3х Александр



Жанр: Аркада

Разработчик: Digital Chocolate

Издатель: Digital Chocolate

Релиз: Нач. 2008 - Осень 2009

Платформа: Java

Местоположение:

Южный Полюс (Антарктида)

Время: Январь 2008

События:

Далеко-далеко на юге, во льдах, среди вечной мерзлоты, за исследовательскими станциями и за иглу, по ослепительно белому снегу растянулась длинная шеренга пингвинов. Они идут чётким строем, громко перебиваясь. Они разные – есть особи и женского, и мужского пола, есть жирные и большие птицы, а есть и совсем маленькие пингвинята. Всех их объединяет лишь одно – каска на голове с гербом Союза Пингвинов всех Стран и Народов (правда, на каске сиё обозначено а б б р е в и а т у р о й : СПвСиН). На гербе же изображён пингвин в каске, куда-то летящий с разинутым клювом... но со счастливыми глазами.

Отправимся дальше. Оказывается, что все пингины столпились у входа в огромные юрты. Таких юрт шесть штук, они расположены прямой линией и обращены на север. С той стороны на поверхности юрт есть небольшая дырка. Оттуда через равные – и небольшие – промежутки времени вылетает нечто чёрное. Иногда за ним тянется огненный хвост. Пинг-



вины восхищенно пялятся на такого счастливчика... Ибо узнают своего собрата.

Внутри юрты стоит страшный шум и гам. Работает какой-то механизм. Изредка слышатся вопли и дружное «Уууу!» пингвинов. Обычно кто-то ещё выкрикивает: «Неудачник!» и другие пингины дружным гулом поддерживают его. Иногда слышатся одобрительные возгласы, и тогда из входа сыпятся искры. Но заглянем наконец-то внутрь!

Оказывается, что внутри достаточно светло – видимо, в потолке проделана дырка. Из-за этого же,

скорее всего, в юрте и холодно. Однако это ненадолго привлекает внимание. Ибо мы видим конец очереди птиц. И огромную катапульту, стоящую под мостиком. Туда, вниз, прыгают пингины. И катапульта начинает работать... Изредка промахиваясь, она отправляет пингинов в полёт. Иногда они попадают в горящее кольцо, висящее перед самой дыркой в потолку, куда вылетают пингины. Внизу стоит пингвин. Он улыбается – ему нравится работать. Он дёргает за рычаг. Некоторых пингвинов, которые, видимо, насолили ему в своё время, он отправляет не совсем туда, а в стены юрты. Тогда они

сползают вниз по стенке, злобно косясь на управляющего катапульты. Тот же белоснежно улыбается и снова дергает за рычаг.

Стоит сказать, что у пингвинов демократия. Каждый волен выбирать, как ему прыгать. Некоторые совершают шаг в пустоту, другие используют специальный трос, некоторые – эластичную резинку, которая мотаёт их туда-сюда. Самое удивительное, что при этом каска ни с кого не спадает. А пилот внизу снова дёргает рычаг, и очередной кричащий счастливец отправляется за пределы юрты. Проследим за его полётом.

Местоположение:

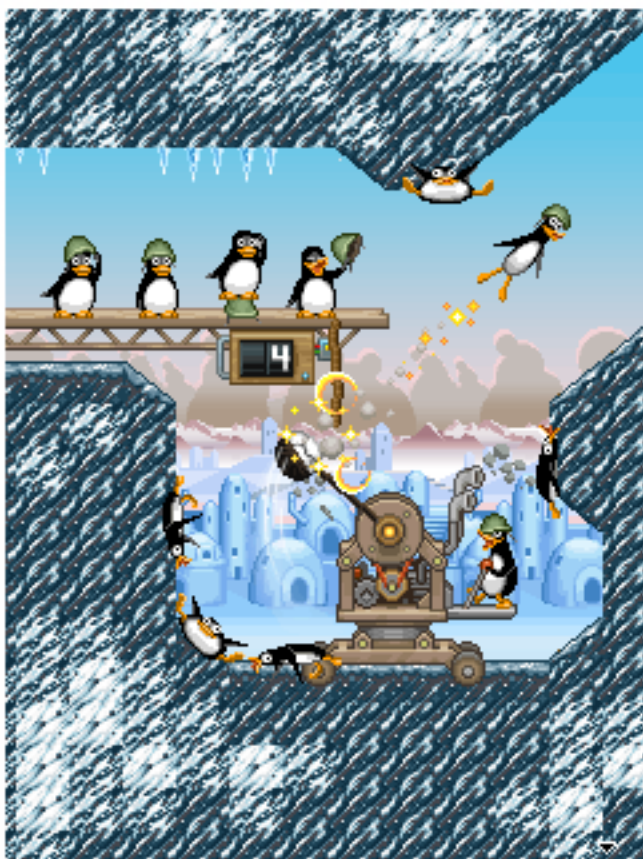
Северный Полюс (Арктика);

Время: Через 24 часа после запуска;

События:

...И окажемся далеко на юге. Вместе с пингином мы пролетим Африку. Под нами будет ЮАР и республика Конго, Судан и Египет. Затем незаметно проскользнёт Греция и Турция, Украина, Белоруссия, даже небольшая





часть России, Финляндия и Норвегия. И, наконец, над Северным Ледовитым океаном мы станем опускаться. Вылетим из-за облаков, станем всё снижаться и снижаться, лететь всё ближе к льдам... Пока не достигнем цели полёта. Тогда пингвин начнёт стремительно пикировать... И смерть покарает ИХ – белых медведей, захвативших президента и главных министров СПвСиН! Птица, издав воинствующий клич, обрушится на головы похитителей. Те будут шокированы, напуганы внезапною их налёта! И тут до цели долетит и другая птица. За ней, к несчастью медведей, тянется огненный хвост. Эта будет молчалива: без слов разобьёт природное укрытие врагов – лёд, уничтожит ещё

пару медведей, затем застынет в воздухе... И бросится в совершенно другую сторону, на помощь своему собрату, который никак не может добраться до медведя, защищённого со всех сторон льдом... Тот облегчённо вздохнёт и, отдав честь, провалится вниз, в снега, а через них и через толщу воды. Однако у преемницы его дела ничего не получилось: потыкавшись в лёд, она сдалась. Однако следующий налётчик был умнее их обоих: он заметил динамит, специально расположенный здесь нанятым для этого Splash Bahdit из Super Water Bomber (в то время, как безумные клоуны отвлекали медведей массовой атакой шариков с водой). В последний момент перед пикиро-

ванием он успел поставить защиту от взрывов и, попав в динамит, довершил дело, уничтожив последнего защитника. Правда, от взрывной волны с него таки снесло каску, и пингвин проводил её грустным взглядом, понимая, что больше никогда не увидит...

Таков геймплей первой части Crazy Penguin Catapult, вышедшей, как нетрудно догадаться, в начале 2008 года. Эта игра была очень и очень забавна (хоть и не более), весела, увлекательна, интересна. Среди фишек этого режима хочется отметить апгрейды – те самые динамиты, огненные кольца и эффекты ниндзя. Зарабатывать их надо было с помощью звёзд, которые давали за уничтожение

всех медведей / собирание всей еды в бонусных уровнях. В правом верхнем углу экрана обозначалось необходимое количество, и игрок набирал звёзды, не жалея сил. Улучшений несколько: прибавление численности пингвинов и количества возможных ударов до смерти пингвина, динамит и горящее кольцо, дающее возможность пробивать лёд с помощью огня более легко, таинственный "Ice Breaker", до которого я так и не дошёл, и эффект ниндзя (возможен и двойной): пингвин уже после того, как спикировал на медведей, мог застывать в воздухе и выбирать любую другую траекторию полёта.

Ещё в этом режиме стоит отметить битвы с боссами. Цель их – спасение пингвина,



запертого в клетке. За этим пингином прискатривает медведь, который обычно стоит на кнопках. На эти кнопки и надо нажать, чтоб убрать очередную дверь, за которой кроется следующая кнопка – может быть, открывающая проход к Вашему собрату.

Но это только режим Кампании. Есть ещё и некая Стратегия. В чём же он заключается? Всё очень просто. Есть квадратики, на которых располагаются пингины. Есть на этой же карте участки, где медведи. На разных участках количество этих животных разное: от одного до шести. Задача проста: увидеть, что на двух соседних участках находятся пингины и медведи, причём первых явно больше. Надо столкнуть их – и остаться в живых. Правда, живы останутся не все. Мало того, в один ход можно делать несколько таких столкновений! И это все возможности этого режима. После Вашего хода компьютер увеличивает количество Ваших бойцов и станет управлять медведями... Всё повториться, а затем ход снова перейдёт к Вам. Конечно, уровней сложности несколько, но никаких новых фишек в этом режиме не прибавится, можете и не надеяться.

Конечно, в плане графики любоваться в Crazy Penguin Catapult есть чем. Плавная анимация, красиво нарисованные медведи,

каждый из которых занимается своим делом, не менее хорошо прорисованные птицы, кое-какие эффекты вроде взрывов. Правда, никакого заднего фона нет вообще, и игре за это явный минус. Управление просто, даже элементарно. Это – “one button” game, 5 – чтоб заставлять работать катапульту, 5 – чтобы пикировать, 5 – чтоб создавать эффект ниндзя. Ах, да. По карте и в режиме Стратегии надо передвигаться или выбирать направление кнопками 2-4-6-8. Справимся? На аналогичном уровне находится звук. Хоть он и однообразен, однако столь атмосферен. Ему так и хочется подпевать. Он легко запоминается и полностью подходит игре. Пожалуй, со звуками ситуация такая же. Правда, не мешало бы добавить криканий, но бог с ним.

...

Полагаю, все в недоумении. Я же пишу о второй части. Зачем описывать первую? А дело в том, что с 2008 года в этой игре НИЧЕГО не изменилось. Абсолютно. Ни карты, ни апгрейды, ни управление, ни звук... Разве что в начальной заставке прибавилась цифра 2. И, может быть, набор рекрутов стал более жёстким и регулярным – но это уже домыслы. Ну и как такое оценивать? Очень просто и безжалостно.



Таким образом, первая часть Сумасшедших Пингинов, получает 8 баллов. Ну а вторая часть – вопрос в глазах, недоумении геймеров, желание отправить в трэш... Но в результате пусть она, пожалуй, останется без оценки.

Геймплей:	9	<h1>Рейтинг</h1> <h2>8,0</h2>
Графика:	8	
Звук:	9	
Управление:	8	
Новизна	8	





 **Автор:** Михаил MIXer Постников

Жанр: FPS/Tactic RPG
Разработчик: id Software
Издатель: Electronic Arts
Релиз: 13 сентября 2005
Платформа: Java



Как известно, компания Gameloft кроме разработки аркад и экшенов, занимается еще и спортивными симуляторами. С 2004 года она создает серию футбольных симуляторов Real Football, с баскетболом же дела обстоят несколько хуже. В 2006 совместно с одной известной спортивной компанией, был создан симулятор уличного баскетбола – **And1 street basketball**. Два года ничего о продолжении не было слышно, а в начале 2008 выходит NBA SMASH!, с улучшенным движком и более проработанным геймплеем. Но это все были симуляторы стритбола, а не баскетбола. Gameloft, удовлетворенная выручкой с игры, решила выпустить на этом же движке полноценный симулятор баскетбола, и в конце того же года вышла **NBA Pro Basketball 2009**. В этом же году вышла **NBA Pro Basketball 2010**. О ней и поговорим.

Ожидать чего-то нового от Gameloft, зная о том, какие клоны из серии Real Football выходят из года в год,

было несколько глупо. Однако на пару изменений мы всё же были вправе рассчитывать, впрочем, и этого не произошло. Об этом чуть позже, а сейчас вкратце о геймплее, для тех, кто не был знаком с первой частью серии.

По сути, это тот же **NBA SMASH!**, только с пятью игроками в команде и с новыми площадками для игры. Число баскетболистов отразилось на графике, и теперь скопление игроков выглядит довольно некрасиво, игроки практически накладываются один на другого, и разглядеть, что происходит, порой довольно сложно. В **NBA SMASH!** дальние броски реализовать было непросто, и акцент ставился в основном на броски из под кольца. Теперь же все наоборот, то есть бросать с дальних расстояний стало легче, а вот борьба под кольцом стала, соответственно, сложнее. Особое место занимает режим игры «Карьера», где к вершинам славы можно привести любую команду, которая участвует в Национальной Баскетбольной

FORMATION

CLEVELAND CAVALIERS

L. JAMES	100%	SF	2PT 81	81
S. O'NEAL	100%	C	3PT 76	76
A. VAREJAO	100%	C	SPD 89	89
D. WEST	100%	SG	DUN 91	91
M. WILLIAMS	100%	PG	DEF 90	90
A. PARKER	100%	SG	PAS 83	83
			STR 90	90

2-2-1

4 AND 6 TO CHANGE YOUR FORMATION.

NEXT





Ассоциации, а их действительно много. Делятся они на восточную и западную конференции, по пятнадцать в каждой, итого тридцать команд. В перерывах между играми можно посмотреть рейтинги, календарь игр, лучших игроков лиги. Также присутствует «Быстрая игра», в которой мы играем за команду, которая попадает случайным образом, «Обычная игра», где ее можно выбрать, а также один из режимов игры за одного баскетболиста, где нужно закинуть максимальное количество трехочковых бросков (или из-за дуги, как говорят в народе) или заработать наибольшее количество очков при выполнении слэмданков (броски из-под кольца). Очень разочаровывает тот факт, что игра очень легкая. Имеется всего три уровня сложности. На самом простом я обыграл сильную команду со счетом 80-60, на среднем уровне сложности 104-56, а для баскетбола это очень большая разница. Кстати, сразу в глаза бросается недо-чёт – остальные коман-

ды играют со счетом, который ограничивается пределами тридцати очков. Соперники в режимах за одного игрока очень легко обыгрываются и они (режимы) проходятся за десять минут. Стоит отметить и продолжительность одного матча. Одна четверть может идти либо 3 минуты, либо 6, третьего не дано, а играть 12 минут один матч, когда в среднем в Real Football он идет шесть минут, крайне утомительно, и мало кто проходит сезон до конца. Расстраивает отсутствие трансферов игроков в режиме карьеры, одной из самых важных частей геймплея в том же Real Football. Так же присутствует такой параметр, как усталость игроков, и если не делать замены, они будут плохо играть. Возникает ещё один баг – команда противника почти не делает замен, а все ее игроки играют, как и играли в начале игры.

А теперь о самом грустном. Игра не отличается от предыдущей части практически ничем кроме составов команд и заставки на

заднем плане. Даже интерфейс остался неизменным (при загрузке заполняются оранжевым баскетбольные мячи, а счет во время игры показывается на огромном табло), и надобность покупать игру, имея первую часть, отпадает, так как новые составы в баскетбольных командах Америки в нашей стране почти никого не интересуют.

Насчет графики. Было уже сказано о том, как она себя ведет при большом количестве игроков. Дров в топку добавляет и движок двухлетней давности, который не был улучшен ни разу с того времени, когда он впервые появился в NBA SMASH!. Игроки одинаковые, и отличаются только цветом волос, а баскетболистов с

одинаковой шевелюрой как минимум трое. Стадионы отличаются друг от друга только логотипом команды, который расположен в центре площадки. Мне на мгновение показалось, что графика в первой части была лучше. Там, например, на трибунах было больше болельщиков, однако кроме этого все одинаково, вплоть до спрайтов игроков.

В игре присутствует пара мелодий, а также звуки во время самой игры, и, что в java играх довольно большая редкость, во время повторов играет особая мелодия.

Вердикт: Игра-клон, где различия с первой частью минимальны, покупать ли ее - выбирать только Вам.

Геймплей:	7	<h2>Рейтинг</h2> <h1>6,0</h1>
Графика:	6	
Звук:	8	
Управление:	4	
Новизна	6	



Автор: Даниил mabrax Шулак

BIG RANGE HUNTING 2

Жанр: Симулятор охоты
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 2009
Платформа: Java

Охота – это такая вещь, при которой нужна отличная реакция, нужное обмундирование и море терпения, без которого у вас ничего не выйдет. Но, к сожалению, поохотиться выходит не у каждого: препятствием является, к примеру, получение лицензии. Что же делать, как же быть? Специально для людей, которые хотят поохотиться, но не хотят заморачиваться с получением лицензии, Gameloft выпустил игру **Big Range Hunting 2**

До выхода игры распространялось множество слухов о том, какой она будет. Все прикидывали и так, и эдак, но единогласно решили, что игра будет еще одним клоном, которые Gameloft ой как любит выпускать. В один прекрасный момент она появилась в продаже. И я, не задумываясь, решил купить ее, рискуя потерять свои кровные на месяц. Ну и что же вы думаете? Все, что наговорили на форумах о клоне первой части – только ничем не доказанные сплетни. Мало того, что разработчик добавил в игру много разных дополнений, так еще и появился режим рыбалки, в котором вы можете отдохнуть от

лап медведей и погонь за индюшками, проведя время за удочкой. В целом, геймплей остался тот же, но, как уже ранее говорилось, добавилось немало новых вещей. Увеличилась карта, и, заметьте, намного. В отличие от первой части, в одной локации карта разделена на несколько частей и, чтобы открыть недоступную область, необходимо пройти все (ну или большую часть, в зависимости от обстоятельств) миссии. Искусственный интеллект также претерпел значительные изменения. Теперь хищные животные, увидев охотника, будут преследовать его, а также при каждой благоприятной возможности атаковать. Также у нас появляется возможность наблюдать картину охоты хищников на травоядных. Меня лично прямо-таки восхитила такая сцена: я начал охоту на медведя, долго и упорно выслеживал зверя, однако решающим выстрелом промахнулся, и зверь просто-напросто бросился на меня, однако тут, совершенно неожиданно, на наше своеобразное поле битвы выскочила косуля, и мохнатое чудовище погналось за



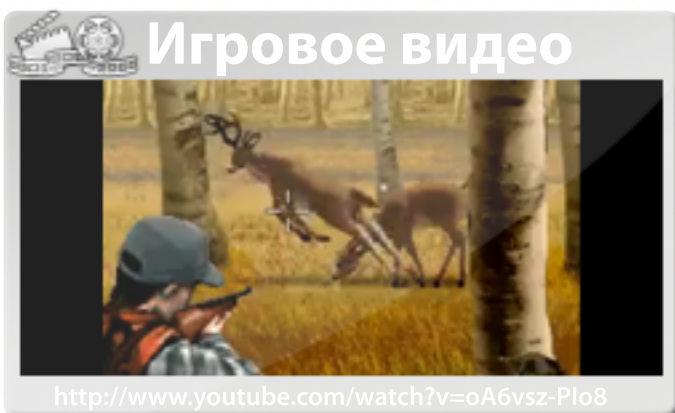
ней, совершенно забыв про меня («Фу-у-ух, пронесло меня! Чуть-чуть не сцапал»). И кто после таких глобальных изменений в игре посмеет сказать, что в Gameloft работают лентяи? Для тренировки ваших охотничьих способностей в Big Range Hunting 2 также предусмотрено несколько тренировок: стрельба по банке, рыбалка и, к примеру, охота на индюшек, которые являются самой легкой добычей.

С самого начала процесса можно полюбоваться красотой графики. Big Range Hunting 2 выдержан в строгом псевдотрехмерном стиле, который очень подходит игре. Все животные прорисованы донельзя отлично, то есть графика явно не подкачала. Карта в Big Range Hunting 2 выполнена так, что на ней очень легко найти нужный объект, совершенно не напрягаясь. Кстати, об объектах. Хищники зарисованы на карте красными точками, а травоядные – зелеными. А еще на карте обозначаются пути животных, так что вы легко сможете найти ускользнувший от вас объект охоты. В режиме охоты побегать взад-вперед вам не посчастливится, но вы будете довольны и возможностями игры – отличная анимация животных, опадающие листья, задний фон создают очень красивую игровую картинку. В режиме рыбалки графика также великолепна, как и в режиме охоты.

Как вы, наверное, догадались, далее мы поговорим о звуковом сопровождении в игре. Звук и музыка в Big Range Hunting 2 также не подкачали. В меню играет энергичная песенка, при выборе какого-либо пункта меню будет звучать выстрел. На карте также будет играть мелодия, но более спокойная. Ну что же, давайте глянем, что творится со звуками в режиме охоты! И услышим мы вот что: пение птиц, рычание медведей, звуки выстрелов... Впечатляет? Причём птицы поют на абсолютно разных мотивах. В рыбалке также будет достаточно много музыки: так же, как и при охоте, будет пение птиц, непонятное бульканье (неужели Несси?). С каждым вылавливанием рыбы будет играть звук начисления денег в кассу. Вот так вот!

...

И что же мы в конце-концов имеем? Великолепную игру, с помощью которой мы можем перенестись в Африку, заснеженную Аляску и во многие другие места.



Геймплей:	9	<h2>Рейтинг</h2> <h1>8,5</h1>
Графика:	8	
Звук:	8	
Реализм:	9	
Новизна:	7,5	



 **Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко**

Шахматы - одна из самых древних и в тоже время интереснейших игр человечества. В неё играли с незапамятных времен и считалась она игрой королей, фараонов, лордов и прочей знати. Умение ловко обращаться с фигурами означало высокий уровень интеллекта и мастерства. Прошли годы, тысячелетия. Как известно, со временем многое портится, кроме коньяка и шахмат - они совершенствуются. Много нового было внесено игроками всего мира: стратегии, различные атаки, способы защиты и множество терминов, но правила остались неизменными. У каждого, наверное, происходит период в жизни, когда Вы лицом к лицу сталкиваетесь с этой великолепной игрой, у некоторых этот период наступает рано, а у других, наоборот, - под конец жизни, но ключевое слово здесь "наступает". А ну, отзовитесь те, кто за всю жизнь не видел и не слышал о шахматах! Думаю таковых среди наших читателей будет крайне мало.

Моё знакомство с игрой произошло очень давно. Тогда на дворе бушевали "лихие 90-е" и жили мы всей семьей (дедушка, бабушка, мама - как у всех) довольно-таки хорошо, но вечерами, когда в городе отключали свет (а это было каждый день), приходилось

как-то развлекаться, не было конечно у меня ни ПК, ни PSP, ни прочих прелестей цивилизации, поэтому под светом керосиновой лампы учил меня дед, совсем маленького, играть в домино, шашки, и, конечно, шахматы. Вот и учился Ваш автор "забывать козла" и прочим премудростям, но больше всего ему нравилось играть именно в шахматы, а ни во что другое. Нравилось размышлять, придумывать изощренные стратегии, чувствовать себя в роли полководца, и наибольшее удовольствие доставляло обыгрывать деда, и на поверженном в битве враге кататься, как на коне, верхом по квартире!

Настали школьные годы и я решил пойти в шахматную секцию, которая удачно размещалась у нас во дворе. Заниматься этим видом спорта нравилось, именно в секции освоил правила, стратегии и многому научился, даже несколько раз выступал на соревнованиях. Поэтому сегодня считаю, что имею полное право объективно оценивать игру и постараюсь ухватить все прелести и недочеты этого мидлета, встречайте - Шахматы!

Начнем, пожалуй, с оформления игры, которое очень стильное, элегантное, я бы даже сказал изящное.





Геймплей:	8	<h2>Рейтинг</h2> <div style="font-size: 48px; font-weight: bold; text-align: center;">7,5</div>
Графика:	8	
Дизайн:	8	
Управление:	9	
Новизна:	6	

Без лишних элементов и не наляпистое, из-за чего создается ненавязчивая, спокойная обстановка, ведь в шахматах главное - холодные нервы и трезвый ум. Из оформления хотелось бы выделить возможность выбора доски (цвет, наклон игровой площадки) и форму фигур (доступны наиболее популярные и распространенные).

Игровой процесс интересен и не скучен. Правила игры я Вам объяснять не буду, так как это займет огромное количество времени, если Вы знаете азы шахмат, то сможете спокойно играть партии на любительском уровне. Если любите "остренькое" - выбирайте "профессиональный" уровень сложности, либо же "гроссмейстер", здесь уже обычным е2-е4 не обойдетесь, придется изрядно напрячь извилины и заставить работать серое вещество Вашего мозга. Шаги фигур стандартны, позиции, куда можете ступить, окрашены зеленым цветом на селекторе, а красным - недоступные зоны. Небольшие проблемы у меня вызвал процесс роки-

ровки, так как в разделе "Помощь" об этой возможности ничего не написано.

Одной из сильных сторон игры является ИИ, шаги и действия обдумываются быстро, а также ходит ИИ по-разному.

Мультиплеер - это то, что придает любой игре жизнь, а этой - тем более. Вы можете с легкостью подсоединиться к другу по каналу Bluetooth и играть часами, подтормаживаний нет, а это хорошо. Вот так мы с Вами ознакомились с процессом игры, осталось лишь сказать о графике и управлении.

Графика мягкая, не раздражает при длительном просмотре, ведь шахматы игра не из быстрых, все фигуры и доски качественно нарисованы, возможно, не хватает некой четкости очертаний, а так всё отлично.

Управление самое что ни на есть обычное, дополнительное удобство доставляет возможность перемещения по диагонали доски, реакция на нажатия отличная!

...
Шахматы у NET Lizard получились на ура! Всё сделано качественно и грамотно проработано от А до Я. Считаю, что игра займет должное место на Вашем аппарате и доставит море удовольствия!





The Simpsons arcade

Жанр: Bit'em'up
 Разработчик: EA Mobile
 Издатель: EA Mobile
 Релиз: 2009
 Платформа: Java



Автор: Александр Ерматов

«Слезам пса не вернешь. Если только слезы не пахнут собачьей едой. Так что можно сидеть дома, поглощая банку за банкой собачью еду, пока слезы не начнут отдавать ею, чтобы пес учуял запах с улицы и вернулся сам. А можно просто пойти и поискать его»

На мобильном телефоне на сей день вышло мало игр про «Симпсонов», и все они были не очень интересные. Обе игры были аркадами и быстро проходились. На первую часть вам давалось 30 минут прохождения, а пройти её можно было всего за 10. Когда я прошел первую часть за 15 минут, я издал громкий боевой клич и чуть не разбил свой телефон о кафель! Вторая игра длиннее, но менее интересная. Но новая часть от Electronic Arts - «The Simpsons Arcade», куда интереснее предыдущих версий игр про Гомера и его семью. Давайте же рассмотрим её поближе.

Когда я только вошел в игру, меня сразу очень «порадовала» красивая заставка в стиле игровых автоматов, куда кидаешь монетку 5 центов и играешь. Еще один плюс - это веселая фирменная музыка из самого сериала про Гомера. Про «саундтрек» этой игры я хочу сказать вот что: в игре присутствует музыка, которая перио-

дически меняется, всего в игре несколько не надоедающих песен, и они не замедляют скорость. Графика тоже на высоте - она стала намного лучше предыдущих игр про «Симпсонов». Нарисована она также, как и в South Park: Mega Millionaire. Для тех, кто не знает - она очень сильно похожа на сам мультфильм. Теперь поговорим о самом игровом процессе.

История этой игры завязана на том, что Гомер гоняется по улицам городка Спрингфилда за «Сверхсекретным пончиком». Глупый голодный Гомер и не подозревает, что этот «Сверхсекретный пончик» - ключ к плану хитроумного мистера Бернса. На всех уровнях агенты мистера Бернса (для тех, кто не смотрел «Симпсонов», поясню - это чокнутый миллионер и по совместительству начальник Гомера по работе) пытаются остановить Гомера, пока он не съел этот пончик. Как вы уже догадались, вы в очередной раз играете за Гомера Симпсона. Геймплей похож на игру «Street Fighters» на Sega Mega Drive. Вы должны пройти по всем шести локациям (самые разнообразные места в городке Спрингфилд) на пути к пончику! Противостоять вам будут агенты Бернса и известные герои из мультфильма (местные боссы). У вас же в арсе-



нале всевозможное оружие, бонусы и, конечно же, комбо (куда без них?).

Вердикт: Очередная игра от «EA GAMES», которая «Выстрелила».

Фанатам «The Simpsons» без нареканий следует в нее поиграть! Всем остальным, конечно, стоит попробовать, ведь игры стиля «Street Fighters» не каждый день выходят!

Геймплей:	7
Графика:	7
Звук:	7
Драйв:	6
Новизна	6,5

Рейтинг

7,0





Robobombo

Жанр: Аркада

Разработчик: GlobalFun

Издатель: GlobalFun

Релиз: 2009

Платформа: Java



 Автор: Ерматов Шипучка Александр

*«Lust auf eine Zeitreise?
Dann steigen Sie ein und
fliegen Sie in die guten
alten Zeiten des C-64!»
«Том, кто не может
привязаться к
какому-либо конечному
пункту, какому-либо
моменту времени в
будущем, к какой-либо
остановке, подвержен
опасности внутренне-
го падения».*

Когда я начинал работать над этой статьей, я думал, что это очередной "серый" представитель данного игрового жанра, однако я ошибался...

Robobombo создала всем известная компания «GlobalFun» по мотивам веб-игры, ставшей хитом в интернете. Я лично не играл в веб-версию **Robobombo**, однако спешу доложить, что мобильная версия представляет собой очень и очень увлекательную игру. GlobalFun проделали отличную работу, и из старой приставочной игры они создали увлекательную

стрелялку, соответствующую всем современным стандартам качества. Великолепный звук замечательно сочетается с атмосферой, скоростью, драйвом и отличной графикой этой игры, образуя очередной хит от «GlobalFun». Но давайте обо всём по порядку.

Сюжет:

К Земле приближается так называемый Король Роботов, который жаждет уничтожить человеческий мир и заселить Землю своими бездушными и подданными-роботами. Но не было бы особой беды, если бы он был один! Так нет же, он приволок за собой огромную армию! И, как всегда, все надежда на Вас. Вы берёте под свой контроль лучший корабль на планете и, как и во всякой игре подобного жанра, должны перебить всех врагов и добраться до главного злодея: Короля Роботов. И, конечно же, его убить!

Графика:

Несмотря на 2D исполнение, графика в этой игре отличная. Плавная, прорисованная анимация, отличный игровой фон соответствуют современному уровню. Правда, на некоторых телефонах будет обрез на правой стороне экрана, однако этот недостаток собираются устранить в последующих версиях игры. Несмотря на хорошую графику, **Robobombo** отлично работает даже на старых телефонах. Несмотря на все похвалы, графика немного устарела и поэтому оценка снижена.

Звук: удачно вписывается в атмосферу игры. При запуске **Robobombo** вы слышите довольно завораживающую "космическую" мелодию. При самом прохождении уровня музыка становится более боевой (для того, чтобы Вы не теряли концентрацию). Во время битвы с боссами музыка еще больше

увеличивает свой темп, так, чтобы вы прочувствовали саму атмосферу игры. В целом, музыка и звук являются достаточно сильными сторонами **Robobombo**.
Геймплей:

Нам предстоит пройти девять уровней, которые отличаются большим разнообразием, а также встретиться с семнадцатью(!) видами различных врагов (от стандартных самолетиков до танков и крушащих все на своем пути "тарелок" с лазерами) и шестью огромными боссами. Боссам в игре стоит уделить особое внимание: как и в старые добрые времена, здесь все виды боссов, начиная подводным коварным роботом-кораблем и заканчивая огромным роботом с большими щупальцами, отличаются большими размерами и представляют особую трудность в прохождении. Летать нам придется на одном из двух кораблей,





которые предоставляют нам разработчики. Уничтожать вражеские корабли мы будем поначалу из стандартной пушки, но, при собирании бонусов, сила атаки, дистанция выстрелов и область поражения будут увеличиваться равно как и ваша броня. Корабль стреляет автоматически, вам всего-то нужно плавно (или не очень) уклоняться от вражеских снарядов. Когда же у вас есть определённый бонус, то при нажатии на определённую клавишу активируется специальная атака.

Несмотря на такую незамысловатую систему управления, играть в **Robobombo** очень интересно! Также в **Robobombo** имеется игра по Bluetooth. Особенно игра порадует «хардкорщиков», ведь здесь можно бесконечно бить свои рекорды. Эта игра подойдет отлично для всей вашей семьи и будет интересна всем её членам (Так что смело можете посоревноваться с бабушкой на очки)! И при всем этом неплохая продолжительность игры – в среднем около двух с половиной часов -

неплохо, согласитесь? Так что смелей вспоминайте молодость и такие игры, как «Xevious», «Gradius» и «R-Type» и скорее приобретайте Robobombo!




Во флеш-версию можно поиграть на http://game1.globalfun.com/pap2_robobomb_o/?companyID=73&langID=5

Геймплей:	8	<h2>Рейтинг</h2> <h1>6,5</h1>
Графика:	6	
Звук:	7	
Управление:	8	
Новизна	3,5	



Go Go Island Rescue!

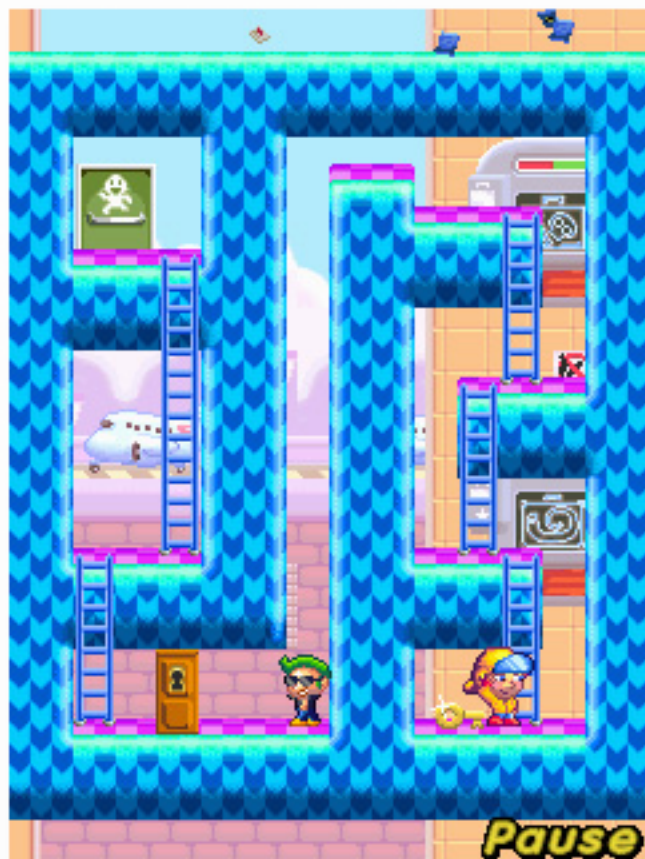
Жанр: Аркада/Логика
Разработчик: Connect2Media
Издатель: Connect2Media
Релиз: 2009
Платформа: Java

 Автор: Егор YourDestiny Толстой

В последнее время большинство моих рецензий были об играх для iPhone. Но бросать Java на произвол судьбы я также не хочу, поэтому решил выбрать время и подготовить несколько обзоров на игры для этой платформы. Итак, на очереди весьма любопытная аркада, которая скорее заслуживает права называться логикой - **Go Go Island Rescue!** Признаюсь, поначалу игра не впечатлила меня ни своими скриншотами, ни описанием, ни именем разработчика. Все указывало на то, что передо мной очередной проходняк, едва ли достойный того, чтобы ему уделили больше десяти минут. Но, как говорится, всем свойственно ошибаться, и я не представляю собой исключения.

Нас ждет участие в трудовых буднях рядовых спасателей, работающих на одном из островов Тихого океана. Вы думаете, такая игра может заключаться лишь в беготне по этажам, тушении огня и спасении людей? И вы правы. Другое дело - как это обыграно. Игра не в коей мере не платформер, как могло бы показаться. Нас ждут зубодробительные задачи, которые надо решить для того, чтобы вызвать очередного потерпевшего из беды. Разработчики с юмором подошли к воссозданию профессии спасателя -

нашим основным действием будут броски. Бросать можно что угодно и куда угодно - будь то ключи, огнетушители или же сами потерпевшие. Нельзя без умиления смотреть на то, как доблестный пожарный без каких-то колебаний швыряет спасенного им с одного этажа на другой, причем так, чтобы он до достижения своей цели успел несколько раз отпрыгнуть от стен. Техника бросков проработана с умом - нам не придется угадывать, куда долетит предмет - игра любезно прочертит нам его траекторию с учетом всех отскоков и сил. Но бросать надо осторожно - если спасенный упадет со слишком большой высоты, то умрет. И здесь нам помогает еще одна особенность игры - возможность отмотать время назад. Конечно, это громко сказано, не ждите увиденного в **Prince of Persia** - здесь перемотка времени заключается лишь в том, чтобы зайти в меню и выбрать соответствующий пункт. На сколько секунд назад отмотать - решает сама игра. Количество таких перемоток ограничено, и на основании того, сколько раз была использована эта функция, строится рейтинг.





Потерпевшие нас ждут разных типов - некоторые просто спокойно ходят по этажу и ждут своего спасения, в то время как другие с дикими криками носятся до тех пор, пока не упадут и не погибнут. Есть и такие, кто поможет нам справиться со своей задачей - они и огонь потушить могут, и двери раскрывают, и самостоятельно до выхода добраться. Да, кстати, цель игры и состоит в том, чтобы всех спасенных докинуть до выхода, обозначаемого дверью. Задачу облегчит то, что на некоторых уровнях спасатель не одинок - здесь действует целая команда, переключаться между членами которой можно при помощи определенной клавиши.

для жизни, бонус-уровни, где нужно метко сбросить потерпевшего на ожидающих его внизу с батутом медицинских работников, и, конечно, обучающие, где рассказывается о некоторых премудростях игры.

Графика довольно-таки средняя, не несущая в себе никаких откровений. Немного дерганая анимация, однотипные текстуры, без особой тщательности выполненные персонажи. Но для Go Go Island Rescue! это и не главное. Не важен для нее и звук, выполненный, к слову сказать, на уровне - приятные слуху мелодии, частично озвученные действия героев. Огорчает лишь отсутствие какой-либо "победной" музыки, которая должна была бы звучать в конце уровня.

...

Игра, конечно, вряд ли добьется большой известности, да и не заслуживает она ее. Но, тем не менее, вряд ли много где вы можете понаблюдать за тем, как кинутый вами человек, оттолкнувшись от нескольких балок, отрекошетит от стены и упадет буквально на голову вашему ожидающему внизу коллеге?

Стоит несколько слов сказать и о концепции построения уровней - всего в игре четыре разных локации, в каждой из которых игрока поджидает некоторое количество уровней. В основном это комнаты с неограниченным запасом времени, от нас требуется лишь спасти нескольких человек. Кроме этого есть и уровни на время, в которых с каждой секундой приближается стена пламени, естественно, фатальная



Геймплей:	7	<h2>Рейтинг</h2> <h1>7,0</h1>
Графика:	5,5	
Звук:	7	
Сложность:	8	
Новизна	8	



Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко

PES 2010

PRO EVOLUTION SOCCER

Жанр: Футбольный симулятор

Разработчик: Konami

Издатель: Konami

Релиз: 2009

Платформа: Java



Осень - удивительная пора. Всё и вся готовится к зиме: с деревьев опадают листья, звери запасают пищу, но есть среди всех одно большое и странное животное, оно просыпается, становится активнее к приходу сезона осень-весна, не имеет определенного имени и места, Вы наверное уже догадались, что всё вышеописанное является естественным процессом выхода тьмы игр, фильмов, музыки и прочего, выгоду с экономической стороны, думаю, объяснять не надо. Вот и выходит такой каламбур: как листья падают с деревьев на землю, так и игры сыплются на головы геймеров. Конечно, не все они удачны, большинство - однодневки, но есть особая каста - хиты, к такому разряду можно причислить и сегодняшнюю игру - **Pro Evolution Soccer 2010!**

Не скрою, я являюсь поклонником серии Real Football, однако постараюсь изложить наиболее объективную точку зрения. В прошлом номере мой коллега по цеху Михаил Постников уже рассказывал Вам об RF 2010, теперь моя очередь рассказать про главного, а по сути единственного конкурента.

Начнем, пожалуй, с нововведений, которых не так уж и много. Первое, что бросается в глаза - новое оформление меню, выполненное в модных черно-розовых тонах, на заставке который год подряд красуется лучший игрок Европы, да что там говорить - мира - Л. Месси. Второе, что привлекло мое внимание, это новый режим игры "Создать команду", с его помощью можно создать определенное количество игроков и доба-



вить в придуманный Вами клуб, после окончания каждого матча в турнире будут присуждаться очки апгрейда для игроков, довольно интересный режим, советую поиграть. И, наконец, третье ново-

ведение - отдаление камеры. В прошлых версиях точка обзора находилась довольно близко, а в новой версии её отдалили на приличное расстояние, из-за чего обзор поля увеличился и играть



стало чуть удобнее. Вот и всё, больше глобальных улучшений я не увидел, обновление составов и лиг - естественно, без этого не обойтись, правда имена опять изменены, как, впрочем, и в RF, тут конкуренты синхронно наступили на грабли.

Игровой процесс остался прежним, те же режимы, лиги, поведение игроков, лишь вратарь заметно осмелел, отныне он храбро и быстро выходит на игрока, а также с лёгкостью покидает штрафную площадку, дабы не дать Вам забить. Лично у меня создается впечатление, причем из года в год, что Konami уделяет очень мало времени PES, ведь улучшения минимальны, их может сделать и пара разбирающихся в Java юзеров. Согласен, что и Gameloft не сильно улучшает RF, но всё же прогресс есть, его можно легко увидеть, сравнив версии 08 и 09. Теперь кину еще один упрек в сторону PES, суть его в отсутствии шкалы прицеливания. Судите сами: в реальной жизни, когда производите удар, Вы целитесь, а не как в игре - просто подходите и пинаете мяч, значит, это минус реализму, о котором мы поговорим ниже.

Н а и б о л ь ш и м аргументом поклонников PES является реализм, и они по большей части правы. Что-что, а с этим параметром у игры всё в полном ажуре: действия плавны, полет мяча превосходен, а про действия вратаря я уже писал, отдам должное игре.

В древнем Риме говорилось, что людям нужны хлеб и зрелища, так вот, с последним дела обстоят не очень хорошо. Дело в том, что всё выглядит одинаковым, неэффективным, скучным, не хватает энергетического заряда, эмоций, некоего экшена.

Графика, как ёлка: зимой и летом одним цветом, но в нашем случае "зима-лето" малость затянулась и длится уже 4 года, пора бы поменять "наряд", причем кардинально. Единственным улучшением является удаление камеры от поля, вот так вот, бедненько.

Звук хороший. Присутствуют щелчки от ударов, судейский свисток, крики болельщиков после забитого гола, а в разделе "Лига чемпионов" играет легендарный гимн турнира.

...

Очередная копия игр прошлых лет с небольшими косметическими улучшениями, но всё равно, Pro Evolution Soccer является одним из лучших футбольных симуляторов на java-платформе.





Super Water Bomber



Автор: Грачёв Элек3х Александр

Жанр: Аркада

Разработчик: Digital Chocolate

Издатель: Digital Chocolate

Релиз: 2008 год

Платформа: Java



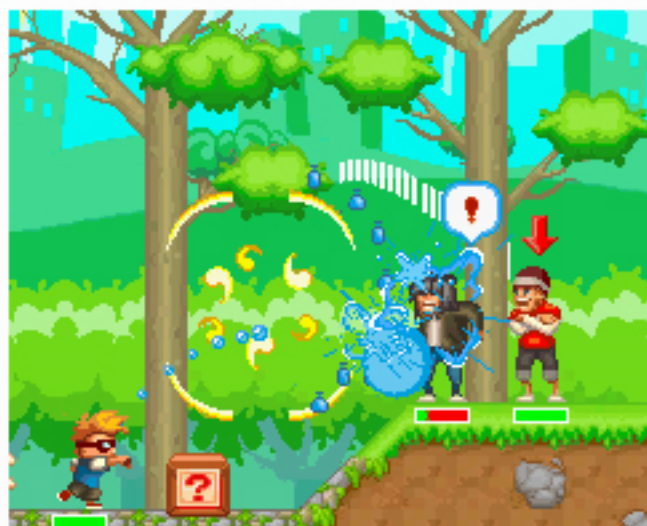
Всего несколько лет назад, когда производителей игр было меньше, да и таким качеством, как сейчас, игры не отличались, сравнивать компании, выпускающие java, было почти бессмысленно. На рынке ярко выделялись лишь две – Fishlabs и Gameloft. И сравнить их было весьма сложно: Gameloft вроде как и не делал ничего инновационного, однако раз за разом в их играх появлялось что-то новое, разнообразное, интересное... А потом они и бабахнут каким-нибудь Zombie Infection или Nitro Street Racing, да так, что заткнут на время фанатов Fishlabs. Но, несомненно, стоит признать, что, несмотря на куда более редкий выпуск игр немцами и на несменяемость движка, их игры были с куда более лучшей графикой, длинным сюжетом... и меньшим разнообразием. Как нетрудно догадаться, в те времена я принадле-

жал к фанатам Gameloft. Дружным воплем мы дружно встречали очередную серию приключений Сэма Фишера, очередного Принца Персии и очередной Асфальт... Вроде как они все были очередными – а тем не менее и оригинальными, интересными... Но, снова: однообразными! И, частенько, совсем не длинными. А затем появился он. Digital Chocolate. Первые их игры хоть и не отличались разнообразием и длинным сюжетом (скорее наоборот, помечались их отсутствием), однако выходили весьма исправно. И главное было не это. Они были оригинальны, забавны, интересны. Перечислим их игры – Diamond Island, Crazy Penguin Catapult, Crazy Windows Cleaner, Hot Balloon Race... Никогда ещё идеи, основы не были столь необычны! И пусть в последнее время Digital Chocolate стал скатываться на

клоны. Однако не думаю, что кто-нибудь забудет те времена, когда в ряд с Fishlabs и Gameloft стало возможным поставить Digital Chocolate.

Сегодня мы будем рассматривать одну из лучших их игр. Её сюжет прост: Вы – Splash Bandit, человек, который дошёл до совершенства умения кидаться шарами с водой, что следует из названия. Он живёт несколько в особняке от остальных жителей города. Однако именно о нём вспоминают те, когда приходит беда – какое-то нашествие бандитов и хулиганов. Естественно, Бандит соглашается помочь. Однако в результате оказывается, что все бандиты – лишь прикрытие для инопланетного вторжения. И Вы, Splash Bandit, должны его остановить. Ну что ж, спасаем Землю! Однако не в самом обычном стиле, а водяными шариками. Их, естественно, куча видов. Самых простых у Вас изначаль-

но 99 штук. А все остальные прячутся в коробках с соответствующими картинками по всему уровню. При этом, виды шариков будут прибавляться с каждой новой открытой локацией. Так перечислим их: простые синие шарики, не способные серьёзно поранить сильных противников, однако очень действенные против слабых. Красные шарики несколько более сильные, и распадаются на пять капель, а не на три. Впрочем, что капли? Куда более хорошим оружием являются Timer Balloon, у которых, как несложно догадаться, есть отсрочка до лопанья. Зато распадаются они на много мелких шариков, которые затем больно рассыпаются по головам Ваших врагов. Один из наиболее сильных видов шаров – собственно бомба. Она и снимает больше всего здоровья, а заодно и крупные куски земли. Но вот только мало их



на уровнях (впрочем, как и всякого вида – в одном ящике всего три шарика). Ещё есть снайперский шар. Он, правда, при первом же соприкосании с внешним миром, лопаётся, зато очень сильно – если бандит не умрёт, то отлетит-то он точно. Есть ещё один вид, шарики его типа распадаются на тысячи других через несколько секунд после запуска. Таких наиболее разумно использовать над скопищем собак: есть большая вероятность что они, как самые слабые персонажи, погибнут сразу же. Кстати говоря - о тех, с кем Вы будете сражаться.

Конечно, самыми слабыми на улицах города окажутся гопники и бандиты более или менее мелкого покроя. С них хватит и одного шарика. Есть враги посильнее – толстые пьяницы, фирменный знак которых – банка энергетического напит-

ка в руке. Именно им они и будут бросаться в Вас. Далее идут клоуны, боссы на первых локациях. Они и ходить умеют дольше, и у них больший выбор шариков, и поздравнее они других ваших противников. Однако, пожалуй, самый опасный ваш враг – собаки. Да, убить их можно с одного удара обычным шариком. Да, они совершенно безмозглы и спокойно могут поуничтожить друг друга. Однако если их много, и если они доберутся до Вас и у Вас не будет путей отступления. Сколько раз надпись "Try again!" на моём экране загоралась именно из-за этих милых животных! Наверное, не меньше, чем из-за сильнейшего босса – клоуна инопланетянина. У него куча шариков, он не умеет ходить, однако может телепортироваться по **н е р а з р у ш и м ы м** платформам на уровнях. И у него есть ещё одно умение: после

каждого своего телепортирования, он оставляет собачку. Этому его умению можно, несомненно, противопоставить шарики, однако можно и куда более полезную вещь – антигравитационную пластинку. Знаете, как в «Электронике» - одной из самых знаменитых фантастических детских книг советского периода, которая написана даже не Булычёвым. Только здесь и никакие контакты соединять не надо: раз – и вознеслись вверх. Без её использования подняться на воздух можно с помощью пожарной установки. И не только подняться, с помощью воды, бьющей оттуда, можно взлететь! И стрелнуть оттуда в кого-нибудь. Но надо иметь при этом ввиду, что и ваши враги также спокойно могут подниматься на воздух! И если Вы будете в это время там, то Вам не поздоровится. Ещё здесь зонтики, защищающие Вас от некоторых видов

шаров. Впрочем, от прямого попадания они всё равно не спасут. А теперь поговорим о главном – собственно об игровом процессе. Итак, Вы находитесь в локации, наполненной ящиками, врагами, различными препятствиями. У Вас в большинстве случаев неограниченное число ходов. Правда, ходить Вы можете только вправо-влево – ни прыгать, ни ползать невозможно. И Ваша задача – убить босса, который находится на каждом уровне. Где-то это обычные сильные бандиты, где-то – несколько замаскированные инопланетяне. Однако как только Вы несколько заденете (но не убьёте) кого-нибудь из врагов, то начнётся переполох. Все ополчатся против Вас. Самое интересное – если один из бандитов попадает в кого-то, то этот кто-то ополчится против попавшего в него. И поэтому созда-



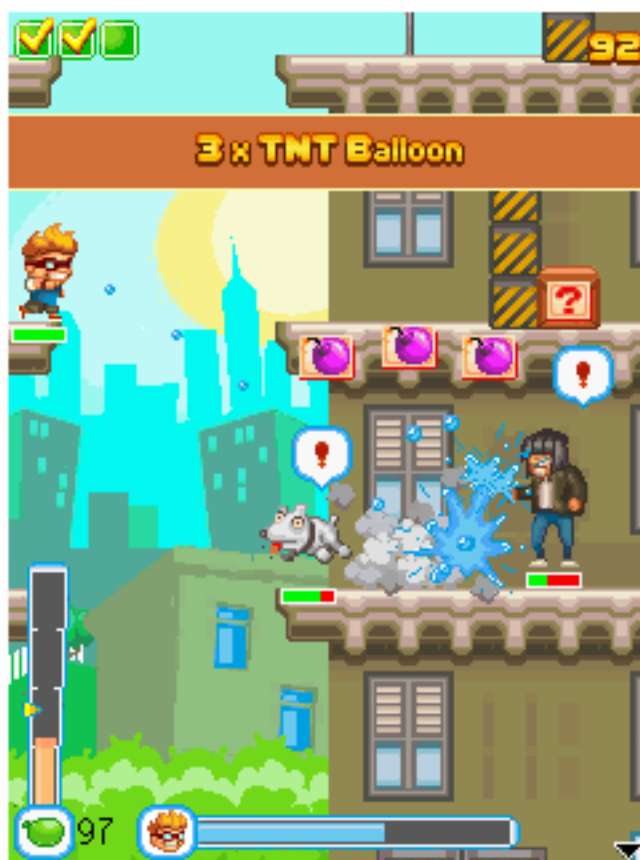
ётся множество забавных ситуаций: например, в одном из уровней, в ряд будут поставлены пожарные гидронасосы, причём один ряд под другим. Сответственно, в конце уровня будет стенка. Ваша задача – включить их всё (одного попадания шариков хватит) и запустить шарик в соответствующее направление достаточно сильно, чтобы он прошёл весь путь до клоуна... Мешать Вам в этом будут многочисленные гангстеры, как катающиеся на этих самых насосах, так и стоящих между ними. Пройти, правда, к Вам они не могут, но шариками мешать будут. Однако насосы влияют и на шарики – направляют их вверх. Так что попадать они в Вас будут далеко не всегда. Однако попадание друг в друга редкостью не будет. Так что Вы спокойно можете экспериментировать с направлением и с силой полёта шарика к клоуну, пока они будут обмениваться выстрелами между собой... Впрочем, куда более показательным в этом смысле является последний уровень. Там 4 босса-инопланетянина. Вы находитесь в небольшой локации, и у них всего шесть платформ. Посредине бьёт сильный насос. А потому, по сути, можно летать на этом самом

насосе, не беспокоясь особо о собственной защите. Вряд ли зелёные толстяки смогут попасть в Вас. Скорее они будут попадать в друг друга. И тогда они, озлобленные сначала против Вас, будут перестреливаться между собой, вместо того, чтобы серьёзно заняться Вами. И поверьте мне, выглядит это весьма весело и забавно. Да, и, кстати, как это выглядит-то?

Графика в игре действительно неплоха. Главный герой выглядит как-то важно и пафосно – сразу видно, что это человек дела. Враги злятся и радуются в зависимости от точности их попадания (особенно хорошо это делают собаки и инопланетяне). На заднем фоне самих локаций – улицы города, парк или цирк. Конечно, не такая детальность, как в Assassin's Creed 2, но вполне достойно для 2D-аркады такого уровня. А вот звук – на порядок хуже. Музыка на каждую локацию хоть и разная, но тем не менее нудная и скучная. А никаких звуков, как и в большинстве игр Горячего Шоколада, нет. И это несколько грустно. Зато есть ещё один плюсики в геймплее – это мультиплеер. Искренне жаль, что не по Bluetooth, но, впрочем, и так это несколько интереснее, чем кампа-

ния. Иногда стоит продумывать ходы, чтобы не только набрать больше фрагов, но и прикончить другого бандита. И, как всегда, настало время

подвести итоги. Это одна из лучших игр Digital Chocolate и одна из необычайных, оригинальнейших и забавных аркад на java.



Геймплей:	10	<h2>Рейтинг</h2> <h1>8,5</h1>
Графика:	8	
Звук:	7	
Атмосфера:	8	
Новизна	9	





ANNO: Create a New World

Жанр: Стратегия
 Разработчик: Handy Games
 Издатель: Handy Games
 Релиз: 2009 год
 Платформа: Java



 Автор: Даниил **tabrax** Шулак

Чего-то давно стратегий не было на Java! Не замечаете? Да... Скучновато становится без всяких townsmen'о-подобных игр. Но нет! Что это? **ANNO: Create New World?** Да еще от Handy-Games? Жутко смахивает на **Townsmen**. Ну что же, куплю. Посмотрю на эту игрушку.

Итак. Первое, что бросается в глаза в этой игре – яркая, приятная графика, и которая стала заметно красивее, чем в **Townsmen 6**. И что же стало лучше, вы спросите? Ой, да тут можно говорить и говорить! Первое что бросается в глаза – тщательнее и лучше прорисованы человечки, в отдельных случаях можно разглядеть даже их лицо. Второе, это сама графика локаций. Она стала... Она стала... Она стала?... Невозможно выразиться, какой она стала! Более мягкой, более приятной для глаза. И вообще,

более фотореалистичной. Все объекты в игре проанимированы до мельчайших деталей, вплоть до моря. Хочется отметить наличие всяко-разной живности на островках. Бегают медведи, волки, лисы, кабаны, летают разные виды птиц – разве это не замечательная обстановка леса? Также красиво сделаны дома, менее угловатые, чем в **Townsmen**. Анимация домиков также присутствует, и довольно неплохая. При рабочем доме будет идти дым из трубы, ну и все такое в этом роде, в зависимости от типа здания, а при «спящем» - над ним будет висеть восклицательный знак, который свидетельствует о том, что нужно все-таки поставить рабочий режим! В общем, как вы поняли, графика находится на уровне.

А что же говорить о геймплее? Да, что же? Много всяких примочек и фиш? Нет. Суперсистема боев? Нет, тут даже

боев нет! А что же тут есть? Спокойная атмосфера всеми любимого **Townsmen**. Практически та же система построения зданий, практически все то же самое. Но не все! Теперь для того, чтобы здания работали, нужно проводить от них к главному складу тропинку, что, согласитесь, довольно неудобно. Теперь будет намного сложнее зарабатывать деньги, так как за каждое построенное здание будет сниматься по 2 монеты в день, а зданий у вас будет как минимум 4-5 штук! А уменьшить налоги на здания можно только лишь путем увеличения работы рабочих. Вот только эти два новых улучшения. Даже не улучшения, а просто новшества...

Кхм! О, музыкальная озвучка **ANNO!** Дай же нам пережить страш-

нейшие муки тех занудных двух мелодий, которые присутствуют в игре! Да-да! Вы не ослышались, в игре присутствует целых две мелодии, которые можно наблюдать в меню, и в самом игровом процессе. Никаких звуков (не мелодий, а звуков) в игре абсолютно нет. Обидно, право, очень обидно...

Итак, пришел момент подвести итоги этой игры. Она получилась довольно красивой со стороны графики, но ужасной со стороны звуков. Геймплей не то, чтобы сильно плохой, но полностью содран с **Townsmen**...



Геймплей:	8	Рейтинг 7,0
Графика:	7	
Звук:	6	
Атмосфера:	8	
Новизна:	5	



Flying Stick Fighter

«Лежачего не бьют, а терпеливо ждут, пока он встанет»



Автор: Ерматов Шипучка Саша

Жанр: Файтинг
Разработчик: Efusion
Издатель: Efusion
Релиз: 2008
Платформа: Java



Многие школьники и даже взрослые люди, играя на телефоне (PC, X-BOX 360, Sony PlayStation 3 и т.д.) в файтинги? даже не знают определение этого игрового жанра, а просто называют: "махач", "драка", "бойня" и т.д.

Давайте же разберемся, что такое файтинг. "Файтинг - (от англ. Fighting — бой, драка, поединок, борьба) — жанр видеоигр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной. Файтинги близки к играм жанра «Избей их всех», однако между ними существуют различия. Так, в большинстве файтингов игроку не требуется перемещаться по длинному уровню и нельзя выйти за границы арены, а бой состоит из нечётного числа отдельных раундов и не является непрерывным.

Менее значительными и необязательными признаками жанра являются использование многочисленных шкал для изображения жизненно важных показателей персонажей и прорисовка бойцов на арене в профиль."

-(с)Wikipedia

Вот теперь, когда вы более-менее в курсе жанра этой игры, я могу сказать, что в этом файтинге нет замкнутого пространства. Можно передвигаться, как говорила Баба Яга. на все четыре стороны. Точнее более чем в четыре - в некоторых местах можно входить в двери. Сюжет в файтинге практически не нужен. И, дабы сохранить интригу, я не буду рассказывать о нем. Скажу лишь, что все человечки нарисованные. А именно выглядят как палочки со шлемами.

В этой игре присутствуют все вкусы файтинга: огромное

количество комбо, супер удары, и очень много врагов. Также в этой игре есть прокачка главного персонажа. Когда вы убьете определенное количество нарисованных человечков в масках (шлемах) то вам поднимут уровень, а это значит, что увеличатся и количество жизни, маны, энергии.

Да, вот теперь про ману и энергию. Мана нужна чтобы выполнить супер-удар или же ударить огнем. А когда заполнится полоска энергии, то ваш персонаж на короткое время станет мастером и будет исполнять великолепные комбо. Конечно, ИИ врагов не блещет, но это не уменьшает драйва и скорости в игре. Для старых телефонов в настройках можно уменьшить скорость, для того, чтобы не было «лагов».

Все действия в игре происходят в городе, на разных локациях: школа, футбольный стадион, парк - и это

даже не половина списка. Графика в этой игре исполнена в необычном, но хорошем стиле нарисованных человечков. Анимация комбо оставляет желать лучшего. Цветовая гамма же подобрана отлично. Геймплей и графика в игре довольно неплохи, чего не могу сказать о звуке. Музыка играет только на экране «press 5», а в меню слышны только клики выбора. В игре же из звука - только удар врага и не более того.

...

Вердикт: файтинг, который выполнен в необычном стиле с отличным геймплеем и не самой лучшей озвучкой. Лучше всего выключить звук и включить на встроенном в телефон плеере яростную музыку. Так игра покажется вам лучше.



Геймплей:	7
Графика:	7
Звук:	5
Управление:	7
Новизна	8

Рейтинг

6,5



Doom II RPG

Автор: Сергей Fe-se-an Федченко

Жанр: Shooter/Tactic RPG

Разработчик: id Software

Издатель: EA

Релиз: Декабрь 2009

Платформа: Java



Никто и подумать не мог, что в 2005-ом появится самая популярная Java-игра, которая станет абсолютным хитом и будет пользоваться славой ещё долгие годы. Этой игрой был **Doom RPG**. Всеобщее признание Doom получил неспроста. Возможно, свою роль сыграла и PC версия, но в основном Doom RPG добился успеха самостоятельно. Я больше чем уверен, разработчики вложили все силы и душу в создание этой, без преувеличения, Великой Игры. **Doom RPG** обзавёлся потрясающим сюжетом. Исход игры, да что там, даже отдельно взятого уровня, было практически невозможно предсказать. **Doom RPG** имел незабываемый геймплей, которому может позавидовать любая игра такого же жанра. Из-за вышеперечисленных достоинств, **Doom RPG** находился в центре внимания долгое время. А после, когда все понемногу успокоились и "отдышались" от бури эмоций и впечатлений, случилось нечто вполне естественное. Все требовали продолжения.

Прошло четыре года, однако сиквела никто не увидел. Но за это время в свет вышли две части **Orcs And Elves** и **Wolfenstein RPG** – не менее успешные игры того же жанра, что и **Doom RPG**. Однако ожидание второго

Doom`а всё ещё продолжалось с огромным нетерпением. Тем временем наступил 2009-ый. Сомнений не было – **Doom II RPG** однозначно будет. Но когда? – вопрос оставался открытым. За весь 2009 год в сеть просочились лишь несколько скриншотов и видео, и то не самого лучшего качества. Но настал момент, которого все так ждали! 7-го декабря (выражаясь на обыденном форумном языке) на платниках появился ОН. **Doom II RPG**! В момент вспыхнули форумы темами с обсуждением долгожданной игры. **Doom II RPG** не обошли вниманием и мы.

Достойное продолжение или досадное поражение?

Казалось бы, сомнений нет, что игра будет на твёрдую десятку. После триумфального успеха первой части – тем более. Да ещё и на обновлённом движке... Словом, можно быть уверенным, что игра не подведёт. Так и вышло, но всё же, чего-то явно не хватило. Да, в игре присутствуют проработанные локации; движок игры смог вытянуть сложные по постановке ролики; в игре есть весьма интересный сюжет. Но в **Doom II RPG** нет какой-то загадочности, интриги, нет чего-то того, что заставило бы переживать события вместе с героем. А всё





это было в первом **Doom**. И, наверное, только поэтому **Doom RPG** смог завоевать симпатию геймеров. Но взамен этому вторая часть демонстрирует нам свои многочисленные превосходства. О них и пойдёт речь.

С самого начала игры ID Software начинают преподносить нам приятные сюрпризы. Теперь у вас есть возможность выбора персонажа. Их всего – три: майор, учёный и сержант. Каждый персонаж обладает своими уникальными качествами. К сожалению, на геймплейный ход этот выбор нисколько не влияет, но вот на

процесс прохождения игры – ещё как. У каждого по-разному развиты некоторые способности, будь то сила, проворство и защита или точность стрельбы и уровень интеллекта. Так, у сержанта хорошо развита сила и защита, но IQ оставляет желать лучшего (вспоминаем поговорку: сила есть – ума не надо). Учёный, наоборот, не особо отличается физическими данными, но зато имеет умственное превосходство над остальными. Вполне естественно, что по обыкновению жанра, по мере прохождения игры, мы сможем улучшать способности

героев.

После выбора героя, игровой процесс начинается тем, что небольшой космический корабль прибывает на станцию **Tucho**, расположенную на Луне. Весь интерес заключается в том, что вы наблюдаете за прибытием из самой кабины. После того, как корабль не вполне удачно состыковался со станцией, нам открывается пугающая картина: в помещении, отделённом от транспортного шлюза стеклом, обезумевший учёный со всех ног убегает от жителей преисподней. И это далеко не самый лучший ролик в игре, поверьте! Куда более зрелищно выглядит провал в аяущаяся буквально из-под ваших ног земля, обломки которой тонут в лаве. Или каверза, которую учинил вам сумасшедший учёный, открыв портал. В общем, не буду полностью рассказывать обо всех роликах – всё-таки, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А в **Doom II RPG** действительно есть на что посмотреть, даже помимо роликов. Уже со второго уровня всё кипит в полном разгаре. Опасность поджидает вас на каждом углу. Агрессивные противники так и норовят разорвать вас в клочья. Кстати, о противниках. В **Doom II RPG** появились

новые виды врагов, что не может не радовать. Разумеется, в большинстве своём, адские отродья перекочевали из компьютерной серии **Doom**. Однако не обошлось и без нововведений. Перед нами предстали во всей красе зомби с бензопилами, до боли напоминающие средневековых рыцарей и таинственный **Vios**, который к закоренелым обитателям ада совершенно не относится. Преумножилось и число боссов. Вы вступите в единоборство аж с четырьмя превосходящими вас по силе противниками. Это и мамаша розовых бестий и полумеханический умный паук и вышеупомянутый **Vios**, ну и, разумеется, наш любимый и обожаемый Кибердемон, которого господу разработчики пихают практически в каждую свою игру жанра Action/RPG. В этот раз Кибердемон не играет решающей роли финального босса, как в первом **Doom RPG** и **Wolfenstein RPG**, да и убить его – пара пустяков. Просто ID Software не желают нарушать свою специфическую традицию. Кстати, Кибердемон во всех этих трёх играх явно появляется неспроста. Взять тот же **Wolfenstein**. В самом конце игры Биджей Блазкович, мягко говоря, лишил Предвестника Судьбы (такое





вот альтернативное имя получил Кибердемон) левой руки и правой ноги, после чего монстр свалился в глубокую яму, выкрикивая, что отомстит потомкам Биджея. Сперва кажется, что разработчикам было лень нарисовать новый спрайт для врага. Но обратимся к первому **Doom RPG**. Нетрудно догадаться, что действие игры происходит намного позже событий **Wolfenstein**. Так вот, в конце **Doom RPG** мы сражаемся с Кибердемоном, у которого оторванные в **Wolfenstein** е конечности заменены имплантатами! А теперь стоит обратить внимание на имена главных героев из **Wolfenstein** и **Doom II**. В первой игре мы приняли роль сержанта Биджея Блазковича. Ну, собственно, догадайтесь, как зовут сержанта в **Doom II RPG**! Стен Блазкович! Так что же получается? Мы играем за далёкого потомка Биджея, или всё вышеперечисленное – неле-

пые совпадения и показатель лени и ограниченности ума разработчиков, неспособных придумать новое имя герою? Хм, не думаю. ID Software намекают нам, что всё логически взаимосвязано, а главный козырь ещё впереди.

ID Software всегда уделяли большое внимание игровому дизайну. Каждый уровень продуман и отшлифован до блеска. В этой области у разработчиков всегда виден осязаемый прогресс. Практически в каждом уровне есть крупица чего-то нового. Стоит упомянуть, что на второй станции, на Луне, вы сможете ползти по вентиляционной трубе. Мелочь, но приятно. Сразу вспоминается всем известная серия **Half Life**, где народный герой Гордон Фримен пробирается по узким лазейкам, словно какая-то крыса (да простят меня геймеры за такое дерзкое сравнение). Но вентиля-



ционные похождения встречаются только во втором уровне и только один раз. Конечно, более всего поражает седьмой по счёту уровень. После того, как сумасшедший учёный откроет портал, в который вас затянет вместе с окружающими предметами, вы окажетесь... в аду! Пожалуй, это самый запоминающийся момент в игре. При виде всей этой красоты хочется восторженно хлопать в ладоши и кричать "Браво"! Повторюсь, вы обязаны ЭТО видеть! Но не надейтесь, что на протяжении всего уровня вы будете гордо шагать по просторам

ада. "Не так страшен чёрт, как его малюют" – вскоре вы узнаете, что вы здесь не одни и это место – совсем не преисподняя. На планете, куда вас забросили даже не спросив, находятся лаборатории тронутых рассудком учёных. Там же и будет располагаться и резиденция VIOS`а.

ID Software начали внедрять в свои безусловные шедевры долю забавного юмора, начиная со второй части **Orcs and Elves**. Особенно юмор проявляется в **Wolfenstein RPG**. Главный герой **Wolfenstein`а** весело подшучивает буквально над всем, что бы ни





ни произошло. Он не теряет духа в схватке с Предвестником Судьбы. Разумеется, не обошёлся без "юморизации" и Doom II RPG. Шутки шутками, но, честно говоря, в такой игре как Doom, подобный юмор совсем не уместен. Даже если судить по самой атмосфере игры, которая должна быть не менее, чем пугающей и угнетающей. Колкие реплики, вставляемые главным героем между перестрелкой или в разговоре с кем-нибудь из персонала, просто-напросто портят общее впечатление от геймплея. Даже в Doom RPG, 2005 года выпуска, нам было искренне жаль совсем недавно обретенных друзей, погибающих под обстрелом безжалостных тварей. А здесь?.. Приведу

пример одной сцены: Уже ближе к концу игры мы встретим учёного, который застрял на маленьком островке, окружённом лавой. Бедный учёный умоляет нас о помощи, на что главный герой охотно отвечает согласием. Учёный прыгает, а мы безучастно стоим и наблюдаем за полётом, который заканчивается смачным падением в лаву. По идее, игроку должно быть жаль погибшего, однако сцена вызывает скорее безудержный смех. Я нисколько не преувеличиваю, этот ролик производит именно такое впечатление.

Но есть вполне удачная и очень уместная, скажем так, фишка. Догадаетесь, как можно заставить демонов вас бояться? - Ответ приходит не сразу. В голову

лезут сверхмощные плазменные пушки, БФГ и т.п. Нет, друзья мои, самым страшным оружием демоны считают водяной пистолет! Только вот пистолет не простой, а заполненный святой водой. Стоит вам только брызнуть целебной водичкой на адского аборигена, так тот, предварительно вытаращив глаза, полные испуга, поспешно капитулирует в отдалённое место, где, окончательно обсохнув, отправится мстить обидчику. Вы не сможете без улыбки смотреть на выражение демонской физиономии, которую главный герой обрызгал святой водой. Водяной пистолет будет самым незаменимым оружием в схватках сразу с несколькими противниками. Одних можно будет благополучно

отпугивать и, пока они удирают, сосредоточиться на уничтожении других. Само собой разумеется, что вода в пистолете не бесконечная. Поэтому, старайтесь грамотно её расходовать. Запасы жидкости можно пополнять в помещениях, имеющих санузел (так и не укладывается в голове - неужели работники УАС заливают в трубы святую воду?). Но если всё-таки у вас закончилась вода, а поблизости нет туалета, не отчаивайтесь - у вас ещё есть грудка всяческого вооружения. С самого начала вам подарят простенький автомат. Чуть позже вы найдёте бензопилу. В основном оружие переключалось из третьего ПК-Дума. Мы увидим давно знакомые автомат, дробовик и



плазменную пушку. В Doom II RPG даже присутствует куб души. Во время прохождения игры будет возможна эксплуатация специальных ботов. Да, эти небольшие роботы порой просто незаметны! Иногда нет особого желания продвигаться вперёд – в неизвестность. Не проблема, запускайте бота! Он всё разузнает, обо всём доложит и, по возможности, подстрелит пару-тройку монстров.

Всё познаётся в сравнении

Ну и наконец, перед выставлением оценок, хотелось бы сравнить между собой Doom RPG и Doom II RPG. Конечно, вторая часть выполнена на более технологичном движке; разработчик внедрил в игру множество разных сцен, создал локации, о которых мы только мечтали, но... игра практически лишилась основного качества, которое было во всех предыдущих проектах ID Software – непредсказуемости и нелинейности геймплея. Вспомните тот же первый Doom RPG. Когда вы в первый раз проходили игру, могли бы вы предсказать, что произойдёт, к примеру, в следующей комнате? – Разумеется, нет. События поворачивались так, что через секунду мы не могли узнать место, на котором только что стояли. После каждого пройденного уровня

мы возвращались в единственное безопасное место по всей базе UAC – в проход. Это небольшой уголок базы, который был связующим звеном всех частей UAC. Каждый раз возвращение в проход было приятным событием для любого игрока. А когда проход был атакован волной демонов и наполовину уничтожен, главный герой взялся отомстить за убитых друзей. И отомстил. ID Software сумели

сделать так, что мы прочувствовали все переживания героя. В Doom II RPG этого нет, так же, как и нелинейности. Теперь уже нет места, подобного проходу, из-за чего мы вынуждены шагать только вперёд, без возможности как-либо отступить от основного пути. Как я уже сказал, в игре нет моментов, которые берут за душу. Да и сама игра – уже не тот Doom. Doom II RPG связана с

ПК версиями только названием, некоторыми монстрами и оружием. Всё остальное кардинально изменено. Многие объекты окружения и противники, которые были в компьютерных Doom и первом Doom RPG, благополучно забыты. Таким образом Doom II RPG лишился бочек со взрывоопасной смесью и классических вооружённых зомби.



Игровое видео

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

Геймплей:	8	Рейтинг 8,0
Графика:	8	
Сюжет:	9	
Драйв:	7	
Новизна	8	





Hip Hop All Stars

Жанр: Музыкальная аркада
Разработчик: I-Play
Издатель: I-Play
Релиз: 2009 год
Платформа: Java



 Автор: Дмитрий Menger Исаев

В наше время на платформе Java существует достаточно много проектов с разными концепциями и разной аудиторией. I-Play – не первая компания, которая пытается сделать хорошую игру про хип-хоп культуру. Были и интересная **Get Rich Or DieTryin** и явно неудавшийся **Battle Rapper**. Но I-Play не пытаются взять нас старыми и чужими находками, а заставляют взглянуть на подобные игры по-новому: мы выступаем не в роли MC, а в роли диджея. Итак, начнём...

Дизайн. Запуская игру, мы видим очень стильную заставку, которая как нельзя лучше подходит к общему оформлению. На этом, в общем, вся радость от него заканчивается: меню, на мой взгляд, выполнено совершенно серо и безвкусно. А о том, что творится во время прохождения игры, и как это выглядит, чуть позже.

Геймплей. К сожалению, разработчики решили не изобретать велосипед и взяли за основу известный хит – **Guitar Hero**, пусть немного видоизменённый, но всё же узнаваемый. Мы видим специальную панель диджея, к которой подплывают разноцветные кружки. Определенно, возникает ощущение дежа-вю. Начиная игру, вы можете выбрать одного из двух персонажей. (Порадовало присутствие DJ GreenLantern), однако этого, несомненно, мало.

Графика. В большинстве аркад подобного типа графика отличается особой яркостью, становятся заметны старания художников. Впрочем, художникам особо стараться и незачем – это вам не **Prince Of Persia**, где нужна качественная прорисовка не только персонажей, но и текстур. Всего-то нужно – нарисовать заставку и то, что мы видим в процессе геймплея.

Данная игра не является исключением. Прорисовка яркая и красочная, используется множество цветов. Однако, ничего сверхвыдающегося здесь мы не увидим.

Звук. В играх, где основная тема – один из жанров музыки, озвучка – самое главное. Геймплей и графика отходят на второй план, как бы разработчики не старались. Поэтому в игре мы должны слышать качественные MP3 мелодии известных рэп-исполнителей. Но такого, к сожалению, мы в **Hip Hop All Stars** не увидим (А вернее, не услышим). Естественно, если бы в игре была хотя бы одна нормальная мелодия, **Hip Hop All Stars** занимала бы, как минимум, три мегабайта. Если бы разработчики постарались, мы бы слышали мелодии в формате AMR. Но и их здесь нет. Вместо этого мы слышим несколько мелодий в формате MID, хотя бы неплохо звучащих, кроме того, с не

очень известными исполнителями (Кроме **Busta Rhymes** и **Kool G Rap**). Как это объяснить – специфика Java или нехватка средств? Поэтому, советую всем играть в **Hip Hop All Stars** с включенным плеером, если на телефоне имеются хорошие мелодии.

Вердикт: Достаточно средненькая игра, для фанатов хип-хоп музыки. Что называется, "на любителя".



Геймплей:	6
Графика:	7,5
Звук:	6
Дизайн:	6,5
Новизна	3,5

Рейтинг

6,0



EARTHWORM JIM



Жанр: Платформер
Портация: Gameloft
Издатель: Gameloft
Java-Релиз: 2009

Автор: Максим FalLOuT_mAn))) Иванов

"Если на вас сверху падает какой-то странный костюм, не спешите отбегать с его траектории падения, возможно, вам повезёт и вы станете совсем другим человеком. Главное, чтобы это не был костюм пафосного зайки..."
(с)Выдержки из мемуаров Червяка Джима

У половины людей, проживающих или проживавших на территории СНГ возраст примерно до двадцати-двадцати пяти лет при виде чего-то из детства, с чем связано большое количество проведённого времени, возникают жуткие симптомы ностальгии. Парень бросает руку девушки, с которой женат вот уже как год, и, сломя голову, несётся навстречу какому-то мужчине того же возраста, продающему компьютерные игры. Разговор, как обычно это происходит, плавно перетекает в спичи "за жизнь", вспоминается прошлое, былое, детство, шалости, и, конечно, видеоигры. Встреченный мужчина радостно улыбается, показывает на витрину со старой приставкой,



которую прятал под прилавком, разевает рот в ностальгическом "А помнишь?..", вытряхивает на стол стопку запылившихся картриджей, от которых у парня просто начинают слезиться глаза - он хватается один из них и целует его даже пуще, чем руку той самой девушки, которую только что бросил нести пакеты одной. Спустя пару минут приставка работает,

игра уже успела ласково убаюкать и напомнить "сколько души тогда вкладывали в проекты", а девушка скривить губы, крикнуть парню, что всё кончено и, надувшись, уйти. Только самому парню не до того - он вспоминает...

Нет, не подумайте, этот парень - не я, всё-таки между ностальгией по игровому олдскулу и девушкой

я бы выбрал саму девушку, но реакция у меня была примерно та же - я получил лучший подарок на Новый год. Действительно лучший. Самое удивительное, что платформа, на которой я познакомился с этим червяком, по похождениям которого я, как выяснилось, жутко соскучился, у меня всё ещё жива - SEGA моя выглядит вполне прилично и имеет по меньшей мере один рабочий джойстик. Тем не менее я почему-то часто вспоминаю о самой приставке в разговорах с друзьями, но достать её и поиграть - лень, в связи с чем Earthworm Jim стал буквально панацеей от моего феноменального по силе недуга.

Оригинальный Джим был разработан командой разработчиков под именем Shiny Entertainment ещё в далёком 1994 году (к слову, в этот же год появился и автор сей статьи - чем не знаменитие?) и вышел на одной из самых успешных платформ тех лет - SEGA Mega Drive/Genesis и мигом стал одной из



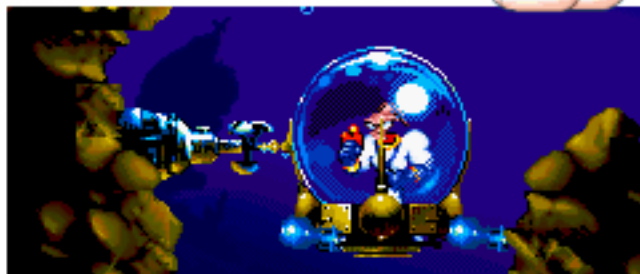
звёзд данной приставки, легендой аркадного жанра, ради которой многие школьники копили деньги что бы занять возможность гонять с Джимом по уровням именно у себя дома, а не в гостинной перед телевизором соседского мальчика. У червяка было абсолютно всё, что бы стать культом - х а р и з м а т и ч н ы й главный герой, уникальная и узнаваемая стилистика игры, в том числе мини-игры с коровами и щенками, бесподобная музыка, сопровождающая ваши прохождения, пасхалки, секреты, заставляющие глубоко подумать над тем, как же заполучить тот или иной бонус, и, самое важное - разнообразие.

После анонса игры я больше всего боялся, что французы вырежут те самые моменты, за которые я полюбил оригинального Джима - юмор, задорное "Грууу-ви!", издевательства над коровами, подбрасываемых в верх путём сбрасывания холодильника на одну сторону качель, бесподобный арт-дизайн уровней, само геймплейное разнообразие. Однако, видимо, выловив свои основные ошибки ещё в iPhone-версии игры и прислушавшись к комментариям игроков, Gameloft почти что сотворили чудо из чудес - перенесли ТОГО самого Джима на яву так, что вырезанные части из оригинала не так бросаются в глаза, атмосфера задора и веселья всё так же остаётся неизменной.

Спасибо, господа. Вы позволили вернуться мне в детство, а такое не получалось ни у кого больше. Самое хорошее в Earthworm Jim, что французы не стали что-то менять, добавлять нечто кардинально новое и заниматься самоуправством, играя на нервах фанатов серии, боящихся любого оступления от канонов. И это, друзья мои, просто великолепно - ничего нового нам и не надо, достаточно всего того, что уже есть, лично я бы за подобное коверканье серии конкретно срезал баллы.

Разработчик просто идеально перенёс само передвижение уникального червяка - он двигается с точно такой же скоростью, с какой двигался и на Sega, и на SNES, то есть ветеранам не придётся вести борьбу с самим собой и недовольно ворчать, пытаясь приноровиться под новую динамику Джима. Самое приятное, что в графическом плане Earthworm Jim, конечно, претерпел изменения, но совсем не такие, что бы перестать быть узнаваемым или лишиться фирменного арт-дизайна - нет, вовсе нет, коровы перед нами всё те же, ровно как и архитектура уровней, те, кто помнит уровни на старых приставках тут не растеряется и мигом сообразит, на какой шине надо попрыгать так, что бы спуститься пониже к потайной пещерке.

В графическом плане Earthworm Jim более чем удался - по



общему левел и арт-дизайнам прыткий червяк сумел переплюнуть даже такой неординарный проект как Резня:

Кровавый Психоз, бравший своим отнюдь не пёстрым колоритом, здесь же чем больше буйства красок, тем лучше - чего стоит контраст оранжевого на уровне What The Nask 1, причудливые и отдающие абстракцией спиралевидные пружины скал, похожие на молекулы ДНК. Вряд ли вы сумеете сдержаться когда увидите как красиво на этом фоне присован огонёк пышущих жаром маленьких вулканических жерл, или как горит подожжённая ими же верёвка, подвешенная над пропастью и огнём, будто кто-то давным-давно сошедший с ума совсем недавно сушил здесь бельё. Одной из главных изюминок игры является удивительно плавная и проработанная анимация, скрупулёзно приделанная ко всему - от Джима, летящего на ракете во время загрузки до его движений в самой игре - прорисованы были даже те кадры, про о р и с о в ы в а т ь которые, казалось бы, совсем необязательно - но приглядитесь внимательно, что в анимации чётко видно как Джим при использовании своей головы в виде хлыста а-ля Индиана Джонс сначала втягивает голову в скафандр, а затем высовывает и кладёт в руку. Не поскупилась и на боссов - даже первого, проходного мини-босса, швыряющегося в вас мусором прорисовали

и проанимировали просто безупречно, без пяти минут гениально...

Звуки и музыка в игре это как раз то, за что я когда-то снизил оценку Египту от NET Lizard - только в отличие от украинцев, которые в общении со мной бормотали невнятное "ява не позволяет, нельзя...", Gameloft без вопросов совместили приятные слуху миди-композиции с оригинальной озвучкой Джима, со всеми его "Япи!", "Груви" и "Уиии!", при чём в это же время не прерывается сама миди - всё чётко, ровно, безупречно, а в купе с гениальной музыкой, работу Gameloft кроме как поистине волшебной и нельзя - придраться мне впервые действительно не к чему. Уровни действительно увлекают и спигают не к простому баттон-смэшингу, а вдумчивому прохождению и поиску бонусов и прочего, в результате удовольствие от уровня можно растянуть приблизительно на 20-25 минут, то есть на саму игру можно потратить до 5 часов, что, согласитесь, для аркады на яве является чуть ли не финишной прямой на пути к настоящему рекорду.

Подготовив выпуск Джима к Новому году, французы не прогадали - будьте уверены, фанаты не пожалуют денег и купят игру, что бы провести немножечко времени с любимым героем на новогодних каникулах и причин не делать этого лично я не вижу - Earthworm Jim

получилась яркой, незабываемой, фееричной и готова поспорить с Gish за первое место не только в жанре аркады, но и за звание самого выверенного, самого актуального, самого доброго и выверенного до последней детали проекта. В связи с чем хочу поздравить французов с очередной победой, ничего лишнего, всё именно так, как мы хотели.

Плюсы:

- + шикарный дизайн игры
- + одна из самых красивых аркад на яве, поражающая своей атмосферностью
- + огромное разнообразие в геймплее
- + обаятельный главный герой, использующий свою голову как хлыст
- + удобное управление
- + гениальное звуковое сопровождение
- + немаленькая продолжительность по времени

Минусы:

- вырезанные моменты из оригинального Earthworm Jim с SEGA



Геймплей: 10



Графика: 10



Звук: 10



Управление: 9



Новизна 8



Рейтинг


9,5





SHERLOCK HOLMES

THE OFFICIAL MOVIE GAME

 Автор: Дмитрий kozosvin Паламарчук

Жанр: Action/Adventure

Разработчик: Gameloft

Издатель: Gameloft

Релиз: Ноябрь 2009

Платформа: Java

Каждый уважающий себя человек обязан прочитать гениальные романы Конана Дойля о великих сыщиках Шерлоке Холмсе и Докторе Ватсоне, которые получили народное признание и стали классикой детективного жанра. За много десятков лет произведение получило множество экранизаций, которые, несомненно, понравились зрителям. В ближайшее время должна поступить в кинотеатры новая премьера о двух известнейших сыщиках. На этот раз мы столкнёмся не с оригинальным произведением, а с творчеством совсем другого автора, что наводит меня на некоторые негативные мысли. Когда фильм, наконец, поступит в прокат, тогда я сделаю окончательные выводы, которые высказывать пока рано, просто видеть Холмса в амплуа авантюриста мне совсем не привычно. Пока у нас, пожалуй, есть только игра, которая подтверждает, что там всё примерно



так и будет, хотя Gameloft очень любит приукрасить или сократить сюжет, и то, что мы увидим на больших экранах, вполне может разительно отличаться.

Что я увидел на своём маленьком телефонном экране? Ну, во-первых, мои опасения насчёт того, что старую команду из двух сыщиков не увидим, оправдали себя. К этому выводу пришёл потому, что концепция игры и её сюжет практически не совпадает с харизмой оригинальных персонажей. Вообще, надо сказать, что игры от Gameloft, которые являются одноимёнными мобильными аналогами

старших платформ, таких, как ПК, или ожидаемых фильмов, которые созданы лишь для пиара продукции и сбора на этом деле денег, редко когда имеют сходство с оригиналами. Что игра из себя представляет? Да особо ничего, немного напоминает анимированные комиксы, а в остальном - пустота. Хм, да, она всё же понравилась геймерам, ждущим эту игру, да, тут есть инновации и множество неожиданных моментов – это их стиль! Но я всё же верил, что не будет очередного файтинга, где Холмс выступает скорее в качестве боксера, нежели сыщика. Я ожидал квест

с элементами детективного жанра. Ну, что же, разочаровали. Но это лучше адресовать авторам сценария, пилить душу разработчикам смысла нет, они ни в чём не виноваты.

Теперь перейдём к качеству исполнения. Могу сказать, что движок, на котором строятся игры с видом сверху, постоянно дорабатывается. Да-да, оказывается, что Gameloft вообще чем-то занимается! И вы не ослышались, они не просто перетаскивают свежие картинки в старую игру, а ещё переделывают её и дополняют. Но надо сказать, что процесс этот очень медленный, и порой, не замечаешь этого вообще. Хотя, вы явно заметите существенные отличия между прошлыми и настоящими играми. Что можно сказать по поводу инноваций в этой обычной, созданной по фильму игрушке?

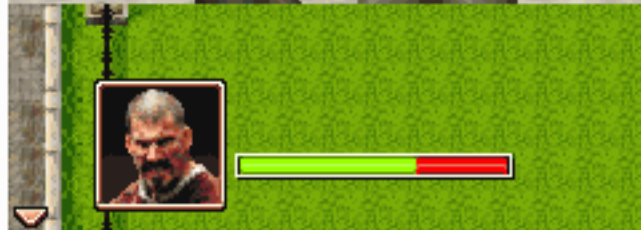
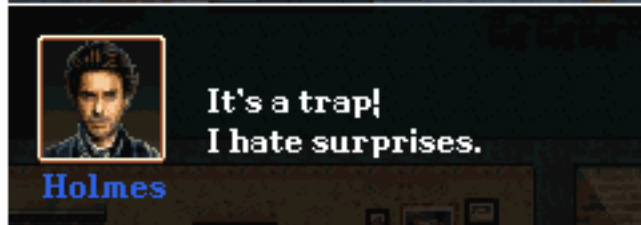
Ну, во-первых, я думаю, что мало кто со мною сможет не согласиться, сейчас уже нет



абсолютного сходства со своими же играми, выпущенными ранее, как это было года два назад. Стоит только вспомнить спор насчёт Принца Персии и Пиратов Семи Морей, где различие, в сущности, только в 2D текстурах, запихнутых с любовью в игру, и строением уровней, которых было не так много. А что можно сказать о том, как делаются нынешние игры, Gameloft хоть и создает их приятными глазу, но от этого желания играть не прибавляется. Вот недавно прошёл Шерлока Холмса, а впечатлений ноль. Вроде как сделали профессионалы - с правильным подходом к делу, но игра какая-то пустая, и вспоминать о ней будут только те, кто не смог себе позволить более мощные платформы.

Всё не так и плохо: сказать, что это бред тысячелетия, я не могу. Просто обычная игрушка, выпущенная в массы для получения прибыли с продаж и рекламы готовящегося к прокату фильма, и вышесказанное - это просто наболелшее за всё время потребления их продукции. Ну, я могу сказать, что игрушка от ранее выпущенного отличается тем, что тут в основном представлен кулачный бой. Согласитесь, что довольно смешно было бы видеть вооруженного до зубов всякими винтовками сыщика. Тем более, время действий - девятнадцатый век. А что можно сказать конкретнее о качестве самой игры, то сделано неплохо, сойдёт. Во-первых, можно заметить неплохой спецэффект, когда,

например, на вашу карету (первый уровень) бросается какой-то пьяный мужик - включается замедление. Я не помню, когда я в последний раз такое наблюдал, но, похоже, этого и не было. Далее, хотелось бы отметить улучшенную систему кулачного боя, где можно встретить некоторое количество различных приёмов. Вообще, движок был изначально разработан специально для стрелялок. Но вы не расстраивайтесь, вам дадут иногда побегать с пистолетом, на этот раз уже используя Доктора Ватсона. Конечно, это вам не *Zombie Infection*, но тоже пойдёт. Помимо стандартных размахиваний руками, есть ещё, например, удар ногой с разворота, что смотрится эффектно и работает на противника безупречно. Так же, я заметил интересный приём ногой, который один в один напоминает сцену из фильма *300*, где царь Леонидас сталкивается в колодец с криком «THIS IS SPARTA!» персидского посла, но я не думаю, что это была так называемая "пасхалка". Кстати, помимо стандартных противников, которых уложить на землю можно с двух ударов, есть ещё сверхсильные противники, над которыми нам придётся попотеть. Вместо стандартного боя вам предложат специальную увеличенную сценку с отвратительной анимацией, где вы и ваш оппонент сражаетесь один на один. Задумка отличная, но реализация так себе. Хотя, это у меня так выглядит скорее всего только в силу мощности моего аппарата, на



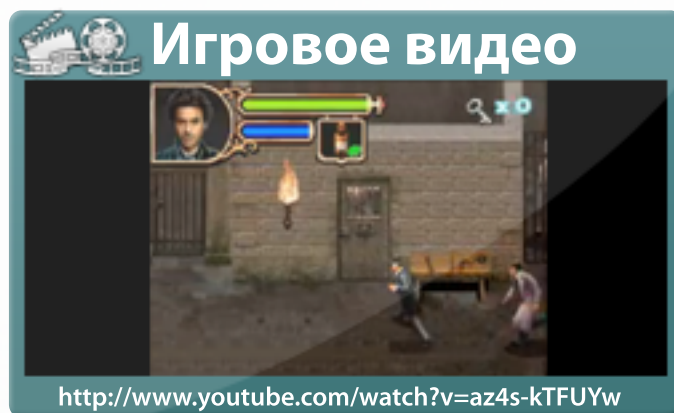


трейлерах смотрелось гораздо красивее. Специально для тех, кто потихоньку теряет способность думать самостоятельно, была введена полубредовая способность Шерлока Холмса, которая называется "Гениальное чутьё". Она позволяет найти тайные ходы и решать сложные для некоторых людей загадки, когда человеку просто лень думать, но я считаю, что это читерство: игрок должен сам находить решение, насколько бы не была сложна ситуация.

Осталось только подвести итоги. Для меня эта игра является очередной "убивалкой" времени, которую пройдёшь и забудешь. Но мне захотелось сказать вот что: как бы Gameloft не переделывал графику, как бы они

ни дополняли движок – всё равно выйдет не то, что ждут геймеры. Чтобы получилось что-то действительно достойное, нужно игру делать с нуля, а не на основе своих же прошлых заготовок, хотя они и так неплохо наживаются на этом. Разработка новых игр уже давно потеряла творческий смысл, и всё время тыкать пальцем на их недостатки так же глупо, как и предлагать что-то новое. Всё равно вас и слушать не захотят, так как им это не выгодно. Везде, где плюют на качество и желание аудитории, а волнуются только о том, как побольше сгрести немного денег, никак не может быть признания со стороны потребителя.

Это бизнес, мои дорогие друзья.



Геймплей:	7	<h2>Рейтинг</h2> <h1>6,0</h1>
Графика:	5	
Звук:	5	
Сюжет:	6	
Новизна	6	





FMX III Hardcore

2D и 3D Версии



Автор: Михаил MIXer Постников

Жанр: Симулятор

Разработчик: iPlay

Издатель: iPlay

Релиз: 13 сентября 2005

Платформа: Java



Мотофристайл (FMX) - это вид спорта, который произошел от мототриала (преодоление препятствий на горном мотоцикле). Суть его заключается в том, что мотоциклист разгоняется, вылетает с огромного трамплина (бигэйра, кикера) и совершает головокружительные трюки, вроде бэк/фронтфлипов, cordova, double grab и так далее. Как правило, соревнования по этому виду спорта (Red Bull X-Fighters World Tour например) отличаются большой зрелищностью и собирают многотысячные арены поклонников, жаждущих посмотреть на очередное шоу с участием мастеров своего дела (ярким примером такого мастера может служить Трэвис Пастарна - обладатель самой большой коллекции наград, собственного шоу на MTV под названием Nitro Circus, он является первым человеком, кто сделал бэкфлип на трехколесном велосипеде в мегарампе).

Давным-давно на мобильных телефонах появился симулятор мототриала (да-да, тот самый великий и могучий Gravity Defied), а вот симулятора мотофристайла замечено не было. Но вот в 2007 году компания I-play (которая до этого особо ничем не выделялась, но отметилась симулятором зимних олимпийских игр в Турине 2006

года на Java) выпускает FMX hardcore III, да еще и в двух версиях - 3D и 2D соответственно.

Режим в игре один - карьера, но он разделяется на подрежимы, то есть включает в себя различные типы заданий. Это заезд на время, который, как вы уже поняли, заключается в том, чтобы приехать к финишу за определенный промежуток времени, Show - за короткий срок нужно собрать определенное количество очков, FMX - необходимо выполнить заданные трюки до финиша и Collector, который заключается в том, что игрок должен собрать определенное число золотых колечек (Зачем разработчики добавили последний весьма неясно, так как этот режим никак не связан с мотофристайлом, а лишь добавляет каплю аркадности в симулятор). Особенно расстраивает то, что порой приходится выполнять невыполнимые комбинации трюков, состоящие, к примеру, из 3 бэкфлипов и 3 грэбов, чтобы набрать очки и пройти миссию. Также в игре присутствует возможность выбрать персонажа, за которого вы будете играть, однако отличаются они лишь одним внешним видом, а не характеристиками, как можно подумать. Также для красоты можно выбрать и цвет мотоцикла вашего





подопечного, который открывается после прохождения очередного этапа, но опять же никаких технических изменений это за собой не повлечет. Для удобства игроков, уровень сложности будет повышаться во время прохождения самой игры (точно так же, как Ford Racing 3 на персональных компьютерах), а миссии распределены по уровням сложности - Beginner, Rookie, Pro и так далее. Повышение сложности бывает порой ощутимо. Например, в одном задании нужно было набрать 300 очков, а через пару миссий проходной порог уже будет составлять 750. 2D и 3D версии отличаются не только графикой, как вы могли подумать, но и картами, миссиями и даже присутствием одного дополнительного режима (в 3D версии добавляется режим Half-Pipe, смысл которого, как и в скейтбординге, заключается в том, что игрок должен набрать максимальное количество очков в полутрубе).

Графика в 2D версии хороша для 2007 года, но есть пара моментов, которые могут оставить негативный осадок - это задний фон и детализа-

ция вашего персонажа. Прорисовка трюков особых нареканий не вызывает, особенно радует то, что при исполнении оборота на 180, мотоциклист на долю секунды становится плоским, а потом опять в 2D, что очень даже забавно выглядит. В 3D версии графика настолько хороша, что вполне способна конкурировать по этому параметру со многими 3D-новинками этого года. Модель игрока выполнена в полном 3D, очень хорошо прорисована, а трюки выглядят и вовсе вне конкуренции.

Трассы в игре сделаны очень грамотно, особенно радует их многообразие: нам предстоит ездить и в пустынях, и в заброшенных каналах мегаполисов. Немного печалит тот факт, что в 2D версии присутствуют дороги, как бы повисшие в воздухе, которые не только мешают выполнять трюки (их достаточно сложно заметить вовремя), но и вообще непонятно откуда здесь взялись. В 3D версии это объясняется, к примеру, автомобильными мостами, и прорисованы они опять же довольно-таки хорошо.

Управление вне конкуренции: за флипы отвечают 4 и 6, за газ 5, а за остальные трюки все остальные кнопки.



Геймплей:	7	<h2>2D</h2> <h3>Рейтинг</h3> <h1>7,5</h1>
Графика:	5.5	
Управление:	8	
Драйв:	8	
Новизна:	9	

Геймплей:	7	<h2>3D</h2> <h3>Рейтинг</h3> <h1>8,0</h1>
Графика:	9	
Управление:	8	
Драйв:	8	
Новизна:	9	



Жанр: Аркада

Разработчик: GAS Studio

Издатель: GAS Studio

Релиз: 2008

Платформа: Java

Chopperball

 Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко

Как Вы думаете, что нужно для того чтобы игра стала хитом, ну или хотя бы понравилась геймерам? Если не знаете, то ответу: сюжет, талантливые сотрудники и, конечно же, деньги, тут уже как ни крутись, а кое-какие "бумажечки" нужны, правда, как и во всех правилах, есть исключения, но случаются они довольно редко.

Если мне не изменяет память, то Chopperball является первой, либо одной из первых игр GAS Studio и получился "блин" не комом, но и не мучным изделием, что-то типа теста, не хватило поджарки и хрустящей корочки, одним словом - не додержали в печи разработчика.

Chopperball - довольно странное, непривычное название, ведь мы привыкли к таким: футбол, баскетбол, даже мотобол, но вертолетобол звучит крайне интересно. Правда, на этом все крупные интересные заканчиваются и наступает скучная, обыденная реальность.

Сюжет, сюжет... эээ, ну в общем в Snake 2 его и то больше. То есть его нет. Вам нужно своим вертолетиком закинуть бомбу в баскетбольную корзину противника до того момента, как у Вас её банально отберут

либо она взорвется, от первого и последнего приятного мало, но всё это нужно выполнять в режиме Chopperball, помимо этого есть еще один и имя ему Deathmatch.

Самое название говорит за себя: нужно уничтожить врага как можно больше раз, прежде чем закончится игровое время, сделать это легко, т.к. ИИ, мягко говоря, туповат. В помощь нам дано оружие, возможно некоторые из Вас крикнут: "О!", а зря, видов орудий два, это пулемет и ракетница. Начну с первого, он ужасен, жаль что не для противника, пули летят очень медленно, легче подождать, пока керосин в баках закончится. Ракетница - настоящее мужское оружие, дается только в режиме Deathmatch, причем оно самонаводящееся и выносит врага с одного выстрела.

На некоторых уровнях есть и локационные ловушки, например пресс, загнать противника туда очень легко. Огорчает количество доступной территории, всего пара локаций, поэтому рассматривать игру серьезно со стороны прохождения - не стоит, есть мультиплеер в виде Bluetooth. Не знаю почему, но играть



по "синему зубу" оказалось скучно, быстро надоело, особым спросом на моем телефоне она не пользовалась, в отличие от легендарных VT Biplanes, в которые играл я с удовольствием.

Напоследок поговорим о графике, звуке, управлении и сделаем выводы. Графика выполнена в 3D с использованием плоских объектов и довольно слабая для 2008 года, лишь бэкграунд качественно, четко, красиво нарисован; вертолеты кривоваты, угловаты. Звук не

далеко ушел, слабовато сделано, мало эффектов, а те, что есть, мало кого устроят. Управление поддержало "компанию" и не стало выделяться на фоне своих сородичей - реакция на клики медленная.

...
Еще одна игра которая заслуживает звание "полутрэш" (разработанное в секретных подпольных лабораториях Зимбабве лично мною). Годится для того, чтобы убить пару минут, но ни секундой больше, отсюда и оценки.

Геймплей:	3
Графика:	4,5
Звук:	4
Управление:	5
Новизна	6

Рейтинг

4,5



Стань нашим автором

Более

10,000

человек узнают, что ты думаешь о мобильных играх

<http://mtog.ru/index.php?do=static&page=journalist>





Touch Grind

Жанр: Симулятор скейтбординга

Разработчик: Illusion Labs

Издатель: Illusion Labs

Релиз: 2009

Платформа: iPhone



Автор: Михаил МlXer Постников

Скейтбординг был признан самым сложным видом спорта в техническом плане исполнения. Компания Illusion Labs выбрала его для своей новой игры. По сути, это симулятор чего-то среднего между симулятором фингерборда и скейта. От первого он унаследовал управление маленькой доской пальцами, а от второго - технику исполнения трюков (на скейте и фингерборде абсолютно разные способы их исполнения).

Геймплей игры довольно простой - ездить на доске и делать трюки. Тот, кто катался на скейте до игры, запросто начнет исполнять трюки, которые знает, а новички всегда могут посмот

реть их в разделе "help". Во время игры в любой момент можно остановить игру, зайти в "replay" и посмотреть ваши трюки за последнюю минуту (прямо как в **Skate**. на PS3 и Xbox360), а также там будет показываться движения ваших пальцев во время их исполнения, что вполне удобно. Карты из себя представляют небольшой скейтпарк, в котором имеются различные перилы, грани, ступени, разгонки, или городскую улицу, а это прибавляет разнообразия в игру. Кстати, в новой версии можно создавать свои парки и обмениваться ими с другими игроками. Существует 3 режима игры: свободная езда, набор очков

на время и соревнования. За ваши достижения будут открываться новые доски.

Графика в игре великолепна настолько, что даже может дать конкурировать с некоторыми играми на Playstation Portable. Все прорисовано очень качественно: на перилах и гранях видны следы от скольжений, на доске можно разглядеть царапины. Интерфейс в игре очень хороший. Главное меню представляет из себя колесо от скейта, которое нужно крутить, чтобы перейти в нужный раздел, а выбор доски очень похож на выбор музыки в iPod (Также проматываем фанерки, как пластинки). Камера расположена сверху, и видно все,

что расположено в ближайших 50 см, а, чтобы не врезаться куда-нибудь, вам будут указывать особые значки (кстати, в офисе Illusion Labs играют на большем тачскрине размером 2 на 1 метр, так что видно, где находится каждая фигура).

Чтобы посмотреть всю карту, достаточно нажать всего одну кнопку. Управление, как уже было сказано, напоминает езду на скейте. Чтобы привыкнуть, новичкам потребуется всего 15 минут. Можно, кстати, исполнять любые трюки, которые придут вам в голову.

На одной только периле можно исполнить свыше двадцати пяти трюков.

Особое место зани-





мает в игре физика, ведь в игре про скейт-борд без этого никак не обойтись. Доска не будет бешено крутиться, совершая при этом 5 оборотов вокруг своей оси, как например в серии **Tony Hawk** на компьютерах. Здесь она одна из лучших среди всех игр на iPhone. Звук в игре тоже очень

хорош. То, как доска щелкает о землю и скользит по периле, выполнено с такой реалистичностью, что даже скейтеры с большим стажем катания с трудом отличают его от звука, исполняемого настоящей доской. Единственное, что напрягает - это отсутствие музыки, хотя здесь она очень-то и не нужна.

Геймплей:	7,5	<h2>Рейтинг</h2> <h1>8,0</h1>
Графика:	9	
Звук:	8	
Управление:	8	
Новизна	9	





Жанр: TBS
Разработчик: Agharta Studio
Издатель: Gameloft
Релиз: 24 ноября 2009
Платформа: iPhone

Автор: Антон RazeR Трунин

Многие критики называли iPhone неперспективным в плане игр. Так, по сути, и считали бы все остальные, если бы Gameloft не обратил свое самое пристальное внимание на эту платформу. Теперь не проходит и двух недель, чтобы этот гигант не сделал анонса новой игры. **Hero of Sparta, Gangstar, Blades of Fury, Castle Frenzy...** Зачастую Gameloft сами делают игры, но сегодня мы поговорим об игре, созданной немцами из Agharta Studio. Эта

компания стала известной благодаря тому, что Gameloft взяли ее под свое крыло. Вы, должно быть, слышали про «1112» – необычайно красивый квест на iPhone. Так вот – это тоже их рук дело. И вот, наконец, в свет выходит вторая игра от все тех же немцев – **Rogue Planet**.

Что же она из себя представляет? Это TBS (в народе – Turn-Based Strategy или просто «пошаговая стратегия»), выполненная в футуристическом сеттинге.

После прохождения девятнадцати сюжетных миссий Вы можете попробовать свои силы в быстрой игре, где Вас будут ждать девятнадцать карт из кампании и пятнадцать дополнительных карт, созданных специально для быстрой игры. Вы можете выбрать сторону (Люди или Механизмы) и один из трех уровней сложности (легкий, нормальный, тяжелый). Игровой процесс щедро разбавлен межмиссионными и внутримиссионными

диалогами, из которых мы, собственно, и узнаем сюжет.

Самый крупный космический колониальный корабль из всех, когда-либо построенных людьми, «Nimah», возвращается на Землю после тридцати лет скитаний по галактике. Во время входа в атмосферу корабль получает повреждения, и он вынужден совершить посадку в неизвестном месте. Что же обнаружил экипаж, ступив на родные земли? Разрушенные дома и ни





единого намека на присутствие человека. Однако довольно скоро колонисты вступают в бой с неизвестным противником. Его оружие превосходит человеческое, а среди обломков поверженных танков не было найдено живых существ. Экипаж корабля пытается понять, что же все-таки происходит. Кто подбил «Ниму»? Зачем? Куда исчезли люди? Что это за неизвестный противник, у которого в распоряжении имеется беспилотный транспорт? Сюжетная линия, должен Вам признаться, затягивает даже сильнее геймплея.

Геймплей – стандартная для всех TBS-игр тактика с различными типами поверхности, но с поправкой на некоторые вещи. Во-первых, появилась возможность тактических ходов. Противник удерживает мост с помощью «Мехозавра» (самый мощный юнит Механизмов), а у

вас в распоряжении лишь сравнительно слабые Коммандос? Нет ничего проще – отправляем к мосту наших храбрых солдат и подрываем его; от «Мехозавра» и мокрого места не останется. Во-вторых, теперь здания дают захватчику отпор. Хотите захватить завод противника? Да пожалуйста, только для начала уничтожьте его оборону. В-третьих, у бойцов есть возможность совершить суицид. Вы спросите, какой дурак будет убивать собственных юнитов? Лишь очень умный дурак, отвечу я Вам. Представьте, что у Вас осталось 10 стрелков, а у противника – 10 «Рапторов». При атаке в лоб он уничтожит ваших солдат и бровью не поведет. Тогда мы берем стрелков, подводим вплотную к «Рапторам», нажимаем на кнопку с изображением бомбы – и вуаля, ни «Рапторов», ни стрелков не осталось в живых. Обычно суицид

пехотинца наносит 20 единиц урона окружающим, а техника – 30. Но эти показатели также зависят от прочих факторов, в числе которых – класс самоубийцы, броня жертвы и т.д. И, наконец, в-четвертых, большинство юнитов имеет определенный лимит на боеприпасы и топливо. Если вы не хотите, чтобы через несколько ходов «Саблезуб» оказался один посреди толпы врагов без боеприпасов – будьте добры потратиться на «Черепах». Эти аналоги БТР не имеют вооружения, но они могут во время боя раздавать всем желающим топливо и боеприпасы и, плюс ко всему, могут перевозить две единицы пехоты на борту. Из-за таких вот нюансов игра превращается из обычного «построил юнитов покрепче да подороже и в бой» в нечто в духе «семь раз подумай, один раз сделай». Rogue Planet

заставляет Вас детально продумывать тактику боя, чего так не хватает многим современным играм. А в качестве бонуса Вы можете выбрать один из четырех углов обзора поля боя и высоту расположения камеры над ним.

Искусственный интеллект то творит чудеса, то заставляет поражаться тупости его действий. В одном случае ИИ захватит ракетную базу и ударит по Вашему скоплению солдат с воздуха, в другом же случае он может не отвечать на Ваши удары по нему. Миссии на самом деле интересные, и чаще всего на прохождение одной из них требуется хотя бы полчаса. Вы можете подумать, что это, должно быть, скучно – тридцать минут пытаться одолеть одну карту, но я заявляю – все с точностью до наоборот. Миссия в Мехико, к примеру, вообще не поддается никакому





описанию – так все захватывающе и красиво. Раунд за раундом я с противником отбивали друг у друга здания, подрывали и чинили мосты, захватывали ракетные шахты, и, наконец, к тридцать второму раунду я захватил Мехико и уничтожил огромного «Мехозавра» противника.

О графике можно сказать так – это не верх совершенства, но и не полное убожество. На выбор Вы можете включить или выключить анимацию боя. Вы приверженец быстрых боев, и для Вас красота не главное? Смело отключайте. Вы предпочитаете играть неспешно, чтобы успеть налюбоваться каждой изюминкой игры? Тогда лучше включите. Но, как бы то ни было, скажу прямо – отключив анимацию боя, Вы тем самым лишите себя возможности лишней раз убедиться в том, что Agharta Studio знают

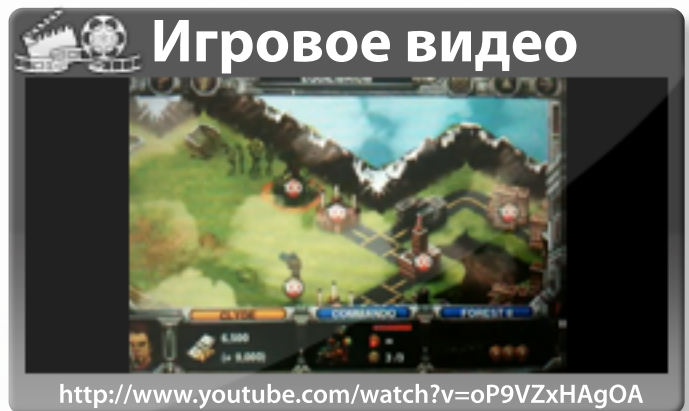
себе цену. Поверьте, прорисовка персонажей и боевых единиц тут действительно заслуживает похвалы. К сожалению, непосредственно в тактическом режиме ничего такого не наблюдается. Отдельным пунктом можно отметить, что в игре присутствует смена погодных условий, хотя и не очень понятно, зачем она тут нужна.

Звук, скажу прямо, отменный. Любое действие, будь то начало хода или лечение бойцов, сопровождается звуком. Когда Вы выбираете юнита, он отзывается фразой в лучших традициях Голливуда – «Yes sir!». При передвижении людей слышен топот шагов, при передвижении транспорта – рев двигателя. Не может не радовать наличие различного фонового саундтрека, который, с одной стороны, дополняет атмосферу игры, а

с другой – совсем не мешает и не надоедает, как это часто бывает.

Обзор близится к своему завершению,

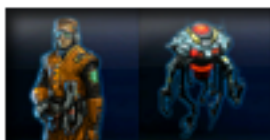
поэтому давайте совершим небольшой экскурс по классам подчиненных нам бойцов, их можно посмотреть на следующей странице.



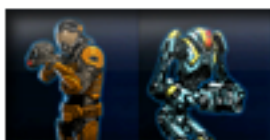
Геймплей:	9	<h2>Рейтинг</h2> <h1>8,5</h1>
Графика:	8,5	
Звук:	9	
Атмосфера:	10	
Новизна	7	



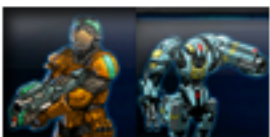
Пехота – пушечное мясо Вашей армии. Но вместе с тем – и ключевая его часть. Только пехота может захватывать строения, пересекать реки и лес



Инженер (аналог Механизмов – Дроид) – пехота. Подрывает и чинит мосты, лечит союзников. Может захватывать здания. В умелых руках несколько Инженеров вкупе с «Тиграми» или «Саблезубами» уничтожат любые силы противника.

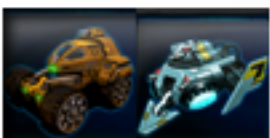


Стрелок (аналог Механизмов – Дуэлянт) – пехота. Может захватывать здания. Слабый и абсолютно бесполезный юнит. Покупать стоит только в том случае, если нужно быстрее врага захватить какую-нибудь постройку.

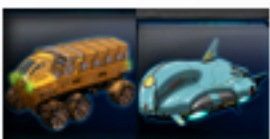


Коммандос (аналог Механизмов – Центурион) – пехота. Подрывает мосты. Может захватывать здания. Наиболее всего эффективен против техники, но также неплохо справляется с пехотой и зданиями.

Техника – это залог Вашей победы! Однако, без поддержки пехоты она бесполезна, потому как не может захватывать строения и пересекать реки.



«Фокси» (аналог Механизмов – «Тень») – техника. Самая высокая скорость передвижения. Однако решительно непонятно, зачем нужен этот юнит. Бесполезен против техники, малоэффективен против пехоты.



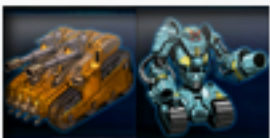
«Черепаша» (аналог Механизмов – «Кит») – техника. БТР, способен перевозить до двух единиц пехоты. Не имеет вооружения, но при этом является необходимым на поле боя – он пополняет боеприпасы и запасы топлива другой техники.



«Рысь» (аналог Механизмов – «Меха») – техника. Танк. Самая легкая из бронированных единиц. Неплохо справляется как с пехотой, так и со зданиями и техникой.



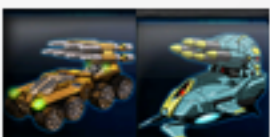
«Кайман» (аналог Механизмов – «Раптор») – техника. Боевой БТР. Быстрая скорость передвижения, неплохая огневая мощь. Крайне эффективен против пехоты, малоэффективен против техники.



«Тигр» (аналог Механизмов – «Тяжелый Меха») – техника. Тяжелый танк. Очень эффективен против техники и зданий, но при необходимости может дать отпор пехоте.



«Саблезуб» (аналог Механизмов – «Мехозавр») – техника. Сверхтяжелый танк. Самая бронированная и тяжеловооруженная наземная боевая единица. Минус – низкая скорость передвижения. Эффективен против всех видов войск.



«Змея» (аналог Механизмов – «Дракон») – техника. Передвижная пусковая установка. Имеет самый большой радиус поражения. Эффективна против всех видов войск. Беспоможна в ближнем бою.



I Dig It 2: Expeditions

Жанр: Аркадный шутер
 Разработчик: GameFaction
 Издатель: AppStore
 Релиз: 2009
 Платформа: iPhone

 Автор: Egor YourDestiny Толстой



На дворе декабрь месяца, а, значит, наступила предпраздничная пора, причем не только в России, но и в Соединенных Штатах. Святое дело - попытаться заработать на этом (честным путем, конечно же). Это и попытались сделать разработчики из GameFaction. Как ни странно, вопреки моим ожиданиям, игра не оказалась трэшем, годным лишь на то, чтобы завлекать покупателей яркой праздничной этикеткой.

Немного предыстории. Как водится, эльфы решили сорвать празднование Рождества и подбили оленя Рудольфа угнать сани Санты. В результате его неаккуратной езды из них периодически выпадают подарки наряду с различными полезными бонусами. Но наш главный герой, Санта-Клаус, не отчаялся, снял со стены старый

дробовик и решил показать всем, где эльфы зимуют.

В результате игрового процесса можно неплохо изучить анатомию эльфов, так как после смерти их разрывает на огромные куски мяса. Немного жесткий праздник, но ведь они сами виноваты. Тем более, если хоть один из противников коснется героя, то все, финита ля комедия. Вот и остается Санте проводить тотальный геноцид своих недавних помощников, попутно выполняя главную цель игры - собрать пять подарков в телепорт, дабы перейти на следующий этап.

А собрать то их не так просто, ведь эльфы довольно проворны, и, пока пытаешься схватить валяющийся подарок, они уже успевают украсть собранные ранее. Чтобы это предотвратить, да еще и самому не

попасться в их грязные лапы, волей-неволей приходится крутиться как белке в колесе. И как же захватывающе это получилось! Похожий драйв я испытывал при игре в **Shotgun Granny**, которая уже несколько месяцев находится на моем iPhone.

Вкус игре прибавляют и те самые улучшения, большинство из которых направлены на модернизацию орудий убийства. Помимо стандартного дробовика представлены пулемет, огнемет, гранатомет, ружье. К сожалению, все они обладают конечным запасом патронов, поэтому приходится их экономить. Из остальных бонусов хочется отметить временную неуязвимость и заморозку всех врагов на уровне. Помимо оружия меняются также и сами враги, с каждым следующим этапом они становятся все выносливее, сильнее и больше. Многих из них назвать эльфами уж и язык не поворачивается - на ум скорее приходят орки с троллями.

Результатом всех наших действий является определенное количество очков. Они начисляются за убитых эльфов, собранные подарки, сумму проведенного на всех этапах времени. Рекордами можно поделиться с общемировой таблицей, в которой я в данный момент занимаю 11 место. Игре очень пошла бы интеграция с OpenFeint, но, к сожалению, мы можем довольствоваться только тем, что есть.

Все это обрамлено очень милостивой графикой. Локация хоть и одна, зато выполнена на "Ура", чувствуется скорое приближение праздника. Все враги "разлетаются" по-разному, лужи крови остаются надолго. Да и сама анимация не может не вызвать улыбку. Эмоции Санты написаны на его лице, особенно восхищает его оскал при получении нового оружия. Настоящий brutальный мачо, чего уж там. Вот так, дорогие читатели. Иногда праздник требует того, чтобы его спасали не только умными головами, но также и хорошо смазанными пушками.



Геймплей:	7,5
Графика:	7
Звук:	7
Драйв:	8
Новизна:	6

Рейтинг

7,0



I Dig It 2: Expeditions

Жанр: Motherload
Разработчик: InMotion Software
Издатель: Appstore
Релиз: 2009
Платформа: iPhone

Автор: Егор YourDestiny Толстой

Что случилось бы, если бы отец Индианы Джонса был не археологом а обычным фермером? Инди вырос бы обычным парнем? А вот и нет. Просто он бы занимался в буквальном смысле глубокой археологией. Ведь, казалось бы, чего проще - переделать обычный трактор

под геологическую машину, способную проникать в недра Земли и добывать оттуда полезные ресурсы наряду с уникальными артефактами. В первой части I Dig It мы преследовали благородную цель -

используя шайтан-машину, за сутки набрать большую сумму денег, которую наш отец задолжал важным людям. Сюжет на этом, в принципе, исчерпывался, что, конечно, отнюдь не было плюсом игры. В сиквеле разработчики исправили свою ошибку - теперь нам предстоит исследовать различные точки земного шара, среди которых Антарктида, Южная Америка, Техас и, возможно, самая необычная локация - подводный мир.

На каждом уровне

нас ждет последовательность миссий, которые необходимо выполнить для достижения конечного результата. В основном это задание найти ту или иную вещь. Но, несмотря на кажущееся однообразие, сам процесс исследования недр Земли захватывает. Необходимо точно рассчитывать запасы топлива и прочности, оставшиеся у корабля, чтобы суметь вернуться на поверхность, иначе нам суждено будет навеки остаться погребенными в безымянной обвалившейся шахте. Позволю себе углубиться в описание игрового процесса. Собранные драгоценности можно продать на базе и на вырученные деньги купить различные улучшения или дополнительное оборудование. Улучшения касаются различных частей «землекопателя»: увеличение емкости топливного бака, усиление брони, увеличение поля обзора радара и дальше в том же духе. Главным же из них является система охлаждения, ведь именно от ее



уровня зависит та максимальная глубина, на которую мы сможем зарыться. Дополнительное оборудование включает в себя канистры с топливом, ремонтные наборы и разные виды динамита, который позволяет взорвать некоторые непроходимые блоки.

Не думаю, что стоит рассказывать о многочисленных мелочах, ведь игроку гораздо интереснее будет открыть их самому, тем паче, что этому способствует вполне-таки милая графика. Трактор можно рассмотреть во всех подробностях, причем каждое его действие превосходно анимировано. Существенных минусов в графическом оформлении я не увидел, разве что неплохо было бы реализовать смену дня, ночи и погодных условий. Бесплезно, но красиво.

К музыке нареканий больше. К сожалению, в игре она отсутствует, рыть землю нам предстоит лишь под бездушный лязг механизма. А

ведь грамотно составленный плейлист пошел бы игре на пользу. Хотя, возможно, каждому свое.

Помимо карьеры на каждой локации доступны еще несколько режимов – свободная игра, а также игра на деньги и на очки. Особого интереса они не представляют, вся суть понятна из названий. И еще одна интересная особенность: из главного меню доступно окно «Музея», в котором можно изучить все, выкопанное нами. Все артефакты, слитки, драгоценности тщательно рассортированы по категориям, так, что всегда понятно, где нужно копать, чтобы пополнить свою коллекцию.

На этом собственно и строится весь геймплей, во многом повторяющий культовую Motherload. Но от такого подражания игра не теряет своей культурной ценности, ведь аналогов для iPhone пока нет.



Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=fxahQ-rQCZw>

Геймплей:	9	Рейтинг 7,5
Графика:	9	
Звук:	6,5	
Управление:	7	
Новизна	6	



САПАБАЛТ

Жанр: Платформер
Разработчик: Semi Secret
Издатель: Appstore
Релиз: 2009
Платформа: iPhone

Автор: Егор YourDestiny Толстой

SEMI SECRET



Извечный спор - что же интереснее: дорогая, гляцевая игра, на разработку которой ушли годы и огромные суммы денег или небольшой проект, созданный на коленке группой талантливых разработчиков, но который по непонятным причинам не отпускает от себя ни на минуту? Большинство, кончено, выберет первый вариант - ведь современная графика - это "круто"! Но у проекта должна быть душа, именно это, на мой взгляд, главное в игре.

Что дает это буйство красок на экране, разлетающийся по всем законам физики хлам, если сама игра приедается буквально за пару часов геймплея? Возможно, это лишь способ потешить самолюбие, доказать всем, что свой компьютер "еще о-го-го!". Но все же такие игры приходят и уходят, а в памяти надолго остаются совсем другие вещи. О похожей разработке и пойдет речь в этой статье - flash-игра, теперь доступная и для владельцев iPhone -

Canabalt.

На твой город обрушился Апокалипсис. По главным улицам ходят огромные треножки, походкой и оружием напоминающие своих собратьев из "Войны миров" Герберта Уэллса. Большинство здай лежит в руинах, землю периодически сотрясают удары поразительной силы. И лишь голуби все также сидят на немногих оставшихся крышах, спокойно ожидая своего конца. Именно в такую стаю приземляется безымянный главный герой, попутно увора

чиваясь от несущихся за ним осколков разбитого стекла. В его голове бьется лишь одна мысль - "Выжить!". И он, в отличие от всего остального города, уже смирившегося со своей обреченностью, пытается спастись, делая то, что он умеет действительно хорошо - преодолевая препятствия. А их его ждет действительно много - огромные расстояния между соседними крышами, дома, разваливающиеся прямо под ногами, падающие с неба огром-





ные глыбы, различный строительный мусор, валяющийся под ногами... И, что самое страшное, не на секунду нельзя остановиться, ведь тогда все усилия будут потрачены даром. Остается лишь выкинуть из головы все мысли и бежать, повторяя про себя простенькую считалочку и наблюдая страшные картины гибели родного города на заднем плане. Этот путь не имеет конца. Герою никогда не уйти от своей смерти. Но главное не цель, главное - сам процесс. Каждый раз удастся пробежать на несколько метров дальше, доказать всемогущей Смерти, что так просто ей желаемое не заполчить. И это прекрасно. Просто забыть обо всем и бежать, рассчитывая только на свои рефлекссы. Это свобода.

Кроме всего, упомянутого в таком затянувшемся вступлении, стоит сказать, что в игре всего шесть цветов, и то, как рационально воспользовался ими разработчик, вызывает восхищение. Отдельных слов достойна и фоновая музыка - относительно короткий трек, тем не менее даже после тысячного пробега абсолютно ненудедающий.

Поиграйте в Canabalt и вы поймете, что деньги, вложенные в разработку игры, отнюдь не решающий фактор.

Flash-версию можно опробовать на официальном сайте игры - <http://canabalt.com/>

Игровое видео

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

Рейтинг

Геймплей:	10
Графика:	10
Звук:	10
Драйв:	10
Новизна	7

10





Жанр: Платформер **Портация:** Gameloft
Издатель: Appstore **Релиз:** 2009
Платформа: iPhone

Автор: Алексей rayman(Савочкин)

Давайте вспомним те времена, когда у каждого из нас была Sega Mega Drive или же Dendy. Тогда, пожалуй, никто и не задумывался о качестве игр. Да и не было их тогда очень плохих (ну или очень-очень мало). Так вот, обладатели данных приставок должны знать об игре под названием **Earthworm Jim**, о которой мы сегодня и поговорим. Дело в том, что Gameloft портировали её на iPhone и она попала под наш зоркий взгляд. В те времена она была безусловным хитом. Давайте же посмотрим, что могло произойти спустя несколько лет.

Сразу же стоит

сказать, что не стоит ждать от игры каких-то изменений, более того, она почти полностью повторяет своих предшественников. То есть перед нами самый настоящий порт первой части. Однако Gameloft смогли перенести всё управление на touch screen, при этом попутно улучшив графику.

По ходу игры нам будут встречаться довольно интересные персонажи. Среди них Психоворон, Кот Зловред, Майор Сопляк и многие другие. Практически каждый из них готов пойти на всё, чтобы заполучить костюм червяка Джима. В конце концов нам придётся сразиться с

Злойной

К о р о л е в о й Пульсирующе-раздутой Уродливой Слизнезадницей, для того, чтобы остаться с Принцессой Как-Там-Её-Зовут.

Следует отметить большое разнообразие уровней, ведь каждый из них – это такой маленький мирок, который строго относится только к одному из персонажей. Так мы успеем побывать на свалке, в аду, по водой. В каждом мире мы будем встречать разнообразных врагов, которых в дальнейшем практически не увидим.

Eartworm Jim интересен своими уровнями не только из-за разноо-

бразия их оформления. Очень важно, что встречаются сцены с какими-то геймплейными особенностями. Так, например, в одном из уровней нам придётся провести по всем уровню щеночка Питера. Его надо бить хлыстом для того, чтобы он смог перепрыгивать через пропасти. Необходимо начать стрелять по нему для того, чтобы он пригнулся. И, что самое главное – одно неверное движение и над этим симпатичным щенком берёт верх его альтер-эго, и он превращается в накачанного монстра, от которого нет смысла убегать. Или же в уровне What the





Неск? с Джима просто напроосто снимут костюм в борьбе с Котом Зловредом. И, играя простым земляным червем, нам придётся уворачиваться от выстрелов этого злодея. И, что удивительно, из-за того, что он кот, его придётся убивать целых девять раз. Вообще говоря о боссах, стоит сказать, что каждый из них уникален по-своему. Чтобы победить того или иного противника, необходимо понять тактику сражения с ним. Ведь, например, Чак будет плевать в вас чем попало, а кот Зловред будет появляться из темноты, и остановить их одним и тем же способом не получится. Однако есть в игре один уровень, который возможно

вам надоест, так как проходить вы его будете после каждого основного задания. В этом уровне вам предстоит погоняться с самим Психовороном. И, что интересно, если мы проиграем гонку, то нам придётся пройти дополнительный уровень.

Как ни странно, но огромную роль в этой игре играет озвучка. Джим всё время издаёт какие то звуки. Он кричит, когда его кусает Фифи(нелюбвеобильный пудель), когда он подбирает плазменный пистолет. Важно ещё и то, что музыка каждого уровня даёт почувствовать тебе, насколько жив этот мир. В уровне Andy

asteroids? играет довольно быстрая песня, благодаря которой в полную меру можно ощутить огромную скорость гонок в космосе. Если вы побеждаете, то играет гимн победы, а если проигрываете, то Джим начинает бормотать что-то себе под нос, отчего невольно улыбаешься.

Радует то, что Gameloft смогли перенести на iPhone всю анимацию червяка. А её там действительно много. Когда вы не жмёте никаких кнопок, то Джим начинает крутить свой пистолет, он может подбросить его вверх, а тот приземлится червяку на голову. При всём это на каждом уровне встречаются места, для которых разработчикам оригинального Earthworm Jim пришлось персонально рисовать анимацию.

Ведь в подводном уровне Джим например может скакать верхом на хомяке, и больше этой анимации нигде не встретится. И вот таких вот мест в игре очень и очень много. Казалось бы, зачем тратить время и рисовать что-то дополнительно, но вот в то время разработчики относились к играм более серьёзно, а

поэтому им было в удовольствие работать над такими моментами, чтобы представить своё детище во всей красе.

Одним из больших минусов данной игры является её управление. Ведь порой бывает очень не удобно зацепиться за торчащие крючки. И поэтому те моменты, которые ты проходил в детстве за несколько секунд, здесь же заставляют тебя попотеть.

В общем, Earthworm Jim – это не просто игра, это целый мир. Здесь каждый персонаж живёт своей жизнью, у каждого из них есть своя история. Несмотря на то, что оригинальная игра была выпущена уже совсем давно, играется Earthworm Jim всё также весело и, самое главное, с интересом. Именно на такой уровень исполнения должны равняться наши современные разработчики, и тогда действительно можно будет увидеть огромное количество замечательных проектов.



Геймплей: 9



Графика: 9,5



Звук: 9



Управление: 8



Новизна: 6



Рейтинг

8,0



Crazy Penguin Christmas

Жанр: Аркада
Разработчик: Digital Chocolate
Издатель: Digital Chocolate
Релиз: 2009
Платформа: iPhone

 Автор: Антон RazeR Трунин

Очень часто мы слышим от разработчиков игр, что «выходит продолжение популярной игры, с улучшенным геймплеем, графикой» и прочее, прочее. Речь в этой статье пойдет об игре, которая также сулила нам много нового. Однако, что же мы в итоге получили? Для начала скажу, что оригинальная Crazy Penguin Catapult является одной из самых популярных игр в AppStore. Поэтому неудивительно, что разработчики не стали придумывать ничего нового.

Как и ранее, мы используем катапульту для доставки пингвинов на поле боя. Каждый бой состоит из двух частей – в первой части мы должны аккуратно запустить наших

бойцов из катапульты, чтобы они не врезались в стену или потолок пещеры; во второй части начинается непосредственно бой с медведями. Для входа в пике достаточно просто нажать на экран. Медведи могут скрываться под толщей льда, в пещерах или за дверьми, открывающимися с помощью переключателей. На каждом уровне для получения определенного количества звезд Вы должны уничтожить n-ное количество медведей. Набрав определенное число звезд, Вы можете приобрести специальные улучшения.

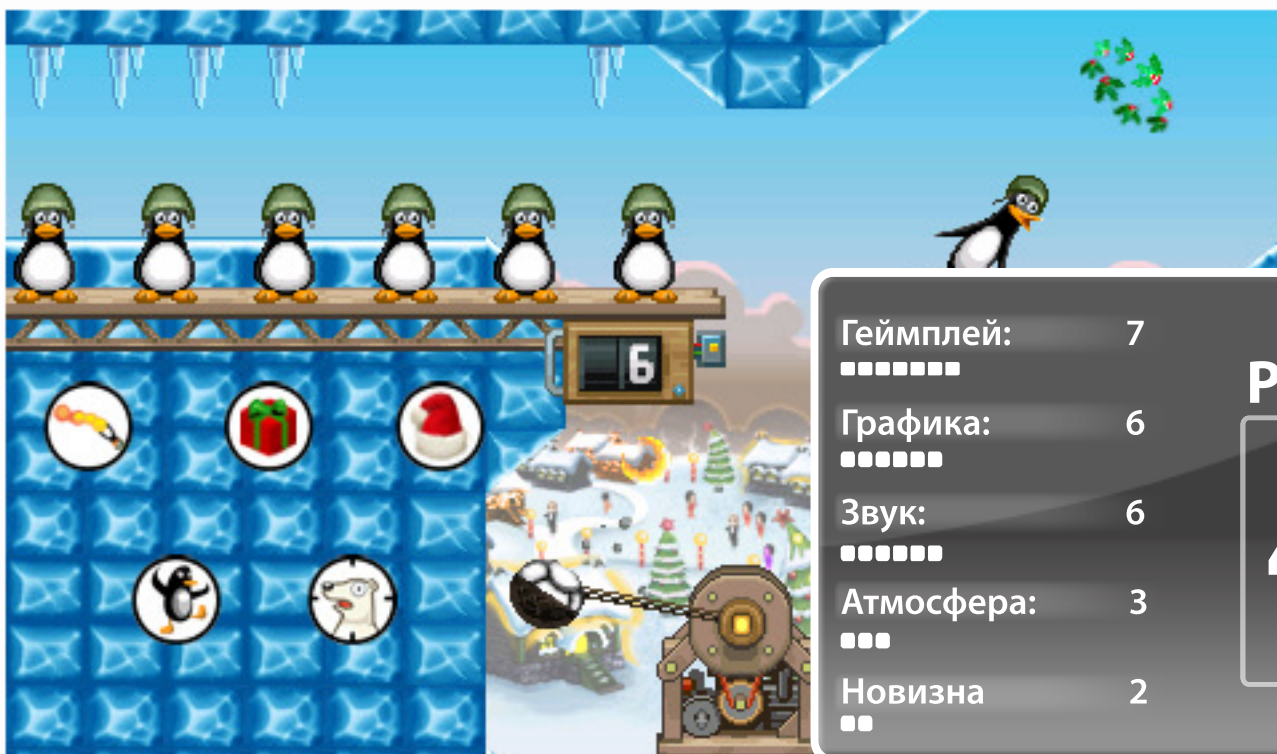
В Crazy Penguin Christmas улучшений четыре: «новогодний подарок» (во время падения пингвин выбросит в воздух три подарка, которые очень

неплохо справляются с ледяными преградами), «ниндзя» (нажмите и выберите направление дальнейшего полета пингвина), «самонаводка» (нажмите на какого-нибудь медведя, и пингвин устремится к нему по кратчайшей траектории) и «рождественский сюрприз» (во время входа в пике тапните где-нибудь на экране, и пингвин телепортируется туда). Единственное, что хочется отметить – так это то, что из всех этих четырех улучшений каждый пингвин может использовать не более одного за весь бой. Вот такие пироги.

Из плюсов игре можно приписать набирающий популярность «1 button game» или, проще говоря, метод управления одной кнопкой. В Crazy

Penguin Christmas геймплей построен на простом прикосновении к экрану. Никаких зуборобительных комбинаций, никаких ненужных наклонов iPhone – все решается одним прикосновением.

В общем, назвать Crazy Penguin Christmas сиквелом языка попросту не поворачивается, это скорее бесплатное приложение ко второй части. Digital Chocolate в очередной раз поленились заново создавать игру. Они просто взяли Crazy Penguin Catapult 2 (которая практически ничем не отличается от первой части), сделали новые уровни и теперь продают все это по цене \$0.99 за штуку. Отчасти оно и понятно – зачем изобретать новый велосипед, если и старый все еще ездит?..



Геймплей: 7
Графика: 6
Звук: 6
Атмосфера: 3
Новизна: 2

Рейтинг

4,5



DICTATOR DEFENSE™

Жанр: Tower Defense Разработчик: Digital Chocolate Издатель: Digital Chocolate

Релиз: 2009 Платформа: iPhone

Уже давно вошло в привычку, что Digital Chocolate постоянно радует нас новыми и интересными играми, для примера – Chocolate Shop Frenzy, Kamikaze Robots и другие. Игры отличаются простотой в освоении, красивой графикой и не надоедающим

звучком. В этой статье речь пойдет о новой игре от «шоколадников», называемой Dictator Defense. С одной стороны, игрушка эта очень красочная, яркая и простая. А с другой – это вылитый клон Plants vs. Zombies (PC).

В игре, как бы

безумно это ни звучало, присутствуют Джордж Буш, Фидель Кастро и Арнольд Шварценеггер; пусть они и имеют другие имена, но во внешности ошибиться невозможно. Буш стреляет лучами-лазерами из глаз (привет, японские мультсериалы!), Фидель

разъезжает на танке, а Шварценеггер в лучших традициях «Терминатора» ходит в черном плаще, очках и с шестиствольным миниганом наперевес.

Всего стадий и, соответственно, боссов, четыре. Кроме текстуры земли они между собой ничем не отличаются. Враг посылает врагов сверху вниз по четкой прямой линии, Ваша задача – построить на пути врага одну из башен или стену. Надо заметить, что враги тут тупые до безобразия – изю всех типов противников только агент может, наткнувшись на стену или башню, свернуть влево или вправо для продолжения атаки. Фактически, прохождение любой карты (кроме тех, где не разрешают строить банки) сводится к простой тактике – построить банк, потом, когда появится противник, построить башню прямо на пути его следования, потом опять построить банк, снова построить башню на пути противника... И так до бесконечности. Если все делать правильно, то миссию Вы пройдете идеально, с получением одной звезды, которую можно обменять на улучшение какой-либо башни.

Каждый пятый и десятый уровень в стадии сопровождается появлением босса. Он

Автор: Антон Razer Трунин

отличается огромным размером, увеличенным здоровьем и наносимым уроном. Если вдруг Вам станет совсем тяжело, то Вы можете призвать на поле боя Героя Джона – это такой обезьяноподобный аналог Рэмбо. Он, пролетая на вертолете, обстреляет позиции врага из какого-то неизвестного убер-пулемета, чьи пули берут как пехоту, так и тяжелобронированную технику противника.

Вот что в игре действительно раздражает – так это то, что графика недалеко ушла от уровня java-собрата. Ну да, картинка, в общем и целом, стала более гладкой, а не пикселизированной, но все же. Спецэффекты вроде взрывов или выстрелов выполнены вполне на уровне, но без особого старания. Хотя да, за детально прорисованные несколько диалогов я вынужден сказать – спасибо, Digital Chocolate!

Традиционно и в присутствии Digital Chocolate минимализм выполнен и звук. Всего один трек (плюс еще один дополнительный, для боссов) на всю игру – это, знаете ли, наглость. Вместо звуков выстрелов нам приходится слушать какие-то хлопки. Выглядит все именно так, как и выглядит – «шоколадники» решили не мудрствовать лукаво и засунули в iPhone-версию звуки от java-игры.

Игру можно приобрести в AppStore за \$2.99, но стоит ли?..



Геймплей:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	6
■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	5
■ ■ ■ ■ ■	
Управление:	4
■ ■ ■ ■	
Новизна	8
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

Рейтинг

6,5



Santa's Workshop

Жанр: Аркада
Разработчик: Pick Up And Play
Издатель: Appstore
Релиз: 2008
Платформа: iPhone

 Автор: Антон RazeR Трунин

Уже давно стало традицией выпускать «новогодние» игры в канун Нового года, а именно – в ноябре-декабре. По сути, такие игры делаются в трех случаях:

1. Разработчик хочет заработать себе имя и стать хоть сколько-нибудь известным. Игры в этом случае чаще всего простые, незатейливые и бесплатные, жанр, как правило – аркада.

2. Разработчик хочет заработать себе побольше денег, поэтому выпускает, опять же, простые и незатейливые аркады, но уже по определенной цене за единицу. Таким грешат уже ставшие более-менее известными компании.

3. Разработчик выпускает «новогоднюю» версию одной из своих игр, чтобы подогреть интерес к оригиналу, если тот начинает постепенно забываться игроками (как это было в случае с **Crazy Penguin Catapult 2** и **Crazy Penguin Christmas**).

Как это ни прискорбно, но сейчас речь пойдет об игре, относящейся ко второму типу. Итак, **Santa's Workshop**. Что это и с чем его едят? Для начала, **Santa's Workshop** – это крайне скучная игра с замашками на серьезный проект. Разработчик, как уже давно стало понятно, в любом случае расхвалит свою игру так, что нам останется только сидеть и задавать себе вопрос – интересно, а сколько получают работники их PR-отдела?.. В народе такое называется простым словосочетанием «сделать конфетку из...» Ну, Вы поняли.

Несмотря на то, что тут присутствует аж целых три режима игры, **Santa's Workshop** уныла донельзя. В первом режиме – Workshop – нам предлагают сыграть в жалкое подобие **Chocolate Shop Frenzy**. Вы находитесь в небольшом зале с шестью столами и конвейером. За каждым столом сидит эльф и клекает определенный

вид игрушек (кукла, телефон, паровоз, конфета и так далее), а мы должны эти игрушки забирать и укладывать на конвейер. Если вовремя не забрать игрушку со стола – эльф разозлится и ломает ее.

Во втором – **Load Sleigh** – мы должны вовремя брать игрушки с одного конвейера и расфасовывать их по идущим на другом конвейере коробкам. Время от времени Вам будут мешать пробегающие мимо олени и эльфы верхом на них. Единственное, что есть интересного в этом режиме – так это возможность бросать угли и золу в коробки.

Наконец, в третьем режиме – **Deliver Toys** – Вам дадут управлять Оленьей Упряжкой. Нужно бросать подарки в дома и при этом уворачиваться от летящих Вам навстречу вертолетов и дирижаблей. Полагаю, объяснить, насколько это интересно, не имеет смысла.

И это при том, что в том же **Chocolate Shop Frenzy** между уровнями мы получаем новые формочки для пирогов, кремы и варенья, улучшенные кофейные и конфетные автоматы и прочее. Да и с графикой дела обстоят неладно – если сравнивать **Santa's Workshop** и **Chocolate Shop Frenzy**, то получится все равно, что сравнивать «Жигули» и BMW. Вроде бы обе из них – машины, но в первом случае как-то обидно...

...

Самым удивительным для меня остается то, что разработчик просит за игру такого уровня \$1.99. За такую наглость я снижаю общую оценку с трех до двух пунктов. Если хотите, чтобы ваше детище покупали, пусть даже и за доллар, то будьте добры постараться и сделать так, чтобы во время игры не было мучительно жалко за потраченные деньги.



Геймплей:	3
Графика:	4
Звук:	4
Атмосфера:	0
Новизна	0

Рейтинг

2,0

