

# МТОГ

More Than One Game

## РЕЦЕНЗИИ

BioShock 2D

Contr Terrorism ep.2

Age of Heroes 6

СУ-30

Moon vs. Art of War 2

Untangle

ИНТЕРВЬЮ  
ЧИТЫ  
МОДДИНГ

а также календарь игр, видео к  
статьям и многое другое...

## АНОНСЫ

PES 2010

Assassin`s Creed

Worms

Top Gun

Gravitation

Rolando 2



Компания HeroCraft и журнал  
"МТОГ" объявляют конкурс по  
игре "М.У.М.У.: Судный День"



Рад снова приветствовать наших читателей на страницах уже третьего выпуска журнала MTOG.

К сожалению, в этом номере будет опубликовано не все задуманное нами. У обозревателя онлайн-игр в связи с переездом не было доступа к ПК, и, как следствие, незаполненность этой рубрики. Обещаю в следующем номере исправиться, подготовив несколько интересных эксклюзивов.

Из нововведений: снова немного обновился дизайн, появились медали, которые

будут присуждаться играм за различные заслуги, практически во всех обзорах будет ссылка на геймплейный ролик описываемой игры. По статистике, собранной моим замом, второй номер скачали порядка 4.500 человек. Мы поставили себе довольно таки смелую задачу - добиться 10.000 скачиваний третьего номера, который будет выпущен в PDF и JAVA версиях. Надеемся, что нам это удастся.

Еще один небольшой сюрприз для наших читателей. Вместе с компанией Herocraft мы проводим конкурс на лучшего игрока в M.U.M.U. Призы на наш взгляд довольно таки неплохие, особенно в сравнении со "вступительным взносом". Подробности - в журнале.

Самым, на мой взгляд, интересным событием прошедшего месяца стал выход в свет игры Fallout Mobile от двух испанских студентов. Перенеся всю графику из первой и второй частей игры на ПК, они удивительным образом смогли передать атмосферу оригинала. Единственной проблемой стал язык игры - испанский. Но наши переводчики уже всю трудятся над русской локализацией, которая вскоре должна появиться на свет. Что же, будем ждать.

На этом я закончу свое вступление к журналу. Желаю всем хорошо отметить надвигающиеся майские праздники и встретить приближающееся лето. И не забывайте о нас.

[pochta@mtog.ru](mailto:pochta@mtog.ru) - присылайте сюда ваши вопросы и пожелания

На обложке: Bioshock Mobile 2D

<http://mtog.ru>

04 МАРТ  
(3) 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

Роман „Alerif“ Савин  
дизайнер Flash-версии

**Поддержка сайта**  
hobbit19\_

**Связь с редакцией**

q@mtog.ru

Егор Толстой

alexey.savochkin@mtog.ru

Алексей Савочкин

dedalerif@gmail.com

Роман Савин

**Журналисты**

Егор „YourDestiny“ Толстой

Алексей „rayman“ Савочкин

Роман „Alerif“ Савин

Сергей „Lakor“ Ялин

Антон „RazeR“ Трунин

Александр „-“||\_

Максим „FaLLOuT\_mAn\_“ Иванов

Богдан Безпалый

Владимир „[RaZoR]“ Патрикеев

Григорий „Тем“ Джупин

Юрий „MeRfeS“ Иплевич

Андрей „Nadarius“ Есаков

Александр „Элек3х“ Грачёв

Александр „Ice Wolf“ Безуглый

Антон „[(Поэт)]“ Власенко

Никита „necsus94“ Помозов

Станислав Марамыгин

**Мобильная версия**

Сергей „BlackFan“ Бобров

Дмитрий „DIM2N“ Богданов

В некоторых новостях использованы статьи с сайта [games-review.org](http://games-review.org)

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 „MTOG“ строго обязательна.

Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции



# Содержание



От редактора 01

## Новости

Календарь	03
Новости	05
Assassin's Creed	12
Worms	13
Star Defense	14
Top Gun	14
Underworlds	15
Rolando 2	16
Graviton	16
Star Trek	17
X-Men Origins: Wolverine	17

## Обзоры

Bioshock 2D	19
Brothers In Arms	22
Aces of the Luftwaffe	24
Contr Terrorism – Episode 2	27
Age of Heroes 6	30
Doom	34
Kim Possible	36
Moon vs Art of War 2	38
Ninja Strike	40
Dynamite Fishing 2	42
Silent Hill: Orphan	43
UNO	44
Utangle	45
Cy-30	47
Sola Rola vs Gish vs Loco Roco	48

## Статьи

О Fishlabs, чего же боле?	51
История HeroCraft	53

## Оффтопик

Читы	57
Графические работы	59
Топы продаж	60
9 игр, в которые стоит поиграть	61



## Название

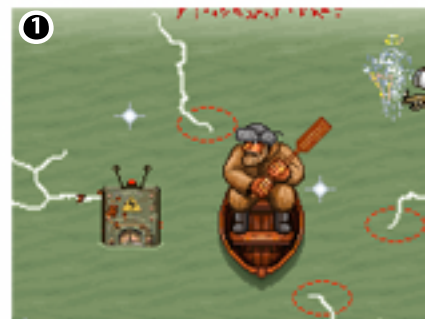
Star Trek  
 Pro Evolution Soccer 2010  
 Puzzlegedden  
 Stars of the spa  
 М.У.М.У.: Судный День ①  
 OUTROAD 2  
 Absolute Summer Sports  
 Castlevania: Dawn of Sorrow  
 Galileo Gehirnjogging 2009  
 Dynamite Fishing 2 ②  
 California Gold Rush ③  
 UP  
 Family Guy Uncensored ④  
 Gold Solitaires-2  
 Baseball Superstars 2009  
 Professional Golf 2009  
 Puzzle Bobble Evolution  
 Macho Sim  
 Yumsters  
 Street Dancer  
 Radio Disney Text-It  
 Night at the Museum 2  
 Terminator Salvation ⑤  
 X-Men Origins: Wolverine  
 Where's Waldo  
 Postal

## Разработчик

EA Mobile  
 Konami  
 Handy Games  
 Mr.Goodliving  
 Herocraft  
 Microforum  
 GlobalFun  
 Konami/Glu Mobile  
 SevenOne  
 HandyGames  
 Digital Chocolate  
 THQ Wireless  
 GLU Mobile  
 Netlizard  
 Gamevil  
 Gameloft  
 EA/TAITO  
 Herocraft  
 Herocraft  
 Mayhem Studio  
 GoSub60  
 Gameloft  
 Gameloft  
 EA Mobile  
 Capcom Mobile  
 GlobalFun

## Релиз

Апрель 2009  
 Апрель 2009  
 Апрель 2009  
 1 Апреля 2009  
 1 Апреля 2009  
 4 Апреля 2009  
 6 Апреля 2009  
 8 Апреля 2009  
 8 Апреля 2009  
 9 Апреля 2009  
 12 Апреля 2009  
 12 Апреля 2009  
 12 Апреля 2009  
 13 Апреля 2009  
 13 Апреля 2009  
 17 Апреля 2009  
 15 Апреля 2009  
 15 Апреля 2009  
 15 Апреля 2009  
 16 Апреля 2009  
 21 Апреля 2009  
 21 Апреля 2009  
 Май 2009  
 Май 2009  
 II квартал 2009





# Календарь

Название	Разработчик	Релиз
Fast & Furious ①	I-Play	2 Апреля 2009
Tap Tap Coldplay	Tapulos Inc	2 Апреля 2009
Doodle Jump	Lima Sky, LLC	6 Апреля 2009
OfficeWars	Andrew Poes	6 Апреля 2009
Ankagua 3D	StormBASIC S.L.	7 Апреля 2009
iHunt 3D ②	John Moffett	7 Апреля 2009
Hysteria Project	Bulkypix	7 Апреля 2009
Lucky Rooster	Alexander Katasonov	7 Апреля 2009
RealMaze 3D	Starscene Software	8 Апреля 2009
Crazy Machines	dtp entertainment AG	9 Апреля 2009
Yetisports 1 ③	ROOT9 MediaLab	14 Апреля 2009
Durak	Lost Token Software	14 Апреля 2009
Leaf Trombone	Chuck-Inc	15 Апреля 2009
7 Days Apocalypse	StormBASIC S.L.	20-26 Апреля
Assassin's Creed	Gameloft	23 Апреля 2009
Terminator Salvation ④	Gameloft	5 Мая 2009
Rolando 2	ngmoco:)	Лето 2009
Top Gun ⑤	Freeverse	TBA
Underworlds	Pixel Mine Games	TBA



Название	Разработчик	Релиз
Worms World Party	Team 15	7 Апреля 2009
Age of Empires III	Glu	TBA
Yamake	Gameware Development	TBA





## 4 Апреля - День рождения N-Gage 2.0

Когда-то все началось с поста в блоге N-Gage (<http://blog.n-gage.com/archive/getoutandplay/>), а 5 Апреля N-Gage официально запустили.

Почему же праздник четвёртого числа?

Потому, что выложили все немного раньше, вечером 4 Апреля, чтобы дать нам скачать все пораньше.

Недавно мы отпраздновали год с запуска First Access (публичного бета-тестирования), а теперь празднуем год

со дня полного запуска N-Gage! И вот теперь, через год у N-Gage около миллиона пользователей, 11 официально поддерживаемых смартфонов, ещё 8 будут поддерживаться при выходе на полки магазинов, а в будущем их количество возрастет.

За все это время вышло 33 игры, включая такие хиты как COTD, ONE, Reset Gen, Bounce, Tetris и многие другие.

## Мы в блоге N-Gage!

„N-Gage замечают на всех концах Европы. Я был уведомлен о двух обзорах, в этот раз на русском. Можете наслаждаться обзорами Asphalt 4 and ONE, а сайт называется More Than One Game (MTOG)“

### N-Gage News in French

For those of you who'd like to read your N-Gage news in French, be sure to check out [Jmobil's N-Gage channel](#). They've been doing N-Gage writeups in French for some time now, and deserve your support.

### Guide to Current Contests

All About N-Gage has posted [another helpful roundup](#) of currently available N-Gage contests. I would definitely be entering all these contests myself, but of course as a Nokia employee I'm not allowed to participate.

### N-Gage Reviews in Russian

From one end of Europe to the other, N-Gage games are getting attention. I've posted some game reviews, this time in Russian. Available for your enjoyment are reviews of games called [More Than One Game \(MTOG\)](#).

<http://blog.n-gage.com/archive/roundup-contests-n-gage-news-in-russian-french/>





## Холдинг NOMOC Publishing подводит итоги 2008 года

Объем продаж мобильных игр, на которые пришлось 19,9 % от годовых продаж холдинга в 2008 году, сократился на 15% по сравнению с 2007 (в котором на долю игр приходилось 31,68% от общей выручки холдинга). При этом рост продаж в Европе и Азии составил 6,63%, рост продаж на операторских площадках составил 12,05%, а территория СНГ напротив показала падение на 12,43%.

### Важнейшие события 2008 года

Наиболее важным событием 2008 года в холдинге стал летний запуск проекта Age of Heroes On-Line. Это первый и пока единственный в СНГ проект такого масштаба реализованный на J2ME платформе, успешно стартовавший и постоянно демонстрирующий стабильный рост. Проект уже собрал более 35 000 поклонников среди мобильных геймеров, и продолжает развиваться.

Холдинг NOMOC Publishing по итогам двух тендеров стал поставщиком платформ для мобильного оператора Киевстар (GSMsota система настроек телефонов в ручном режиме, Igraem платформа для продажи игр)

Студией Qplaze, входящей в состав холдинга был разработан движок для создания настоящих 3D-игр для мобильных телефонов. На основе этого движка были разработаны такие игры как S.T.A.L.K.E.R. Mobile, Heroes of War: Sand Storm, Heroes of War: Nanowarrior.

### Планы на 2009 год

По игровому направлению в 2009 году планируется увеличить производство игр (Qplaze TM) до 25 релизов в год и разместить лучшие продукты из своего каталога на Apple App Store. Так же в планах холдинга стоит одной из важных задач увеличение продаж в СНГ на 27%. Планируется существенно расширить базу партнеров в Европе и Азии, что должно увеличить продажи в этом направлении на 18%. Рост продаж на операторских ресурсах запланирован на уровне 24%.

Проект Age of Heroes On-line в 2009 году станет доступным европейским игрокам, предварительно планируется запуск сервера для англоязычных потребителей, но с момента старта в проекте будут доступны SMS номера для всех европейских стран. Для направлений Мобильный Маркетинг и Контент-услуги готовится инновационная java-платформа, которая позволит значительно расширить возможности мобильных сервисов и услуг, дать новые инструменты рекламным компаниям, средствам массовой информации и увеличить монетизацию интерактивных проектов.

Общий финансовый рост холдинга на 2009 год запланирован на уровне 46%.





## Pro Evolution Soccer 2010 осенью

Футбольный симулятор

Pro Evolution Soccer 2010 выйдет нынешней осенью на мобильные телефоны, сообщает издательство Konami. Разработчик обещает нам некоторые нововведения, которые должны будут порадовать многочисленных поклонников PES. В целом, концепция игры не изменится, лишь слегка дополнится.

По неподтвержденной информации, в игре будет присутствовать Bluetooth мультиплеер.



## Новый член Совета Директоров GlobalFun

Сегодня GlobalFun объявил о новом члене совета директоров. Им стал Mikael Nerde, ранее 10 лет проработавший в известной всем компании Sony-Ericsson. Там он занимал множество различных руководящих должностей, в частности руководил запуском Sony Ericsson Developer Program.

GlobalFun, по их словам, очень довольны его переходом к ним и рассчитывают на его огромный опыт и полезные связи в индустрии мобильных развлечений.



## Car Jack Streets - ужасная ошибка

Вследствие ошибки одного из сотрудников компании Tag-Games сырая, незаконченная версия игры Car Jack Streets стала доступна для скачивания в Австралийском App Store. Версия уже изъята из продажи. Сотрудники компании приносят глубочайшие извинения скачавшим.





## Создатель HEROES запустит новый проект через Ovi Store

По заявлению финской компании Nokia, число разработчиков и поставщиков контента, желающих размещать свои решения на Ovi Store, продолжает расти. Тем временем, финны начинают сотрудничество с Тимом Крингом (Tim Kring) – создателем и исполнительным продюсером HEROES, одного из самых популярных в мире телепроектов – для разработки нового инновационного контента для Ovi Store. Пользователям всего мира Ovi Store откроется в мае, предлагая релевантный контент для широкого портфолио устройств Nokia. Первым шагом на пути сотрудничества с Крингом стало подписание Nokia соглашения о стратегическом партнерстве и технической поддержке проекта Кринга под кодовым названием «TEVA». Проект поддерживается самыми разнообразными платформами и включает в себя элементы, которые предполагают как индивидуальное, так и групповое участие пользователей – так что эффект присутствия и соучастия гарантирован каждому. Напомним, что на Всемирном мобильном конгрессе (Mobile World Congress) о своей поддержке Ovi Store заявили EA, Facebook, Fox Mobile, Glu, MySpace и Qik. Более того, многие компании, лидеры рынка в сфере распространения контента, такие как The Associated Press, Netflix, Paramount Digital Entertainment, Shazam и другие, выразили готовность поддержать Ovi Store, чтобы получить доступ к многомиллионной аудитории пользователей Nokia

## Нало для мобильных телефонов?

Microsoft, возможно, представит мобильную версию популярного шутера для Xbox - Halo. Эти слухи появились после публикации вакансии в Microsoft на сайте CareerBuilder.com. В объявлении сообщается, что работа будет включать объединение «консольной, интернет- и мобильной платформ для создания затягивающего мира Halo, в который игрок мог бы попасть где бы он ни находился». Microsoft сохраняет за собой все права на Halo, хотя сама игра разработана Bungie, Microsoft же принадлежит лишь неконтрольный пакет компании.

## Первый рекламный ролик N-Gage на ТВ

Первый рекламный ролик N-Gage на телевидении был показан в Германии.

Конечно, по сравнению с рекламой первой N-Gage это ничто, но и такие шаги радуют. Будем надеяться, что реклама привлечёт внимание не только потенциальных игроков, но и разработчиков.





## Artificial Life работатет над мобильной игрой Pandorum

Компания Artificial Life получила согласие от Overture Films на разработку мобильной версии фантастического боевика Pandorum. В безднах космоса движется звездолет. Два члена команды, пробудившиеся от гиперсна, оказываются в сложной ситуации: оборудование не работает, вспомнить они ничего не могут. Какова была их миссия? Сколько времени прошло? Где они? Кто они? Как назло, на корабле обнаруживаются чужие — злобные воины, которые крушат все на своем пути. У команды очень мало времени. Теперь для них собственные жизни — не самое главное, ибо только от них двоих, возможно, зависит спасение человечества. Нужно любой ценой восстановить управление кораблем, пока загадочный Пандорум не взял власть в свои руки.

Выход новинки намечен на конец этого года.



## Партнёрство HeroCraft и End2End

21 апреля 2009, Калининград, РФ — компания HeroCraft объявляет о начале стратегического партнерства с ретейл-специалистом по мобильному контенту компанией End2End. Широчайший спектр игр от HeroCraft будет доступен по всему миру на порталах операторов, поддерживаемых End2End.



- Это сотрудничество очень важно для расширения сети продаж нашей продукции, - отметил коммерческий директор HeroCraft Алексей Сазонов, - Компания End2End имеет превосходные бизнес-связи с множеством первоклассных операторских порталов, и мы надеемся представить бренды наших мобильных игр максимально возможному числу новых покупателей. Мы постоянно ищем новые возможности распространения и наблюдаем повышенный интерес к нашей продукции в свете последних успехов с такими играми, получившими множество наград, как Postal Babes™, High Speed 3D и Cy-30 (Eurofighter). - Стратегия распространения мобильного контента компании End2End включает в себя не только глобальное предложение игр класса AAA, но и учёт особенностей культуры, языка и региона, - добавил Свен Халлинг, вице-президент End2End по контент-ретейлу. - Поскольку HeroCraft предоставляет свои игры на множестве языков, таких как, например, турецкий, мы решили добавить их игры в наше портфолио.





## Итоги первого квартала 2009 - Хит-Парад.

Pocketgamer.biz предоставил рейтинги самых высоко оцененных в прессе игр и рейтинг издательств, чьи игры набрали наибольший средний балл в рецензиях.

Кроме высоких оценок должны выполняться дополнительные требования: для разработчиков — минимум 8 рецензий и 2 игры, для игр — минимум 3 рецензии.

Оценки брались с таких сайтов как: Pocket Gamer, IGN Wireless, AirGamer, PocketGamer.fr, Mobile Game FAQs, Games-Review, JeuxPo, PiratesXXL и ProjectNext.

Топ игровых компаний:

Pos	Publisher	Revs	Avg Score	YoY Change
1	HeroCraft	16	8.23	-
2	RealArcade	10	8.21	+ 1.16
3	I-play	16	8.13	+ 0.52
4	Gameloft	46	7.83	- 0.11
5	Namco Bandai	14	7.69	+ 0.60
6	Digital Chocolate	37	7.63	+ 0.03
7	HandyGames	24	7.49	- 0.05
8	THQ Wireless	8	7.46	+ 0.54
9	EA Mobile	22	7.31	+ 0.01
10	Player One	9	7.21	-
11	Connect2Media / Hands-On	11	7.11	- 0.29
12	Disney Mobile	8	7.11	+ 0.16
13	Glu Mobile	43	7.06	- 0.38
14	In-Fusio	11	6.71	- 0.27

Нас ждал приятный сюрприз - на первом месте российская компания HeroCraft, хоть и с перевесом всего в 0,02% обогнавшая RealArcade.

Ведущий же разработчик мобильных игр - французская компания Gameloft - на четвёртом, что стало не меньшей неожиданностью, чем первенство Herocraft. Как бы компании не растерять свой авторитет.

И не думаю, что вы сильно удивитесь, увидев игры первого квартала 2009 года, на первом месте, конечно же, ►





High Speed 3D, средняя оценка которого - 9.40 баллов. Далее идёт одна из самых известных игр Gameloft недавнего времени - он отстал на 0,10 баллов. Galaxy on Fire 2 закрывает тройку игр-лидеров с 9,23 баллами.

## Топ игр:

Pos	Game	Publisher	Revs	Avg Score
1	<i>High Speed 3D</i>	HeroCraft	3	9.40
2	<i>Zombie Infection</i>	Gameloft	5	9.30
3	<i>Galaxy on Fire 2</i>	Fishlabs	4	9.23
4	<i>Tropical Towers</i>	RealArcade	4	9.20
5	<i>LocoRoco Hi</i>	Glu Mobile	3	9.00
6	<i>Mystery Mania</i>	EA Mobile	3	8.80
7	<i>Diamond Tumble</i>	Digital Chocolate	3	8.77
8	<i>Luxor Quest</i>	I-play	4	8.53
9	<i>Metal Slug Mobile 4</i>	I-play	3	8.53
10	<i>R.U.S.H.</i>	Qplaze/NOMOC	3	8.40
11	<i>Devils and Demons</i>	HandyGames	7	8.37
12	<i>Magnetic Joe 2</i>	In-Fusio	3	8.30
13	<i>Mafia Wars: New York</i>	Digital Chocolate	3	8.20
14	<i>Lemmings Tribes</i>	Glu Mobile	3	8.17
15	<i>Platinum Solitaire 2</i>	Gameloft	4	8.13
16	<i>Rolling with Katamari</i>	Namco Bandai	3	8.13
17	<i>Chuck Norris: BotP</i>	Gameloft	5	8.12
18	<i>More Brain Exercise</i>	Namco Bandai	3	8.03
19=	<i>Fast &amp; Furious</i>	I-play	5	7.96
19=	<i>Paris Nights</i>	Gameloft	5	7.96





## Assassin's Creed появился на iPhone

23 Апреля появилась долгожданная iPhone-версия знаменитой Assassin's Creed.- Altair's Chronicles.

Игра представляет собой ремейк не компьютерного оригинала, а мобильного приквела, выпущенного в прошлом году компанией Gameloft на мобильные телефоны и смартфоны.



В новой версии вас ждут: усовершенствованная графика, множество акробатических движений, 6 видов оружия (меч, лук и др.), мини-игры, подробно изложенный сюжет и красивые озвученные видеоролики между миссиями. Игра по-прежнему рассказывает о воине Алтаире, спасающем планету от Крестовых походов.





## Worms: теперь и на iPhone

Компания Team 17 официально объявила о скором релизе шедевральных Worms.

Игра была анонсирована ещё год назад и только 24 апреля на сайте Pocket Gamer появились первые эксклюзивные скриншоты.

Как видно из скриншотов, это всё те же Worms, только с поддержкой touch-screen.



## Обновление Metal Gear Solid Touch

Наконец-то произошло обновление Metal Gear Solid Touch. Добавлены 8 новых миссий и 20 картинок, которые можно использовать как обои. Konami называет апдейт "Complete Version", то есть следующих обновлений не будет.

Повысив сложность новых миссий, разработчик надеется сгладить недовольство большинства игроков чрезмерной легкостью и коротким сюжетом игры.

Обновлённый MGS:T по-прежнему стоит \$7,99



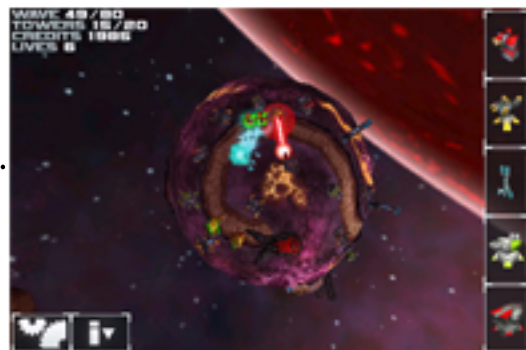


## Star Defense в мае

Ngmoco:) представляет очередную игру в стиле "tower defence". Данный продукт будет достойно отличаться от своих конкурентов одной только графикой. Она трехмерная.

Увидев название нетрудно догадаться, что на этот раз строить свои защитные сооружения нам предстоит в космосе. Разработчик обещает 7 планет, 5 защитных сооружений, 10 типов врагов и 3 уровня сложности.

В сети уже появилось игровое видео, так что шикарную графику теперь можно рассмотреть не только в статике.



## Top Gun от Freeverse

Компания Freeverse готовит к выпуску одноименную игру для iPhone. Полностью трехмерная графика. Великолепный геймплей. 2 вида истребителей и десятки уровней. На данный момент это вся информация, которая доступна. Оценить игру вы можете в игровом видео ниже





## Первая „настоящая RPG” для iPhone

Компания Pixel Mine Games, известная по своим MMORPG для ПК (Ashen Empires, Dransik, Secondhand Lands), объявила о скором выпуске своей первой игры для iPhone - Underworlds. К сожалению, эта RPG будет однопользовательской.

Underworld будет выглядеть почти как Ultima Online и иметь похожий геймплей. В игре будет присутствовать



разнообразное оружие, амулеты, руны и непременно для игр такого сеттинга зелья.

Также сообщается об управлении на выбор – акселерометром, либо

“цифровым джойстиком”. Уверен, многие обрадуются этому "либо", акселерометр, при всей своей революционности, не всегда бывает удобен при игре.





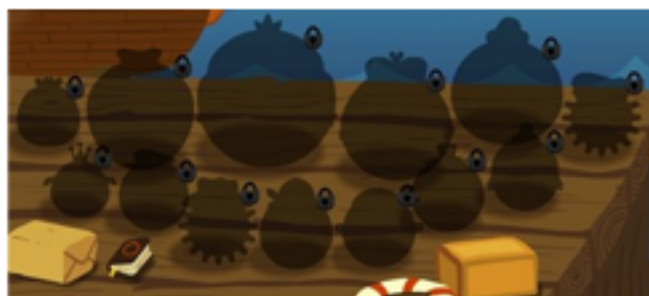
## Rolando 2: в поисках золотой орхидеи

Ngmoco:) открыли официальную страничку игры Rolando 2 (<http://rolando2.ngmoco.com/>).

Разработчик обещает 36 новых уровней, в четырех невиданных ранее мирах.

Страничка игры будет обновляться. Раз в неделю ngmoco:) будут показывать что-то новое из самой игры: геймплей, героев или аксессуары. Как можно догадаться, продолжение путешествий колобков будет происходить в солнечном мире, в окружении солнца, моря и пальм.

Оригинальная Rolando была достойным портом Loco Roco на iPhone. Смогут ли разработчики не просто добавить в игру уровни и героев, но и развить оригинальную идею? Узнаем уже летом этого года.



## Graviton - первый видеоролик

Graviton - новая уникальная игра от Robert Farnum скоро выйдет на iPhone. Игровое видео можно увидеть уже сейчас. Следите за новостями на <http://graviton.virway.com>





## EA Mobile готовит к выпуску Star Trek

Компания EA Mobile готовит к выпуску свою новую космическую игру по мотивам одноименной компьютерной игры Star Trek. Космический флот ваших приказаний. Покажи все, на что способен, в сражениях в реальном времени с участием тщательно воссозданных космических кораблей, хорошо знакомых тебе по эпопее Star Trek.

Яркий космос, детальное моделирование повреждений и феерические визуальные эффекты в наиболее полном воплощении всех 40 лет звездного пути. Ожидается, что игра поступит в продажу в середине апреля 2009 года.



## EA Mobile представляет X-Men Origins: Wolverine

Компания EA Mobile работает над своим новым экшеном по мотивам художественного фильма, рассказывающего о приключениях известного героя комиксов.

Разработчик обещает девять насыщенных уровней. Нетрудно догадаться, что заниматься мы будем разрушением и уничтожением всего, что встает на пути.

X-Men Origins: Wolverine выйдет в мае этого года.



**М.У.М.У.**  
**СУДНЫЙ ДЕНЬ**  
**ТУРНИРНЫЙ**



**Компания HeroCraft и журнал "More Than One Game" объявляют конкурс по игре "М.У.М.У.: Судный День".**

*Конкурс начинается 24 апреля и продлится ровно месяц.*

*В конце каждой недели подводятся предварительные итоги; первая тройка призеров получит на телефонный баланс или на WebMoney 1500-1000-500 рублей за 1, 2 и 3 места соответственно. Обладатели мест с 4-го по 10-е получают поощрительные призы по 100 рублей. Страница турнира [http://war.herocraft.com/mumu\\_scoring](http://war.herocraft.com/mumu_scoring)*

*Для участия в недельном розыгрыше игрок должен будет внести ~\$0.8 (в зависимости от региона и оператора).*



**СКАЧИВАЙ НА**  
[http://content.herocraft.com/cds/servelet/mumu\\_scoring.jad](http://content.herocraft.com/cds/servelet/mumu_scoring.jad)



# Bioshock Mobile 2D

Жанр: Шутер/RPG

Разработчик: IG Fun

Издатель: IG Fun

Релиз: Март 2009

Платформа: Java



**Авторы:** Алексей rayman( Савочкин, Андрей Nadarius Есаков & Макс FaLLOuT\_mAn\_)) Иванов

После выхода Bioshock на ПК, у данной игры появилось великое множество фанатов – мир игры с лёгкостью затаскивал в свои сети и затуманивал умы многим геймерам по всему миру.

Действительно, сама идея Рапчура даже в чём-то романтична, сводится к лиризму, мечте, идиллии... Подводный город, в котором никто не боялся бы ценза, все были бы на равных, и внезапно обернувшийся сущим кошмаром, примером расслоения общества...

В сети стали появляться скриншоты Bioshock Mobile 2D. Неужели фанаты всё-таки дождались? На этот вопрос можно ответить и «да» и «нет».

Во-первых, изменилось само восприятие игрового мира – теперь мы лицезреем развалины Рапчура вовсе не из глаз героя, как в ПК версии, но наблюдаем за миром сверху, из-под потолка. Многим казалось это довольно сомнительным решением, но лично мы считаем, что оно и было единственно верным. Созерцать мир из глаз на экране не больше 240x320, это, прямо скажем, издевательство над Бишоком – во-первых, слишком многое бы просто-напросто бы ускользнуло от нас, а чтобы воспринимать атмосферу Рапчура как следует, нужно пристально следить за деталями игрового процесса, что мы, собственно, и получили. А вот с плазмидами дела обстоят хуже, чем с передачей самого подводного города - их в игре встречается всего пару штук (Я так и не смог найти на уровне плазмид «зимняя стужа», хотя на ПК его было легко отыскать). И, наконец, самый главный минус - игра заканчивается уже на моменте, когда мы прибываем в Аркадию, то есть, вдоволь побродить и исследовать. Нам всё же не дадут - нас на протяжении всего времени просто-напросто тянут по сюжету вперёд. Несмотря на всё это, я думаю, что ни один человек не разочаруется в игре. Даже тем, кому не очень понравилась оригинальная игра, мобильная версия просто-напросто изменит всё их представление о BioShock – здесь всё перенесено буквально до каждого сантиметра, до последней плиточки на полу, буквально есть все возможности из



Игру расхваливали на каждом шагу, она получила множество наград и посетила три самые популярные платформы PS3, PC, Xbox 360, но, почему-то, хотя заранее считалась блокбастером, не посетила младшие платформы – Symbian и Java. Тем не менее, фанаты всё ещё ждали эту игру и на мобильных устройствах.

Ходило много слухов о том, что игра якобы и разрабатывается на Java, но её всё не было и не было. А фанаты ждали, и ждали...

Прошло примерно два года с того, момента как BioShock был выпущен на ПК.

# Bioshock Mobile 2D



оригинала.

Сюжет схож с ПК-версией игры. В 1960 году над водами Атлантического океана происходит катастрофа - падение самолета. Погибают все, кроме главного героя.

Потеряв надежду на спасение, он видит вдалеке свет маяка, и направляется к нему. Маяк оказался довольно странным: у входа висит надпись, гласящая "Нет богов и королей, только человек", а внизу герой находит странную капсулу, ведущую в подводный город Рапчур, пустой и мертвый, таинственный и неизведанный. Город, который населяют не то люди, не то мутанты. Город, который опаснее всего на свете. Что здесь произошло? Это нам и предстоит узнать.

Настало время поговорить о геймплее, графике и прочих составляющих игры. Уровни построены просто великолепно. (Скажу больше – они являются точной копией с ПК-версии). Ходить по ним и изучать эту вселенную очень интересно. Основное время в игре мы будем ходить по городу, искать различные плазмиды, ген-тоники, а так же весело (или грустно) истреблять коренное население города. Время от времени нас будут "забавлять" диалогами, аудио-дневниками жителей города, небольшими роликами и одной

единственной мини-игрой, с помощью которой мы будем взламывать автоматы с продуктами, сейфы, камеры и всё электрическое. Она довольно проста - поставить трубы так, чтобы вода дотекла из пункта А в пункт Б.

Стоит рассказать о плаزمидках. Это такие "стимуляторы" (скорее наркотики), дающие герою всякие специальные возможности: швырять молнии, поднимать предметы силой мысли, сжигать врага заживо. Несмотря на то, что таких способностей в игре очень мало, авторы очень хорошо их проработали. Правда, есть немного не похожие на оригинал. Это, например «сжигание». На ПК происходит щелчок пальцами и облако огня появляется там, где была цель. В мобильной же версии огонь летит на всём расстоянии от вас до врага. Однако это никак не делает игру хуже. Ген-тоники пассивно увеличивают, например, способности к взлому, урон от определенных типов оружия и тому подобное. Всё это хранится в ген-банках и Gatherer Garden'ax; в последних также можно купить новые плазмиды, тоники, слоты для тех и других, а ещё и всякие апгрейды своего тела. Естественно,



не бесплатно. Нет, доллары эти автоматы не принимают. Рубли тоже. Здесь используют АДАМ - таинственную энергию, но



# Bioshock Mobile 2D

сразу же возникает вопрос: Откуда его взять? Ответ прост - его хранят маленькие сестренки, дети, мутировавшие в нечто непонятное, но добраться до них не так-то просто, ибо охраняют их Большие Папочки, мутанты, облаченные в огромные гидрокостюмы...

Прошу прощения за спойлер, но победить их не так уж сложно. Верный рецепт победы таков: оглушить папочку электричеством (плазмидом или электрической пулей) и расстрелять из автомата бронебойными патронами. Добравшись до сестренки вам предложат выбрать что с ней сделать: убить или спасти от мутаций. Разница лишь в том, что при убийстве вы сразу получаете максимальное количество АДАМа, а при спасении вам его доставят позже с каким-либо подарком (например, те же бронебойные патроны).

Графика в Bioshock Mobile 2D находится, конечно, не на самом высоком уровне, но на весьма достойном. Все объекты прорисованы просто замечательно и играя в эту игру, ты реально понимаешь, что находишься в подводном городе. Музыка в игре, пожалуй, слишком мало. Она начинает играть только в нескольких моментах. Зато, как только вы её услышите, вам захочется слушать её до бесконечности. Но увы, авторы добавили её не везде, и на большинстве уровней можно слышать лишь звуки, а иногда отдельные фразы

мутантов.

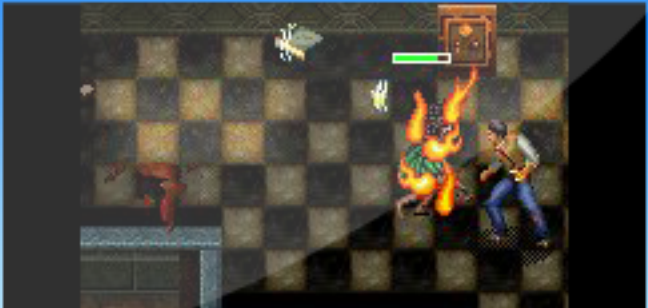
Управление не очень удобное (джойстик отвечает за движение, а цифры за стрейф), а в карте можно запутаться, но к этому привыкаешь.

Игра очень короткая, но зато она имеет достаточно приличный вес. Мне кажется, что стоило бы убрать эти бестолковые ролики, собранные из простых картинок, что помогло бы облегчить размер файла. Но, раз авторам показалось, что так лучше – пусть всё так и остаётся.

Играя в Bioshock Mobile 2D мы конечно понимаем что мы в подводном городе и всё такое, но той атмосферы реального BioShok`а совсем не чувствуется. Хотелось бы, например, видеть как трескается стекло и маленькие струйки воды сочатся через эти трещины. Будем надеяться что в Bioshock Mobile 2D Chapter 2 всё это изменят в лучшую сторону. Но когда появится данная игра пока неизвстно (на сайте висит лишь анонс 3D версии и надпись "Coming Soon").

Все эти недостатки мало заметны на общем фоне игры, а не играющий в ПК-версию, вообще на это не обратит внимание. Игру стоит посмотреть каждому, независимо фанат ты или нет. Безусловно она очень интересна и заслуживает большого внимания.

 **Игровое видео**



<http://www.youtube.com/watch?v=uaT7dcpix2M>

Геймплей:	9	<b>Рейтинг</b> <b>8,5</b>
Графика:	8	
Звук:	7	
Управление:	8	





# Brothers In Arms

Жанр: Action

Разработчик: Gameloft

Издатель: Gameloft

Релиз: 2008

Платформа: N-Gage



Автор: Дмитрий kozosvin Паламарчук

Официальный анонс игры Brothers In Arms состоялся в Августе 2007 года. На скриншотах уже была видна великолепнейшая графика и увлекательный процесс игры. Геймеры ждали эту игру почти целый год. 14 июля 2008 года релиз игры состоялся. Практически всех игроков просто ошеломил размер этой игры.

Почти 50 мегабайт. Игра достаточно объёмная, и заставит вас потратить на её прохождение минимум три часа. Я игру прошёл три раза, на всех уровнях сложности. Почему? Это вы узнаете из моего обзора.



оружейный арсенал, а так же наличие военной техники. А так же в иге присутствует 14 протяжённых миссий в трёх различных локациях.

Помимо базовых возможностей игрока, которые есть практически в любом шутере от третьего лица, ваш подопечный умеет делать ещё много чего. Например, ваш герой умеет вращаться своим оружием и закидывать гранату в люк вражеского танка. Но, пожалуй, одной из самых главных особенностей игры, является возможность использования наземного транспорта. Да, да. Я не опечтался. Вы можете использовать транспорт. А это уже, по-моему настоящая революция в мире мобильных игр. На основе движка этой игры можно сделать настоящую трёхмерную игру, похожую на Grand Theft Auto.

Геймплей в игре унылый и убогий. Но в то же время захватывающий и интересный. Очень не удобное управление. Играть в горизонтальном режиме абсолютно неудобно, даже на игровом смартфоне Nokia N81. Даже при вертикальном режиме вам приходится больше смотреть



Когда я узнал, что за разработку игры берётся Gameloft, я сразу решил, что игра будет халтурой. Я ошибся. Игра получилась неплохой. Не клоном своих прошлых игр. Brothers In Arms использует движок, который был использован в игре Splinter Cell: Chaos theory, который был выпущен в 2005-ом году. За три года движок сильно изменили и доработали. Доработанная версия этого движка была впервые использована именно в этой игре. Brothers In Arms имеет достаточно простое управление вашим персонажем. Одной из глав-



# Brothers In Arms

на клавиатуру, чем на экран. Ещё убогость геймплея определяется в том, что ваши враги могут стрелять сквозь стены. Это само по себе очень сильно напрягает игрока. И ещё, за частую не понятно, откуда в вас стреляют. К примеру, в большинстве шутеров показывается, откуда ведётся по вам огонь. То в этой игре этого нет. А это ещё раз говорит о всей унылости игрового процесса. Из положительных моментов игры, я бы хотел отметить разве что возможность использования танков и джипов. А в основном их в игре почти нет.

Про графику я много сказать не смогу. Весь 3D мир сам по себе очень реалистичный и красочный. Но большинство текстур имеют огромные пиксели. Что само по себе ухудшает впечатление об игре. Но тут хотя бы можно понять разработчиков. Если бы все текстуры были бы в высоком расширении, то это бы очень сильно грузило систему, и эта игра бы не запустилась на некоторых смартфонах. Но есть вещи, которые Gameloft мог реализовать в этой игре. Игра практически не использует сглаживание графики. Поэтому они могут куда-то расползаться или вовсе исчезать.

Больше всего меня в игре порадовал звук. Настолько качественной озвучки я еще не слышал ни в одной игре. Всего лишь прислушавшись можно услышать пение птиц, взрывы и выстрелы из далека, а так же множество других. Ещё примечательно то, что каждое оружие имеет своё собственное, уникальное звучание. А люди обрели речь. Gameloft подобрал отличные саундтреки для игры, которые отлично вписываются в игру. Всё это, в общем и целом создаёт атмосферу настоящей войны.

Игра достойна внимания каждого игрока. Но игра стоит только для того, чтоб её пройти. Не более. Я думаю, что игра

стоит своих денег. Мне было не жалко отдать 300 рублей за неё.



Геймплей:	7	<b>Рейтинг</b> <b>7,5</b>
Графика:	6	
Звук:	10	
Управление:	7	





# Aces of the Luftwaffe

**Жанр:** Скроллинг-шутер  
**Разработчик:** HandyGames  
**Издатель:** HandyGames  
**Релиз:** 2008  
**Платформа:** Java

**Автор:** Егор YourDestiny Толстой

Лет пять или шесть назад у меня была Motorola C350, довольно крутой аппарат для того времени: экран с 4096 цветами, 16-голосная полифония, и, что было, возможно, самым главным - целых три полноценных игры. Одной из них и была AstroSmash - с нее и началось мое знакомство с мобильными скроллинг-шутерами. Идея ее была проста - не дать астероидам и инопланетному десанту добраться до Земли. Возможности игрока также не блистали разнообразием - стрелять по всей этой инопланетной гадости из одной пушки, двигаться влево-вправо и телепортироваться методом рандома. Сколько я не пытался пройти ее "до конца", у меня это не получилось. И вот она - разбитая детская мечта увидеть заветную надпись "The End", которой, как потом я узнал, там и не должно было быть, и, как следствие этого краха, пренебрежение в дальнейшем этим жанром.



Но, как говорится, концепция изменилась. HandyGames прислали нам для написания ревью свою игру Aces of the Luftwaffe. В знак уважения к немецким разработчикам я счел нужным написать рецензию сам и перед этим полностью

пройти игру, несмотря на ритуальный страх перед всеми скроллинг-шутерами.



И вот "Асы" установлены на моем телефоне. Нажимаю на иконку приложения и постепенно погружаюсь в игру. Главное меню сразу радует взор - мило сделанный задник, анимация в виде стреляющих орудий, "героическая" фоновая музыка. Насладившись всем этим, начинаю "Кампанию". Вопреки всем моим ожиданиям, она не начинается с обучения азам вождения самолета. Меня с двумя боевыми товарищами сразу "выкидывают" в небо над Лондоном, которое буквально кишит вражескими самолетами. Продержавшись несколько минут, я героически умираю. Немного разочаровавшись готовлюсь делать рестарт, но неожиданно начинается следующая миссия - то самое долгожданное обучение. Меня с белокурый сельским парнишкой Фрешменом Обучают азам пилотского мастерства. И вот тут уже игра начинает показывать свои прести. В первую очередь это превосходно выполненные трюки - перевороты через крылья, пике, заднее сальто, полет по параболе и др. Во-вторых, это подача сюжета, выполненная в виде диалогов на



# Aces of the Luftwaffe

превосходном русском языке, без возможных опечаток, сопровождающаяся различными действиями самолетов на экране.

Сами диалоги приятно поданы., с некоторой долей здорового английского юмора. С любовью выполнены и картинки персонажей, которые сопровождают их фразы. После обучения меня ждут сами миссии, разделенные на несколько видов: Воздушная битва, Оборона сооружений, Миссия спасения, Воздушная поддержка, Асы в небе. Расскажу о каждой из них поподробнее.

"Воздушная битва" - это обычный бой в небе. Наша цель состоит в том, чтобы долететь до конца уровня, попутно уничтожив как можно больше врагов, качество прорисовки, анимация, поведение и разнообразие которых выше всяких похвал. По пути будут встречаться различные бонусы, как, например, ремонт самолета, ракетная установка, дополнительные пулеметы или боевая поддержка. Из пулемета непрерывно стрелять нельзя, так как он начинает перегреваться. Система повреждений самолета игрока выполнена очень интересно - на экране телефона появляются дырки от выстрелов, трещины от ударов, по количеству которых и можно судить о степени сохранности "транспортного средства".

Во время "Обороны сооружений", как не трудно догадаться, надо воспрепятствовать вражеским бомбардировщикам разрушить стратегически важные объекты. В принципе, мало чем отличается от той же "Воздушной битвы", бомбардировщики подстреливаются довольно таки легко.

"Миссия спасения", на мой взгляд, самый сложный режим игры. Непросто вытащить из реки 21 подбитого пилота, попутно отстреливаясь от орд вражеских самолетов. Во время всей игры меня убили только



один раз - как раз во время такой миссии.

"Воздушная поддержка" заключается в том, что на всем протяжении полета прямо за нами летит второй самолет, подбитый. Цель миссии в том, чтобы не дать его окончательно сбить. Помогать он нам никак не будет, но и особой обузой не станет.

И, пожалуй, самый интересный режим - это "Асы в небе". Здесь так называются бои с боссами. Их довольно много, каждый из них отличается своим уникальным самолетом, тактикой боя, уязвимыми точками, да и вообще, даже стилем общения. Разработчики попытались прописать характер каждого из них, в соответствии с которым и выглядят их самолеты. Биться с боссами довольно интересно, но, как ни странно, не сложно. Тактику борьбы понимаешь практически с первых секунд и дальше неотступно ей следуешь.

Пару слов замолвлю и о сюжете в целом. Мы - пилоты известной Английской эскадрильи, ее 11 дивизии. У каждого ее члена - детально прописанный характер и поведенческая линия. В начале каждой миссии нам выпадает счастье послушать перепалки пилотов и лишний раз улыбнуться. Но даже в таком сплоченном коллективе есть место предательству. Но кто предает и как, рассказывать не буду, лучше посмотрите во время игры сами. Но наша доблестная дивизия имеет самое непо-

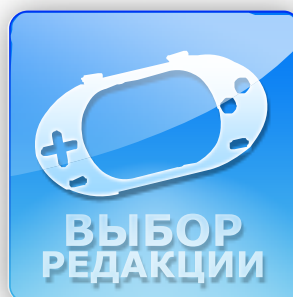
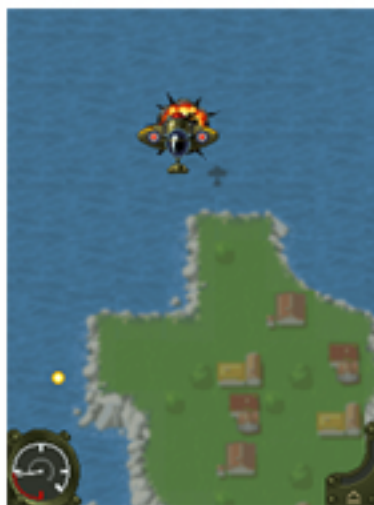


# Aces of the Luftwaffe

редственное отношение к исходу войны.

Такой приятный геймплей обрамляет не менее приятная графика. Задники, над которыми мы пролетаем, пусть и не блестят разнообразием - но выполнены относительно неплохо, в пылу боя мы даже и не замечаем, что, в принципе, все время летим над одними и теми же домами. Это однообразие компенсируется и моделями самолетов. Они тщательно прорисованы, прекрасно анимированы, как я уже говорил выше по тексту. Биться с такими противниками интересно, особенно когда они сталкиваются друг с другом в самый разгар боя, под огромным количеством выпущенных ракет, снарядов и пуль. Описать словами можно, но лучше это видеть самому. Все действие сопровождается и озвучка, выполненная, к сожалению, не на высоте. Звуки пулемета и взрывов записаны в .wav, но, как водится, они плохо синхронизированы с соответствующими действиями. Музыка написана "в тему", как я уже тоже говорил. Но, все же, озвучку можно было сделать и лучше.

В конце игры заинтриговала надпись "Продолжение следует". В ближайшее время постараюсь узнать у HandyGames, что же она именно значит. И, если продолжение будет, мы незамедлительно вам сообщим.



 **Игровое видео**



[http://www.youtube.com/watch?v=aVFC2c\\_WD5w](http://www.youtube.com/watch?v=aVFC2c_WD5w)

Геймплей:	9	<b>Рейтинг</b> <b>8,0</b>
Графика:	8	
Звук:	7	
Управление:	8	





# Contr Terrorism – Ep. 2

Автор: Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

Жанр: Шутер  
Разработчик: NET Lizard  
Издатель: NET Lizard  
Релиз: 2009  
Платформа: Java



Шутеры для мобильных - очень шаткая дорожка в наше время ввиду не слишком высокой мощности оных.

С одной стороны, современные шутеры пока что не способны предложить что-нибудь, кроме самого геймплея (хотя шагом в светлое будущее вполне можно считать недавний Nanowarrior, показавший нам неплохую подачу сюжета, и Wolfenstein RPG со своей гениальной постановкой кат-сцен. Вот только одна проблема - один из этих представителей - тир, другой - RPG), поэтому и пытаются развлекать нас в основном им, подбрасывая в нужных пропорциях монстров/террористов/плохих парней (нужное подчеркнуть). Если разработчики кропотливые, можно встретить загадки, основанные на построении уровней, если очень кропотливые - нас побалуют головоломками, ну, а если нам готовят нечто из ряда вон выходящее, то будет даже сюжет.

С другой стороны, собрать вместе эти детали ещё никто не умудрился. Я имею в виду полноценно, а не две строчки сюжета на всю игру, одна из которых описывает управление, а полноценные, не ущербные диалоги, нормальную, зрелищную постановку роликов, причём помогающих вник-

нуть в самую суть сюжета. У QPlaze есть хорошая режиссура (они буквально отслеживают появление каждого врага на экране вашего телефона, ни на секунду не давая вам заскучать), есть уже умянутая «кропотливость», но нет полноценного шутерного движка (по слухам уже в разработке - ждём официального анонса), у id есть гениальная постановка кат-сцен, поражающая постановка геймплея, юмор,



сюжет, атмосфера, но, опять же, это можно назвать скорее пошаговым шутером - их движок вряд ли сгодится для схваток, вырабатывающих адреналин в кровь, заставляющих молниеносно принимать решения, оценивать ситуацию за считанные секунды - их игры больше располагают к продуманной тактике, да и сыграть в них, как в обычные шутеры не выйдет - не позволят.

А что же есть у NET Lizard? Кропотливость, желание довести до ума и вывести на новый уровень жанр? Нет, вовсе нет. Гениальные геймдизайнеры, поразительные художники, сценаристы-графоманы? Нет, и это отсутствует. Тогда постановка роликов, обаяние, атмосфера? Простите, но и это не по адресу. "Тогда что



## Contr Terrorism – Ep. 2

вообще есть?!" - Спросите вы. Геймплей. Какой-никакой, а геймплей. И желание заработать денег. Но и это не так важно - самое главное, они первые, кто действительно нормально реализовал многопользовательский режим на JAVA. И это, пожалуй, единственная причина, по которой **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** стоит сыграть в новый Contr Terrorism.

Почему единственная? Да просто потому, что NET Lizard схитрили, выпустив вместо абсолютно новой игры набор новых карт, добавив малость новых текстур, дополнительные виды оружия и приправив игрой по Bluetooth. По большому счёту, нам предлагают сыграть в то же самое, но с минимумом изменений, вот только они не всегда и не везде к лучшему. В первую очередь это касается карт –



движения рукой движения вверх-вниз, при этом стоя к вам спиной. Интересно, что у них там, в этих ящиках? Наверное, самая сложная головоломка за всю игру. Кстати, про движения рук террористов не шучу - если они стоят к вам спиной и при этом идут, из-за кривизны анимации это примерно так и выглядит издали. Кстати, про AI. Изменений в лучшую сторону нет совсем, а вот в худшую - пожалуйста. Враги как бы стали тупее и неадекватнее - не видят вас в упор, нарезают бессмысленные круги по карте, но при этом же иногда банально чиртят - попадают в вас очередь из автомата едва ли не за сто метров от цели. Баланс оружия по-прежнему никакой - оно нелогично косит, пистолет порой может помочь куда больше, чем любой из самых дорогих винтовок и автоматов, быстро перезаряжающееся оружие - серьёзный аргумент в борьбе с живым противником.

И вот мы подошли к самому интересному – Bluetooth. Честно говоря, здесь NET Lizard действительно постарались. Играть с живым противником интересно, сразу появляются некие элементы тактики, приходится использовать и окружающее пространство. Ага, вот здесь можно спрятаться за углом так, чтобы ты смог достать соперника, а он тебя нет, вот этот выход -



сразу видно, что NET Lizard спешили, торопились выпустить игру к сроку, потому что другого объяснения настолько глупой расстановке врагов я просто не вижу. В одном месте карты просто-напросто тихо и безлюдно, кажется, что можно разлечься на полу, предварительно постелив матрас под себя, достать газетку и углубиться в чтение. В других же разработчики устроили прямо какое-то террорист-пати-сложно представить, что может делать порядком десяти отъявленных преступников у нагромождения ящиков, совершая



# Contr Terrorism – Ep. 2

единственный, значит он в любом случае пройдёт через него, а когда будет проходить, я успею снть его с винтовки. Также в боях с живым противником можно выгодно использовать многоярусность - здесь подрезать путь, вот тут банально запутать. И самое интересное, что этому чудо с головой хватает Bluetooth-канала и я лично никаких тормозов за весь процесс игры с другом не заметил ни у себя, ни у него. Вспоминается миниатюра моего любимого дуэта «Быдло»:

-Чудо?...

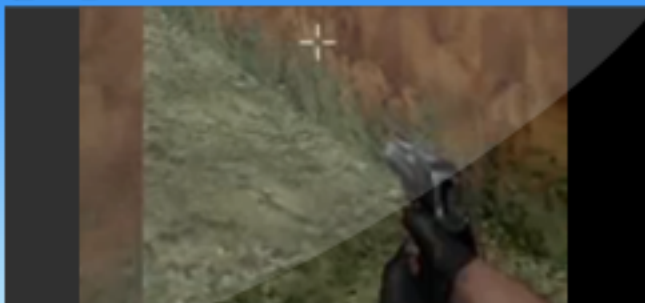
-Чудо!..

И вправду...Чудо...

Contr Terrorism – Episode 2 - это игра, представляющая ценность как новое(да и,пожалуй,единственно внятное) слово в такой сфере как многопользовательский режим, а в остальном-всё то же самое,что и предлагали нам ещё полгода назад - террористы, коридоры, подземелья, коридоры, террористы...



**Игровое видео**



<http://www.youtube.com/watch?v=oyB50znjNaY>

Геймплей:	7	<b>Рейтинг</b> <b>7,5</b>
Графика:	8	
Звук:	7	
Управление:	8	





# Age Of Heroes 6

Жанр: SRPG  
Разработчик: QPlaze  
Издатель: Nomoc  
Релиз: 2009  
Платформа: Java

Автор: Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

Есть в нашем мире нечто постоянное, в чём мы никогда не сомневаемся, в чём всегда уверены, то, что случится при любых обстоятельствах.



Для одних это - новые выпуски Комеди Клуб в субботу вечером, для других - ежедневный крик жены и битая посуда, для третьих - новый альбом группы Шпильки.

Всё это неминуемо, к всему этому мы привыкли за многие годы, а если что-то внезапно меняется и ожидаемого не случается, мы недоумеваем, чувствуем, что чего-то не хватает, ощущаем некую внутреннюю незаполненность. Зритель с горя от отменённого Камеди смотрит постылый Аншлаг, муж от отчаяния бьёт посуду сам, а фанаты Шпилек без особого энтузиазма переходят на Тимати. Но все чувствуют одно и то же - приобретённое взамен совсем не то.

Таким же символом для мобильной индустрии является серия АОН.

Это уже давным-давно больше, чем просто игра, это целый мир - уютный, родной, полюбившийся. Это целая вселенная со своей историей, своими персонажами, идеалами, правилами, да Бог весть с чем ещё... Мы все привыкли, что новые части АОН выходят регулярно, мы все твёрдо знаем, что следующей части быть, и лишь гадаем, какой она будет, печально глядя на титры только что пройденной. Анонс нового АОН на форумах всегда сопровождается довольными и одобрительными постами, хотя все знают, что изменится мало что, но и не это главное. Главное - то ощущение мира, населённого орками, эльфами, гномами, людьми, непередаваемая атмосфера язычества, атмосфера того самого участия в написании истории этого мира. У меня с АОН связаны самые ностальгические воспоминания. Именно за второй частью я проводил длинные вечера перед телевизором и с





мобильным в руках ещё тогда, когда ПК у меня просто-напросто не было, и уже тогда АОН была для меня нечто большим, чем просто файлом с игрой, записанной на мизерную память SE k320. Я до сих пор помню самое начало второй части, удивительно интересную историю про мага, необычайно красивые по цветовой гамме локации...Ммм...Это было нечто...Потом были предновогодние вчера с АОН 3, который всё так же притягивал интересным сюжетом и игрой за одну из самых интересных рас в мире АОН – орков...Затем шли абсолютно не зацепившие меня истории про мёртвых Эльфов (честно говоря, считаю четвертую часть худшей в серии), и недавняя трилогия, объединённая цифрой 5 на заставке, которая так же вызвала тёплые чувства(особенно Путь Героя запомнился самым харизматичным за всю серию персонажем – рыцарем Седриком, ну а часть про Эльзара, пожалуй, покорила продуманностью и забавным сценарием – жениться на женщине-орке весьма и весьма нетривиальный ход).

И вот... Шестая...Казалось, только что отгремели пятые, как нам сразу же преподносят шестых...Как я уже писал ранее, мировой финансовый кризис действительно тяжело влияет на мировую экономику, в частности на игровой рынок. Запустить и сделать популярным проект России и раньше-то было сложно, а теперь и подавно. Игроделы боятся запускать новые, неизвестные ранее проекты (а вдруг не окупится?!) и поэтому предпочитают обходиться либо казуальщиной, либо раскручивая старые и проверенные. Так вот – АОН в последнее время и стала, как это ни печально, этой самой дойной коровой для QPlaze. Это, честно говоря, ни плохо, ни хорошо. С одной стороны – серия топчется на месте, при чём уже не первый год, с другой – всё равно другого такого аналога на нашем рынке нет, и тут АОН вне конкуренции. Обещанные АОН 3D откладываются на неопределённый срок, а нас всё так же кормят одним и тем же движком, который, видимо, не обновляли ещё с АОН 2. Схема поведения



# Age Of Heroes 6

естественно, осталась неизменной, дыры в их поведении перекочевали прямиком из предыдущих частей. Радует неожиданное пополнение скиллов, теперь действительно есть смысл не просто посылать «танковых» бойцов вперёд на амбразуру грудью, давя числом, но реально продумывать своё поведение, хитро используя один из них в нужной ситуации. Появились и некоторые новшества – давление на персонажа (привет, Mass Effect и остальные!). Теперь, потратив скилл-поинт на это умение можно открыть новую ветку диалога, с помощью которой можно распорядиться ситуацией так, как это выгодно тебе. Пожалуй, сама система этих умений и есть самое главное новшество (пускай и условное) в АОН 6. Ах, да, программисты QPlaze наконец-то сделали дополнительные слоты под сохранение. Думаю, мне тут нечего сказать, кроме как «наконец-то...».

Арт-дирекшен и сеттинг по-прежнему на высоте. Наблюдать за красиво прорисованными лицами в диалогах доставляет просто моральное удовольствие. По некоторым чертам можно, не углубляясь в чтение диалогов, судить о герое, большинство деталей просто-таки говорят о нём самом напрямую – у этого двойной подбородок, хмурое лицо – скорее всего он зол, сварлив и очень ленив. Квестов, пусть и однотипных, стало куда больше, и это радует. К каждому квесту выдаётся

особенный рассказ, предыстория квеста, и пусть они не настолько живо прописаны, как в King's Bounty, и не так оригинальны, как в Fallout 3 на ПК (большинство заданий сводятся в основном к принеси/отнеси/узнай/сходи туда-то), но и это показывает тот самый подход к играм от QPlaze – ювелирный. Пусть их алмаз пока нуждается в огранке, но потенциал у этих людей просто огромен, учитывая их последние чрезвычайно хорошие проекты. И они действительно достойны того, что бы их труд был оплачен. Редакция MTOG настоятельно вам рекомендует купить сию игру, хотя бы просто ради того, чтобы поддержать серию...Задумайтесь... АОН 3D отложили совсем не просто так...



## Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=YEQYJQHN1bw>

Геймплей:	8	<b>Рейтинг</b> <b>8,0</b>
Графика:	8	
Звук:	7	
Управление:	8	



# Age of Heroes

ПРИМИ УЧАСТИЕ В ВОЙНЕ

[aoho.qplaze.com/war](http://aoho.qplaze.com/war)





# Doom RPG

Жанр: Shooter Tactic RPG

Разработчик: id Software

Издатель: Electronic Arts

Релиз: 13 сентября 2005

Платформа: Java/ Brew



Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

После своего релиза Doom RPG стала одной из самых популярных игр на J2ME. В Doom RPG играют и по сей день! Казалось бы, что в ней такого? Но это только с первого взгляда. Конечно, графикой игра не блещет. Но, поиграв подольше и вникая в сюжет, вы забудете о пикселизованном окружении.

## Сюжет

Сюжет Doom RPG поистине прекрасен! Игрок принимает роль безымянного морпеха, как и в Doom 3 на ПК. Вас высаживают на Марсианской станции UAC (Union Aerospace Corporation) после первого вторжения монстров. По сюжету вы знакомитесь со многими персонажами, такими как доктор Дженсен, уволенный якобы за провал проверки компьютерной безопасности ; доктор Герард, доктор Кельвин, мистер Надира и другими.



Ближе к концу игры выясняется, что в обстоятельствах, случившихся на UAC, замешан доктор Герард (он же Кронос), который при помощи Граффа уволил доктора Дженсена, открыл врата в ад, запу-

пустил всякую нечисть на UAC и создал Кибердемона. В конце игры вы убиваете Кроноса с Кибердемоном и закрываете врата в ад.

В каждом секторе вы сможете пообщаться абсолютно с каждым человеком. Именно в разговорах с людьми раскрывается сюжет во всех его подробностях. Так же, у вас есть возможность почитать чужие письма на компьютерах, что также помогает разобраться в произошедших событиях на UAC.

Достаточно много в игре и неожиданных моментов. Например, неудачная телепортация в секторе 7. И как раз там мы вспоминаем Half Life 2. Вот только в Half Life 2 подобный инцидент случился в начале игры, а в Doom RPG - почти в конце. Не менее неожиданно происходит второе вторжение, когда игрок находится в секторе 7.



## Оружие и монстры

В игре присутствуют все виды вооружения, как и в оригинальном Doom кроме бензопилы. Из новых видов вооружения



# Doom RPG

появляются топор и огнетушитель.

Практически все враги полностью перековали из оригинального Doom. Новыми врагами являются Хелхаунд, Церберус, Демон Волк и Кронос. Каждый монстр, кроме Кроноса и Кибердемона, имеет три разновидности, которые отличаются названиями, цветом и параметрами.

Лично у меня от этой игры остались только положительные впечатления. Эту игру я проходил несколько раз. И каждый раз, когда проходишь ее, не чувствуешь какой-то усталости, скуки... Напротив, словно и не играл раньше! В общем, игра достойна считаться одной из самых лучших игр на яве, несмотря на свой «возраст»! Сейчас таких игр на мобильные устройства, к сожалению, очень мало.

Недавно на одном из официальных сайтов игр от ID Software, появился логотип игры Doom 2 RPG с надписью «Coming Soon...». В таком случае, ждём! ;)



**Игровое видео**

[http://www.youtube.com/watch?v=NJBL\\_dclMcA](http://www.youtube.com/watch?v=NJBL_dclMcA)

Геймплей:	10	<b>Рейтинг</b> <b>9,0</b>
Графика:	7	
Звук:	9	
Управление:	10	





# Kim Possible

Автор: Богдан Безпалый

Жанр: \*\*\*  
Разработчик: \*\*\*  
Издатель: \*\*\*  
Релиз: \*\*\*  
Платформа: Эмулятор vBac

Игра Kim possible- revenge of monkey fist, как и многие другие игры, создана по мульту. Соответственно и графика в игре мультяшная. Она здесь очень хорошая, равно как и анимация. Присутствует много акробатических трюков. Игра в стиле бит-ем-алл, соответственно, главной героине надо добраться до конца уровня, убивая (грубо сказано) полчища врагов и преодолевая различные препятствия. Ким может использовать различные приспособления для преодоления препятствий, а также оружие для истребления врагов. Игра проходит быстро, но ощущений оставляет море.

В игре присутствует сюжет, также есть некоторые фрагменты (видео) из мульти-ка. Есть и главари, но тактика у всех одна и та же. Позволю себе дать читателям небольшой совет по прохождению. В игре будет место, где надо пролезть под горой; так вот, там надо зажать клавишу бега, затем нажать клавишу кувырка (R) и нажать клавишу удара (B). Сам я очень долго пытался пройти это место, надеюсь, теперь вам будет немного проще.

В целом, игра понравится в первую очередь фанатам мульту и любителям мультяшной графики с отличной анимацией и акробатическими трюками. У меня на нокии 6630 все работает без проблем.



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

## Рейтинг

8,0



ОПРОБУЙ КОСТЮМ  
НА СЕБЕ...



**HEROES OF WAR**

**NANOWARRIOR**



# Moon vs. Art of War 2

Автор: Алексей )rayman( Савочкин

Мобильная индустрия, говоря о java, не может похвастаться большим количеством качественных стратегий. В их числе, на мой взгляд, только Эволюция, Age Of Empires III, The Settlers, C&C - Tiberium Wars. Больше, пожалуй, ничего серьёзного не было.

Разработчики всё время утверждают, что данный жанр на java не популярен среди игроков. Однако, может быть, просто очень сложно сделать качественную RTS? Так я и думал вплоть до выхода игр, о которых мы сейчас и поговорим. Безусловно, это Moon и Art of War 2.



Эти две игры вышли примерно в одно время, а, значит, являются непосредственными конкурентами. В этой статье я попытаюсь рассказать о всех их «плюсах» и «минусах».

Начать, пожалуй, стоит с графики. В Art of War 2 она просто великолепна. Прорисовано всё до малейших деталей, а различные эффекты просто радуют глаз. Здания здесь не просто статичны, каждое из них имеет свою собственную анимацию. Из генератора большими клубами будет валить дым, на крыше командного центра

**Жанр:** RTS  
**Разработчик:** Netlizard  
**Издатель:** Netlizard  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java

**Жанр:** RTS  
**Разработчик:** Gear Games  
**Издатель:** Gear Games  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java

будет вертеться радар. Однако, несмотря на всю эту красоту, войска здесь очень плохо прорисованы. Они настолько маленькие, что просто не видно, где у них головы, а где ноги. В Moon графика будет похуже, однако Netlizard далеко шагнула по сравнению со своими предыдущими 2D-играми.

Особенно красиво выполнено падение метеорита, после которого остаётся вмятина в ландшафте. И становится особенно весело, когда этот метеорит падает прямо на вашего солдата. Поверхность луны нарисована красиво. На ней можно увидеть различный космический мусор. Здания и войска нарисованы на довольно среднем уровне, а уж если вы увидите, как солдат ходит, то вы просто ужаснётесь. Анимация нарисована отвратительно. (Поэтому сразу ставьте в опциях «высокую скорость», тогда соотношение сделанных шагов и пройденного расстояния будет хотя бы приблизительно одинаковым).

Геймплей же великолепен в обеих играх, однако, несмотря на то, что сначала я очень хвалил Art of War 2, здесь я встану на сторону Moon. Конечно, он однообразен и порядком надоедает, но я хотя бы прошёл обучение с первого раза, в то время как в Art of War 2 приходилось делать рестарт несколько раз. (Страшно представить, что будет дальше). Ну, говоря



# Moon vs. Art of War 2



в общем, это обычные качественные RTS, без каких либо фишек, но и со своими недостатками. В Art of War 2, например, для того, чтобы поднять виртуальное звание, придётся заплатить реальные деньги. В Moon же мне совсем не понравился мультиплеер.

Мы хотели сыграть с другом за одну команду и уничтожить врага, но сразу же после запуска мы поняли, что оказались в разных командах, тем самым стали главными врагами. (Но может быть и такое, что мы просто напросто не смогли найти, как включить кооператив в мультиплеере).

Музыку стоит доработать в обеих играх. Увы, но сейчас она не создаёт той атмосферы, которую хотелось бы ощущать. Однако, музыка в таких играх не самое главное. Проще включить на своём старом аппарате mp3-музыку и играть прямо под неё.

Поговорим теперь немного о сюжете. В этих играх он преподносится по-разному. Если в Art of War 2 всю историю мы узнаем из диалогов, уже непосредственно во время игры, то в Moon нам всё рассказывают ещё до загрузки уровней. Творение Netlizard носит ещё и познавательных характер. После того как нам предложат

включить звук, мы сможем узнать массу луны, её радиус и т.д. Нужно ли это, решать только игрокам, но лично я это просто пропустил.

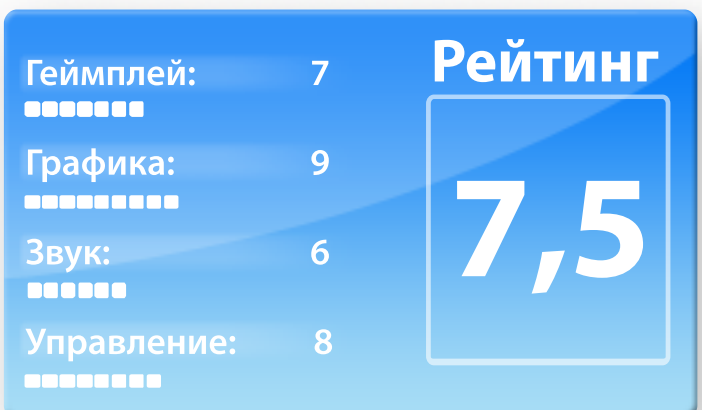
Финальной составляющей оценки является управление. Здесь, пожалуй, называть минусы я не стану, т.к. его сделали очень удобное и почти понятное. Ну, в крайнем случае, вы всегда сможете почитать справку.

Безусловно, эти игры не идеальны, однако, из-за редкого выхода игр жанра RTS, я всем советую посмотреть на эти творения, каждое из которых заслуживает отдельного внимания.

## MOON



## Art of War 2





# NINJA STRIKE

Жанр: Симулятор Ниндзи

Разработчик: eyeSight

Издатель: eyeSight

Релиз: 20 марта 2008

Платформа: Symbian 9.1

Автор: Александр Ice Wolf Безуглый

Одной из последних игр, отвлекших меня от будничных проблем, стала Ninja Strike.

Цель игры - спасти учителя, которого похитили злые воины – ниндзя. Действие происходит от первого лица. Необходимо убить определенное количество воинов ниндзя, временем нас не ограничивают. Для достижения данной цели используют метательные звездочки – сюрикэны. По мере прохождения игры появляются новые бонусы и возможности. Буквально после первых двух – трех уровней вас тоже начнут атаковать тем же оружием (звездочками) и научат отражать их. Далее будут появляться ниндзя, выделяющиеся от других, за них даются определенные бонусы (говорить какие, не буду чтобы интереснее было играть). Графика в игре особо не блещет. Все объекты представлены в 2d. С каждым уровнем мы оказываемся на разных локациях. Всего их 5, затем они начинают повторяться



Что касается звука, то, честно говоря, он меня не вдохновил. Из всей музыки в игре есть только небольшой саундтрек в главном меню, который язык не поворачивается назвать таким словом. В процессе самой игры музыка отсутствует, только озвучка вылета звездочек и вздохи поверженных воинов ниндзя. Но вот что заставило меня обратить внимание на эту с виду ничем не выделяющуюся игру, так это довольно необычное управление. Вся суть заключается в том, что метание сюрикэнов осуществляется благодаря движению руки перед камерой, что придает игре главную, отличную от других игр особенность и необычность. Игрок как бы участвует сам в перестрелке с противником. Я думаю, это интересный ход со стороны разработчиков этой игры.

Кому не нравится такое управление, тот может использовать клавиатуру, но на мой взгляд, это значительно уменьшает интерес к игре. Так что я советую задействовать камеру.

Что касается игры в целом,

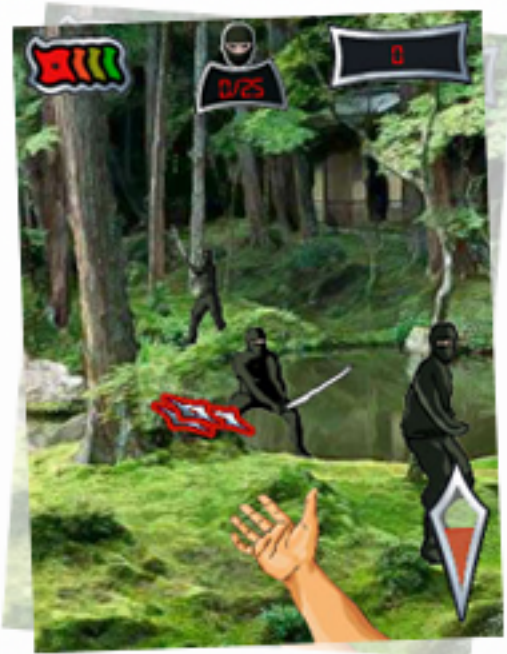


# NINJA STRIKE

то это довольно простой тир, прохожде-  
ние которого занимает не более часа. В  
ходе прохождения вы зарабатываете  
какое-то количество очков, которые потом  
заносятся в таблицу. В общем, я считаю, что  
данной игре можно выделить немного  
свободного времени и самим попробо-  
вать это необычное управление. Мой  
совет: не проходите мимо!

Официальный сайт:

<http://www.eyesight-tech.com/NinjaStrike/>



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=l6UQQtZh2iA>

Геймплей: 7



Графика: 7



Звук: 5



Управление: 9



## Рейтинг

7,0





# Dynamite Fishing 2

**Жанр:** Симулятор рыбалки   
**Разработчик:** HandyGames  
**Издатель:** HandyGames  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java

**Автор:** Александр Элек3х Грачёв

Известный нам по первой Dynamite Fishing техасец возвращается в новой игре! Как мы помним, в конце первой части он всё-таки сумел исполнить то, ради чего всё и затевалось: достиг сердца красавицы. У них даже сын родился, весь в папу \*утираю слёзы умиления\*.

Однако семейное счастье длилось недолго: вскоре нашего героя пригласили на мировой турнир по ловле рыбы динамитом. Там Вам придётся не просто гонять по озеру и уничтожать все местное поголовье рыбы, но и наблюдать за тем, что Ваш соперник не обогнал бы Вас по очкам. А это иногда бывает сложно - особенно для не очень опытных игроков. В качестве соперников выступают и эскимосы, и чёр... нег.. афро... уроженцы экваториального пояса \*о как умно!\*, и коммунисты, и профессионалы-китайцы. Это сделало игру куда как интересней. Каждого соперника отличают свои средство передвижения и специальное оружие, которые в случае победы над ним станут доступны и нам.

Теперь перед каждым уровнем Вас ждут комментарии ведущих программы и Вашей девушки, порой предостерегающие и помогающие, но всегда немного смешные - как и вся игра. Ваша девушка будет



помогать Вам в присвоении новых видов оружия - например, сунса с динамитом, водной лайки или сломанного фена.

Режимов, как и раньше, два: собственно кампания и фристайл-бойня. А жаль, уверен, что игра была бы куда более популярна, если бы был bluetooth-режим. Но этого не случилось. Чуть улучшилась анимация и звук (правда, взрывов мы всё равно не услышим), а вот геймплей изменений не приобрёл.

В целом, нас ждёт клон с увеличением количества и разрушительной мощи специальных оружия и с появлением возможности проверить свои силы в борьбе с компьютером. А вот всё остальное изменений почти не претерпело.

## Игровое видео



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

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

## Рейтинг

6,5





# Silent Hill: Orphan

**Жанр:** Квест   
**Разработчик:** Gamefederation  
**Издатель:** Konami  
**Релиз:** 2007  
**Платформа:** Java

**Автор:** Никита necsus94 Помозов

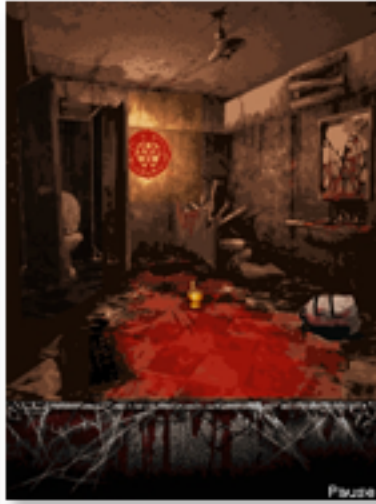
Действие Silent Hill: Orphan разворачивается в стенах заброшенного сиротского приюта в туманном городке.

Игра использует вид от первого лица и геймплей укажи-и-нажми (point-and-click). История связана с серией Silent Hill и таким образом раскроет некоторые секреты и загадки города. В игре доступны трое игровых персонажей, со стороны которых и будет разворачиваться сюжет игры.

устройства. Атмосфера страха и ужаса пропитала игру насквозь. В игре присутствует ряд различных головоломок и загадок, над которыми вам придётся попотеть.

Сюжет достаточно линейен и закончить игру можно лишь с одной концовкой, что явно не свойственно серии Silent Hill.

Существенным недостатком является крайне маленький bestiary – всего один вид.



**Бен** - этот молодой человек пережил резню в детском доме несколько лет назад. Сейчас он вернулся в Сайлент Хилл, чтобы найти ответы на терзающие его вопросы и узнать своё прошлое...

**Мун** - девушка, в детстве была склонна к суициду, за что родители отправили её в детский дом...

**Карен** - жила в приюте 30 лет назад, она ещё не знает, что вернётся сюда и посмотрит в лицо кошмару...

На данный момент эта игра - одна из лучших в своём роде на мобильные

Несмотря на всё это, игра сделана качественно, так, что бы вы с головой смогли погрузиться в Silent Hill...

<b>Геймплей:</b>	7	<b>Рейтинг</b>  <b>6,5</b>
■■■■■■■		
<b>Графика:</b>	5	
■■■■■		
<b>Звук:</b>	6	
■■■■■		
<b>Управление:</b>	8	
■■■■■■■		



UNO

**Жанр:** Карточная игра   
**Разработчик:** Gameloft  
**Издатель:** Gameloft  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java

**Автор:** Александр \_-`||\_

Карточные игры – просто отрада для геймдизайнеров. Ничего нового, по большому счёту, в них придумать нельзя, лицензию на использование оригинальной идеи получать не надо, остаётся только придумать яркий дизайн, да пару режимов игры, чтобы главное меню не пустовало.

Радует, что Gameloft не так часто злоупотребляет лёгкостью разработки логических и карточных игр, а если уж и делает их, то буквально пичкает игру дополнительными фишками.

Но сначала немного о правилах самой игры. Цель UNO – как можно быстрее избавиться от своих карт. В начале каждый игрок получает по 7 карт, из колоды достаётся случайная карта и кладётся на стол. Далее по кругу игроки должны ходить так, чтобы каждая новая выложенная карта совпадала по масти или достоинству с последней открытой, лежащей на столе. За оставшиеся на руках карты UNO начисляются штрафные очки. Одно из главных правил – предупредить соперников о том, что у вас осталось всего одна карта, сказав “UNO!”. Если же противники крикнут “UNO” раньше вас, то вам придётся брать штрафные карты.

В игре у вас есть бонусные карты, которые иногда ставят игровой процесс с ног на голову. Вы можете заставить соперников пропустить ход или взять лишние карты, либо изменить текущий цвет или направление хода. Из-за этого в UNO может меняться как направление хода, так и сам ход может переходить от игрока к игроку.

Немного о режимах игры. В игре есть



Турнир (чтобы выиграть его, вам придётся набрать 5000 очков), предлагающий подробную статистику, так и Быстрая игра, как раз для казуалов, которые играют исключительно для того, чтобы занять свободное время. Присутствует мультиплеер, позволяющий сыграть одновременно четырём игрокам на одном телефоне. Жаль, отсутствует игра по Bluetooth. Не всем будет по вкусу постоянно передавать телефон друг другу.

Для карточной игры графика великолепна. Все действия в игре красочны и плавны, да и оформление не подкачало.

UNO - первая из мною виденных таких простых и динамичных карточных игр. Отличный повод хорошо провести время.

<b>Геймплей:</b>	9	<b>Рейтинг</b>  <b>8,5</b>
●●●●●●●●		
<b>Графика:</b>	8	
●●●●●●●●		
<b>Звук:</b>	8	
●●●●●●●●		
<b>Управление:</b>	9	
●●●●●●●●		

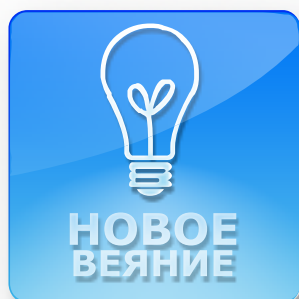
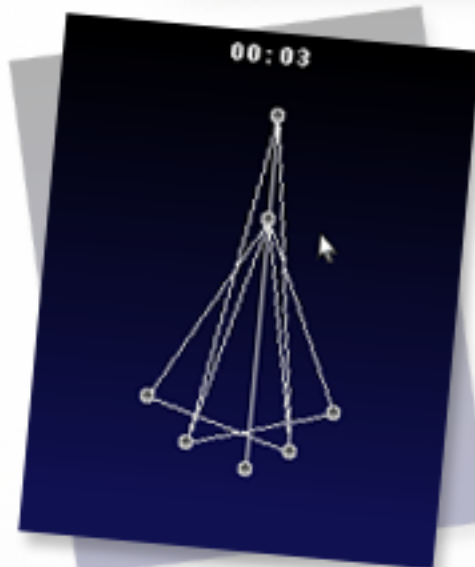
**Автор:** Егор YourDestiny Толстой

Untangle - это игра, созданная одним человеком за несколько дней. Ваша задача в ней - это распутывание узлов, которые с каждым уровнем становятся все сложнее и сложнее.

Сам игровой процесс несложен. Курсором мы цепляем "ключевые точки" узла, переносим их на другое место, тем самым распутывая его. На словах игровую механику объяснить непросто, в Untangle, цепляющий своей простотой, надо поиграть. Пока что сделаны лишь 16 уровней и генератор случайного узла. Время, которое вы тратите на распутывание, засекается и заносится в таблицу рекордов.

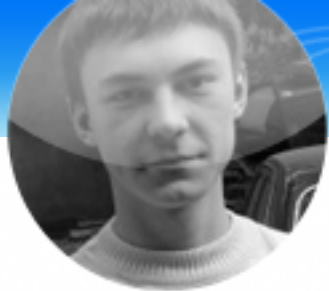
В этой игре нет ничего лишнего: ни сюжета, ни мини-игр, ни разных режимов. Но она от этого не теряет своей привлекательности.

Из минусов хочется отметить лишь то, что каждый уровень играет одна и та же музыка, которая довольно таки быстро надоедает и под конец начинает раздражать. Но автор обещает это исправить в следующих версиях.



<b>Геймплей:</b>	9	<b>Рейтинг</b>  <b>7,0</b>
●●●●●●●●		
<b>Графика:</b>	7	
●●●●●●		
<b>Звук:</b>	5	
●●●●		
<b>Управление:</b>	8	
●●●●●●●		





МТОГ взял интервью у автора проекта, Сергея "BlackFan" Боброва:

[МТОГ] - Откуда взялась сама концепция игры? Плод вашего воображения или были какие-то внешние источники?

[BlackFan] - Честно признаться, я был вдохновлен одной flash-игрой.

[МТОГ] - Вы создавали игру в одиночку или в команде с кем-то?

[BlackFan] - Над Untangle работал один, периодически раздавая ее друзьям тестировать.

[МТОГ] - Тяжело ли было работать одному над игрой?

[BlackFan] - Да в принципе нет, довольно простая, но интересная игра получилась.

[МТОГ] - Планируете ли развивать ее дальше, что-то исправлять/добавлять?

[BlackFan] - Буду доделывать "Случайный уровень" и управление стилусом в меню, в остальном игра готова.

[МТОГ] - А есть ли игра сейчас где-нибудь в открытом доступе?

[BlackFan] - Нет, ее версии есть только у тестеров.

[МТОГ] - А когда примерно ожидать ее выхода?

[BlackFan] - В течении двух-трех недель, я думаю.

[МТОГ] - А есть ли планы на будущее, задумки следующей игры?

[BlackFan] - Пока что нет, но скорее всего это будет какой-нибудь казуал, как и предыдущие игры.

[МТОГ] - Спасибо большое за интервью, надеемся, что ваша игра будет иметь большой успех.

[BlackFan] - Также надеюсь на это.



**Внимание! Проект ищет издателя! Для связи с разработчиком пишите на e-mail: [blackfan@ya.ru](mailto:blackfan@ya.ru)**





# SU-30

**Жанр:** Скролл-Шутер  
**Разработчик:** HeroCraft  
**Издатель:** HeroCraft  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java



**Автор:** Алексей )rayman( Савочкин

Вспомним времена, когда ещё не было мощных мобильных аппаратов. Тогда практически каждый играл в скролл-шутеры. Но всё меняется, технологии развиваются, появляются новые жанры. О скролл-шутерах уже практически все и забыли. Но вот HeroCraft решает напомнить игрокам, что такое настоящая классика, и выпускает замечательную игру под названием SU-30.

Возможно, глядя на скриншоты, игра не вызывает интереса, но стоит только сесть за неё, как оторваться просто не возмож-но. Алгоритм действий прост – сначала получаем задание, затем выполняем его, получаем новое и т.д. Каких-то супер сюжетных линий ждать не стоит – этой игре они не понадобятся.



игры.

Сама по себе игра не очень сложная, однако довольно часто будут встречаться моменты, которые не так легко пройти без потери континиуса. В игре есть возможность получить новое оружие, а также апгрейдить старое, собирая различные бонусы. Для того, чтобы пройти сложные моменты, нужно взять щит. В общем, в этой игре есть все возможности стандартного, но очень хорошего скролл-шутера. Не поиграть в эту игру можно, но попробовать всё-таки стоит. Игра, конечно, немного коротковата, но зато она затягивает любого геймера.



Графика находится на достаточно высоком уровне. Все модельки в игре достаточно тщательно прорисованы, а различные объекты на карте проанимированы. Более того, в этой игре используются и 3d объекты, которые придают игре дополнительную красоту

Вся музыка в игре – это различные звуки: выстрелы, взрывы и т.д. Фоновой музыки тут нет. Это, один из больших минусов

<b>Геймплей:</b>	7	<b>Рейтинг</b>  <b>7,0</b>
■■■■■■■		
<b>Графика:</b>	7	
■■■■■■■		
<b>Звук:</b>	6	
■■■■■		
<b>Управление:</b>	8	
■■■■■■■		

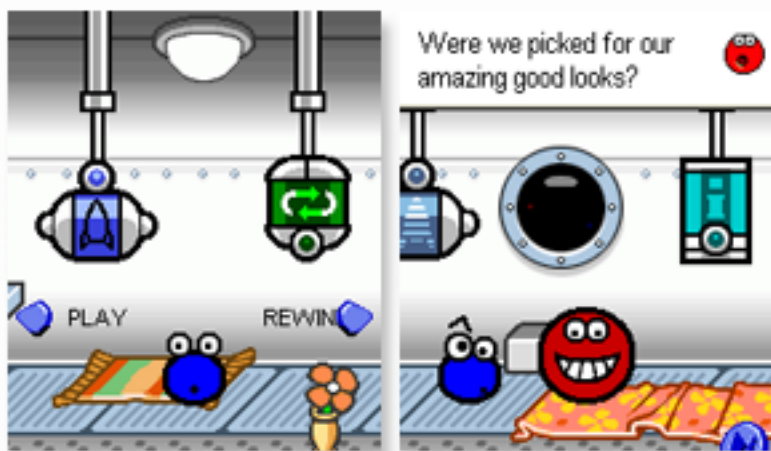


Автор: Станислав Марамыгин

Я думаю, что всем понравились красочные java аркады со схожим геймплеем, а именно: Sola-Rola, Loco-Roco Hi и Gish: Mobile. Во всех трех играх нам предстоит КАТАТЬСЯ по различным уровням и сражаться то всякой нечистью. И в этой статье мы постараемся разобраться, какая игра лучшая.

## Sola-Rola

В игре Sola-Rola в первую очередь бросается в глаза очень необычное меню, выбор языка и звука. При выборе языка нам нужно вращать круг, к которому прикреплены веревки с табличками, на которых нарисованы флаги различных стран. Меню игры сделано еще более оригинально: для выбора пунктов меню нужно кататься синим шариком по имени Виз и нажимать на свисающие с потолка пункты меню.



Уровни игры гладкие и округлые, радуют глаз. Однако все они однотонные - текстуры наложены только на фон. Красный шарик по имени Ваза, которым нам и нужно проходить все уровни, может пролезать в любые щели и узкие проходы, изменяя свою форму, как надувной мяч. Враги

Ваза - лава, инопланетные ежи, летучие мыши, пауки и гигантский фиолетовый шар Пинг, с которым нужно будет сразиться на последнем уровне. Врагов можно убить двумя способами: взорвать бомбой или кинуть на лаву.

## Gish

Игра Gish отличается от предыдущей более мрачными, но более тщательно прорисованными уровнями - от канализационных труб до темного ада.

У Гиша есть множество врагов: Обычные - рты и зомби; Боссы - Bucket, Khafe, Ev'ill и Hera; и еще шипы и лава. Убивать врагов можно с помощью "состояния злости" у Гиша. В отличие от Вазы, Гиш может находиться в трех состояниях: в обычном, липком и скользком. В обычном состоянии он может свободно двигаться и высоко прыгать. В липком - ползать по стенам и потолку. И в скользком - проскальзывать в любые щели и дыры в полу. В этом состоянии он может принимать практически любую форму, изгибаясь как желе.

Некоторые стены можно разрушать, а к некоторым нельзя прилипнуть. Нужно добавить, что Гиш умеет плавать, а в воде появляются пузырьки и брызги. На уровнях есть кнопки, открывающие двери или запускающие мудреные механизмы. Качество текстур отличное, а на Гише возникают очень даже реалистичные блики. Помимо всего прочего нашему герою нужно собирать янтарь (дает очки), смолу (дает здоровье) и леденцы (дают коды, которые потом можно будет ввести на сайте игры для получения специальных



# Sola-Rola, Gish, Loco-Roco



призов). Леденцы попадаются только в некоторых секретных комнатах, а их целых 72 (!). Стоит отметить, что в игре есть мультиплеер по bluetooth с огромным количеством различных карт. По мере прохождения игры вам будут открываться все новые и новые карты для мультиплеера.

## Loco-Roco

В отличие от предыдущих аркад, в Loco-Roco Ni главный герой, желтый шарик, не может изменять свою форму. Зато в этой игре есть многое другое, чего нет в предыдущих. Например одно из самых главных качеств Локо-Роко - способность распадаться на несколько (до десяти) частей и, таким образом, пролезать в узкие щели. Интересной особенностью также является передвижение по уровням. В игре мы управляем не Локо-Роко, а трассой - наклоняем ее, а наш желтый герой просто скатывается по ней вниз. Все уровни яркие и гладкие, как в Sola-Rola.

Главными врагами Локо-Роко являются коварные Можо - черные инопланетные кляксы, Тогэ - черные колючие шипы. Справиться с ними нам помогут ветряные потоки, способные перемещать нас на большие расстояния, Ниокки и Муни - верные друзья Локо-Роко, которые могут поднять нас на большую высоту.

Помимо сражений с Можо, нам нужно

будет собирать мотыльков (дают очки) и поедать бутоны цветов (дают здоровье). На каждом уровне есть множество потайных мест, содержащих их. Кстати, чем больше мы съедем бутонов, тем большего размера мы станем, и тем выше мы сможем прыгать.

Хочется упомянуть и о минусах игры. По сравнению с предыдущими двумя, физика просто ужасна. Оформление тоже не идет в сравнение с Sola Rola и Gish. Это не те милые глазу «мультяшные» планеты, которые было так интересно изучать вместе с Визом и Вазом, здесь мы увидим только топорные графику и левел-дизайн.



# High Speed 3D





# О Fishlabs, чего же боле?

Автор: Антон [(Поэт)] Власенко

Все мы знаем прекрасную компанию разработчика мобильных игр - Fishlabs (в народе именуемую "Рыбками"), все мы любим ее играми (графикой, продуманным сюжетом, даже музыкой), но мало кто знает, с чего началось их восхождение на вершину славы в игровой индустрии, по каким крупицам создавалась эта компания. Об этом и многом другом дальше и пойдет речь.

## История создания компании:

Чем по сути является Fishlabs? Это команда из двух талантливых программистов - Михаэля Шадэ (Michael Shadeu) и Кристиана Лора (Christian Lohr), получивших грант от Немецкого фонда поддержки инноваций и собравших вокруг себя ведущих специалистов в J2ME, позже переросшая в коммерческий проект. В данный момент в составе команды около 30 человек (заметьте, среди них есть и русскоговорящий сотрудник, скорее всего, именно по его инициативе и создавалась поддержка русского языка на их сайте). Сама компания находится в Гамбурге (Германия).

На момент написания статьи вышло 16 игр на платформе JAVA. Это: Galaxy on fire(1,2), Rally Master Pro, Snowboard Hero, Gladiator, Blades&Magic, Deep, Burning Tires, Motoraver, Planet Riders, Powerboat Challenge, Cloud Commander, Heli Strike, Robot Alliance, Tank Raid, Penalty Cup и 5 игр на iPhone.

## История разработки и написания Abyss Engine:

В 2004 году Fishlabs и провайдер мультиплеерного сервиса Exit Game скооперировались для создания первого в мире 3D-движка на java, который поддерживал бы окружение в полном 3D и подходил бы для мультиплеерных сражений. Компания с самого начала ориентировалась на телефоны Sony Ericsson, так как на начало 2005 года концерн SE был бесспорным лидером в разработке телефонов с поддержкой Maskot Capsule3D Micro Engine. Компания досконально изучила движок, но пошла дальше и создала свой собственный, базирующийся на Маскоте, который поддерживал физику тела и толковый AI. Премьера его возможностей состоялась в игре Motoraver. Игроки были поражены детализацией игрового пространства, окружением в полном 3D. Благодаря Abyss стало возможным играть с соперниками в реальном времени по Bluetooth; появилось хоть какое-то подобие 3D онлайн-игр. Abyss имеет отличное прошлое и, несомненно, еще более яркое будущее.



# О Fishlabs, чего же боле?

О деятельности Fishlabs:

Высокий профессионализм и упорный труд Fishlabs дают нам возможность насладиться великолепной графикой, геймплеем, музыкой, свободой выбора (как я уже упоминал в начале статьи) - все это буквально стирает рамки ограничений JAVA. Fishlabs открыли новый уровень возможностей этой платформы и возвели ее на более высокую ступень развития.

Что уж и говорить о их играх на iPhone - они само совершенство.

Совсем недавно Fishlabs к выходу новой машины из серии Volkswagen Polo анонсировали одноименную игру на iPhone, скачать которую можно абсолютно бесплатно.



По итогам скачек игры видно необычайно растущий интерес публики к играм Fishlabs. Игра заняла почетное 1-ое место в топ-загрузках в iPhone Appstore. Загрузили ее более 350 тыс. человек. В феврале этого года в Барселоне (Испания) на выставке IMGA Fishlabs и Nokia подписали контракт о дальнейшем сотрудничестве. В скором времени мы увидим 5 игр от Fishlabs на платформе N-gage. Пока известны лишь четыре из них. Это: Snowboard Hero (2009); Powerboat Challenge (2009); Rally Master

Pro (2010); Galaxy on fire (приблизительная дата выхода неизвестна).

Сайт разработчиков постоянно растет, по их словам, ежедневно у них регистрируется до 200 человек; а самих только уже зарегистрированных пользователей около 300 тысяч.

После долгожданного релиза GoF 2 Рыбки открыли мобильную версию своего сайта (это облегчит жизнь при регистрации и приобретении кредитов; что самое интересное - это возможность просмотра статистики и рейтинга в GoF2).

Сама ссылка на мобильную версию: <http://fishlabs.net/mobile>

За своими плечами Fishlabs имеют огромное количество наград. Так, на недавно состоявшейся церемонии награждения игр прошедшего года, Fishlabs получили сразу 2 награды за 1 и 2 места, соответственно это были: Rally Master Pro и Snowboard Hero.

Ну что пора подвести итоги!

Fishlabs - компания очень быстро развивающаяся и подающая большие надежды. Она ориентируется на своего покупателя, прислушивается к его мнению и открыта для общества.

Ну и напоследок хочется отметить недавно появившийся - но быстро набирающий обороты русский фан-сайт Fishlabs:

<http://fishlabs.clan.su>





**[MTOG]** - Когда зародилась идея создать компанию?

**[HeroCraft]** - Идея зародилась в голове Андрея Петрова (Первый директор HeroCraft, ныне лидер разработчиков многопользовательской мобильной игры WarSpear Online), гм... давненько. Лет шесть назад, когда мобильники были черно-белыми, а самым популярными игровыми телефонами были Siemens M50, Siemens S45 и Nokia 3410. Последний - эдакий кирпич, убить можно. Именно шесть лет назад мы собрались в первый раз в снятой в бывшем гарнизоне двухкомнатной квартире... мыть окна. Но днем рождения компании считается дата написания первых строчек кода, 17 декабря. Этот уникальный файл до сих пор бережно хранится на бэкапных дисках.

**[MTOG]** - Почему решили назвать компанию именно HeroCraft?

**[HeroCraft]** - Вокруг названия компании мы спорили около недели. Всем нравилось название Energames, название HeroCraft предлагал только Андрей Петров. Но домен Energames.com у нас увели из под носа, после чего Андрей провел недемократическое голосование, засчитав свой голос за б-ых. На этом все и закончилось. Кстати, за herocraft.com нам предлагали 50 тысяч долларов, но мы героически отказались. Миллион, к сожалению, не предложили...

**[MTOG]** - Что послужило идеей для создания логотипа HeroCraft?

**[HeroCraft]** - Изначально у нас был черно-белый сайт и чернобелый логотип. Тогда

мы еще могли себе такое позволить. Но к определенному моменту времени такой дизайн перестал отвечать нашим требованиям. Проще говоря, стало не солидно. Мы объявили конкурс на переработку логотипа с "огромным" призовым фондом в 100 евро (дети, что с нас взять было?). Однако на конкурс нам прислали около 50-ти различных вариантов логотипа. Выбрали мы вариант, придуманный Александром "Monstr" Монастырским (ага, это из с его планшета потом сойдет шедевральная М.У.М.У.). Вот уже 5 лет логотип используется практически без изменений, появилось огромное количество анимированных вариантов. Некоторые весьма юмористические. На логотипе изображен героический рыцарь и огромный дракон. Хотя в последнее время ходит вариант, что рыцарь как раз совсем не героический, он пришел за богатством добродушного дракона. Эта идея была положена в основу серии игр Дракон и Дракула. Вскоре, кстати, выходит 4-ая часть этой серии.



**[MTOG]** - Сколько человек, работало в HeroCraft первоначально?

**[HeroCraft]** - Костяк компании составили 6 человек, большинство из них были знакомы ранее, именно они под названием C-EON создали игру Arcade Park для КПК под управлением Windows Mobile. Первый год работы компании финансировался именно с продаж этого продукта. Обновленная версия игры до сих пор остается хитом продаж на рынке смартфонов.

**[MTOG]** - Что послужило толчком к созданию мобильных игр?

**[HeroCraft]** - Спрос, как известно, рождает предложение. На тот момент было очень мало компаний, занимавшихся разработкой игр для телефонов, а направление казалось перспективным — интуиция не подвела.

**[MTOG]** - На каком жанре мобильных игр Вы специализировались в самом начале? На каком жанре специализируетесь теперь?

**[HeroCraft]** - В общем-то мы никогда не ограничивали себя одним жанром. Да и среди наших лучших игр присутствуют разные жанры: стратегия, симулятор, аркада, головоломка, гонки... Мы придерживаемся мнения, что главное — увлекательный геймплей, а это возможно независимо от жанра.

**[MTOG]** - Назовите, пожалуйста, наиболее яркие достижения Вашей компании.

**[HeroCraft]** - Пожалуй, победа нашей игры «\$tolen in \$ixty \$econds» на ежегодном конкурсе Samsung Mobile 2007 и первое место в мире по обеим номинациям («Лучший разработчик» и «Лучшая игра») 1 квартала 2009 года по итогам PocketGamer.biz

**[MTOG]** - Ваше направление возникло относительно недавно, специалистов по мобильным играм на заре HeroCraft не было... как Вы подбирали команду?

**[HeroCraft]** - Очень интересный вопрос. Честно говоря, послужны списки наших сотрудников порой выглядят очень забавно: психиатр, кок, похоронный агент, церковный декоратор, командир военного катафалка, наркобарон (шутка), наш менеджер проектов — басист в funk-группе (его предшественник был вокалистом, кстати), был еще сотрудник — чемпион области по паверлифтингу. Всех переучили и переподготовили, о результатах судите сами.

**[MTOG]** - Не хотите ли поделиться забавными фактами о компании?

**[HeroCraft]** - Да, вот забавных фактов хоть отбавляй!

Изначально в реквизит компании входила здоровая боксерская груша, при переездах из офиса в офис всех жутко напрягало её заносить по лестнице, и при очередном переезде мы умудрились её продать и пропить :)

Обсуждения рабочих моментов мы зачастую ведем в локальном чате и иногда серьезный вопрос выливается в полутора-часовой флуд. Вот например час назад я попросил коллег помочь с забавными фактами, до сих пор треп не умолкает :) Идеи для игр нередко зарождаются в курилке (кстати, с Муму именно так и получилось)

На шкафу с тестовыми телефонами (около 140 штук их у нас) висит наклейка с перечеркнутым телефоном.

Самая «быстрая» наша игра — Пятница, 13-е — была полностью создана менее, чем за 2 месяца. А самая долгая — Pool Arena — в разработке уже около 6 лет и до



вышла.

В создании сюжета к игре «Kamikaze: the God's wind» принимал участие настоящий самурай.

В одном из кабинетов в нашем офисе стоит теннисный стол и мы регулярно проводим ХироКубок по настольному теннису.

Половина разговоров в локальном чате сводится к обсуждению нашего портера Guzma и его тещи.

[MTOG] - Что сыграло основную роль в развитии компании?

[HeroCraft] - Команда.

[MTOG] - Надеюсь нашим читателям было очень интересно узнать много нового о такой замечательной компании, как вы.

[HeroCraft] - Спасибо! Нам было приятно рассказать о наших суровых трудовых бред... эээ... буднях!

На вопросы отвечали ген. директор и пиар-менеджер

По следующим ссылкам, вы можете скачать демо-версии игр компании HeroCraft. Если какая-то игра вам понравится, то обязательно купите её.



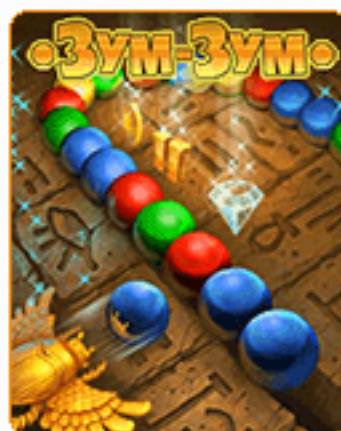
<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wap/demo.jad?g=135&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wap/demo.jad?g=142&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wap/demo.jad?g=163&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wap/demo.jad?g=111&ch=mtog>





<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wa/p/demo.jad?g=114&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wa/p/demo.jad?g=81&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wa/p/demo.jad?g=148&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wa/p/demo.jad?g=71&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wa/p/demo.jad?g=112&ch=mtog>



<http://content.herocraft.com/cds/servlet/wa/p/demo.jad?g=106&ch=mtog>



## Aces of the Luftwaffe

44863 - открыть все формации и всех оппонентов в режиме "Воздушной битвы", 746688496 - +50 выстрелов

YourDestiny



## Hero of Sparta

Открыть читменю - \*1379  
STRELOK



## Wolfenstein RPG

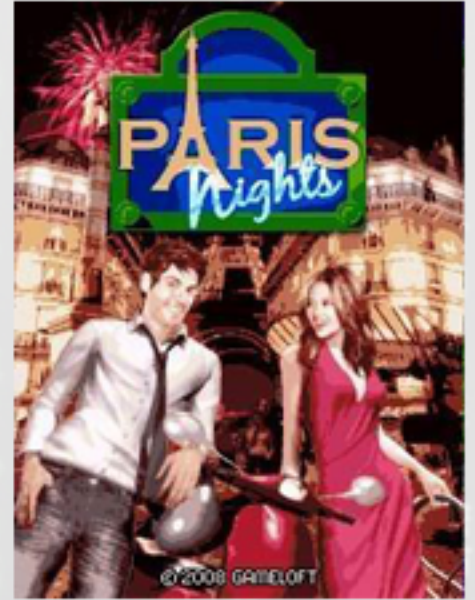
если включить poslip (чит меню 03666 враги не атакуют и остальные коды не нужны

STRELOK

## Paris Nights

В квартире главного героя подходим к приставке (Video Game) возле телевизора, жмём 5 и выбираем нижний вариант (Gameloft game). Тогда повышается 4 характеристики и ни одна не понижается (в отличии от остальных вариантов)

Samm-o



## Terminator Salvation:

В мини-игре, где надо набирать код жмите просто по очереди цифры: 1 2 3...9 и заново. Так не надо думать, и легко и быстро набирается код)))

Alex731



## Stranded

В конце игры не садитесь сразу на плот а пойдите в пещеру где двое героев делали кое-что и вы увидите человека который упал в яму!

Singer



## Миллионер (Millionaire) любая версия

Для того, что бы узнать ответ на вопрос, просто наберите по порядку эти цифры: 1237890. (не работает в отборочном туре).

CyberKing

## Millionaire 4th edition

Если не знаете ответ на вопрос жмем правый софт >> главное меню >> играть >> загрузить

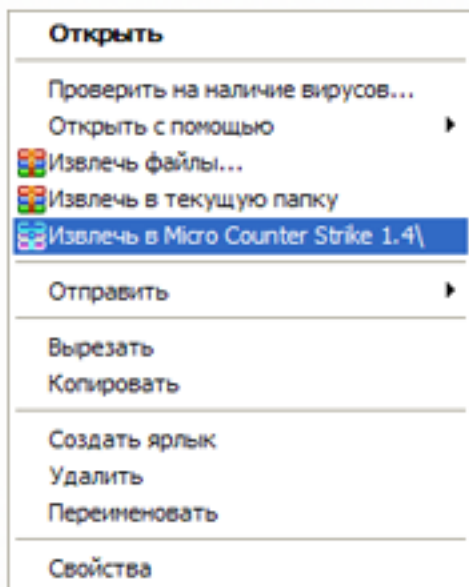
HIDDEN



Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Многие из вас уже знакомы с понятием моддинг на J2ME. Некоторые из вас уже создали собственные моды. Но есть те, которые не знают как переделывать игры, но хотели бы научиться. Именно им я посвящаю эту статью...

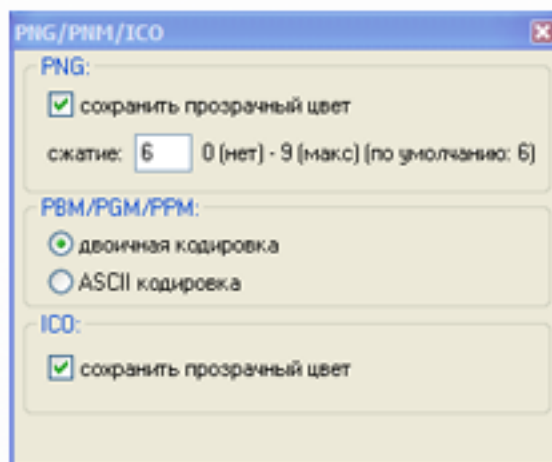
Итак. Как вы знаете, начинать нужно всегда с простого. Поэтому возьмём самую простую для переделки игру: Micro Counter Strike. Для начала нужно извлечь файлы из самой игры. Для этого нужно нажать правой кнопкой мыши по игре и щёлкнуть по пункту «Извлечь в [название игры]»



Затем зайти в папку res. Там будут три папки: image2d (спрайты оружия, логотипы и некоторые другие изображения), map (спрайты карт), role (спрайты ботов). Далее нужно воспользоваться графическим редактором PhotoShop. Если у вас нет PhotoShop`а можно работать в IrfanView и Paint (IrfanView пригодится для создания прозрачного фона). В Paint`е вы будете изменять спрайты оружия или других объектов.

Теперь объясню как переделывать спрайты оружия. Когда вы будете работать с оружием, не забывайте, чтобы остальной фон был одного цвета. После изменений сохраняете файл в ту же папку, откуда взяли. Затем открывайте этот же файл, только программой IrfanView и создаёте прозрачный фон (чтобы в процессе игры оружие не было в белых, или каких-то ещё, квадратах).

Чтобы сделать прозрачный фон изображения в программе IrfanView нужно нажать файл/сохранить, и далее вы должны выбрать следующие настройки: Снизу в окне сохранения отметить поле «дополнительно» («Show Options Dialog»); появится окошко, где надо поставить галочку около «сохранить прозрачный цвет» («Save Transparent Color»).



Затем щёлкаем «сохранить», и далее появляется окно, где вы должны выбрать прозрачный фон. Оружие готово.

Затем вы можете изменить спрайты ботов и объекты карт. Там, я думаю, вы разберётесь сами. (Если у вас есть PhotoShop и вы умеете им пользоваться, то вам не пригодится IrfanView с Paint`ом).

Теперь осталось только переимено-



вать и подписать свою работу. Для этого заходите в папку META-INF и открываете файл MANIFEST блокнотом. Изменять нужно надписи, следующие после MIDlet-Name: (Название игры), MIDlet - Vendor:

(Имя разработчика), Midlet - Version: (Версия игры). Остальные поля желательно не трогать.

Manifest-Version: 1.0

MicroEdition-Configuration: CLDC-1.1

MIDlet-Name: Counter Strike

MIDlet-Info-URL: www.m3gworks.com

MIDlet-Icon: /res/image2d/icon.png

MIDlet-Vendor: www.m3gworks.com

MIDlet-1: Counter Strike

1.4,/res/image2d/icon.png,com.m3gworks

.microcs.MicroCsMIDlet

MIDlet-Version: 1.4.0

MicroEdition-Profile: MIDP-2.0

Вот, собственно, и всё. Если возникнут вопросы по созданию игры, обращайтесь ко мне на Fe-Se-An@mail.ru

Программу IrfanView можно скачать отсюда:

<http://irfanview.com/>

## Ops Sniper BGE

Ops Sniper 3D посвящена великоотечественной войне. Именно поэтому я хочу выпустить улучшенную версию этой игры перед Днём Победы.

Ops Sniper BGE — вторая игра моего проекта Best Graphic Edition. В игре остались прежние локации, но играть на них будет приятней из-за отсутствия огромных пикселей.

Обычная Версия



BGE





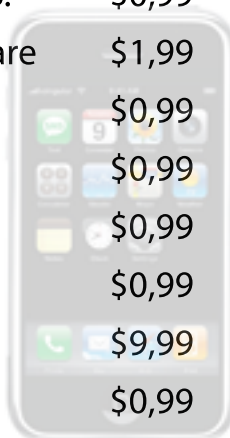
## Топ продаж N-Gage 2.0

Название	Издатель	PEGI рейтинг
Worms World Party ①	THQ Wireless	7+
Tetris	Electronic Arts	3+
Need for Speed:Undercover	Electronic Arts	3+
Hooked On: CotD	Nokia	3+
Monopoly: Here and Now	Gameloft	3+



## Топ продаж Appstore

Название	Издатель	Цена
Crazy Machines ②	dtp Entertainment	\$2,99
Wild West Pinball ③	Gameprom Comp.	\$0,99
Durak ④	Lost Token Software	\$1,99
Hedgehogs	ANVI-Soft	\$0,99
Flight Controls	Firemint	\$0,99
StickWars	John Hartzog	\$0,99
Pirates: Sea Battle 2	Skywards	\$0,99
Assasin's Creed; AS	Gameloft	\$9,99
Marine Girls	Celticlake	\$0,99
Yetisports 1	ROOT9 MediaLab	\$2,99





# 9 игр, в которые стоит поиграть

Galaxy on Fire 2



Приключенческая космическая игра экстра-класса с грандиозными сражениями и увлекательным сюжетом.

High Speed 3D



Мир скорости, мир стрит-рейсинга, визуальные эффекты. И все это в Вашем мобильном!

HoW: Nanowarrior



Война и в будущем останется войной. Ощути все прелести нано-костюма прямо на себе!

GISH



Самая необычная мобильная игра в мире, с самым необычным движком! Множество геймплейных фишек.

М.У.М. Судный День



Матёрый сталкер Герасим против орды клонированных Муму-мутантов...

Devil and Demons



Достаточно загадочная РПГ, в не менее загадочном мире. 3 персонажа и большое количество магии...

Bioshock Mobile 2D



Исследуй загадочный подводный город Рапчур...

Paris Night



Живите в Париже, теперь все в ваших руках! Воплотите все ваши мечты в реальность.

Wolfenstein RPG



Спаси мир, нарушив дьявольские планы Axis Army. Огромное количество шуток скрасит прохождение игры.



Информация для тех, кто хочет стать нашим журналистом:

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

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

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

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