

MTOG

Рецензии

Assassin's Creed 2
Spore Creatures
SP Mega Millionaire
Anger of Stick
Книга Мастеров
Crazy Cats
Soosiz
Anrufen Online

Статьи

Перспективы Nokia
Untangle Map Editor
Редакторы java-игр
Sorcerer
Mophun

Наше частное расследование
„Жада наживы“

Majesty -
Эксклюзивное превью

Коды, фишки и
многое другое...

Reset Generation

Одна из лучших игр
среди всех на порта-
тивных устройствах



-стр. 74-

Crazy Cats

Хорошая аркада, с
неординарным гейм-
плеем,



-стр. 41-

Редакция

Максим „FaLLOuT_mAn_)”

Иванов

главный редактор

Алексей „)rayman(“ Савочкин

зам главного редактора

Дизайн

Александр _-“||_

Гл. дизайнер PDF-версии

Алексей „)rayman(“ Савочкин

дизайнер PDF-версии

Станислав „-VIR=-“ Марамы-

гин

дизайнер Flash-версии

Поддержка сайта

hobbit19_

Дмитрий „SlaDER“ Шелков-

ский

Связь с редакцией

mak@mtog.ru

Максим Иванов

alexey.savochkin@mtog.ru

Алексей Савочкин

dedalerif@gmail.com

Роман Савин

Корректурa

Юлия Акимова

Максим „FaLLOuT_mAn_)”

Иванов

Мобильная версия

Дмитрий DIM2N Богданов

Сергей BlackFan Бобров

Журналисты

Алексей „)rayman(“ Савочкин

Роман „AleriF“ Савин

Дмитрий kozosvin Паламарчук

Александр _-“||_

Максим „FaLLOuT_mAn_)”

Иванов

Богдан Безпалый

Александр „Элек3х“ Грачёв

Сергей „Fe-Se-An“ Федченко

Сергей „revfytd“ Куманев

Михаил MIXer Постников

Александр „Wehrwolf“ Куликов

Сергей „RAMMSerZh“ Бойко

Дмитрий „Menger“ Исаев

Иван „FAQ“ Пятаволенко

mabrax

Egor YourDestiny Толстой

Рад снова приветствовать вас на страницах крупнейшего журнала об индустрии мобильных игр на территории России и стран бывшего СНГ. К сожалению, номер снова задержался, но на этот раз нам есть вполне разумное оправдание - это статья, частное расследование, да и просто крик души - "Жажда наживы". Она созревала довольно-таки долго, и наконец-то я набрал достаточно фактов, чтобы выпустить ее в свет. Хотелось бы этой статьей показать нашему читателю, что и как делается в среде разработчиков мобильных игр. 5-8 ноября на территории ВВЦ проводилась выставка "ИгроМир-2009". Мы были заранее аккредитированы как пресса, но, к сожалению, ничего, достойного обозрения в журнале, там не было - из всех портативных платформ там были представлены лишь Nintendo DS и PSP. Будем надеяться, что в следующем году ситуация изменится в лучшую для нас сторону, ведь индустрия не стоит на месте, а огромными темпами развивается.

Макс Иванов



А теперь - печальная новость. Наша правщица Юлия уходит из журнала по причине огромной занятости и большого количества ваших слишком нелестных и зачастую оскорбительных комментариев в ее сторону. Я, конечно, понимаю, что большинство наших читателей находятся в пубертатном возрасте, но тем не менее, старайтесь контролировать свои эмоции, даже если гормоны берут верх.

Помимо всего прочего, хочу опровергнуть неизвестно откуда взявшуюся новость, что PDF-версии больше не будет. Будет, как 9 номер, так и 7-8. Просто в связи с очень небольшим количеством дизайнеров, процесс ее создания довольно-таки трудоемкий. Но отказываться от нее мы не собираемся, иначе как можно вообще называться журналом.

Напоминаю о том, что нами проводится стихотворный конкурс, с условиями и правилами которого можно ознакомиться на нашем официальном сайте. Старайтесь при написании стихов избегать орфографических и стилистических ошибок, это очень сильно уменьшает ваши шансы на успех. Пока что из всех присланных работ лишь несколько заслуживают права быть оцененными.

Но не буду сильно оттягивать ваше знакомство с журналом. До новых встреч в этом же месте, но в немного более позднее время!

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

На обложке: Assassin's Creed 2

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на „МТОГ“ строго обязательна. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции

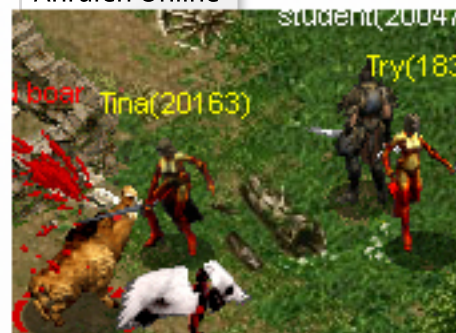
Обзоры в номере:

Anger of Stick	66
Anrufen Online	78
Assasin's Creed HD	81
Boxhead The Zombie Wars	68
Crazy Cats	41
Empire Fighter	44
Fishing off the Hook (Версия для S40)	40
Go carts 3D	52
GT Racing Academy	38
Light Bike	69
Majesty	35
Megacity Empire: New York	53
RapidFire	84
Reset Generation	74
Snowboard Hero	36
Soosiz	70
Tank Raid	37
The C'Mons	85
Townsmen	86
Townsmen 2	87
Молодёжное рубилово	83

Anger of Stick



Anrufen Online



Молодёжное рубилово



Townsmen 2

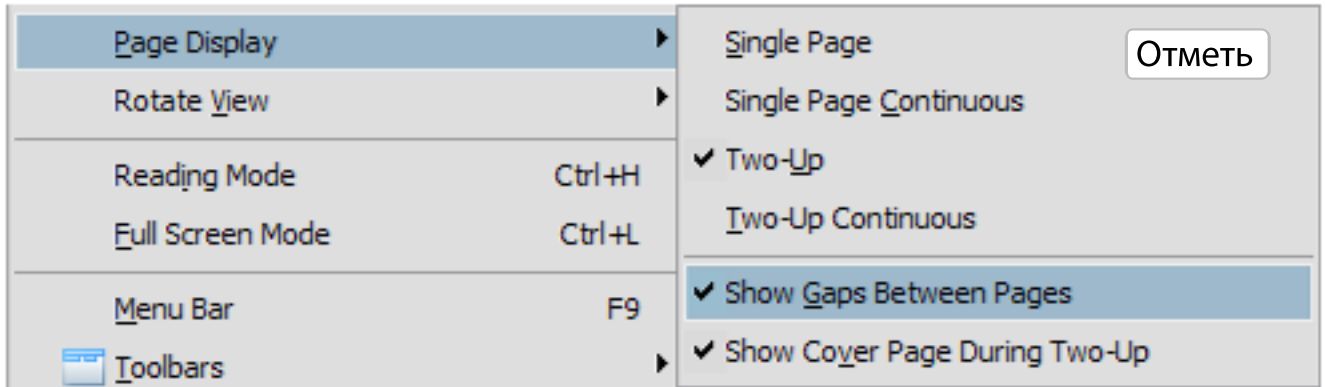
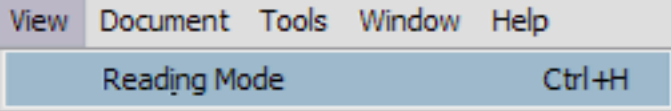


На заметку:

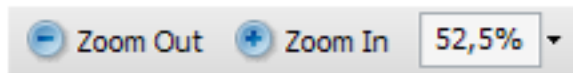
Открой



Нажми



Отрегулируй по вкусу



Наслаждайся



Нас удобно читать с монитора



От редактора	02
Новости	08

Жажда наживы	
Наше частное расследование	20

Preview

Majesty	35
---------	----

Java

Snowboard Hero	36
Tank Raid	37
GT Racing Academy	38
Fishing off the Hook (Версия для S40)	40
Crazy Cats	41
Empire Fighter	44
Assasin's Creed	45
Chuck Norris: Bring on the Pain	48
Ferrari World Championship 2009	49
Go carts 3D	52
Megacity Empire: New York	53
Spore creatures	55
Nightclub Fever!	56
Assasin's Creed 2	58
Diamond Twister	61
Harry Potter and half-blood prince	63
South Park Mega Millionaire	65

iPhone

Anger of Stick	66
Boxhead The Zombie Wars	68
Light Bike	69
Soosiz	70
- Интервью с Touch Foo	72

N-Gage / Symbian

Reset Generation	74
Anrufen Online: Перегрузка	78
Assasin's Creed HD	81

Trash

Молодёжное рубилово	83
Rapidfire	84
TheCmons	85

НОСТАЛЬГИЯ

Ташпашеп 1,2	88
--------------	----

Interview

Интервью с Herocraft	88
Интервью с Геймером	90

Articles

Morhun - обзорная статья	91
Перспективы Nokia в игровом мире	93
Читерам посвящается - Sorcerer	98
Untangle Map Editor	99

Offtopic

Редакторы java-игр	100
Cheats 2.4	101

Crazy Cats



GT Racing Academy



Reset Generation



South Park Mega Millionaire





Срок жизни N-Gage продлится до сентября 2010

В интервью с Mobile-Ent.biz представитель Nokia по медиа - Марк Олилла - пояснил: "Мы больше не выпускаем игры на N-Gage, хотя магазин, то есть возможность покупать игры, будет доступен как минимум до Сентября 2010, а значит сервис N-Gage будет работать до конца 2010 года".

Известие довольно-таки печальное для владельцев N-Gage. Посмотрим что же будет с новой платформе OVI, которую нам представит телефон N900.

Взято с ngaging.ru



Herocraft представляет игру Космопорт

Необычная головоломка, в которой вам придётся принять управление космопортом и навести порядок в целой армаде звёздных крейсеров.

«Космопорт» предлагает вам попробовать себя в роли диспетчера галактического порта. Ваша задача – контролировать прибывающие корабли, не допуская переполнения стыковочного поля. Для этого необходимо отправлять прибывших в гипер-прыжок, объединяя 3 корабля одного класса вместе.

В игре есть как классический для головоломок режим (в «Космопорте» он назван Выживание), в котором игра продолжается до тех пор, пока есть возможные ходы, так и режим Прохождение, где вам предстоит попробовать одолеть несколько сюжетных миссий. Лёгкое ненавязчивое обучение введёт в курс относительно простых, но непривычных для игр этого жанра правил.

Игровые особенности:

- 2 игровых режима (прохождение и выживание)
- 9 миссий
- Подробное обучение
- 2 уровня сложности
- Несколько видов бонусов



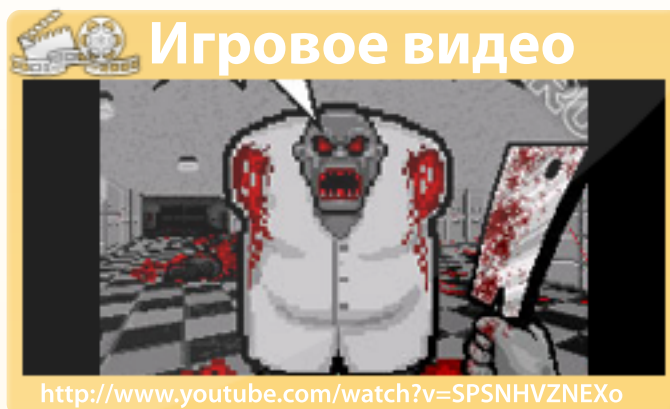


MEAT2EAT

Уже совсем скоро, на экранах ваших телефонов, в эту пятницу 13-го ноября, ровно в 13 часов и 13 минут **3D Резня Кровавый Психоз!!!**

Особенности игры:

- инновации мобильного геймплея - неограниченный боекомплект, а также уменьшающийся со временем уровень вакцины в крови, который необходимо постоянно пополнять (вместо традиционных аптечек);
- впервые в мобильных шутерах "вивисекция" врагов - отстрел рук, ног и головы;
- оружие пачкается кровью убитых противников и обладает эффектом хрома;
- зрелищные уровни, качественно воспроизводящие мрачную атмосферу помещений "совковой" больницы;
- нестандартный и увлекательный сюжет с неожиданной концовкой игры;
- использование роликов в стилистике комиксов при прохождении игры;
- музыкальное сопровождение для каждого из уровней, создающее подходящую атмосферу происходящего на экране мобильного телефона;
- море крови и положительных эмоций.





Qplaze анонсирует новую игру - Gremlins Spellforce

Вы знаете, что делать, если гремлины стучатся в ворота вашего города? Когда их маленькие, но очень острые коготки скребутся в двери домов, а злобный смех звучит в ушах даже по ночам? Когда дым от их осадных машин закрывает солнце, а боевые дирижабли начинают задевать флюгера на башнях? Не знаете? Не беспокойтесь, дипломированная волшебница Лианна Макферсон отлично умеет управляться с гремлинами в любом количестве! За чисто символическую сумму в десять тысяч золотых она защитит ваш город и спасет ваши дома от этой напасти! Мастер огненной и темпоральной магии берется испепелить любое количество гремлинов, посягающих на ваш покой и благосостояние, не нанеся при этом почти никакого ущерба вашему имуществу! Не верите? Только позвольте доблестной волшебнице подняться на городскую стену, и затем наблюдайте за фейерверками! Уверяем вас, столько летающих гремлинов вы еще никогда не видели!

Особенности игры:

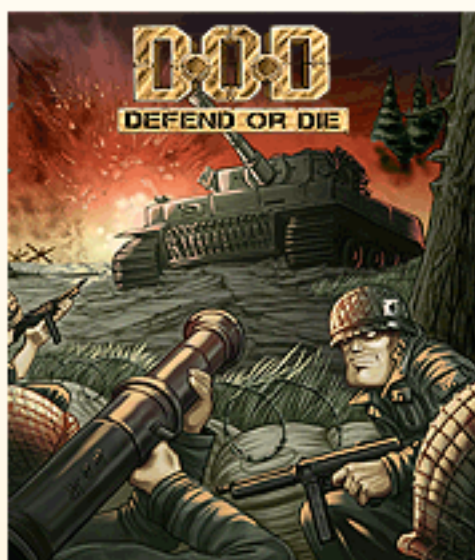
- * Оригинальная и яркая игра в стиле фэнтези;
- * Множество нестандартных персонажей, техники и анимаций;
- * Необычный и захватывающий геймплей;
- * Десятки красочных спецэффектов – заклинания, взрывы и волшебные существа;
- * Простое и понятное управление;
- * Высокая скорость игры на всех без исключения моделях телефонов;
- * Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.





Qplaze анонсирует новую игру - D.O.D: Defend or Die!

Когда за тобой последний рубеж, и враг на расстоянии выстрела... Когда ты остался один, и все твои друзья мертвы... Когда боеприпасы на исходе, а солдаты противника подходят все ближе, и ты знаешь, что спасти тебя некому... Защищайся или сдохни! Если нечем стрелять – отбери оружие у вражеских солдат. Если некуда бежать – стой до последнего, пока не побегут враги. Используй против них их собственные гранаты и ракеты, не давай работать их санитарам, а если они совсем близко – пускай в ход саперную лопатку или даже зубы. Сколько бы их не было – пока ты жив, им не пройти!



Особенности игры:

- * Оригинальный и динамичный военный экшн;
- * Множество возможностей главного героя и захватывающий игровой процесс;
- * Захватывающая динамика - огневые и рукопашные схватки, использование взрывчатки, ракет, и даже авиационные удары;
- * Яркая и оригинальная графика со множеством специальных эффектов;
- * Простое и понятное управление;
- * Высокая скорость игры на всех без исключения моделях телефонов;
- * Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.





Age of Heroes Online приходит в Китай и Индонезию!



В связи с обновлением системы платежей сервисы Age of Heroes Online теперь доступны в Китае, Гонконге и Индонезии. Жители этих стран, многие из которых уже зарегистрировались в игре, теперь смогут полностью погрузиться в мир Age of Heroes Online.

Age of Heroes Online – это крупнейший мобильный онлайн-проект, развивающийся высокими темпами. На данный момент количество зарегистрированных игроков Age of Heroes Online превышает 250 000 человек, а количество ежедневных регистраций в игре превышает 3 000. Всем зарегистрированным игрокам предоставляется три недели бесплатной игры, а абонентская плата за 1 месяц игры составляет 1 доллар США. Также игрокам доступно множество дополнительных платных игровых сервисов, стоимость большинства из которых тоже не превышает 1 доллара США.

Age of Heroes Online является одним из самых масштабных мобильных игровых проектов в мире, сопоставимым по своим размерам с большими MMORPG на PC. Игроков ждут более десятка героев, сотни существ и монстров, огромная карта с десятками неисследованных мест и множество способов отлично провести время в игре.

Быстрому распространению игры немало способствует партнерская программа, позволяющая всем желающим буквально за несколько часов стать официальным распространителем игры, и зарабатывать на ее продвижении вместе с ее разработчиками.

На данный момент сервера Age of Heroes Online доступны с мобильных операторов России, Украины, Белоруссии, Германии, Франции, Англии, Австрии, Бельгии, Болгарии, Чехии, Дании, Испании, Финляндии, Венгрии, Нидерландов, Норвегии, Польши, Португалии, Швеции, Швейцарии, Сербии, Румынии, Перу, Нигерии, Малазии, Мексики, Монтенегро, Македонии, Люксембурга, Ирландии, Греции, Таджикистана, Казахстана, Киргизии, Грузии, Армении, Эстонии, Литвы, Латвии, Боснии и Герцеговины, Абхазии, Азербайджана, Молдовы, Израиля и Южной Африки.



Clone 3D

NetLizard анонсирует очередной 3D шутер под названием 3D Клон.

В недалеком будущем, миром правят корпорации добывающие энергоресурсы.

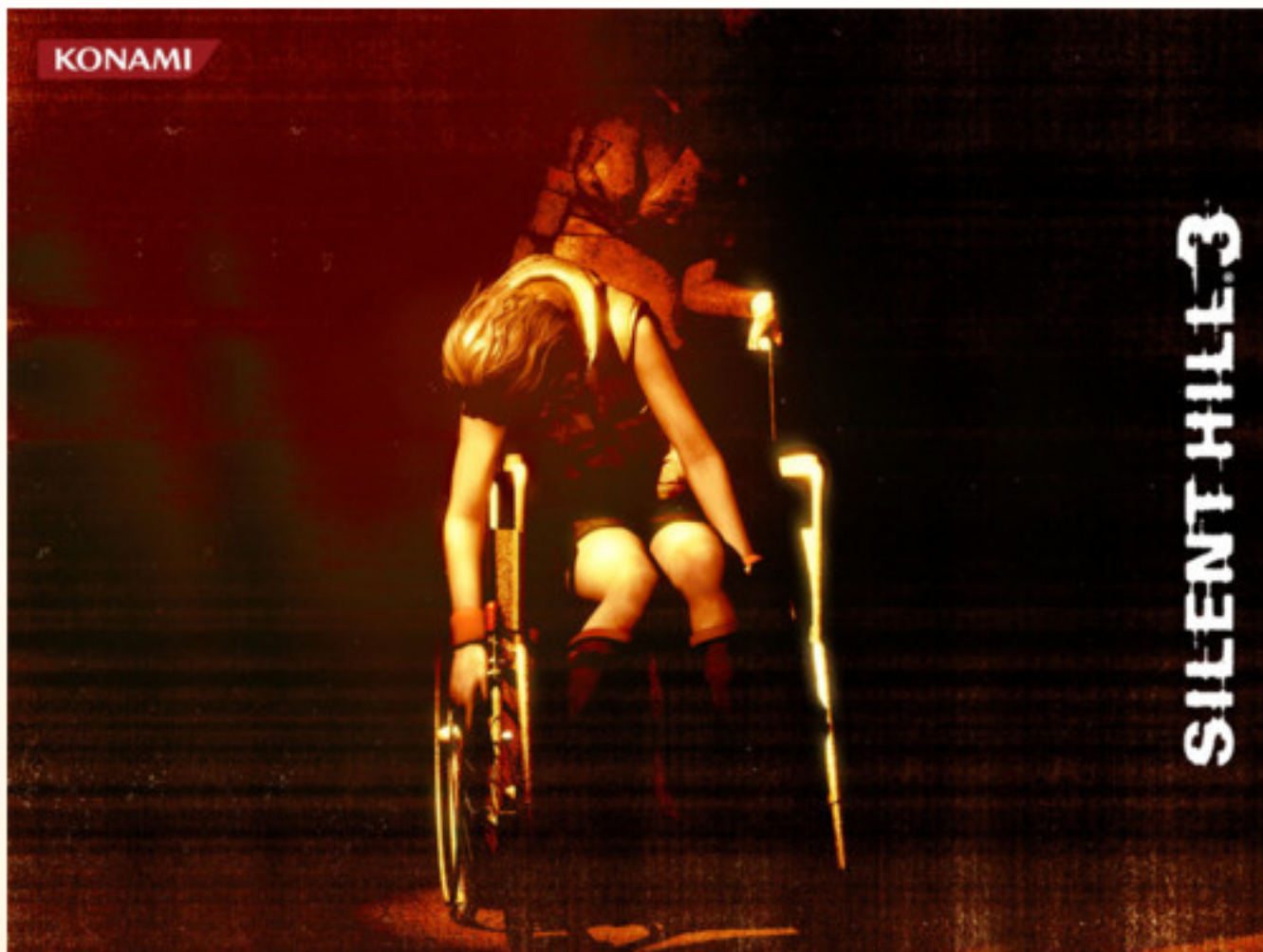
Однако, сложность добычи ресурсов провоцирует поднятие их стоимости.

В целях монополизации рынка, и снижения цены на сырье корпорация «Наши Ресурсы» пошла на противозаконные и античеловеческие меры: она создала клонированных рабочих, и заменила ими наемный персонал.

Клоны ничего не подозревают о внешнем мире, но работа в нечеловеческих условиях спровоцировала восстание...

Вам в числе других смельчаков придется бороться за свою свободу.





Конaми работает над Silent Hill Mobile 3

Мобильное подразделение компании Konami работает над продолжением игры Silent Hill Mobile и Silent Hill Mobile 2, которое должно увидеть свет в начале следующего года. Сюжет Silent Hill Mobile 3 тесно переплетен с событиями сигнальных частей культовой серии, при этом он никак не привязан ко второй части, в случае если не считать места действия. Игра выстроена вокруг обычной семнадцатилетней девушки по имени Хизер, которая является приемной дочерью Гарри Мейсона. В начале игры просыпается от жуткого кошмара. По сюжету ей предстоит пройти долгий путь, обогранный кровью и опутанный сотнями тайн. Вместе с ней этот же путь проделаете и Вы...

Новость перепечатана с games-review.ru





Nokia N900 (взято с n-gaging.ru)

Как сообщает Reuters, сегодня компания Nokia стала отгружать свою топ-модель телефона Nokia N900. То есть, дату 10 ноября 2009 года, можно считать началом продаж телефона Nokia N900.

О начале поставок телефона сообщил, на пресс конференции, исполнительный директор компании Nokia – Olli-Pekka Kallasvuо.

Напомню, что телефон Nokia N900 - это первый телефон компании Nokia, использующий операционную систему Linux Maemo, которую компания планирует использовать в «топовых» моделях телефонов и коммуникаторов. Выпуск N900, аналитики рассматривают, как возможность вернуть компании позиции на рынке топовых моделей телефонов. В первую очередь, компания рассчитывает расширить свою долю рынка телефонов высокого класса, за счет компаний Apple и RIM.

24 ноября в Москве, во флагманском салоне Nokia пройдет мероприятие посвященное началу продаж телефона Nokia N900 в России.

Желающие могут записаться по адресу: <http://blogs.nokia.com/nseries/n900meetup>

Как сообщает Reuters, сегодня компания Nokia стала отгружать свою топ-модель телефона Nokia N900. То есть, дату 10 ноября 2009 года, можно считать началом продаж телефона Nokia N900.

О начале поставок телефона сообщил, на пресс конференции, исполнительный директор компании Nokia – Olli-Pekka Kallasvuо.

Напомню, что телефон Nokia N900 - это первый телефон компании Nokia, использующий операционную систему Linux Maemo, которую компания планирует использовать в «топовых» моделях телефонов и коммуникаторов. Выпуск N900, аналитики рассматривают, как возможность вернуть компании позиции на рынке топовых моделей телефонов. В первую очередь, компания рассчитывает расширить свою долю рынка телефонов высокого класса, за счет компаний Apple и RIM.

24 ноября в Москве, во флагманском салоне Nokia пройдет мероприятие посвященное началу продаж телефона Nokia N900 в России.

Желающие могут записаться по адресу: <http://blogs.nokia.com/nseries/n900meetup>



MTOG на issu.com

REVIVAL 2

Автор: Алексей Жуков / Саломин

Жанр: пошаговая стратегия
 Разработчик: HeroCraft
 Издатель: HeroCraft
 Оф. сайт: <http://herocraft.com>
 Релиз: 2009
 Платформа: Java

Revival 2 – это игра, которая с самого начала обещала стать юмором. Конечно HeroCraft достаточно много сил вложил в предыдущую часть, но не менее много они вложились и в эту вторую часть. Старая же постройка разработчиков имеет на Revival 2 право носить звание по-настоящему юморной игры.

Хотели сразу сказать, что HeroCraft перенесли игру в мажорно, что не может не радовать. Теперь, окружив нас ландшафт выглядит более живым и красочным. Все здания в игре всецело и в максимально реалистично прорисованы до мельчайших деталей. Изображение, разумеется, выглядит также отлично на высоком уровне. Пожалуй, стоит отметить, что здесь, как и в предыдущих частях с развитием науки в игре, будет меняться и ее оформление. Например в своем жанре разработчики будут саломин-вечный дразнить и стелос банька, словно древние люди освоили это так же быстро. Далее с развитием науки, люди смогут научиться и другие великие изобретения: самолет, а самолетный пилот более совершенный.

Музыка в игре также на уровне. Присутствует, как обычные мелодии, так и разные виды звуков. Это, конечно, не GEF 2, в котором музыка была просто одним из сильнейших сторон игры, но и в Revival 2 звучит вполне нормально, героические мелодии.

В последнее время стало видно, что компания HeroCraft в своих играх всецело пытается имитировать с различными нововведениями и у них это довольно хорошо получается. Так например случилось и с этой игрой. Разработчики удалось добавить в довольно сырую игру юмор, который только придает веселья и задорных ноток в «Возрождение 2» (он же Revival 2), а также не портит ей. На вопрос: Нужна ли так можно заснуть хоть какое-то удовольствие, а в игре – да практически во все. Шутки будут встречаться как в меню, так и в игре. Ну к примеру в диалог диалог нарисовано – кактус еда и навоза, забавно, подвизик, а дубина так, для дубинки. В диалог первый один контрастный комикс, а второй же в игре. Очень и очень мило.

Вот так можно мы поигрались в самую веселую и приятную. Он здесь не висит. То есть вам необходимо строить города и развивать их, но наряду с этим вы будете выигрывать и новые друзья. Примером является одна из возможностей – дипломатическая дипломатия. То есть вы можете заключать соглашения с другими игроками или же объявлять войну.

Если вы выбрали мирок, то в процессе игры вам обязательно будет развиваться. Несмотря на отсутствие с миссиями, вы должны строиться и тому, чтобы быть готовым во время. Для этого, к примеру, придется пригласить несколько иммигрантов и поселить города в незнакомой еще человеку зоне. Самое интересное, что любому городу можно присвоить абсолютно любое название. У меня было все следующим образом: по мере

Свершилось! Теперь журнал можно читать онлайн в удобном ридере! Все вышедшие pdf можно просмотреть на <http://issuu.com/mtog> Управление интуитивно понятное.



Ravensword: The Fallen King - долгожданная RPG от Chillingo уже в App Store



Крупнейший издатель iPhone / iPod touch игр, компания Chillingo, выпустила в App Store свою новую RPG - Ravensword: The Fallen King. Главный козырь данной игры заключается в ее сногшибательной графике, которая выполнена в полном 3D, а также довольно обширные игровые локации, никогда ранее не встречающиеся на "яблочной" платформе, за исключением Gangstar: West Coast Hustle, Modern Combat: Sandstorm и Terminator: Salvation, разработанных компанией Gameloft. В Ravensword: The Fallen King мы будем играть за юного рыцаря, которому будет необходимо пройти длинный квест, сражаясь с орками, мертвецами, драконами и другими чудовищами. Стоимость новинки в App Store составляет \$6.99.





Chuck Norris: Bring on the Pain! - "Чак за бакс!"



Компания Gameloft совместно с Ludigames выпустили Chuck Norris: Bring on the Pain! для платформы iPhone / iPod touch. Волей судьбы, вы, вернее Чак Норрис, попадаете в джунгли Камбоджи, чтобы освободить военнопленных, захваченных злобной армией коммунистических солдат. Вдохновленный олд-скульными аркадами, Чак Норрис воплотил в себе лучшие, но в то же время простые ингредиенты традиционных игр в стиле побей-их-всех, приправленные умопомрачительными ударами, захватывающими мини-играми и полностью разрушаемыми уровнями. В довершение ко всему, вы можете сделать фотографию того, кто вам нравится (или не нравится) при помощи вашего iPhone и наподдать им в игре! Внимание, этот метод борьбы со стрессом одобрил Сам Чак Норрис! Стоимость новинки составляет \$0.99.



Новость перепечатана с games-review.ru



Driver от Gameloft - в декабре для iPhone / iPod touch



Компания Gameloft не устает нас радовать своими новыми играми для платформы iPhone / iPod touch, которые появляются в App Store с бешеной скоростью - не успеешь пройти предыдущую игру, как на свет появляется другая, не менее интересная и увлекательная. К такому типу можно отнести и Driver, полностью портированный на "яблочные" телефоны с консоли Sony PlayStation первого поколения. Примечательно, что "Драйвер", или "Водила", увидит свет уже этой зимой - декабрь обещает быть по-настоящему жарким!

 **Игровое видео**



<http://www.youtube.com/watch?v=9a0yqQzJ6rk>

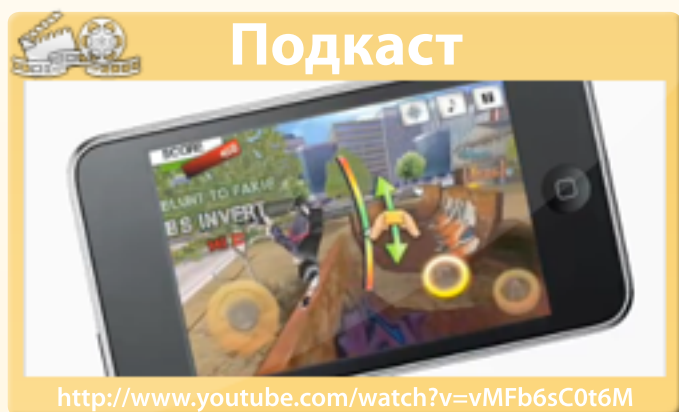


Новость перепечатана с games-review.ru



Skater Nation от Gameloft - скоро на iPhone / iPod touch

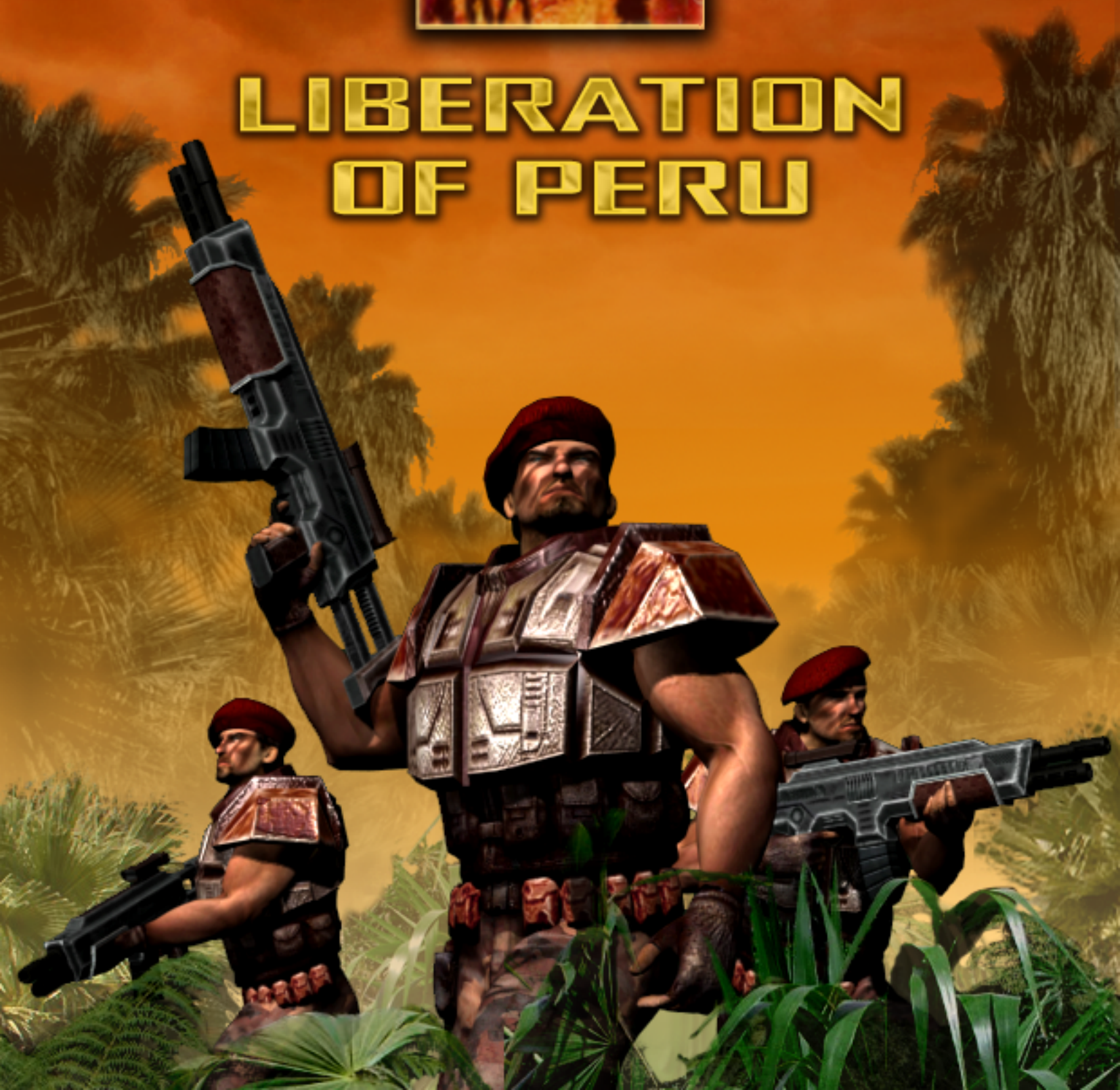
Компания Gameloft "зарелизила" свой первый видеоподкаст, в котором мы с Вами можем познакомиться с уже вышедшими играми, а также с новыми, которые вот-вот должны появиться на прилавках магазина App Store. Следующей игрой компании Gameloft для iPhone / iPod touch, возможно, станет Skater Nation, аля пародия на знаменитую компьютерную серию Tony Hawk. Более подробная информация по игре должна появиться уже в самое ближайшее время.



Новость перепечатана с games-review.ru

ART OF WAR 2

LIBERATION OF PERU





Считаю своим долгом сообщить, что данный логотип компании NetLizard (<http://www.netlizard.net>), верхняя полоска а также цвет логотипа #ffff00 были скопированы с официального сайта NetLizard - <http://www.netlizard.net>. Все права на них принадлежат компании NetLizard (<http://www.netlizard.net>) - прим. верстальщика

Материал: Егор YourDestiny Толстой

Пролог

Что общего между такими игровыми платформами, как PC и Java? На первый взгляд - довольно-таки сложный вопрос. Разные целевые аудитории - если у PC игр это люди не только младшего, но также среднего и старшего возрастов, то у мобильных игр это в основном дети - от 12 и до 17 лет. Мало кто может с этим не согласиться. Конечно же, есть отдельные экземпляры, для которых Java представляет интерес и после переходного возраста, но, признайте, таких очень и очень мало, и повлиять на общий процент они не могут. Следующая категория сравнения двух платформ - это их технические характеристики. И тут PC обходит Java с огромнейшим перевесом. Мобильные телефоны только сейчас начали постепенно подбираться к компьютерным играм 10-летней давности. Несравнимы также и масштабы компаний-разработчиков - редко когда в офисе команды, разрабатывающей мобильную игрушку, наберется

больше шестидесяти человек. Исключение, конечно, составляют такие гиганты, как Gameloft, HanguyGames и прочие. Но даже они не идут ни в какое сравнение с Bethesda, Rockstar, EA... Так что же вообще может быть общего у них? Отвечу - жажда наживы.

К несчастью, практически все в нашем мире делается при помощи денег и ради них же. Большинство действий любого человека имеют в себе финансовую подоплеку, если копнуть чуть глубже поверхностного слоя. Приведу несколько банальнейших примеров из все той же области - мобильных игр. Вспомним HeroCraft и их аркаду **"Му-му: Судный день"**. Большинство игроков этот проект не зацепил. Спустя месяц после начала продаж совместно с нашим журналом компания-разработчик запустила конкурс **"Му-му: Турнирный день"**. Любому желающий мог скачать специальную бесплатную версию игры и постараться набрать максимальное количество очков. Победитель получал приличную

сумму свой счет. Конечно же, этот маркетинговый ход поднял интерес к их творению, многие, скачав эту самую "турнирную" версию, загорелись желанием ознакомиться и с полной игрой. Количество таких желающих очень быстро окупило все затраты, связанные с проведением конкурса. Но это - нормальный случай, ведь в данном случае, как говорится, "и овцы сыты, и волки целы". Прыгнем во времени еще чуть-чуть назад. Вспомним Qrlaze с их **S.T.A.L.K.E.R. Mobile**. Сколько было обещаний, красивых скриншотов и видео - все игровое комьюнити с нетерпением ожидало дня начала продаж. И что же? На поверку это оказался бездумный тир, с ужасной графикой и кривым геймплеем. Спрашивается, зачем нужно было разводить такую пиар-компанию? А ответ я уже давал. Выше. Ради наживы. На этом я закончу немного затянувшийся пролог и перейду непосредственно к главному действию. Наш герой - украинский разработчик Net Lizard.

Акт первый. Зачинающий.

2006 год. Март. Все игровое комьюнити взрывает скандальная статья "Непрозрачный плагиат" за авторством Евгения Макарова, также известного под ником Frant. В ней он рассматривает многие игры от компании Net Lizard в сравнении с другими проектами. И что же обнаруживается? Все, ну или почти все они, скопированы с PC и консольных проектов! Z Mobile - с весьма известной в свое время игры Z, Laser Squadron - с игрушки для Спектрума Laser Squad, Alien Agression - с Laser Squad Nemesis, Excreman - практически полный клон Boogerman, а Prince of Egypt, как уже понятно по названию, целиком и полностью "слизан" с Prince of Persia, серии, популярной и по наш день. В качестве доказательств автор приводит множество скриншотов, некоторые из которых я не побоюсь смелости использовать и в своей статье.



Оригинальный Laser Squad Nemesis от Code Games



1) Excreman от NET Lizard и 2) оригинальный Boogerman от Interplay



Alien Agression от NET Lizard



1) Excreman от NET Lizard и 2) Boogerman от Interplay

Для желающих ознакомиться с оригиналом, он доступен по ссылке: <http://www.playgizmo.ru/?p=824>
 Net-Lizard не заставили себя ждать. Генеральным директором компании, Алексеем Решетило, была предпринята попытка написать официальное опровержение этой статьи, где основной упор делался на энциклопедическое значение слова "плагиат" и на то, что статья, якобы, была заказной. Прозвучало множество недвусмысленных угроз, которые в итоге ничем не подтвердились. Для любопытных снова приведу ссылки.

<http://www.procontent.ru/news/1002.html>

<http://www.procontent.ru/news/1012.html>

<http://www.procontent.ru/news/1026.html>

<http://www.procontent.ru/news/1049.html>

Казалось бы, эти события должны послужить достаточным уроком для пока еще молодой и, по-своему, перспективной компании. Но... пора переходить к следующему акту.



Акт второй. Зачинающий.

2007 год. Май. Четырнадцать месяцев прошло с момента крупного разбирательства с Net Lizard касательно их тяги к плагиату. Но общественность снова всколыхнулась - на этот

раз на почве азартных игр, а, вернее, солитера. Пострадавшей в данном случае оказалась компания Reaxion со своей игрой **Solitaire Top12 Multipack**. Казалось бы - ничем особо не примечательная игра, обычный проходняк. Но, как ни

странно, она привлекла к себе внимание все тех же самых Net Lizard. Интерфейс игры **Золотые пасьянсы** практически полностью украден из оригинальной версии, равно как и "ключевые особенности геймплея". Раскрывать до конца эту историю не

буду. Все желающие могут ознакомиться с подробным обсуждением этого вопроса по адресу, приведённому ниже

В этот раз широкой огласки факт воровства не получил, история довольно быстро замялась.

<http://www.mgdc.ru/board/showthread.php?t=17575>

Акт третий. Неизвестный.

В отличие от предыдущих двух актов, освещающих факты, широко известные в определенных кругах, в этом будет рассмотрен новый материал. Итак, начну по традиции:

2007 год. Декабрь. За несколько дней до нового года компания NETSOFTWARE выпускает игру **Лаборатория 3D**. Следуя описанию с официального сайта, это шутер от первого лица о Второй Мировой войне. Ровно через месяц на свет появляется очередное детище Net Lizard - **Диверсант 3D**. Кроме того, обеим играм предшествовали еще два шутера от тех же компаний - **Бункер 3D** и **Штурм 3D** соответственно. А теперь для наглядности проведем общеизвестную игру "Найти 10 отличий":

1. Описание характеристик игр:

Бункер 3D(NETSOFTWARE)

- технологичный 3D движок игры
- увлекательный и продуманный сюжет
- детализированная графика
- сбалансированный игровой процесс
- уровни являются прототипами реальных помещений
- качественное музыкальное сопровождение (8 саундтреков)
- высокая динамика (средняя скорость игры - 25 кадров/сек)

Штурм 3D(Net Lizard)

- высоко технологичный 3D движок игры
- super детализированная графика
- увлекательный и продуманный сюжет
- сбалансированный игровой процесс
- 3 типа оружия (автоматич.пистолет, ракетница, плазменная пушка)
- возможность одновременной стрельбы с одной/двух рук
- качественное музыкальное сопровождение
- высокая динамика игры

2. Логотипы игр

Всё видно на скриншотах справа.



Для сравнения я поиграл в оба проекта. И тут Net Lizard не отошли от своих традиций. Скопированы все элементы оформления (орлы, флаги, портреты с Гитлером), даже текстуры похожи! Хотя, конечно, вы можете возразить, что это – стандартная стилистика игр про Вторую Мировую. Но вкпе со всем остальным это производит другой эффект.

Особо подозрительные читатели могут найти подтверждение вышеприведенным данным на официальных сайтах обеих компаний.

Причем еще раз обращаю внимание, что игры от NETSOFTWARE выходили стабильно раньше соответствующих им игр от Net Lizard, как раз оставляя нашим героям достаточно времени для копирования своих идей. И правда - зачем придумывать что-то новое, ведь можно использовать хорошо забытое старое... или, как в нашем случае, просто чужое новое.



Акт 4. Современный.

2009 год. Net Lizard разразилась большим числом новых игр, ставших «хитами» на территории стран СНГ. Но попробуем задаться вопросом - заслуженно ли?

Пойдем в хронологическом порядке. И первой на очереди у нас **Мун(Луна)** - стратегия в формате 2D. Вспомнив скандал 2006 года, я попробовал поискать корни у этой игры - и, как оказалось, они лежали на поверхности! Игра всех времен и народов - **Starcraft**. Сравним некоторые графические элементы на картинке слева



Но буду честным до конца - здесь наличествует как раз таки "прозрачный плагиат", когда украдены лишь сами общие идеи и стиль. Это еще не так страшно. Хотя вкупе со всем остальным картины это не изменит.

МЕНЮ ИГРЫ НА ФОНЕ ПЛАНЕТЫ, НА ПОЛУПРОЗРАЧНОЙ ПЛАШКЕ, КРАСИВОЕ РЕШЕНИЕ ОТ BLIZZARD И УЩЕРБНОЕ ВОРОВСТВО ОТ ЛИЗАРДОВ.

Storm 3D.

До боли знакомые локации, визуальный стиль, предметы оформления... При ближайшем рассмотрении оказывается, что в этом творении от Net Lizard огромное количество идей позаимствовано из всем известного Doom.

DOOM:
id software



3D ШТУРМ:
netlizard





Следующим номером идет **Дрожь 3D** – еще один «псевдо-шутер». Сама история здесь начинается с логотипа игры. На первый взгляд ничего не напоминает. Но что получится, если перевернуть его вверх ногами?

"quake" - в переводе с англ. "дрожь"



в quake 1 был гвоздемёт, одно из самых оригинальных оружий, и игровой шрифт с логотипом были «стилизованнны под гвозди», кстати, гвоздемёт был создан в честь группы NIN, написавшей оригинальный саундтрек к игре, но при копировании не все хорошо знают историю, а жаль...



шестерёнка яркий элемент дизайна Quake2



+

ржавчина и цветовой решение взяты с «консоли» Quake 1



conback.lmp

=



Да, именно. На смену **Doom** пришел **Quake**. Откуда же черпать «новые» идеи, как не из легендарных хитов? В этом случае плагиат не так очевиден, но при сравнении скриншотов локаций можно увидеть множество довольно-таки любопытных сходств.





Далее по списку - Тени Египта 3D - первый шутер полностью в трехмерном окружении. Здесь я воздам должное Net Lizard за работу над технической частью игры. Но вот визуальная... Судите сами:



Как говорится, no comments...

Позволю себе заглянуть в недалекое будущее. Думаю, все уже ознакомились с видео новой игры от все тех же Net Lizard, технологического наследника Египта – Clone 3D. Но и тут, как водится, не обошлось без заимствования чужих идей – сравним элементы дизайна и сюжета с небезызвестной Red Faction.



"Red Faction" (Volition)

Главный герой устроился на работу и отправился **добывать руду** на Марс. Однако вопреки его ожиданиям приходилось жить **в нечеловеческих условиях и работать** на износ. За их работой все время следили охранники. Однако через некоторое время стало ещё хуже. Шахтеров начала косить неизвестная болезнь, со стопроцентным смертельным исходом. Видя, что компания не хочет с ней бороться, **шахтеры начинают бунтовать**. Вскоре под воздействием листовок, они начинают **восстание**.



"3D Clone" (NET Lizard)

В будущем, миром правят корпорации добывающие энергоресурсы. Однако сложность **добычи ресурсов** провоцирует поднятие их стоимости. В целях монополизации рынка, и снижения цены на сырье корпорация "Наши ресурсы" пошла на противозаконные и античеловеческие меры: она создала клонированных рабочих, и заменила ими наемный персонал... Клоны ничего не подозревают о внешнем мире. Однако **работа в нечеловеческих условиях** спровоцировала **восстание**. Вам в числе других смельчаков придется **бороться за свою свободу!**

И гвоздь этого акта - Советские Игровые Автоматы. Абсолютно случайно в просторах интернета я набрел на очень интересную вещь – PC игру с таким же названием.



Более того, списки мини-игр также практически полностью идентичны. Заинтересовавшись этим фактом, я связался с разработчиками - Sky Horse Games. Мои подозрения полностью оправдались. Лицензию на издание мобильной версии своей игры они никому не продавали. Ответ их со-учредителя приведен ниже:

«Уважаемый Егор,

подтверждаю, что наша компания "Скай Хорс" никому не передавала права на использование материалов игры "Советские игровые автоматы".

Владелец сайта netlizard.net, через который распространяется нелегальная мобильная версия нашей игры, мы не знаем.

С уважением,
со-учредитель ООО "Скай Хорс"
Владимир Невзоров»

Здесь явно наличествует тот самый «непрозрачный плагиат». И, возможно, как раз в данном случае Net Lizard наконец-то придется ответить за это по полной программе перед Sky Horse Games и их издателем «Новый Диск».

Акт 5. Неожиданный.

2009 год. Время то же, но место действия немного сместилось. Но – обо всем по порядку. После публикации некоторых статей в нашем журнале, часть читателей объявила их «заказными», хотя они и были предупреждены о субъективности оценки игры авторами рецензии. Тем не менее со всех сторон слышались крики «да как же вы могли...», «да оно же не стоит того...». Но – не в этом суть. Примерно в это же время на e-mail редакции приходит весьма интересное письмо от все тех же Net Lizard.

Приведу отрывок:
«Хотелось бы обсудить с вами в таком случаи фин. условия с вашей стороны, (как бы в поддержку вашего журнала), предложите пож. какой вариант для вас есть приемлемый, что бы статьи об игровой индустрии от нашей компании описывались так же красочно, как и заслуживают.»

Меня, как главного редактора, это возмутило, особенно в связи с последней критикой в наш адрес. Что же представляет собой разработчик, если его игры не могут получить хорошей оценки без взяток? А ведь, значит, все их хваленые места в «топах стран СНГ», по сути, тоже заслуга одних лишь денег? Чего же проще – проплатить контент-провайдерам определенную сумму и получить первое место

получить первое место в рейтинге. А отсюда – увеличение продаж игры. И, как следствие, нажива. В условиях текущего кризиса такие действия с их стороны могут очень негативно повлиять на менее именитых разработчиков, что не есть хорошо. Я решил этого просто так не оставлять и продолжил нашу дискуссию с целью получить больше доказательств попытки подкупа. Отрывки из нашего ответа:

МТОГ *«А вот "финансовая поддержка" - вопрос довольно таки интересный... Хотелось бы услышать ваши конкретные предложения касательно суммы и того, что мы должны будем за нее сделать...»*
«А вообще, давайте рассмотрим с вами этот вопрос поглубже. Что именно вы хотите от нашего журнала? Признаться, мы давно ждали от вас такого правильного и обдуманного шага. Поэтому просим вас представить нам ваши финансовые возможности оплаты нашего пиара и хвалебных од, или друг и х наших..хм.возможностей. Просим Вас описать всё как можно чётче, кому, что и как.»

Net Lizard *«...Напишите какие у вас таксы или расценки с теми с кем вы работаете уже, да и все...»*

МТОГ *«Процедура*

Акт 6. Завершающий.

Говорят, что люди со временем меняются. Но жизнь часто доказывает нам обратное, как и в данном случае. Что в 2006 году, что в наше время, для Net Lizard все решали только деньги. Отсюда – и такое огромное количество плагиата, ведь гораздо проще украсть чужие идеи, чем платить людям, которые их будут придумывать сами. Отсюда – и взятки, которые, как я уверен, они предлагали не только нам. И, судя по отсутствию каких-либо публикаций на данный счет, другие согласились. Хочу обратиться напрямую к их директору Алексею Решетило. Запомните, не все можно купить. И не на всем нужно извлекать максимальную выгоду, включающую в себя грязные деньги. Деньги, заработанные обманом – обманом. Надеюсь, что этой статьей я открыл кому-то глаза на творящееся в индустрии мобильных игр. Но не забывайте, что не все такие, как Net Lizard. Есть и добросовестные люди, которые каждой игрой стараются что-то донести до наших сердец.

Будьте и вы честны со всеми.

"бартера" довольно проста: вы переводите нам на счет WebMoney некоторую сумму с кодом протекции, мы пишем статью, показываем ее вам, если все ок - то после публикации очередного номера вы нам говорите код протекции.»

Net Lizard *«окей, можно будет попробовать поработать тогда с вами, не вопрос...»*

На этом я счел разумным закончить нашу переписку, так как все доказательства уже налицо. Объявляю еще раз во всеуслышанье – мы статьи не продаем. И не покупаем. И без разницы какой величины разработчик или издатель, предлагает ли он нам деньги или грозит судом, наши мнения о конкретной игре этим не изменить. К слову, подобные попытки с их стороны уже были, и не раз, но только сейчас я решил довести дело до конца и рассказать об этом нашим читателям. Знайте, с кем связываетесь и кого боготворите. Деньги не пахнут? Нет, как раз в нашем случае они пахнут, причем запах этот – премерзкий.



RAPIDFIRE





Majesty

Жанр: Стратегия
Разработчик: Herocraft
Издатель: Herocraft
Релиз: Осень-Зима 2009
Платформа: Java

Автор: Иван Пятоволенко

Культовая фэнтезийная стратегия, одна из первых игр в жанре god-sim, возвращается, покоря новую платформу – мобильные телефоны. «Majesty – Fantasy Kingdom Sim» предлагает окунуться в атмосферу сказочного королевства и примерить на себя корону самого настоящего короля.

Вся ответственность за благополучие страны ляжет на плечи монарха, вам придётся сражаться с самыми разными монстрами и чудовищами, исследовать новые территории, заботиться о развитии экономики и науки. Особенность игры состоит в том, что вы не сможете напрямую распоряжаться своими подданными. В вашем королевстве есть множество героев: доблестные рыцари и воинственные варвары, могущественные колдуны и таинственные некроманты, трудолюбивые гномы и искусные эльфы, а также многие и многие другие. Однако все они ведут собственную жизнь и сами решают, что будут делать в тот или иной момент. Вы можете отдавать приказы и распоряжения, но выполнять их станут, только если вы подкрепите свой приказ возна

граждением. В «Majesty – Fantasy Kingdom Sim» есть элементы и ролевой игры: выполняя ваши поручения, герои совершенствуют свои умения и таланты, зарабатывают деньги, которые могут потратить на новое снаряжение, оружие и магические зелья.

«Majesty – Fantasy Kingdom Sim» также выделяется среди множества других игр для мобильных телефонов богатым и разнообразным контентом, предлагая пользователям десятки разных героев, заклинания, видов построек и врагов. Очень важной особенностью игры является встроенный генератор карт, обеспечивающий проекту поистине бесконечную реиграбельность.

Игровые особенности:

- полностью адаптированная под мобильную платформу культовая стратегия непрямого контроля
- 10 видов героев с дюжиной параметров, индивидуальной оружием и бронёй
- 15 видов монстров
- встроенный генератор карт, позволяющий играть сколько угодно долго
- несколько десятков заклинаний
- 30 типов строений с возможностью их апгрейда
- 15 сюжетных миссий





Snowboard Hero

Жанр: Спорт
 Разработчик: Fishlabs
 Издатель: Fishlabs
 Релиз: 2008
 Платформа: Java

Автор: Сергей "RAMMSerZh" Бойко

Das ist fantastisch!

Что ни говори, а Fishlabs просто гении! Если хорошенько вдуматься, то понимаешь, что буквально все игры от немцев стали хитами! И это, скажу я Вам, неудивительно, ведь в каждом их творении всё сделано и подогнано просто идеально, а сюжеты подаются игроку не "тупым" набором букв, а с помощью роликов, постановка которых радует глаз! Еще одним немаловажным аспектом является графика, работающая на движке Abyss собственной разработки. Благодаря инновационным технологиям, Fishlabs'у удастся создавать очень сильную картинку с небольшим потреблением памяти.

К звуку отношение ничуть не меньшее, если в играх других производителей (зачастую) он играет лишь опциональную функцию, то у немцев является одной из важнейших состав-

ляющих игры (например, **Galaxy on Fire 2**, где озвучено практически всё). Если собрать всё вышеперечисленное вместе, то получаем рецепт хита, чем успешно и пользуется Fishlabs.

Всю эту демагогию я писал для того, чтобы представить Вам еще один (очередной) бестселлер от немцев - **Snowboard Hero!**

Вернемся все же к нашей игре и под моим пристальным взглядом рассмотрим все особенности сюжета и геймплея.

Сюжет довольно простой: Вам нужно победить в трех разных главах, понятное дело, что каждая последующая будет даваться со всё большим и большим трудом. За прохождения трассы игроку будут присуждены медали, желательно проходить сразу на золото, что бы потом Вам хватило очков для открытия следующего уровня. Гонки отличаются друг

от друга целью (например, заезды на время, фристайл) и, конечно же, ландшафтами, длиной, окружением и прочими прелестями, радующими глаз игрока. Из этого можно сделать простой вывод - скучать не придется! К тому же, по всей длине трассы установлены трамплины, перила, холмы, которые служат для выполнения трюков, которые, кстати, очень хорошо и реалистично анимированы, да и "ассортимент" довольно большой. Очень радует наличие ускорителя, с помощью его можно прилично оторваться от противника или сильно разогнаться перед трамплином для прыжка на "3 километра", только меня терзает вопрос: "С помощью чего наш виртуальный герой так ускоряется? Это же не машина с закисью азота!"

Графика находится на довольно-таки приличном уровне, все движе-

ния, одежда, текстуры, ландшафты очень хорошо прорисованы, смущают лишь небольшие кубики, а так всё очень красиво и реалистично, разве что яркости и четкости можно чуть-чуть добавить. А вот со звуком лично у меня не ладится, в меню и при запуске играет хорошая, динамичная песня, но как только проходит отсчет "3-2-1-GO!", игра сразу виснет, по этому оценивать этот критерий я не буду.

Управление как всегда отличное. Всё очень просто и рефлекторно понятно, в крайнем случае в игре есть раздел "Помощь".

Подведем итоги. Игра является бесспорным хитом и придется по вкусу каждому обладателю мобильного телефона, в независимости от того, любите ли Вы спортивные игры или нет!



Геймплей:	9
Графика:	8,5
Звук:	-
Управление:	9,5
Новизна	9

Рейтинг

9,0





TANK RAID

Жанр: Аркада/ Стрелялка
Разработчик: Fishlabs
Издатель: Fishlabs
Релиз: 2006 год
Платформа: Java

Bang! Bang! Feuer Frei!
(Rammstein; Feuer Frei!)

Эх! А начиналось всё это действие с самого простого китайского тетриса! Да, да! Я не ошибся! Помните, как часто Вы любите играть в ТЕ несчастные квадратные танчики, сколько раз "сгорали" на последнем уровне, после чего яростно лупили "бедный кусок пластмаски" об всё, что только попадалось на глаза.

Прошли годы. Вместо квадратных "железных тигров" пришли улучшенные, цветные (!), но уже на более серьезный аппарат - мобильный телефон. Портаций на java было немало, однако большинство из них неудачные. Лишь несколько проектов сделаны очень хорошо и интересно, одним из лучших (а может быть и

лучшее) является **Tank Raid** от Fishlabs. На сегодняшний момент, лично для меня, слова "Fishlabs" и "Хит" - синонимы. Так давайте же вместе посмотрим и достойно оценим эту игру!

Первое с чего стоит начать - это сюжет и геймплей. Играть нам предстоит за веселого и смышленного танкиста, а управлять мощным, и крепким танком. Противостоять нам будут вражеские "гусеницы", автоматические турели, крейсеры. В помощь нашему "супермэну в каске" будут посланы "дары песчаных пляжей", то бишь бонусы в виде дополнительного оружия и здоровья. Важным является тот факт, что рулить танком мы не будем, он прекрасно и сам "ползет" бескрайними просторами пляжа. Для

управления нам доступна башня и, естественно, пушка. Стрелять и убивать врагов довольно просто, особенно если выпустить в них кучу снарядов, небольшие трудности вызывают крейсеры, так как имеют большое количество брони и мощные снаряды, поэтому лучше бить их издали.

Графика выполнена не в фотореалистичном стиле, а в более мультяшном, без единого намека на жестокость, что очень хорошо для детей младшего возраста. Вышло очень мило и добродушно, те же взрывы больше похожи на мультипликационные, нежели настоящие. Детали нарисованы неплохо, но и нехорошо - средненько, зато проанимированы отлично! Снаряды летят плавно, нет

резких разворотов и угловатых перемещений, к тому же красочно и трехмерно выглядят. Лишь детали крейсеров и окружение можно было сделать лучше.

Звук забавный! Несмотря на то, что во всей игре "глаголит" одна песня, она совсем не надоедает. Выполнена озвучка в военном стиле, под типаж игре, бодро и в тоже время, весело!

Управление очень легкое и осуществляется с помощью 3 клавиш. Некоторым может показаться, что "руководить" одной башней - скучно, но это не так! Все сделано правильно!

Под конец своей рецензии хотелось бы сделать простой и очевидный вывод: Fishlabs в очередной раз подарили всем геймерам не хит конечно, но игру, достойную Вашего внимания!



Геймплей:	8
Графика:	7,5
Звук:	6
Управление:	9
Новизна	8,5

Рейтинг

8,0

Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко





Автор: Даниил mabrax Шулак

Жанр: Гоночный симулятор
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 2009
Платформа: Java

Как же долго я ждал эту игру! Gameloft давали и видео, и скрины, но о дате выхода молчали. И вот этот долгожданный момент наступил! Игра наконец-то вышла! Игра получилась очень удачной, и в этой рецензии узнаете, почему.

Итак, начнем данный обзор с графики. В данной игре она очень красивая, сочная, но псевдотрехмерность во всех последних гонках от Gameloft как-то поднадоела, но тем не менее! Машины прорисованы очень

качественно, видны как солнечные блики, так и повороты колес. Переходы анимации в поворотах сделаны очень плавно, что так и радует глаз игрока. Окружающая среда прорисована также качественно, частенько присутствуют трехмерные объекты (настоящие 3D) элементы, деревья, солнце и небосвод очень реальные, ну, прямо таки настоящая красота! При столкновении машин сыпятся снопы искр, что также заметно повышает оценку за графику. А вот сама трасса до невозможности ужасная – месиво пикселей так и «блещет» своим

качеством.

Теперь обратим внимание на геймплей, а обращать внимание есть на что! Каждая гонка выделяется своими особенностями: есть гонки как на время, на преодоление препятствий, так и на гонки, где нужно вовремя затормозить перед финишем. Неплохо, верно? Но это еще не всё! В гараже мы можем протюнинговать свою тачку: двигатель, покрышки, выхлоп, вес ниже, торможение и подвеска. Также можно выбрать цвет своей машины, а цветов там много, уж поверьте мне! В карьерном режиме есть что-то на подобие

карты с расположенными там зданиями: гараж, тест-центр, центр лицензий, автомагазин, сервис-центр, и события. В гараже вы можете посмотреть ваши тачки, параметры к ним. В тест-центре вы можете оценить возможности машины: скорость, управляемость и другие. Допустим, чтобы узнать скорость вашей машины, вы должны проехать по прямой, в конце трассы вам будет показана ваша средняя скорость, чтобы узнать управляемость, нужно проехать круги с множеством заворотов.

В событиях вы можете испытать





ваши силы в чемпионатах, но чтобы открыть чемпионаты нужно заработать лицензию! А вот чтобы заработать лицензию, нужно залезть в центр лицензий, и пройти несколько тестов: полоса препятствий, на время, и на гонки, где нужно затормозить в определенный момент (да, было такое в начале). В зависимости от оценки лицензии (золото, серебро, бронза) вам будет, или не будет предоставлено то, или иное право на участие в гонках. В автомагазине можно

прикупить новую тачку, выбрав ее цвет. А в сервис центре протюнинговать имеющиеся машины.

А сейчас будем оценивать звук. В меню нас будет преследовать прикольная музыка, которая, к сожалению уже заканчивается, если выбрать карьеру, либо быструю гонку. Да, кстати: при выборе (пункта меню, зданий в меню карьеры) также звучит прикольный звук, который будет проигрываться каждый раз, как мы станем что либо выбирать. После



загрузки игры, а именно в начале трассы будут играть только звуки убывающих чисел: 3, 2, 1, СТАРТ! Но зато в гонках будут играть разные мелодии, которые красят безмолвное пространство в игре. Ну, звуков в самой гонке совсем не будет, как вы поняли. Да и вообще в игре тоже...

А сейчас настало время разговора об управлении и физике. Им в этой игре уделено немало места! При поворотах нужно сбавлять скорость, чтобы правильно

вписаться, при резких подъемах машина будет прямо-таки взлетать, что смотрится очень красиво. Управление в игре сделано как и во всех играх от Gameloft. 2 – газ, 8 – тормоз, 4 и 6 – повороты.

Ну что же, друзья, пришло время узнать оценки за эту потрясающую игру!



Геймплей:	9.5	<h2>Рейтинг</h2> <h1>8,5</h1>
Графика:	9	
Звук:	8	
Управление:	8	
Новизна	8	



Fishing Off the Hook

Версия для S40

Жанр: Симулятор Рыбалки
Разработчик: Digital Chocolate
Издатель: Digital Chocolate
Релиз: 2009
Платформа: Java

Автор: Даниил mabrax Шулак

Ловись рыбка большая и маленькая! Шел я как-то с рыбалки, буквально ничего не поймал, не считая пары пескариков, сел за компьютер, зашел на вапшоп, и вдруг увидел новую игру от Digital Chocolate: рыбалка. Ух-ты! Рыбалка от шоколадок! Что-то интересное! Посмотрел на скрины, очень впечатлили. Ну, собрался с мыслями, и все-таки решил купить. Так... Версия для S40 весит аж 216 килобайт. Интересно, что же можно вместить в этот вес? Ну, ничего, посмотрим!

Запустил я игру, зашел в меню, оно стандартное, как и во всех играх от Digital Chocolate: Начать игру (в данном случае турнир), настройки, об игре, и инструкции и выход. Ну что же, начну я турнир. Их дается в буквальном смысле «море». США, Португалия, Россия, Чили, и множество других

стран. Ну что же, начнем играть. Загрузилась игра, и что же я вижу? Мягко говоря – убожество, и то, это слишком слабо сказано. Море от неба отличается только цветом, никаких, абсолютно никаких спецэффектов в игре я не обнаружил. Вообще! Зато рыбаки и рыбки прорисованы очень качественно, но в иг как таковой графики жутко мало. Так что за нее можно поставить не более 4-х баллов.

Геймплей в игре так же плох, как и графика. Чтобы забросить удочку, нам нужно нажать клавишу 5, и, в зависимости от уровня заброса (в виде датчика), отпустить клавишу, и удочка забросится. Рыбы в игре довольно много, но, к сожалению, ее название не дается при вытаскивании. Кстати, о вытаскивании рыбы. Оно производится также клавишей 5. Вот, допустим, рыба клюнула, нам нужно многократно жать на



Звук в игре присутствует, на протяжении **всей** игры будет играть ненадоедливая мелодия, но после того, как она повторяется 20 раз, то и она начинает потихоньку давить на мозги. Больше о звуке сказать нечего. Ведь его там и нет. Озвучка с натяжением получает оценку **2 балла**.

Реализма игре не занимать. А вернее нужно занять, да и побольше! Как вы уже поняли, то его в игре вообще нет.

Ну как можно вытянуть рыбу в 600 грамм за 5 секунд, а может и меньше? Не думаю, что кто-то из вас сможет это сделать. Реализм получает... **0.5 баллов!**

Итак, игры от шоколадок всегда на удивление вкусные, ну просто пальчики оближешь, но в этот раз шоколад вышел уж слишком горьким. Я о версии для S40. Даже Gameloft, который режет игры так нещадно, не обрезал их до такой степени! Игра получает оценки:



Геймплей:	5
Графика:	4
Звук:	2
Реализм:	0,5
Новизна	1

Рейтинг

2,5



Crazy Cats

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

Автор: Александр ЭлекЗх Грачёв

Аркада - весьма популярный жанр. Достаточно вспомнить огромное количество аркад от Gameloft, среди которых есть и шедевры, есть замечательные игры, а есть и просто хорошие убивалки времени, однако, немало и провальных. Ещё больше аркад у не менее известной компании Glu. Да и вообще - аркады есть почти у каждой компании, более или менее значимой в мобильной индустрии. Разве что Fishlabs за своё сравнительно долгое существование на мобильном рынке не выпустило ни одной представительницы этого жанра. GlobalFun - компания не очень известная. Впрочем, она выпускала несколько вполне неплохих игр. И все они - во всяком случае, которые знаю я - можно в той или иной степени отнести к славному жанру

аркады. Что же это за жанр? Для начала, заглянем во всемогущую Википедию. Она повествует нам, что аркада - «игра, в которой игроку приходится действовать, полагаясь в первую очередь на свои рефлексы и реакцию». Что же, если всё так, тогда Crazy Cats - одна из лучших представительниц этого жанра.

Для начала, стоит отметить сюжет. Вы играете за собаку, которой приснилась кошка. Эта самая кошка чуть поддразнила пса тем, что у неё есть девять жизней, а у Барка - так зовут нашего героя - лишь одна, да и та - собачья. Барк такого не вытерпел, и решил выбить у кошек душу, да узнать секрет кошачьих девяти жизней! А для этого ему надо убить саму кошачью королеву, чем Вы и занимаетесь на протяжении всей игры. Итак,

перед Вами несколько глав, которые различаются окружением - Вас ждёт и египетская пустыня, и льды Арктики, и подводный мир, и подземелья, но и, конечно, обычная средняя полоса: травка, деревья, облачка, - и новыми существами, которые противостоят Барку. При этом в подводном мире Вы будете передвигаться медленнее, а в вечной мерзлоте - наоборот, лапы будут скользить по льду, в результате чего экран будет часто переворачиваться... Ах, да, я же Вам не рассказал про самое главное. Вот она - основа игры. Вы можете перепрыгивать с одной стенки на другую, а со стенки - на потолок. При этом, мир вокруг Вас будет поворачиваться, и Ваши враги, оказывающиеся вдруг на потолке, по первому же Вашему «гавку» свалятся вниз. А тут Вам остаётся лишь добить

их, гавкнув ещё раз. Но проблема в том, что враги разные, разные локации, разные свойства у этих локаций. И потому, скажем, во льдах Вы, в очередной раз перевернув мир и собираясь уже победно гавкнуть, чтобы свалить последнюю кошку с ледяного кубика в середине экрана, проскользнете вперёд, и Вас занесёт на очередной кубик... Ну как, прочувствовали, что это аркада? Впрочем, лучший способ понять это - поиграть в саму игру. Теперь, следуя традициям, надо рассказать о различиях этих локаций.

Почти во всех мирах Вас ждут пружинки. И тем веселее жизнь! Ибо Вы после пружинки сможете идти дальше, а вот Ваши враги - свалятся безвольным мешком костей. Пожалуй, самый интересный мир - подводный. Так



как он один из первых, то приходится довольно-таки быстро. А жаль. Ибо Вас ждут пузырьки, которые могут утащить Вас в совершенно другой конец экрана. А это так весело, сваливать очередное животное с потолка – прямо в пузырьки и наблюдать, как оно само несётся к Вам, а на выходе из лабиринта пузырьков поджидать уже с громким лаем. Впрочем, они могут и помешать Вам, если Вы не будете достаточно внимательными. Ибо поступает этот поток с Вами также, как и с животными – быстро утягивает вверх, может быть даже на кошку уже с готовыми когтями. Разве что при этом Вы остаётесь в сознании. Ещё один интересный мир – снежный. В нём, при каждом «гавке» Барка, с другой стороны экрана сыплется снег. Причём, упасть он может не только на Вас, но и на Ваших противников. В подземном мире стоит опасаться огня. Правда, им можно ловко манипулировать, переворачивая в разные стороны мир, и, таким образом, перенаправляя огонь – возможно, на очередную кошку. В джунглях Вас ждут камни

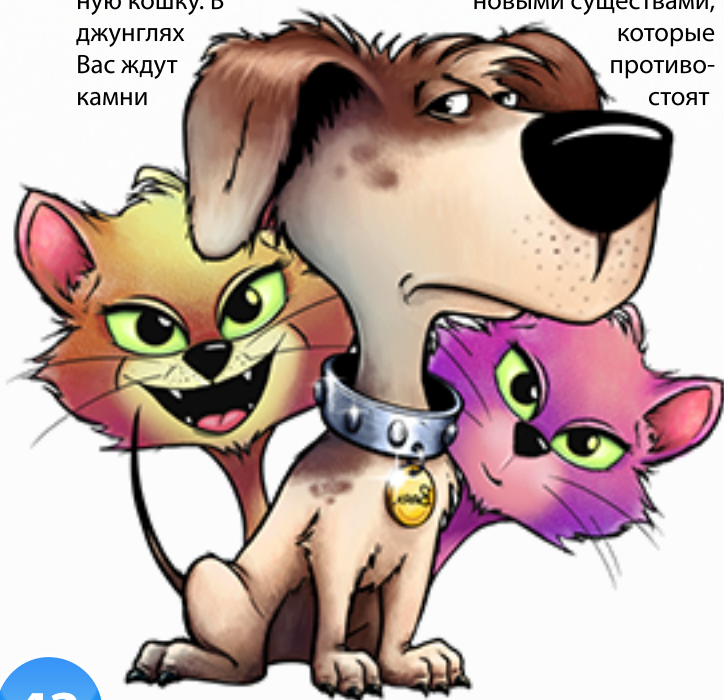
аркады. Что же это за жанр? Для начала, заглянем во всемогущую Википедию. Она повествует нам, что аркада – «игра, в которой игроку приходится действовать, полагаясь в первую очередь на свои рефлексы и реакцию». Что же, если всё так, тогда Crazy Cats – одна из лучших представительниц этого жанра.

Для начала, стоит отметить сюжет. Вы играете за собаку, которой приснилась кошка. Эта самая кошка чуть поддразнила пса тем, что у неё есть девять жизней, а у Барка – так зовут нашего героя – лишь одна, да и та – собачья. Барк такого не вытерпел, и решил выбить у кошек душу, да узнать секрет кошачьих девяти жизней! А для этого ему надо убить саму кошачью королеву, чем Вы и занимаетесь на протяжении всей игры. Итак, перед Вами несколько глав, которые различаются окружением – Вас ждёт и египетская пустыня, и льды Арктики, и подводный мир, и подземелья, но и, конечно, обычная средняя полоса: травка, деревья, облачка, – и новыми существами, которые стоят

Барку. При этом в подводном мире Вы будете передвигаться медленнее, а в вечной мерзлоте – наоборот, лапы будут скользить по льду, в результате чего экран будет часто переворачиваться... Ах, да, я же Вам не рассказал про самое главное. Вот она – основа игры. Вы можете перепрыгивать с одной стенки на другую, а со стенки – на потолок. При этом, мир вокруг Вас будет поворачиваться, и Ваши враги, оказывающиеся вдруг на потолке, по первому же Вашему «гавку» свалятся вниз. А тут Вам остаётся лишь добить их, гавкнув ещё раз. Но проблема в том, что враги разные, разные локации, разные свойства у этих локаций. И потому, скажем, во льдах Вы, в очередной раз перевернув мир и собираясь уже победно гавкнуть, чтобы свалить последнюю кошку с ледяного кубика в середине экрана, проскользнете вперёд, и Вас занесёт на очередной кубик... Ну как, прочувствовали, что это аркада? Впрочем, лучший способ понять это – поиграть в саму игру. Теперь, следуя традициям, надо рассказать о различиях этих локаций.

Почти во всех мирах Вас ждут пружинки. И

тем веселее жизнь! Ибо Вы после пружинки сможете идти дальше, а вот Ваши враги – свалятся безвольным мешком костей. Пожалуй, самый интересный мир – подводный. Так как он один из первых, то приходится довольно-таки быстро. А жаль. Ибо Вас ждут пузырьки, которые могут утащить Вас в совершенно другой конец экрана. А это так весело, сваливать очередное животное с потолка – прямо в пузырьки и наблюдать, как оно само несётся к Вам, а на выходе из лабиринта пузырьков поджидать уже с громким лаем. Впрочем, они могут и помешать Вам, если Вы не будете достаточно внимательными. Ибо поступает этот поток с Вами также, как и с животными – быстро утягивает вверх, может быть даже на кошку уже с готовыми когтями. Разве что при этом Вы остаётесь в сознании. Ещё один интересный мир – снежный. В нём, при каждом «гавке» Барка, с другой стороны экрана сыплется снег. Причём, упасть он может не только на Вас, но и на Ваших противников. В подземном мире стоит опасаться огня. Правда, им можно ловко манипулировать, перевора



чивая в разные стороны мир, и, таким образом, перенаправляя огонь – возможно, на очередную кошку. В джунглях Вас ждут камни с шипами.

Причём прорастать эти шипы могут где угодно, да и открываться тоже совершенно внезапно. В египетском окружении между камнями протянуты верёвки, по которым могут бродить здешние обитатели – обезьяны. Мало того, эти мартышки кидаются в Вас бананами!

Кстати говоря, на счёт врагов и их способностей. Кошки – самые простые из противников. Они не удерживаются на потолке, могут лишь оцарапать Вас, и то, если Вы будете достаточно близки к ним. А вот мартышки спокойно могут сидеть и на потолке, также, как и летучие мыши, которые вообще к тому же могут перелетать со стенки на стенку, а с пола на потолок. А одни из самых сложных противников – кроты, которые спокойно зарываются в землю на одной из стен и вдруг выходят прямо рядом с Барком, злобно помахивая лопатой. Хотя достанут Вас и хамелеоны, внезапно исчезающие существа. Они становясь невидимыми, и самое сложное – уследить их местоположением в момент сливания с окружающей средой. Обычно, далеко они не отходят. И самое главное – не напороться на них. На каждую локацию приходится по одному новому персонажу. И уже на первых уровнях Вы будете встречать и его, и кошку. А на последних все открытые Вами враги будут драться с Вами плечом к плечу. И, мало того, все они могут

создавать камни, заслоняя путь в другую сторону экрана! И когда они полностью загорят Вам путь, Вы увидите неутешающую надпись: «The animals escaped!» При этом, стоит отметить логичность создателей игры: Вы не увидите крабов и кротов во льду, а летучих мышей – в подводном мире. Впрочем, как бы то не было, самое интересное – последний уровень в каждой локации. Ибо королева-кошка появляется именно на них. Мало того, что она велика с трубкой во рту и с плащом, развевающимся на ветру, так ещё она и обладает сверхспособностями! Кроме своих девяти жизней, она ещё и двигается быстрее остальных кошек, спокойно держится на потолке, очухивается скорее других животных и лучше создаёт преграды для Барка. Сваливать её с потолка для уничтожения придётся девять раз. Да и гавкать столько же. Кстати, о гавканьи.

Главное, что поможет Вам в борьбе с животными – бонусы. И, пожалуй, лучший из них – возможность супер-«гавка». Если очередная кошка свалится, и после последнего, что она услышит – Вашего победного лая, - на её месте появится «Rrr», то Ваша задача – как можно быстрее это подобрать. И сразу же начинать бегать по стенкам, на каждой из них исполняя этот самый «гавк». Поверьте, звери будут сваливаться со всех сторон. Да и радиус поражения у Вашего лая не в пример больше. Впрочем, такая способность у Вас лишь на ограниченное время.



После этого можно подобрать другой бонус. Здесь, конечно, и столь классическая для всех аркад «жизнь» (отнимается по одной при каждом повреждении, прибавляется по одной при каждой косточке), и более высокие и длинные прыжки, и более быстрый бег. В общем, скучать Вам не придётся.

Кроме всех этих преимуществ геймплея, игра имеет весьма яркую графику. Над зверьями, свалившимися со стен, начинают танцевать звёздочки, а сами они оказываются вдруг с фингалом под глазом и высунутым языком. Сам Барк в зависимости от места его нахождения одет в трогательную вязаную шапочку, или в куда более практичную маску с трубкой. Он сам, да и его враги, вполне неплохо прорисован, а

после очередного «гавка» враги будут врезаться в экран и сплывать вниз горсткой пикселей. Так что графика, конечно, не Fishlabs и не Египет 3D, но являет собой вполне сносные и яркие художества. Звук столь же средний – в нём нет многообразия GoF 2 или Zombie Infection, однако и полным примитивом типа Diamond Tumble назвать деяния композиторов нельзя. Музыка разная, она динамична, хотя и несколько скучна и нудна. Ну а сами звуки получились на славу – тут тебе и громкие «гавканья», и шипение кошек, и жалобные тьяканья Барка.

Так что, в целом, мы имеем хорошую аркаду, с необычным, неординарным геймплеем, неплохой графикой и звуком.

Геймплей:	9
Графика:	8
Звук:	7
Управление:	7
Новизна	8

Рейтинг

8,0





Empire Fighter 3D

Жанр: Скролл-шутер
Разработчик: Shamrock games
Издатель: Shamrock games
Релиз: 2009 год
Платформа: Java

Автор: Даниил mabrax Шулак

Как же давно не было на Java хороших скролл-шутеров (асы Люфтваффе не в счет)! Как я соскучился по полетам и по многочисленным взрывам врагов, как не хватает той графики, которая так и умиляет взгляд геймера. И тут выходит новая игра – встречайтесь, **Empire Fighter 3D!**

Насытился я экранами, геймплейными видео, и, наконец-то, решил прикупить игру! Купил. И так, грузимся. Так, вопрос о звуках: конечно, включить, ведь скроллер без звуков, как машина без колес! В меню меня ожидала гробовая тишина. Да, кстати, о меню. Оно представляет собой круг с картинками, которые можно листать влево и вправо. Что же, не столь примитивно! Выбираю новую игру, передо мною стоит выбор, какую сложность мне выбрать? М-м-м... Ну, так уж и быть, выберу сложный (Ас). Вижу - написан

какой-то сюжет, хотя это скорее что-то вроде описания будущего места потасовки. Ждем конца загрузки, волнение нарастает, что-то сильно долго грузится, и, о чудо, игра запустилась! На фоне игрового поля лицезреет довольно приличная 3D картинка, но с большими пикселями. Но что это?! Главный герой (корабль) и враги (какие-то шарики) нарисованы обычными картинками?! Мне это жутко не понравилось и подпортило и так уже вовсе не лестное мнение об игре. Звук я на протяжении уровней полностью не услышал: вообще, ни единого звука! Не знаю, может это версия такая, что ли, но тем не менее! Геймплей в игре банален, как и во всех играх такого типа. Летаем, сбиваем корабли. Кораблей всего несколько видов (прошел только 1-й уровень, дальше не смог), но отличаются они мало. Иногда появ-



ляются «сложные» боссы, которые стреляют сразу в несколько сторон, но расстояние между летящими снарядами уж настолько велико, что между ним можно было поставить 2-3 корабля главного героя. Попасть в этих «боссов» уж очень легко, убить выходит тоже. И на этом разнообразие и ИИ врагов заканчиваются. В общем, я не заметил разницы между сложным и легким уровнем. Враги убиваются с первого выстрела, как и в легком, так и в сложном, да и урон от снарядов вроде бы одинаковый. Смысл тогда было делать несколько уровней сложности? Драйв не чувствуется вообще, корабль движется очень медленно и враги тоже, но намного медл-

нее. Получить веселье от уничтожения бесчисленного количества врагов вам никак не доведется. Увернуться от выстрелов лапчечек врагов чрезвычайно не легко: мало того, что выстрелы летят медленно, так каждый враг выпускает максимум по 2-3 патрона за раз, скорострельность на нуле, м-да, жуть!.. (как я уже и говорил) Да и в принципе, даже если бы скорострельность была повыше, враги бы сильнее/сложнее не стали. Вот и весь вам игровой процесс. Супер, не правда ли? Что же мы, в конце концов, имеем? Скучный, однообразный, а главное БАЖНЫЙ скроллер, который вряд ли заинтересовал бы широкие круги геймеров.



Геймплей:	4
Графика:	7
Звук:	0.5
Драйв:	2
Новизна	3

Рейтинг

4,0



ASSASSIN'S CREED™

Ассасины... Они стараются держаться покрыва ночи... Они незаметны, словно тени в шумной толпе... Они, как кошки, играют со своей жертвой, прежде чем ее прикончить... Да-да! Именно такой девиз у игры **Assassin's Creed!**

Игра, в принципе, вышла неплохой, в отличии от всех прочих платформеров от Gameloft, но обо всем по порядку.

от дуновений ветра, иногда же герой может просто вздохнуть от скуки. Враги в игре прорисованы так же хорошо, как и герой.

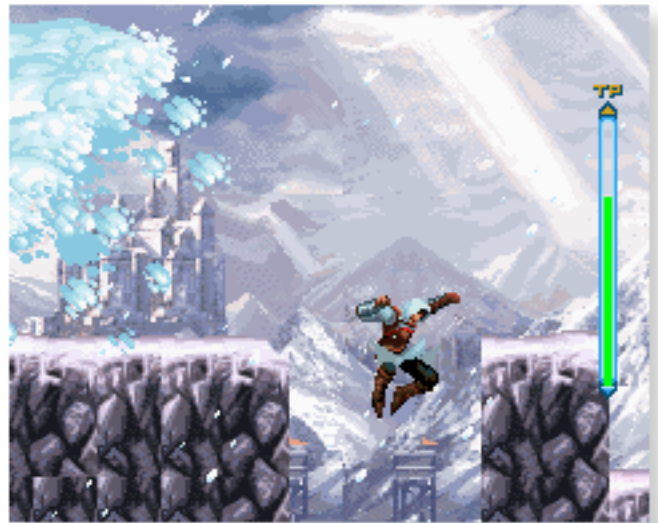
Но они в игре уж слишком примитивны: чик-чик, и готово – нет врага. Для этого у нас есть дополнительные противники – стражи, убить их не так уж и легко – сначала надо довести цвет полосы здоровья до красного,



Графика в игре отличная, в принципе, как и во всех других играх от Gameloft. В игре нас будут преследовать солнечные блики, птицы, которые взлетают, когда Альтаир проходит мимо них, огни в ночном городе и многие другие приятные вкусности. Сам герой нарисован великолепно – плавная анимация, никаких резких движений, прорисовано все до малейшей детали; при спокойствии героя, его мантия (или плащ/юбка, не понял, во что он там нарядился) колеблется

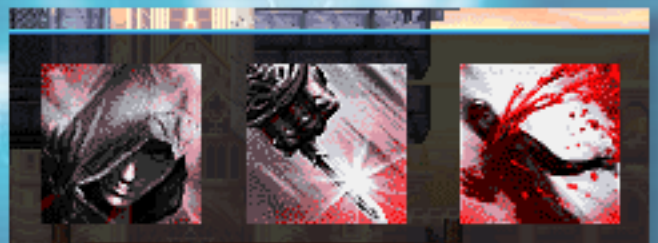
затем подойти к нему, нажать "8", и герой, красиво перекатившись под врагом, легким движением руки убьет его. Что же о боссах... Они тут довольно разнообразны: есть такие миссии, в которых боссов надо долго и упорно бить мечом, а есть и такие, которых трогать не надо будет совсем: играет видео, в котором герой прыгает на него, и убивает.

Теперь поговорим о геймплее... Он тут просто - на просто шикарный! Буквально с первого уровня поражает разнообразие: тут



можно и покататься на лошади, и попрыгать по канатам, убегая от стражников, которые разгневаны убитым боссом, и многое другое, что вы сможете увидеть, купив игру. На протяжении всей игры можно встретить приятные сюрпризы, такие как: пополнение здоровья, изумруды в бочках (осторожнее, в бочках могут быть как и изумруды, так и змеи), увеличивающие шкалу здоровья: 4 изумруда – это добавление приблизительно четверти общего здоровья. Также

есть сложные уровни, в которых нужно тратить много стрел или бомб, на протяжении их можно встретить пополнение боевых запасов: просто нужно стать на светящийся синий кружок – и, вуаля, запасы оружия полны. После прохождения нескольких миссий в одном городе, мы скачем в другой на лошади, да и не просто скачем, а несемся с высокой скоростью по наполненным врагами дорогам. Всего в игре 3 города: Акра, Иерусалим, и горы, зимние



горы, ведь даже в них есть ненавистные вожди Крестовых походов со своими слугами. Да, кстати, не замерзните в горах, ведь Gameloft придумал еще кое-что, чтобы жизнь раем не казалась – шкала замерзания: если она доползет вниз, то вы умрете.

звучи также довольно прилично – в начале уровня будет играть короткая мелодия, которая заканчивается приблизительно через 15 секунд игры, больше мы музыки не услышим, но кроме нее есть еще и мощные звуки: и предсмертный храп врагов, и лязг мечей.



Чтобы ее пополнить, в редких местах есть костры, возле которых греются стражники. В каждом городе мы найдем какое-то новое оружие, например в Акре к мечу нам добавится еще и крюк, в Иерусалиме – арбалет, а в горах – бомбы. Вот, в принципе, и весь геймплей. Но это ведь немало?

Звук. Он в игре довольно мощный: в меню играет энергичная, но мрачноватая мелодия. На протяжении всего игрового процесса музыка и

Озвучка апгрейдов также присутствует, например, при увеличении жизни слышно что-то на подобии победного звука.



Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=Lxe0RWSstOVo>

Геймплей:	9
Графика:	9,5
Звук:	8
Драйв:	8
Новизна	8

Рейтинг

8,5



High Speed 3D



<http://apetrus.com/ru/highspeed3d/>





CHUCK NORRIS™

BRING ON THE PAIN

Еще в далеком 2008-м вышла эта игра. Увидел я ее на официальном сайте Gameloft, подумал, что это очередная аркада, но все-таки решил купить. Все мои плохие мнения оказались позади сразу после того, как я включил эту игру!

Графика в игре выполнена на высочайшем уровне. Все тщательно прорисовано, можно свободно узнать лица людей; практически все объекты анимированы: и деревья, и птицы, и выстрелы оружия: когда Чак стреляет, можно увидеть надпись над ним «Тра-та-та!» на родном русском языке, постарались ведь переводчики игры! Движения героев настолько плавные, что можно прямо-таки удивиться мастерству художников. В лесу сквозь листву просачиваются солнечные блики, птицы и обезьяны бегают и летают у крон деревьев. В лесу около домиков врагов бегают куры, что прямо таки вызывает улыбку. Задний фон в игре выполнен также на очень высоком уровне.

Хотя он и не анимирован, но очень красив. Графика получает вполне заслуженную оценку - 9,5 баллов.

О геймплее можно говорить и говорить. Но обо всем по порядку! Задания в игре порадуют игрока своим юмором, красотой и разнообразностью. Так, например, в первом уровне можно будет и пострелять из разных пушек, и поуворачиваться от летящих на вас ракет и многое другое. А вообще в игре присутствует много "фишек", таких как:

- 1) Шторм во время миссии – нужно держать равновесие, чтобы не умереть, а также уворачиваться от летящих на вас врагов и предметов.
- 2) Гонки на автомобилях и мотоциклах – гоняемся на автомобиле за главарями, которых нужно пристрелить за определенное время.
- 3) Битвы с боссами – всегда разные! Начиная от битвы с вертолетом, заканчивая боем с самым главным боссом – типом, который бросает в игрока динамит, а потом кричит в громко-

говоритель, и нужно не попадать под «струю» звука.

4) И самое главное: игрок может содействовать с окружающим миром (!!!). Можно вырывать столбы, и бить ими врагов; можно бросаться бочками, можно взрывать баки с бензином, можно биться машинами (да-да, вы не ослышались), да и многое другое!

5) В игре присутствует ненавязчивый юмор. Можно прочитать веселые изречения про Чака Норриса при загрузке, можно увидеть веселые диалоги с врагами на протяжении всей игры. В каждом из них присутствует какая-то доля шутки.

6) Есть такая немало важная штука в игре, как прокачка. После прохождения уровня вам зачислится определенное количество денег, за которые можно купить улучшения жизни, новые удары, новые комбо, которые, конечно же, можно будет использовать на протяжении всей игры.

Вот вам и все описание геймплея. Ох, не побоюсь, и поставлю ему все 10 баллов.

А вот звук немного подкачал. В меню играет веселая мелодия и еще одна в начале игры и при завершении уровня. Вот вам и все звуки. Но разработчиков можно понять, ведь в игру вставлено столько спецэффектов, взрывов и боины, что не каждый телефон бы выдержал такую звуковую нагрузку в Java. Поэтому за звук я ставлю 7 баллов.

Дрррайв. Тут его немерено. Такого количества врагов в один уровень ни один разработчик не вставлял ни в одной игре. Стольких взрывов, столь много численных новшеств не было нигде! То есть Gameloft, как обычно, открыл новый велосипед в Java. Таких спецэффектов и такой резни не было ни в одной игре. Драйв получает оценку 10 баллов!

Итого, товарищи геймеры, игра получает оценки:



Геймплей: 10

Графика: 9,5

Звук: 7

Драйв: 10

Новизна: 9

Рейтинг

9,0



Жанр: Гонки
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: конец апреля 2009
Платформа: Java

Автор: Элек3х



Gameloft, продолжая традицию **Real Football**, поступает также и с **Ferrari World Champion**. И понятно, что такая игра непременно обречена на полное клонирование, ибо выдумать что-то новое в таком жанре, вряд ли кому-нибудь удастся. А тем более в таких официальных гонках, как ежегодный Ferrari Championship. Однако Gameloft нас немного удивила, отойдя от классических параметров. Она даже добавила кое-что новое! В целом это, конечно, всё равно получился просто неплохой клон, но всё же такие небольшие преимущества игры над предыдущими версиями заметно улучшают общее

же мы имеем?

Что хочется отметить сразу, войдя в меню? В этой игре уже целых три режима. Первый – это классическая быстрая гонка, в которой Вы выбираете открытые трасы, игроков и болиды. Второй – это не менее классический режим Чемпионата, порой называющийся Карьера. В нём нам предстоит выбрать игрока и уровень своего мастерства – любитель Вы или Профессионал? – и отправляться на гонку. Однако оказывается, что этот режим не главный. Есть ещё третий режим – исторические задания, где Вам придётся гонять на исторических болидах по историческим

трассам. Но не просто гонять, а выполнять определённые задания. Например, проехать каждый круг быстрее предыдущего. Или использовать четвёртую передачу пять раз в течении 30 секунд. Есть гонки и на время... Таких исторических заданий пять, происходит каждое в каком-либо легендарном – вероятно, в истории Феррари – году. В каждом таком событии три гонки и все они разного типа.

Далее, заметно улучшилось обучение. Теперь нам расскажут обо всём. Появилась одна интересная вещь, явно противоречащая классической гонке. Это некое kers-топливо (Kinetic Energy Recovery System), которое на

самом деле не что иное, как обычное ускорение, нитро или турбо. Набирается оно весьма интересным способом: Вам придётся тормозить, чтобы наполнить kers-шкалу. Если она наполнена, то Вы сможете использовать ускорение три раза. Впрочем (а вот эта способность уже классическая), Вы сможете ускоряться и войдя в воздушный поток автомобиля перед Вами. А затем Ваш инструктор подбодрит Вас: «Обойди его!», и Вы, взяв чуть правее или левее, спокойно сможете обогнать Вашего соперника. На том, как Вы научитесь использовать и собирать kers-энергию, Ваше обучение закончится. И Вы сможете уже со



спокойной душой заняться Чемпионатом, обгоняя соперников и не забывая заходить на пит-стоп, если закончилось топливо. На нем Вас ждёт своеобразная мини-игра: Вы должны быстро нажимать клавиши, загорающиеся жёлтым.

Кроме того, Вы сможете улучшать настройки болида в перерывах между гонками Чемпионата. Улучшать мягкость шин, увеличивать поворот крыльев или изменять количество топлива. При этом у Вас будут изменяться следующие настройки: запас хода, ускорение и вождение. Затем, во время гонки, Вас будут сопровождать комментарии инструктора. Он будет напоминать Вам о том, что Ваша kers-шкала наполнена или посмеётся над возможностями Вашего вождения. Между гонками Вас также ждут подсказки: иной раз Вам расскажут, что обгонять лучше всего в начале гонки, а иной раз, соответствуя слогану игры: «Моя любимая Феррари – следующая», расскажут о кое-каких исторических событиях в мире Феррари. Например, год начала использования определённого топлива или конец езды того или иного болида.

Графика довольно-таки стандартна для игр такого типа от Gameloft. На заднем фоне Вас ждут виды того места, в котором Вы участвуете в гонке, в Японии это заснеженная Фудзияма, а во Франции огромные небоскрёбы. По обочине дороги, в зависимости от местности, стоят или деревья, или дома, или трибуны, а проезжать Вы будете под вывесками с надписями типа Red Bull. То же будет и по бокам дороги. Музыка игры радует, почти для всех трасс она своя. Это разные стили, но она всегда динамична и подходит под скорость гонки. А вот звуков нет. При нахождении в меню, передвигая курсор, ещё можно было услышать звон, но не в самой гонке. Так что рёва тормозов и криков с трибун мы, к сожалению, не услышим.

Перейдём к итогам. Несмотря на заметные улучшения в отдельных деталях – например, графика на заднем фоне всё же стала несколько лучше – и на некоторые нововведения – например, появление kers-энергии, в целом эта игра остаётся клоном, хотя и весьма и весьма хорошим, даже замечательным клоном. К сожалению, у игры

есть ещё один серьёзный минус: звук. И хотя он не так важен, но всё же думаю, что игра была бы намного веселее, если бы мы слышали свист воздуха, рассекаемого болидами. Ну и последнее: возможно, я придираюсь, но всё же

главное, что мне понравилось в N.A.W.X., так это небольшой ролик перед самой игрой. Так почему бы не сделать перед играми этой серии? Я считаю, что общее настроение игры вполне примет это нововведение.



Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=aV6XEjePisQ>

Рейтинг

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

8,0



Age of Heroes

ПРИМИ УЧАСТИЕ В ВОЙНЕ

aoho.qplaze.com/war





Go Carts 3D

Жанр: Гонки

Разработчик: Baltoro Games Studio

Издатель: Baltoro Games Studio

Релиз: 18 сентября 2009

Платформа: Java

 Автор: Иван Пятоволенко

Совсем недавно Baltoro Games анонсировала новую игру - **Go Carts 3D**, которая превзошла все мои ожидания. Этот проект основан на знаменитых гонках, о которых вряд ли кто-то из вас не слышал совсем ничего – картинг. Даже в к а к и х - н и б у д ь Луна-парках со специально оборудованными трассами можно увидеть карты, и, если вы подходите под определённый возрастной ценз, то можете не только посмотреть на самих гонщиков, но и покататься самими. И вот теперь разработчик Baltoro Games Studio предоставляет вам возможность вспомнить что такое картинг, да и не просто так, а ещё и с потрясающей графикой, спецэффектами и реалистичной физикой. Давайте пойдём по порядку. Для начала хотелось бы отметить красивое меню, на которое просто нельзя было не обратить внимания. Таблички с

надписями, которые непонятно почему сделали непрозрачными, закрывает большую часть экрана и поэтому толком задний фон не разглядишь, на котором выборочно красуются трассы. Радует присутствие русского языка. Так же нас балуют обилием настроек под различные телефоны.

В игре имеется всего 12 трасс (всего их три вида: пустыня, луна-парк и город) и 3 режима игры: схватка, чемпионат и гонка на время. При этом каждая трасса очень детализирована, напичкана множеством деталей, крупных и мелких, а на фоне красуется фотореалистичный пейзаж вроде леса, пальм и т.д..

Со спецэффектами так же не промахнулись, именно они задают игре определённый тон. Солнечный свет, дым из-под шин и многое другое надолго останутся у меня в памяти. Я уже где-то глубоко в душе начинаю сравни-



вать игру с **Rally Master Pro**, ведь действительно в игре почти всё проработано до мельчайших деталей.

Может, хоть с физикой что-то не так? Таки нет! И тут всё в порядке. Конечно, не совсем реалистично поведение машины на трассе, но для телефона вполне приемлемо. Иногда только вместо того, что бы врезаться в преграду, мы можем проехать почти полностью сквозь неё, но это уже мелочи. Немного неудобным показалось управление: камера слишком поднята вверх и иногда просто запутываешься, каким картом ты управляешь.

Соперник не так умён, сколько просто упёрт, и иногда это довольно-таки сильно раздражает. Когда ты врезаешься в карт противника, твоя

скорость очень сильно снижается и чаще всего приходится очень долго пробиваться в промежутки между картом и обочиной, вместо того что бы на скорости обгонять соперника. Большой минус – звук. Трек немного однообразен и быстро надоедает, а звуковых эффектов во время игры на горизонте не замечалось.

В общем, геймплей игры вполне может заслужить твердую оценку 8.0. Больше поставить не могу т.к. есть игры, которые опережают Go Carts 3D, и одну из них я уже упоминал. Кстати, эта первая игра молодой компании Baltoro Games Studio, о которой мало кто знает, и, должен сказать, что для первой игры это не просто сносно, а даже неплохо. С нетерпением ждём следующего проекта.



Геймплей:	8
Графика:	9
Звук:	6,5
Управление:	7
Новизна	6

Рейтинг

7,5





MEGACITY EMPIRE

NEW YORK

Жанр: Стратегия
 Разработчик: Gameloft
 Издатель: Gameloft
 Релиз: Конец 2007
 Платформа: Java

Автор: Михаил MIXer Постников

Нью-Йорк это один из самых крупных городов во всём мире, вряд ли найдётся хоть кто-то, кто не слышал о Большом Яблоке или не встречался с аббревиатурой NY, столь часто используемая нашими иностранными коллегами. Объединив в XIX веке 5 городов (Манхэттэн, Бронкс, Бруклин, Квинс и Стэнтон Айленд), он стал самым крупным городом во всём США. В настоящие время тысячи людей рвутся в Нью-Йорк в поисках славы и успеха, совсем как в нашу Москву, кто-то учиться, кто-то в надежде пробиться в сфере телевидения или прессы, а кто-то просто

под влиянием всеобщей урбанизации. Про Нью-Йорк выпущено много игр, в том числе и на мобильных телефонах. В очередной раз разрабатывая концепцию игры, Gameloft выбрала симулятор мэра города, который еще в начале 90-х изобрёл Уилл Райт из Maxis. Местом действия был выбран именно Нью-Йорк и, кстати, вовсе не просто так. Являясь основной точкой отправления моды для нас с вами, россиян, он также имеет и большие проблемы (преступность, наркомания и т.д.). Нам же с вами предстоит стать новым мэром города, на

которого возлагают большие надежды. Помогать в этом нам будет один из трёх помощников.

Gameloft явно вложили немало сил в этот проект. В **Megacity Empire: New-York** нам доведётся построить большое количество зданий, а так же предстоит разбираться со сбором налогов и прочими процедурами, не слишком приятными для жителей NY. Для удобств горожан, конечно же, необходимо будет провести электричество и водопровод, если вы, конечно, не хотите их довести до белого каления обезвоживанием и

холодом. Если население всё устраивает, то район, в котором они живут, будет увеличиваться, меняясь при этом графически. Вообще, эта идея реализована довольно прилично. Если, допустим, в самом начале игры у вас будут стоять маленькие домишки, то минут через десять проведения облагораживающих район действий, на их месте выскочат небоскрёбы, ну совсем как грибы после дождя. Помимо стандартных коммуникаций, есть и другие злободневные проблемы. В Нью-Йорке, как и в любом большем городе, есть пробки, а что бы их разрешить, вам нужно



будет построить хотя бы метро. Деньги же вам будут приносить деловые районы, но не все так просто. Если вы настроите одних кварталов от Золотого тельца, то ничего из этого хорошего не выйдет. В каждом из них присутствует ячейка "рабочие места", чем больше она заполнена, тем больше денег он будет приносить, но если в городе нет торговых районов, то товар некуда станет девать, и продаж, конечно же, не будет, так что в игре все взаимосвязано, и ни одно здание не окажется лишним – старайтесь как можно логичнее всё это сбалансировать. О том, что действие происходит в Нью-Йорке, нам напоминают миссии, охватывающие определенные части одного из 5 районов города. Например на севере Манхэттена есть небезызвестный "Центральный Парк", но на этом список достопримечательностей не заканчивается, мы так же можем построить "Empire State Building" или "Статую Свободы".

Для разнообразия в игру включили миссии, проходя которые будут открываться территории для фриплэя. Всё действие будет происходить в уже застроен

ных районах, где нам предстоит выполнять задания вроде постройки станций метро или подготовки города к олимпиаде. Помогать же во всем этом нам должны помощники, польза от которых нулевая и ограничивается простым обучением в самом начале игры. Зачем же нам дают выбор из 3 человек с разным досье, когда они выдают одни и те же реплики? Честно говоря, я так и не понял – на первых порах их проходить довольно интересно, но после пятой начинает надоедать. Дело в том, что они в игре однообразные, только меняется временное ограничение и размер бюджета. Самым же интересным режимом в игре является "свободная игра", в которой время неограниченно, а район свободен. Застраивать его можно часами, но явно разочаровывает то, что он довольно мал, а после полной его застройки становится просто – на просто скучно. Кстати, заметил, что именно **Megacity Empire: New-York**, совсем как **Sims**, побуждает нас ставить издевательские эксперименты над городом, вроде того "а что будет если я оставлю вот тот район



без света?". Реиграбельности это не прибавляет, но по началу вам будет действительно интересно за этим наблюдать. К сожалению, второй и последующие разы застраивать районы уже не так интересно, как в самый первый. Сама игра была выпущена два года назад, в конце 2007, но даже сейчас имеет довольно приличную графику. Как уже говорилось, одна из достопримечательностей проекта это динамичное изменение зданий в реальном времени и качественно пририсованные спрайты. Управлять мы будем курсором, что, навер-

ное разработчиков должно было привлечь некоторых игроков, у которых до сих пор загораются глаза при словах «как на ПК». Для остальных же на словах это действительно может показаться неудобным, но на самом деле всё совсем наоборот.

Вердикт:

Несмотря на двухлетнюю давность, игра всё ещё держится молодцом и вполне может удержать любителей стратегий у экранов их мобильных телефонов.



Геймплей:	8
Графика:	7,5
Звук:	8
Реализм:	8
Новизна	8

Рейтинг

8,0





Spore Creatures

Жанр: Аркада
Разработчик: EA Games
Издатель: EA Games
Релиз: Осень 2009
Платформа: Java

Автор: Иван Пятоволенко

Здесь, в игре, фраза «выживает сильнейший» приобретает плоть и, постепенно, - разум. Начиная с малька, эволюционируйте до полноценного существа. На пути эволюции защитите своё право на жизнь, уничтожая меньших своих собратьев и избегая больших. 18 красочных, захватывающих и интересных уровней – 6 миров, с разнообразной фауной и природными условиями, которые предоставили нам художники и дизайнеры EA Games. И всё это – **Spore Creature Creator**.

Давайте разберёмся, почему же игру назвали именно так, а не иначе? Ну, во-первых, если вам нравится игра Spore, вы обязательно должны были поиграть в неё на компьютере. А уже если вы играли в неё на своём персональнике, вы не могли не заметить, что разработчики выпустили специаль-

споров, чем они очень гордятся. «Так почему бы нам не выпустить портацию и для мобильных устройств?» - однажды подумали в EA Games. Так же портировали и основную возможность – создание и эволюция (модификация) главного спора, героя. Теперь я разложу всё по полочкам, чтобы в конц можно было выставить объективную оценку, которую заслуживает данный шедевр. Хотя, насчёт последнего, я, наверное, поторопился с выводами.

Графика в игре понравилась. Конечно, есть некоторые небольшие недочёты, куда уж без них, но давайте об этом не будем, ведь, в общем, вышло хорошо. Каждый из шести миров тщательно продуман и выглядит всё цельно и разнообразно. Это - один из поводов, чтобы надолго затянуться в игру.

Второй, не менее весомый и важный

повод – музыка и звуковое оформление. Нет ничего лишнего, а музыка как нельзя лучше подходит к игре: весёлая, чем-то напоминающая танец индейского племени, звучит в меню во время паузы. Да-да! Вы правильно поняли. Недостающая деталь в мозаике – звуковая поддержка во время важнейшего события в мире – эволюции.

Очень жалко, что здесь мы не поплаваем под водой, не побываем в космосе, не станем динозавром или мамонтёнком. В общем, десерта нас лишили, что очень обидно и нехорошо со стороны разработчиков. Но играть наполовину умным организмом не так уж и плохо, как уже говорил, и очень даже затягивающее.

А кто сказал, что живой организм должен иметь четное количество ног (если это так можно назвать) и прочих конечностей и

два глаза? Конечно, этого никто не отменял. Но вы вполне вправе прилепить своему дегенератику ещё пару-тройку глаз или щупалец. Над основной особенностью, которая и характеризует название игры, разработчики постарались на славу. Мало того, что вы можете заниматься «тюнингом» своего скорохода, вам предоставляется возможность изменить всё, вплоть до его окраски. Снабдите существо нужными инструментами для выживания жестоком мире, пройдите вместе с ним этот трудный тернистый путь эволюции в котором выживает сильнейший.



Геймплей: 8



Графика: 8



Звук: 7,5



Управление: 9



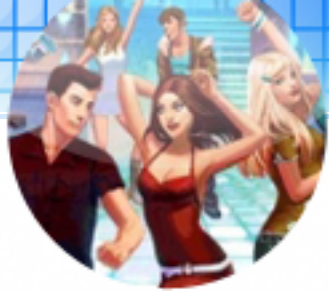
Новизна: 6



Рейтинг

8,0





Nightclub Fever!

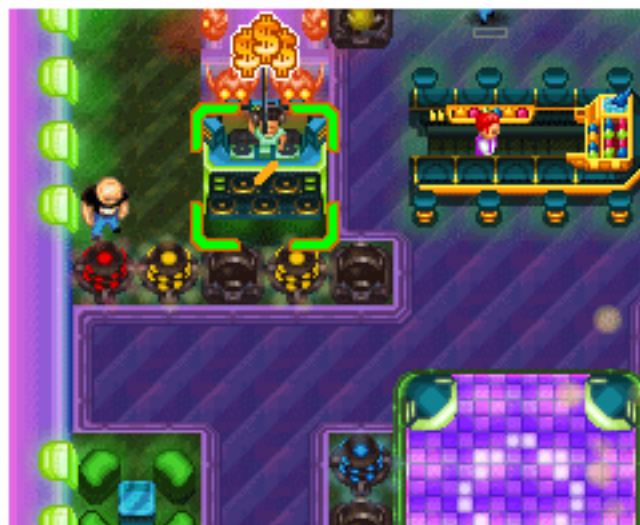
Жанр: Аркада
Разработчик: Digital Chocolate
Издатель: Digital Chocolate
Релиз: 2009
Платформа: Java

Автор: Михаил "MIXer" Постников

Компания Digital Chocolate постоянно радует нас своими играми, ни одна из них не похожа на другую. Когда геймер покупает их игры, он знает, что не ошибается, ведь их проекты всегда высшего качества. В 2007 году под эгидой Digital Chocolate была выпущена **Nightclub Empire** - симулятор менеджера ночного клуба, дававшего игроку в управление, а ему уже оставалось закупать оборудование, проводить вечеринки и заказывать диджеев. В версии Sony Ericsson w950 вообще была добавлена функция воспроизведения музыки из мп3 плеера. Выглядело это так: игрок выбирал в пункте выбора музыки у диджея, заходил во встроенный игру файл-менеджер, указывал нужную песню, ее жанр и вуа-ля! Виртуальные человечки танцуют под вашу любимую песню! Также был выпущен **Rock City Empire**, которая факти-

чески являлась клоном предыдущей игры и ничего нового в ней не было.

Год 2009. Компания Digital Chocolate вспоминает о своей старой игре и издает уже **Nightclub Fever!**, при этом кардинально изменив геймплей. Теперь игра идет в двух режимах - днем и ночью. В светлое время суток мы можем приготовить клуб к ночной вечеринке, а ночью уже развлекать посетителей. Как уже было сказано ранее, геймплей изменился. Вид теперь сверху, а графика сильно упрощена, но все по-прежнему присутствуют красивые эффекты, например, лучи, которые испускает дискобол. Особенно поражает производительность графического движка, когда 40 маленьких человечков бегают по клубу, каждый выполняет свое действие, извиваются танцовщицы, а бармен, как ему и положено, лениво трёт стаканы.



Ночью за две минуты нужно развлечь определенное количество посетителей, а для этого у них есть некая шкала, после заполнения которой он уходит. Для этого можно поить их за барной стойкой, ставить музыку на танцполе и т.д. На самом деле все не так просто, как кажется. Активировать можно только один предмет, то есть нельзя активировать одновременно и бармена, и кофейный столик, а подходить к ним будут только те посетители, которые попали под его

зону действия. По истечении определенного количества времени, предмет уходит на так называемую регенерацию, во время которой использовать предмет нельзя. Днем можно также можно улучшать предметы за определенную плату денег, после чего будет увеличена и регенерация, и зона действия предмета. Также можно покупать предметы и размещать где душе удобно, правда в начале игры это всего два столика, но уже по п р о х о ж д е н и ю



игры, таких вещей будет все больше и больше, а площадь клубов будет увеличиваться. Кстати о продолжительности. В игре присутствует около 6 городов, по 9 миссий в каждом, в итоге мы получаем приблизительно 50 миссий, что даже очень прилично.

сохранена. В игре про ночной клуб звук уже по умолчанию не должен был подкачать. К счастью, он великолепен. В любой момент можно сменить мелодию за пультом диджея. Выполнена она очень качественно и не надоеливо. Управление выполняется



К сожалению, все они довольно однообразны и ограничиваются лишь заданиями вроде «развлеки такое-то количество посетителей». В начале игры вы с трудом будете привлекать только 10 штук, а через миссий 5 уже по 50 таких посетителей, и с каждым не получившимся разом, будете проклинать этих самых человечков. В независимости от того, прошли ли вы ее или нет, выручка полученная за время ее прохождения будет

стрелочками, а выбор центром, что очень просто и удобно. Вердикт: очередная оригинальная игра от Digital Chocolate. Всем тем, кому надоело отстреливать очередные потоки врагов или приводить очередную машину к финишу, то покупка данной игры строго обязательна, всем остальным по желанию.



Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=tFj9BjyPSPc>

Геймплей:	7,5	Рейтинг 8,0
Графика:	8,5	
Звук:	8,5	
Управление:	8	
Новизна:	8	



ASSASSIN'S CREED II

Жанр: Action/Stealth
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 2009
Платформа: Java

Автор: Алексей "Jrauman" Савочкин

Автор: Максим "FaLLOuT_mAn_))" Иванов

*«Есть многое на свете,
друг Горацио, что и не
снилось нашим мудре-*

*цам?
И не приснится. Убей их,
Эцио!»*

(с) Леонардо Да Винчи

Зная о давнем сотрудничестве Gameloft и Ubisoft, я ни чуть не сомневался, что новый **Assassin's Creed 2** для мобильных телефонов окажется *обыкновенным* экшен-проходняком от французов, который можно купить только ради того, что бы полюбоваться на прекрасную графику, но толком ничего нового для себя не открыть. В этот раз всё оказалось совершенно по-иному, почти что наоборот.

Новая игра по знаменитому тренду существенно рознится от всех предыдущих творений разработчика, хотя это видно и не сразу и отнюдь не невооружённым глазом. Во-первых, откровением для меня стало именно то, что графика меня не особо

тронула, то есть случилось именно то, к чему я не был готов, согласитесь, Gameloft не так часто промахивается в визуальном плане своих детищ. Но стоит признать - картинка в первой части игры выглядит местами куда сочнее, в частности это относится к прорисовке самого персонажа и его врагов. С другой стороны, нас вроде как постарались увести от пресловутой линейности (из-за которой, кстати, пресса снизила оценки и взрослой версии), сдвинув упор на реалистичность и зрелищность, разбавив привычный быт убийства техническими новшествами близкого друга нового главного героя, Эцио, пришедшему на смену Альтаиру, чью историю после убийства своего наставника, по некоторым слухам, мы полностью узнаем в приближающемся **Assassin's Creed Bloodlines** (поднимем бокал вина за Ubisoft,

владельцы PSP, тем более что мне удалось сыграть в него и вот что я скажу - игра без пяти минут гениальна). На смену того самого Аль Муа-Лимма пришёл уже упомянутый выше Леонардо, да-да, тот самый великий художник и гениальный архитектор, даровавший Эцио крылья, подобные тем, что были у небезызвестного Икара. Впрочем, роль сам Леонардо играть будет небольшую, всего лишь раздавать целеуказания и направлять нашего с вами мстителя к неугнтым. Как персонажа Gameloft его выкинули, как выкинули и Аль Муа-Лимма в предыдущей игре, да и сам Эцио более чем невыразителен и молчалив. Оно и понятно, французы никогда не отличались разведением драмы в своих экшенах - не их стиль. Их почерк сводится скорее к тому, что бы, макнув перо в чернильницу, написать без единой кляксы то,

чем будет заниматься сам персонаж всё то время нашего с вами держания телефона в руках, предпочитая молчаливое действие глупым басням а-ля японские RPG. Оно и верно - не умеешь, не суйся, поэтому французы решили не строить из себя героев нового времени и просто остаться в своей давным-давно накатанной колее.

Несмотря на картонных героев, разговаривающих чистым брифингом, в новом **Assassin's Creed** всё же есть на что посмотреть. Впрочем, мобильная версия мультиплатформенного хита так и не проливает света на злополучную судьбу самого Майлза, которая так резко оборвалась в первой части, сразу же дав понять всем-всем-всем - сиквелу быть ровно на столько же, как и триквелу. Видимо, то ли Ubisoft на этот раз решили обойтись без самого Майлза (по сети ходит немало



ходит немало слухов о том, что вся третья часть будет посвящена его злоключеньям, доставшихся по наследству от старого доброго Альтарира), либо, учитывая полное его и г н о р и р о в а н и е Gameloft и в оригинале, есть вероятность, что им просто не позволили открыть все карты перед игроками ещё до релиза на старших платформах, что, в общем-то, весьма логично.



Новый подход к визуальной составляющей игры виден почти что сразу же - интерфейс сдержан в тонах, выглядящих чрезвычайно симпатично - белый фон, не бурлящий своим цветастым колоритом, и серое окошко интерфейса внутри, с маленькими иконками опций. Загрузки локаций стали происходить куда быстрее, особенно это заметно на младших поколениях телефонов. Помимо приятного глазу интерфейса, разработчики докрутили ещё и геймплей, завораживающий с первых секунд игры. Главный герой всё время где-то бегаёт, прыгает, спускается по стенам, проще говоря, французы пытаются развлечь играющего на всю катушку. Да и, пожа-

луй, в этом деле им просто нет равных. Тот опыт, который они накапливали в течение нескольких лет, создавая такие игры как **Prince of Persia**, **Pirates of 7 Seas** и прочие, не оказался для них лишним. Gameloft просто взяли всё самое лучшее и воплотили именно здесь, по ходу приправив это новыми аспектами. Обидно лишь то, что для того, чтобы на экране творилось что-то по истине

великолепное, необходимо нажать всего пару клавиш. Конечно, авторы пытались сделать меньше, так называемого «автоматизма», но всё же он остался, пускай и не в таких дозах.

Стоит отметить то, что в зависимости от того, в каком городе будут происходить действия, акробатика Эцио будет меняться. Так, скажем в Венеции нам часто придётся прыгать по гондолам, перелетать на подвесной балке из одного конца экрана в другой, но уже во втором городе нам вообще большую часть времени придётся скрываться в кустах или за дамскими платьями (ох уж эти ассасины), а если уж и удастся попрыгать, то в основном по выступающим

блокам. Кстати говоря о скрытности, стоит сказать что разработчики добавили намного б о л ь ш е стелс-элементов, дабы разнообразить и без того хороший геймплей. На карнавале, как я уже говорил, придётся прятаться в кустах от проходящих мимо стражников. Изредка скрываться придётся и в телеге с сеном. «Вот ассасин в белой накидке бежит на полной скорости по какому-то строению. Но впереди обрыв! Эцио не задумываясь, прыгает вниз и попадает прямо в сено. Услышав шум от этого прыжка, толпа стражников несётся к нему. Но ничего не обнаружив, они разворачиваются и уходят. Вдруг ассасин хватается одного из них и тащит прямо в сено, где и убивает его; Бесшумно подкравшись ко второму, Эцио достаёт скрытый кинжал и всаживает его прямо в шею противника; Догнав третьего, он отбирает у него секиру и бьёт ею по лицу.»

Звучит это очень красиво, но и делать всё это самому не менее интересно. В игре имеется несколько видов оружия. Основных всего четыре: меч, секира, бумеранг

и некое подобие мушкета на рукаве ассасина, которое скорее всего придумал Да-Винчи. С помощью меча будут происходить основные сражения в игре, с помощью секиры, можно убивать врагов на расстоянии, а бумеранг и пистолет помогут нажать на рычаг, который находится за каким-то препятствием от главного героя, будь то яма или иглы. Есть также два второстепенных оружия - это цепь и скрытые кинжалы. С помощью первого, мы будем перелетать сложные этапы уровня, а с помощью второго будем лишать врага жизни, прыгая на него сверху или подобравшись незаметно со спины. Для того, чтобы сражения очень быстро не надоедали, есть возможность добывать врага или же делать различные комбо, которые смотрятся довольно-таки эффектно. Как и в первой части **Assassin's Creed**, нам придётся убивать определённых людей, но теперь это сделано несколько иначе. Перед самым убийством, игра меняется в цветах, т.е. вы и ваша цель становятся чёрными, а всё остальное белым. Естественно, после этого нам



Особенности:

- * 9 разнообразных заданий: убийства, побеги, спасение друзей и простых людей
- * увлекательный геймплей: свободное перемещение в городах и вертикальные скроллерные полеты
- * откройте для себя чудесные города Италии эпохи Возрождения: Венецию, Флоренцию и Форли
- * отбирайте оружие у врагов, прячьтесь и используйте разнообразное оружие...
- * используйте свои способности, чтобы люди помогли вам справиться с солдатами

необходимо быстро убежать с места преступления, в чём нам и поможет Леонардо своим изобретением – летательным аппаратом. На нём, кстати, и основаны некоторые уровни, которые заставляют играть нас в некое подобие скролл-шутера.

quick time events, т.е. нам довольно часто придётся жать появившуюся на экране кнопку (Те, кто играл в Resident Evil поймут нас).

В целом геймплей второй части – это всё то, что мы с вами уже видели в предыдущих играх, но хорошо отредактированный и



Ещё хотелось бы сказать, что игра всячески напичкана

напичканной всяческими фишками, идущими в след эволюции самих

мобильных телефонов. Нет, это не некстген(всё же большинство наших сотрудников считает, что некстген-будущее ява-игр это всё же технологичные

3D-проекты), но в ожидании большого и светлого будущего мобильных игр крепкий и хорошо спрессованный в событиях экшен - самое то.

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=wajPFt3s5LI>

Геймплей: 8,5



Графика: 9



Звук: 9



Управление: 9



Новизна 8



Рейтинг

9,0



DIAMOND TWISTER

Автор: Григорий Тем Джупин

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

Для начала, стоит признаться, что моё мнение об этой игре очень и очень субъективно. Если оценивать её разумом, то это, по сути, обычная убивалка времени. Даже – наиобычайшая. Скажу более – никого из тех людей, которых я знаю, эта игра не завлекла. Может, это я один нашёл в ней что-то затягивающее, а может, у меня просто мало знакомых мобильных геймеров. Впрочем, как бы то ни было, поближе к делу.

Итак, с запуском игры нас встречает красивая и, пожалуй, загадочная музыка, а также симпатичная надпись «Алмазный Ураган». Игра полностью соответствует названию. Ибо мы будем заниматься весьма немудреной работой – взрывать драгоценные камни. Зачем? Чтоб открывать сейфы. Оказывается, что это очень просто – соединять камни по три, четыре, пять штук в линии. И они красиво взорвутся. Собственно, вот она – основа геймплея игры. Вам всего-то лишь надо взрывать

камни. Если этого мало. Но Gameloft не был бы Gameloft'ом, если бы остановился на этом. Конечно, Вас ждут бонусы. В игре всего четыре типа камешков: обычные, взрывающие квадрат 3*3, уничтожающие целую линию, и заставляющие исчезнуть все камни их цвета. Впрочем, и это не конец. Задача каждого уровня – взорвать алмазы на определённое количество денег. При этом чем больше Вы сумеете соединить камней в цепочку – тем больше денег и бонусов Вас ждёт. Если же Вы увидите, что, взрывая вот эту зелёную тройку, сверху упадёт голубой бриллиантик на два таких же – то это уже будет комбо, и Вас снова ждут деньги и слава. И – всё как всегда! – на первых порах Ваш взгляд будет лениво осматривать поле в поисках вариантов, а на последних, когда Ваша задача – получить этак тысяч шесть, этот взгляд будет метаться из стороны в сторону, а пальцы синхронно нажимать кнопки. А что будет твориться на экране!

Сыплющиеся искры, взрывы линий и квадратов, цепочки уничтожений – звук будет не успевать за картинкой!

Пару слов и о нём. Он вполне достоин – как почти всегда в играх Gameloft. В Бангкоке доминирующей музыкальной темой будет китайская, ну а в Москве Вы услышите столь любимую русским сердцем гармошку. В самой игре музыки уже не будет, зато будет озвуч-

ка всего происходящего на экране: передвижение курсором алмазов, их звон, собственно взрывы, победные звуки в конце и традиционное пицание при приближении к концу отложенного Вам времени. Продолжим об этом времени, которые Вы можете так спокойно обойти в режиме «Challenges». Ведь, как известно (вернее, неизвестно) по песне «Тик» не очень популярной русской



альт-рок группы «Слот»:

«Минуты – сволочи,
Секунды – стервы».

Итак, Вы спокойно можете наплевать на время, особенно в "endless mode". Лично я застревал на нём больше всего и, даже, помнится, получал что-то около 400.000 «зелёных». В нём вообще нет никакого смысла или сюжета. Ваша задача – просто искусно владеть пальцами (а ещё искуснее – на iPhone), и добиваться многочисленных взрывов, цепочек, уничтожений и красивых искр. Впрочем, это самая простая модификация. И единственная, где за временем следить не надо. Зато остальные – в разы интересней. Вам понадобится всё Ваше внимание, держайте!

В "Magic Stones", "Reveal Letters", "Flip Mania" и "Gem Collector" ваша задача, по сути, одинакова: перевернуть всё игровое поле и либо найти нужный камешек, который будет прятаться под игровым полем, либо отыскать буквы определённого слова, либо взорвать определённое количество алмазов определённого типа. Во "Flip Mania" всё ещё проще: перевернуть все карточки поля, на которых покоятся камешки. Ну, задачу игры вполне определяет название. В "Time is Money" Вам надо набрать за ограниченное время определённую сумму. Что ж, на этом Вы достаточно натренировались в главной сюжетной линии. После "Gem Collector", занимающего

третье место, второе получает "Forget me Not". Классическая игра: переворачиваешь карточки, ищешь бриллиантики. Ну а лидером для меня является "Puzzle". Вот в этой игре Вам действительно придётся задействовать все свои скрытые резервы... ненадолго, ибо проходятся все моды быстро. На этот раз заполнено не целое поле (да и сверху не падают камни), а лишь его нижняя часть. И вот там Вам, включив всю свою логику и внимание, предстоит заставить исчезнуть все алмазы. Ибо на то это и пазл. Как говорится, думать не вредно, хотя многие это и отрицают – если не внешне, то внутренне точно.

«Не будем о грустном, Никитушка!» - так звучит фраза из пародии на передачу «Смак» в «Большой Разнице». Именно так мы сейчас и поступим: чтоб отвлечься о грустных дум поговорим о весёлом, ярком, оптимистичном: графике. Хотя, много о ней говорить не придётся: надо играть, так как зрелище действительно красиво. Небольшой смерчик, взрывающийся вверх после соединения четырёх камешков и появления слова «Twister!», россыпь искр после каждого очередного взрыва, быстрое переворачивание карточек поля, то ощущение не останавливаться, продолжать игру, чтобы только смотреть на эту непрекращающуюся феерию – всем этим мы, несомненно, обязаны художникам.

Повторение – мать учения. В этой аркадке



нет ничего свежего, инновационного, нет революционной графики, захватывающего

сюжета, необычного геймплея. Это просто очередная качественная игра от Gameloft – и ничего более.

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

Рейтинг
8,0





Harry Potter and Half-blood prince

Жанр: Платформер
Разработчик: EA mobile
Издатель: EA mobile
Релиз: 2009
Платформа: Java

 **Автор:** Михаил MIXer Постников

В конце 90х годов прошлого века, одинокая женщина Джоан Роулинг, растившая ребенка, решила написать ему рассказ, но так увлеклась, что написала целую книгу. Ребенку она так понравилась, что Джоан решила попытать счастье и отправила книгу в издательство, где ее книга была принята с неожиданным энтузиазмом. Что бы хоть как-то подзаработать, Роулинг решила написать еще несколько книг. До России истории про Гарри Поттера (мальчик-сирота, который учится в школе магии) добрались уже в начале этого века и тут же началось повальное увлечение поттерианой: тема волшебной школы, злых волшебников и мудрых профессоров пришлась по душе не только детям, но и взрослым, при чём не просто понравилась, а стала нечто большим, быстро взбудоражив масс-медиа и даже породив немалое количество пародий, что уже несомненно является отличительной чертой всего популярного, успешного и качественного (в России, пожалуй, самыми известными русифицированными версиями волшебной саги стали Тая Гроттер и Пори Гаттер). По всему миру они разошлись миллионными тиражами, и компания Warner Brothers решила

их экранизировать. В 2001 году вышла первый фильм про сироту - "Гарри Поттер и философский камень". Помимо фильма вышла и игра. Права на торговую марку приобрела Electronic Arts. Прошло восемь лет. Написано уже 7 книг, снято 6 фильмов и по каждому есть игра, а сама Роулинг уже стала одной из самых богатых женщин Великобритании.

В июле этого года уже отгремел "Harry Potter And Half-Blood Prince" ("Гарри Поттер и принц полукровка" в российском прокате). Помимо фильма вышла и игра на мобильные телефоны с одноименным названием от EA mobile. Обычно игры по фильмам не блещут качеством, и этого же я ждал от данной игры, но она меня приятно удивила. В ней нам приходится управлять самим Гарри Поттером, помогая выполнять ему разные задачи. В игре присутствует свобода действий, то есть мы можем не стесняясь ходить по зданию школы, беседовать с учениками и т.д. Жаль, что сама школа в игре очень мала, на ее исследование уйдет буквально несколько минут. Двери в некоторые кабинеты будут открыты не всегда, а только в некоторых главах. Приятно, что в игре присутствуют мини-





Геймплей: 7,5



Графика: 8,5



Звук: 5



Управление: 9



Новизна: 6



Рейтинг

7,0

игры, например когда надо взломать замок, нужно управлять ползунком в виде волшебной палочки, чтоб она не уходила за определенный участок черного поля..

Так же, проходя по зданию школы, можно наткнуться на учеников, которые предложат нам сыграть с ними партию в местный аналог карт или бильярда. Некоторые из учащихся предложат сразиться в магической дуэли. Сама дуэль происходит в маленькой комнате, а цель в ней, конечно же, победить. Но не стоит рано радоваться, ведь ИИ в этой игре очень слабый. Победить противников не составит никакого труда, а некоторые персонажи во время прохождения миссий, вроде Рона, могут спокойно уткнуться в стену. Миссии в игре одинаковые, и игроку порой придется скучать. Большинство миссий из разряда "сходи туда, принеси это, опять сходи". Но бывают и некоторые неожиданные моменты, например где за 20 секунд надо найти противоядие для Рона. Игра делится на несколько глав, но очень обидно, что для прохождения одной надо потратить не более семи минут, а прохождение всей игры у меня заняло примерно 30-40 минут. Графика в игре очень симпатичная, ее здесь я и не ожидал увидеть. Спрайты персонажей прорисованы на отличном уровне. Такую прорисовку предметов, уровней, архитектуры увидишь далеко не в каждой игре. Также здесь присутствует смена времен года. Если еще недавно, проходя по лужайке,

можно было увидеть как растет трава, то в следующей главе там лежит снег. Как раз снег и подводит графику игры. Места где он лежит плохо прорисованы и страдают кривизной. Управление в игре одна из самых сильных ее сторон. Движение осуществляется при помощи четных клавиш (2, 4, 6, 8) или джойстика, а колдовство при нажатии пятерки. Эту игру можно добавить в список игр с самым удобным управлением. Здесь нет никаких лишних значений для кнопок, только все самое важное. Сменять магии для колдовства не нужно, подойдя к предмету, Гарри сам выберет нужную, но когда предмет стоит рядом с человеком, то он путается и выбирает один из двух вариантов - поговорить или колдовать. Одним из замечательных решений в интерфейсе, это следы. Идя куда-нибудь, перед Поттером они появляются и показывают верную дорогу для выполнения квеста. Музыка очень сильно подводит игру. Звучит она только в главном меню и когда выполняешь задание. Некоторые звуки присутствуют и в мини-играх, да и то, играют они изредка, а прогулки по школе происходят в гробовой тишине. Вердикт: довольно сильная игра по фильму, но музыка и некоторые части геймплея плохо влияют на общее впечатление. Если Вы хотите сыграть в хорошую игру по фильму с отличной графикой и управлением, то она подходит для вас, но если вы являетесь фанатом книг и фильмов про Гарри Поттера, то покупка игры тем более строго обязательна!



Anger of Stick

Жанр: Аркадный файтинг

Разработчик: J-Park

Издатель: Appstore

Релиз: 2009

Платформа: iPhone

Автор: Egor YourDestiny Толстой

Помните ли вы Stick Wars и Cartoon Wars для iPhone? А вернее, помните ли героев этой игры? Маленькие рисованные человечки, которых вы спокойно пускали в расход как пушечное мясо. Но задумывались ли вы хоть раз о его чувствах? Возможно, вы хотели ощутить себя в шкуре одного солдата, а не полководца? Если да - то эта игра для вас.

Двухмерный аркадный файтинг стараниями J-Park преобразился в захватывающую историю без конца. Маленький зеленый человечек пробивается через толпы разнообразных вооруженных до зубов врагов с одной лишь целью - закончить текущий уровень и начать следующий. У него нет других стремлений, нет позывов и желаний, у него есть лишь зов судьбы и свой небольшой арсенал оружия: девятимиллиметровый пистолет, АК-47, базука, бейсбольная бита и огромный меч. Но два самых

верных его друга - это кулаки, которыми он крушит черепа и ломает ребра, убивает на месте и скидывает в пропасть. Он одинок. Против него - весь мир. Красные, желтые, голубые, зеленые, черные - кого только он не встречает на своем Пути. Но всех их объединяет оно - страстное желание убить его, вне зависимости от того, нападет ли он первым или просто пройдет мимо. Кто же они? Кто их создал и отправил на смерть? Этого вы никогда не узнаете, ведь битва не имеет конца. В ваших силах лишь

помочь ему, скоординировать его действия и правильно распорядиться заработанными деньгами.

Вот такое небольшое лирическое вступление в описание игры Anger of Stick. Общая концепция уже описана, осталось лишь обрисовать частности. Уровень заканчивается тогда, когда вы убьете последнего оставшегося в живых врага. Убивать их можно разными способами - любым из имеющихся в наличии видов оружия, кулаками или сбросив в пропасть. За каждого убитого врага на игро-

вой счет начисляется определенная денежная сумма, а также прибавляется "мана". При достижении максимального уровня "маны" можно использовать "усиление", которое заключается в увеличении размеров главного героя. Интересно оно тем, что может накладываться на предыдущее усиление, то есть герой может вырасти и в 5-6 раз. Вместе с ним увеличивают свои размеры и все оружие и характеристики. Заработанные же деньги в конце уровня можно потратить в магазине, купив





либо "патроны" к оружию, либо дополнительные жизни, без которых ну никак не обойтись.

С каждым последующим уровнем враги становятся все сильнее и все лучше экипированней, в соответствии

с этим увеличивается и сложность. Помимо денег также начисляются и очки, которые вносятся в онлайн-таблицу рекордов, где на настоящий момент я нахожусь на семнадцатом месте.

Пару слов об управ-

лении. Передвижение зависит от наклона устройства, удары, прыжки и смена оружия - от нажатий на кнопки на экране.

Купить игру можно в американском AppStore

за 99 центов. Поверьте, игра определенно стоит этой суммы.

Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=OS9y0u57Ubg>

Геймплей:	9	Рейтинг 8,0
Графика:	7	
Звук:	6	
Управление:	9	
Новизна	8	





Boxhead: The Zombie Wars

Жанр: Survival Action
Разработчик: Sean Cooper, MEDL
Издатель: AppStore
Релиз: 2009
Платформа: iPhone

Автор: Егор "YourDestiny" Толстой

Каково это - оказаться в аду, среди полчищ зомби, у которых только одна мысль - дотянуться до твоих мозгов? Казалось бы, тема уже раскрыта, как на iPhone (7 day apocalypse, Resident Evil: Degeneration), так и на Java (Zombie Infection). Но, какую из этих игр ни возьми, она не будет отличаться повышенной реиграбельностью в связи с наличием сюжета и не станет "игрой-для-очередей". Boxhead же, в отличии от вышперечисленных творений, не устанавливает перед игроком каких-либо временных или сюжетных рамок, которые могли бы остановить непрекращающееся на экране побоище.

Особым разнообразием локаций игра не балует - на выбор их предоставлено всего три, отличающихся друг друга разве что размерами и местоположением естественных препятствий. Помимо карты в начале игры

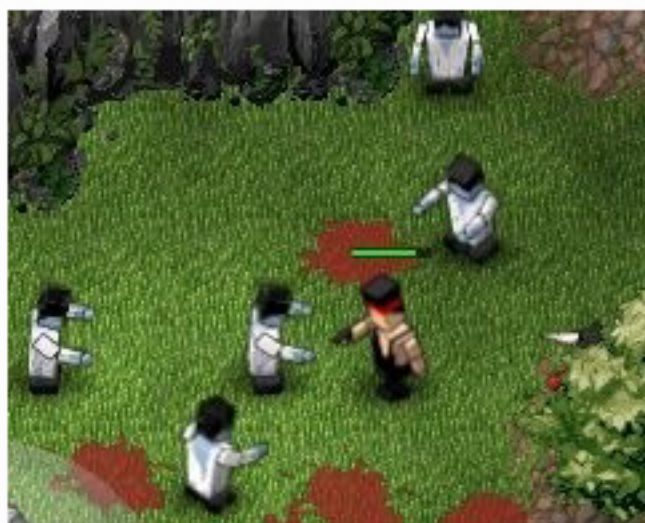
можно выбрать и уровень сложности, которых также насчитывается ровно три. Изменение сложности заключается в том, что на среднем и тяжелом режиме игра автоматически начинается не с первого, а с последующих уровней. С главного экрана доступно также меню "Опций", которое интересно первую очередь тем, что позволяет изменить способ управления героем: джойстик или акселерометр. Сразу оговорюсь, что управление акселерометром, как водится в подобного рода играх, весьма неудобное, и, в принципе, ничем не оправданное.

Итак, ты выбрал локацию и самый простой уровень сложности, закатал рукава, устроился поудобнее и жмешь на надпись "Enter Hell"... После красивого арта начнется сама игра. Да, конечно, сам геймплей отнюдь не инновационен, но все равно

привлекает своей ненавязчивой простотой. С нескольких краев экрана постепенно надвигаются волны зомби, между которыми надо лавировать и яростно отстреливаться. За каждого убитого начисляются очки и увеличивается некий коэффициент, который надо постоянно поддерживать. При достижении этим коэффициентом определенных высот, открываются новые виды оружия или апгрейды для уже имеющихся. Через некоторое количество убитых открывается новый уровень. Всего в игре два вида монстров: зомби и демоны, поливающие героя огнем. С оружием же дело обстоит поинтереснее: пистолет, дробовик, взрывчатка, бочки с маслом, баррикады, пулеметная турель, миниган. Взрывчатку можно заложить в любом месте карты и пото подорвать ее одним касанием пальца. Бочки взрываются выстрелами с расстояния, баррикады

выполняют чисто оградительную функцию. Из стационарных видов вооружения самым интересным являются турели, которые при правильной их расстановке помогают избавиться от довольно-таки большого количества врагов. Из убитых периодически выпадают полезные павер-апы, в основном это патроны или аптечки.

Графика персонажей выполнена в стиле "лего", хотя это и не особо бросается в глаза. Локации же прорисованы вполне неплохо, не напрягают зрение. Отдельного плюса заслуживает визуальное оформление, в том числе титры и дизайн главного меню. Не забыли разработчики и о звуке: каждое оружие озвучено отдельно, выстрелы из пистолета и дробовика спокойно различаются на слух. Хотя, конечно, можно было бы постараться и написать фоновую музыку. Но на нет, как говорится, и суда нет.



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

Рейтинг

7,0



Light Bike

Жанр: Трон
Разработчик: Pankaku inc.
Издатель: AppStore
Релиз: 2009
Платформа: iPhone

Автор: Егор "YourDestiny" Толстой

...Зимний вечер. За окном бушует вьюга, оконное стекло полностью заледенело, температура стремится к отметке тридцати градусов ниже нуля. В небольшой комнате двое скорчились перед стареньким CRT-шным монитором и остервенело бьют по клавиатуре. Собранный на коленке из старых деталей компьютер натужно гудит, но работает стабильно. Картинка на мониторе разделена линией ровно пополам, и на каждой части творится какое-то цветное буйство. Это - glTron - opensource игра по мотивам известного в определенных кругах фильма Трон (1982 год). Жанр ее определить довольно-таки непросто... что-то вроде змейки в киберпанковском окружении. Но это не змейка, вернее, не та змейка, к которой все привыкли.

К чему я веду речь. Не так давно я вспомнил о "Троне" и решил посмотреть, нет ли чего

подобного в AppStore. Спустя час безрезультатных поисков я все-таки набрел на довольно интересный продукт под названием "Light Bike". К моей радости, это оказалось как раз тем, что я и искал - тем самым glTron, только для iPhone. Единственное отличие - чуть меньшее количество настроек, о которых поговорим чуть позже.

"Light Bike" предлагает нам три вида игры: для одного игрока, для двух или соревнование через Wi-Fi. Сразу оговорюсь, что игру по Wi-Fi я так и не попробовал. Но на общее впечатление это никак не повлияло. Итак, начну с описания однопользовательского режима.

Перед нами открывается игровое поле, которое можно полностью обзреть на мини-карте, располагающейся в правом верхнем углу. На ней же буду отображаться и пути, пройденные нами и нашими соперниками.

Целью игры является уничтожение всех соперников при том, чтобы остаться в живых самому. И вот в уничтожении заключается самое интересное. Игра требует недолгой реакции и умения быстро принимать решения. За каждым игроком по мере его продвижения остается "стена", пропадающая лишь после уничтожения ее строителя. А уничтожиться он может двумя способами - либо врезавшись в такую стену, либо упав за пределы игрового поля. А теперь к этой концепции прибавляем огромные скорости игроков и относительно небольшой размер поля. Вот и вся нехитрая формула захватывающего игрового процесса. Управление осуществляется нажатиями на правый и левый углы экрана для поворотов в соответствующие стороны и а маленькую кнопку посередине для ускорения.

Совместная игра

реализована вполне удобно. Экран делится пополам таким образом, чтобы игроки не создавали помех друг другу. Миникарта также делится пополам и устанавливается ровно посередине экрана, так, чтобы быть одинаково удобной для обоих соперников. А все остальное - неизменно.

Теперь, как и обещал, о настройках. Разработчики позволили нам сконфигурировать количество заездов, усюение, камеру, цвета игроков, различные видеоэффекты, размер поля, ограничение по времени и вибрацию.

На этом я и закончу описание "Light Bike", добавив лишь, что приобрести игру можно в американском отделе AppStore.



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



**Автор:** Егор "YourDestiny" Толстой

По настоящему хорошая игра - это та, которая привлекает еще до начала самого игрового процесса. Это определение как нельзя более подходит к игре **Soosiz** для платформы iPhone. Главное меню встречает очень приятной, ненавязчивой музыке, по небу снуют туда-сюда облака, а на одной из букв висит паучок, который при раскачивании экрана болтается на паутинке. Сразу чувствуется, что живости и позитива игре не занимать.

Выбор уровня, равно как и выбор мира, реализован как перемещение между "планетами". Немного о том,

почему я это слово взял в кавычки. Перемещение между планетами составляет главную особенность геймплея. Главгерой умеет прыгать между небесными телами, которые напоминают островки зелени, или, в другом мире, грибы. Каждая из планет обладает собственной гравитацией, поэтому при прыжке надо быть очень осторожным, дабы ненароком не улететь в глубины...космоса?

На каждом уровне главное - добраться до конечного портала, по пути прихватив с собой как можно больше плененных друзей, освободить которых можно простым касани-

ем. Препятствуют этому различные монстры, которых, как водится, можно уничтожить, прыгнув сверху или используя особую "Звездную силу", которая появляется, если главгерой соберет сто золотых монеток. Видов монстров, кстати, не так уж и мало, и заскучать они вам точно не дадут.

Если на уровне вы спасете всех своих друзей, то получите золотую медаль, при наборе определенного количества которых открывается бонус-уровень, в котором надо за короткий отрезок времени собрать все голубые монетки. Звучит все очень банально, но игровой процесс

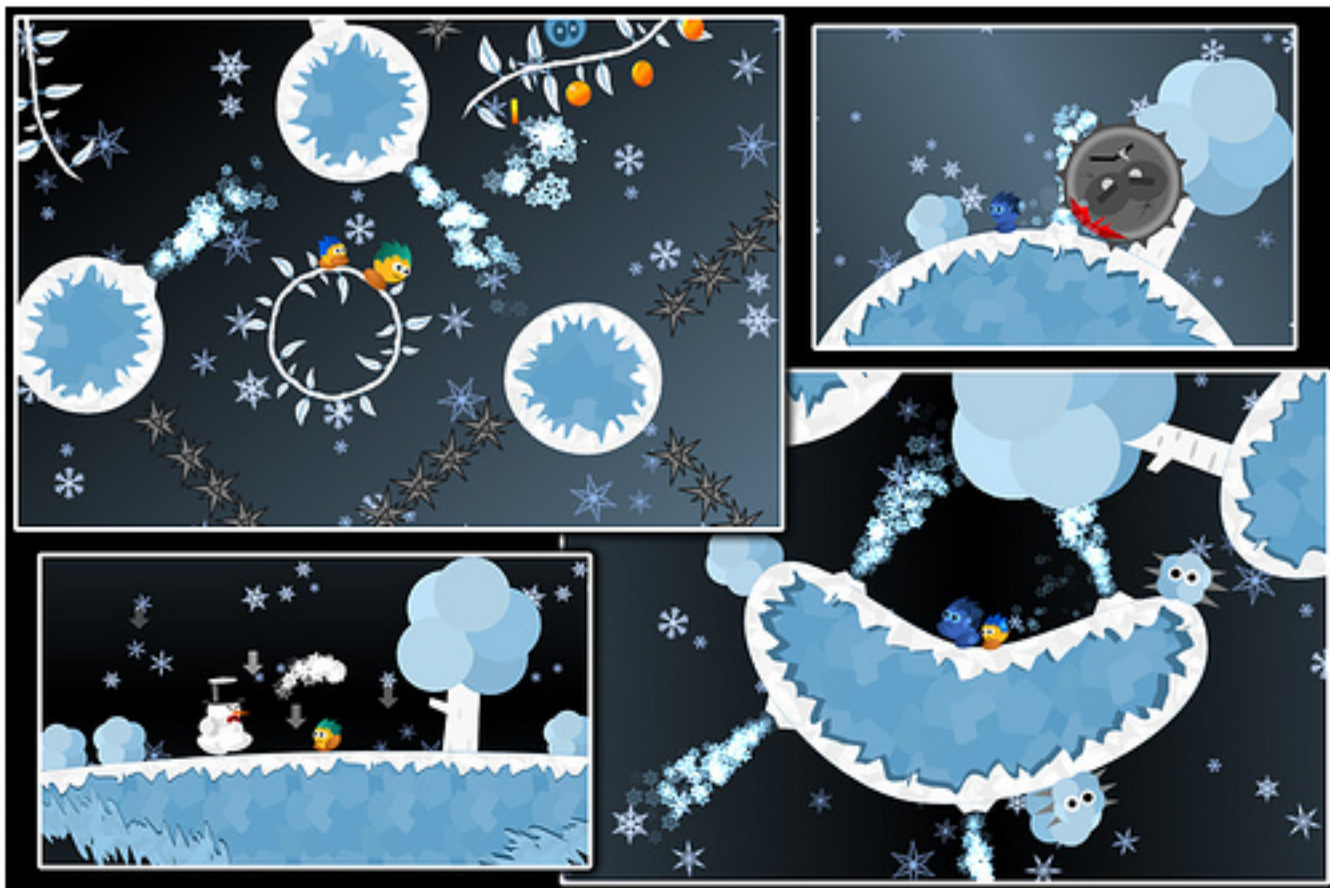
процесс словами описать практически невозможно.

Помимо интересной концепции авторы дарят нам и прелестную картинку, над которой работали со всем сердцем.

Яркие цвета, плавная анимация, жизнерадостный главгерой - что еще для счастья надо? Нужна музыка, которая будет всему этому соответствовать, и она, как я уже сказал, здесь тоже есть.

Каждому миру соответствует свой саундтрек, как нельзя лучше подходящий к декорациям. Хоть мелодия и не меняется на всем протяжении уровня, но она абсолютно не надоеда-





ет, и звук выключать не хочется.

В конце каждого мира, пройдя ряд препятствий, мы встретимся с боссами, победить которых можно, лишь проявив свою смекалку. Всего в игре нас ожидают 65 уровней в 7 абсолютно непохожих друг на друга мирах. Touch Foo поработали на славу, такие качественные и с душой сделанные игры для iPhone - редкость.



Геймплей: 9,5



Графика: 10



Звук: 9,5



Атмосфера: 10



Новизна 9



Рейтинг

9,5



Touch Foo

Fun games for the iPhone and iPod Touch

МТОГ:

Сколько лет вашей команде, какой у нее состав? Был ли у вас какой-то опыт в разработке игр до создания "Soosiz"?

Villie:

В команде всего два человека: я, Вилле Макунен (Ville Makunen), и мой брат, Томас Макунен (Tuomas Makunen). Работа над проектом стартовала в начале 2009 года, и в то время наш опыт по разработке игр был небольшим. Хотя я и принимал участие в написании

программного кода для нескольких проектов. Оба мы из Финляндии. Мне 23 года, а моему брату 25. Мы учимся в одном университете в Джуваскуле (Jyvaskyla) на специальности, связанной с IT.

МТОГ:

Почему для разработки вы выбрали такую платформу, как iPhone? Какое будущее за ней вы видите?

Ville:

Мы выбрали iPhone потому, что эта платформа является

оптимальной для таких небольших и пока не заработавших себе имя команд, как наша. Благодаря AppStore легко вывести свои игры на рынок. Для других же платформ ситуация прямо противоположна: к моменту продаж нужно уже крепко стоять на ногах. Кроме того, нам нравится iPhone и как игровое устройство из-за его технических характеристик. Мы думаем, что у этой платформы - большое будущее, она все еще развивается, и все более и более громкие

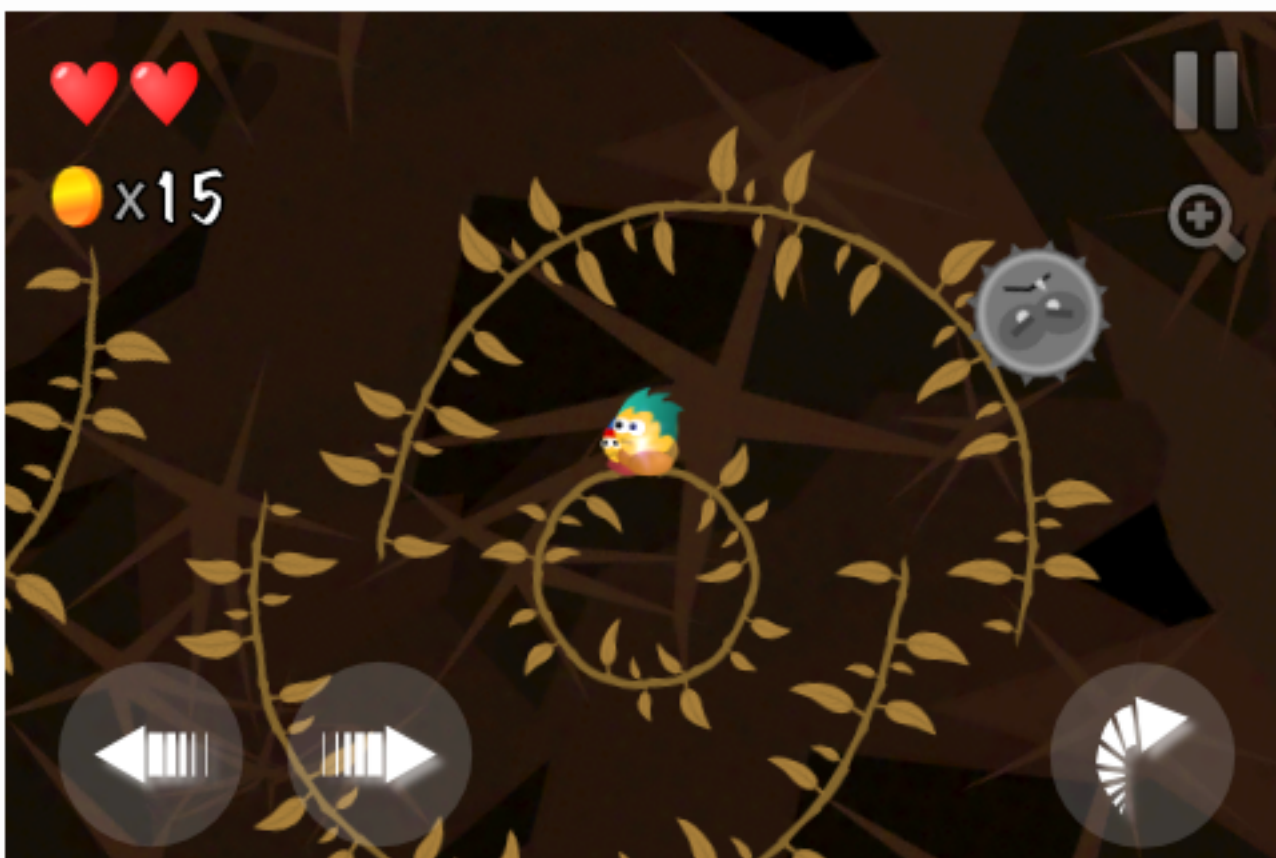
имена засвечиваются в работе с ней. Скорее всего iPhone станет лучшим устройством для мобильных игр.

МТОГ:

Как вы придумали концепцию игры "Soosiz"? Чья это была идея?

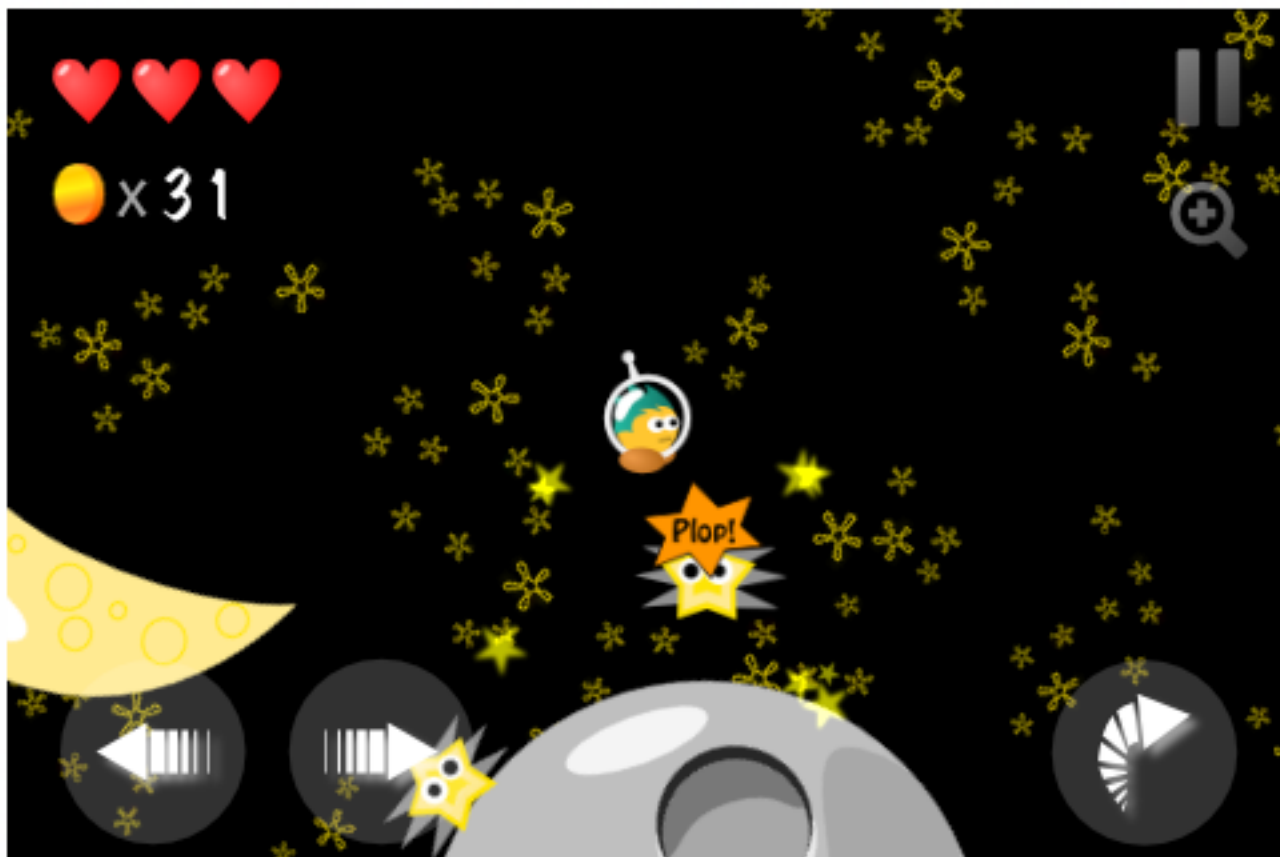
Ville:

Механика геймплея основана на маленьком прототипе, созданном мною для финского соревнования разработчиков игр. Он хорошо показал себя там, но с тех пор я



Soosiz





забросил его дальнейшую разработку. Кроме этого, мы заметили, что ниша платформеров на iPhone практически пустует, и так эта идея и родилась. Мы взяли элементы из классических аркад и соединили их с игровой механикой, основанной на гравитации. Во время разработки мы старались не упускать внимания те аспекты, которые составили успех величайшего платформера всех времен и народов - Марио.

МТОГ:

Как много людей работало над игрой? Сколько времени заняло ее создание?

Ville:

Фактически в разработке принимали участие только мы вдвоем: я, как и с п о л н и т е л ь н ы й продюсер и программист, и брат, как художник и левел-дизайнер. Я

начал разрабатывать игровой движок в декабре 2008 года, относясь к этому больше как к хобби, а по-настоящему проект занял нас с марта 2009. Так что в общем счете разработка игры заняла 9 месяцев.

МТОГ:

Есть ли у вас какие-то проекты помимо "Soosiz"?

Ville:

Для iPhone на текущий момент нет.

МТОГ:

Какие у вас планы на будущее? Может, расскажете нам о вашем следующем проекте?

Ville:

Пока что мы не решили, чем будем заниматься дальше, но по крайней мере планируем выпустить несколько обновлений для "Soosiz".

Может быть займемся также разработкой сиквела, но вряд ли он будет похож на оригинал. Для второй части мы придумаем новые свежие идеи, которые никто до нас не реализовал!

МТОГ: Чтобы вы могли сказать своим фанатам из России, по совместительству - читателям нашего журнала?

Ville: Спасибо всем, кто

поддержал нас покупкой "Soosiz". Мы надеемся услышать ваши положительные отзывы!

Интервью подготовил
Егор YourDestiny Толстой





Жанр: Retro
Разработчик: RedLynx
Издатель: Nokia Publishing
Релиз: 4 Августа 2008
Платформа: N-Gage
 (Также Windows PC, Linux, Mac OS)

Автор: Дмитрий kozosvin Паламарчук

And so it begins...

Начало. Начало новой эры в сфере мобильных игр дала именно это игра. И не потому, что её неплохо озвучили и прекрасно оформили. Нет. Дело в чём-то другом. Возможно, игрокам приглянулись образы ретро-персонажей или довольно тонкий юмор. Но разве поэтому тысячи геймеров режутся по интернету с такими же, как они? Нет, должно быть что-то ещё. Что-то завораживающее и притягивающее к их мобильным устройствам. Может быть, атмосфера игрового мира девяностых? Конечно, а как же иначе? На них выросло целое поколение таких же, как я. Тех, кого побивает ностальгия

при виде родной Dendy, ещё неположенной в тёмный шкаф. Молодое поколение смотрит с недоумением на нас, сидящих перед телевизором, держащих джойстик. Это классика. Это то, что получило настоящие признания со стороны миллионов людей, вспоминающих ушедшее детство... Та же ситуация и с **Reset Generation**. В ней есть что-то, что было в тех самых играх. Есть, конечно, много пародий на тех самых персонажей. И так, начнём.

Сутью игры является бой на определённом участке между игроками. Каждый из них выбирает героя, который им больше нравится, и наиболее, по их мнению, перспективного в поединке. У каждого игрока есть



принцесса, которая находится в его замке, и он обязан её защищать. Если вашу принцессу принесут во вражеский замок, то вы проиграли. Поэтому вам лучше сделать то же самое с вашим соперником раньше, чем он с вами. У вас, как и у других игроков, есть своя территория, которую можно расширять посредством выкладывания блоков и использования различных предметов, находящихся на карте. Линия, состоящая из пяти и более блоков, составляет комбо. Вы можете двигаться в пределах блоков вашего цвета. Но вы можете выходить и за их пределы. Однако, от места нахождения вашего героя варьируется степень его защищённости и силы удара по соперникам. То есть, на своей территории вы

практически неуязвимы, а на вражеской вас могут с лёгкостью убить. Но любые комбо-блоки, как и обычные, разрушаемы. Их уничтожить не проблема. Кстати, смерть героя ещё не конец игры. Вы можете умирать и воскрешаться столько, сколько вам угодно. Но после смерти героя принцесса сразу же прыгает в руки убийцы. Если не предпринять нужные меры, то в большинстве случаев игра заканчивается не в вашу пользу. По всей карте разбросано множество различных предметов, которые являются одним из залогов победы. От различных орудий уничтожения и телепортов до покимоноподобных коробок с монстрами, которые могут сильно помочь игроку. Также одним из



Также одним из видов оружия, являются специальные пушки, находящиеся в замках игроков. Они способны сделать два выстрела. Их можно использовать для уничтожения блоков, ещё не образовавших комбо. Ещё с помощью этих орудий можно уничтожать различные предметы на карте. Но если две бомбы попадут в одно и то же место, они отскочат, хотя могут и полететь обратно. То есть, их можно использовать и для защиты угодных вам блоков или предметов от тех, кто решил на них посягнуть. Впрочем, описать все процессы и стратегии игры практически не возможно. Опыт приходит со временем. И для его достижения необходимо умение думать. А если его у вас нет, то уж извините.

О, да! Это те самые герои нашего детства: Super Mario, Sonic The Hedgehog, Bomberman и другие. Только слегка видоизменённые, немного осовремененные, с частицей фантазии авторов. Да, они воскресли на наших мобильных устройствах. Их всего десять

штук, и каждый имеет свой характер, отличительные черты и уникальные способности. Каждый из них является плодом фантазии различных авторов. Отдельную графу я бы хотел уделить их истории, их повседневной жизни.

Plumber: сильный, умелый и водопроводчик-супергерой, борющийся с инопланетянами, который ещё является всеобщим любимцем.. почти.

Dr. Lovebomber: сумасшедший учёный, психопат и неудачник (обычная тема для игр девяностых), желающий убить водопроводчика и захватить его принцессу. Но как же он пойдёт один, да и ещё на такого силача. Поэтому он создаёт и натравливает ежа **Hedgehog**. Но ничего не вышло, они побились, но стали друзьями. Ещё не все потеряно. Он знакомится с **Эльфom Пятидесятого уровня**, и в обмен на повышение этого самого уровня, он даёт ей различные задачи по убийству персонажей и, в конце, даёт ей задание убить Plumber'a, но

снова вышла осечка. Сцена сменяется на грудастую расхитительницу гробниц **Babe Gunner**, которая всю жизнь искала Легендарный Артефакт. И, всё же, нашла. Им оказался отобранный у эльфа бюстгальтер. Далее мы встречаемся с Киборгом, жизнь которого - сплошной DEATHMATCH, а сам он создан, чтоб нести СМЕРТЬ. На этот раз наша жертва школьница, собирающая персонажей, с которой мы позже познакомимся. Бой оканчивается победой, но, оказывается что больше им некого больше убивать. Они организуют DEATHMATCH между собой, в котором победит последний ВЫЖИВШИЙ. Мы побеждаем, но оказывается, что победивший Киборг - это не робот, а переодетая женщина. Возвращаемся снова к сцене с гением-злодеем.

Мы знакомимся с **Тренером Монстров**. "Collect your destiny!" вскричал Dr. Lovebomber. И она пошла собирать персонажей, чтобы получить полную их коллекцию. В конце концов ей это удаётся. Но «она забыла одного», и доктор отправил её в к остальным экспонатам в коробку. «You're not my father!» — любимая **Sci-Fi Knight**, которая является одним из носителей силы ВЕСЕЛЬЯ. А её наставником, вернее мастером, является Dr. Lovebomber, который использует её в своих целях. И под конец, когда она победит Киборга, они поженятся. Чудная парочка, не правда ли? Оставим их пока, и переходим к Ninja. Великий и ужасный воин желает сразиться с Plumber'ом. Но скачала ему нужно прорваться через



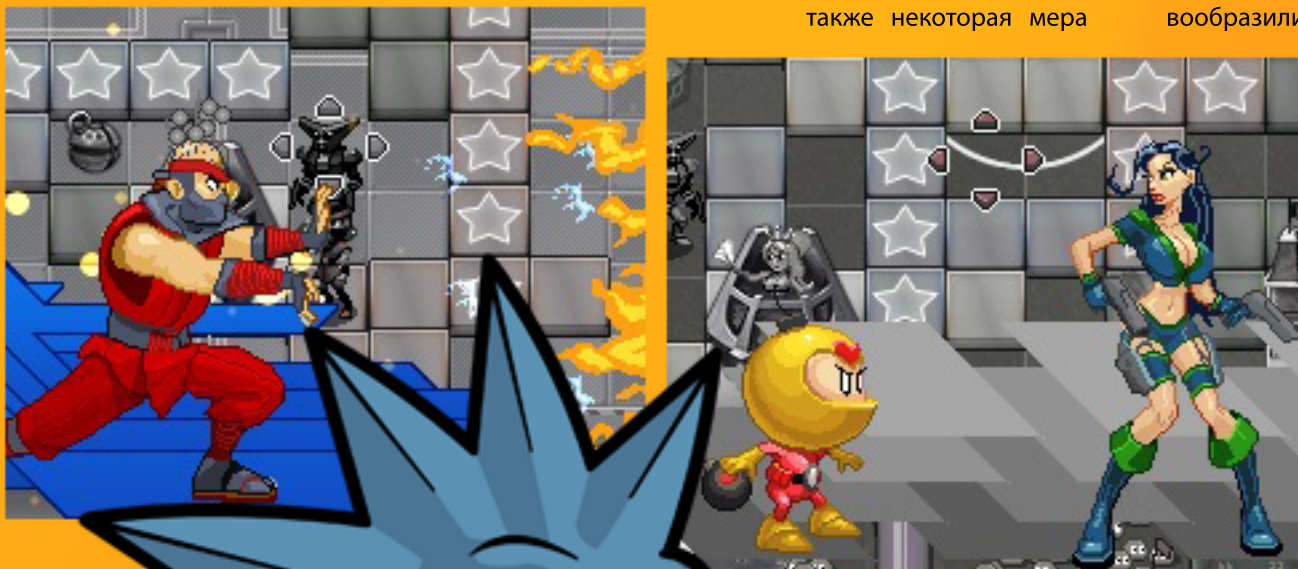
В а б е G u n n e r , которая не пропускает к нему. Но он прорывает-ся и начинает поединок с водопроводчиком. Восточный воин победил и отрезал голову в качестве трофея. Dr. Lovebomber возрадовался, и он начал клеится к принцессе побеждённого. Ninja объявил поединок за неё, в котором маленький больной учёный победил. Но как оказалось, это не принцесса, а Ниндзя, воспользовавшийся силой Ninja Vanish. Он отчаялся, и решил создать принцессу искусственно. Но всё проходит не так гладко, как хотелось бы. Dr.Lovebomber забыл про трёх своих клонов, которые тоже захотели принцессу, как и он сам. Начинается кульминация истории: бой между

стоящим и клонами, в котором жёлтый победит. Всё отлично, Plumber мёртв, принцесса у него. Но вдруг Aggressor делает «специальную доставку», которая включает в себя кнопку RESET. Принцесса, увидев её, сразу побежала жать на неё. Тык.. "And so it begins..Again!" Plumber воскрес. И мало того, он пришёл забрать принцессу, и она согласилась идти с ним. На этом, история заканчивается. Dr.Lovebomber остаётся ни с чем.

Искусственный интеллект в большинстве игр сильно хромает. К сожалению, эта проблема коснулась и Reset Generation. Ваш оппонент может совершать совершенно н е о б д у м а н н ы е

действия. К примеру, когда вы взяли чужую принцессу и уже близитесь к своему замку, противник может кинуть гранату не в вас, а в рядом стоящие блоки. И при этом совершенно не мешая привести принцессу в замок. Или же, например, телепортироваться в ваш замок, чтобы схватить принцессу, но факт того, что его замок находится на другом конце карты, похоже никого не волнует. Хотя, в принципе, Аркадный Режим - довольно неплохой полигон для тренировки будущих воинов Reset Generation для вступления в ряды армии N-Gage Arena. И по мере выигранных боёв и спасённых принцесс формируется звание, к которому прилагаются лычки, а также некоторая мера

уважения. Хотя уважение может выразить далеко не каждый игрок, и не каждый может его получить. Многие начали пользоваться читами, кучковаться командами и создавать двойные, а в особо тяжёлых случаях тройные учетные записи. Естественно, при видении подобного, людей сразу начинают мучить негодование. После чего многие составляют жалобы и добавляют их никнеймы в доску позора на форуме. Впрочем, такими «умными» геймерами, дело не заканчивается. В огромной степени, Arena заселена множеством "нубов" и "ламеров", которые в своём большинстве не прошли даже историю, не то что Аркаду. Но уже вообразили себя пупом





Мультиплеер



<http://www.youtube.com/watch?v=t-NfirNpErA>

земли и начали тягаться с более опытными игроками. Но, как бывает обычно, это заканчивается провалом. Иногда отдельные экспонаты начинают качать права. Причём, это характерно и для высокоранговых игроков. Причём, это бывает, обычно, когда они проигрывают. Именно тогда неудачники начинают обвинять всех в читерстве и командной игре. Однако, мало кто в реальной жизни будет подобным образом себя вести. Да и вообще, это характерно в основном только для русских, высказывающих весь свой матерный лексикон. И никого не волнует то, что оппонент может быть совсем с другого конца планеты. Хотя, если научиться играть и не обращать внимание на таких

игроков, то посиделки за телефоном или ПК будут одним только удовольствием.

Reset Generation - это такая игра, что, принимая во внимание геймплей, тут же забываешь про графику. Эту игру нужно чувствовать и понимать. Она не для тех, кто ценит только графику. Хотя она тоже выполнена на высшем уровне. Она полностью отражает атмосферу игр тех времён. Для непосвящённого, анимация персонажей во время игры может показаться нереалистичной и отвратительной. Но таких как я игра сразу же погрузит во времена, когда ещё маленькими держали джойстик в руках. Когда я впервые начал играть в неё на своём смартфоне, я сразу же заметил

сходство движений персонажей с теми, которыми я управлял, когда моя Dendy была ещё жива. А музыка, созданная группой 8 Bit Weapon, только подчёркивает ту атмосферу, которая была присуща всем хитовым играм тех времён. Именно поэтому, почти ни один игровой обозреватель не осмелился поставить низкую оценку игре. И не важно, играл ты или нет на NES, главное -

познать те чувства, которые мы, повзрослевшие дети, испытываем при одном только виде таких игр, как **Battle City**, **BomberMan**, **Contra**.

Reset Generation - это лучшее, что Nokia сумела подарить нам за всё время существования N-Gage.

Геймплей:	10
Графика:	10
Звук:	10
Сюжет:	10
Новизна	10

Рейтинг

10



ANRUFEN

ONLINE

Жанр: MMORPG
Разработчик: WiSTONE
Издатель: WiSTONE
Релиз: 2009
Платформа: Symbian 9.x

Итак, дорогие читатели нашего любимого журнала, мы можем смело вам заявить о том, что бета-тест великолепной онлайн-игры Anrufen, напоминающей LineAge II, закончился! Теперь при запуске игрового клиента выбираем русский сервер и...

*"Стоп система, стоп за конны,
Стоп политик, стоп за воды.
Стоп все деньги, стоп в се войны
И проблемы беззаконья.
Анархия, анархия!"
© группа Пурген, песня "Анархия"*

Данным эпиграфом начинаю посвящать вас в героический мир Анруфена. Что он означает? Скоро узнаете. Тем, кто не читал номер 2 за март 2009, рекомендуем сейчас ознакомиться с игрой. ...Далее, выбираем класс персонажа, а также его пол! Доступны маги и воины. Город колдунов - Орк-Таун, а рыцарей - Форест-Таун. И появляемся, соответственно, в

одном из них, после чего предстоит выполнить множество квестов, доступных большей частью для платных игроков. Да-да, игра условно-бесплатна, т.е. доступно всего 1/4 локаций без оплаты (около 13 у.е.). Но многие играют, не оплачивая.

Геймплей

Система боя - в реальном времени, атака после нажатия джойстика - автоматическая. Также можно пользоваться горячими кнопками для использования уже выученных умений, лечебных и восстанавливающих ману снадобий. Если враг убегает, наш герой преследует его, нанося удары/применяя заклинания. Несколько человек могут атаковать

одного, т.е. возможны групповые бои. В городах сражаться нельзя, только на локациях, где разрешены PvP. Существует несколько режимов боя:

1. "Безопасный режим". Отображается флажком под ником персонажа. Находясь в этом режиме, можно нападать только на игроков в "Рубилово" и режиме "Дьявола". За уничтожение врагов в этих двух режимах очки убийств не начисляются.

2. "PvP-режим". Отображается перекрещенными мечами. Такой игрок способен атаковать персонажей в PvP-режиме или "Рубилово". Такие победы не увеличат очки убийств. После нападения на игроков в PvP-ре

3. Режим "Рубилово". Отображается перекрещенными мечами красного цвета. В таком состоянии можно нападать на любых игроков, и быть атакован ими. Очки убийств за одну победу повышаются на 10.

4. Режим "Дьявола". Отображается изображением рогатого демона. В том случае, если у кого-нибудь количество очков убийств превысит 30, то игрок автоматически переходит в данный режим. Он может нападать на всех и быть атакован любым игроком. Сменить этот режим нельзя, только ждать, пока очки убийств не снизятся - 2 за 10 минут. Если же меньше 30 очков, то режим можно менять.



Максимальный уровень в игре сейчас - 140. И теперь немного об анархии. Она царит на локациях с PvP. Друг, который раньше помогал, может напасть и убить, хоть и не перепадет ему ничего из вашего рюкзака. Но не это страшно. Вы видели маршрутные остановки в "час пик", когда собираются на маленьком пятачке большие группы людей? Примерно так выглядят входы на локации с PvP. На одной стороне стоят новички уровней 30-50, а на другой их ждут "демоны", прямо у входа, уровня эдак 112-120, и убивают всех. Новичков такие развитые игроки могут ухлопать с одного удара. И это не есть хорошо, ведь не всегда удается пробежать невредимым. Делайте выводы.

Оружие и броня заслуживают отдельного разговора. Наборы их называются в игре "сетями". Есть сетки только для магов (архимаг сет) и только для воинов (в арлорд сет). Ну и женский и мужской, естественно. Если собрать полный сет, то можно получить бонусы, они указаны в описании сетов серым цветом. При вашей смерти броня и оружие портятся почти наполовину. Также теряет свою целостность экипировка

а во время использованных/пропущенных атак.

В городах, в которых вы появляетесь, продается лишь все самое базовое, хорошее обмундирование можно получить, убивая монстров или покупая у других игроков.

Квесты не сложны. Проговори с одним NPC, убей 7 кабанов, принеси 10 шкур. Все так банально, господа...

Радует возможность найти на карте локацию и бежать туда "на автопилоте". Но не это самое крутое. Можно найти персонажа, выдавшего квест, и точно также добежать до него без помех. Присутствует и групповое выполнение заданий. Например, уничтожить 13 куриц в Орк-Тауне за 2 минуты.

Одно из интересных нововведений в ролевой игре - наличие питомцев. Это как новое оружие. Они могут: увеличивать максимальную атаку хозяину, количество маны, лечить его, а так же сами умеют нападать на монстров. Навыки пета прокачиваются независимо от главного персонажа. Уровни умений: малый, средний, высший. Большая редкость встретить питомца с двумя высшими навыками. У этих магических зверей есть 2 главных параметра: голод и настроение.

При их понижении уменьшаются защита и атака пета. Все эти параметры можно регулировать, кормя зверя фруктами: магический фрукт повышает магическую атаку, но понижает другой параметр и так далее. Либо напитком счастья. Но не перекармливайте! Иначе зверек умрет, и придется его оживлять специально предназначенной для этого "воскрешалкой". Как же получить себе такого друга? Путем покупки у игрока яиц или уже родившегося, путем спаривания двух питомцев, когда каждый геймер получает по яйцу, выбить из монстров либо вылупить из яйца. Для этого необходимо иметь инкубатор, кои во множестве выпадают из монстров. Через полчаса после инкубации рождается ваш личный монстрик, которому можно дать имя. Рождаются они с характером. Например, у вашего покорного слуги первым питомцем была курица, самка, и, что самое ужасное, характер "трусливый", благодаря которому она кричала: "Как много врагов! Беги, спасайся". И лечила. У многих новичков первыми петами были утки, горные черви, дикие кабаны. Что дают характеры? Питомцы с разными характерами по-разному

у разговаривают с хозяином.

Умный - сильная магическая атака;

Справедливый - преданность, сильная физическая атака;

Трусливый - робкость, пацифизм;

Надменный - гордость и неприкосновенность, магическая атака;

Угрюмый - пассивность, магические атаки;

Дерзкий - храбрость, сильная физическая атака;

Самонадеянный - храбрость, сильная физическая атака;

Болтливый - нервозность, любая атака;

Рискованный - магическая атака;

Злой - осторожный, физическая атака;

Коварный - злость, пацифизм;

Эгоистический - осторожный, физическая атака.

Также питомцы могут размножаться, повышая поколение (генерацию), повышается и их сила. Они должны быть одной генерации, но разного пола, накормлены и веселы. Только петы-ангелы размножаются всего два раза. Какая жалость, правда? Еще у них есть параметр "возраст". Питомец может умереть от старости, отсрочить этот момент позволит средство омолаживания.

Игрокам, оплачива



ощим Анруфен, доступе н город Акадия, а в нем квест, после выполне ния которого появится возможность носить аж 2 питомцев сразу.

Поговорим о монстрах. Убивая их, есть шанс получить яйцо. Для новичков доступны: дикие, огненные кабаны и бабочки, после можно перейти на скелетов-мечников и ледяных, также змеи черные и огненные, последние, кстати, поначалу будут опасными противниками. Не плохо можно заработать, продавая выбитые чешуи скорпионов, либо яйца питомцев от спаривания. Сразу пойти качаться на крупных монстрах, вроде гномов, не выйдет, ибо опыт дают по достижении определенного уровня.

Чтоб получить новый навык, необходимо купить книгу с умением и использовать ее. На выки есть на данный момент базового и среднего уровня. Для воинов и магов свои.

В каждом городе играют свои мелодии, а вот на локациях - одна и та же, причем надоедливая. Звуки тоже несколько однообразны - удары мечом/магией, попадание нового трофея в рюкзак и т.д. Ни вам воплей монстров, ни криков умирающих соратников...

Благодаря объедине

ниями в группы из 3 человек, каждый получает общий опыт, но только на одной локации с друзьями. Выйдя из нее, опыт не будет вам начисляться.

Хорошо прорисованы движения героев, взмах и мечами, магические заклинания льда и огня, а также лечения и усиления. Если персонаж одел другую броню, то на нем ее будет видно, меняет цвет даже. Графика близка к 3D. Локации детализированы, хорошо различимы ветки деревьев, бревна хижин. Каждый призыв питомца сопровождается красочной анимацией, он появляется посередине пентаграммы. С графикой проблем нет. Только с балансом, когда игроки высших уровней убивают всех подряд.

Попав впервые в мир Анруфена, чувствуется вся эта фэнтезийность, сказочность. Несмотря на недостатки с высокой стоимостью и анархией на локациях, игра сделана на славу. Возможны "тормоза" на смартфонах с небольшим количеством оперативной памяти (Nokia N73) на локациях с PvP. Тем, кому нравится LineAge 2 на компьютере, Анруфен придется по вкусу.



Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=30IrhqFZKnU>

Рейтинг

Геймплей:	9
Графика:	8,5
Звук:	7
Концепция:	7
Новизна:	8

8,5



ASSASSIN'S CREED HD

Жанр: Стелс-экшн
Разработчик: Gameloft
Издатель: Ubisoft
Релиз: 2008
Платформа: Symbian 8.x / 9.x

*"Может быть, на нашем веку
Нам победы не удастся добиться,
Но мы можем приблизить ее
В своих городах и столицах
Пропаганда играет на нас,
Нас все больше, а дух все сильнее.
Скоро придет наш час..."
© группа Ультиматум
"На нашем веку"*

ая организация, состоявшая преимущественно из персов, с жесткой внутренней иерархией и дисциплиной, фанатичной преданностью своим лидерам, в результате своей деятельности и окружавшей ее мистической атмосферы приобрела влияние, совершенно не соответствовавшее ее численности. На протяжении почти 3 веков эта секта терроризировала ранне-

из мусульманских городов, которых в игре 4 - Акра, Иерусалим, Дамаск и Масиаф (крепость самих киллеров). После обучения наш герой Альтаир попадает в сожженную деревню, бывшую его родиной, и от умирающего ассасина узнает, что здесь побывали крестоносцы рыцарского ордена тамплиеров во главе с лордом Басилиском. Естественно, в нем просыпается жажда мести и он идет мстить, предварительно взяв у смертельно раненного брата по оружию его меч. Вот такая завязка сюжета.

Геймплей.

Игровой процесс состоит из перемещений по уровням в стиле паркура и убийств рыцарей-тамплиеров, их главарей, а так же самого вождя ассасинов Гараша. Разнообразить все это можно при помощи оружия и спецприемов. В качестве орудий убийств выступают: меч, взятый в начале игры, бомбы, которыми можно подрывать строения и противников,

дымовые бомбы, нейтрализующие воинов на некоторое время посредством слезоточивого эффекта и кашля, а также метательные ножи, в максимальном количестве 15. На уровнях можно встретить ящики, в которых лежат бомбы и ножи. В конце игры героиня Ада, спасенная Альтаиром из лап крестоносцев, подарит ему особо мощный меч, который просто незаменим в схватках с другими ассасинами в Масиафе. Так же мы можем улучшать убийственность меча и полоску здоровья героя посредством синих сфер, вылетающих из тел поверженных врагов, либо из разбитых ваз. Плюс, из них иногда выпархивают оранжевые сферы, лечащие раненого убийцу. Спецприемы делятся на боевые и для передвижения. Проходя уровень за уровнем мы выучиваем сначала легкий удар, далее сильный, но гораздо медленнее, потом комбинации их. Все удары врагов наш герой может



Восток... Древние гробницы фараонов, дворцы арабских султанов, загадки прошлого, над которыми мы ломаем головы. Иногда душа тянет поиграть в нечто восточное. И сегодня мы рассмотрим с вами игру Assassin's Creed HD, рассказывающую о средневековых ассасинах. Так кто же они такие? Первые упоминания о них появляются во времена Крестовых походов от самих европейских рыцарей-крестоносцев. Ассасины - члены низаритской ветви шиитской секты исмаилитов. Секретная террористическая

средневековый мир. Многие арабские и европейские аристократы пали от кинжалов убийц-ассасинов. Несмотря на многочисленную охрану, королей убивали прямо на их тронах, имамы, шейхи и султаны находили смерть в своих опочивальнях. С тех пор на многих европейских языках слово "assassin" означает "убийца" или "наемный убийца".

Сюжетная линия.

Действие игры разворачивается во время Третьего Крестового похода. Начинается все с обучения миссии в одном





повторить, некоторые из них не указаны в выках Альтаира, но методом подбора комбинаций ударов они обнаруживаются. Есть защитны. Одно из полезных умений - владение гарпуном, позволяющее ее зацепить крюком, сбить с ног и притянуть к себе не очень сильных рыцарей, после чего можно вонзить мстительный клинок в лежащего. Еще есть возможность перехватывать руку атакующего, обойти его сзади и перерезать горло на виду у его товарищей. Бои происходят поочередно как и в компьютерной оригинальной версии. То есть пока мы сражаемся с одним воином, другие стоят рядом с обнаженными мечами.

К сожалению, в отличие от старшего собрата, смартфонная версия не может похвастаться свободой передвижения по городу. Да, мы можем бегать по нескольким крышам, перейти по балке на другую сторону улицы. И все. Это ограничивается в пределах нескольких кварталов. Ни о каком "туристическом" изучении, например, Иерусалима, и речи быть не может. Люди ходят туда-сюда, причем сколько бы мы ни махали клинком, убить их нельзя, только напугать оружием да сбить с ног.

Это большой минус. Автором данной статьи был обнаружен некрасивый баг, когда Альтаир, взяв любой ящик, и кинув его на жителя/жительницу, наблюдает как упавший под тяжестью ящика горожанин встает сквозь (!) этот груз, и снова падает. При этом опять-таки он бессмертен. В отличие от них, воины, на которых скинута коронка, умирают мгновенно.

Это уже было!

"Принц Персии форева!" - восклицает геймер, наблюдая, как ассасин, легко отталкиваясь от стен, прыжками забирается на крышу. О, да, дежавю присутствует и в этой игре от Gameloft. Все настолько напоминает Принца: и суперудары, и карабкание по стенам, и города в арабском стиле. Старая сказка на новый лад. Сам ассасин представляет из себя смесь Лары Крофт и Принца Персии в накидке, напоминающей одежду ниндзя, только белого цвета. Да и метательные ножи ассоциируются с юрикенами этих воинов ночи. Новое - это возможность переодеться в одежду врагов и воровать. Второе мне дали сделать всего 2 раза за всю игру, а первое - 3, по миссии. Просто велик олепно. Радует умение неадекватного убийцы, подравшись сзади, тихо п

еререзать горло любым у противнику.

Графика.

Она оставляет двойное впечатление. С одной стороны - красивая анимация движений, спецударов, меняющая свое положение камера. А с другой - уже ставшее традиционным Gameloft'овское плохое качество 3D-игр. Когда убитые враги проваливаются на пол-туловища в стены, когда наш герой показан мертвым в виде плоских частей, прикрепленных друг к другу, когда море похоже не на воду, а на что-то загустевшее, без признаков волн. Да и горожские жители сплошь клоны друг друга, да же одежда одного цвета... А листья деревьев на поминуют конструктор Lego - такое впечатление, что созданы из зеленых ватных деталей.

Звуковое сопровождение звучит лишь в меню, и при начале новой миссии. Ах, да, и еще, если Альтаира атакуют враги. Для каждого города своя мелодия. Все остальное время мы проведем в тишине, слыша изредка крики сбитых с ног горожан, а также звуки бего героя, его вскрики при прыжках, ну и вопли умирающих рыцарей, звон мечей.

Атмосфера

Дома выполнены неплохо, мавританский стиль, есть возможность забраться почти на любую крышу. Жители слоняются туда-сюда, но, к сожалению, нельзя с ними заговорить. Разрушаемы только вазы да торостниковые навесы. Плавать ассасин не умеет, при падении в воду нам показывают плоскую заставку с мертвым героем. Есть возможность слиться с монахами, при этом киллер молитвенно складывает ладони и опускает голову. Как уже упоминалось, отсутствует свобода действий - мы не можем сделать многое из того, что доступно в знаменитой компьютерной версии. И миссии сплошь линейны - убей того, пробег там. Поэтому вердикт таков - играть тем, кто не проходил оригинальную версию, тем же, кто знаком с ней, Symbian-версия не придется по душе.

<...>

"Я наконец убил проклятого лорда Басилиска, похитившего мою любимую." - Подумал Альтаир, смотря на бездыханное тело рыжего великана...

Геймплей:	9
Графика:	9,5
Звук:	8
Драйв:	8
Новизна:	8

Рейтинг

8,5



Молодёжное рубилово

Жанр: Трэш

Разработчик: Mobstudio

Издатель: Mobstudio

Релиз: 2008

Платформа: Java

Автор: Дмитрий =Доктор ГНЕЙ= Исаев

О, проходите, проходите! Нет, вы не ошиблись кабинетом – это ваш старый друг – доктор Гней, садитесь, берите чай, пирожки и слушайте...

Компания MobStudio всегда ориентировалась на молодёжь, на таких как мы с вами. Выпустят игру «Превед, Медвед!», где главный герой – медвед, самый популярный Интернет – герой, и тут же все кинутся покупать игру, не жалея денег и радуясь возможности наконец-то сказать злобным Бобруйским пчёлам «Превед!». Выпустят игру «Дом 2х Таджикив» и тут же все начнут опустошать свои карманы, зная что нам дадут поиграть за Равшана. И тут – нате... файтинг. Кто главный герой? На этот раз – Коте или Онотоле? Ах нет, различные представители молодежных направлений! Тут, конечно, тоже люди как только узнают что можно делать в этой игре – начнут бросать деньги на ветер... Действительно – выбор

не маленький. Тут вам и эмо, и гопник, и рэппер, и рокер. Запуская игру, вроде бы сначала видишь достоинства этого творения. Да, каждый одет по-разному, а это уже, конечно, толчок к нектстену. Гопник одет в синюю спортивную одежду (конечно, а как ещё?), рэпперов одели тоже здорово. Персонажи говорят всегда что-то разное, эмо с гопником не делит одного, а гопник с солдатом – другого. Я имею ввиду, например, если рэппер против гопника, то в диалоге гопарь спрашивает, есть ли у него покурить, на что рэппер отвечает вполне лаконично: «Чувак, отвали». Но, когда гопник разговаривает с солдатом, первый грозит второму «Налить в сапоги». Но так же можно не драться, а выбрать пункт «Дружно». Когда мы выбираем этот пункт, можно будет почитать довольно смешные диалоги. А после того, как вы забудёте всех оставшихся врагов,

игрок наблюдает такую сцену: сам игрок и люди, с которыми он помирился, стоят посреди улицы, а враги, которых игрок победил – сваливаются в люк. Второй раз игру проходить вам захочется, только ради прочтения диалогов. Пожалуй, диалоги единственное – для чего стоит играть.

Но, поговорили о хорошем, теперь о плохой стороне игры. Весь игровой процесс сводится к нажиманию кнопки 5. Дубасишь, дубасишь себе противника, а он редко так отвечает, разок после пяти ударов. Но, мало того, противники не только тупые, они ещё и слабые. Однажды я провел эксперимент – стоял и ничего не делал. Противник изредка наносил удары. Когда моя полоска к жизни подошла к нулю, я... нет, не проиграл. Персонажи снова стали разговаривать. А потом – опять драка. Выходит, мы играем в игру, в которой нельзя проиграть. Ну, конечно, наш герой же ведь крутой – зачем

проигрывать? Мы, даже если бы противники могли объединиться, всех разом бы завалили. Можно нанести комбо, если хочется «покидать понтон», так как завалить противника можно спокойно, просто нажимая пятёрку. Конечно, здорово, что всё так легко. Можно посадить за игру малыша, которому нет ещё года, сказав: «Вот нажимаешь на эту кнопку, и всё». В общем, разработчики как сидели в песочнице так и сидят, делая не очень красивые куличики. Теперь, о графике. Несмотря на то, что игра попала в трэш, персонажи довольно ярко. Неплохо прорисованы, но всё же за это игру не похвалишь. И, наконец, о звуках. Никаких звуков удара бейсбольной битой, никаких возгласов, и ничего подобного. Нет, звук в игре, конечно, есть... Глупая мелодия в главном меню, и звук, похожий на звук выдачи ошибки на Sony Ericsson при ударе. Прямо таки окунаемся в 2002 год. Ну, вы поняли – приобрести эту игру обязательно стоит...

рш мыть парашу!



Ой!



Геймплей: 0

Графика: 1

Звук: 0.5

Драйв: 0

Новизна: 0

Рейтинг

0,4

RapidFire

Жанр: Трэш
Разработчик: Qplaze
Издатель: Qplaze
Релиз: 2009
Платформа: Java

Автор: Егор "Трэшовых дел мастер" Толстой
(В девичестве Пуканыч)

О нет! Неверные, что с вами? Вы решили рискнуть своими душой и телом и пробудить во мне Зверя Трэшокалипсиса? Стоило мне препарировать **The C'mons** и улечься отдыхать, как в дальнем уголке мозга снова загорелась красная табличка "Achtung!" и розовый кролик из темного подземелья привел меня к очередному трэшу. Причем трэшу неоднозначному, ведь такого от Qplaze никто никогда не ожидал. Хотя, может быть, все дело в том, что Венера вновь вошла в Сатурн, а от Солнца пришла громадная магнитная буря? Боюсь, что это так и останется неизвестным. Итак, взяв в правую руку скальпель, а во вторую унылый детектор, я приступаю к делу.

Знакома ли вам игра, где надо было молоточком оглушать выпрыгивающих из норок сусликов? Так вот, на самом деле, судя по анонсу

Qplaze, это - зубодробительный шутер. Да-да, вы неослышались. А чтобы никто не засомневался, разработчики добавили туда целых 4(!!!) различных локации, которые, к счастью, хотя бы симпатично сделаны. С паршивой овцы, как говорится, хоть молока немного...или шерсти? Впрочем, это не играет существенной роли. А чем же мы будем заниматься? Убивать сусликов? Нет, что вы! Это же шутер! Конечно, нам, бравому солдату оставшейся неизвестной армии, предстоит отстреливать врагов всего рода людского - террористов. А террористы то сплошь и рядом знакомые. Привет, игра всех времен и народов - **Counter-Strike!** Милые сердцу моему М-1-1, М-1-2, М-1-3 и М-1-4. Ваши лица узнать можно даже в темноте, а в **RapidFire** такой проблемы как раз таки и не возникает. Вот

Игровой процесс также великолепен. Тиром это назвать нельзя. Нужно нажимать лишь девять кнопок, соответствующих местам появления террористов. И еще в е л и к о л е п н а я мини-игра, в которой прицел движется по восьмерке, и нам надо выстрелить так, чтобы убить не заложника, а террориста. Ну чем не гениальная задумка, а? А продвижение по уровням - вообще отдельный разговор. Они отличаются друг от друга лишь тем, что каждый аз количество террористов увеличивается на 10. И все.

В "Опциях" гордо красуется пункт "Звук". Вернее было бы назвать "Мелодия". Одна. При включении игры. Остальной отстрел идет в полнейшей тишине. Даже звуков выстрелов нет. Уныло.

К сожалению, а, вернее, к счастью, на этом описание игры заканчивается. Qplaze, советую приобрести

специальные шлемы из фольги со спиральками, которые защищают от различных излучений из космоса, провоцирующих на создание трэша. Все же мне удалось сладить со своим темпераментом и конец света приостановлен на неопределенный срок, если, конечно же, меня снова не пробудит чей-нибудь трэш.



Геймплей: 0,1
Графика: 0,5
Звук: 0,1
Управление: 0,3
Новизна 0

Рейтинг

0,2

The C'mons

Жанр: Трэш
Разработчик: General Motors Europe
Издатель: MindMatics
Релиз: 2009
Платформа: Java



Автор: Егор "Трэшовых дел мастер" Толстой
 (В девичестве Пуканыч)

Автомобили марки Opel никогда не входили в список моих предпочтений. Сложно сказать, по какой причине, но факт есть факт. Но, даже несмотря на мое отношение к ним, пристрелянный взгляд трэшовых дел мастера заметил игру "The C'mons". Если большинство игр по мотивам фильмов и книг унылы, что же можно сказать о подделке, посвященной рекламе.

созерцания этих существ увеличивается с 45 секунд до плюс бесконечности. Пожалуй, это и есть единственное ее достоинство.

Игровой процесс заслуживает отдельного перебирания косточек. Таких аркад...или платформеров...или в с е - т а к и аркад...неважно, я не видел уже года три. Трэш высшей пробы. Нам надо прыгать по разным выступам на грязной улице, нанося в

Net-Lizard (Toxic War), графика и дизайн находятся ниже плинтуса. Набор повторяющихся тайлов, большинство из которых нагоняют уныние и тоску. Так что в этом плане наш сегодняшний трэшогерой также не подводит. Ах, да, еще несколько слов об анимации существа, за которое мы играем. Такой дерганности я, право, еще нигде не видел. Смене направления соответствуют лишь три(!!!) изображения. А сменяется оно постоянно, в том числе и при падениях.

Отдельные слова благодарности композитору. Надо было очень сильно постараться, чтобы создать такую резкую и неприятную для человеческого слуха мелодию. Уж не Бендер ли его зовут, м?

И еще один маленький сюрприз напоследок. Не знаю, как у остальных, а у меня по окончании уровня или при включении "Help" и "About" не было

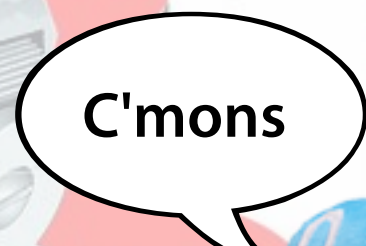
возможности продолжить игровой процесс. На нажатие софт-клавиш, равно как и всех других, игра просто не отвечает. Итак, сегодня перед нами предстал поистине классический образец трэша, как показало его препарирование. Трэшовых дел мастер удовлетворен и отправляется на покой до следующей встречи с чем-то подобным.



Да-да, именно короткому 45-секундному ролику, прославляющему несуществующие достоинства Opel Corsa. Возможно и вы, маленькие любители трэша, вспомните эту рекламу про маленьких тряпичных косых человечков в вызывающих смутные опасения нарядах, непонятным образом управляющих автомобилем и издающих дикие вопли. Что же, вспомнили? И вам она понравилась? Тогда эта игра для вас, ведь благодаря ей время

подсвеченных местах какие-то "теги". О, да, симулятор юного графомана (или как называются те, кто рисует граффити). Есть и противники, конечно же. Что-то высывающее из решеток на дороге и вентиляционных отверстий. При соприкосновении с этим "нечто" главгерой (хотя язык не поворачивается так его назвать) моментально откидывается на самое начало уровня.

Даже по сравнению со старыми аркадами



Геймплей:	0,1	Рейтинг 0,1
Графика:	0,5	
Звук:	0,05	
Управление:	0	
Новизна:	0	



НОСТАЛЬГИЯ

"Враг позади нас, слева, справа и впереди! Теперь-то он от нас не скроется!"

Красочная графика, приятная музыка, и зумительный геймплей и море захлестывающих эмоций от увлекательной и затягивающей игры Townsman. Да-да! Сегодня речь пойдёт именно о ней, только вот, о многом из перечисленного придётся забыть. Почему? Потому что разработчики "Handy-games" на славу постарались, создав шестую часть серии Townsman, а я хочу вас увести в прошлое и рассказать, с чего же всё начиналось и каким образом, в конце-концов, вышла такая замечательная игрушка. И так, встречаем!

Townsman 1

"На дворе трава, на траве дрова. Враги напали – плен, играем в Townsman".

Ну что же, если на дворе растёт трава и лежат дрова, значит есть и дома, что также немаловажно. А если есть дома, есть и горожане, чему и посвятили разработчики Handy-games эту стратегию. Что правда, откуда там взялись дрова и дома мы не знаем. Мы даже не знаем где всё происходит. Нас просто отправили в ссылку управителем маленькой деревушки, и нам предстоит добывать ресурсы, строить здания, удовлетворять граждан и, соответственно, тратить ресурсы.

О том, что в первой части хорошая графика, язык сказать не поворачивается. Во первых, интерфейс меню напрочь отсутствует, но для 2003 года это не удивительно. Далее, после прохождения пары миссий бросается в глаза то, что уровни идут на одной и той же карте – сплошное однообразие. Но на улицах наблюдается некое

движение – горожане. Наверное это было изюминкой игры. Звуча в игре нет.

Сегодня данную игру целесообразнее было бы поместить в раздел «трэш» а не сюда, в «ностальгию». Но на это у меня есть объяснение. Я хочу показать вам всю историю развития серии игр «Townsman», и, поэтому, я предлагаю рассмотреть от начала и до четвёртой части включительно.

Так что же можно сказать о данной игре? В целом, игра не затягивает и нет никакой атмосферы.

Общий балл: 6.0
Сегодня поставят: 0.1

Townsman 2

Как говорится, первый блин комом. Но после него в компании Handy-games разработчики встали и одумались. Конечно же не хотелось печь один за другим блины, которые пекут и другие. И им захотелось приготовить что-то оригинальное, чего ещё никто не делал. И, должен сказать, начинка вышла вкуснейшая.

Пожалуй, единственное, что оставили разработчики в игре – саму цель. А цель у нас такова – вести деревню к миру и процветанию, если обобщить. Но давайте посмотрим поподробнее, что же изменилось во второй части Townsman.

Да тут и всматриваться хорошо не надо. Первое, что бросается сразу в глаза – красивая





НОСТАЛЬГИЯ

графика игрового процесса. Именно со второй версии разработчики выбрали правильную, еле заметную тропку, которая теперь расширилась до широкой заасфальтированной трассы. И кто знает, где авто H-G остановится. Или они уже приехали?

Как для второй игры из серии, нововведений более чем предостаточно. Во первых, игровой процесс полностью и бесповоротно обрёл мультяшный вид.

Во вторых, всё продуманно до мельчайших деталей и повторяющихся моментов совсем незаметно. Начните с лидера группы повстанцев, которая откусила большой кусок богатейшей провинции, постепенно поднимайтесь всё выше и выше по ступенькам. Дойдите до сана градоначальника и

распоряжайтесь вашими поселениями, ресурсами и войсками. С помощью фермы и рыбацкого домика прокормите горожан и сделайте их счастливыми. Чем счастливее горожане, тем лучше и быстрее они будут делать работу.

Если вам надо сбыть или подкупить каких-либо ресурсов, к вашим услугам - рынок, всегда пожалуйста, только постройте.

Но не стоит забывать и о злейшем враге - короле, которому и во сне и наяву мерещится стёртое с глаз долой государство с лучшим управляющим - вами. Хотя, померяться силами и всё-таки решить кто лучший, вам ещё предстоит. Для этого не забывайте тренировать войска и защищать свои границы, ведь разные и порой неожиданные

приключения могут с вами произойти. Благоразумие и доброе сердце - вот залог победы.

Общий балл: **8,5**
Сегодня поставят: **5,0**





После выхода популярной игры "Весёлая ферма", обожаемой многими фанатами со всего мира, насладившись очередной "атмосферой славы" на строй площадке что-то все притихли и ещё с далёкого сентября никто почти ничего не слышал, кроме некоторых проектов. Стало скучновато, ведь всего хочется всё нового и нового, и мы, решили заглянуть за высокую ограду и посмотреть, что там творится.

Ну, мало того, что мы уже знаем о "коллайдер 4D" и о "Poseidon", так оказалось что на прочном фундаменте воздвигается ещё множество разнообразных проектов. Каких именно? Для этого я и решил взять интервью у одного из сотрудников на стройплощадке.

МТОG:

Узнав, что вы продвигаете огромное количество проектов, мне стало очень любопытно - как вы справляетесь со всем этим? Вы ещё не запутались в какой игре и какой персонаж должен быть?

HeroCraft:

Совсем нет! На самом деле мы делим команду на количество проектов и каждый занимается своим делом:

количество участников проекта напрямую зависит от его сложности и сроков. Как правило, в разработке участвуют:

Гейм-дизайнер, составляющий концепцию, сюжет и дизайн-документ игры. Несколько художников, создающих персонажей, ландшафт, иконки, шрифты, постеры.

Один или несколько программистов, создающих базовые версии игры.

Композитор.

Портировщик.

Альфа- и бета-тестеры (от одного до трёх).

И, наконец, проект-менеджер, который координирует работу вышеперечисленных, и тоннами поедает цитрамон, чтобы унять головную боль от всей этой каши.

МТОG:

А что вы можете сказать по поводу ваших игр для платформы Android?



Collider 4D (ex-Black Hole)





HeroCraft:

Большинство наших игр портируются на Android, в том числе и 3D. Вряд ли мы станем разрабатывать какое-то приложение исключительно для этой платформы.

MTOG:

Сколько проектов на данный момент находятся в разработке? Какие из них можно ожидать в ближайшее время?

HeroCraft:

В данный момент близки к завершению **Majesty**, **Hearts of Iron**, **Поле Чудес**, **Коллайдер-4D**, **Проект "Посейдон"**, **Нямстеры!**, **Космопорт**, **Art of War-2** и кое-что еще. Большинство из этих игр выйдут еще до Нового Года, остальные

в начале следующего.

MTOG:

Недавно я узнал о вашей игре под названием **"Космопорт"**? Не могли бы вы немного рассказать о ней нашим читателям?

HeroCraft:

В этой игре вам предстоит примерить форму выпускника военного училища, которого назначили ответственным за порядок в космопорте. Под чутким руководством Генерала и с помощью Механика, вам предстоит навести порядок в этом охваченном пожаром борделе и в конце концов встретиться с инопланетным вторжением Жабы на проводе. **"Космопорт"** выполнен в стиле, сходном с классическим **Match-3**, однако со значительными нюансами геймплея. Игра двухмерная, но очень увлекательная!

MTOG:

Насколько я знаю, **Majesty** - один из самых интересных проектов в вашей компании на данный момент. Какие сюрпризы нас ожидают в нём?

HeroCraft:

Своих постоянных игроков мы порадуем присутствием в игре персонажа из другого нашего бестселлера, пусть личность останется сюрпризом smile.gif

MTOG:

Будет ли в **Majesty** режим "MultiPlayer"?

HeroCraft:

К сожалению, не в первой части.

MTOG:

Могут ли фанаты, ещё не вышедшей игры **Protoxide** для Iphone, ожидать её портации на java и symbian платформы?

HeroCraft:

Да, разумеется. К сожалению, сроки сейчас сложно назвать даже приблизительно.

MTOG:

Чего стоит ожидать от вас в грядущем 2010 году?

HeroCraft:

Как всегда - множества разнокалиберных проектов! Ну и, разумеется, **Revival Online**.

Остаётся только наедаться и ждать, и ещё раз ждать, следующего 2010 года и всего обещанного нам. Очень хочется верить что когда-нибудь мы всё-таки не на словах, а на деле увидим игру **"Protoxide"** на java или на symbian. Хотя ещё никто не играл в первую часть **"Madjesty"**, уже хочется узнать подробности второй части. В общем, планов много, а значит и ожиданий много. Будем с нетерпением ждать грядущих дней. Удачи!





Интервью с геймером

МТОГ:

Для начала позволь узнать твоё имя и возраст?

Don Cesaer:

Граник Николай. 17 лет.

МТОГ:

Как долго играешь на мобильном? Какое мобильное устройство используешь, какие аппараты были?

Don Cesaer:

Играю с 2006 года. Сейчас использую 6131) Первые телефоны были мотороллы с380) и v500

МТОГ:

Какой из жанров игр тебя увлекает больше? Какие самые любимые игры, разработчики?

Don Cesaer:

Стратегий, арпг, и онлайн игры). Самые любимые это)Art of war 2, Arpg 2008 и The Chaos online. Из разработчиков) это Gear Games, Fishlabs, Mig и

Silent Fire.

МТОГ:

Хм, Fishlabs последнее время перестали выпускать игры на java. Множество геймеров уже "возненавидели" своих недавних кумиров.

Don Cesaer:

Может быть другие - да, но я нет.

МТОГ:

Это хорошо, наша редакция поддерживает тех, кто с уважением и пониманием относится к разработчикам.

В последнее время нас радовали анонсами игр **Collider 4D** (HeroCraft), **Project Poseidon** (HeroCraft), **Meat2Eat** (NetSoftWare), **Clone 3D** (Netlizard) и **Doom RPG 2** (EA Mobile, ID). Какую из этих игр ты ожидаешь больше всего?

Don Cesaer:

Если честно все))) но больше жду **Doom 2**. Хочется посмотреть, что же EA придумала)

МТОГ:

А во что ты играешь сейчас?

Don Cesaer:

Сейчас играю в **The Chaos Online**))

МТОГ:

Вижу ты большой любитель онлайн игр. Чем тебя привлекают сетевые игры? Чего, по-твоему в них не хватает?

Don Cesaer:

Да вот люблю общаться) В онлайн играх всегда народу хватает) Да и графика в онлайн играх нравится и прост нравится с другими игроками соревноваться.) Не хватает ... для китайских онлайн всего хватает) А вот у наших ... еще много надо сделать, чтобы хорошая онлайн игра получилась)

МТОГ:

Ну, и наконец, что ты пожелаешь нашим читателям?

Don Cesaer:

Играйте в меру)))





Мorphun - обзорная статья

Автор: Егор YourDestiny Толстой

„А счастье было так возможно...“

В далеком ныне 1999 году компанией Synergenix была разработана очень неоднозначная платформа для мобильных устройств. Хотя вернее было бы назвать ее программной игровой консолью, каковой является и J2ME. По словам разработчиков, она была разработана с целью уменьшить пропасть между разработкой традиционных консольных игр и игр для мобильных телефонов. И, действительно, они вложили в нее огромный потенциал - множество независимых тестов показали, что Morphun в 150 раз (!!!) быстрее J2ME. Итак, попробуем углубиться в его специфику

Ключевой особенностью Morphun является лежащий в ее основе язык программирования - C++, который является общемировым стандартом на настоящий день. Synergenix выложила в общее пользование официальный SDK (набор средств для разработки приложения), достаточно богатый возможностями. Сам программный код можно было без всяких проблем писать в Microsoft Visual Studio, к которой спокойно подключался компилятор Morphun. Получившееся приложение можно было протестировать на эмуляторе, так же поставляющимся вместе с SDK. В результате, опять же по заявлениям разработчиков, все это делало возможным "создание многопользовательских игр с трехмерными пространственными эффектами на качественно новом уровне". Но почему же так и не случилось никакого прорыва?

Все дело в политике Synergenix. На телефонах с поддержкой Morphun запускались только сертифицированные компанией игры. А для сертификации необходимо было потратить уйму времени на заполнение разнообразных бумаг, которые должны были пройти согласование и получить одобрение со стороны авторов платформы. А вот это одобрение получить

было крайне сложно. Как ни странно, ни одно рабочее приложение (не считая игр) так и не прошло сертификацию. Неясно, почему нельзя было на такой мощной платформе выпускать ресурсоемкое ПО - ведь в то время не было даже MIDP 2.0. По другой своей странной прихоти, Synergenix запретила публикацию бесплатных игр. Если даже сейчас большинство игроков не готовы платить деньги за мобильные приложения, то что можно сказать о ситуации десятилетней давности? Кстати, небольшое отступление. Было разработано две версии Morphun: Morphun 1.0 (на бюджетных моделях Sony-Ericsson) и Morphun 2.0 (на смартфонах). Главное отличие второй версии - это как раз таки поддержка трехмерной графики. К сожалению, мне не удалось найти тесты производительности этой платформы, чтобы наглядно показать ее былые возможности. Но, надеюсь, что из моей статьи вы смогли получить примерное представление о Morphun.

А теперь задумайтесь - не похожа ли эта ситуация на текущие дела у N-Gage 2.0?



Lock'n Load 2 - один из „высокотехнологичных“ шутеров на платформе.



Worms World Party



Carmageddon



NOKIA

Connecting People

Перспективы Nokia в игровом мире

Автор: Дмитрий "kozosvin" Паламарчук

Nokia является одной из самых крупных компаний в мире в области мобильных технологий. Она за свое многолетнее существование успела завоевать уважение миллионов людей по всему свету. И ведь это не случайно. Nokia приложила поистине адские усилия, чтобы стать лучшей в области мобильных коммуникационных технологий и одной из самых устойчивых технологических корпораций в мире. Конечно же, она совершила множество ошибок, связанных с её профессиональной деятельностью. Но они практически не повлияли на общий авторитет со стороны пользователей. Nokia - это компания, которая ежегодно радует своих фанатов различными новыми устройствами и аксессуарами, которые в большинстве случаев соответствуют критерию цена/качество.



А, ведь всё началось с какой-то бумажной компании, созданной ещё в 1865-ом году горным инженером Фредериком Идестамом. Теперь это признанный лидер в области мобильных технологий, который выпускает не только качественные смартфоны и телефоны, но и пытается с недавних пор внедриться в среду нетбуков. Весь этот "ресpekt" со стороны пользователей был получен благодаря нереальному труду и огромным денежным вложениям. Ну и, конечно же, благодаря добросовестным сотрудникам, которые действительно стараются на благо корпорации.

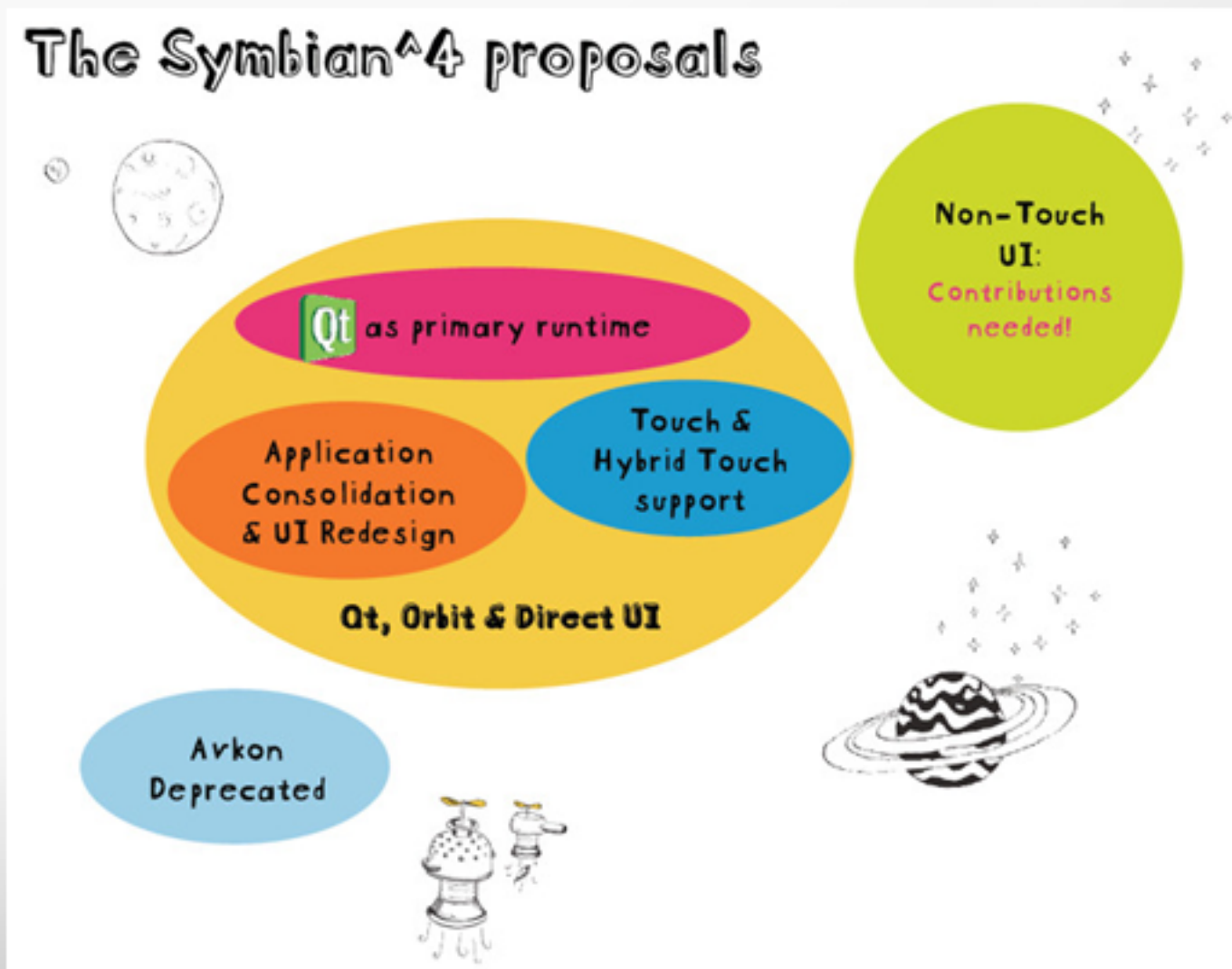
Смартфоны на базе ОС Symbian - самые популярные на планете. Об этом говорит весьма внушительная статистика. Платформа Series 60 является хорошим полем битвы для разра-

ботчиков. Именно этот факт сделал Symbian хорошим и пригодным местом для разработки различных программ. Поэтому мы сейчас имеем великое множество всяких пультов дистанционного управления и прочих утилит вроде веб-камеры и микрофонов. Но игровая среда находится в полном упадке. На данный момент не выпускается ничего интересного и завораживающего. Конечно, я не спорю, что у нас есть **7 Days** от китайской компании Dingo Games, который действительно понравился пользователям. Но, как вы думаете, одной игры достаточно, чтоб удовлетворить геймеров? Конечно, же, нет. Всё начинается сводиться к тому, что люди просто продают или кладут в шкаф свои Nokia и переходят на iPhone. Впрочем, всё это компенсируется обили-

ем Java-игр, которых предостаточно. Смартфоны Symbian способны на многое. Но она уже морально устарела. Люди хотят нечто новое. Тем более, платформа слишком закрытая, и это несколько затрудняет разработку. Из Symbian OS уже выжаты все соки. Платформа несовершенна. Nokia это поняла, после чего они основали открытое общество Symbian Foundation. В него вошли LG Electronics, Samsung Electronics Sharp, Sony Ericsson и прочие корпорации. Целью сообщества является создание единой свободной платформы, которая объединит все преимущества с Series 60, UIQ и MOAP. Процесс начала конца Series 60 и других р а з н о в и д н о с т е й Symbian OS уже пошёл. А UIQ уже давно обанкротился. У меня много приятных воспоминаний начёт моих Nokia

N70, 6120 Classic. И был готов продолжать пользоваться смартфонами Symbian. Но перемены нужны, и я полностью поддерживаю Nokia в этом. Все издания новой платформы будут о б о з н а ч а т ь с я с и м в о л о м " ^ " (Symbian^1, Symbian^2 и т.д.). Одной из самых последних разработок является платформа Symbian^4. По имеющейся информации, в платформе будет поддержка технологии мультитач. Хотя к тому времени, как появятся первые смартфоны обновлённой Symbian, подобная технология будет уже не новшеством. Первые смартфоны должны появиться в 2011 году. Я считаю, что это очень правильный шаг создать открытую платформу, в сотрудничестве со своими коллегами. То есть можно сразу же заявить, что Nokia отказывается от монопольного развития

The Symbian^4 proposals



Symbian OS. Когда придёт время новой платформы, разработчики сразу же её найдут. Главное, чтобы платформа предоставляла интерес для них.

Хотя, пожалуй, лучше пока отвлечься от предсказаний и вернуться к настоящему. У меня корпорация Nokia вызывает очень высокое уважение, прежде всего их упорством и старанием. Они порой, совершенно не боятся пойти на эксперимент и вложить в него много денег. А вот оправдаются ли их старания, это уже зависит от политики и правильных решений. Ярчайшим примером некой недалёкости,

является платформа N-Gage Next Generation, в которую было вложено огромное количество финансовых средств, и которая постепенно идёт ко дну, словно Титаник, ударившийся об айсберг. Стоит только вспомнить легендарный смартфон, один из самых лучших по сей день, Nokia N95, который действительно имел право именоваться флагманом. Одной из ярчайших его особенностей является наличие графического ускорителя. Именно он отображал его высокий игровой потенциал. Но вследствие совершенно не обдуманых действий со стороны Nokia, он практически

не использовался. Всё дело в том, что Nokia почему-то решила включить в официальную поддержку довольно популярный, но слабый технически смартфон Nokia N73. После чего надобность графического ускорителя совершенно отпала. И, следовательно, подобные смартфоны больше не выпускались. После чего вся надежда на игры с действительно хорошей графикой была убита с момента выпуска Nokia N96, который, как известно, не поддерживает эту самую технологию. Да и вообще, ничего такого сверхнового в нём нет. Второй ошибкой стала совершенно непонят-

ная политика по поводу допуска разработчиков к платформе. К разработке допускают только тех, кто способен пройти процедуру сертификации. Именно поэтому платформой занимаются как правило только крупные компании. Например: Gameloft и Electronic Arts. Мелкие разработчики не имеют столько времени и денежных средств, чтобы быть допущенными к платформе. Энтузиастов это сильно отталкивало. А игры, возможно, должны были быть действительно хороши-ми. Но видно, не судьба. Именно поэтому наибольшее скопление разработчиков находят-



ся в App Store, а не в N-Gage. Но и не только. Всем известно, что когда iPhone OS развивалась, она настолько в Америке рекламировалась, что рекламные листовки с изображением гламурного iPhone висели почти повсюду. Но с N-Gage ситуация совершенно другая. Массовая реклама практически не приводилась. О существовании платформы знали немногие. В основном, различные пользователи смартфонов Symbian OS. Я знаю очень мало примеров, чтобы люди шли в магазины за телефонами ради их платформы. N-Gage находила своих пользователей совершенно

случайно. А реальных фанатов немного. Взять, к примеру, моего коллегу Романа "AleriF" Савина, для которого эта платформа действительно что-то значила. И теперь, мы видим результаты сего безблагодатного отношения к платформе. Больше не будет ни одной новой игры. А серверам осталось жить не более года. В сентябре 2010-го года они будут полностью закрыты. Как придётся жить, например, игрокам Reset Generation я не знаю. Но понятно одно точно: эксперимент неудачный.

Но всё-таки были выпущены реально хорошие игры. Игры,

которые делали действительно добросовестные разработчики. Взять, к примеру, креативную команду RedLynx, создавшую легендарный **Reset Generation**. А игра была действительно культовая. У неё до сих пор огромное количество фанатов, которые искренне боготворят разработчиков, создавших нечто. Или, же, например, Digital Legends. Я думаю, что каждый уважающий себя мобильный геймер хоть раз играл в этот шедевр "One". Особенно в первую часть, вышедшую на первую N-Gage, не дошедшую до наших дней... Ну, впрочем, не надо об

этом. Хотя ностальгия меня до сих пор бьёт. Вторая же часть, которую ждали почти все пользователи платформы, получилась действительно хорошей. Даже местами превосходящая первую часть. Графика, для мобильных телефонов, считалась просто космической, а анимация персонажей, выполненная по технологии Motion Capture, была невероятно чёткой и фантастической. Взять для примера можно также и компанию Infinite Dreams которая сделала лучшую рыбалку для мобильных телефонов. Она насыщена невероятно реалистичной

анимацией, завораживающим геймплеем и красивой графикой. Её можно проходить не часами и не днями, а месяцами. А получить заветные 1000 очков, не каждый сможет. Эти три игры можно действительно считать классикой угасающей платформы. Возможно, она на таких разработчиках и жила, пока Electronic Arts и Gameloft в платформе видели только лишь средство, чтоб сорвать лишний доллар. Я не думаю, что вообще найдутся люди, которым действительно понравился **Asphalt 4: Elite Racing** или **Tomb Raider: Underworld**. А ведь, в этом виноваты не только разработчики, но и сама Nokia.

На Nokia World 2009 был анонсирован новый интернет-планшет Nokia N900. Смартфон был на совершенно новой платформе, под названием Maemo 5, которая была основана на дистрибутиве Linux – Debian. Более ранние версии не представляли особого интереса. Они были не слишком популярны среди разработчиков, да и вообще среди простого населения. Возможно всё потому, что они не являлись телефонами, возможно, из-за низкой рекламы. Впрочем, старые версии сейчас

мало кого волнуют. Все с содроганием сердца ждут вождельный девайс Nokia N900. Смартфон в первую очередь привлёк своими потрясающими техническими характеристиками. Самыми яркими из них являются 256 мегабайт оперативной памяти и поддержка технологии OpenGL ES 2.0. Со стороны компании Nokia уже давно проводится рекламная акция в пользу новой платформы. К примеру, 11 октября было организовано специальное мероприятие под названием "Push N900" по привлечению разработчиков и хакеров. Также о серьёзной озабоченности финнов в пользу платформы свидетельствует невероятно красивый промо-ролик, показывающий все особенности интерфейса и функционала смартфона. Да-да, именно Maemo. Начиная с пятой версии Maemo, он может звонить. Но на самом деле, что такое Nokia N900, как его есть и какой гарнир ему нужен, говорить пока рано. С этой "шайтан-машинкой" ещё никто толком не познакомился. Но одно я знаю точно - платформа будет развиваться. И Nokia её ещё долго будет спонсировать. Разработчики уже инте-

ресуются новой платформой и чётко заявляют, что игры/программы будут. Также с некоторых пор стало известно, что великий и ужасный Gameloft займётся разработкой игр. Даже не надо напрягать извилины, чтобы догадаться, что это будут порты с iPhone. Только со слегка улучшенным управлением, так как в Nokia N900 наличествует полная QWERTY-клавиатура. А вам напомнить, почему в выборе между iPhone и PSP многие люди выбрали второе? Так вот, мажорный iPhone предлагает два варианта управления - либо акселерометр, либо экранный интерфейс. Естественно, многим людям не понравилось ни первое, ни второе. Всё-таки приятнее ощущать под пальцами проверенную клавиатуру, чем сенсорный дисплей. Самое главное, чтобы Nokia предпринимала обдуманные и скоординированные шаги. Ошибок с их стороны я пока не наблюдаю. Они даже как-то спешат. Уже раскрывают часть карт по поводу Maemo 6, а Nokia N900 ещё не пошёл в продажу. Нет, тут ничего такого плохого нет. Но всё-таки на их месте я бы поинтриговал людей подольше. Либо, быть

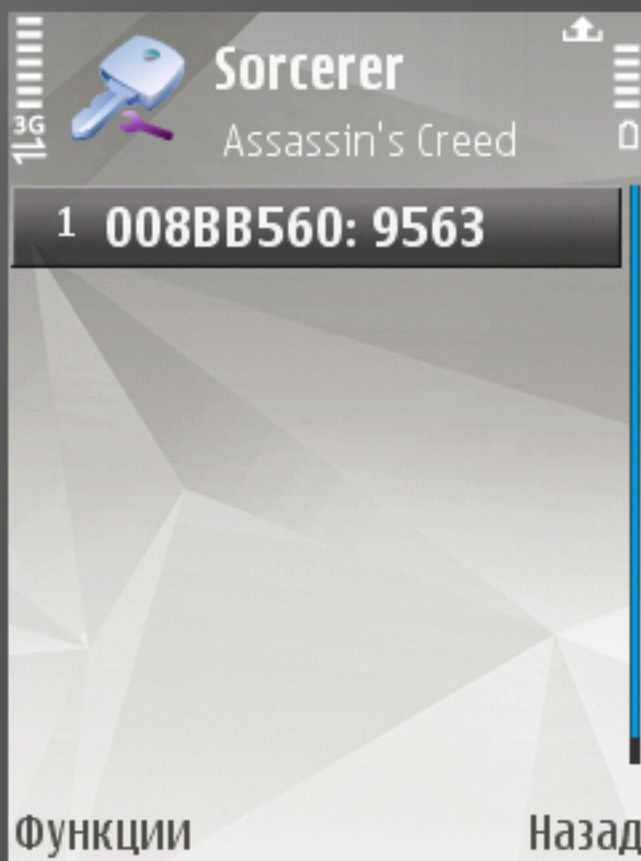
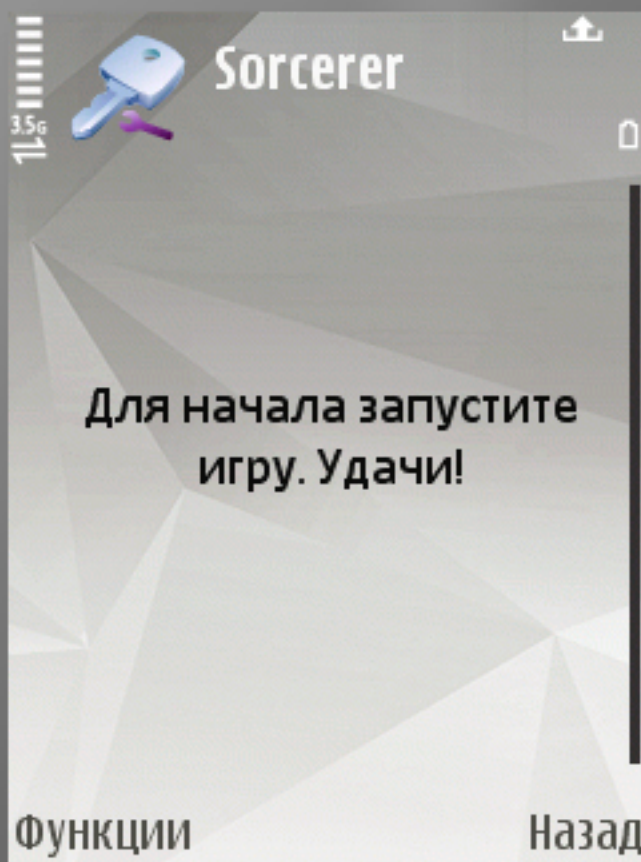
может, они ещё что-то держат в секрете от пользователей.

Вообще, я просто восхищаюсь корпорацией Nokia, тем, что они одновременно поддерживают целых две различные платформы. Сколько нужно вкладывать денег в подобное, у меня просто в голове не укладывается. Как они будут продвигать конкурирующие друг с другом платформы? Ведь невозможно любить двух детей одновременно с одинаковой силой. Или всё-таки возможно? Но ясно одно: одного ребёнка они уже бросили. И этот ребёнок - N-Gage. Что дальше? OVI? Нет, помоему один брошенный проект: это уже как-то слишком. Даже кризис их не оправдывает. Прежде всего, нужно было сначала думать, а потом делать. Но в итоге что имеем, тому и рады. Но даже при всей катастрофической ситуации, Nokia находит в себе силы искать разработчиков. Именно в этом и есть их величие. Стараться быть лучшим. И зачастую им это удаётся.

Читерам посвящается...
Итак, многие геймеры наверняка знают программу **ArtMoney** для компьютера, благодаря которой можно "набить" опыта, денег, патронов. Один китаец, недолго думая, создал подобную программу для платформы Symbian 9.x; звали этого китайца Maocai Luo. Мною опробована, и сделан вывод: может хуже работать в Java-игрушках, но великолепно в Symbian, N-Gage 2, а также в ромах с приставок Game Boy Advance, Sega Mega Drive. Поможет тогда, когда необходимо собрать большую сумму денег. Например, используя программу в **Asphalt 3** на N-Gage 2, открылись все улучшения тюнинга, все трассы, машины и режимы. Максимальное число, которое удалось автору данной статьи вписать, это 999999999 - девятизначное либо 1999999999 - десятизначное.

Как пользоваться?
1. Запускаем **Sorcerer** и нажимаем "Назад", тем самым сворачивая его.
2. Запускаем игру.
3. Запоминаем число, которое хотим изменить.
4. Нажимаем клавишу вызова (выбор игры для взлома по умолчанию).
5. Нажимаем "Функции" -> "Точный поиск" и вписываем туда число, которое запомнили.
6. Нажимаем "ОК", программа показывает результаты поиска.
7. Возвращаемся к игре и изменяем число любым способом, например если хотим золота, то покупаем или продаем что либо, тем самым изменяя число.
8. После нажимаем клавишу вызова, "Функции" -> "Точный поиск" и вписываем измененное число, и так далее, пока не найдете 1-3 результата.
9. Нажимаем на найденном значении и вписываем число, которое хотим видеть в игре.
Вот и все, ничего сложного.
Приятной игры!

Где скачать? Берем здесь (версия 1.1):
<http://smartlip.com/symbian/details.php?file=1253456023>



Текст: Александр Wehrwolf Куликов



Скриншот из оригинальной flash-версии

Летом 2009 появилась игра под название **Untangle**. Читая отзывы на разных форумах, я понял, что многих не устраивало то, что все уровни портированы с Flash-версии игры. А многим просто не хватало имеющихся загадок. Поэтому сегодня я хотел бы разобрать, как быстро и легко создать новые уровни для игры Untangle. Для начала нам понадобится программа Untangle Map Editor, которую вы можете скачать по ссылке <http://dump.ru/file/3569970>

Запускаем **Map Editor**. Большую часть окна программы будет занимать окно редактирования, в котором мы, собственно и будем размещать узлы и перетаскивать их в разные положения.

Для начала нужно чётко представлять, как будет выглядеть уровень, и сколько в нём будет узлов.

Для **добавления нового узла** необходимо нажать кнопку «Добавить узел» слева от окна редактирования. Мы увидим, что появится небольшой узел, справа от которо-

го будет располагаться цифра (изначально это 0). Выполняем эту операцию необходимое число раз. Далее в окне редактирования при помощи левой кнопки мыши располагаем узлы в нужном нам порядке. Но для того, чтобы уровень выглядел законченно – необходимо объединить эти узлы линиями. Для этого в полях «Узел 1» и «Узел 2» вводим те номера узлов, которые мы хотим объединить, и жмём клавишу «Создать связь». Аналогичные шаги проделайте и с остальными узлами,

чтобы получилась законченная фигура.

Когда фигура будет готова идём в «файл»-«сохранить». Далее даём название карте. Важно, чтобы оно состояло из цифр, соответствующих номеру карты. Например, 1.map – это будет первая миссия в игре. Ну и так далее.

Программа также позволяет открывать и редактировать уже имеющиеся карты. Есть возможность включения/выключения цифр, стоящих над узлами. Удачи в работе!



Автор: Егор YourDestiny Толстой

Конечно, знать J2ME и уметь писать программы на нем - это хорошо, но что, если таких навыков нет, а изменить что-то в игре очень хочется? Предлагаю вашему вниманию список редакторов для различных игр.

1. Редактор карт для игры **Танчики**, автор: Дмитрий Быркин. Программа открывает файлы самой игры (*.map) и редактирует их, или же создаёт их с нуля. Интуитивно понятна и проста в использовании.
Ссылка для скачивания http://www.tanchiki.ru/map_editor.rar

2. Редактор уровней для игры **"Box It"**, автор: BlackFan. Программа генерирует новые уровни для игры.
Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569764>

3. Редактор вопросов для игры "Кто хочет стать миллионером", автор: [wl].
Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569875>

4. Редактор вопросов для игры **"Слабое звено"**, автор: [wl].
Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569889>

5. Программа для преобразования картинок из игр Fishlabs в стандартные форматы изображений, автор: BlackFan.

Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569900>

6. Программа для извлечения картинок из игры **Heroes Lore**, автор: BlackFan.

Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569914>

7. Программа для извлечения картинок из игры **Stirlitz 3**, автор: BlackFan.

Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569924>

8. Редактор карт для игры **Ancient Empires**, автор byblo.

"Ancient Empires II - Редактор карт" состоит из трех программ:

- AE2map.exe (Windows) Визуальный редактор карт;

- AE2pak.exe (DOS) Распаковщик внутреннего архива мидлета(1.pak);
- AE2lang.exe (DOS) Конвертор языкового файла игры (lang.dat).

Скачать можно по ссылке <http://dump.ru/file/3569935>

9. Редактор характеристик для игры **The Dark Dimension: The Secret**, автор: BlackFan.

Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569952>

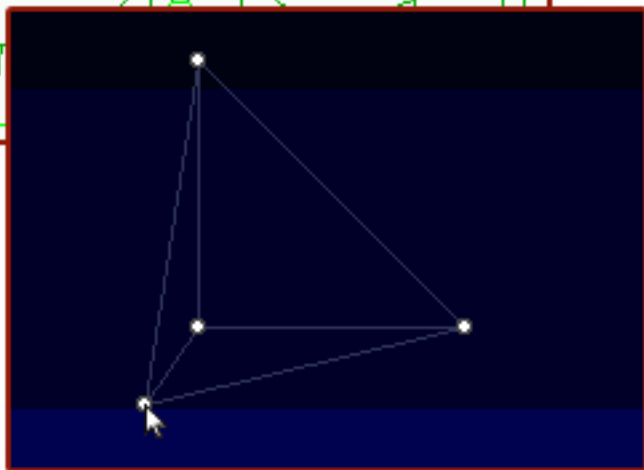
10. Редактор уровней для игры **Untangle**, автор: BlackFan.

Ссылка для скачивания <http://dump.ru/file/3569970>

11. Редактор уровней для игры **Gravity Defied**(PC и java версии).

Авторы: andruxin, X-ZeY, BlackFan.

Ссылка для скачивания <http://www.gdmods.alibom.net/index.php?action=progs>



CHEAT

Все самые свежие читы, фишки и прохождения для java-игр можно увидеть в этой программе.

Распространяется бесплатно и доступна по данной ссылке:

<http://mtog.ru/index.php?newsid=236>

Стань нашим автором



человека узнают, что ты думаешь о мобильных играх

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

