

#10

МТОГ

РЕЦЕНЗИИ

- Draw'n'Go
- Blades of Fury
- CoD Modern Warfare: Force Recon
- Tony Hawk Vert
- Asterix & Obelix: Encounter Cleopatra
- Powerboat Challenge
- Книга мастеров



ПРОЧЕЕ

- WebMoney Mobile
- WarAlta
- Прохождение Metal Gear Solid
- Собираем GravityDefied без ПК

3D РЕЦЕНЗИЯ

РЕЦЕНЗИЯ:



Egor YourDestiny Толстой

YourDestiny: Поздравляю всех наших читателей с окончанием осени и началом зимы! К сожалению, в этот раз мы не сможем вас порадовать большим наполнением, я давно предупреждал, что на 11 номер материала придется, мягко говоря, мало. Так сошлись обстоятельства, что как раз в день выхода журнала мне потребовалась срочная операция, и эти слова я пишу, находясь под капельницей. Поэтому считаю целесообразным передать право вступительного слова Максиму. Сам же желаю вам всего наилучшего в наступающем месяце и советую начинать репетировать скорые праздники.

FaLLOuT_mAn_))) : Доброго времени суток, дорогие читатели. Уверен, большинство из вас, читая этот выпуск, скажут - MTOG уверенно, якобы из номера в номер деградируя, путаясь с датами выпуска и вообще становясь ощутимо хуже, наконец-то стал подниматься на ноги - ведь это уже второй выпуск за месяц. Самые злорадные наши ненавистники всё ещё пишут о том, что мы умираем, скатываемся на планку ниже и иссыхаем, форумы так и пестрят сообщениями вроде "Я же говорил, они сдулись подобно гелиевому шарик, который проткнули иголкой!". Уверен, со стороны это выглядело именно так, но не приходилось ли вам задумываться, раз что-то задерживают, то на журнал просто не остаётся времени, которое может уходить на подготовку чего-то действительно особенного, что могло бы вас удивить? Мы уже не однократно писали вам о наших далекоидущих планах, которые требуют времени и вашего терпения, так что, господа читатели, мы просим всего лишь ждать - всё будет. С Нового года журнал планируется перевести в жёсткие рамки, которые будут соответствовать нашему новому формату - вы сразу же заметите повышение планки качества и стабильность со сроками выходов. Так же мы планируем наконец-то ввести видео-обзоры игр на самые различные мобильные платформы, а так же просто освещать в таком непривычном для журналов мобильной тематики формате интересные факты и наши комментарии на ту или иную тему. Первой ступенью в этой ипостаси станет монтирующиеся в данный момент видео-дневники с Игромира, на котором команда MTOG не примянула побывать. К сожалению, для мобильных платформ представлено ничего не было, но кто сказал что видео-MTOG будет касаться только мобильных и не сможет выйти за рамки проекта(конечно, до ПК-игр не дойдёт, но почему бы не охватить DS и PSP)? Так же в следующем номере ждите фоторепортаж с этой великолепной выставки, позвольте нам хоть на один номер сделать чуть менее серьёзное лицо, чем обычно, и просто улыбнуть вас.

Спешим сообщить вам, друзья, что на недавнем собрании MTOG был вынесен не слишком удобный вам вердикт - из-за комментариев вроде "журнал куплет" и прочего флуда мы приняли решение об абстрагировании от читательского комьюнити и теперь будем отвечать на ваши вопросы лишь в теме на официальном сайте журнала. Возможно, это неудобно для вас, но мы тоже люди и имеем право на то, что бы не читать те комментарии, что несут в себе откровенный бред и злословие.

В общем, это всё на сегодня. Желаю вам удачи и намекну, что 11-ый номер(только вдумайтесь в цифру - ещё один месяц и мы празднуем свою годовщину) станет настоящим Новогодним сюрпризом для вас. Приятного чтения!

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

<http://mtog.ru>

11 НОЯБРЬ
(10) 2009

Редакция

Egor YourDestiny Толстой
главный редактор

Максим FaLLOuT_mAn_)))

Иванов

исп. редактор

Алексей)rayman(Савочкин
зам главного редактора

Дизайн

Александр _-'||_

Гл. дизайнер PDF-версии

Алексей)rayman(Савочкин
дизайнер PDF-версии

Поддержка сайта

hobbit19_

Дмитрий SlaDER Шелковский

Связь с редакцией

q@mtog.ru

Egor Толстой

alexey.savochkin@mtog.ru

Алексей Савочкин

Корректурa

Egor YourDestiny Толстой

Максим FaLLOuT_mAn_)))

Иванов

Мобильная версия

Дмитрий DIM2N Богданов

Сергей BlackFan Бобров

Журналисты

Egor YourDestiny Толстой

Алексей)rayman(Савочкин

Роман AleriF Савин

Дмитрий kozosvin Паламарчук

Александр _-'||_

Максим FaLLOuT_mAn_)))

Иванов

Максим ReS M.

Александр Элек3х Грачёв

Антон [(Поэт)] Власенко

Сергей Fe-Se-An Федченко

Сергей revfytd Куманев

Станислав -=VIR=- Марамыгин

Михаил MIXer Постников

Александр Wehrwolf Куликов

Владимир God_Smack Бадурад-

зе

Сергей RAMMSerZh Бойко

Дмитрий Menger Исаев

Евгений suprum1808 Пасека

Иван FAQ Пятоволенко

Даниил tabrax Шулак

Смагин ASMAGA Алексей

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

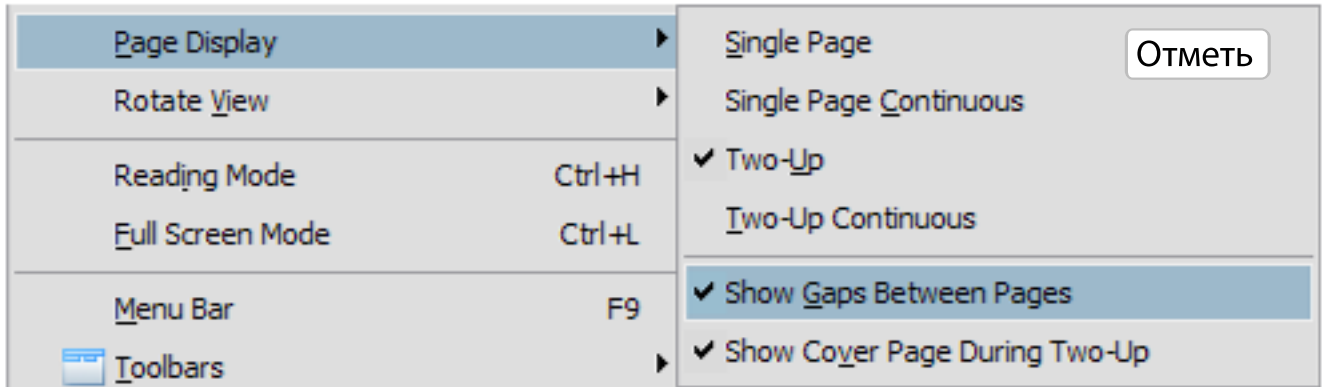
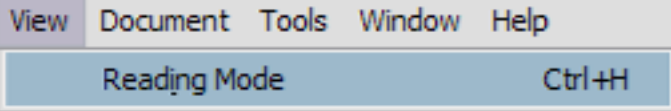
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на „MTOG“ строго обязательна. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции

На заметку:

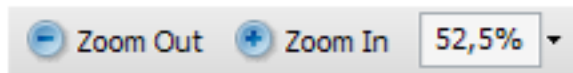
Открой



Нажми



Отрегулируй по вкусу



Наслаждайся



Нас удобно читать с монитора



Meat 2 Eat



Tony Hawk's Vert



Real Football 2010



Powerboat Challenge



От редактора	02
Новости	08

Java

InfeCCt	36
Moto Racing Fever vs. Racing Fever	37
Up!	38
Meat 2 Eat	40
Castle of Magic	41
Virtual Villagers	44
Tony Hawk's Vert	45
Call Of Duty Modern Warfare: Force Recon	48
Книга мастеров	49
Asterix & Obelix: mission Cleopatre	52
Frantic Factory	53
Трагеди Клуб	55
Magnetic Joe 2	56
Real Football 2010	58

iPhone

Draw'n' Go	70
- Интервью с создателями	72
Blades of Fury	69
ROCKBAND	47

N-Gage / Symbian

Powerboat Challenge	49
---------------------	----

Interview

Интервью с создателем Glassball	52
---------------------------------	----

Articles

WarAlta	53
Bobba	53
WebMoney Mobile	54
Собираем GravityDefied без ПК	56

НОСТАЛЬГИЯ

DARKEST FEAR I	57
DARKEST FEAR II	58
DARKEST FEAR III	58
WOLFMOON	59

Offtopic

Редакторы java-игр	60
Прохождение Metal Gear Solid	61
Почта	65
Читы	67





Qualcomm

В течение трех лет обычные телефоны смогут демонстрировать графику такого уровня, который сегодня можно видеть в новых играх на PS3 и Xbox 360. Так считают в компании Qualcomm, которая является одним из крупнейших производителей чипов для различных мобильных платформ.

Руководство Qualcomm пояснило, что уже сегодня компания располагает мобильными решениями, которые способны сравниться по производительности с PlayStation 2. Для того чтобы догнать Xbox 360 и PlayStation 3, Qualcomm потребуется от 1,5 до 3 лет.

В компании также сообщили, что в настоящее время с Apple идут переговоры о поставках процессоров для iPhone. Если переговоры завершатся успешно, то Qualcomm станет третьим поставщиком чипов для смартфонов Apple.

Skies of Glory.



В декабре текущего года, компания SGN, известная такими играми как F.A.S.T., Mafia, iBASKETBALL и многих других, обещает выпустить новый симулятор, который называется Skies of Glory. На этот раз нам придётся «сесть» за штурвал настоящего боевого самолёта. Нам придётся уничтожать своих противников, которые, в свою очередь, имеют такую же задачу. Вас ждут 100 тренировочных миссий и 10 миссий в кампании. Судя по скриншотам, действие игры будет проходить во времена второй мировой войны. Игра будет выпущена эксклюзивно для платформы iPhone. Тут, также будет наличествовать онлайн-мультиплеер, в котором присутствуют три режима: игры Free for All, Capture the Flag, Team Deadmatch.



N.O.V.A. Teaser.

В сети появилось очередное видео игры N.O.V.A..



Draw'n'GO вышла!



Собственно игра несколько дней как вышла.. Успела немножко продаться, мы успели поднять цену до 1.99\$, внести мелкие изменения. А сегодня игру поставили на главную страницу iTunes, что может принести ей немного большую популярность.

Напомним, что Draw'n'GO! - простая аркада смысл которой - докатить шарик до финиша нарисовав линии. Остальное узнаете в обзоре в следующем номере или собственно поиграв в неё.

Также запущен официальный сайт Draw'n'GO!



Gish Mobile: Speedrun

На официальном форуме игры Gish Mobile были выложены видео speedrun'a. Все прохождения заняло 20:08.



B-Boy Brawl

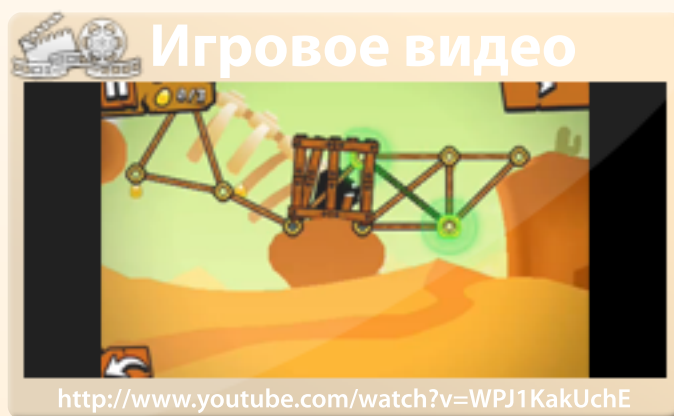
В конце января 2010 года на экраны наших iPhone выйдет новая игра о брейк-дансе - B-Boy Brawl. Разработчики заявляют о созданном ими инновационном способе управления, при помощи которого настоящий брейк будут танцевать именно наши пальцы.





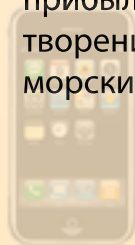
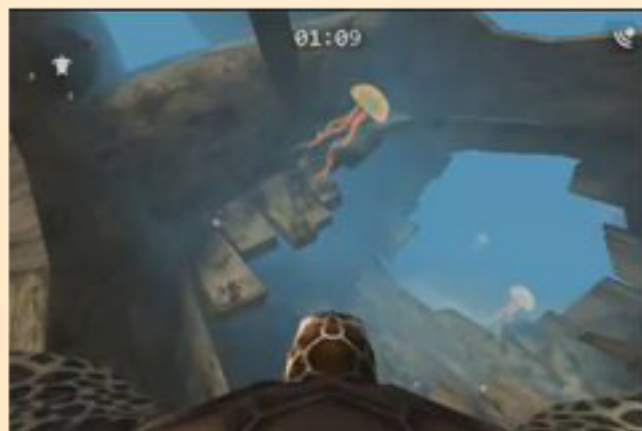
Bridge Odyssey (games-review.ru)

Похоже, что французские разработчики из компании Gameloft разошлись не на шутку - столько новых уже вышло и еще готовится к релизу. На этот раз к длинному списку "новобранцев" прибавилась еще и Bridge Odyssey - новая увлекательная логическая аркада, созданная на примере Bridge Bloxx. Суть данной игры довольно проста - вам необходимо строить мосты, для того, чтобы переправить всех девятиерых диких животных. Если вы что-то сделаете не так, то ваше сооружение рухнет и приведет к гибели животных. Ожидается, что Bridge Odyssey появится на прилавках App Store уже в декабре этого года.



Mission: Deep Sea от Chilingo (games-review.ru).

Mission: Deep Sea - это новая игра для iPhone / iPod touch от компании Chilingo, в которой вам необходимо управлять морской черепахой для успешного выполнения сюжетных миссий. Использование животных в военных целях, так же старо, как история войны. Люди их используют для транспорта, связи, преступлений, а также в оборонительных целях. События Mission: Deep Sea разворачиваются в ближайшем будущем, когда человечество изобрело нейро-чип, способный контролировать нервную систему животных. Морские черепахи, находящиеся на грани исчезновения, были клонированы и наделены этими самыми чипами. С их помощью люди могут контролировать поведение пресмыкающихся для поиска, разведки, а также для выполнения опасных миссий. Игра Mission: Deep Sea уже была отправлена на проверку модераторам App Store, поэтому в самое ближайшее время должна появиться на прилавках "яблочного" магазина. Стоит также отметить, что часть прибыли, которую разработчики получают за свое творение, будет передана в фонд защиты и сохранения морских черепах.





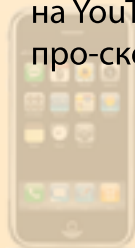
GT Racing Motor Academy скоро на iPhone / iPod touch (games-review.ru).

Совсем скоро Gameloft выпустит свой новый гоночный симулятор GT Racing Motor Academy для платформы iPhone / iPod touch. Сядьте за руль автомобилей самых известных производителей и станьте членом удивительного мира гонок GT. Благодаря улучшенному графическому движку вы насладитесь самым реалистичным вождением на мобильном телефоне. Вы можете выбрать автомобили 12 разных производителей, включая Audi и Ford. Среди 21 культового автомобиля серии GT найдете даже Dodge Viper ACR и Audi R8! Сдайте экзамен на вождение, выиграйте кубки и покорите раллийные трассы, чтобы получить доступ к еще более престижным соревнованиям и стать настоящей легендой гоночного мира.



Skater Nation (games-review.ru).

Добро пожаловать в Skater Nation - лучшую скейтерскую игру для iPhone и iPod touch. Катайтесь по огромному городу, полному разнообразных соревнований и отличной HD графики. Выбирайте одного из 8, улучшайте доску в магазине для Скейтеров и катайтесь, где захотите: по стройке, пляжу и многим другим местам. Во время езды слушайте любимые мелодии на вашем устройстве. Покажите арсенал своих трюков: олли, кикфлипы, ноуз-грэбы и разные гринды, затем сохраните повторы и разместите их на YouTube, чтобы все видели, на что способен про-скейтер! Стоимость игры составляет \$6.99.





Plants vs. Zombies от PopCap Games выйдет в декабре (games-review.ru).

PopCap Games может и не планировали этого, но стали одними из самых успешных разработчиков в App Store. Адаптация Peggle вызвала бурю эмоций и положительных отзывов, а первенец Bejeweled 2 похоже уже никогда не покинет Top 10 американского отделения. Воодушевившись успехом, PopCap Games наконец-то анонсировали iPhone версию своего хита года текущего - Plants vs. Zombies. Релиз, как ожидается, состоится в декабре. Во время интервью на телеканале Fox, представитель компании продемонстрировал доказательство - рабочую версию игры на своем iPhone.

Plants vs. Zombies – увлекательная казуальная стратегия (Tower Defense), способная засосать на несколько недель. Суть очень проста: дом, который с помощью разнообразных растений (среди них есть плюющийся плодами горох, картофельные мины и множество других творений безумных селекционеров) нужно защищать от нашествия зомби. Из этой вот примитивной идеи разработчики умудрились соорудить потрясающе разнообразный, веселый и порой даже удивляющий геймплей. От обычной Tower Defense игру отличает потрясающее разнообразие происходящего. Самое важное – растения появляются в обмен на солнечную энергию. Кроме того, на некоторые их виды есть эдакий период охлаждения – то есть, если вы использовали одну вишневую бомбу, то вторую сможете бабахнуть лишь по прошествии определенного времени.



ANNO: Create a New World



HandyGames готовят к выпуску ANNO: Create a New World. По словам самих создателей, игра представляет собой "дружелюбное и мирное семейное развлечение". Это значит, что грандиозных сражений с кровавыми смертями ждать не стоит. Графически проект выдержан в мультипликационном стиле, а задача игрока в нем — мирно осваивать новые земли во славу Британской империи. Пользователю в роли главы колонии XV века предстоит наладить добычу ресурсов и заняться градостроительством. Удовлетворяя потребности граждан, правитель развивает поселение и получает возможность двигать дальше — открывать и осваивать новые территории. Ожидается, что игра поступит в продажу уже в конце декабря.

ART OF WAR

LIBERATION OF PERU





Жанр: Casual
Разработчик: Handy Games
Издатель: Handy Games
Релиз: 2009
Платформа: Java/iPhone

Автор: Сергей "Fe-Se-An" Федченко

Как бы ни было неприятным это говорить, но кризис серьёзно затронул мобильно-игровую индустрию. В самом начале финансового переполоха множество среднестатистических компаний в испуге засуетились и со страху понаделали такого, что это сразу попало в лапы нашему мастеру трэш-дел. Некоторые совсем мелкие компании разорились, и лишь непоколебимые гиганты мобильно-игрового рынка остались твёрдо стоять на месте. Прошло немного времени. Игровые компании немного освоились в новых условиях и начали усердно откармливать нас казуальщиной. Абсолютно непримечательные логические игры лишь приумножали убытки производителей. - "Из-за чего?" - ответ прост. Разработчикам нужно на что-жить. Вот они и сколотили наспех эти, мягко выражаясь, не совсем

удачные игры.

В начале я забыл упомянуть, что очень редкие компании спокойно отреагировали на финансовый кризис. Одна из них - Handy Games. Разработчик поступил мудро, не став закидывать игроков уже и без того надоевшими пасьянсами да sudoku. Handy Games выпустили новую логическую игру! Такую игру что раз и навсегда затмила провальные проекты остальных. С простой задумкой и с великолепным исполнением, игра обречена на большой успех!

InfeCt - имя этой замечательной игры. Это, наверное, то, чего мы все ждали. Нам давно не хватало чего-то простого и в тоже время затягивающего... Вот оно! Возьмите!

Смысл **InfeCt** очень прост. Вам необходимо заполнить поле, обходя препятствия, одной непрерывной линией. Общий балл за выполненное задание зависит

от количества допущенных ошибок и времени прохождения. Если у вас совсем ничего не выходит, можно выбрать пункт "показать решение". Игра быстро продемонстрирует решение, но за этот уровень вы не получите ни балла. С каждым разом сложность прохождения возрастает. Общее количество уровней в игре - 300. Основная задача игры заключается в том, чтобы научить игроков рассчитывать свои действия на несколько ходов вперёд.

InfeCt стилизована под Египет. Фоновый рисунок не бросается в глаза. Всё выглядит довольно гармонично и слаженно. Handy Games не задавались целью создать графически продвинутую аркаду, что, я считаю, и правильно. Большинство разработчиков, прорисовывая каждую **д е т а л ь**, просто-напросто забывают о геймплее или,

ещё о других немаловажных частях. Но, несмотря на то, что Handy Games сфокусировали своё внимание на процессе игры, графика не пострадала. Минимум эффектов и в меру достаточное количество кадров - вот что необходимо для качественно оформленной аркады. Эти стандарты с точностью отображены в **InfeCt**. Handy Games не обошли стороной и звук. В отличие от многих других игр, в **InfeCt** звук записан очень качественно. В меню и в игре звучат разные, ритмичные восточные мелодии. Действия во время игры также озвучены довольно хорошо. Ещё порадовала настройка громкости музыки и звуков. Эта функция присутствует во многих других играх, но именно в **InfeCt** она пришлась очень и очень кстати. Мелочь, но всё же, приятно.

InfeCt - новая, необычная логическая игра, которая научит многих думать, прежде чем что-либо сделать!



Геймплей:	10
Графика:	9
Звук:	9
Дизайн:	9
Новизна	10

Рейтинг

9,5





VS



Жанр: Гонки
 Разработчик: Digital Chocolate
 Издатель: Digital Chocolate
 Релиз: 207
 Платформа: Java

Автор: Даниил табрах Шулак

Как давно это было... Когда шоколадки делали 3D игры на мобильные телефоны. О, да! Это были знаменательные времена. Буквально каждый играл и может даже подсел на Tower Bloxx 3D, Rollercoaster Rush 3D, 3D Break Breaker, Moto Racing Fever 3D и Racing Fever 3D. Особенно мне понравились две последние игры. Если смотреть поверхностно – по скринам, видео, то игры не представляют особой разницы между собой. А вот если углубиться в игровой процесс, то можно увидеть довольно много различий между двумя этими шедеврами...

Итак. Геймплей в этих играх как ни странно прост. Гонять по улицам, сбивая машины и врезаясь в препятствия. Но есть и различия между играми! Например, в Moto

Racing Fever нужно прийти к финишу первым. И всё, вот вам и разнообразие. А вот в Racing Fever есть множество разных заданий - от сбивания машин до дрифта. По мере прохождения будут открываться новые города, а с ними и новые возможности: улучшения нитро, скорости и управления. Вот вам и весь геймплей игры. Moto racing получает 4 балла, а Racing – 7.

Что же говорить о графике... Она тут на высшей планке в отличие от геймплея. Никаких пикселей, все прорисовано просто отлично! При столкновении с машинами будут вылетать снопы искр, а при включении нитро машину будет качать в разные стороны. Все трассы прорисованы очень качественно. И задний фон, и сама дорога. В обеих играх во время гонки будут



Moto Racing Fever 3D



Racing Fever 3D





Moto Racing Fever 3D



Racing Fever 3D

висеть бигборды с другими 3D играми от Digital Chocolate. Машины раскрашены в яркие цвета, можно без труда различить надписи на них. Итак, Moto Racing и Racing Fever получают по 8 баллов.

Звук... Его тут практически нет. В меню звучит что-то неонятное, а дальше будет тишина. Ни в игре, ни дальше не будет ничего. Звук и в той, и в другой игре получает по 3 балла. Управление в играх

просто отличное. Заносит по всем законам физики. При поворотах нужно резко тормозить, чтобы нормально повернуть. Оценки за управление/физику такие: Moto Racing – 7, Racing – 8. Итак. Что мы имеем?

Две практически одинаковые игры с отличием только в том, что в одной из них более разнообразные миссии.

Оценки:

Moto Racing Fever



Racing Fever



Автор: Александр ЭлекЗх Грачёв

Жанр: Аркада
Разработчик: Universomo
Издатель: THQ wireless
Релиз: Лето 2009
Платформа: Java

Вверх! – такое название носит мобильная игра от Disney по замечательному мультфильму Pixar. (Здесь стоит кое-что пояснить: дело в том, что недавно огромная корпорация Disney купила сравнительно небольшую мультипликационную студию Pixar, и потому теперь их принято именоват «Disney/Pixar», и последние свои мульты эта студия выпустила уже под знаменитой эмблемой Диснея). Согласитесь, что такое название, как минимум внушает оптимизм. Тем более, что мультфильм вполне можно назвать шедевром. А что же с игрой? Как известно, Disney mobile раньше никаких особых шедевров не создавал. У них, безусловно, были классные экшены типа **Пиратов Карибского моря 3** и неплохие аркадки на подобию Вольта, однако вот по-настоящему шедевральных игр у них не было. И **Up!** ситуации особо не меняет.

Итак, в геймплее чередуются уровни двух типов. Уровни первого вида классические – Вам нужно нажи-

мать "пять", чтобы поднимать Ваш летающий дом в воздух, проходить замысловатые лабиринты уровня, не забывая поднимать по пути шарики, да и вообще следя за уровнем водорода. Если он упадёт, то Ваша песенка спета. Мешать Вам в прохождении таких



уровней главным образом будет ветер. Утащить Вас он может совсем не туда. Однако важно и воздействие облаков: Вы можете надолго застрять в их гуще. Зато второй тип куда более интересный: необходимо, играя стариком Карлом



Фредрексоном и мальчиком Расселом, тащить дом. Дело в том, что ни тот, ни другой не может добраться до крыльца дома, и потому им пришлось привязать его к рюкзакам и нести по горам к Райскому водопаду. Здесь Вы сможете как ходить по

земле, так и прыгать в воздух, причём Вам немало поможет кнопка "восемь", чтобы притянуть к себе домик (или себя к дому). Кроме ветра, который и здесь будет бросать Вас в разные стороны, Вам будут мешать собаки Чарльза Мюнца, нужно



следить, чтобы не попасть на шипы. Здесь, как и в первом режиме, по пути нужно подбирать бонусы – шарики. Только на этот раз они увеличивают Ваши жизни. Жизни отображены достаточно оригинально – это количество шариков над домиком. При каждом соприкосновении с собакой или с шипами их количество будет уменьшаться и они будут попросту лопаться.

В игре хочется отметить неплохую физику. Но далеко не это главное её достоинство. Пожалуй, лучшим в игре является графика. Она очень своеобразна, даже не знаешь, с чем её сравнить. Немного напоминающая детский рисунок, вместе с этим она детально: можно увидеть и как Карл Фредрексен машет палкой, и рюкзак Рассела, и как собака Дак

виляет хвостом. А вот звук в игре не очень: в уровнях с полётами неплохо бы подошла главная тема мультфильма, равно как и во втором режиме игры. Но в целом он всё-таки неплох.

~~~

Итак, Up! оставляет лёгкое, светлое впечатление. Она простенька, примитивна, в ней нет сложного сюжета и она не требует долгого прохождения.



|             |   |
|-------------|---|
| Геймплей:   | 8 |
| Графика:    | 9 |
| Звук:       | 8 |
| Управление: | 8 |
| Новизна     | 9 |

Рейтинг

8,5



Жанр: FPS  
 Разработчик: NETSOFTWARE  
 Издатель: NETSOFTWARE  
 Релиз: 2009  
 Платформа: Java

*"Иногда вышибание мозгов кому-нибудь во время игры в Постал или что-нибудь подобное куда благоприятнее сказывается на человеке, чем если он выйдет на улицу и проделает это на самом деле"*  
 (с) Зигмунд Фрейд

Есть в игровой индустрии такой необычный поджанр, как "резня", причём неважно, какая платформа при этом задействована - мобильная ли, консольная или и вовсе ПК. Она может проявлять себя в любом виде - экшене, шутере, квесте, да даже банальнейшей адвенчуре, коих в наше время стали выпускать катастрофически мало. Не имея отправной жанровой точки, сама "резня" несёт в себе эдакие канонические

заветы - много крови, беспощадность к убиваемым существам, зачастую чёрный и едкий юмор, выпуск на арену которого обычно происходит именно при кровавых побоищах, множество оружия и полное отсутствие морали - не важно, что делает главный герой, главное как и чем, причём чем противнее действие на экране игры - тем больше у неё шансов стать хитом и сниться геймерам во снах последующие лет эдак семь-восемь, если, конечно, сиквел выйдет не раньше. Казалось бы, всё подобное должно отталкивать людей от покупки - от возрастного ограничения до перечисления страшных возможностей здешней расчленёнки, которую с дрожащими

руками перед покупкой читает какой-нибудь восхищённый школьник, готовый "если будет всё, как написано", прожить вместе с диском тяжёлую, но счастливую и долгую семейную жизнь. Да-да, подобный жанр именно в нашей стране имеет шанс стать чуть ли не культом (ну, наверняка не без участия канала НТВ и его "ментов", программы "Максимум" и прочих криминальных ужасов, столь любезно предоставляемых нам 24 часа в сутки без перерыва на обед), яркий тому пример - Postal с бескомпромиссной жестокостью и представляющий абсолютно наплевательское отношение на убийство - "это норма, брат!", Quake с его разлетающимися на части куска-

ми мяса и т.д. Впрочем, это не обошло и наш с вами кинематограф - угадайте, почему такие фильмы, как очередная "Пила" имеют очень большие шансы окупиться именно в нашей стране? Ответ тому вовсе не наша с вами кровожадность, ответ сему - нервы.

И совсем неудивительно, что талантливая украинская компания NETSOFTWARE решила пойти именно таким путём, играя на основных инстинктах человека, в которые входит и самый древний из них - инстинкт охотника. Природа с самого начала задумывала нас, людей, как хищников, в экстремальной ситуации или на адреналине готовых истерзать любого, лишь бы суметь справиться с тем, что





заставляет нас испытывать этот самый страх, поэтому ничего удивительного в том, что главный герой оказался именно в такой ситуации, в которой не бояться нельзя. Ещё бы - старая, ветшающая на глазах клиника, залатать протекающую крышу которой даже никто и не задумывался, просто поставив ведра под те места, где капала вода, полумрак, освещаемый лишь молниями за окном, и, самое главное, труп твоего друга доктора Павлова, повесившегося перед самым твоим приходом и оставившего тебе записку с весёлым и вполне будничным заявлением - "Я вам пишу, чего же боле - Теперь и ты, дружок мой, болен".

Завязка, конечно, вызывает не слишком большой интерес, но оно и понятно - Meat2Eat изначально задумывался не как сюжетный шутер, коим является тот же **Collider** (да, друзья, журнал куплен, я куплен, Егор куплен, и теперь мы суём **Коллайдер** в каждую подвернувшуюся дыру), а именно как "резня" - тотальная и абсолютно, как выражается один из моих друзей, "крышесносная". Что ж, сразу хочю заявить и поздравить разработчиков - у них

получилось даже более чем прилично. Не остановившись на разработке концепции завязки и выборе поджанра самого проекта как "резни", NETSOFTWARE пошли куда дальше - они вложили именно душу (не деньги!) в эту игру. С самого начала, с самой первой заставки сразу становится ясно - нас ждёт нечто особенное, нечто настолько самообытное и интересное, что игра превращается в абсолютный "мастхэв" для всех любителей жанра. Атмосферность окутывает игрока ещё с самого запуска - логотипы разработчиков представлены в виде картинок комиксов, которые плавно переходят в меню игры под приятную музыку - не быструю, под стать шутеру, но размеренную и спокойную, присущую больше фильмам из серии "Бумер" (прислушайтесь - поймёте, о чём я), но подходящую к игре куда больше, чем динамичные миксы.

Впрочем, игрок не сразу понимает, что это меню - перед нами не предстаёт никаких скучных фоновых картинок, с рядом надписей вроде "настройка" и "бла-бла-бла", с первых секунд кажется, что началась "резня", и

только потом становится ясно, что арт с комиксоидной надписью "игра" это и есть меню, но сделанное так, что бы даже и этот пункт играл на атмосферу. Щёлкнув вправо, мы попадём в настройки, но и тут всё непросто(вы, наверное, заметили, что в своих опусах я частенько пропускаю такие мало-значительные пункты, как описание меню, но здесь совсем другое дело). Едва попав в само меню, мы снова удивляемся - обычный чёрный экран, на котором всё-таки расположились надписи, которых нет в меню. И тут нам снова дают понять, что вся игра не так проста, как могла бы быть, чёрный фон поддаётся вспышкам молнии, и мы видим главного героя у окна клиники.

Затем мрак снова сгущается, но лишь до следующего "представления". Казалось бы, что тут такого, но, чёрт возьми, отпишите мне, кого это не удивило или оставило равнодушным!

Следующим пунктом шло начало игры, но и тут NETSOFTWARE сумело сыграть на наших с вами эмоциях, представив игру и

объяснив её сюжет не нудными диалогами или коротеньким бессмысленным брифингом, а самым необычным образом - комиксами. Арты игры действительно шикарны, пожалуй, в этом году мы не видели ни одного проекта с таким великолепным дизайном, проясляющим с буквальным во всём, от заставки до построения и разнообразия уровней, здесь стоит пожать руку именно той части команды, что занималась этим - вы гениальны. Используя стиль известного в Америке комикса "Город Грехов", с которым в России наши читатели наверняка знакомы по фильму с нестареющим Брюсом Уиллисом(так ведь и хотелось написать "Всемогущим"), то есть забыв о существовании всех цветов кроме как чёрно-белого, означающего эдакую безысходность, и красного, символизирующего кровь. Конечно, в игре присутствует и зелёный, но это скорее исключение из правила или общего стиля - мы видим его на экране не так много, что бы включать его в общую гамму цветов.

Несмотря на то, что техническая планка





движка со времён обновлённой трилогии "Бункер" не шибко изменилась, а уж до полного 3D как в недавних Тенях Египта и вовсе не дотягивает, но графика здесь всё равно берёт за душу - она приятна. Ничего излишне вычурного, просто приятна. Картинку движок выдаёт действительно красивую, конечно, всем понятно, что это вышло скорее из-за выбранного украинцами визуального стиля, но кого это волнует? Самое удивительное, игра куда красивее смотрится на скриншотах, нежели на деле. В статике мы можем рассмотреть в подробностях все детали - только посмотрите, как красиво прорисован дробовик, шашечки на полу или вылетающая гильза. Но в динамике есть и свой веский довод - анимация. Жанр шутеров наконец-то начинает избавляться от некоторой чопорности и сдержанности - отдельное спасибо NETSOFTWARE за то, что не поленились и прорисовали анимацию пере зарядки оружия, отстрела врагам рук, голов и т.д., выглядит это весьма зрелищно. Кстати, про вивисекцию - здесь она, если не ошибаюсь, так же представлена впервые на

платформе java - бедным больным можно поотстреливать их головушки, ручонки и ноженьки вдоволь, и это учитывая обилие кровавых фонтанов из мест отстрела - мило, неправда ли? Кстати, о фонтанах и реках - нас балуют ещё одним нововведением - пятнами крови на оружии, если враг сумел так забрызгать вас, издохнув где-нибудь неподалёку. Напомню, что подобные детали зачастую не учитываются даже в консольных проектах, так что общую оценку игры не стыдно повесить хотя бы за внимание к деталям - дизайн и логическое построение уровней, кровь на оружии и вивисекция - это совсем не то, что я могу оставить без внимания. Геймплей игры вполне можно описать её названием - это, как я уже писал выше, тотальная "резня", временами чуть ли не переходящая в некую мутацию шутера и слэшера, особенно в те моменты, когда толпа разъярённых больных несётся на тебя впереди по коридору, а у тебя только и есть что пистолет и желание найти наконец-то вакцину, что бы не сдохнуть где-нибудь раньше. Чёрный юмор во время

геймплея так же работает на атмосферу - победоносные восклицания главгероя, мягко скажем, улыбают своей восторженностью, хотя ты и сам понимаешь, что думаешь примерно то же самое об этих индивидах. Юмор прослеживается не только в этих самых цитатах, но и в общем стиле игры - от логотипа с главным героем, держащим голову одного из пациентов в игре, до высунутой наружу грудью прямо скажем несимпатичной медсестрички - хотя кто его знает, у всех свои вкусы. Правда, глядя на всё это разнообразие и буйство воображения художников, совсем неясно, почему англоязычная версия логотипа "Meat2Eat" столь похожа на Left4Dead. Разработчики, поверьте, у вас есть в этой игре всё, что нужно для того

что бы заинтересовать даже западного игрока - не нужно закосов, в плюс они никогда не идут, а иногда и вовсе перерастают в скандалы(все поняли, о чём я? - вот и славно).

А теперь, господа, переходим к вердикту, разбору игры по запчастям специально для ленивых - тех, кто хочет по-быстрому узнать, что это за игра, не читая статью.

#### Плюсы:

- + расчленение врагов
- + пачкающееся кровью оружие
- + приятная графика и великолепный арт-дизайн
- + стильная и атмосферная музыка

#### Минусы:

- общая забаванность игры, которую обещают исправить обновлениями
- неудобное управление, местами из-за которого не выходит удачно стрейфиться
- возможность заморозки серии благодаря пиратам,

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

## Рейтинг

# 9,0



# Castle of Magic

Жанр: Аркада  
Разработчик: Gameloft  
Издатель: Gameloft  
Релиз: Осень 2008  
Платформа: Java

Автор: Александр "ЭлекЗх" Грачёв

Где-то год назад, на игровых форумах ожидали несколько основных релизов Gameloft. Во-первых, это был **Zombie Infection**. Безусловно, он получился. Разнообразная, интересная, длинная атмосферная игра очень и очень быстро показала геймерам «мастерский зомбятник от Лофта», как его прозвали. Впрочем, больше ожидали Принца Персии. Вот тоже самое про него я сказать не могу; игра получилась весьма посредственной. Ещё нас ожидал **Gangstar 2** – почти самый ожидаемый релиз - и **Splinter Cell: Conviction**, которого все ожидают до сих пор. Так что, по меткому выражению одного из пользователей, «геймлофт берёт эту осень (2008) полностью в свои руки». Среди таких гигантов, не очень-то замеченным проскочил релиз вот этой самой аркады – Замок Магии. И понятно

почему – как никак, всё выше перечисленное – продолжение известных серий. Разве что **Zombie Infection** к таким не относилась, но во что Вы больше захотите сыграть – в «зомбятник» или в детскую аркаду? Потому на него и не появилось обзоры, и вообще обошли стороной. Видимо, не хотели тратить силы. И очень зря. Так как это, наверное, лучшая игра в своём жанре платформера.

Итак, начнём с сюжета. Он прост, наивен, глуп: как-то раз мама выгнала детишек на пляж, подальше от видео игр. Там они нашли сундук, откуда внезапно вылетела шляпа и мгновенно оказалась на мальчике. У того помутилось в глазах, а когда зрение восстановилось, он обнаружил себя в огромном замке, а рядом с собой – колдуна, старикашку в плаще из листьев с красными

горящими глазами, который держал в заложниках Дженни. Волшебник предложил ему походить по разным мирам и в результате победить собственно старикашку. Тогда, может быть, он и отпустит девочку. Мальчик согласился, и у него появилась способность к магии, шляпа-парашют и волшебный плащ.

Всего миров оказалось пять: Зелёный лабиринт, Корабль пиратов, Страна кексов, Ледяной мир и Космос. Как Вы можете догадаться, у каждого мира – свои особенности и возможности. Главная из них – возможность перевоплощения героя. Во всех мирах и на каждом уровне кроме уровней с боссами в воздухе кое-где висят небольшие кубики со звёздочками; они дают красный плащ и новую палочку, которой можно убивать уже на расстоянии (из первой просто вылета-

ют искры). (Кстати говоря, в каждом мире – 3 обычных уровня, 1 – босс, а после прохождения всех миров для битвы со старишкой Вам придётся пройти своеобразные итоговые уровни по каждому миру. Так что в целом Вас ждёт 26 уровней, из которых 6 – битвы с боссами. Нехило, правда? Особенно учитывая, что длина уровней не маленькая). Однако ещё у каждого мира есть свой бонус. В зелёном мире это листочек и возможность становиться охотником – в зелёном плаще. У него есть возможность пускать стрелы, а затем взбираться по ним вверх. На корабле пиратов Вы можете плавать как человечком, так и рыбой, с огромным и длинным носом и возможностью нападать на врага, бешено крутясь вокруг своей оси. В мире сладкого можно побыть толстячком, невероятно тяже-





ым и сильным. В изменение льда снега чем-то вроде чукчи. Он не может летать на своём капюшоне, зато может хвататься за стены и прыгать по ним как Принц Персии, даже круче. Ну и, наконец, в безвоздушном и холодном космическом пространстве Ваш герой может становиться шершнем – чтоб летать и, э-э-э, небольшим шариком, одним из видов Ваших врагов. Правда, это скорее будет наказанием за невнимательность. Кроме возможности перевоплощения, миры имеют и другие особенности. И из-за этого, пожалуй, самый интересный мир – космический. Там есть районы, где Вашему герою из-за магнитного поля придётся ходить вверх ногами. Там есть пушки, стреляющие в Вас самонаводящимися ракетами. И некоторые другие приятные мелочи. Пожалуй, именно космический мир наиболее интересен. Хорош и «Корабль пиратов», в основном благодаря возможности плавать и летать на чайках, избегая врагов. Стоит замолвить пару слов и о них. В их рядах и ежики, и шершни, и инопланетяне, и медузы, и цветки,

стреляющие в Вас бомбочками, и разные виды шариков – в общем, разнообразие есть. У них нет никакого IQ, однако их много, и, по сути, нужны они лишь для одной цели: занять игрока чем-то кроме поиска секретов, перевоплощением и прыганием по платформам. Кстати говоря, о секретах. Здесь их много, причём некоторых можно достичь, только подобрав изменяющий бонус. В них Вы главным образом найдёте алмазы... 100 алмазов – одна жизнь. А терять Вы их будете при прикосновении к врагам. Пожалуй, этот момент напоминает Соника: изумридики, как и колечки, рассыпаются во все стороны, и подождав несколько секунд, исчезают. Ещё в секретах можно найти звёзды, за которые дают по 200 очков; на каждом уровне их 3; шляпы-жизни и сундуки, в которых может быть что-то из вышперечисленного. Кроме обычных секретов, частенько встречаются висящие в воздухе знаки вопроса. Подобрать их, Вы обнаружите появления кучи алмазов, или статуи, которую можно разбить – и получить за это, опять же, много изумрудов,

подбирать, очередную звёздочку или шляпу. Однако куда лучше, если Вы обнаружите на земле дверь.

Она ведёт в специальные бонусные участки, где тоже могут быть драгоценные камни, звёзды, шляпы, сундуки, враги... С которыми мы не закончили, ибо есть боссы. Если первая пара боссов ещё более или менее шаблонны: увернись, прыгни, ударь палочкой, то вот дальше начинается экшен. Чего стоит только огромная пчела, которая будет кидаться в Вас вилками и ножами, грозить жалом и вообще вести себя невоспитанно. А босс в снежном мире – огромный снеговик. В битве с ним придётся даже немного подумать. Пусть самую чуточку, но всё равно. В космосе же Вам придётся сражаться с тарелкой. Здесь Вам придётся использовать все Ваши навыки, полученные во время Вашего путешествия.

Впрочем, я забыл рассказать о главном – видах уровней. Конечно, в основ-

ном, *Castle of Magic* – обычный платформер, пусть и довольно-таки динамичный, однако иногда отдельные уровни или даже их части превращаются в несколько другой жанр. На Вас будет надвигаться какая-либо из границ экрана, а Вам придётся убежать от неё, не забывая подбирать алмазы и убивать врагов.

Каковы ещё достоинства игры? Это графика. Может быть, она не гениальна (да и порой даже ляповата), однако вполне симпатична, чтоб не сказать атмосферно. Всё хорошо прорисовано, глаз радуется задние пейзажи космоса или бескрайних полей, в то время как спереди герой сражается с огромным цветком, сыпя искрами во все стороны. Под стать графике звук: симпатичен, немного затянута, однако не ужасен или омерзительна. Прибавьте к этому отличное управление, интуитивно простое и понятное, и Вы получаете очередную отличную аркаду

|           |    |                               |
|-----------|----|-------------------------------|
| Геймплей: | 10 | <h2>Рейтинг</h2> <h1>9,0</h1> |
| Графика:  | 9  |                               |
| Звук:     | 8  |                               |
| Дизайн:   | 9  |                               |
| Новизна   | 9  |                               |





# Virtual Villagers - New Home

Жанр: Симулятор  
Разработчик: Big Fish Games  
Издатель: Vivendi Games  
Релиз: 2008  
Платформа: Java

Автор: Даниил "mabrax" Шулак

Играли ли вы когда-нибудь в игры, которые продолжают жить после того, как вы вышли из них? Нет? А жаль, очень жаль. Ведь это просто супер, когда телефон сам выбирает судьбу вашим подчиненным, если вы вышли из игры; когда жители маленькой деревушки сами живут, или умирают когда вы вне игры, ну, в общем, игра живет за вас! Вот про одну из таких игр мы поговорим в данной статье! Встречайте: **Virtual Villagers - New Home!**

С самого начала игры геймеру будет постепенно открываться ее атмосфера. Сначала будут даваться легкие задания наподобие перенести героев из одного места в другое, поиграть в мини-игру, ну и такие прочие. Но постепенно начнут появляться сложные задания, например: довести определенное мастерство жителя до конца. А что до геймплея, то в

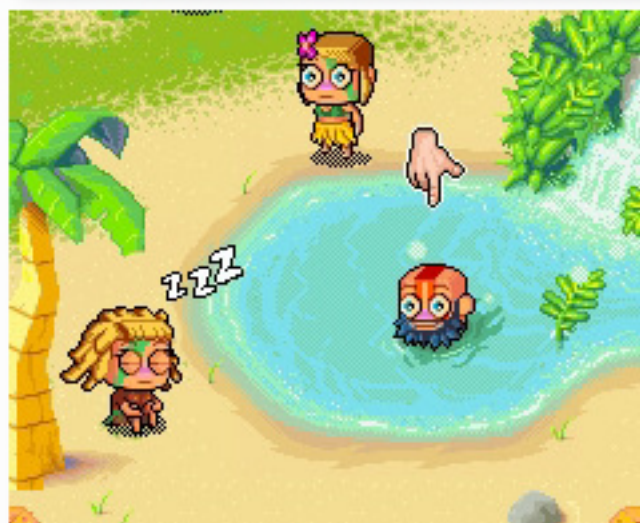
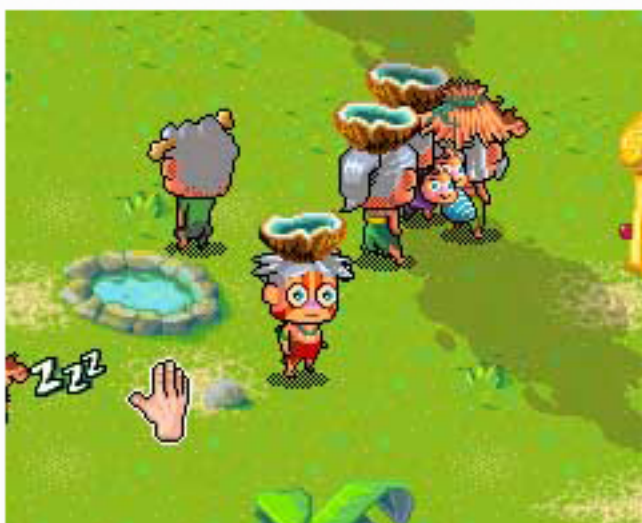
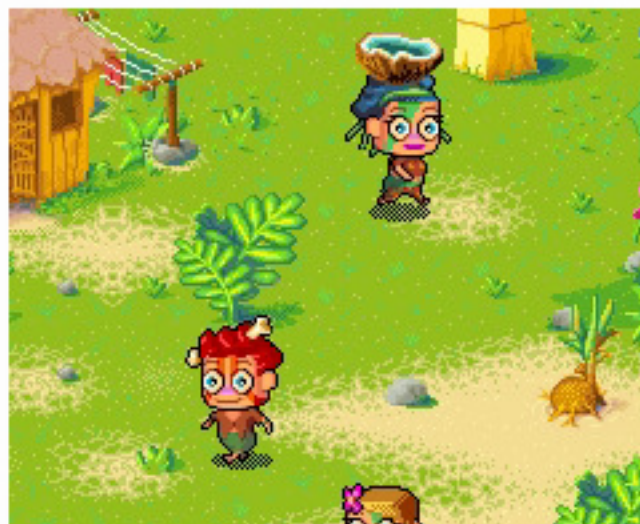
игре присутствует множество разных примочек и веселых мини-игр. Вообще-то в них можно и не играть, но при случае все-таки нужно, так как они повышают производительность и умение ваших поселенцев. В мини-играх мы будем собирать фрукты, и запоминать последовательность капсул. Также в игре присутствует стратегические штуки, такие как постройка разных зданий, таких как тотем, склад и домики для людей.

Также человечки могут размножаться путем захватывания поселенца и сбрасывание его на поселенца противоположного пола. Но не всё так просто! Люди могут не захотеть идти заниматься любовью и могут обидеться. Обиженные поселенцы становятся зелеными и с грустным лицом. Фактически ничего не может им помочь, разве что веселые танцы, которые

можно устраивать, если обучиться игре на музыкальных инструментах. Тут нас подстерегает еще одна мини игра – нажатие нужных нот в нужное время, ну что-то схожее с **Guitar Hero**. Дети в игре будут играть, веселиться, заставляя их работать ни в коем случае нельзя, игра на это будет категорически отвечать: «Не стоит заставлять детей работать!». Однажды я решил попробовать заставить детей идти размножаться, на что

также игра запротестовала, видите ли, сексом можно заниматься только с 18-ти лет. Также в игре присутствует редактор людей – можно выбирать причёску, цвет волос, одежду на свой вкус. Вот такой вот геймплей. Заслуживает он, пожалуй, оценки 8.

Теперь пойдет разговор о графике. О, она тут непревзойденная. Все прорисовано до мельчайших частиц, между крон деревьев и пышных кустов порхают мотыльки, из земли



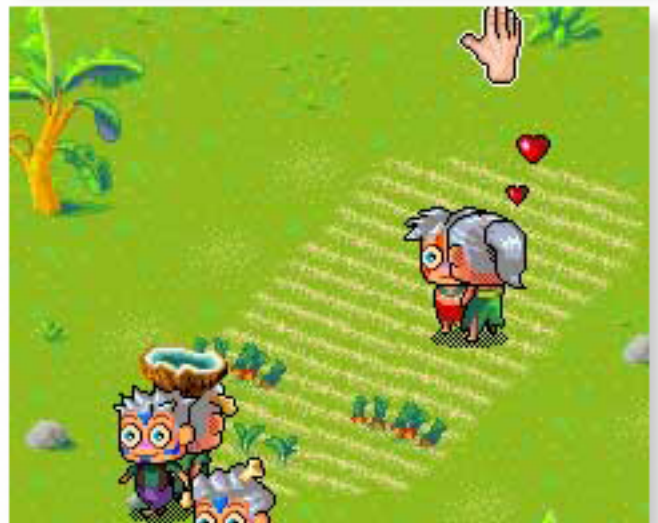
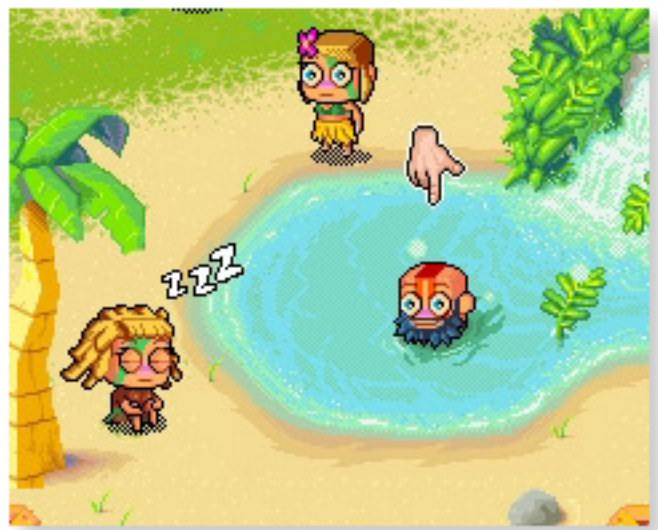


может иногда вынырнуть крот, и через пару секунд спрятаться, учуяв солнечное тепло. Сами селяне прорисованы просто отлично! Можно разглядеть их лицо, даже не напрягаясь: при хорошем настроении человечки будут показывать вам большой палец, и улыбаться во весь рот, а при плохом – присесть, и, сделав угрюмый вид, задуматься. Практически каждый объект анимирован, от моря до движения деревьев и кустов. Когда люди строят, также проигрывается анимация, как будто они пытаются разжечь костер. Все текстуры раскрашены в яркие цвета, они не дают приуныть либо забыть на эту игру хотя бы только из-за графики. Графика получает

заслуженные 8,5 баллов.

Звуки: в игре они присутствуют буквально на каждом шагу. В меню будет звучать характерная для этой игры музыка, в самой игре ее тоже хватает. Так, например, будет звучать музыка, жутко похожая на гавайские мелодии. При виде акулы игра будет проигрывать другую, устрашающую мелодию, от которой кровь стынет в жилах. При апгрейдах играет характерный звук для этого действия. Вот такие дела со звуками. Они получают 8 баллов!

Реализм... Уж его тут очень много, поверьте мне! И приближенные к реальным расходы пищи, и постройка зданий, которая требует нужных материалов, и



отравления грибами, которые съели жители, и рост детей, и размножение! Ну чем вам не сказка? За реализм игре ставлю все 10 баллов!

В целом игра мне чем-то напоминает

компьютерную версию Black & White 1-ю и 2-ю часть своей свободой действий, манящей любого геймера, своим реализмом, который тут на высшей планке. Итак, вот оценки за игру:



|           |     |
|-----------|-----|
| Геймплей: | 8   |
| Графика:  | 8,5 |
| Звук:     | 8   |
| Реализм:  | 10  |
| Новизна:  | 9   |

## Рейтинг

# 9,0





# Tony Hawk Vert

Жанр: Аркада  
Разработчик: Glu Mobile  
Издатель: Activision  
Релиз: 2009  
Платформа: Java

Автор: Михаил "MIXer" Постников

Несколько лет назад на персональных компьютерах пользовалась популярностью серия **Tony Hawk Pro Skater**. Это была аркада про скейтборд, которая не имела ни капли серьезности в геймплее, но за неимением большего, фанатам досок с колесами приходилось играть. В 2007 году на консолях была выпущена **Skate** от Electronic Arts, где нельзя было скользить по перилам на руках, но зато была физика и уникальное управление.

Похожая ситуация сложилась и у нас с вами на мобильных телефонах. За последние пять лет вышло 2 игры про скейтборд - **Vans skate and slam** и мобильная вариация того самого **Skate**. Обе игры хороши, а с физикой все в норме, но вот в преддверие **Tony Hawk Show** в Париже, которое, кстати, уже прошло 20 ноября, компания Glu выпускает

**Tony Hawk Vert**, где мы меняем улицы города на амплуа Тони Хоука - рампу или, если быть точнее, верт.

Для тех, кто не знает - рампа представляет из себя нижнюю часть трубы и трюки в ней отличаются довольно большой зрелищностью. Скейтеры 70-х годов катались в пустых бассейнах, а уже в 80-х началось профессиональное строительство рамп. Как раз в те года верт был на пике славы, а вместе с ним и звезды скейтбординга - Danny Way, Christian Hosoi, но большей популярностью пользовался Тони.

Выход симулятора скейтбординга на яве - редкий случай, и поэтому игра не должна была подвести. Особенно подбадривало то, что игра должна была получиться довольно необычной.

Первые секунды игры радуют - безмятный альтер-эго рассекает в рампе, нам объясняют, как делать трюки...

и интерес пропадает. Дело в том, что в игре три города по четыре миссии в каждом, и за все время, прошедшее с тренировки, ничего нового в геймплее не появится. Миссии довольно однообразные - набери n очков, сделай n трюков и так далее. Играть становится вообще не интересно. Изредка игрок достается возможность сфотографировать трюки Тони. И становится понятно, что игра уходит от симулятора в сторону однокле

точной аркады, созданной для того, чтоб заработать как можно больше денег на имени знаменитого скейтера. Герой выполняет в рампе нереалистичные трюки, например **superman**, где он в полете наряжается в костюм супермена соответственно, а, подлетая все выше и выше, можно например разбивать фонари на улице. А для того, чтобы набрать скорость, вообще нужно собирать какие-то банки. Локаций, как уже говори-





как уже говорилось, три, но их и назвать-то так язык не поворачивается. Изменяется только лишь фон, а рампа остается неизменной, она все также обвешана стикерами QuickSilver и Birdhouse (прорайдером которых Тони и является). Всю игру камера находится на одной из сторон рампы, что непонятно, ведь можно было ее расположить с боку и просматривались бы обе ее стороны. Трюки на обеих сторонах в полете альтер-эго выполняет разные, а уникальные можно исполнить лишь на дальней стороне.

Особые нарекания вызывает и графическая составляющая игры. Лицо Тони вытянуто так, как это не присуще жителям планеты земля, а модель игрока прори-

сована довольно плохо. Многие трюки выглядят вообще не так, как в реальной жизни. Например, кик-флип в игре крутится, как 360-флип, а хил-флип-инди, как 360-флип-инди. Единственное, что радует глаз - это рампа, которая неплохо прорисована.

Звук в игре не очень качественный. Присутствует лишь одна мелодия в меню и целых два звука(!) - падение со скейта и удачно выполненный трюк. Все остальное действие происходит в гробовой тишине.

...

Итак, очередная попытка "срубить денег" на знаменитом бренде (кстати, Glu уже пыталась это сделать и



раньше. Смотри их **Marc Ecko Getting Up**), как некогда сделали то на компьютерах Activision (Ах да! Они как раз и являются издателем данной игры.). Играть разрешается только если надоели уже и **Skate.**, и **Vans Skate and Slam.**

Геймплей: 4,5



Графика: 6



Звук: 2



Управление: 4



Новизна 5



Рейтинг

4,0





# Call Of Duty Modern Warfare

Жанр: Action

Разработчик: Glu Mobile

Издатель: Glu Mobile

Релиз: 2009

Платформа: Java

Автор: Сергей "Fe-Se-An" Федченко

Последнее время всё больше разработчиков PC игр знакомят геймеров со своими проектами посредством создания их Java версий. Не секрет, что таким образом происходит довольно выгодная реклама грядущего виртуального развлечения. Многие процветающие компании давно заключили контракты с разработчиками java-игр. Так, например, Activision сотрудничает с Glu Mobile на протяжении нескольких лет. Именно Glu занимается разработкой мобильных версий **Call Of Duty**.

Честно сказать, меня никогда не впечатляла серия **Call Of Duty** на Java. Каждый **CoD** от Glu (начиная с третьей части) увенчался полным или частичным провалом. Одной такой игры хватало не более, чем на сорок минут геймплея. Причём, всё это было приукрашено унылой графикой и скучными

звуковыми эффектами. Но в этот раз получилось нечто необычное и привлекательное, заслуживающее достойной оценки.

С момента анонса **Call Of Duty Modern Warfare: Force Recon** большинство игроков, и я в том числе, отнеслись к игре очень скептически. Да, скриншоты показывали, что в этот раз разработчик удостоился вниманием графическое оформление, но, тем не менее, игроки откровенно демонстрировали недоверие к Glu Mobile. Некоторые утверждали, что в **CoD** ничего кроме красивой картинке не будет; мы будем вынуждены просто бегать и тупо отстреливать врагов; игра не обещает никакого разнообразия. Но, вопреки массовому недоверию, Glu, впервые за всю историю **CoD** на Java, смогли создать поистине достойную игру. Наконец-то появились разные миссии, требую-

щие "персонального подхода". Унылая графика сменилась живыми красками и красивой анимацией. Время прохождения игры увеличилось в несколько раз.

В отличие от своих предшественников, **Call Of Duty Modern Warfare: Force Recon** обзавелась кардинально переработанным движком. В игре появились качественно поставленные кат-сцены.

Геймплей **Call Of Duty** также "перенёс"

массу нововведений. Миссии перестали быть копиями друг друга. Цели игрока будут постоянно меняться. В одной миссии вы будете эвакуировать заложников с оккупированной территории, в другой - сделаете всё возможное, чтобы обезвредить бомбы, в третьей - расстреляете террористов из снайперской винтовки. А в конце вам дадут вдоволь помучаться с танком.

Графика в **Force Recon** вышла куда лучше, чем у предыду-





щих игр. У каждого уровня - своё оформление. Многие объекты игры анимированы. Ещё хотелось бы заметить, что от выстрелов остаются дыры в стенах. Заметьте, не в каждой игре присутствует следы от пуль. Но, как бы там ни было, всегда можно найти множество промахов.

Да, создать большое количество кадров - это хорошо, но ведь каждый кадр нужно довести до ума. Внимательные игроки наверняка заметили "угловатые" ноги персонажа, который идёт, одновременно стреляя. Кадры передвижения персонажа сменяются как-то резко. Из-за этого в первые минуты, у меня сложилось впечатление, что игра подвисает. Разработчик дал движение некото-

рым объектам окружения, но лишил такового самые основные объекты в игре. Так, деревья плавно покачиваются на ветру, в то время как пулемёт совершает рывки при повороте в какую-либо сторону. Особого удовольствия это не доставляет.

Glu Mobile не обошли стороной и озвучку игры. Практически каждое действие в игре имеет свой звук. Конечно, всё было бы отлично, если бы озвучка была качественной. Взрывы звучат как обычные новогодние хлопушки, а враги падают на землю со звуком хлопка мухобойки.

В **Force Recon** лучше всего играть с отключенным звуком.

В заключение хочется сказать, что Glu начали более серьёзно



подходить к разработке таких игр как **Call Of Duty**. Пусть, не всё гладко, пусть есть небольшие недочёты, но ведь ошибок не допускает тот, кто не трудится.



**Игровое видео**

<http://www.youtube.com/watch?v=8w8KitllxjQ>

**Рейтинг**

|           |   |
|-----------|---|
| Геймплей: | 7 |
| Графика:  | 8 |
| Звук:     | 7 |
| Драйв:    | 6 |
| Новизна:  | 6 |

**7,0**





# Книга мастеров

Жанр: Action/RPG

Разработчик: Herocraft

Издатель: Disney

Релиз: 2009

Платформа: Java

Автор: Даниил mabrax Шулак

Время не стоит на месте, и вот уже Disney выпускает свой первый российский фильм «Книга Мастеров». Вместе с тем, выходит и игра по этому фильму, которая была создана совместно с Herocraft.

Играть нам предлагают за Ивана, который должен пройти через множество испытаний и добраться до Каменной Княжны. По пути главному герою придётся решать различные задания, сражаться с противниками, общаться с интересными героями, такими, как Баба Яга, Кощей Бессмертный и многие другими. Вообще, игра поражает с самых первых секунд. Скорее всего, это происходит из-за выбранной Disney темой, а именно – русской темой.

До сих пор, мы привыкли видеть различные японские и китайские RPG игры. Более того, им не было равных. Поэтому данный жанр у нас

ассоциируется с различными фэнтези-монстрами. А Disney же делает всё то, о чем мы слышали в далёком детстве, причём сделано всё это не ради юмора, а вполне серьёзно. То есть, независимо от возраста, игра подойдёт абсолютно любому игроку.

Нужно сказать, что геймплейная часть игры находится на высоте, и похоже чем-то на **Might and Magic 2**. По ходу игры, нам будут встречаться самые различные враждебные существа. Сначала это будут пауки, потом волки, лешие, ардары и так далее, и понятное дело, что чем дальше мы будем продвигаться по сюжету, тем сложнее становятся враги. Для того чтобы с ними можно было справиться, в игре есть несколько видов оружия. Сначала вам дадут простую дубинку, а уж потом можно будет найти булаву или получить



меч-кладенец. Чем мощнее оружие, тем больше возможностей открывается перед нами. Скажем, взяв что-то помощнее, можно ломать небольшие деревья, тем самым находя путь к секретному сундуку. Как и свойственно RPG-играм, в «Книге Мастеров» есть система прокачки героя. Здесь она представлена шестью ветвями: атака, защита, здоровье, лечение, чары и энергия. Так как максимальный уровень в игре – тридцатый, то есть возможность

полностью прокачать персонажа к концу игры. Несмотря на всё это, игра всё же не совсем дотягивает до уровня хитовых RPG. Видов монстров должно быть больше, магия должна быть разнообразней и тому подобное. Однако Книга Мастеров играет с большим удовольствием, хоть и сделана она по фильму. Каждый, кто сядет за неё, рискует не вернуться на протяжении нескольких часов.

Графическое оформление здесь такое же,





как и геймплей. На высоте. Разработчики учли буквально всё! Возле домика Бабы-Яги будут почему-то отдельно стоять кури ножки, может быть, устали они от держания такого веса, как дом? Сама же старушка нарисована уж очень красиво, можно даже рассмотреть ее лицо – не страшное, и уж совсем не злое. Также прорисованы и все герои в этой игре.

Анимация также ну просто великолепна! Никаких резких движений, все предельно плавно. Такое ощущение, что прямо таки настоящие люди и звери в экране поселились! Удары каждого оружия разные. Если герой экипирован дубинкой у него в руках большая ветка, а если тот же меч-кладенец, то

клинок серебрится на ольнце яркими бликами. На разных землях в игре разное оформление, и тусклое, и яркое. Во владениях Кощея, бабы Яги и чернолесья будет тусклая гамма разных оттенков зеленых цветов – ну прямо таки зло покालечило русскую землю! А вот в других локациях будет много ярких цветов, озер, деревьев и других приятных сюрпризов. В целом все выполнено на высшем уровне – и краски соответствующие данной локации, и очень плавные движения, и смена оружия в руках главного героя.

Звуковое оформление в игре просто замечательное, но тут разработчики явно немного перестарались, решив, что Иван должен кричать, когда умирает, как, будто его терзает

стая волков, также перестарались со звуками убийств зверей – при убийстве зверь падает с такой силой что кажется что рухнула, по меньшей мере, Китайская стена!

играть, играть и еще раз играть!

Уровни, затягивающие геймера с неимоверной силой, монстры которые норовят съесть или убить главного героя при



А в целом – отлично. В меню и на карте локация проигрываются ненадоедливые оригинальные мелодии из фильма, при собирании бонусов в игре – также проигрываются звуки, например, когда Ваня съел яблоко или мясо, то звучит смачное чавканье, а при взмахе меча будет звучать... звук меча, и невольно поворачиваешься – уж не затаился здесь Иван со своим мечом?

Атмосфера в игре просто затягивает игрока в свои сети игрового мира! Хотя все эпизоды выдраны из фильма, хочется играть,

любом удобном случае, графика, которая завораживает каждого своей магической красотой... Все это игра **Книга Мастеров!**

**Игровое видео**

<http://www.youtube.com/watch?v=XIlgjiM35vg>

|            |     |                              |
|------------|-----|------------------------------|
| Геймплей:  | 9   | <b>Рейтинг</b><br><b>8,0</b> |
| Графика:   | 9   |                              |
| Звук:      | 8   |                              |
| Концепция: | 7,5 |                              |
| Новизна:   | 8   |                              |



# Стань нашим автором

10,000

человека узнают, что ты думаешь о мобильных играх

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



# Asterix & Obelix: mission Cleopatre

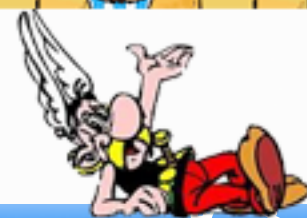
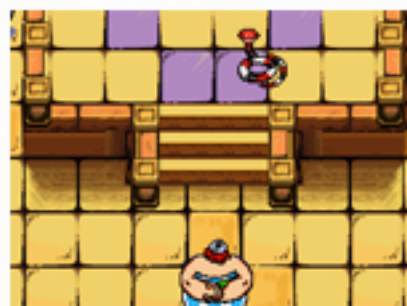
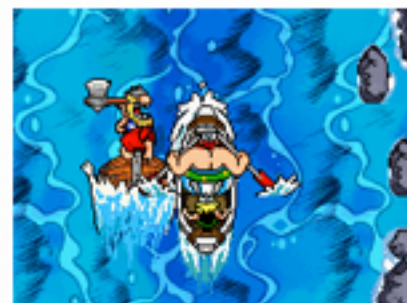
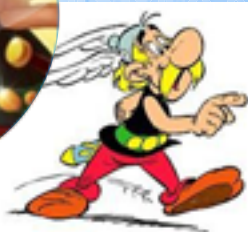
Жанр: Action

Разработчик: Gameloft

Издатель: Gameloft

Релиз: 2009

Платформа: Java



Если я взялся писать о игре от Gameloft, то большой похвалы и прочего такого в этой статье не ждите. Уже многие в который раз убедились, что я, мягко говоря, с презрением отношусь к этому разработчику, и на это у меня есть основания, уж поверьте. Думаю, не стоит огорчать читателей своими рассказами о том, как я не люблю Gameloft, и почему я не вижу большой разницы между Nitro street racing и Ferrari GT: evolution, или между Spider-Man и Shrek. Да и лучше не будем говорить о том, сколько действительно имеет компания инновационных проектов, подобных которым нет у других разработчиков, ведь здесь, по правде говоря, и говорить-то не о чем.

Наверняка, многие из вас видели фильм о могущественных Галах, которых никто не мог победить. В данной игре события происходят по прошествии времени фараонов, но только не для Клеопатры. Она заключила пари с римским императором о том, что сможет за три месяца воздвигнуть золотой дворец, и для этого дела берёт к себе некоего неуклюжего архитектора, а тот, в свою очередь, бесстрашных и отважных воинов – Астерикса и Обеликса, родом из Галлии. Любители кулаков с охотой берутся за задание и

ловко выручают архитектора перед Клеопатрой, да заодно ещё и проучили римского императора.

Дело разворачивается с родной, далёкой деревушки, хотя, почему во время прохождения задания в деревне, последняя находится далеко в тумане, на фоне, не понятно. Вам предстоит сразаться не только с воинами императора, но и с другими, к примеру, с вашими закадычными отважными «друзьями» - викингами, у которых, только от упоминания о вас, подгибаются ноги. Также вас ожидают детальные, качественные и большие, что также не маловажно, уровни. Должен признать, они мне понравились, но, иногда, в ходе событий, ты просто-напросто не понимаешь куда идти и что делать. Очень часто можно не различить заснеженную землю, на которую можно стать, от пропасти. Не забыли напичкать и всякими секретами, которых, как мне показалось, больше, чем самого уровня: ящики с сокровищами, бочки (с тем же), потайные места, где можно найти меч (непонятно для чего) или вкусные косточки для любимца Обеликса – собачки Домастик, которая почему-то появлялась только при загрузке уровня. Прочие драгоценности остались стандартными:

монеты и бекон (признаюсь, последнее очень даже нужно, иногда).

Несмотря на отважных воинов, которых после двух ударов уносит в небо, трудностей больше придадут другие препятствия: обрывы, глиняные вазы, которые на нас скидывают сверху, острые шипы, рыбы, выпрыгивающие из воды. В общем, препятствий достаточно. Иногда даже может по счастливится застрять на каком-нибудь месте и терять одну жизнь за другой. И вот только тогда, когда у тебя осталась пара жизней, тебе удаётся его пройти и дойти до обелиска. Нет-Нет! Я не ошибся. Не Обеликса, а обелиска. Ведь на уровне присутствуют, если это можно так назвать, чек-поинты, на которых мы автоматически сохраняемся, и от которых мы начинаем после неудачи. Придумали довольно-таки неплохо: необтёсанный камень после сохранения рассыпается как скорлупа, и мы видим красивый золотой обелиск. Если честно, непонятно зачем тогда монетки собирать, ведь можно просто взвалить на плечи Обеликсу такой вот обелиск, и покончить. Ещё я уловил также непонятный момент: как и в компьютерных играх из этой серии (да и в фильмах тоже), Астерикс и



и Обеликс всё время ходят вместе, так и здесь. Но когда тебе требуется помощь, во время очередной драки, твой друг стоит рядом и любитесь природой. Тут ты хочешь сменить персонажа, ведь в подсказке написано что при нажатии на клавишу «0», персонажа можно сменить. Но нет! Ни в одном из уровней хитрость не сработала. За Астерикса мы играем, когда вид с боку, а за Обеликса – вид сверху, что довольно странно смотрится. Единственное преимущество, которое мне понравилось с видом сверху, так это то, что если хорошо намять бока какому-нибудь вояке, он улетает в небо, и его можно рассмотреть, когда он приближается к тебе.

Так же в игре есть мини-игры, если это можно так назвать, и боссы. Насчёт мини-игр, инноваций никаких: вам надо плыть на лодке, обходя препятствия, собирая монетки и вёслами отбивать врагов нажимая клавиши «4» и «6». Кажется, я даже знаю где я это видел.

Вот недавно под руку попала новая игра Assassin Creed II, и мне показались многие вещи знакомыми, очень многие. Во первых, мини-игры. В Assassin Creed II мы летаем над рекой, клавишами «4» и «6» сбиваем врагов, пытающихся нас остановить, обходим препятствия и по возможности можем подпрыгивать, так и здесь. Повадки боссов тоже очень схожи. Ну а остальной общий GamePlay, как две капли воды. Наверное, единственное нововведение – диалоги, которые идут не окошками с инициалами, а полным качественным образом с соответствующей обстановкой и персонажами в полный рост.

По графике много не скажу. Здесь это исключение, т.к. тут не требуется реализма. Минусов не заметил: приятная на глаз и повторений практически нет. В общем, разнообразие присутствует, но я, как-то, не почувствовал атмосферы игры.

Такие же дела обстоят и с музыкальным оформлением, если даже не хуже. В игре присутству

ет две мелодии: одна и них ещё как-нибудь подходит под общий фон, но другая только портит восприятие: какой-то нецелесообразный набор звуков и стуков. Несомненно, это большой минус для игры. Противоположной и положительной стороной оказалось то, что во время игры вы можете слышать как музыку, так и звуковые эффекты. Когда музыка прекращается, и ты слышишь только звуки, это ещё больше затягивает.

Не смотря на то, что я очень люблю этот фильм и игру (на ПК), в очередной раз Gameloft меня только расстроили. Такое ощущение, что они уже давно убрали штат программистов в своей команде и оставили парочку, только для сборки шаблонов. Я не сторонник того, что бы игры делали по шаблонам, но, мне кажется, когда игры отличаются

только графикой, а новизны никакой нет, это непорядок. В общем, в очередной раз я ничего лучшего и не ждал, хотя, уверен, была бы это другая компания, дела обстояли бы лучше. Может быть, не было бы столько всяких примочек, закрывающих основную проблему, которую многие поклонники замечают, но зато это было бы сделано с душой и на свежую голову.



|            |     |                               |
|------------|-----|-------------------------------|
| Геймплей:  | 8.5 | <h2>Рейтинг</h2> <h1>X,X</h1> |
| Графика:   | 8   |                               |
| Звук:      | 6,5 |                               |
| Атмосфера: | 5   |                               |
| Новизна    | 2   |                               |





# Frantic Factory

Жанр: Логика  
Разработчик: Glu Mobile  
Издатель: Glu Mobile  
Релиз: 2009  
Платформа: Java

Автор: Сергей "RAMMSerZh" Бойко

Итак, сегодня мы рассмотрим интереснейшую логическую игру от именитого разработчика Glu Mobile. Название у игры неброское, лично я долго думал "купить-не купить", но, взглянув на скриншоты и прочитав описание, всё же приобрел её. Единственное, что меня настораживало - английский язык, ведь в основном нужно отлично понимать о чём написано и что, собственно, от Вас требуется. К счастью, язык в игре вообще не нужен, всё интуитивно понятно.

При запуске приложения меня порадовала яркая заставка и веселая, ритмичная музыка. Выбрав уровень сложности и первую локацию, я стал с нетерпением ждать загрузки и тут передо мной раскинулись кафельные, аккуратные, чистые заводские просторы! Разобрав-

шись с несложным управлением, я притупил к делу - размещению оборудования. После чего нажал кнопку запуска производства, со стартового отверстия покатались какие-то коржики, безе, крем... и вдруг меня осенило - мы делаем тортики! Очень интересно наблюдать за тем, как машины создают продукт, всё делается постепенно и крайне реалистично, прямо симулятор получился!

Сюжета нет, зато есть 75 (!) интереснейших уровней и 3 разных типа производств. На первом мы, как я уже писал выше, будем делать вкуснейшие торты, на втором - роботов, а на третьем - компьютеры. Хочу отметить, что с каждым последующим уровнем сложности будет совершенствоваться оборудование, например: будем начинать с пружинных перемеща-



телей и закончим телепортом.

Сложность в игре умеренная, хотя иногда приходится очень сильно задуматься над решением очередной головоломки, из-за чего становится ещё интересней и возникает желание непременно разгадать ее.

Графика для этой игры - хорошая, яркие краски, хорошая анимация, прорисовка, четкость. Большого, наверное, и не надо, хотя можно было добавить визуальных эффектов, таких как: дым, искры, колебания и т.п. Музыка в игре прият-

ная, немного забавная и, самое главное - не надоедает! Жаль, что песня почти одна играет, а также нет аудио-эффектов. Управление выполнено отлично! За что - спасибо. Всё просто, удобно и понятно.

Вывод напрашивается только один - игра отлична! К тому же, полезная для организма, ведь она отлично развивает мозги и логическое мышление. Обязательно купите и играйте на здоровье!



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

Рейтинг

8,0



**Автор:** Сергей RAMMSerZh Бойко

Несмотря на относительно небольшой срок "жизни" платформы java, мы уже успели повидать на ней практически всё. Всевозможные шутеры, аркады, гонки, футболы и т.п., но вот компания Herocraft выпустила довольно необычную, уникальную, я бы даже сказал, по жанру игру - **Трагеди Клуб**. Как Вы уже наверно догадались, данный мидлет является пародией на российский Камеди Клуб, причем очень удачной, что немаловажно. Разработчики, признаться, постарались на славу, вся игра, начиная от заставки и заканчивая финальными титрами, буквально пропитана насквозь неповторным юмором, присущим именно Камеди Клубу.

Цель игры довольно проста: один из резидентов КК будет говорить Вам часть шутки, а Вы должны как можно быстрее выбрать из трех предложенных вариантов - наиболее

смешное на Ваш взгляд продолжение. Чем быстрее Вы ответите - тем больше очков заработаете; правильный ответ обозначается зеленым цветом, желтым - зачетный, красным - неправильный, т.е. не смешной. К примеру могу привести такую шутку из игры:

*Почему Добрыня Никитич победил Змея Горыныча?*

*Варианты ответа:*

- а) все три головы Змея оказались разной сексуальной ориентации;*
- б) меч-леденец оказался вкуснее Добрыни;*
- в) Добрыня позвал на помощь динозавров.*

На мой взгляд - очень прикольный вопрос, очень похожий по стилю с КК (кстати, правильный ответ - а); кто угадал - молодец, кто не угадал - тот меч-леденец. После ответов на все вопросы Вам будет предложено разместить свой результат в



результат в онлайн-таблицу рекордов. Из интересных особенностей я хотел бы отметить возможность отправки понравившейся шутки другу через СМС. Из резидентов доступны: Гарик Мартиросян, Гарик Харламов, Тимур Батрудинов. Herocraft'у удалось сделать лица неплохого качества прорисовки, а особенно меня порадовала мимика героев.

Оформление игры выполнено в стиле КК: сцена, логотип, анимация меню и веселая заставка, буквально всё, что не может не радо-

вать. Звук средненький, играет всего лишь одна песенка, но довольно-таки неплохая, а можно было бы добавить смех зрителей, комментарии резидентов. Управление отличное, всё очень просто и понятно.

...

Игра невероятно забавная и веселая, шутки хорошо продуманы и действительно смешные, а не тупые. Я советую каждому купить игру, ведь цена составляет (15 грн.) и проверить на деле свои юмористические способности!



|           |     |
|-----------|-----|
| Геймплей: | 7   |
| Графика:  | 6,5 |
| Звук:     | 4   |
| Юмор:     | 9   |
| Новизна:  | 8   |

**Рейтинг**

**7,0**



# Mystery Mania

Жанр: Квест  
Разработчик: EA Inc.  
Издатель: EA Inc.  
Релиз: 2009  
Платформа: Java

Автор: Сергей "RAMMSerZh" Бойко

## Квест года!

Только так, а ни иначе можно наградить эту игру! Как говорить-ся: "Раз в год и палка стреляет" - так вот EA под конец 2009 "ПАЛЬ-НУЛО" своими хитами **Spore, FIFA, NFS: Shift** и, конечно, рассматриваемая сегодня игра **Mystery Mania**.

События игры разворачиваются в старом замке, где Вы выступаете в роли робота с большим телевизором вместо головы, на котором отображается настроение и эмоции героя. В начале игры нам показывают несколько роликов, из которых мы узнаем малую часть о своей истории и о своем создателе. Также происходит ознакомление игрока с главной целью игры - собиранием 5 капсул, нужных для восстановления прибора, хранящего всю историю замка. После нахождения и установки каждого из 5 элементов подается

ретро-фильм с кусочком важного события, причем выполнена подача очень интересно и реалистично, прям как кинокартину смотрим! После всех предисловий нас отправляют к первой миссии, где нужно, как и во всех уровнях, добраться из одной части комнаты в другую. Сделать это будет иногда весьма сложно, на пути будут встречаться лазеры, ловушки, мины и прочие преграды, которые нужно преодолевать при помощи логики, предметов, которые находятся в комнате, и методу "тыка", к счастью герой бессмертный. Все препятствия в игре очень и очень хорошо продуманы, а не наляпаны как попало! Про развязку и ход сюжета я, при всём желании, Вам не расскажу, а то играть будет не интересно. Сюжетная линия, к слову, отлично проработана - чувствуется кропотливая работа,

из-за чего играть не надоедает, лично я всю игру прошел не отрываясь от экрана, несмотря на английский язык, который совсем не мешал, интуитивно понятно что нужно делать.

Физика в игре просто супер! Все действия, передвижения довольно реалистичны и соответствуют действительности, даже слов не хватает, чтобы описать все те действия, которые выполняет наш электронный друг.

От игровых аспектов переходим к графике, а тут, поверьте мне, есть о ЧЁМ поговорить.

"Фантастическое, красочное псевдо-3D с отличной прорисовкой, четкостью и отлично проанимированно!" Одним словом: "RAMMSerZh в шоке!" Все ролики нарисованы лучше чем некоторые фильмы, всё идет плавно, гладко - как по маслу. Лучшего псевдо-3D я, наверное, в своей недолгой жизни не видел, но хочу увидеть ещё и ещё!

Звук выполнен прекрасно, но не идеально. Озвучено многое, почти всё (звук лифта, взрывы, песенка в меню), есть маленькие погрешности, но, скажите мне: "Кто в этой жизни не безгрешен?" Точно не знаю, но вроде-бы вся музыка и звуки записаны не в обычной, кислой midi, а в wav как минимум! Отсюда и качество, насыщенность звука.

Управление по настоящему удобное. Все действия в игре выполняются с помощью навигационного блока либо джойстика. Перемещение курсора происходит не быстро, но и, в тоже время, не медленно - золотая середина. Вывод напрашивается в голову только один - мегахит! EA меня "убило" наповал, мгновенно. В конце года, когда наш журнал будет выбирать лучших в своих жанрах, я лично буду бороться за то, чтобы дать этой игре звание Квест года, а поверьте мне - так оно и будет!



|           |     |
|-----------|-----|
| Геймплей: | 9,5 |
| Графика:  | 9,5 |
| Звук:     | 9   |
| Сюжет:    | 9,5 |
| Новизна:  | 10  |

## Рейтинг

9,5



# Age of Heroes

ПРИМИ УЧАСТИЕ В ВОЙНЕ

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





# Magnetic Joe 2

**Жанр:** Аркада  
**Разработчик:** MostWanted Mobile  
**Издатель:** In-Fusio  
**Релиз:** 2008  
**Платформа:** Java

**Автор:** Сергей "RAMMSerZh" Бойко

Совсем недавно я писал рецензию на игру **Magnetic Joe**, даже не подозревая о существовании более новой, улучшенной второй версии. О всех плюсах и минусах расскажу поподробнее.

События игры разворачиваются, как и в прошлой части, на разнообразных локациях, без какого-либо намека на сюжет или хотя бы историю. Играть нам предстоит за Джо, которого лишь чуть-чуть приукрасили. Цель остается прежней - добраться до финиша целым и невредимым. К сожалению, чекпойнты не ввели, из-за чего иногда возникает неудобство, особенно когда разбиваешься прямо у финиша! Самое главное, что изменилось, так это режимы игры! Теперь кроме одного Классического режима, в котором, к слову, 30 уровней, добавились Тренировочный, режим с наличием врагов и с сборанием

маленьких Джо. О каждом из них чуть подробнее.

**Тренировка.** Здесь всё ясно. Вас будут обучать азам: как передвигаться, кататься, чего нельзя трогать и т.п. Классический. Как и в прошлой части - надо пытаться выживать.

Среди врагов одни колючки и пилы, нет никаких других существ. По мере прохождения будет становиться всё сложнее и сложнее, лично я последние уровни с огромным трудом преодолевал! Очень долгий и в тоже время интересный режим.

**Сборание.** Ещё одно отличное нововведение. Отныне Ваша задача усложняется, нужно не только "домагнититься" к финишу, но и самое главное - собрать всех малышей! Без них закончить уровень не удастся.

**Вражеский.** И наконец самый последний, но не самый плохой, режим с врагами,



причем живыми. Колючки - вещь плохая и неприятная, но они, во всяком случае, не кидаются на Вас, не стреляют лазерами, не плюются кислотой, в отличие от существ, населяющих локацию. Выглядят они по-разному, некоторые похожи на Вас (в смысле на Джо), а другие, напротив - выглядят довольно футуристически, но очень сочно и забавно! По своему опыту скажу: проходить такого рода уровни крайне сложно!

Картинка, конечно, улучшилась не кардинально, но всё же прогресс есть. Теперь изображение более насыщено цветами, улучшилась четкость и анимация героев, а также меня порадовало

меню - очень весело и красиво смотрится. Звук хороший для этой игры. В меню, правда, тишина, но зато во время игры из "мощнейших динамиков" льется веселая и динамичная песенка. Управление осталось прежним, всё так же просто и понятно благодаря типу "One touch", вернее даже "One key"

...

Игра просто фантастическая! Геймплей - замечательный. Советую всем купить и поиграть!



|                  |     |
|------------------|-----|
| <b>Геймплей:</b> | 9   |
| ■■■■■■■          |     |
| <b>Графика:</b>  | 6   |
| ■■■■■            |     |
| <b>Звук:</b>     | 7,5 |
| ■■■■■            |     |
| <b>Дизайн:</b>   | 9   |
| ■■■■■■■          |     |
| <b>Новизна</b>   | 8   |
| ■■■■■■■          |     |

## Рейтинг

# 8,0



Автор: Михаил "MIXer" Постников

Симуляторы футбола занимают особое место в мобильной индустрии в отличие от игр про другие виды спорта. Именно им занимается/увлекается абсолютное большинство населения планеты. На персональных компьютерах уже давно выходят отличные игры, не менее плохие есть и на портативных консолях. Прежде чем купить **Real Football** в первый раз, я ожидал увидеть симулятор не хуже, чем на GameBoy Advance. На удивление она ее даже превзошла.

Итак, осенью 2009 года по традиции выходит новая часть **Real Football**. Изменения от прошлой части игры находятся на нано-уровне. Это собственно новые составы и парочка новых режимов. Основным же режимом является карьера, в которой можно довести команду-аутсайдера из немецкого чемпионата до футбольных вершин,

со звездами в составе.

Геймплей остался неизменным. Весь матч игра держит игрока в напряжении, но если последний решит расслабиться, то это может плохо отразиться на всем. Если играть в карьеру, то может показаться, что игра никогда не надоест, пока не выиграешь все возможные кубки, но если и она надоест, то появился новый режим - игра за одного футболиста. Этот режим появился еще в прошлом году в **FIFA 2009**, и многие хотели увидеть его у себя на телефоне. В отличие от той же **FIFA**, вам предстоит создать своего игрока, а не играть за существующих. С самого начала вас приобретет малоизвестный клуб, а тренер не будет выпускать вас на поле, до тех пор, пока не наберете опыт, наблюдая за игрой со скамейки запасных. Тут же начнет появляться конкуренция с другими игроками, ведь прият-

нее быть автором гола, чем видеть как это делает кто-то другой. Если тренера не будет устраивать ваша игра, то он заменит вас на кого-нибудь другого.

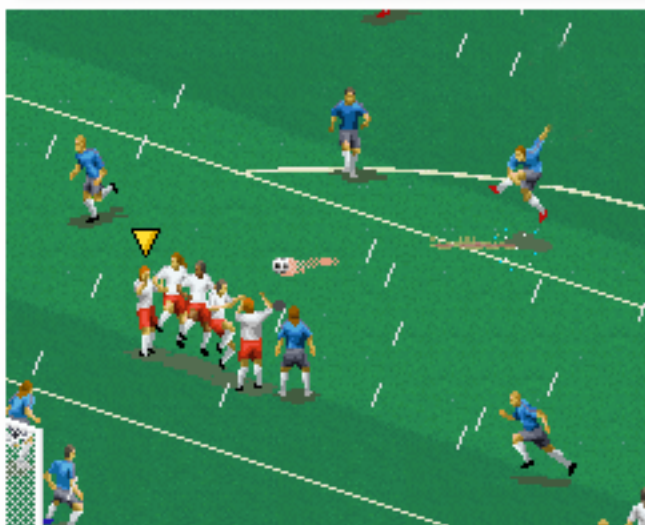
Сложность будет постепенно уменьшаться, так как у игрока будет улучшаться статистика, а позже вас может быть приглашат играть за национальную сборную. Стоит отметить режим **RF League**, после игры в который можно отправить свой результат на сервер, где находится

список лучших игроков. Стоит отметить то, что пропал так называемый режим миссий, где игроку давалась какая-нибудь ситуация, а вам приходилось изменять ее в пользу одной из команд. Стоит отметить и ряд недоработок, например иногда случается, что игрок потерял мяч, и никто из команды противников не подойдет, чтоб взять его. Во время загрузки будут писаться цитаты известных личностей из мира футбола. К моему удивлению их так





Russia can still come back to score.



много, что повторяющиеся я увидел лишь через 6 часов игры. Комментаторы, напротив, обладают куда меньшим "словарным запасом", и их реплики порой надоедают.

В игре, как и раньше присутствует режим, в котором можно сразиться с друзьями по сети. Стоит отметить, что работает он не очень корректно. Для теста мы использовали nokia n73 и n95. Сначала у нас не получалось подсоединиться, но оказалось что на телефонах разные версии игры, и после того как на телефоны были установлены игры с одинаковой версией, соединение так и не появилось. Графика в игре является лучшей в жанре, но осталась такой же, как и в прошлом году. Перед матчем, при выборе стадиона, вы можете

посмотреть, как он выглядит, а также настроить цвет мяча и ворот. Звук в игре тоже находится на уровне, присутствует не только музыка, но и звуки, в отличии от многих игр. К сожалению он не везде работает нормально, например на nokia 6300 игра тормозит, когда он звучит.

Можно очень долго спорить о том какой же симулятор лучше - FIFA, PES или RF, в основном сравнивают последние два. Для меня лично более приятен RF, так как в нем множество интересных режимов и куда более приятная графика, моему знакомому PES нравится из-за большей реалистичности.

Real Football 2010 отличается лишь новыми составами и режимами от прошлой части игры. Покупать

режимами от прошлой части игры. Покупать новую часть или продолжать играть в старую решать только вам.

**Игровое видео**

<http://www.youtube.com/watch?v=mztiUfTo7Wg>

**Рейтинг**

|           |     |
|-----------|-----|
| Геймплей: | 7   |
| Графика:  | 8,5 |
| Звук:     | 8   |
| Реализм:  | 6   |
| Новизна:  | 6   |

**7,0**



# High Speed 3d



# DRAW'n'GO!

Жанр: Аркада  
Разработчик: YOMEN  
Издатель: AppStore  
Релиз: 2009  
Платформа: iPhone

Автор: Егор "YourDestiny" Толстой

Одним из последних модных трендов в разработке игр на iPhone стало употребление концепции "click'n'draw". Пример тому - популярнейшая игра **Flight Control**. Суть идеи проста - рисовать линии пальцем на дисплее. Именно эта концепция легла в основу игры от отечественных разработчиков, один из которых, к слову, является членом нашей редакции - **Draw'n'Go**. Эта игра не стала новостью для читателей нашего журнала - ведь пару недель назад была проведена небольшая PR-акция, посвященная именно ей. Общественность была заинтригована изображением в буквальном смысле безногого главного

героя без какого-либо поясняющего текста. Буквально за пару дней новость обросла большим количеством комментариев и обсуждений и быстро поднялась в топе. И вот, наконец, игра вышла.

Нам предстоит помочь обаятельному круглому инопланетянину, разбившему при посадке свой корабль, найти способ вернуться обратно на родину. Помогать ему мы будем на протяжении пятидесяти уровней, что, к сожалению, не так уж и долго. Но об этом чуть позже.

Как уже говорилось, механика игры по сути своей проста - используя ограниченный запас чернил, нужно создать для главгероя безопасный путь к концу

уровня. Родная среда нашего инопланетянина - кислота, поэтому именно попасть в бочку с ней и будет конечной целью этапа. Но здесь начинаются и первые сложности. Расход чернил зависит не столько от длины нарисованного пути, сколько от скорости его создания. Чем медленнее игрок проводит пальцем по экрану, тем быстрее подходит к концу ресурс. Рисовать надо не только быстро, но и с умом, ведь на каждом уровне есть различные естественные препятствия, которые фантазия левел-дизайнера расположила порою в самых причудливых местах. Здесь кроется вторая особенность геймплея - хоть главге-

рой и круглый, но спокойно катиться к концу уровня он не собирается. Его основное свойство - это повышенная прыгучесть, из-за которой он может улететь за границы экрана, что означает проигрыш. Физика прыжков, к сожалению, выполнена не на высшем уровне, периодически заметны расхождения с основными законами физики - но ведь все это можно списать на инопланетное происхождение героя.

И третья особенность заключается в том, что уровни проходятся на время. А вот сколько именно времени дастся на выполнение этапа, зависит именно от интенсивности рисования. Остаток





Остаток чернил волшебным образом преобразуется в отведенное нам время. Поэтому, как я уже говорил, планированию пути придется уделить очень много своего внимания. Практически ни один уровень с первого раза не пройти, поэтому радует постоянное наличие кнопки "Reset".

Всего нас ожидает пять различных "миров", по десять уровней в каждом. Соответственно различаются как их графическое оформление, так и

фоновая музыка. Графика, к слову, на удивление хороша - мягкие контуры, любовно прописанные детали, да и сам главный герой создают приятную расслабляющую атмосферу.

Хочу сразу предупредить читателей - игра очень сильно затягивает, я прошел ее на одном дыхании, лишь несколько раз притормаживая на особо сложных уровнях. Результат не заставил себя ждать - третье место в общемировой таблице рекордов,

которое до сих пор продолжаю удерживать.

От всей души поздравляю разработчиков с успешной игрой, которая, как я надеюсь, оправдает наши надежды и станет одной из первых в топах AppStore.



Геймплей: 8,5

Графика: 8,5

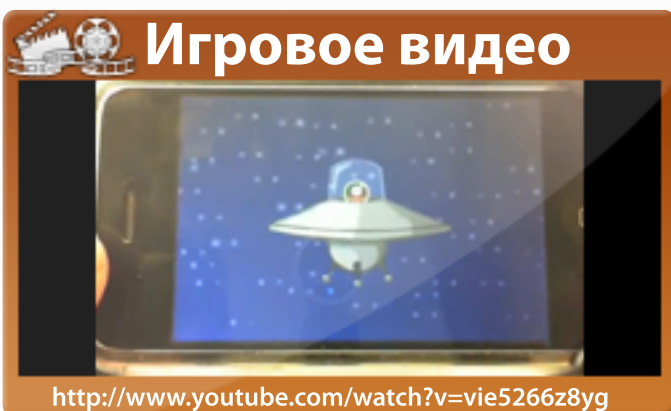
Звук: 9

Сюжет: 6,5

Новизна 8

Рейтинг

8,0





## Интервью (Draw'n'GO!)

Автор: Дмитрий "kozosvin" Паламарчук



**[МТОГ]** Мне не терпится узнать, что вас натолкнуло на идею создать такую необычную игру?

**[Демис]** У девайсов типа iPhone, iPod Touch большой интерес представляют 2D игры связанные с физикой и с несложным управлением. Я придумал лишь саму идею, а вышла она такой красочной, благодаря художнику. На мобильных девайсах игры должны быть легкими и интересными. В то время как в 3D играх довольно сложное управление пусть и в хороших задумках.

**[МТОГ]** Почему вы решили создать "Draw'n'GO!" именно для iPhone? Есть, же, ещё другие платформы, например: J2ME и Symbian OS. Я думаю, что вам бы не помешало выпустить игру и для OVI Store. К примеру, я думаю, что портирование игры на Symbian OS 9,4 (Nokia 5800, Sony Ericsson Satio и т.д.) было бы отличным решением для вас. Что вы думаете насчёт этого?

**[Демис]** Рынок iPhone в сотни раз выгоднее чем у Nokia. Да и тот же Android в нулях перед AppStore.

У OVI есть шанс выйти на уровень Apple только если:  
1) Все девайсы будет по мощ-

равными года через полтора-два. 2) Во всех девайсах будет железо не слабее, чем у Apple. 3) Обойдут Apple в модерации проектов. ( у AppStore она составляет 1-10 недель)

Symbian OS Сложнее Apple системы и в коде, и в доступности, так же у Symbian сотни девайсов с разными Аппаратными данными.. нам надо потратить месяцы или даже года, чтобы подстроить игру под каждый аппарат на Symbian.

J2ME? Как мне кажется, древний век, на яве игры в 95% случаев бесплатны, да и то скачивают их единицы, а покупают, наверное, раз в год. Единственное на что можно было бы перейти, это MAEMO.. да и то я не верю в будущее Nokia, сам хожу более 8 лет с смартфонами от них. Они Загубили N-Gage первый, второй, и, думаю, судьба MAEMO висит на волоске.

**[МТОГ]** Насчёт судьбы Маето, я бы ещё не стал заранее выносить приговор, так как ОС ещё молодая.

Планируете ли вы создание сиквела? Какие у вас планы на будущее?

**[Демис]** Для начала будут апдейты с новыми картами, далее, возможно, добавим

режим гонки и борьбы.

Если все пройдет удачно с первой частью, будет ремейк ее с абсолютно новой физикой и эффектами.

**[МТОГ]** Когда вы и ваши помощники начали работать над "Draw'n'GO!?" Сколько людей над проектом трудятся?

**[Демис]** Работали с начала октября.. Работа заняла чуть более месяца, основная работа у трех главных разработчиков, и для пиара еще около двух.

**[МТОГ]** Как сформировалась ваша команда?

**[Демис]** Раньше я часто посещал кое-какой сайт связанный с N-Gage 2.. Там и нашел художника (Alerif), случайно предложил ему отрисовать кое-что для примера. Из этого примера я и определил нашего художника.

С кодером уже был знаком раньше.

**[МТОГ]** Я уверен, что после выхода игра понравится пользователям. Как вы думаете, насколько оправданы ваши ожидания? Сколько вы прогнозируете загрузок из App Store?

**[Демис]** Игра уже вышла, 3 дня



как в AppStore.

Ожидалось выйти в топ сразу. Но... в итоге пока не хватает рекламы.

В данный момент отзывы хорошие, но продажи не радуют. AppStore - это такая штука, что за 2-3 дня не понять, как дела обстоят с приложением. Бывает что после одного-двух месяцев простоя приложения выходят в Топ-10 и имеют более 100 000 загрузок за неделю.

Так что нам остается ждать и надеяться.

**[МТОГ]** Играете ли вы в игры прочих разработчиков? Если да, то назовите их.

**[Демис]** Как геймер, играю во

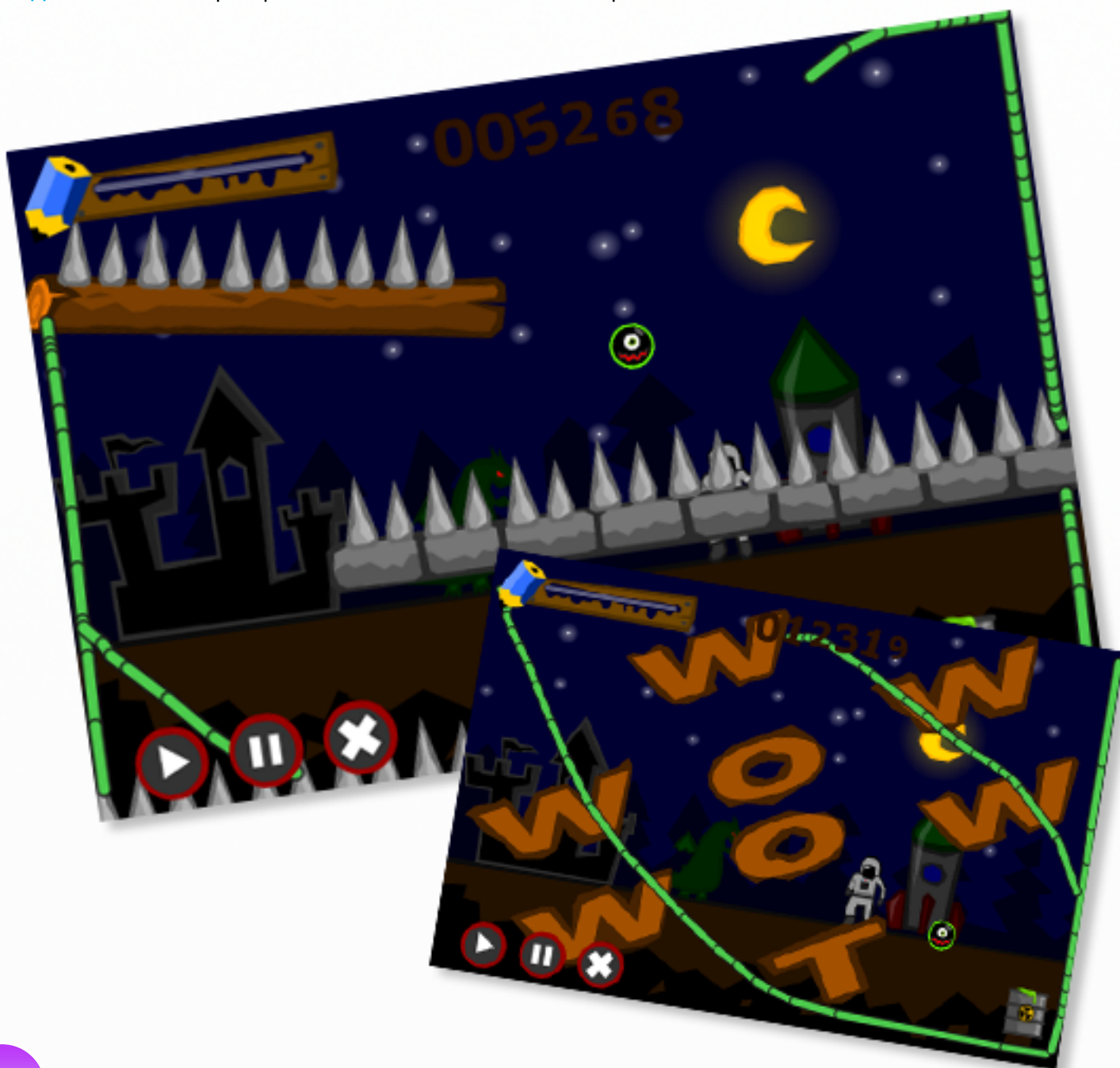
все хорошие игры, *Creatures of the deep*, *Peggle*, *Cartoon-wars*, *Cocoto Cart*, *Call of duty: WORLD at war*, *Zombies*, *X-Plane by laminar research*, *Pocket god*, *Asphalt 5*, *Nanosaur 2*, *Blades of Fury*, *Monkey island*, *Terminator*, *Hero of sparta*, *Dungeon Hunter*, *Enigmo*, а так же мои любимые *Tower Defence : The creeps*, *Tower Madness*, *Sentinel 1,2*.

**[МТОГ]** Что вы бы хотели пожелать нашему журналу и его читателям?

**[Демис]** Журналу - переходить на мировой рейтинг.. т.е переводить все на английский язык! Так больше привлечете

астоящих геймеров и покупателей рекламы, яркий пример *TouchArcade.com*

Читателям: поддерживать хороших разработчиков советами и не только, и не зацикливаться на определенных девайсах. У каждого рынка мобильных игр есть свой ресурс изно



# Blades of Fury

Жанр: Fighting  
Разработчик: Gameloft  
Издатель: AppStore  
Релиз: 2009  
Платформа: iPhone

Автор: Егор „YourDestiny“ Толстой

*"Все новое - это хорошо забытое старое"*

К **Blades of Fury** этот эпиграф подходит как нельзя лучше. Надеюсь, многие читатели помнят игру **Medieval Combat** (J2ME) от того же производителя. Так вот - перед нами ее реинкарнация, причем с первого взгляда заметно, что она сделана действительно с любовью, это никак не попытка заработать на имени брэнде.

Есть и другая причина, по которой игра привлекает к себе повышенное внимание. Это первый адекватный файтинг на iPhone, недалеко ушедший по графике от своих консольных аналогов. Чего, к сожалению, не скажешь о геймплее. Но

обо всем по порядку.

По недавно появившейся традиции, запуску игры предшествует красиво поставленный ролик. Как раз с этим у Gameloft проблем никогда не возникало - внешнему лоску игры они уделяют очень много внимания.

В одиночном режиме, помимо которого доступен еще и мультиплеер, нас ждут четыре вида игры: "Story Mode", "Arcade Mode", "Survival Mode", "Practice Mode". Заострить внимание хотелось бы именно на первом из них, так как суть остальных, я думаю, понятна. После окна с выбором настроек битвы, открывается меню выбора персонажа. Изначально доступны шесть, через некоторое время откроются

откроются еще три. Но в чем же состоит суть режима? От лица каждого из героев нам будет рассказана история о проникновении в наш мир Зла, владеющего волшебными доспехами, которые дают их обладателю бессмертие. Трофей, понятное дело, ценный, и вполне стоит того, чтобы за него боролись люди из разных стран. Хотя, впрочем, не только люди... Самым любопытным фактом является то, что истории всех персонажей тесно переплетены между собой, поэтому наблюдать за диалогами перед боем очень интересно.

Сама система боя, к сожалению, не блещет особым разнообразием в сравнении с файтинга-

ми вроде Tekken и Mortal Combat, но, за неимением других подобных проектов на iPhone, это уже прорыв. У каждого персонажа, помимо трех основных ударов, есть около 20 разных комбо, некоторые из которых действительно эффективно смотрятся. Если на легком и среднем уровнях сложности заучивание списка специальных ударов абсолютно ненужно, то на более хардкорных режимах без этого не обойтись. Любопытное нововведение от Gameloft в жанр файтингов, которое было реализовано еще в старой **Medieval Combat**, это хрупкость брони. Спустя определенное количество ударов щиты, броня и шлем





противника ломаются, что, конечно же, значительно ослабляет его защиту. Поэтому выиграть раунд, стоя в блоке, не получится.

Графика и спецэффекты находятся на высоте. На мой взгляд, на данный момент они лучшие среди всех прочих игр от Gameloft. Модели персонажей отлично прорисованы, после каждого удара оружия сыпятся искры, магические атаки действительно похожи на волшебство. Не статичны и бэкграунды, на заднем плане постоянно что-то происходит, причем подчас это действие действительно



завораживает. Чего стоит один только задник, на котором огромное существо крушит город под сполохи молний. Запись любого боя можно сохранить в памяти, чтобы в любой момент пересмотреть ее и проанализировать свои действия. Такой самоанализ дает очень неплохие результаты. Радует, что Gameloft начали выпускать действительно интересные и самобытные игры и для iPhone. надеюсь, что эта тенденция сохранится.

**Игровое видео**

<http://www.youtube.com/watch?v=HtsUjcpp57w>

|           |    |                              |
|-----------|----|------------------------------|
| Геймплей: | 10 | <b>Рейтинг</b><br><b>9,5</b> |
| Графика:  | 10 |                              |
| Звук:     | 9  |                              |
| Драйв:    | 9  |                              |
| Новизна   | 10 |                              |





# ROCKBAND

Жанр: Симулятор рок звезды

Разработчик: Electronic Arts

Издатель: AppStore

Релиз: 2009

Платформа: iPhone

Автор: Алексей "rayman" Савочкин

Серия игр **Rockband** всегда проигрывала **Guitar Hero**, и чаще всего это было из-за простоты и очень низкого темпа движения нот. На iPhone ярким представителем игр данного жанра до сих пор являлись **Guitar Rock Tour** и **DJ Mix Tour** от Gameloft. Однако теперь у французов появился конкурент – **Rockband**. В этот раз Electronic Arts прислушались к мнению игроков и проделали ну просто огромную работу по развитию своей игры. Но обо всём поподробнее.

Смысл игры до сих пор остаётся тем же самым – т.е. по сути мы пальцами настукиваем мотив песни. А вот на чём мы будем это делать, это уже выбор

каждого: электрогитара, бас гитара, барабаны и вокал. Уже на этой стадии разработчикам удалось перегнать Gameloft, у которых было всего два инструмента. Также **Rockband** поддерживает игру по Bluetooth до 4 игроков одновременно, а значит вы вместе с друзьями можете создать собственную рок группу и играть любую песню из 20 предоставленных, среди которых Attack – 30 Seconds To Mars, Girls Not Grey – AFI, Move Along – All American Rejects, Sabotage – Beastie Boys, All The Small Things – Blink-182 и многие другие.

Очень красиво в игре выполнена графическая часть. При нажатии на пролетающие мимо ноты будут появ-

ляться различные эффекты. Да и весь интерфейс в игре выполнен на достаточно высоком уровне. Однако есть у игры и небольшой минус – всё, что происходит на заднем фоне, нарисовано в обычном 2D, в то время, как в том же упомянутом **Guitar Rock Tour 2** всё происходит в полном 3D.

Стоит сказать, что не совсем удобно сделано управление в игре. Во всех играх данного жанра (даже в бесплатном **Tap Tap**) пальцем стоило жать именно туда, где пролетала нота, здесь же разработчики сделали отдельные зоны для ваших пальцев и отдельное для песни.

По началу просто хочется бросить игру из-за такого непривычного расположения областей, но спустя одну песню, мнение в корне меняется. Хочется проходить всё дальше и дальше, а очень быстрый ритм

песен просто заставляет проходить игру до самого конца.

В **Rockband** присутствует как обычная «карьера», так и «быстрая игра». Если со вторым итак всё понятно, то про первый стоит сказать лишь то, что сначала нам предоставляют всего несколько песен, играя их, мы открываем новые.

По истечении всех песен в данном городе мы «переезжаем» в другой.

Собственно говорить о звуке, наверное и нет смысла. Как вы уже заметили, то все игры данного жанра (см. обзор **Guitar Rock Tour 2** и **Guitar Hero** на Java) итак получают наивысший бал. А дело всё в том, что основная идея просто на все 100% связана с музыкой, и поэтому именно ей авторы и уделяют больше всего внимания.

Также есть довольно интересная функция по увеличению очков (что-то типа Star Power),





которая активируется не простым нажатием на какую-то область экрана, а самым, что ни на есть простым встряхиванием iPhone. (Это мне напомнило, как мы с Егором на Игромире поднимали гитары вверх для того, чтобы активировать подобный бонус)

Конечно, эта игра ещё не идеальна, в ней нет выбора персонажа, нет рисования собственного никнейма при помощи пальца, но зато в ней есть задатки настоящей серьёзной игры. И, кто знает, быть может Electronic Arts

возьмут и выпустят очередную часть своего творения, и вот тогда она сможет побороть всех конкурентов.

...

Всем владельцам iPhone стоит посмотреть на данную игру, ведь подобных ощущений вы не получите даже от **Guitar Hero** на ПК.

**Игровое видео**

<http://www.youtube.com/watch?v=kBttybo7rlw>

|           |     |                              |
|-----------|-----|------------------------------|
| Геймплей: | 9,5 | <b>Рейтинг</b><br><b>9,0</b> |
| Графика:  | 8   |                              |
| Звук:     | 10  |                              |
| Драйв:    | 10  |                              |
| Новизна   | 7   |                              |





# Powerboat Challenge

Жанр: Racing/Driving

Разработчик: Fishlabs

Издатель: Fishlabs

Релиз: 2009

Платформа: N-Gage

Автор: Дмитрий "kozovsin" Паламарчук

Всеми известная компания Fishlabs в очередной раз доказала свой высокий профессионализм в качестве лучшего разработчика мобильных игр. Ещё совсем недавно, когда, например, об iPhone ещё никакой речи ещё не шло, игроки уже увековечили эту немецкую компанию, в качестве эталона качества. С тех времён уже многое изменилось. Большинство крупных игроделов теперь предпочитают мультиплатформенность. Ибо пользователи и разработчики на данный момент имеют широкий спектр платформ, на которые можно выпускать игры. Fishlabs теперь играют с «яблоком», потому что iPhone – это будущее. Конечно, есть ещё постепенно умирающая N-Gage, на которую портировали популярную игру **Powerboat Challenge**. Но у детища финской компании Nokia нет

будущего! Это первая и последняя игра от «рыб», которая, несомненно, понравилась ещё оставшимся фанатам этой платформы. Встречайте и наслаждайтесь!

Эта игра, как и все остальные от Fishlabs построены на движке ABYSS. Что в нём мне нравится, так это абсолютная плавность всех движений объектов. Ещё ни один разработчик, за исключением Александра Петруса, не смог создать настолько реалистичную, настолько схожую с более старшими платформами физику. Низкий поклон вам за это. К небольшому сожалению, их заявления об умном движке весьма противоречивы. Вы когда-нибудь замечали, что ваши оппоненты едут будто по рельсам? А особенно это отчётливо видно, когда вы плывёте вплотную с вашими оппонентами. А в то время при столкновении лодки ведут себя

вообще не понятно как. Впрочем, на самом деле, противники не слабые, и иногда приходится попотеть, чтобы выиграть.

Хотя, я считаю, что всего лишь четырёх соперников не достаточно, чтобы действительно почувствовать драйв. Восемь штук, не меньше! В вашем распоряжении четыре персонажа, у которого из которых есть своя собственная лодка и в некоторой степени харизматичность. Какого именно героя выбрать – это уже ваше дело. К ним прилагаются тоже четыре острова, которые состоят в чём-либо распоряжении. Ещё, присутствует возможность улучшать технические характеристики вашей лодки. Все детали приобретаются в магазине за деньги, которые вы зарабатываете в процессе выигрыша гонок. А гонки здесь – это не просто езда катерами по трассе. Чтоб вам не

жилось так хорошо, разработчики включили в игру систему буйков, которые вам придётся объезжать строго с определённой стороны. Обход с неправильной стороны считается фолом. Три фолы – дисквалификация. Чтобы гонки не были уж слишком однообразными, наши игроделы сюда добавили различные виды соревнований, где вам придётся плыть и наперегонки, и на время, и на самый быстрый круг. Но, вот, по-моему, стоило бы создать большой открытый мир, где нет замкнутых трасс, где четыре больших острова, где вы плывёте куда хотите. Однако реализовать некое подобие **Nitro Street Racing** в трёхмерном виде очень сложно. В принципе, от версии для J2ME отличий вообще никаких нет. Ну разве что, наличие доступа к сервису N-Gage Arena, куда вы можете загрузить ваши





рекорды, а также посоревноваться с другими игроками со всего мира в «Теневых гонках», где вам дана возможность проявить ваши игровые навыки.

Игровым процессом можно ещё управлять с помощью акселерометра, который мне, к сожалению, не удалось испытать. А вот во всём остальном игра практически идентична той, в которую мы начали играть весной прошлого года. Но переделать свою старую игру кардинально, для них вообще накладно и трудоёмко.

Ну, что ж, графика здесь отличнейшая. Всё сделано на совесть. Да, и с ней у Fishlabs никогда не было больших проблем. Всегда можно в новой их игрушке найти что-нибудь новое, что-нибудь особенное. Иногда даже начинаю сомневаться, что в их состав входит всего лишь 30 человек. А за моделирование трёхмерных текстур отвечают, вообще, раз-два и обчёлся. Тут можно действительно несказанно удивляться верности своему делу и их энтузиазму. Что же, конкретно по игре, я могу сказать на этот раз много чего. Ну, для начала, стоит отметить

наличие сногшибательных водных эффектов. Ваша моторная лодка может оставлять следы на озере. Также, окружающие предметы способны отражаться в воде, что придаёт ещё большую реалистичность виртуальному миру. В **Powerboat Challenge** используется довольно высокое разрешение трёхмерных моделей для моделей лодок, так называемые квадратики, вообще не видны. Для аппаратов Symbian это практически нонсенс. Что касается окружающего мира в целом, то все текстуры невероятно красивые, продумана практически каждая деталь, вся их совокупность – действительно передаёт всю атмосферу локаций. Но само качество, мягко говоря, не самое лучшее. Всё-таки платформа заслуживает более красивую графику, но я не думаю, что абсолютно все смартфоны смогут потянуть подобное. По сравнению с **Need For Speed: Undercover**, тут, по крайней мере, моторные лодки не похожи на какие-то двигающиеся консервные банки. Здесь хотя бы проявлено мастерство и творчество 3D-модельеров,

которые проявили хоть какую-то фантазию, чтоб подчеркнуть индивидуальность персонажей и их владений.

А вот озвучку можно было сделать и лучше. Для начала, я бы на их месте лучше добавил эффектов мотора, воды, чтобы создать более яркую атмосферу настоящих водных соревнований. Но как вы видите, этого не произошло. Вместо них звучит какая-то унылая мелодия, сопровождающая нас всю гонку. Хотя тут не настолько жутко и мозгораздрающе, как у вышеуказанного «творения» EA. Здесь, по крайней мере, звук не режет слух. Все остальные аудио-эффекты довольно не плохие, хотя в них что-либо экстраординарное отсутствует. Fishlabs всегда делает основной упор не на графике, а на звуке. Они никогда, по сравнению с Gameloft, не создавали сверх-качественную озвучку. В принципе, тут есть вещи, которые мне даже понравились и считаю правильным взять на заметку некоторым игроделам. Например, харизматичное озвучивание всех четырёх персонажей, где практически полностью отображается весь их характер. Однако, всего лишь по одной

фразе для каждого героя, по-моему, как-то недостаточно. Но для меня звук играет самую последнюю очередь.

Это последняя игра для нашей N-Gage, господа. Какова судьба Symbian OS в игровой сфере, пока не ясно. Я не знаю, что случится с теми играми, которые однажды анонсировали Fishlabs в начале этого года. Возможно, они войдут в OVI Store, возможно, эти проекты будут заморожены. Я истинно надеюсь, что последнего не случится. Хватит! Мы уже наелись тем шлаком, который нам усердно готовит Electronic Arts и Gameloft для принятия в мозг в своих игровых пекарнях. Мы требуем хорошие игры, то есть то, что создаёт именно Fishlabs. Я, как пользователь Symbian OS, очень жду **Blades And Magic, Rally Master Pro** и многие другие игры. Я не спорю, что на какие-либо весомые изменения в геймплее можно даже и не надеяться. Повезло, что хотя бы графику и озвучку изменили.

А это, по крайней мере, свидетельствует о том, что у Fishlabs нет такого наплевательского отношения к платформе N-Gage, как у вышеуказанных компаний.

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



# RAPIDFIRE





## Интервью с создателем Glassball

Автор: Александр "Элек3х" Грачёв



**[MTOG]:** Расскажите, пожалуйста, про создаваемую Вами игру «Glassball». Конечно, уже существует альфа-версия этой игры, однако, если быть откровенным, не очень многое пока понятно по ней. Какие фишки, кроме «джентльменского набора», характерного для таких игр, Вы собираетесь в неё добавить?

**[Иван]:** Хм... Смотря что называть «джентльменским набором». Думаю, не стоит разглашать все подробности, но должен сказать что кроме него в игре не будет так уж много остальных фишек. Наконец-то мы персонализировали наш шарик и теперь он одушевлен. Для разнообразия добавили соперников. Ну а что вам? Вспомните ту же игру **Sola Rola**. Разве там есть изобилие спец. возможностей? Но тем не менее игра надолго запомнилась нам. Лично мне на телефоне больше нравятся простые игры.

**[MTOG]:** Как известно, в перспективе у Вас ещё пара проектов. Не могли бы Вы приоткрыть занавесу тайны и дать нам узнать о них немного больше?

**[Иван]:** Во-первых, если говорить о перспективах, то в таких вещах, как правило, не намечается завершения. Вот и у нас. Как вы уже слышали, мы занимаемся параллельной разработкой игры «**Боевая готовность**», о Второй Мировой Войне. Если всё пойдёт удачно, в очередь станет «**MTOGame**» и ещё один не менее интересный проект,

сюжет которого будет развиваться в Китае. Основная направленность игры – головоломка, но как она будет представлена, не буду разглашать. Скажу лишь, такого ещё не было.

**[MTOG]:** О **Боевой Готовности** мы уже немного знаем – нам обещают стратегию со многими возможностями. А каков жанр **MTOGame**? Квест, аркада, стратегия, может быть даже экшен?

**[Иван]:** Нет. Хотя мы даже ещё не начинали работу, планируем что это будет что-то на подобие RPG со смесью квеста с видом сверху.

**[MTOG]:** Может быть, расскажете поподробнее о проекте в Китае – эксклюзивно для наших читателей?

**[Иван]:** Эксклюзив сам люблю. Пока-что саму идею сказать не могу. Как и остальные проекты, скорее всего, это будет смесь жанров с видом сверху (насчёт последнего не уверен). Представьте себе, что вы играете за Индиану Джонса, только вот события происходят не в Египте, а в Китае, вернее, под ним. По системным требованиям игра прихотлива: для прохождения вам потребуется более-менее умная голова на плечах, а не ловкие пальцы, хотя, они, думаю, так же пригодятся.

**[MTOG]:** Эти проекты, насколько я понимаю, тоже будут издаваться Herocraft, не так ли? Интересно, а как Вы пересеклись с этой компанией? И

почему выбрали именно её?

**[Иван]:** Совершенно верно. Будущее планируем всё с ними же. Ну а пересечение – история долгая, но всё благодаря Алексею Савочкину, более известный под ником Jrayman.

**[MTOG]:** Также Вы известны как создатель EMG studio – программы, с помощью которой любой человек без знаний в программировании может создавать игры. Собираетесь ли Вы добавлять в программу улучшения и добавления? Если да, то какие именно? И когда Вы примерно собираетесь закончить разработку EMG studio и выпустить полную версию программы?

**[Иван]:** Кто? Откуда такие слухи? Автор программы Сергей Куманёв, кстати, на плечо которого легла большая часть работы над игрой, от чего предоставляю в который раз огромную ему благодарность. А насчёт EMG Games Studio, вторая версия уже есть на официальном сайте, при том полная. А для устранения неполадок нужны силы и время, особенно последнее, чего часто не хватает.

**[MTOG]:** Напоминаю – сегодня в гостях у нас был Иван Пятоволенко, разработчик, надеюсь, замечательной игры «Glassball». И мы от всего нашего геймерского сердца желаем успехов ему в этом нелёгком деле – разработке мобильных игр.

До новых встреч, Иван!



### WapAlta

Автор: Максим "ReS" М.

«Сеть в кармане» - именно с таким лозунгом существует условно-бесплатная программа WapAlta, призванная объединить в себе все необходимые информационные каналы. Сегодня это один из наиболее популярных сервисов российского мобильного Интернета.

Проект зародился в 2006 году в компании Generatum Software. В апреле 2007 года вышла первая версия, работавшая исключительно с электронной почтой. Программа постоянно совершенствовалась и улучшалась, и вот осенью 2008 года вышла новая версия 3.51 с возможностью ведения переписки в социальных сетях Одноклассники и ВКонтакте. В декабре того же года появилась версия 4.0 с собственной социальной сетью «Wapalta — сеть в кармане». В этой версии появились дополнительные платные услуги для пользователей. В июне 2009 года сеть была интегрирована в информационно-развлекательный сервис по мгновенной доставке информации на мобильный телефон». На момент выхода версии программой пользовались уже свыше 250 тыс. человек. А в ноябре 2009 года количество реальных пользователей превысило отметку 500 тыс. человек. По прогнозам разработчика, это число будет стремительно расти – каждые

10 секунд в Wapalta проходит регистрацию новый уникальный пользователь.

Wapalta предоставляет пользователям доступ к ключевым ресурсам российского Интернета. Это социальные сети, погода, новости, словари, чаты и форумы, карты... Все приложения распределены по пяти тематическим разделам (общение, база знаний, развлечения, транспорт и молния), что упрощает процесс поиска новой информации. «Сеть в кармане» сжимает передаваемые данные, тем самым существенно уменьшая потребление трафика.

Скачать приложение можно на официальном WAP-сайте wapalta.mobi. Обратите внимание на то, что бесплатно доступны только следующие функции: электронная почта, ВКонтакте, Одноклассники, чат и форум; полнофункциональную версию можно приобрести из главного меню приложения, отправив СМС - сообщением стоимостью около 100 рублей.

После первого запуска сразу становится видно, как преобразилась программа от простого e-mail клиента до мощного информационного интернет-центра: приложение читает новости, узнает курсы валют, позволяет загружать различный мобильный контент, ориентироваться на местности и т.д. У «сети в кармане» есть свой форум и чат с разными комнатами; каждый

пользователь получает личный мини-блог для выражения своих мыслей и чувств, может указать своё имя, место жительства, выбрать аватар и цвет ника. Если у юзера нет электронного ящика, то программа сама создаст его и пользователь получит адрес вида [пользователь]@wapalt.a.mobi

**Итог:** Сеть Wapalta идеально подходит для тех, кому необходимо получать информацию из Сети максимально быстро, не тратя время на посещение различных источников.

### Bobba

Автор: Александр Wehrwolf Куликов

**Тип:** Визуальный чат

**Производитель:** Sulake

**Год:** 2009

Итак, счастливые владельцы смартфонов под операционной системой Symbian S60 2 и 3 ред акций, осмелюсь предстать вам реинкарнацию уникального игрового чата Mini Friday... Встречайте, Bobba!

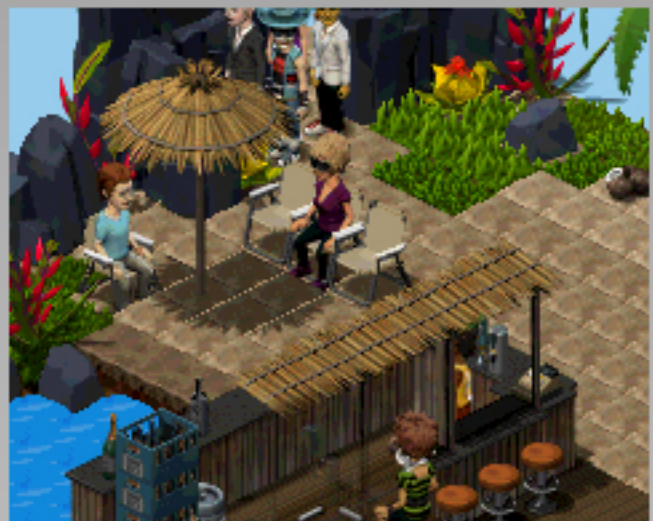
Чем же он так уникален? А тем, что общение происходит не просто набором текста в

строке ввода, а, что самое интересное, создаете персонажа, которым можно бродить по комнатам, сидеть на диванах с другими людьми, заказывать у бармена виртуальный алкоголь.

Те, кто общался в Mini Friday, скажут: а в чем же отличие? Кардинальное. Комнат стало больше (они называются здесь "space") как количеством, так и размерами. Добавлены предметы дизайна, такие как кровати, цветочные горшки, стало больше диджейских пультов, различных мелочей наподобие камней и травы. Можно создавать свои комнаты, так, например, я создал комнату МТОГ. При создании указывается язык, на котором нужно общаться и описание.

Присутствует и русская комната Russian Bar, в Мини-Пятнице имевшая более интересное название Russian Vodka Bar.

Как заказывать напитки? Подходим к барной стойке, либо садимся у нее и пишем: "Vodka", "Beer", "Cola". При этом бармен отвечает (!) по-английски, что вот, мол, ваш Cocktail, либо сейчас он отсутствует.



В разделе меню Settings -> Avatar можно менять как цвет вашей одежды, так и сами брюки, куртки, майки, кепки, присутствуют и аксессуары вроде солнцезащитных очков и напульсников. Таким образом создается уникальный персонаж.

В отличие от Пятницы, в Боббе персонажи уже не имеют мультяшного вида с большими головами, теперь им придана реалистичность. Сам игровой чат напоминает серию Nights от Gameloft, многие, видя скриншоты, принимают чат за игру.

Общаются здесь люди со всего мира, например, во время моего присутствия один парень оказался из Канады, а его новая подружка - француженка.

Так же появились еще отличия: список друзей, почта, жалобы модераторам на нарушителей, и осталась старая возможность игнорировать пользователя.

**Скачать:**  
<http://www.bobba.com> - всегда самая свежая версия.

Минус - при написании кириллицей отображается ???, поэтому пишите латинскими буквами.

квами.

Если кто хочет проверить работу модераторов, пишите в людной комнате нецензурные и английские фразы, вас забанят аж на сутки. За русский мат пока никто не наказывает.

### WebMoney Mobile

Автор: Максим "ReS" М.

Электронные деньги становятся всё популярнее. Оплачивать товары и услуги в Интернет-магазинах электронными платежами не только удобно, но и выгодно - большинство магазинов предоставляет скидку при оплате «веб-деньгами». Сегодня существует большое количество систем электронных платежей. Одна из наиболее популярных - WebMoney Transfer, которой пользуются уже более 9 млн. человек по всему миру. Каждый участник системы получает возможность создавать электронные кошельки для разной валюты. Каждому типу кошелька соответствует определенный титульный знак: для R-кошелька это WMR (эквивалент российского рубля), для

Z-кошелька - WMZ (американский доллар), для E-кошелька - WME (Евро) и т.д. Еще два вида WM-валюты: это WMC и WMD, которые являются эквивалентом WMZ, но использовать их можно только для кредитных операций.

Для работы с системой используется WebMoney Keeper («keeper» в переводе с английского означает «хранитель») - специальная программа или сайт, при помощи которой пользователь управляет своими кошельками: проверяет баланс кошельков, осуществляет WM-переводы, оплачивает/выписывает счета и так далее. Существует 4 кипера: Classic, Mobile, Light и Mini. Версия Classic - самая мощная из всех, с полной интеграцией с сервисами WebMoney. Для её использования необходим компьютер (с ОС Windows), подключенный к Интернету. Для операционных систем Linux и Mac OS X и спользуйте Light-версию кипера. А тем, у кого нет компьютера, подключенного к Интернету, будет интересно продолжение этой статьи.

Для устройств с ОС Android и iPhone необходимо использовать WM Keeper Mini. Обладателям КПК и коммуникаторов с Windows Mobile рекомендуются версии кипера Mini и Mobile. На мобильные телефоны и смартфоны Symbian лучше всего устанавливать WM Keeper Mobile, хотя можно и Mini.

### Установка и регистрация

Для использования WebMoney Keeper Mobile необходимо зарегистрироваться в системе Telepat. Для этого зайдите с мобильного устройства по адресу <http://wap.telepat.ru/reg.asp?partner=237015>. Там Вас попросят ввести номер мобильного телефона в международном формате. Номер телефона в международном формате содержит код страны (для России - цифра 7), код города (в нашем случае - код оператора) и сам телефонный номер. Например: 79631234567. Итого: 11 цифр, написанных без пробела. Для других стран количество символов будет отличаться. После ввода данных нажмите Next для перехода на страницу загрузки приложения. Вам будет представлена последняя версия программы (а также альтернативная версия и с англоязычным интерфейсом). На этой странице присутствует и ссылка на «Connection test», специальную программу, призванную проверить совместимость вашего устройства с Keeper Mobile.

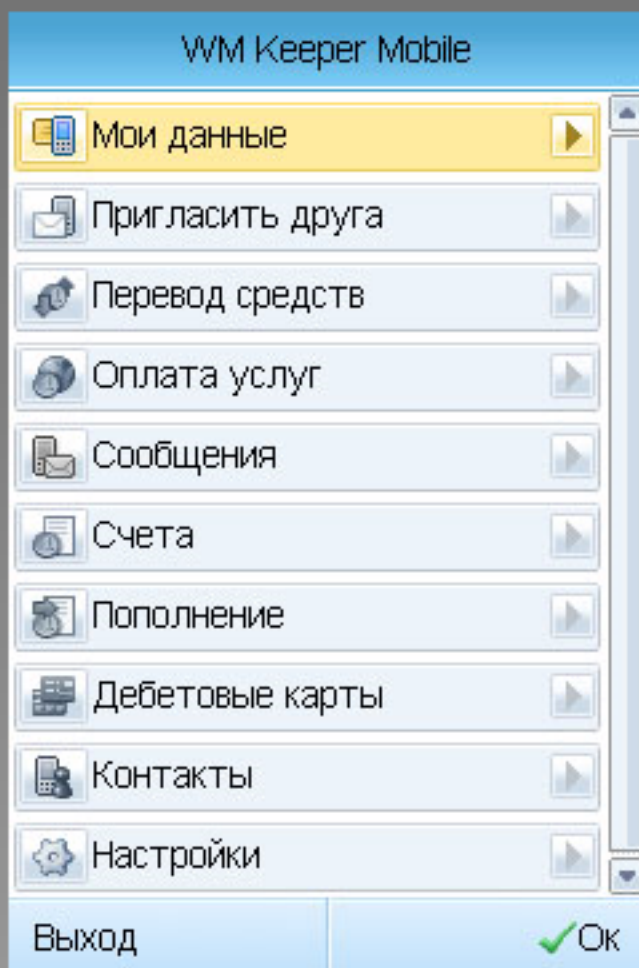
После загрузки и установки кипера можно приступать к регистрации. Запустите программу и выберите в меню пункт «Регистрация», введите свой номер, отметьте чекбокс «Принимаю» и нажмите «ОК». После



проверки данных от править SMS-сообщение с заявкой на регистрацию. Когда сообщение будет отправлено, не выходите из программы – подождите пару минут и получите мастер-код. (Лучше всего не полагаться на память, а записать его.) Ответьте на запрос программы о сохранении и мастер-кода в памяти телефона, нажав «Да». Следующий важный шаг – установка пароля для входа в аккаунт и в приложение. Пароль должен состоять не менее чем из четырех символов. Дважды запишите придуманную комбинацию цифр в поля формы регистрации и нажмите «OK». Но на этом процесс не закончился, сейчас необходимо зайти в настройки программы, далее – личные данные. Здесь Вы должны указать Ваши персональные данные: фамилию, имя, отчество, страну и город выдачи паспорта (без ввода личных данных пополнение счета приложения будет невозможно). После этого программа предложит скопировать контакты с SIM-карты в приложение – для возможности в дальнейшем переводить средства этим контактам, вводя только их телефонный номер (если они зарегистрированы в системе Telepat – WebMoney Mobile). Теперь Keeper Mobile создал для вас 4 WM-кошелька. Их номера можно посмотреть в меню Мои данные – мои реквизиты. Там же Вы узнаете

свой WMID (идентификатор пользователя WebMoney).

Теперь процесс регистрации завершен. Но для использования WMR и WMU кошельков их придется авторизовать, то есть подтвердить Ваше согласие с «ДОГОВОРом ПРОДАЖИ ЦЕННЫХ БУМАГ». Для авторизации у Вас должен присутствовать формальный аттестат (формальный аттестат выдается бесплатно участнику системы WebMoney Transfer после ввода им паспортных данных). Получение аттестата происходит на web-сайте Центра аттестации, поэтому рекомендуем использовать java-браузер стороннего разработчика, например Opera Mini. Перейдите по адресу <https://passport.webmoney.ru/asp/aProcess.asp>, выберите вход с использованием Keeper Mobile, введите номер своего телефона и пароль. После входа в систему вы будете переадресованы на страницу редактирования WM Паспорта. Заполните поля, отмеченные красными и синими звездочками, и сохраните изменения. Если всё сделано верно, то в вашем WM Паспорте в графе «Тип аттестата» будет указан «формальный». Перейдите на страницу авторизации кошельков (<https://banking.guarantee.ru/RUPursesList.aspx>) и убедитесь, что ваш R-кошелёк авторизован на физическое лицо. Если это так, то регистрацию в системе



можно считать полностью завершенной!

#### Работа с программой

После регистрации пора познакомиться с интерфейсом WM Keeper Mobile и его основными функциями. Главное меню программы версии 2.4.3 содержит в себе 10 пунктов и выглядит следующим образом:

- *Мои данные* – в этом меню Вы можете узнать свой баланс, реквизиты (WMID и номера кошельков) и посмотреть всю историю проведенных операций по всем кошелькам.
- *Пригласить друга* – программа может отправить на указанный телефонный номер СМС-сообщение, с предложением зарегистрироваться в системе

Telepat. Приглашение можно отправить на русском, английском и транслите.

- *Перевод средств* – позволяет осуществлять денежные переводы пользователям WebMoney (на WM-кошелёк), пользователям Telepat, еще можно ввести код протекции. Код протекции — пароль, который будет необходим для получения защищенного перевода. В случае перевода средств с активной и в активной протекцией средства придут получателю, он их увидит, но воспользоваться ими не сможет, пока не введёт код протекции. Если получатель не введёт код в течении указанного отправителем времени (срок протекции), то средства вернуться Вам

на кошелёк. Использовать протекцию можно по-разному. Например, при покупке какого-то товара Вы перечисляете средства указанным образом, а код протекции сообщаете продавцу по факту доставки Вам товара (оказания оговорённой услуги и.т.д.)

- *Оплата услуг* – оплачивайте здесь мобильную связь, телевидение, Интернет, телефонию, ЖКХ и другие услуги. В этом же меню можно ознакомиться с историей платежей.

- *Сообщения* Просмотр принятых и отправленных сообщений.

- *Счета* Здесь можно оплатить или выписать счет WebMoney и Keeper Mobile. Счет в системе WebMoney Transfer – это требование для какого-либо WMID оплатить некоторую сумму титульных знаков WebMoney.

- *Пополнение* - Вашего баланса посредством активации WM карт, которые обеспечивают пополнение кошельков участников системы, а также используются в качестве цифровых чеков для расчетов в системе Раутер.

- *Дебетовые карты* - выдача и обслуживание банковских карт международных платежных систем. Сайт сервиса: <https://cards.webmoney.ru/asp/default.asp>

- *Контакты* Есть возможность импорта контактов с SIM-карты и синхронизации с сервером.

- *Настройки* В этом меню находятся все параметры программы: учетная запись, размер экрана, способ подклю-

чения и другие.

...

Теперь Ваш кошелёк и вправду может называться мобильным: где бы Вы ни были, Ваши деньги будут рядом, и в любой момент ими можно будет воспользоваться.

### Собираем Gravity Defied без ПК

Автор: Сергей Бойко

В 7-8 номере журнала меня заинтересовал вопрос читателя А. Давыдова по поводу отсутствия в разделе "Моддинг" статей, посвященных изменению игр непосредственно с телефона, а не с компьютера. С ответом Егора я полностью согласен, но всё же решил поделиться с читателями возможностью самим без чего-либо собрать легендарную игру Gravity Defied. Хочу подчеркнуть слово СОБРАТЬ, а не создать, т.е. трэки, мотоциклы мы рисовать не будем по той простой причине, что программа Gravity Defied Track Editor ужасно неудобна + работает далеко не на всех телефонах.

Для несложного процесса сборки нам понадобятся: телефон с поддержкой Java и доступ к WAP, Internet. Если всё выше перечисленное у Вас есть, то приступим же к делу! Собирать будем, как Вы уже наверно догадались, онлайн, т.е. на сайте. Весь алгоритм работы я разбил поэтапно, для удобства.

1. Проходим по ссылке

<http://bwap.org/gravity/k.php>

2. Выбираем версию игры с музыкой/без музыки; full/lite.

3. На Вашем экране отобразится список игр, где будет указано, кто автор, и количество трэков в легком/нормальном/сл

ожном уровне (например так: 10/10/10). Ассортимент довольно-таки большой (40 страниц), разгуляться есть где. Ставьте точку напротив игры, которая Вам приглянулась.

4. Теперь выбираем скин гонщика и мотоцикла. Есть обычные, а есть и довольно интересные, например: первобытный человек вместе со своим древним байком!

5. Следующим идет цвет трассы. Палитра

разнообразна, есть все возможные цвета.

6. От цвета трассы переходим к окраске фона (стандартное значение - белый). Здесь также есть возможность поэкспериментировать с цветовыми решениями.

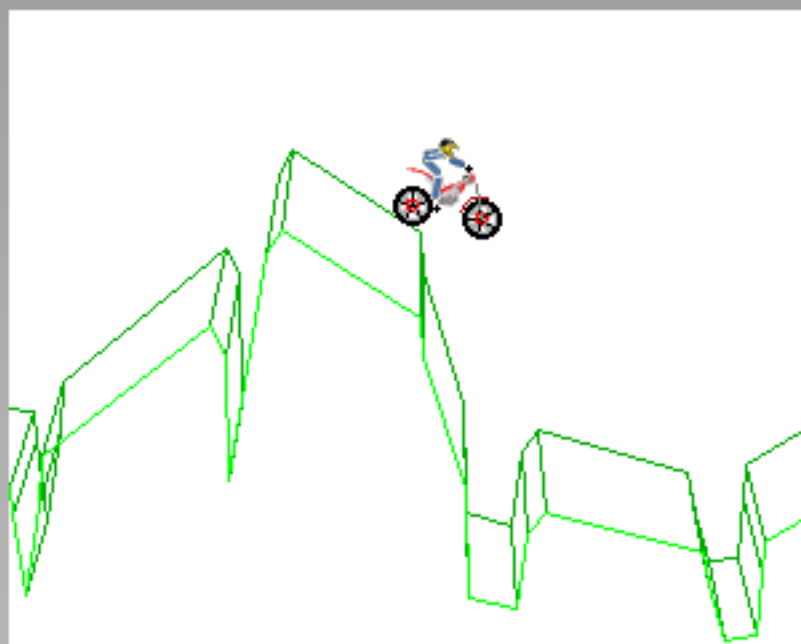
7. Подбираем скоростные характеристики байка. Доступны (объем в кубиках):

а) 100/175/220/325;

б) 160/235/350/460.

8. Язык игры. Есть: Русский, Английский, Украинский и самый интересный - Падонкафский.

9. Наконец, последний шаг - выбор имени игры. Можно оставить стандартное, а можно написать своё в строке MANIFEST. Но только английскими буквами!





# НОСТАЛЬГИЯ

Автор: Сергей Fe-se-an Федченко

*"...Дождь льётся тяжёлыми каплями..."*

Да что тут и говорить? Создать "ужасные ужастики" мало кому удавалось. Тем более для j2me и в 2005 году. Но всё же это удалось компании Rovio Mobile. Так передать напряжение, ужас и страх - никому за эти годы так и не посчастливилось. После **Darkest Fear** нам будет неприятно находиться в темноте; если мы включим фонарик в тёмном помещении, мы вспомним тот самый **Darkest Fear**, и некоторым, особо мнительным, станет не по себе.

С первого взгляда, **Darkest Fear** не представляет ничего примечательного, особенно если судить по скриншотам. Да-да, не спорьте. Это проверенно лично мной. Я установил себе трилогию **Darkest Fear** только по заданию нашего многоуважаемого главного редактора. До

момента я и не представлял, что есть такое **Darkest Fear** - "Подумаешь, "пугалка" для детишек! Да ещё и графика ужасная. На такое лучше не тратить времени." - Но нет, **Darkest Fear** оказался совсем не таким, каким я его представлял. Теперь я смело могу заявить, что **Darkest Fear** - лучшая игра в своём жанре. Да, много представителей подобного жанра побывали на наших устройствах. Но ни одна из этих игр не смогла переплюнуть DF, как по сюжету, так и по атмосфере.

**Darkest Fear** состоит из трёх частей, связанных между собой одним сюжетом. Вообще, DF - увлекательная головоломка, над которой вы провели не один час. Главное в процессе игры - любыми способами избежать прогулки по неосвещённым участкам уровня, чтобы не попасться в лапы так называемым тёмным монстрам, что очень

боятся света. Для этих целей у вас есть огромное множество способов осветить себе путь: фонари, лампы, свечи, зеркала - всё это нужно использовать... мудро, т.к. просто пройтись с фонариком по уровню не получится. Чтобы пройти какой-либо уровень, вам придётся хорошенько подумать, какой рычаг повернуть, какую кнопку нажать и т.п. Иначе - останетесь в дружной компании голодных тварей. Да и что рассказывать? Вы это знаете ещё с 2005 года. Давайте лучше пройдемся по каждой части этой замечательной трилогии!

## Darkest Fear I

Каждая история имеет свое начало. И **Darkest Fear** - не исключение.

*"...Больница Мрачного Дуба..."*

*"Моё имя - Томас Варден. Я историк."*

"...Я приехал сюда,

*потому что получил странный телефонный звонок от своей жены Сьюзен. Она работает врачом в этой больнице..."*

*"...Она попросила меня найти нашу дочь в этой больнице. Хелен была здесь на лечении..."*

Вот на такой таинственной ноте заканчивается вступление. Дальше перед вами предстанут 15 уровней головоломок и загадок. В игре мы путешествуем по загадочной больнице в поисках Хелен. Во время прохождения можно (скорее нужно) спасти пациентов. За одного спасённого пациента игроку будет добавляться по одной дополнительной "жизни". В DF нас ждут три концовки, которые будут зависеть от решений, принятых вами во время прохождения игры. Графика в "...Fear" такая же, как и в других играх того времени, но, тем не менее, она не отталкивает, а даже



способствует более красочному восприятию событий, благодаря прекрасно подобранным мрачным оттенкам.

#### Вердикт:

Для первой части трилогии **Darkest Fear** выглядит довольно убедительно. Прекрасный дизайн уровней не даёт нам соскучиться. Угнетающая обстановка не отпустит вас от экрана телефона до самого конца.

#### Darkest Fear II: Grim Oak

**Grim Oak** является самой успешной игрой из трилогии **Darkest Fear**. Основным достоинством Мрачного Дуба является нелинейность. Игроку разрешено свободно передвигаться по городу (правда, не очень большому) и проходить любой приглянувшийся уровень. Каждый уровень – одно из заведений города: музей, бар, полицейский отдел, магазин, морг и т.д. Действие "...**Grim Oak**" происходит через 5 лет после событий первой части. Монастырь, спонсировавший больницу, в которой проводились испытания на пациентах, берёт всех пострадавших под свою опеку

и позже разглашает, что все они погибли, добавив, что инфекция (на самом деле, несуществующая) движется на город. И опять на плечи Томаса Вардена ложится сложная миссия – раскрыть злодеяния монахов и вытащить из беды свою дочь.

В **Grim Oak** количество предметов, доступных для использования, стало значительно больше, чем в первой части. Теперь в нашем распоряжении есть ключкарты, фотоаппарат, свечи, ведро с водой (веселая штука), швабра и многое другое. Ещё одна приятная мелочь: предметы можно комбинировать. Из двух, вроде бы, ненужных безделушек, можно "состряпать" вполне полезную вещь. Но, как обычно, есть и ложка дёгтя. Здесь она олицетворена графикой. Некоторые предметы вообще трудно угадать.

#### Вердикт:

Несмотря на плохое графическое оформление, **Darkest Fear: Grim Oak** остаётся самой блистательной частью трилогии. Сюжетная линия в игре проработана потрясающе... куда лучше, чем в **Darkest Fear III: Nightmare**, о

котором, собственно, сейчас и пойдёт речь.

#### Darkest Fear III: Nightmare

Несмотря на то, что "...**Nightmare**" является заключительной частью трилогии и, вроде бы, должна быть самой лучшей, она вышла до неузнаваемости плохо. Да, с графикой Rovio постарались на славу, но вот атмосфера утратилась полностью. Сюжетная линия тоже практически исчезла. Уровни идут подряд. Возможности выбора игрокам разработчик предоставить не удосужился. Круг предметов да безобразия сузился. То, с чем игрок может взаимодействовать, можно пересчитать по пальцам, причём, на одной руке: Фонарик, зеркало, ящик, лампа и "нажималка" чтобы открыть дверь.

Большим плюсом третьего **Darkest Fear** является возможность играть за двух персонажей: Томаса и Хелен (что-то на подобии кооператива). Игрок может переключать персонажей в любой момент, когда ему только заблагорассудится.

Концовка игры зависит от количества

собранных страниц какой-то книги и колб с противоядием. Эти предметы разбросаны по уровням. Пожалуй, поиск предметов на уровнях – единственное занятие, которое может привлечь игроков после прохождения DF III.

#### Вердикт:

Дата выхода игры – не показатель качества. **Darkest Fear: Nightmare** – тому яркий пример. "...**Nightmare**" – по мне – вышел самым неудачным из серии. Даже, по сравнению с первой частью, **DF III** во многом ей уступает.

Да и заголовок, в переносном смысле, тоже довольно точно характеризует игру. **Nightmare**. Да уж, кошмарный провал...

...

**Darkest Fear** был, есть и будет одной из самых захватывающих и необычных игр жанра horror. Интерес к этой игре до сих пор не угас. Пройдёт ещё немного времени, возможно, java уйдёт в небытие, но такие игры останутся увековеченными в памяти наших телефонов.



# WOLFMOON

Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Жанр: Adventure

Разработчик: Rovio Mobile

Издатель: Rovio Mobile

Релиз: 2005

Платформа: Java



**WolfMoon** - это одна из самых успешных игр 2005 года. Несмотря на низкие технические характеристики, **WolfMoon** смогла завоевать внимание практически всех игроков. **WolfMoon** можно назвать эталоном своего жанра, так же, как и трилогию **Darkest Fear**.

В **WolfMoon** нет ничего лишнего (за исключением джипа, применение которому я так и не нашёл). Чётко поставленный сценарий и хорошо продуманный сюжет оставят уйма впечатлений у каждого, кто поиграет в **WolfMoon**.

Самое необычное в **WolfMoon**, пожалуй, - реализм. Удивительно то, что при ущемлённых возможностях телефонов, "картинка" выглядит более чем правдоподобно. На возможностях самого, что ни на есть, банального псевдо-3D движка, создать подобную игру могут действительно настоящие таланты! Окружение игры настолько удачно скомпоновано, что, едва запустив ее, Вы будете в о с х и щ а т ь с я поразительными пейзажами местности Wade Creek.

**WolfMoon** представляет собой смесь детективного квеста и ужасика. Эта 'адская смесь' буквально 'приклеит' вас к экрану мобильного.

Сюжет **WolfMoon** переносит нас в окрестности небольшого шахтёрского поселения. Действующий персонаж - Жанет Кейт.

Её заданием было расследование серийных убийств в Вейд Крик. Во время расследования неизвестная тварь атаковала её. Жанет очнулась в клинике Вейд Крика. О'Брайен, отказавшись от расследования, попытался убить Жанет со словами: "я не отдам женщину этим собакам". Но Жанет удалось сбежать. Она встретила шамана, который рассказал ей о шахтёрах, что нашли три тотема Вендиго и затем превратились в оборотней. Жанет Кейт достаётся тяжёлая работа - вернуть тотемы обратно, чтобы снять проклятие (иначе она превратится в оборотня). Во время поиска тотемов Жанет обнаружит улики против О'Брайена. Игра закончится тем, что О'Брайена отправят за решётку, а Жанет Кейт вернётся домой. К созданию локаций разработчик отнёсся весьма творчески.

Как я уже упомянул, игра создана на псевдо-3д движке. Rovio сделали подобие тактического шутера от первого лица. Нет, разумеется, это не FallOut 3. Всё куда проще. По локациям игрок может передвигаться только "по квадратам" (не знаю, как это точно объяснить. Просто вспомните **Doom RPG** :)

Но, несмотря на это, локация выглядит поразительно красиво. Блики на воде, рассветы, закаты... Это нужно видеть. Сотворить такое на экран телефона вряд ли кому-нибудь

ещё удастся. Вашему вниманию будет представлено множество предметов, каждый из которых может оказаться крайне необходимым. Так, например, вы не сможете выплавить пули из серебра без особой печи. Горе тому, кто отправится в северные земли Вейд Крика без серебряных пуль, ведь только они могут убить оборотня. Пища также играет большую роль. И неудивительно, т.к. **WolfMoon** - первая игра, в которой здоровье и выносливость персонажа со временем не увеличиваются, а уменьшаются. (A-life, дорогие друзья!) Чтобы восстановить здоровье и выносливость, нужно спать и вовремя обедать. Для этих целей в игре достаточно различных мест. Поужинайте у костра и отдохните. Возможно, следующим утром вы всё ещё будете живы.

**WolfMoon** является одной из самых захватывающих и атмосферных игр. Не случайно от такой игры оторваться практически невозможно. Этот квест продержит вас в состоянии настороженности от начала до конца.

---

**WolfMoon** - один из самых ярких представителей квестов-ужасиков на платформе Java. Также, **WolfMoon** является примером всем разработчикам, как надо делать игры.



# Итоги стихотворного конкурса

Для того, чтобы получить приз, просьба отписаться победителям на [q@mtog.ru](mailto:q@mtog.ru)

## 1 место:

Что наша жизнь-игра,а не иначе.  
И если не играем,значит нас здесь нет.  
Всегда и от всего мы требуем отдачи.  
За все приходится потом держать ответ.  
Пусть наша жизнь не вечна,у каждого свой срок.  
У каждого свое предназначение.  
Респект тебе,любимый журнал МТОГ,  
наш факел в индустрии развлечений.  
Среди журналов для меня ты Бог,  
все это говорю я без сомнения.  
Тебе открыты тысячи дорог,  
побольше игр новых и терпенья.  
Спасибо всей команде,что готовит,  
и выпускает это ЧУДО в свет.  
Ребята-вы единая команда,  
команды лучше и сплоченей нет  
.Удачи вам,успехов,расширения.  
Немного мужества,и пусть не тронет лень.  
И помните о нас,ведь мы вас всегда помним,  
мы вас читаем,ожидаем каждый день.

*McCry*

## 2 место:

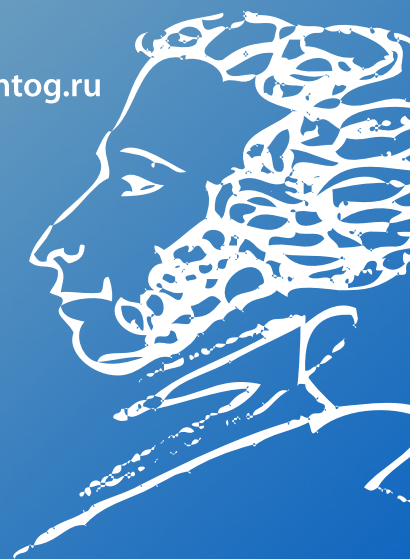
Maybe nobody has seen  
such a good mobile magazine.  
Thus, advise you brothers-gamers  
download MTOG –have good entertainments .  
Offers MTOG the information  
about games and applications.  
Grow in knowledge of mob games  
be with MTOG – it`s really best.

*Artti*

## 3 место:

Журнал мтог-прикольный очень,  
И много в нём хорошего всего,  
Если редакция не против,  
Скажу пожалуй пару слов я про него,  
Хотелось более сказать  
О регулярном посещении,  
Журнал выходит каждый месяц-  
Дают ему благострловение,  
И каждый выпуск радует всё больше,  
Статей, рецензий, новостей побольше...  
И с новым выпуском  
Не оторвать прям глаз,  
Журнал мтог-ты просто класс!  
Какие не были б пробемы,  
В тебя мы верим наш журнал,  
Ты интересный и прикольный-  
Надеюсь, всё ты осознал...  
Проходят дни, недели, годы,  
Вот сделаю один глоток,  
И жизнь пройдет, а всё бывает...  
А с нами верный наш МТОГ!!!

*DIMON*



## Прохождение Metal Gear Solid Mobile

Автор: Дмитрий „kozovin“ Паламарчук

Metal Gear Solid Mobile перенесет игрока во время между второй и первой частью оригинального MGS. Игра при переносе сохранила дух MGS, хотя сюжет довольно простой и короткий, играть в неё интересно, особенно фанатам оригинальных частей.



Игра начинается в Utility Area. Навстречу вам идет охранник. Людей можно обезвреживать следующими способами:

1. Подойти сзади и задушить.
2. Транквилизировать с помощью M9. Это специальное оружие, стреляющее иглами с антисептиком. Которое еще к тому и бесшумное. Поражение в голову с одного раза или в туловище с двух, дает моментальный эффект. Стреляя один раз, вы добьетесь желаемого результата только спустя несколько секунд.
3. Сойтись в рукопашную (наименее действенный метод).
4. Убить огнестрельным оружием. Его мы найдем он ходу игры.

Нейтрализацией врагов заниматься совсем не обязательно. Можно просто обойти.

Направляемся дальше в Store Room. Мы в коридоре. Рядом находится дверь. Заходим в нее. Там подбираем Chaff Grenade, а также патроны к M9. Возвращаемся обратно в коридор. В нем находится камера наблюдения. Если она вас заметит, то начнется тревога. Во время которой, ваш радар будет отключен. У вас два варианта:

1. Пройти под камерой, прислонившись к стене, к которой она прикреплена.
2. Воспользоваться Chaff Grenade, которая временно отключает все, находящиеся рядом электронные устройства. В том числе и камеру, а также ваш радар.

Места нахождения врагов, камер и патронов я говорить почти не буду. Мое прохождение рассказывает только основы игры, а также

ваш радар.

Места нахождения врагов, камер и патронов я говорить почти не буду. Мое прохождение рассказывает только основы игры, а также куда и зачем идти. Слишком подробно я описывать не буду. Камеру прошли? Очень хорошо. Через комнату, направляемся к входу в Base Main Entrance. Теперь поднимаемся по лестнице. Поворачиваем налево. Идем по коридору в Utility Control Room. Направляемся к компьютеру. Вот только проблема. У вас на пути стоит охранник. Его можно либо обезвредить, либо отвлечь каким-либо шумом. Для этого нужно прислониться к стене и стукнуть по ней (жмем 5). Путь к компьютеру открыт. Загружаем данные. Опять проблема. У вас нет пароля. Чтобы получить доступ, вам нужно пройти мини-игру. Вот теперь,

можно спокойно загружать. Ваша карта доступа обновлена до второго уровня.

Возвращаемся обратно в Base Main Entrance. Проходим коридор в обратном направлении до лестницы. И идем на лево. Направляемся к двери ведущую в Primary Corridor. Через всю комнату идем к входу в Auxiliary Room. Тут, кроме лишней порции врагов, ничего не найдете. Поэтому, вам, лучше идти к лифту сразу же. Чтобы не получить очередную порцию проблем. Мы на Basement 1: South Corridor. С вашим камуфляжем какие-то неполадки. Он почему-то стал постоянно менять цвет. И остановился на фиолетовом. В чем проблема и как ее исправить, вам объяснит Otacon. Проходим через весь коридор, и направляемся к двери, ведущую в Basement 1: Mess Hall.





небольшой склад. Подбираем там Коробку. Этот предмет нам в будущем очень пригодится, если вы хотите от кого-то спрятаться. Идем к двери, ведущую нас в Basement 1: East/West Corridor. Проходим весь коридор до конца, и идем к двери. Той, что с севера. Мы в Basement 1: Restrooms. Направляемся в комнату с туалетами, той, что справа. В конце которой, находятся писуары, а под ними вентиляция. Проползаем через нее и мы оказываемся в Basement 1: Sleeping Quarters. Идем через комнату на север к двери, ведущую нас в Central Corridor. Справа от нас находится еще дверь. Идем в нее. Мы в Basement 1: Fusion Laboratory. Для того, чтоб пройти через стоящую перед вами дверь, вам нужно поменять цвет камуфляжа на красный. Когда пройде

те через дверь, вы можете снова менять цвет на прежний. Далее идем к лестнице. Взабираемся по ней. Направляемся к входу в Basement 1: Temporary Storage. Спускаемся в низ, идем к другому концу комнаты, взбираемся на верх. Идем к выходу и по коридору направляемся в Basement 1: Armory. Пока доступно только два хранилища. В одном из них вы найдете огнестрельное оружие SOCCOM. После чего, идем в Basement 1: Security Control Room. Заходим в комнату с компьютером. Загружаем данные. Наша карта доступа обновлена до третьего уровня. Возникает одна проблема. Вход в комнату блокируется, и мы не можем выйти. Далее, вам придется пройти мини-игру. Проходит еще немного времени, приходит террорист вокруг комнаты начина-

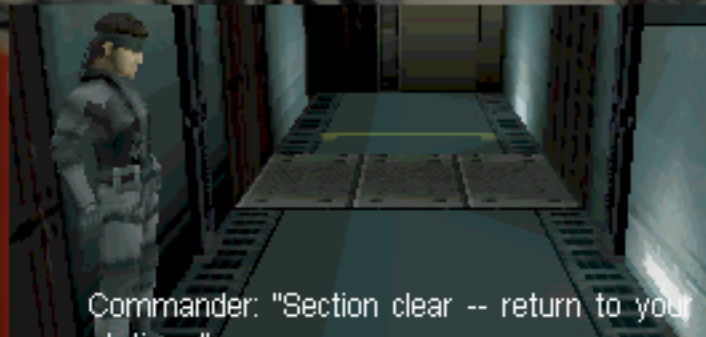
ет дежурить. Выбраться оттуда можно двумя способами:

1. Спрятаться под столом.
2. Поменять с помощью камуфляжного устройства цвет одежды на цвет стены и прислониться к ней.

После чего, когда террорист будет проходить мимо окн, он вас внутри не обнаружит. И он ворвется внутрь. Дверь открыта. Направляемся в Basement 1: Elevator Access. Проходим через коридор к лифту. Он дороге к которому, выясняется, что все люди в зеленой одежде были убиты. Это нам, безусловно, на руку. Запускаем лифт. Мы в Equipment Storage. На вашем пути стоят лазерные взрывные устройства. Не пытайтесь через них пройти. Вы подорветесь. Как их обезвреживать, вам объяснит Otacon. Идем

к выходу в Store Room. Мы обнаруживаем, что помимо лазерных мин, террористы расставили еще и камеры. Только это не те камеры, что мы видели раньше. В отличии от переводущих, они не поднимают тревогу, а сразу открывают огонь. Направляемся в Base Main Entrance. Поднимаемся по лестнице. Идем в Primary Corridor, предварительно выведя из строя лазерные мины. Далее у вас два варианта: или обезвредить мины, или обойти их. Но у вас на пути уж самые камеры. Чтобы там пройти, вам нужно воспользоваться Chaff Grenade. Идем в Auxiliary Room. Чтобы подойти к лифту, вам придется сменить цвет на зеленый. Иначе, при попытке мне подойти к лифту, в вас будут стрелять. Для смены цвета, используем камуфляжное устройство. Идем к лифту и





запускаем его. Мы снова в Basement 1: South Corridor. Все по тому же пути идем в Basement 1: East/West Corridor. Потом направляемся в Restrooms. Идем на север к двери ведущую нас в Sleeping Quarters. Далее, идем в Central Corridor.

Теперь поворачиваем на право, и заходим в дверь, обозначенную, как Lv3. Мы в Access Control Room. Такая же система, как и раньше. Только на этот раз, нам придется поменять цвет на хаки. Такой же цвет носят террористы. Если сделали, то можете смело идти через те камеры. Идем в Observation Area. Заходим в комнату с компьютерами. Подходим к тому, у которого экран светится синим светом. Загружаем данные. Наша карта доступа обновлена до четвертого уровня. Теперь мылое полное доступ к базе.

Возвращаемся обратно в Access Control Room, потом в Central Corridor. Ориентируясь по карте, идем по коридору до конца, потом поворачиваем на право, потом поднимаемся по лестнице и идем в Armory. Проверяем оставшиеся склады. Там вы найдете Fa-Mas, C4 и Nikita. Идем обратно в Observation Area. Направляемся к лифту и запускаем его. Мы в Basement 2: Lower Storage. Дверь к складу заблокирована тройной лазерной миной. А устройства, отвечающие за их работу, находятся как раз за этой дверью. Идем к вентиляции. Выбираем Nikita в качестве оружия и запускаем в вентиляцию управляемые ракеты. С первыми двумя детонаторами мы разберемся быстро. Они находятся достаточно близко. А вот третья находится на северо-западе в самом

углу комнаты. Если вы их обезвредили, то можете смело идти в дверь, а потом уже и в Engineering. Вас замечает главарь банды. Он приказывает террористу вывести из строя дверь, ведущую к ним. Поэтому, нам придется идти в обход через Old Store Room.

Пробираемся через коробки к почти разбитой стене и взрываем её. Например, с помощью Nikita. Потом идём через коридор в Engineering.

Далее идём в Hangar Access, по дороге обезвредив лазерную мину. Там нас встречают два головореза, которых нам придется ликвидировать или хотя бы оглушить, так как все двери ими закрыты.

Когда вы с ними разберётесь, идите к лифту, который ведёт в Metal Gear Hangar, где находится главарь террористов. Он наша цель. С ним разобраться

не составит особого труда. Желательно использовать FA-MAS, так как с ним гораздо удобнее. Нет, вам никто не запрещает транквилизовать его. Также, стоит отметить, что его пулемёт периодически перегревается. Желательно пользоваться именно этим моментом. Желаю удачи!



**ЭлекЗх:** В этом номере мне везёт. Раз - интервью с автором Glassball. Два - вот, ответы на почту. Согласитесь, как бы то ни было, полезный опыт. Правда, подбирал почту не я, а наш новый сотрудник. Ник ему - ASMAGA, имя - Алексей. У него есть одно несомненное достоинство: в мобильных он разбирается. Причём не только в java, но и в платформах смартфонов Nokia. Наш уважаемый главред посмотрел его сайт, сказал "Добро!" и наказал нашему новому сотруднику разбирать почту. Ну что ж, этим мы сейчас и займёмся. Однако сначала - ему слово.

**ASMAGA:** Всем привет! Я рад приветствовать вас всех на страницах этого замечательного журнала. Просто не терпится уже распаковать залежавшиеся на нашей почте конвертики и начать отвечать на ваши безумно интересные вопросы. Надеюсь я проведу с вами не такой короткий срок, как Юля... О ужас, а кто будет править мои многочисленные ошибки? Ну-ка живо мне правщика! А пока я его ищу, Саш, будь добр, открой первое письмо.

**Планирует ли Fishlabs выпускать Galaxy On Fire 3 ?**

**ЭлекЗх:** Когда-нибудь, может быть... Не будем загадывать сильно вперёд, всё равно в 2012 все умрем.

**ASMAGA:** Пока у

Fishlabs планов на триквел нету. Но если у них как всегда закончатся идеи, то мы вполне можем ожидать от них продолжения. По крайней мере, начало разработки, если игра всё-таки будет, точно не состоится раньше, чем через два года.

**Будут ли новые игры от gameloft и других хороших производителей на Symbian 9.4?**

**ЭлекЗх:** Да, скорее всего. Учитывая, что эта платформа появилась сравнительно недавно, некоторое время, скорее всего, игры на неё делать будут. И, естественно, наиболее большим количеством игр будет, как всегда, обладать Gameloft. Возможно, потом присоединятся и другие компании.

**ASMAGA:** Gameloft постоянно выпускает сенсорные версии своих java-игр, и обязательно выпустит все свои новые игры для Symbian 9.4. Это будет и Avatar и Crazy Taxi и, возможно даже новый Splinter Cell. А вот насчёт других производителей я вашу точку зрения не понимаю, ведь у каждого есть свои мнения о разработчиках. Например EA и NetLizard выпускают свои игры на сенсорные смарты, а NETSOFTWARE пока еще не выпускала.

**Почему во многих ява играх звук очень слаб или просто отсутствует? Это специфика явы или недоработка разработчиков?**

**ASMAGA:** На разных телефонах стоит своя java-машина. Например, специально для S60v3 была выпущена Guitar Hero World Tour с mp3-треками. Зато на других телефонах эта игра не идёт. Впрочем, в играх спокойно может быть одновременно хорошая amr-озвучка и красивые midi-мелодии... Все зависит от лени и фантазии разработчиков!

**ЭлекЗх:** Всё зависит от модели телефона и наличия трудолюбия у создателей игры. В голову лезет два примера: Prince of Persia: Zero и Египет 3D. Звук в 600 кб версии Принца Персии очень и очень слаб. Ну а в версии размером в 1 мб он - один из лучших моментов игры. А в случае Египта всё ещё проще: NETLizard - не NETSOFTWARE. Им было лень подбирать хорошую музыку для игры. Потому игра и получила 9,5.

**Выгодный ли бизнес по изготовлению мобильных игр?**

**ASMAGA:** В разных странах свой навар от игр. Если крупные разработчики типа Gameloft ещё держатся на плаву за счёт честных и богатых американцев и европейцев, то российские разработчики терпят полный крах из-за того, что у нас в стране практически никто не покупает игры. Ну, по крайней мере java. Единственный их выход - развиваться за рубежом и ставить инновационные методы защиты.

**ЭлекЗх:** К сожалению, я не вхожу в мобильную индустрию настолько. Конечно, они получают некоторое количество денег - существуют же, не исчезают - однако с заработками производителей компьютерных игр зарплату создателей мобильных не сравнить.

**Все знают что фишы отложили яву на полку, как они сами сказали "До тех пор пока на яве не будет хорошей обстановки"(про пиратов видать). Так вот, у меня вопрос (думаю журналисты мтога как то смогут связаться с рыбами) - чем нас рыбы порадуют дальше? Что на айфон собираются делать? Что на гагу? Будут ли какие то свои новые игры? Или пока буду портативать старые?**

**ASMAGA:** Уважаемый, кто вам такую глупость сказал? Fishlabs где-то до середины 2010 года будут портативать все свои хиты с явы на другие платформы. После этого они опять вернуться к яве. N-Gage 2, к сожалению мёртв. Так что релизов на эту платформу не ждите! Зато в symbian-версии Fishlabs обещали выпустить Powerboat Challenge (He N-Gage!) и GOF. Я так полагаю, к нам в OVI должны перекочевать также Rally Master Pro, Snowboard Hero и Blades and Magic. Релизы же для iPhone пока не известны, но я думаю они сделают туда всё, что обещали сделать на гагу, хотя часть игр уже вышла.



Расскажите о Gameplay Ltd., разработчике "Коллайдер 4Д: Чёрная Дыра". Какие игры они уже выпустили, и были ли они удачны и успешны? До анонса "Коллайдера" я о них ни разу не слышал. Как вы думаете, не заслонит ли этот проект детища NetLizard?

**ASMAGA:** Честно говоря, до вашего сообщения я думал, что надпись Gameplay в начале игры указывает на её революционный геймплей. Да вы правы, компания не очень известная. В поисках ответа на ваш вопрос я вспомнил о её ближайшем и очень похожем на неё родственнике - игре Смерш 3D. Как оказалось, мои догадки подтвердились. Смерш 3D, игра от RME, тоже оказалась детищем Gameplay Ltd. К сожалению, другие упоминания от этой игре мне найти не удалось... Заслонит ли Коллайдер Клон и Египет? Ну, знаете, у каждого человека есть определённые предпочтения... Например, мне демка коллайдера понравилась больше, чем весь Египет. А какому-то Васе совершенно наплевать на сюжет, ему главное графика и игра по Bluetooth. Тогда ему, разумеется, больше понравится новая, ещё даже не вышедшая игра от NetLizard - Clone 3D.

**Элек3х:** Я лучше отвечу на второй вопрос: мне кажется, что это весьма субъективно. Иногда хочется хорошего, длинного сюжета, а иногда - просто тупо

помочь монстров или посоревноваться с друзьями по bt в уничтожении врагов. ИМХО, игры этих компаний направлены на разную аудиторию.

**Как сейчас обстоят дела у Dingo games? Удовлетворена ли она продажами своего хита 7days для платформы symbian. Над какими проектами сейчас работают, что будут делать? Каково общее финансовое положение?**

**ASMAGA:** Насчет финансового положения это вы уж у топ-менеджеров компании спрашивайте. Думаю, вряд ли кроме китайцев игру хоть кто-нибудь покупал. Как переведут хотя бы на английский, вот и будут вам топы продаж. Как я полагаю, занимаются они сейчас игрой Hell Striker II, первая часть которой была настоящим хитом на ветеранских Symbian, хотя почему-то была брошена на третьем уровне. Надеюсь, что после разработки Hell Striker они примутся за Dungeon Warrior... эх, вот бы Nokia к этому моменту Symbian не загубила.

**Элек3х:** В отличии от ASMAG-и, я являюсь обладателем SE g502 и потому ничего не могу ответить на вопросы о Nokia и играх на Symbian. Разве что - "SE - лучший, гы!".

**Почему вы выпускаете ваш журнал отдельно под разные разрешения экранов, вместо того, чтобы сделать**

**МТОГ мультиэкран-ным?**

**ASMAGA:** Открою вам маленький секрет: Журнал и так мультиэкранный. Различия состоят лишь в размере фонового изображения. А если его убрать и сделать какой-нибудь растягивающийся фон, то будет не так красиво.

**Элек3х:** То есть, в принципе, можете скачивать любую версию и пробовать запустить на своём телефоне. Вот только это уже не будет так красиво.

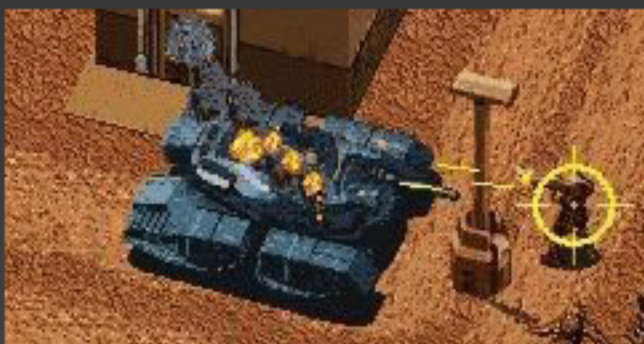
**В одном из выпусков вы упомянули игры с кооперативом. Могли бы вы их перечислить, а то я нечего кроме Sword Of Fury and Fatal Force не знаю.**

**Элек3х:** М-м-м, больше ничего не вспомню... Эх, кто не ностальгирует по тем временам, когда все вокруг рубили в Biplanes, и Вы были не исключением, поскольку игра шла на все экраны...

**ASMAGA:** На Яве тоже ничего не припоминаю. Зато почти каждая вторая игра на первую гагу обладала кооперативом... Помню, у нас два парня из класса целыми днями в Splinter Cell рубились.

Присылайте интересные вопросы на [почта@mtog.ru](mailto:почта@mtog.ru)





### Red Faction

#86642# 100% броня  
#24559# 100% здоровье  
#37427# Все оружие  
#53787# Аммуниция  
#85526# Полное здоровье

### Bomberman supreme и classic

##68\* ----> Пропустить уровень  
##30\* ----> Все предметы  
###6800\* > Очистить все

### Wonder Boy

В главном меню наберите S-E-G-A-A-G-E-S и нажмите 5.  
Главный герой стал неуязвимым.

### Ben 10 Omnitrix

omni42: Полный omnitrix  
invi52: Неуязвимость  
relo94: Перезарядить omnitrix  
live33: Увеличить здоровье  
skip88: Пропустить уровень

Prince of Persia(Symbian, N-Gage)  
331131313133 - открытие всех уровней



# **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>**