

Doodle Jump

главный претендент на звание аркады года стр. 12



Prince of Persia: Warrior Within

не забытое старое стр. 106

Dogfight 1916

многопользовательские баталии стр. 32

Predators

стандартная игра по лицензии стр. 56

Driver

или нечто похожее на Driver стр. 122

Первый взгляд на две отечественные постапокалиптические MMORPG стр. 24

MORE THAN ONE GAME №2 (13) 2010 (Август)

Редакция

Егор Толстой
Главный редактор
Алексей Савочкин
Заместитель главного редактора
Максим Иванов
Исполнительный редактор

Дизайн

Александр Албул
Разработка дизайна, вёрстка,
обложка
Алексей Савочкин
Вёрстка
Роман Савин
Обложка и логотип

Корректурa

Егор Толстой

Журналисты

Алексей Смагин
Сергей Федченко
Егор Толстой
Максим Иванов
Алексей Савочкин
Антон Трунин
Михаил Постников

Мобильная версия

Ляхович Вадим
Сергей Бобров
Дмитрий Богданов

Поддержка сайта

Роман Савин
Михаил Лунин

Связь с редакцией

q@mtog.ru
Егор Толстой
mak@mtog.ru
Максим Иванов
_@mtog.ru
Александр Албул
alexey.savochkin@mtog.ru
Алексей Савочкин



Сайт <http://mtog.ru>
Форум <http://mtog.ru/ipb>
WAP-форум <http://mtog.ru/a/>
Twitter http://twitter.com/_MTOG
Канал Youtube <http://youtube.com/MTOGgamer>

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

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



Долгожданное событие свершилось - я снова приветствую вас на первой странице нового выпуска журнала МТОG. Целых полгода прошло с того момента, как мы приостановили работу - и, могу с полной ответственностью заявить, это время сильно пошло нам на пользу.

Думаю, стоит привести краткий перечень того, что же у нас изменилось. Во-первых, это абсолютно новый дизайн PDF-версии, разработанный с учетом последних тенденций. Теперь на журнал приятно смотреть, и по оформлению он может спокойно соревноваться со многими печатающимися изданиями. Во-вторых, это новый движок для Java-версии, разработанный талантливым молодым программистом. Тем не менее, мы не хотим повторять своих предыдущих ошибок и выставлять напоказ еще не окончательно завершённую версию - поэтому публиковать журнал на нем мы начнем только со следующего выпуска. Нашей главной задачей в оформлении журнала является единообразие и сохранение фирменного стиля - и пока что все получается как нельзя лучше. В-третьих, это пересмотренная система взаимодействия с командой. Конечному читателю она вряд ли представляется интересной, но считаю своим долгом упомянуть, что мы постепенно уходим с рельс чистого энтузиазма - потому что каждый труд должен быть по достоинству оплачен. В-четвертых, это несколько новых проектов, построенных на базе журнала. Один из них, "Мобильный андеграунд", уже подходит к завершению и скоро будет представлен на ваш суд. Никаких подробностей раскрывать пока что не хочу, пусть это будет сюрпризом.

Об общей картине состояния журнала я рассказал, теперь пора перейти к более подробному описанию номера. Выбор игры для обложки наверняка удивил многих - какая-то простенькая казуалка, хотя не так давно был выпущен ряд более крупных проектов. Тем не менее ни один из них не продавался даже в половину так успешно и не привлек даже четвертой части фанатов, какие есть у Doodle Jump. Я не устаю повторять - критерий качества игры это не ее размер, а качество геймплея и способность увлечь человека на долгое время. Небольшим бонусом к статье идет описание возможностей ее моддинга. Если эта тема заинтересует кого-то, пишите на мой e-mail, и в следующем номере она будет раскрыта более подробно или, быть может, будет написан цикл статей.

Помимо игры номера хочется упомянуть и два весьма интересных эксклюзива - MMORPG в постапокалиптическом сеттинге от отечественных разработчиков: Gear Games и QPlaze. Геймплей их различен, но, тем не менее, противостояние намечается весьма интересное. Время покажет, какая из двух игр вырвется вперед.

Напоследок хочу напомнить - пишите письма. Только не кому-то абстрактному, а именно нам. Мы рады выслушать любые вопросы, предложения, пожелания - да и просто интересные рассуждения.

Желаю удачно провести остаток лета, и не заикливаться на своих мобильных телефонах!

Содержание



От редактора	3	KORa 3D	71
Новости	8	Iron Man 2	74
Игра Номера		iPhone	
Doodle Jump	12	Splinter Cell: Conviction	78
Preview		Pro Zombie Soccer	84
Travel Genius	20	Shrek Forever After	88
Последний колизей (интервью)	24	Charadium	92
Afterwar Online(интервью)	28	Broken Sword: Director's Cut	94
Dune: The Rebirth (интервью)	30	Metal Gear Solid Touch	98
Java		Predators	102
Dogfight 1916	32	Prince of Persia: Warrior Within	106
Rock Band	36	Angry Birds	112
High School: Hook Ups	38	Princess Fury	120
Let's Golf!	40	Driver	122
Viva La Revolution: El Che	42	Guerilla Bob	124
The Sims 3: World Adventures	46	Smartphones	
Как Приручить Дракона	48	Dirk Dagger And The Nuclear Zeppelin	128
Super Puzzle Fighter II Turbo	50	Articles	
Le Tour de France 2010	52	Обзор программ-читалок для iPhone	130
Весёлая ферма	54	Offtopic	
Predators	56	TRaSH	138
Let's Go Bowling	62	Читы	140
Splinter Cell: Conviction	64	Почта	142
Shark or Die	68		

Viva La Revolution: El Che
(стр.42)



Splinter Cell: Conviction
(стр. 64, 78)



Dogfight 1916
(стр.32)



PRO Zombie Soccer
(стр.84)



PoP: Warrior Within
(стр.106)

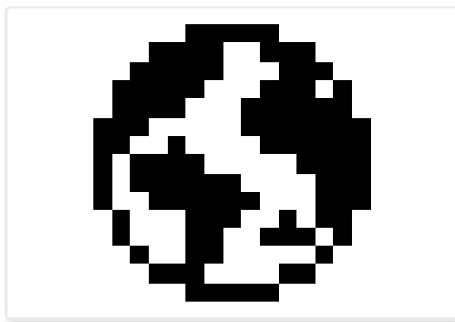


AfterWar Online
(стр.28)

Алфавитный список

A	Afterwar Online	32	M	Metal Gear Solid Touch	98
	Angry Birds	112		Minigore	11
	Asphalt 6	10	P	Predators	56, 102
B	Broken Sword: Director's Cut	94	C	Prince of Persia: Warrior Within	106
C	Charadium	92	D	Princess Fury	120
D	Dirk Dagger And The Nuclear Zeppelin	128		Pro Zombie Soccer	84
	Dogfight 1916	32	R	Resident Evil - Dead Rising	138
	Doodle Jump	12		Rock Band	36
	Driver	122	S	Shark or Die	68
	Dune: The Rebirth	30		Shrek Forever After	88
F	Farm Frenzy	54		Spider-Man: Total Mayhem	10
G	Galaxy on Fire 2	8		Splinter Cell: Conviction	64, 78
	Guerilla Bob	64		Super Puzzle Fighter II Turbo	50
	Guns'n'Glory	9	T	The Sims 3: World Adventures	46
H	High School: Hook Ups	38		Travel Genius	20
	How to Train Your Dragon	48	V	Viva La Revolution: El Che	42
I	Iron Man 2	74		Русские игры	
J	Jagged Alliance	9	A	Асы первой мировой	32
K	KORa 3D	71	B	Весёлая ферма	54
L	Le Tour de France 2010	52	K	Как Приручить Дракона	48
	Let's Go Bowling	62		Космические рейнджеры	9
	Let's Golf!	40	П	Последний колизей	24

Новости



Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Егор Толстой



iPhone Lemmings на iPhone

Компания Mobile1Up собирается портировать на iPhone игру Lemmings, причём с самого начала планировалась сделать ее совершенно бесплатной. Но Sony, обладающая правами на эту игру, не упустила свой шанс наживиться и запретила публикацию игры. В ходе переговоров, возможно, игра всё-таки будет выпущена, но бесплатной уже не будет.

iPhone Angry Birds - большое обновление

Приятная новость ожидает фанатов „Злых птичек“. В новом обновлении под цифрой 4.1. Angry Birds обрела новый мир с новой историей (The Big Story), 15 новых уровней, новую птичку и, возможно, новенькие золотые яйца!!





iPhone **Mirror's Edge скоро и для iPhone**

Игра, раньше бывшая эксклюзивом для владельцев планшета iPad, теперь приходит и на iPhone! На сайте EA появилась пометка 'Coming Soon' рядом с iPhone-версией игры. Для тех кто не знает, Mirror's Edge - 3D паркур от третьего лица(в оригинале от первого), главным героем которого является девушка по имени Faith.





Java

Gish по-русски

Hardwire выпустили локализованную версию **Gish Mobile**, которая, напоминаю, стала "Игрой Года - 2009" по версии нашего журнала. Помимо этого, в следующем месяце разработчик обещает очень приятно нас удивить. Что же, будем ждать от него новостей.



iPad

GoF 2 на большом экране

Как стало недавно известно, Fishlabs разрабатывают версию **Galaxy on Fire 2** специально для iPad. Официально представлена публике она будет через неделю, на конференции **Gamescom** в Кёльне.



Java

Мобильные рейнджеры

Возможно, скоро увидят свет мобильные версии таких хитов для PC, как "Космические рейнджеры" и **Jagged Alliance**" под издательством **Herocraft**. Точная информация еще не поступала, но известно, что с разработчиками в данный момент ведутся переговоры.

iOS

Яблочный Джо

Handy Games в начале августа решили порадовать нас версиями своей игры **Guns'n'Glory** для iPhone и iPad.



Демонстрация на iPad



http://www.youtube.com/watch?v=XX_oOHN2snA

Демонстрация на iPhone



http://www.youtube.com/watch?v=f_J7wysvJp8



iPhone

Spider-Man: Total Mayhem

На недавней выставке E3 компания Gameloft продемонстрировала свою новую игру по мотивам известных комиксов о Человеке-Пауке. Напоминаю, что предыдущая часть, выпущенная этой компанией, не выходила на iPhone. В **Spider-Man: Total Mayhem** 12 просторных уровней, на которых вам придётся сражаться во всякой нечистью из вселенной **Spider-Man**. В игре, как и во всех новых играх от **Gameloft**, будут специальные задания, за которые можно будет получить очки в Gameloft Live. Игра будет доступна уже этим летом.



iPhone

Долгожданный Asphalt 6

На одном из сайтов компания Gameloft выставила поиск вакансий для разработки новой части Asphalt, а "дата начала работы" была указана как "немедленно". Ниже предоставлен перевод английского текста:

"Асфальт 6 идет в Монреаль!"

Игр серии Asphalt уже продано более 15 миллионов копий. Для разработки Asphalt 6 на iPhone Gameloft Montreal (Gangstar, Modern Combat: Sandstorm, Dungeon Hunter) нанимает новую команду."

Напомним, что данная новость не подтверждена официально со стороны компании.



Java

Четвёртый эпизод Minigore

Легендарная игра Minigore скоро получит огромное обновление. В нем появится новая карта с зомби, мультиплеер по Wi-Fi и Bluetooth, а так же ещё что-то, о чём разработчики пока не говорят. Ожидаются так же новое оружие и новые персонажи, один из них уже известен - темный рыцарь. →

Девайсы

Белый iPhone 4

Такие критические проблемы, как нанесение белой краски по трафарету на переднюю панель и производство задней панели, наконец, решены, и Apple обещает в ближайшем будущем запустить белые iPhone 4 в массовое производство.

Apple откладывала выход белых моделей уже несколько раз. Сначала они не появились в день премьеры телефона, 24 июня. После этого они были обещаны во второй половине июля, затем в конце месяца, а потом и вовсе отложены на неопределенный срок. Считается, что довольно большое количество людей еще не купило iPhone 4 именно потому, что ждут его белого воплощения.





Doodle Jump



Автор: Егор Толстой

Это ревью уже давно должно было появиться на страницах журнала, но по ряду причин его написание все время откладывалось. Теперь же, с выходом **Doodle Jump** на платформе J2ME, мы просто не можем не осветить этот проект.

По данным компании Lima Sky, разработчика игры, **Doodle Jump** стал первым приложением стоимостью 99 центов, которое перешагнуло пятимиллионный рубеж загрузок. Цифра очень внушительная, особенно для такого, в сущности, простого проекта. Даже сейчас, спустя почти год после релиза, в день игру покупают около 28 тысяч человек. Но хватит о цифрах - пора уже осветить **Doodle Jump** изнутри.

Как уже упоминалось, игровая механика очень проста - путем наклона устройства в разные стороны управлять движением главного героя.

Суть игры заключается

в том, чтобы набрать как можно большее количество очков. Приложение постоянно синхронизируется с интернетом, поэтому во время прыжков по пометкам на границе экрана можно увидеть, какой игрок сколько очков набрал. Мой личный рекорд - 35831 очко, что, на самом деле, очень мало. У абсолютного рекордсмена счет превышает четыре миллиона. Удивляет количество разнообразных тактик, придуманных фанатами. Больше всего поразил специальный руль, в центре которого находится iPhone, хотя, если честно, сам я весьма сомневаюсь в его (руля) полезности.

Разработчики разноо-

бразили игру несколькими "темами", отличающимися не только графически, но и по геймплею. К примеру, ракета появляется только в "космическом" варианте. Часть тем можно переключить в главном меню, но для некоторых нужны специальные чит-коды, которые вводятся вместо имени игрока.

Разработчики **Doodle Jump** активно поддерживают отношения с другими компаниями. Механика игры воспроизведена в известном симуляторе бога под названием "**Pocket God**" - подбросив туземца на небо, можно прыгать по облакам "in Doodle style". Кроме этого, точки сопри-

косновения есть и с такими играми, как **Parachute Panic** и **Finger Physics**.

Рассказывая про игру, нельзя не упомянуть про весьма интересное начинание одного немца по имени Марко Неллессен (Marco Nellesen). Он основал лигу игроков в **Doodle Jump** и периодически проводит соревнования между ними. Подробнее познакомиться с проектом можно по адресу

<http://doodle-jump-league.org/>.



Lima Sky выпустили игру также для платформ Android и Maemo, а в данный момент разрабатывают версию для iPad.

Прыжки осуществляются по платформам различных типов:



Зеленая: Наиболее часто встречающаяся. Не двигается с места, не ломается, идеальна для прыжков.



Коричневая: Ломается при прыжке на нее. Не представляет абсолютно никакой опоры.



Желтая: Через несколько секунд после появления становится красной, затем взрывается.



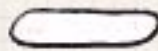
Голубая: Двигается справа налево.



Серая: Двигается сверху вниз.

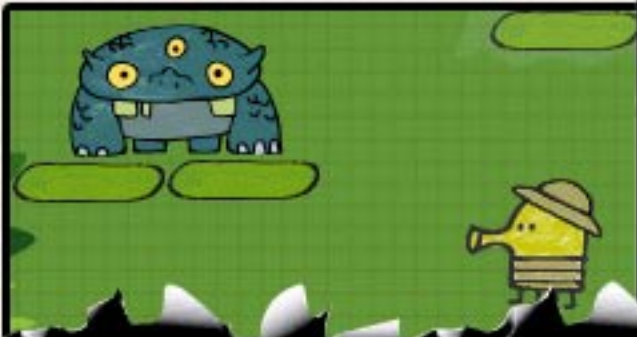
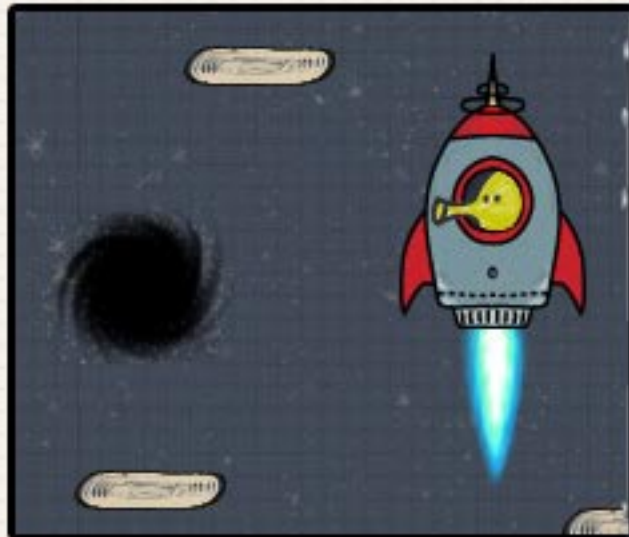
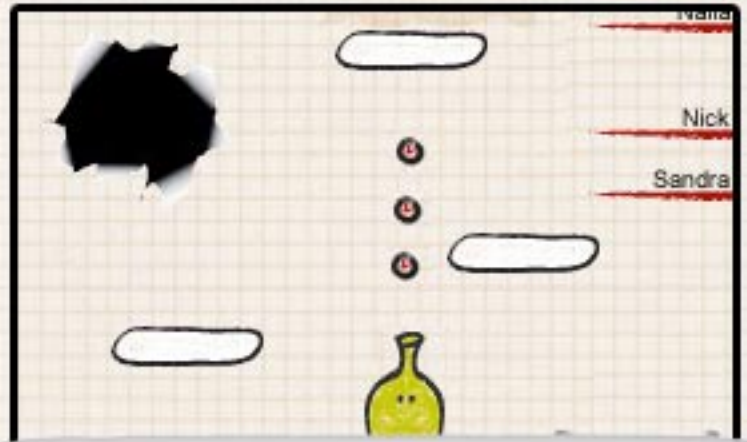


Темно-синяя: Самая нестандартная. Игрок сам пальцем устанавливает для нее позицию. Встречается реже всего.



Белая: Исчезает после прыжка.

Жанр: Аркада
Разработчик: Lima Sky/Mr.Goodliving
Издатель: Lima Sky/Mr.Goodliving
Релиз: 2009/2010
Платформа: iOS/Java



В этом бесконечном путешествии, которое, к слову, заканчивается после падения игрока вниз, встречаются различные бонусы:

Пружина: Подбрасывает вверх на 352 деления.

Трамплин: Подбрасывает вверх, в полете переворачивая, на 520 делений.

Шляпа-пропеллер: Позволяет улететь на 1736 делений.

Ботинки с пружинами: Заменяют стационарные пружины, в общем счете помогают подняться на 2068 делений.

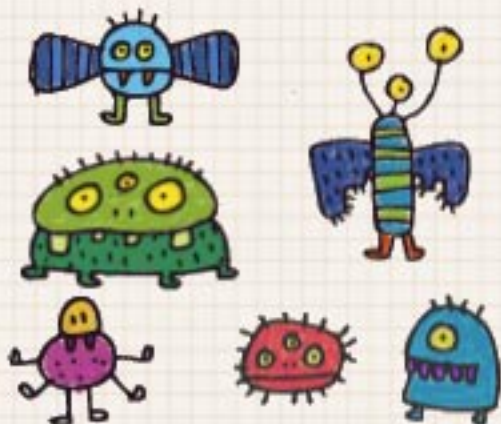
Ракетный ранец: Очень полезный бонус, с большой скоростью поднимает игрока на 3307 делений.

Ракета: Встречается только в "космической" теме. С огромной скоростью подбрасывает вверх на 6521 деление.

Щит: Спасает от монстров.



Конечно же, в игре не обошлось и без препятствий, иначе все было бы слишком просто:



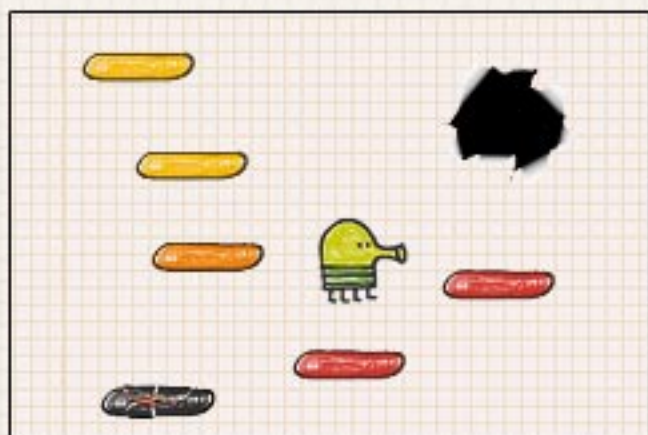
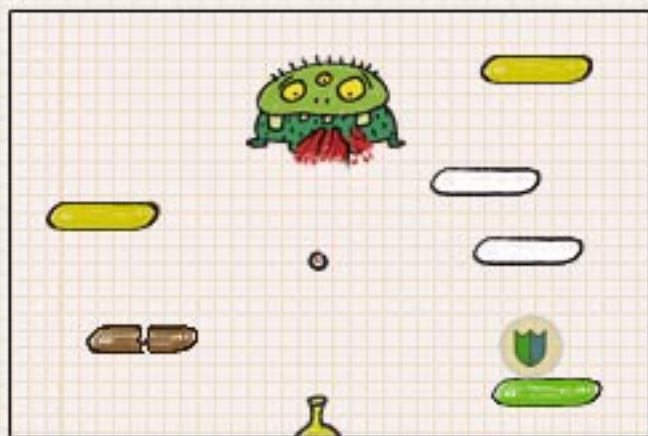
Монстры: Их в игре встречается восемь разновидностей. Некоторые стоят на месте, некоторые двигаются по экрану. Могут быть убиты либо одним, либо пятью выстрелами (да-да, герой еще умеет и стрелять).



НЛО: Буквально "засасывает" героя, на этом игра заканчивается. Может быть подстрелено.



Черная дыра: Принцип действия аналогичен НЛО, с той лишь разницей, что избавиться от нее никак нельзя.



Права на разработку версии на Blackberry были отданы компании Gamehouse, J2ME же выпустили небезызвестные Mr.Goodliving. Сам я, помимо iPhone-игры, пробовал ее также на платформах Android и J2ME. На HTC Legend игра идентична версии для iOS, а вот второй случай заслуживает более подробного описания.

Так как немногие мобильные телефоны на J2ME поддерживают акселерометр, управление производится джойстиком, что, конечно, сильно меняет игровую механику. На мой взгляд, управление клавишами намного проще. Помимо этого, исчезли темы, некоторые бонусы и виды платформ.

Зато появился режим "игры с другом". Никакой смысловой нагрузки он не несет - просто сравниваются результаты двух по очереди проведенных игр. Главный минус этого режима - полученные результаты не записываются в таблицу рекордов.

Doodle Jump, вне сомнения, пока что главный претендент на звание "Аркады года" как на iPhone, так и на J2ME. Это игра-шедевр, игра, которой многие посвящают не дни, не недели, а месяцы своей жизни. Все гениальное - просто, эта формула оправдывается и в случае **Doodle Jump**. Если кто-то не проникся духом игры - он просто ее ни разу не запускал.

Геймплей:	10
Графика:	8,5
Звук:	9
Управление:	10
Новизна	9

iPhone

9,5

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

Java

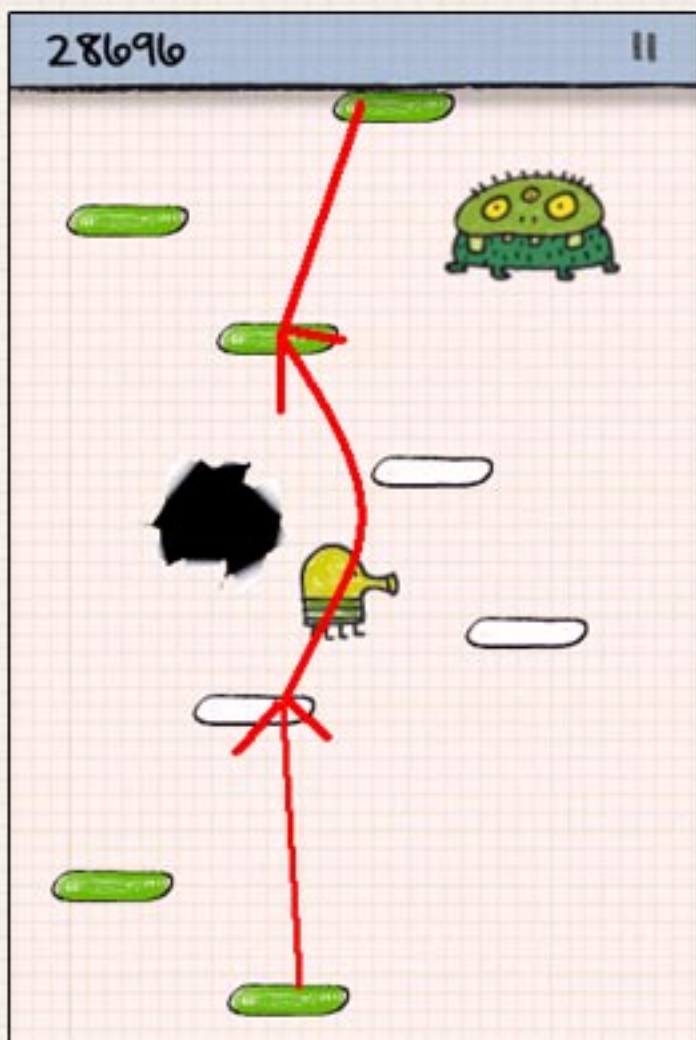
8,0

Советы по прохождению некоторых этапов (c) The Joe

Трюк с передвижными платформами →

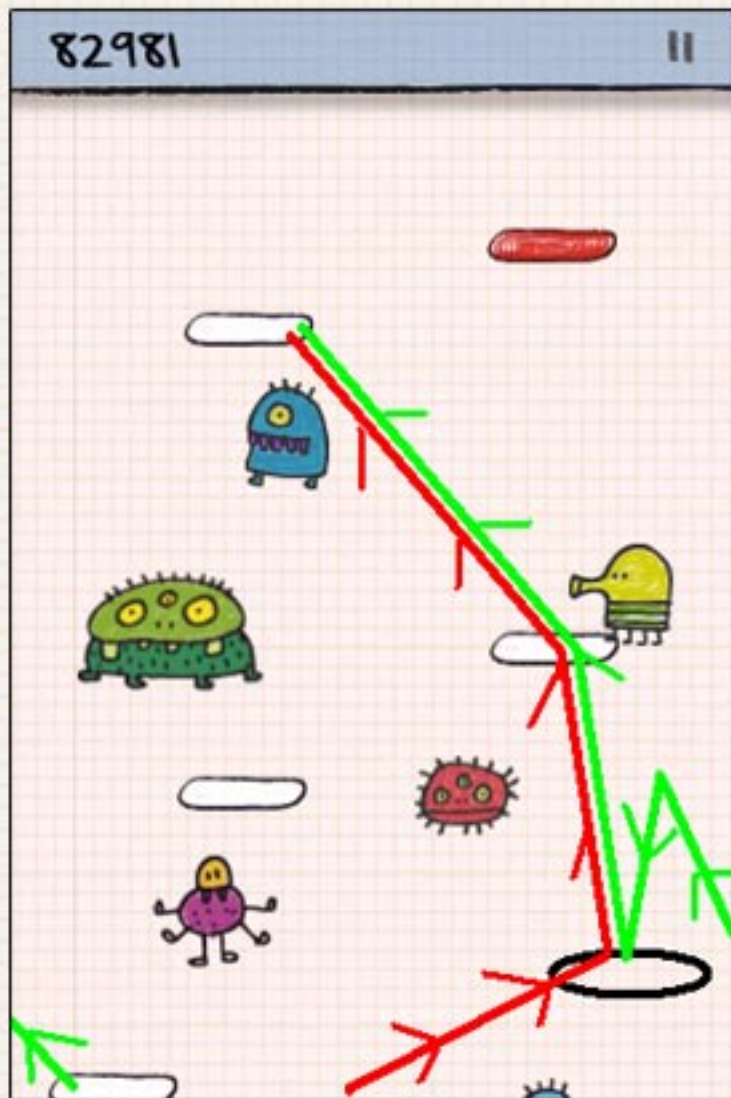
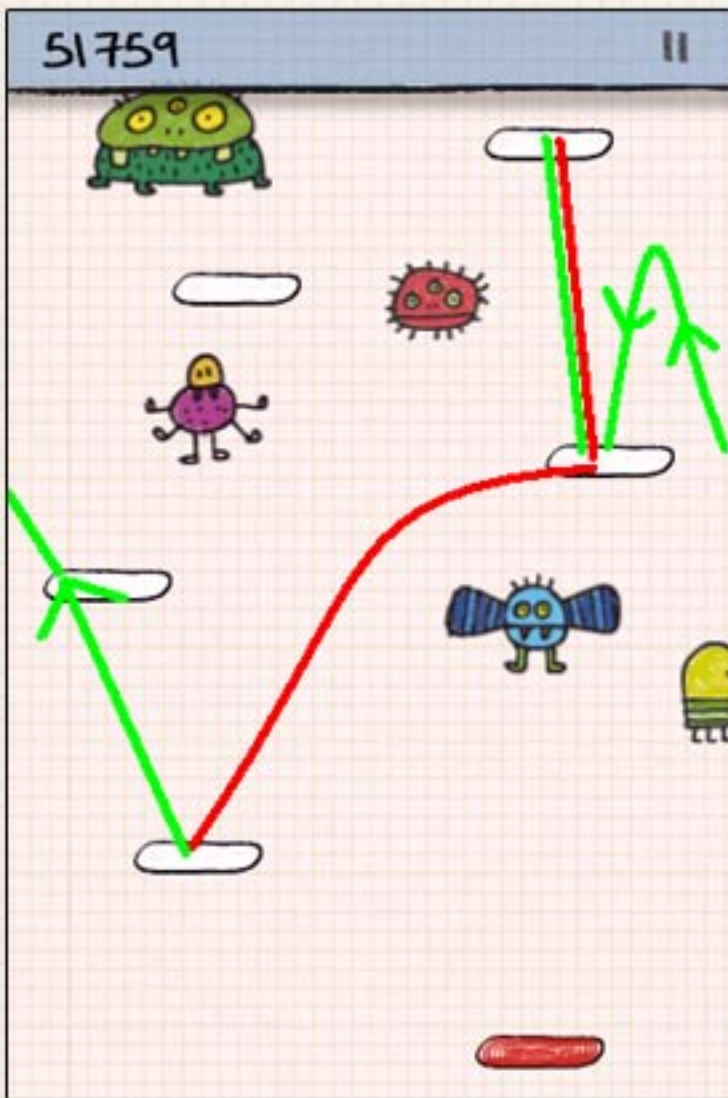
Платформы, которые можно устанавливать самостоятельно, для основной массы игроков представляют серьезную проблему. Тем не менее, есть один трюк, который поможет превратить их в огромное подспорье.

Передвинув выделенную на картинке платформу для удобного прыжка, используем ее, прыгаем дальше, но саму платформу не отпускаем, передвигая палец в левый верхний угол экрана. На последующем протяжении игры платформа будет продолжать следовать за пальцем до тех пор, пока не будет использована ракета. Во многих случаях эта платформа может сильно помочь.



← Совет по обходу черной дыры.

Трюк на самом деле очень несложен в исполнении - достаточно лишь несколько раз потренироваться. Все, что требуется - прыгать по траектории, изображенной на рисунке. Тогда не понадобится стрелять в монстра, он не будет нести никакой опасности.



↑
Опасность!

Рассматриваемая ситуация - одна из самых сложных в игре. Здесь нам противостоит огромное количество монстров. Тем не менее, ситуация не безвыходная. Есть целых два пути выхода из нее. Один на картинке представлен зеленой стрелочкой, другой - красной. Все, что требуется - следовать одной из указанных траекторий.

Создание собственного скина для главного героя

(c) wexion&YourDestiny

Шаг 1:

Установите на компьютер программу iPhoneBrowser или ее аналог. Установочный файл может быть найден на:
<http://code.google.com/p/iphonebrowser/downloads/list>



iphonebrowser
 iPhoneBrowser - Windows GUI for manipulating files on the iPhone

Project Home Downloads Issues Source

Search Current downloads for Search

Filename ▾	Summary + Labels ▾
SetupiPhoneBrowser.1.93.exe	Setup iPhoneBrowser v1.93 self-extracting installation Featured

Шаг 2:

Подключите свое устройство к компьютеру и в программе перейдите по адресу:
 /User/Applications/*одна из папок, обозначенных длинным кодом*/DoodleJump.app
 Любые из представленных здесь картинок можно перерисовывать. Выберите несколько и сохраните на жесткий диск.

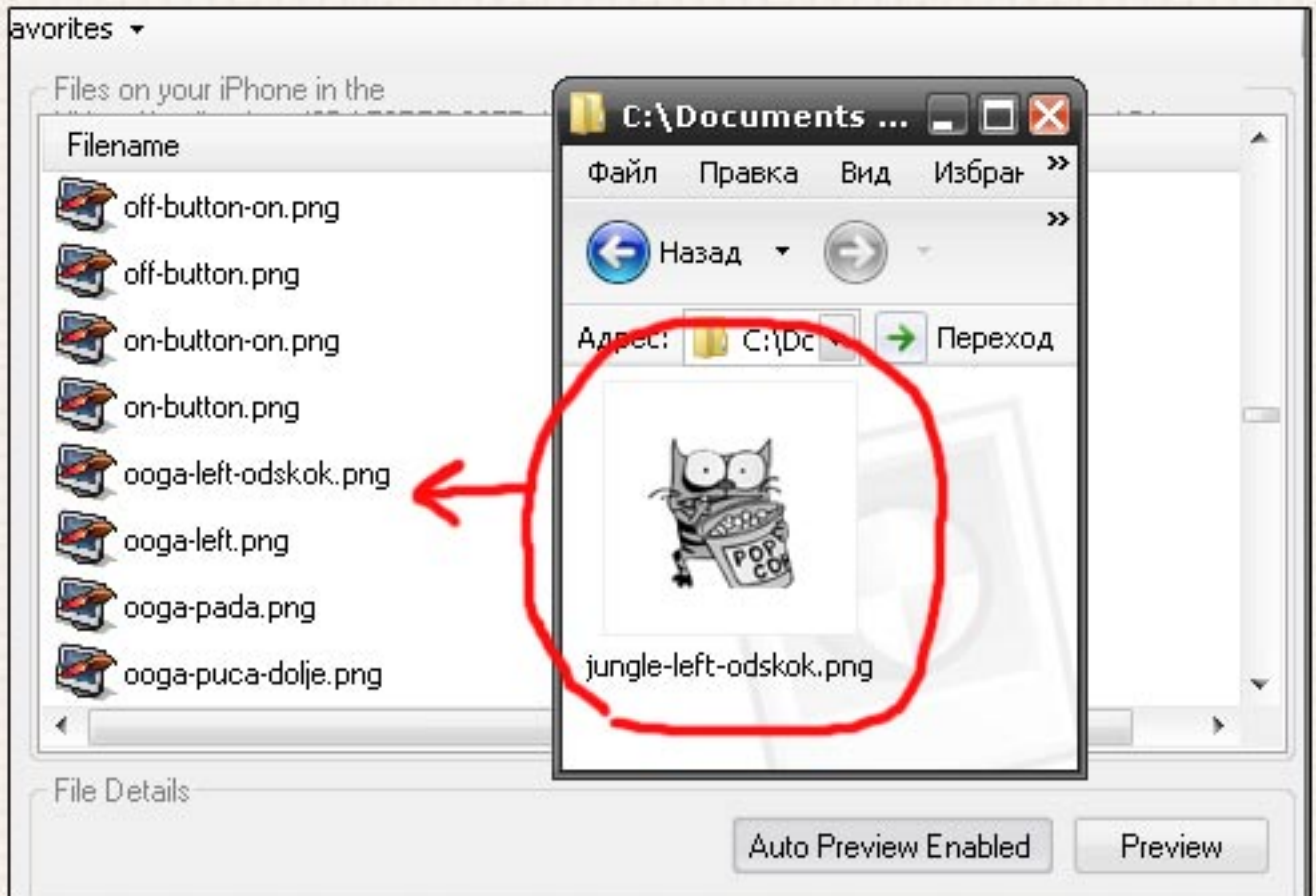
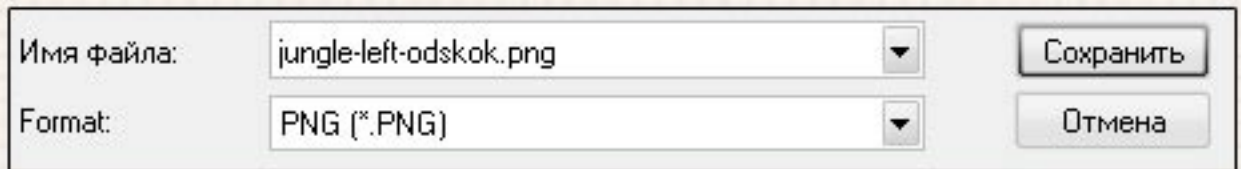
Folders on your iPhone

- Applications
 - 2F745F9F-F3BA-47B2-B2E:
 - 40A40923-FC02-43F3-BF9C
 - 5773D5DD-E591-4C62-8FE
 - 5B49FB4E-A9A8-419D-854
 - 6DA79EEF-665E-441D-A71
 - Documents
 - DoodleJump.app
 - FBConnect.bundle
 - Library
 - tmp
 - 72568A8C-B913-45C0-8F26
 - 7DDC6EB8-EAB5-475B-BB
 - 880908EF-D2F0-495F-9ECI
 - 8D2C0BEA-5EC4-4EFC-8D

Files on your iPhone in the

Filename	Size
off-button-on.png	3301
off-button.png	3305
on-button-on.png	3270
on-button.png	3283
ooga-left-odskok.png	8176
ooga-left.png	8183
ooga-pada.png	8587
ooga-puca-dolje.png	8658

Шаг 3: Сохраненные картинки измените при помощи любого графического редактора, к примеру, Photoshop.



Шаг 4:

Измененные файлы перенесите обратно на свой iPhone/iPod по тому же адресу, откуда были скачаны оригиналы. Убедитесь, что их названия совпадают.



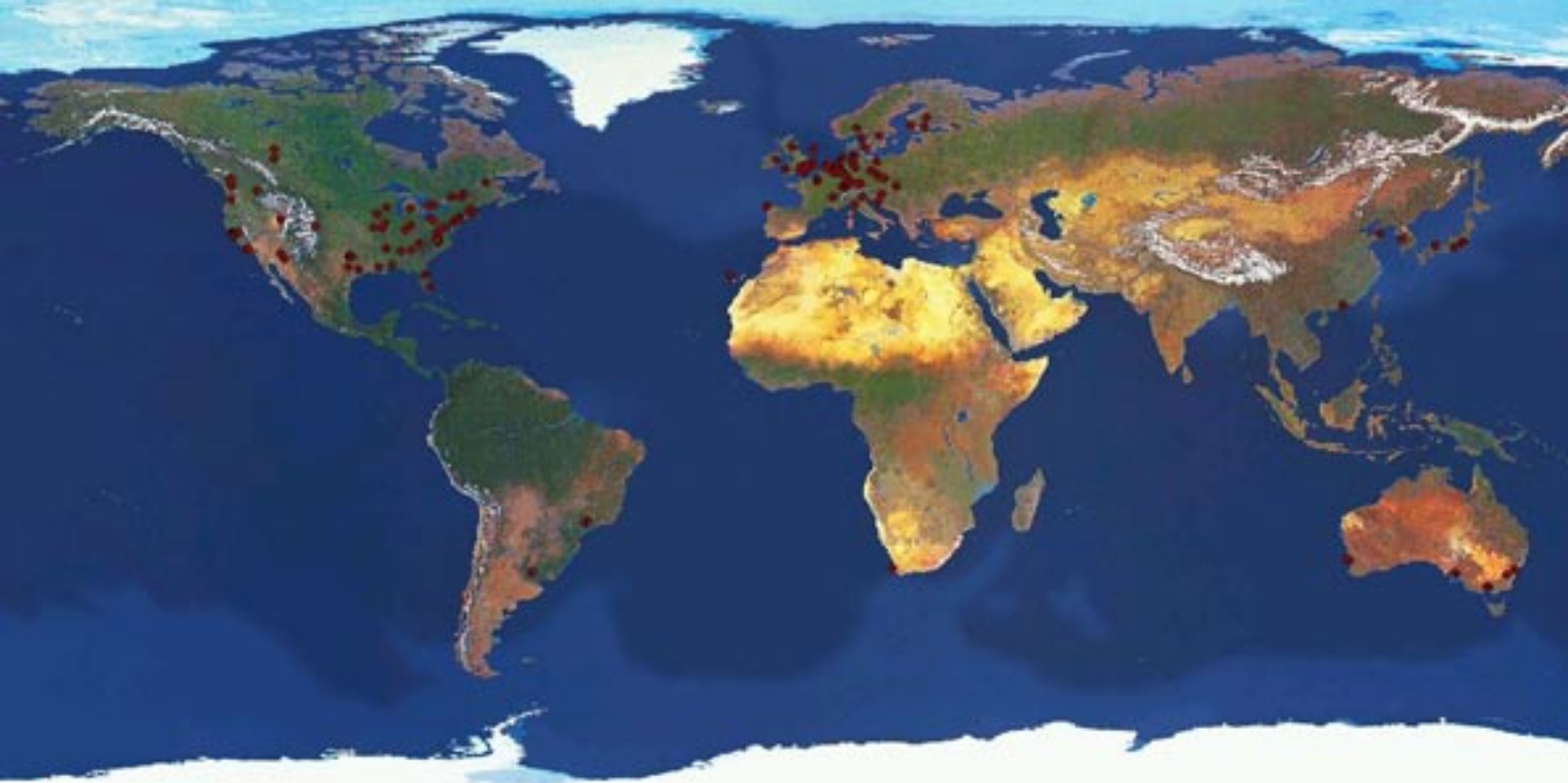
Шаг 5:

Запустите игру и наслаждайтесь своим творением!



УМНИК! ГЕОГРАФИЯ

 Автор: Алексей Савочкин



Жанр "викторина" довольно нечасто можно встретить на мобильных телефонах, да и приличные представители его встречаются еще более редко. **Travel Genius** - это выполненная на очень высоком уровне игра, в которой встречаются самые разнообразные вопросы на тему географии. Конечно, проще всего играть в нее будет тем, кто очень хорошо знает где и что располагается на нашей планете, остальным же придется нелегко. Однако, даже если вы - полный ноль в географии, то эта игра способна вас хоть чему-то научить, но об этом несколько позже.

В **Travel Genius** имеется два игровых режима: с таймером и без него. Вопросы же викторины содержат в себе очень много разнообразных тем: определение столиц, флагов, достопримечательностей, да и просто географических объектов. Все, что от вас требуется, так это определить нужную зону на карте, которых всего девять (каждая из

которых относится к клавишам вашего телефона соответственно). Иногда достаточно просто указать какую-то зону на карте, а иногда она приближается и делится ещё на девять участков. Как видите ничего сложного в этом нет, однако, как уже говорилось, игра требует от вас хоть каких-то знаний в области географии. После каждого неправильного ответа **Travel Genius** покажет вам, что нужно было выбирать на самом деле. Таким образом, спустя десяток ошибок вы что-то, да запомните, и сможете увеличить ваш так называемый географический IQ.

За правильные ответы вам будет начисляться определенное количество очков, но даже если вы смогли указать район, но ошиблись с указанием точного места, не расстраивайтесь - очки вы получите, правда уже значительно меньше. В конце игры вы сможете не только узнать свой результат, но и сравнить его с другими игроками в интернете.

Стоит отметить и



Игровое видео



http://www.youtube.com/watch?v=_7ziO-Tu1HA

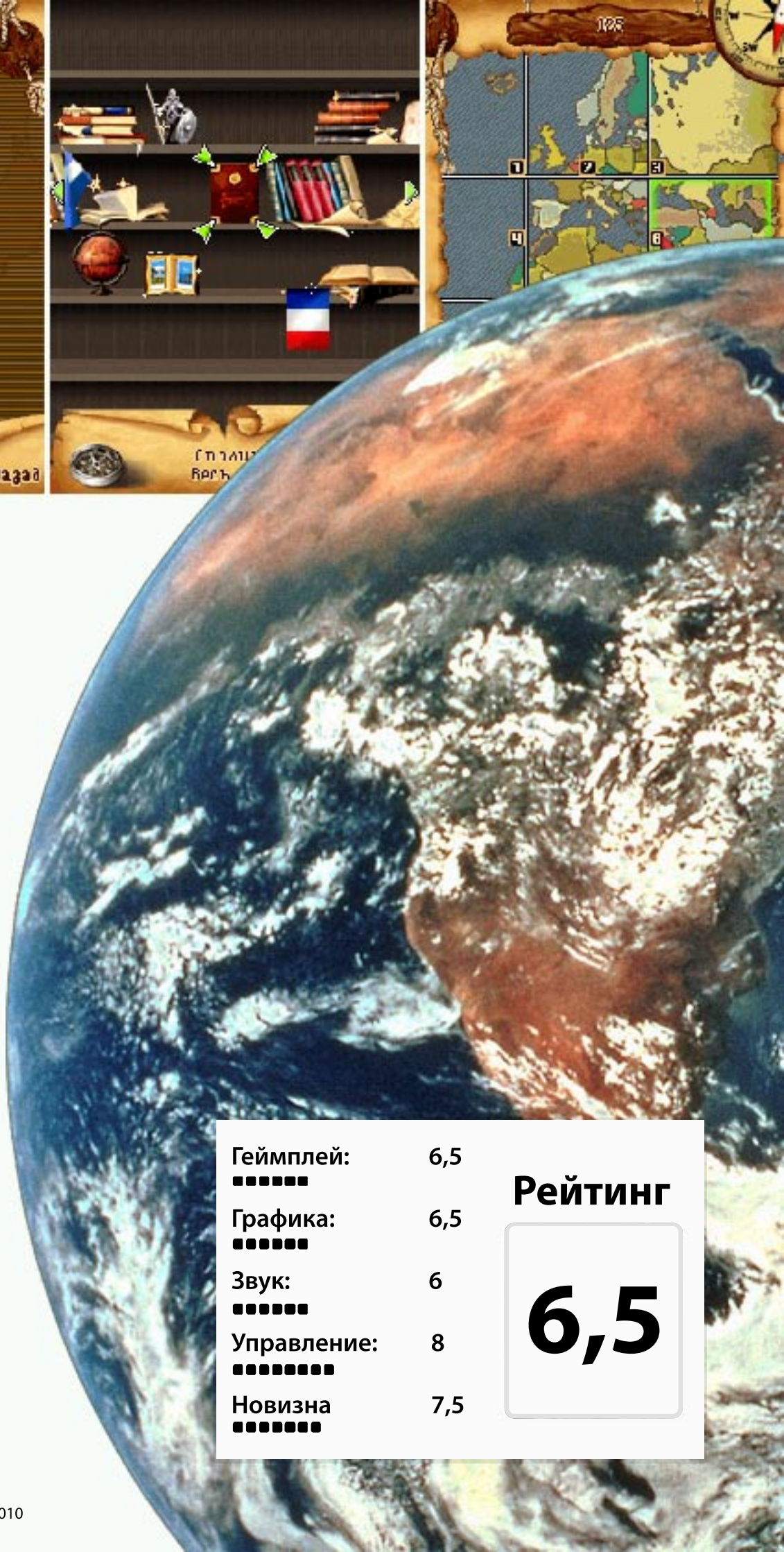
Preview



онлайн игру, которая позволяет обмениваться вопросами с другими участниками викторины. Вы можете скачивать с сервера интересные вас вопросы, а можете просто придумывать их сами. Это происходит следующим образом: сначала вы прописываете основной вопрос, а потом с помощью специального указателя ставите один или несколько флажков, которые и будут указывать правильную местность. Прежде чем добавлять этот вопрос к основному списку, можно нажать кнопку "тест" и проверит, как это все работает.

Также **Travel Genius** может помочь тем, кто только собирается или уже сдает экзамен по географии, ведь не придется просить знакомых поспрашивать вас что-то, для повторения материала достаточно лишь запустить игру на мобильном телефоне, выбрать нужную тему и проверять свои знания.

Таким образом, **Travel Genius** - это игра не для всех, а скорее для тех, кто не прогуливал уроки в школе, однако, я считаю, что каждый из вас, хотя бы для себя, должен узнать, насколько же он умен.



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

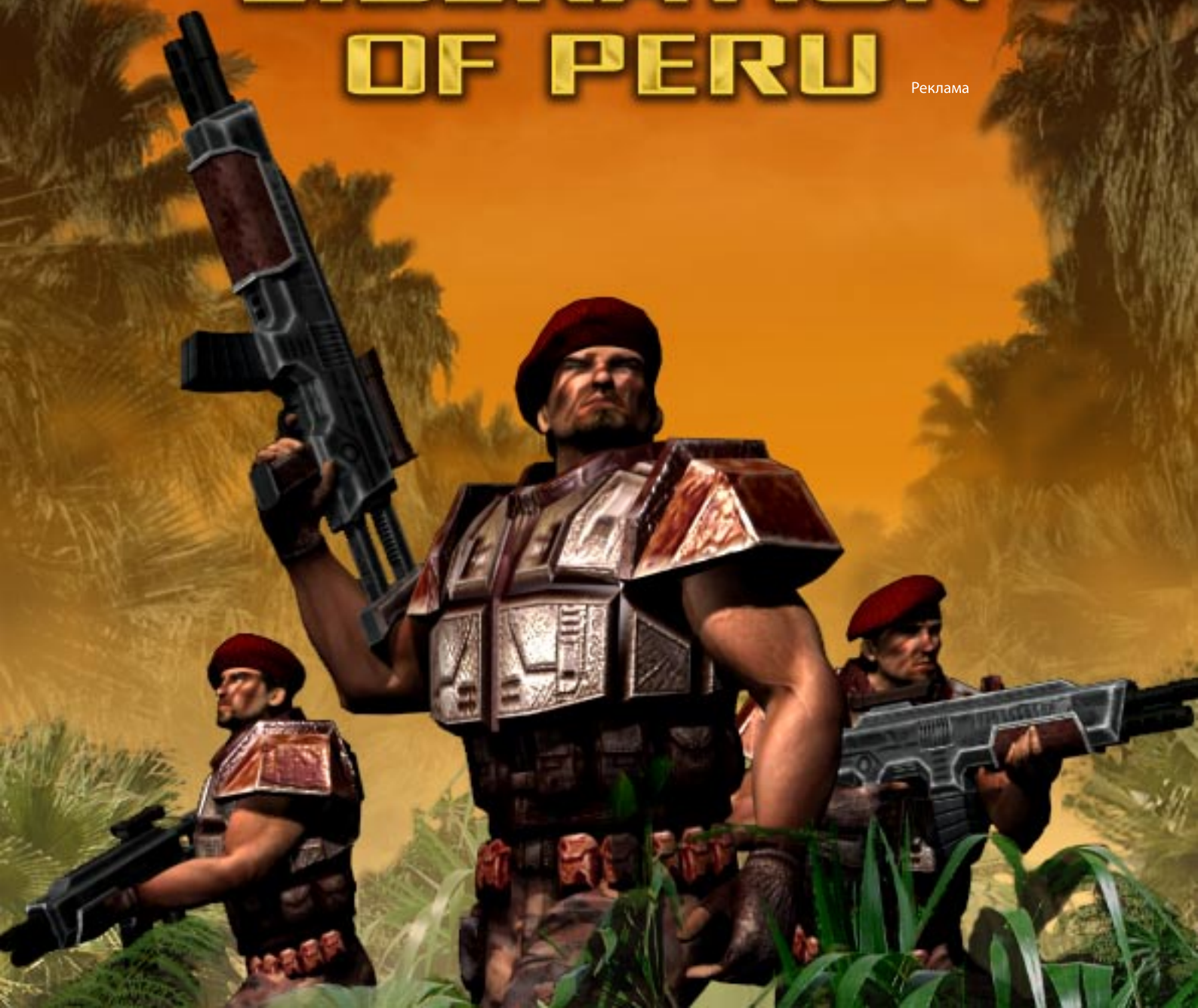
Рейтинг

6,5

ART OF WAR 2

LIBERATION OF PERU

Реклама



«Последний Колизей»

Интервью с Gear-Games!

 Автор: Алексей Савочкин

МТОГ: Что-то Gear Games давно не радует игроков новостями. С момента запуска **AOW2: Online** прошло уже 5 месяцев. Наверно, работаете над чем-то очень большим? Поделитесь информацией с нашими читателями.

Gear Games: Всем привет! Действительно, после запуска **AOW2: Online** мы ушли в долгую автономную разработку двух больших ММО-проектов. Об одном из них мы уже сообщали в новостях на своем сайте. Это будет «Футбольный менеджер онлайн». У нас уже имеется немаленький опыт в разработке футбольных менеджеров. В онлайн-менеджере мы хотим учесть все наши прошлые успехи и неудачи, и собрать воедино все самое лучшее из предыдущих оффлайновых версий касательно геймплея и интерфейса. Но основной отличительной особенностью нашего проекта является то, что это будет не просто игра, это будет еще и социальная сеть для любителей футбола.

Информация о втором проекте до этого момента держалась в тайне. Мы его пока нигде не анонсировали, но теперь можно с полной уверенностью сказать, что скоро он выйдет в свет :-). Рабочее название проекта «Последний Колизей». Это будет полноценная ММОРPG в постапокалиптическом

мире с элементами киберпанка. Работа над проектом ведется уже 2 года. Наверно, это будет наш самый масштабный проект :-).

МТОГ: Расскажи подробнее о мире «Последнего Колизея». Ведь это будет первая ММОРPG такой тематики для мобильных!





Gear Games: Действия игры разворачиваются в недалеком будущем в мрачном заброшенном городе, который все называют Колизей. Окрестности города заражены радиацией, а сам город когда-то был сердцем мира, потом - тюрьмой, а теперь - это просто пристанище для тех, кто недоволен жизнью за пределами Колизея. Сюда приходят отчаянные люди, те, кто не хотят быть электронными рабами, кто верит в свои силы и полон решимости. Ведь в Колизее все решает смелость, сила и ловкость. На улицах города орудуют банды, враждующие между собой за территории. А подземные туннели метро и канализации кишат отвратительными мутантами и монстрами. И в этом мире игроку предстоит проложить себе

путь из трущоб и развалин к сверкающим апартаментам в центре города.

MTOG: Звучит заманчиво, но очень расплывчато. Какой будет геймплей в игре?

Gear Games: Город разделен примерно на 50 уникальных районов и локаций. Примерно половина из них PVE - жилые и квестовые районы, в которых игроки не могут нападать друг на друга без обоюдного согласия. В этих локациях можно перемещаться, ничего не опасаясь (кроме мутантов и монстров :-). В PVE локациях можно спокойно выпонять квесты начальных уровней, кромсать мутантов и прокачивать своего бойца до определенного уровня. Но эта малина

будет не бесконечной. В один день вам придется сделать шаг на территорию PVP, где все решает ваша сила и уровень. Здесь в любой момент вы можете стать жертвой внезапного нападения владельца района, какого-нибудь грабителя или искателя приключений. В районах PVP вам придется очень туго в одиночку, поэтому придется вступить в какой-нибудь клан или создать свою банду. Вот тут-то и начинается самое интересное... КОМАНДНАЯ ИГРА!

Каждый PVP район (а их 22) принадлежит одному клану. Владение районом дает большие преимущества клану, поэтому кланы будут постоянно враждовать между собой с целью захвата территорий. Завоевать территорию -

это полдела, но ее еще нужно удержать, ведь защищает свою территорию один клан, а захватить ее пытаются сразу несколько. Конечно, сильный клан может захватить сразу несколько районов, но сможет ли он их удержать? Вообще, получается саморегулируемая система, в которой игроки будут определять правила существования игрового мира. Нам самим очень интересно, как все это будет работать :-). Придется потратить немало сил, чтобы все сбалансировать.

MTOG: Очень интересный ход. Упор на командную игру должен сделать проект действительно интересным и затягивающим игроков на долгое время. А что будут представлять собой бои?



Gear Games: Да, наверно, с этого стоило начать. Игра называется "Последний Колизей", поэтому никакого огнестрельного оружия. Только ломы, биты, кастеты, цепи, ножи, бензопилы и прочие изобретения садиистского воображения :-)

Бои представлены видом сбоку. Бои пошаговые, но в отличие от многих RPG, где нужно тупо выбрать направление удара и блока, игроку предоставляется более широкий набор действий. В бою нужно будет не просто угадать направление удара и блока, а просчитывать свои действия, исходя из параметров жизни, усталости, концентрации, расстояния до противника, длины оружия и т.д. Причем выбирается не одно действие, а

последовательность из двух коротких либо одно длинное действие. Все это позволит выработать разные тактики боя для разных противников, разного оружия и т.д.

МТОГ: А как вообще реализована индивидуальность персонажа? Можно ли будет найти какие-нибудь необычные вещи уже непосредственно в игре и нацепить на своего персонажа или же весь набор уже будет доступен изначально при создании персонажа?

Gear Games: Индивидуальности будет достаточно :-). Начнем с того, что игрок сможет создать себе аватарку (она же по совместительству будет являться головой бойца) из разных элементов: лица, прически, бороды, татуировок. Коли-

чество комбинаций огромное. Вещей и оружия запланировано очень много, несколько сотен. Часть из них можно будет купить у торговца. Более редкие вещи можно будет либо заработать за выполнение или в ходе выполнения квестов, либо ограбить какого-нибудь другого игрока, обладающего этой редкой вещью (над этим механизмом мы пока работаем). Некоторые вещи и оружие будут доступны только в определенных локациях, соответствующих по тематике. Помимо этого доступность оружия будет определяться репутацией игрока. Игрок с плохой репутацией не сможет купить себе оружие, доступное только для игроков с хорошей репутацией, и наоборот.

МТОГ: Будут ли банды отличаться между собой индивидуально? Скажем, у каждой свой цвет. Или же это реализовано как-то иначе?

Gear Games: Отличительным признаком банды или клана будет являться только название и репутация. Иконка клана пока под вопросом. В любом случае мы планируем активно развивать этот проект. В отличие от AOW2: Online наши будущие проекты делаются масштабируемыми. И эти приятные мелочи могут быть добавлены после выхода игры.

МТОГ: По моему мнению, идея игры довольно интересна, но где вы собираетесь распространять ее? В России, или еще где-то? Я думаю, что и иностранцы

были бы не прочь окунуться в мир "Последнего Колизея".

Gear Games: Начинать, конечно же, будем с СНГ. С запуском по миру все сложно и совсем иначе, чем у нас. Пока на очереди стоит **AOW2: Online**. Попробуем запустить его на мир, посмотрим на результат, а также на результат Колизея в СНГ, и только потом будем принимать решение о запуске Колизея в мировое турне :-).

MTOG: На какой квартал планируется выход игры, и какова будет абонентская плата?

Gear Games: Мы уже боимся загадывать какие-то конкретные даты. С таким проектом, который создавался два года, очень сложно сказать точно, когда он выйдет. Конечно, львиная доля работы уже сделана. Сейчас мы наполняем игровой мир графикой и прочим контентом. Скорее всего, тестирование начнется в 3 квартале, а релиз мы планируем на 4й. Что касается оплаты, мы не планируем вводить обязательную абонентскую плату. В игре за реальные деньги можно будет купить игровые, а за них – оружие, одежду, лекарства, имплантанты и т.д. Также игровые деньги можно будет зарабатывать в игре за квесты, за монстров или устроившись на работу.

MTOG: Использовали ли вы в Последнем Колизее опыт, полученный ранее в **AoW: Online**?

Gear Games: Конечно! На **AOW2: Online** мы получили грандиозный опыт. И он применяется в обоих

проектах. Это касается и учета игроков (регистрация, восстановление пароля), и системы поддержки игроков, и системы оплаты, и, конечно же, внутриигровых механизмов взаимодействия игроков.

MTOG: А вообще интересно, почему была выбрана именно эта тематика, и что вдохновило вас на создание столь интересного мира?

Gear Games: Во-первых, тематика была выбрана, потому что ничего подобного на мобильных в этом жанре не было, но мы понимаем, что тема востребованная. Тут перекликаются несколько направлений для разной аудитории. Многие найдут в ней что-то свое. Любители "Сталкера" – исследование заброшенных районов, развалин, канализаций с множеством всяких мутировавших существ; поклонники "Метро 2033" – путеше-

ствия по заброшенным линиям метро и подземельям, жизнь на станциях; приверженцы киберпанка тоже найдут здесь многое, отвечающее этому направлению, начиная от сценария и позицией игрока в игровом мире и заканчивая различными имплантантами, прикидом и прочей кибер-атрибутикой. Чем вдохновлялись? Да всем, что связано с этой темой. Фильмы: *Mad Max 2 и 3*, *Водный мир*, *Бегущий человек*, 28 дней спустя, *Бегущий по лезвию* и т.д. Игры: *Fallout*, *Fallout 2* (Честно говоря, больше ни во что серьезно не играл из этой тематики). Книги: опять *Бегущий человек* (кстати, сильно отличается от фильма), *Метро 2033*, *2034*, и, конечно же, *Гибсон* – классика киберпанка – *"Джонни Мнемоник"*, *"Мона Лиза Овердрайв"* и т.д. А потом на все это серьезное вдохновение наляпали несерьезное, навеянное кучей трэшевых фильмов про мутантов и зомби с

морем крови и тонной кишечков наружу :-). Получился страшный коктейль, а о его вкусе судить вам. Мрачный мир Колизея ждет вас этой осенью!

(Скриншоты, представленные в этом интервью, являются рабочими. К моменту релиза многие графические элементы будут изменены в лучшую сторону.)





AfterWar Online

Интервью с Qplaze

Авторы: Алексей Савочкин, Сергей Федченко

MTOG: Я слышал, что вы занялись разработкой новой MMO-игры под названием **Afterwar**. При огромном обилии на рынке развлечений проектов данного жанра от различных разработчиков, чем вы планируете заинтересовать игрока? Каковы главные особенности проекта **Afterwar**?

Qplaze: MMORPG много, а вот полноценных мобильных MMORPG - гораздо меньше. **Afterwar** - это классическая RPG в популярном постядерном сеттинге, действие которой будет происходить на территории бывшего Советского Союза, со всеми его особенностями - предметами, колоритными персонажами, историями, языком, отношениями и даже архитектурой. Не технофантастика или фэнтези, сделанная под кальку - мы стараемся создать живой и оригинальный мир, и провести игрока по укатальной сюжетной линии... сделать его частью развивающегося сюжета, приключения, ни на секунду

не бросая его одного, позволяя отвлекаться только на PvP, общение с другими игроками и случайные квесты. Этому должны способствовать все положительные качества игры - серьезный и реалистичный визуальный стиль, качественная графика с высокой детализацией, интересная система развития персонажей,

предусматривающая создание множества различных билдов, интересные тактические бои и PvP, а также поддержка современных Java телефонов и Android устройств, набирающих популярность.

MTOG: Разработкой игры занимались те же люди, что делали **АОНО**? Есть ли у этих игр что-то общее?

Qplaze: Часть команды общая. Глядя на скриншоты, вы можете легко определить, что у игр схожие принципы построения интерфейсов, но совершенно разные визуальные стили. Сменились художники, и **Afterwar** стал взрослее, как и его команда - графика более жесткая, более реалистичная, более живая... все эти здания,



развалины, техника, - все как настоящее, все как требует сеттинг. Точно так же изменилась боевая система - при внешней схожести боевых полей, от АОНО там почти ничего не осталось, теперь это скорее **Fallout Tactics** в миниатюре... жесткий тактический бой.

MTOG: Расскажите немного о геймплее. Как будет реализовано передвижение игрока, PvP, PVE, визуализация игрока и прочее?

Qplaze: Посмотрите на скриншоты - там хорошо визуализированы игроки :-). Одной из черт, которую новый проект заимствует из АОНО, станет походный тактический бой - однако в новом проекте между собой сражаются не армии героя, а отдельные юниты, с уникальными тактическими возможностями и характеристиками. Другими чертами станут удобный чат и система PvP

зон - территорий, на которых разрешено нападение на других игроков.

MTOG: Насколько большие территории будут представлены в Afterwar? Ведь говоря о том сеттинге, который вы выбрали для игры, нельзя забывать и о больших локациях.

Qplaze: Территории будут приблизительно в четыре раза больше, чем представлены в нашем предыдущем проекте - АОНО. Обычные карты станут больше как минимум в два раза, намного больше станут объекты и здания - мы стараемся соблюдать реалистичные пропорции, поэтому некоторые объекты будут просто огромны. Кроме того, игроки больше не смогут свободно телепортироваться с локации на локацию - им придется исследовать большие пространства, искать пути через подземелья, или транспортные средства,

Территории будут приблизительно в четыре раза больше, чем представленные в АОНО

способные доставить их дальше по сюжету игры.

MTOG: Насколько серьезно вы отнеслись к написанию сюжета игры? Могут ли игроки рассчитывать на что-то действительно стоящее?

Qplaze: Сюжет в новом проекте обещает стать гораздо более важной компонентой геймплея - он будет вести игрока из локации в локацию, давая ему все новые и новые стимулы для продвижения вперед... мы собираемся использовать в новой игре принципы, близкие скорее однопользовательской серии Age of Heroes, дать игроку возможность пережить уникальное приключение, продолжающееся и

продолжающееся с каждым апдейтом игры.

MTOG: Какие виды оружия будут присутствовать в игре?

Qplaze: Навскидку - от железных труб и мечей из танковой брони, до лазерных винтовок, электрических арбалетов, тактических ядерных зарядов и псионических излучателей. У нас хорошая фантазия и отличные художники, так что не сомневайтесь :-).



Жанр: RTS
Разработчик: Юрий Стрелец
Статус: В разработке
Платформа: Java



Dune - The Rebirth

Автор: Максим Иванов

Дюна - одна из немногих фантастических саг, которая по проработанности вселенной может потягаться с самими "Звёздными Войнами", но при этом так и не ставшая настолько же популярной в виду многих причин. С одной стороны, мы имеем культовый фильм, срежиссированный самим Линчем, с другой - множество отличных стратегий, сделанных "по мотивам", с третьей - гениальная и одновременно очень тяжёлая оригинальная трилогия за авторством Фрэнка Герберта. Несмотря на то, что о вселенной нам забыть не дадут, назвать её чрезвычайно популярной нельзя, возможно именно потому, что в новом тысячелетии всё ещё не было её HD-ремейка, ведь последние игры серии вышли в относительно далёком 2001 году.

Большинство геймеров знают "Дюну" как стратегию, хотя изначально она носила в себе и элементы квеста, но кроме RTS в серию входит и Frank Herbert's Dune, попытка

сделать action по легендарной фантастической вселенной, встреченный фанатами и критиками довольно прохладно.

Что ожидаем?
Попытку перенести все аспекты геймплея оригинальной Дюны на мобильные платформы, от отстройки базы до собирания спайса. Фирменный геймплей, умные враги, атмосферная графика.

- Что имеем?**
- Постройка базы (Главная, Ветряк, Очистительный завод, Лёгкий Завод, Тяжёлый завод)
 - Постройка юнитов (Траек, квад, харвестер, MCV, Тяжёлый танк)
 - Сбор спайса
 - Атака вражеских юнитов

Чего опасаемся?
Возможности гибели проекта ещё в стадии разработки, ведь всё создаётся всего лишь одним человеком - Юрием Стрельцом. Велика вероятность встретиться с "недужинным" умом ИИ, сюжетом, придуманным самим

Если вы амбициозны и уверены в том, что ваш проект должен быть узан, пишите нам на электронную почту - mak@mtog.ru. Если ваши разработки сумеют нас заинтересовать, то мы обязательно напишем о них и поможем вам сделать так, чтобы о вашем проекте узнало наибольшее количество игроков.



автором, потерей атмосферы песчаной планеты, а также кривым балансом и неудобным управлением.

Ждать или не ждать?
Проект интересен и следить за ним однозначно стоит, хотя бы потому, что это - отголосок "той самой" Дюны, да и ещё с возможно-

стью уместиться в вашем кармане. Если у вас есть желание помочь разработке, пишите автору на e-mail - melodic.hero@mail.ru

Ознакомиться с бета-версией и обсудить проект можно на сайте игры - <http://dunerebirth.wen.ru/>





Интервью с разработчиком

Делая превью на Dune: The Rebirth, мы конечно же не могли не связаться с её главным и единственным разработчиком, Юрием Стрельцом, который любезно согласился поделиться с нами самыми свежими подробностями, касающимися его проекта, а также рассказать о своих планах на будущее.

МТОГ: Почему ты решил заняться программированием? И по какой причине ты выбрал именно J2ME, а не iPhone?

Юрий: Мне всегда было интересно делать что-то своё, своими руками. Ещё с первого класса все говорили, что у меня хорошая логика. Два раза занимал призовое место на олимпиаде по математике, так что с программированием особых проблем не возникает. Ява из-за того, что она мне ближе. Я не располагаю средствами, чтобы купить iPhone.

МТОГ: Хорошо, давай поговорим о твоей нынешней разработке - *Dune: The Rebirth*. Помню, в детстве на SEGA за ней просиживал долгие часы, думаю, у тебя

примерно те же самые воспоминания, или же были и другие причины для того, чтобы заняться ее разработкой? Всё-таки, стратегия - это сложно.

Юрий: Всё так же, к тому же, я думаю, многим хотелось бы увидеть эту замечательную игру на своих мобильных. На компьютерах ремейков много, а вот на телефон даже самого простого нет.

МТОГ: Дюна это твоя первая разработка, или до нее всё же были какие-то другие проекты? Сколько ты ею уже занимаешься? Много времени уходит, наверное.

Юрий: Это моя первая серьезная разработка. Я начинал её делать, навер-

ное, раз 100. Но как дело доходило до графики - забрасывал. Занимаюсь около 3 недель. Всё свободное время уходит, но я не жалею.

МТОГ: Интересно, выходит, ты самый настоящий волонтер-трудоголик! С многими трудностями при разработке сталкивался? J2ME - платформа капризная. Как сам-то думаешь, сумеешь ли довести проект до конца? На сколько процентов он приблизительно готов?

Юрий: Можно и так сказать. Пока только одна трудность - несовместимость с большинством телефонов Nokia. На Sony Ericsson всё идёт без каких-либо намёков на плохую производитель-

ность. Думаю, смогу. Главное - верить. На сколько готов - даже сказать затрудняюсь.

МТОГ: Что планируешь реализовать, а от чего отказаться? Всё же стоит учитывать, что не все телефоны обладают мощными процессорами. Будешь ли делать порты под разные экраны/телефоны или выпустишь единую версию для всех?

Юрий: Буду стараться реализовать ВСЁ из оригинальной дюны. Пытаюсь реализовать мультиэкран. Как сделаю основную, буду думать о версиях для других телефонов.

МТОГ: Не ставишь себе никаких сроков? Думаю, читателям интересен вопрос графики, будешь перерисовывать или возьмёшь из оригинала?

Юрий: Сроков никаких не ставлю. Скорее всего возьму из оригинала, я рисовать не умею.


МТОГ: Спасибо за интересное интервью. Что в заключении мог бы сказать для наших читателей?

Юрий: Не забывайте старые игры. Нечто такое же захватывающее уже навряд ли выпустят.



Жанр: Симулятор
Разработчик: NextGen Mobile
Издатель: HeroCraft
Платформа: Java



 **Автор:** Сергей Федченко

АСЫ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ

Ну что тут и говорить! Главную мысль обзора вы только что прочитали в заглавии. **Dogfight 1916** – это просто многопользовательский авиасимулятор. Помните **Bluetooth Biplanes**? Несомненно, да! Наверняка, многие из вас провели за этой игрой уйму времени. Она дожила и до сегодняшних дней только благодаря многопользовательскому режиму.

Ну а теперь настал долгожданный момент – дружно встречайте **Dogfight 1916!** Именно, дружно. На этот раз, схлестнуться в воздушном бою вам удастся не просто один на один с другом, а сразу с целой компанией! И раз уж мы заговорили о мультиплеере, то нужно отметить несколько немаловажных деталей этого режима в **Dogfight**. Самое главное – это возможность по-разному распределять игроков. В режиме **Deathmatch** можно играть либо командой на команду, либо просто на выживание, где каждый сам за себя. Если игроков набралось, например, только двое, а вам скучно играть один против другого – боты решат вопрос. Вы можете бок о бок сражаться с компьютером, либо воевать друг против друга при поддержке союзников с ИИ. Интеллект ботов также возможно настроить. Если вы не любите проигрывать, можете поставить хоть целых пять глупых противников. А уж если вам по душе сражаться с нормальными врагами, выставите интеллект бота на максимум и попытайтесь одолеть хотя бы одного. Второй режим сетевой игры – захват цели.



Сюжета как такового не прослеживается. Перед каждым заданием нам предложат прочитать брифинг, но не более



Разницу составляет то, что можно создавать лишь две команды, а целью является уничтожение вражеского дирижабля.

Одиночный режим создан чисто для того, чтобы привыкнуть к управлению. В нем присутствуют две коротенькие кампании. По мере прохождения игры будут открываться разные самолёты (кстати говоря, не вымышленные, а вполне реальные). Сюжета как такового не прослеживается. Перед каждым заданием нам предложат прочитать брифинг, но не более. Занижать баллы за куцые кампании – нецелесообразно, т.к. игра заточена под многопользовательский режим, а "Single Player" создан в качестве тренировки.

Теперь немного о графике. В принципе, она хорошая, если не летать вплотную к земле. Но опять же, это вполне можно объяснить: если делать упор на графику, то добротной сетевой баталии не получится. У

кого-то игра будет подвигать, у кого-то – вообще страшно тормозить. Поэтому разработчикам пришлось пожертвовать красивыми текстурами ради всеобщего блага. Если можно смело придраться к прорисовке поверхности, то с самолётами это не прокатит. Вся авиация профессионально прорисована и не оставляет нареканий.

Хочется отметить, что NextGen Mobile проработали анимацию крушения самолётов и другой встречающейся техники. После уничтожения самолёт никуда не испаряется чудеснейшим образом, как это водится во многих играх. Его обломки разлетаются в стороны и уж потом только исчезают.

...

Несмотря на некоторые недостатки, **Dogfight 1916** – отличный симулятор воздушных боёв и одна из немногих java-игр, которые допускают более двух игроков в режиме Multiplayer.

Разработчикам пришлось пожертвовать красивыми текстурами ради всеобщего блага

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

Рейтинг

8,5



ROCK BAND

Автор: Максим Иванов

Делать на мобильные платформы игру в жанре "симулятор рок-звезды" - идея, заранее противоречащая самой сути проекта. Отсутствие гитары, барабанов и прочей атрибутики, помогающей вам прочувствовать все прелести бытия музыкантом, уже заставит задуматься о том, а что же, собственно говоря, останется? Геймплей? Сам по себе он вряд ли сможет кого-то забавлять достаточно долго, ибо видали мы и поинтереснее. Музыка? Времена, когда MIDI запыли кого-то восхищали или удивляли давным-давно прошли. Громкое название тайтла? Хм, возможно, тем более, что фанатов **Rock Band**, ровно как и **Guitar Hero**, предостаточно везде. Так что же под собой кроет первая из игр легендарной серии, вышедшая на Java? Собственно, ничего, что могло бы привнести в тайтл хоть какую-то пользу, одна лишь коммерция. Выпуская **Rock Band** на iPhone, DS, PSP, Harmonix хитро жали плечами, мол,

не всё так плохо. И действительно - каждая из игр хоть и обходилась без инструментов, зато обладала своим собственным лицом, за что каждую из них можно было бы уважать. У DS имеется совершенно замечательный **Rock Band Lego** со своим уникальным графическим оформлением, у iPhone - тацскрин и ваши пальцы, у PSP - внушительный трек-лист, отменное качество звука, возможность игры сразу на множестве инструментов (ровно как и на DS), притягательная графика.

Суровые реалии

Что же нам смогли предложить EA Mobile Montreal? Совершенно ничего из того, что вы еще не видели, но тем не менее, эту игру стоит оценить как любителям жанра, так и просто скучающим в метро. Геймплей **Rock Band** устарел, и это стоит признать. То, что восхищало пару лет назад, не может так же восхищать спустя довольно большое для индустрии игр время

(хотя, оговорюсь, есть множество исключений), да ещё и в усечённом варианте. Перед нами действительно гость из прошлого, причём прошлого такого, в котором **Guitar Rock Tour 1**, просто не существовало, отчего игра нас потчует беднейшими анимированными бэкграундами. В какой-то момент человечков на сцене становится даже жалко - куда не выйди, везде тёмный зал и эти прожекторы, что бьют то жёлтым, то фиолетовым, будто светорежиссёры хотят вызвать у музыкантов

приступ эпилепсии. И, действительно, приступ имеет место быть - рокеров каждый раз сгибает в припадках так быстро, что и не успеваешь уследить за их извиваниями, кажется, вот-вот, он разогнется, и его смачно стошнит от собственных перемещений.

Бочка дёгтя

Устарела игра не только графикой, но и душой. Мобильные телефоны давным-давно стали обладать довольно сильными процессорами, так почему



же их до сих пор их используют лишь наполовину, делая игры "чтобы на все модели сразу"? Вывод один: такое решение менее трудоёмко и обходится гораздо дешевле. Но ведь если отнестись к платформе немного серьёзнее, то ведь можно внести что-то новое, устроить пусть и маленькую, но революцию в рамках платформы. Почему бы не перенять идеи **Rock Band Unplugged**(PSP) с ее дорожками сразу для нескольких инструментов? Или почему бы не взять, и не перейти с midi на amr, тем более, что попытки уже были - мобильные игроки давным-давно не упираются в размер файла. К тому же, большинство успели

перейти на мощные телефоны, а те, кто остались на старых, либо вскоре сделают это, либо игры им и вовсе не нужны. Возможно, все эти решения являются проблемой движка, ведь он грузит по несколько секунд переходы в меню, что тут говорить об отказе от midi или мультитрэке? Даже если разработчики назовут это не стоящим усилий занятием, почему бы не сделать столь простую и фановую вещь, как внедрение Bluetooth в Pass'n'Play, аналог местного мультиплеера?

Ложка мёда

Несмотря на общий процесс застоя, играть всё ещё интересно и, как ни

Геймплей Rock Band устарел, и это стоит признать



Плюсы:

- Трэклист из 25 отличных песен
- Удобное управление
- Приятный геймплей

Минусы:

- Ужасные фоны, бедные арты
- Долгие загрузки и переходы между пунктами меню
- Всё это мы уже видели

странно, намного приятнее, чем в **Guitar Rock Tour** или **Guitar Hero**. Такое впечатление создаётся благодаря действительно хорошему управлению и возможности его калибровки. В игре насчитывается 25 песен, что в общем дает где-то около полутора часов игры. Проходить **Rock Band** стоит лишь на сложности Hard, т.к. остальные, мягко говоря, сделаны для безрукых детей. Геймплей довольно приятен, дорожки выполнены в узнаваемом стиле серии. EA Mobile Montreal пытались произвести впечатление некоего разнообразия, но на деле игра на гитаре от баса или барабанов мало чем отличается, единственное, что можно выделить - режим вокала, действительно выглядящий немного

иначе. Присутствует и уже упомянутый выше Pass'n'Play, где вы можете посоревноваться с вашими друзьями на вашем же телефоне, но по очереди. Так как играете вы друг за другом, никакого чувства соперничества нет и впоминение. Пожалуй, самым мудрым решением разработчиков было вставить действительно интересные факты из биографии музыкантов, наполняющих своими композициями трэклист. Множество моментов геймплея явно упрощены (хотя, опять же, скорее всего это недоработанность движка).

Возможно, именно поэтому мобильный **Rock Band** оставляет после себя приятные ощущения, он просто не успевает надоесть за эти полтора часа.

Геймплей:	7
●●●●●●	
Графика:	2
■■	
Звук:	8
●●●●●●	
Драйв:	8
●●●●●●	
Новизна	6
●●●●●	

Рейтинг

7,5

High School: Hook Ups

Автор: Алексей Смагин

В последнее время многим может показаться, что в Gameloft совсем забросили Java и полностью перешли на iPhone. Несмотря на огромную популярность девайса, это не так. На этот раз игра - не очередной экшен, как две капли воды похожий на своего собрата, а квест, смахивающий разве что на Corp. Но здесь не будет перестрелок и погонь. В этой игре нам придется ощутить все тяготы школьной жизни, утихомирить хулиганов и стать самым

популярным учеником.

Главным героем игры является Бен Райт (или Лена, в зависимости от вашего выбора), который приехал учиться в Гринфилдский колледж. С первого же дня его начинают не любить одноклассники, до тех пор, пока он не встретит двух друзей-ботаников, которые помогут сменить ему стиль. С этих пор его жизнь резко меняется. Он начинает дружить с самыми крутыми парнями в школе, заводит девушку и с каждым днем

становится все более популярным.

В игре очень много юмора. Начать можно хотя бы с того, что Бен новую одежду находит в школе и ходит в ней на протяжении всего(!) года. Чего стоит только кличка директора, 'Лысый Орёл' или 'Туалетная реальность', придуманная создателями игры.

Большую часть игры нам придется бродить по школьным коридорам и разговаривать со своими одноклассниками.

Болтать придется по

разным поводам: утешение, спасение, появление дружбы. В каждом разговоре придется хорошенько подумать, прежде чем сказать что-либо, а иначе нашей спокойной жизни придет конец. Немалую часть игрового процесса занимают поиски определенных предметов или персонажей. Нам могут поручить срыв валентинок, поиск ответов на контрольные и много других вещей.

Помимо всего этого, в геймплей вносят разнообразие несколько





мини-игр. Одна из них - контрольная. В этой игре нас заставят отвечать на незамысловатые вопросы по истории или математике (хотя, несмотря на вашу оценку, отец не перестает ругать нас за неуспеваемость). Придется нам показать и спортивные способности. Нас попросят пробежаться вокруг кампуса, покидать шарики с водой в прохожих и закинуть баскетбольный мяч в корзину.

С графикой в игре, как, впрочем, и всегда у Gameloft, всё в порядке. Все персонажи прорисованы хорошо и четко, и даже остальные ученики довольно разнообразны по внешности. Стиль графики, а особенно

надписи, сильно напоминает игру 'Cops', что, однако, не делает игру хуже. Звук сделан 'для галочки', на дворе все-таки 2010 год. В игре присутствует несколько звуков и саундтреков, которые не раздражают, но и не особо соответствуют игровому процессу.

...

К большому сожалению, дни жизни J2ME подходят к концу. Все больше и больше людей покупают смартфоны, а разработчики мобильных игр перестают считать эту платформу перспективной. Но пока еще выпускаются мобильные телефоны с ее поддержкой, не все потеряно.

Геймплей:	7
●●●●●●	
Графика:	8
●●●●●●	
Звук:	5
●●●●	
Сюжет:	9
●●●●●●	
Новизна	9
●●●●●●	

Рейтинг

8,0



Автор: Егор Толстой

Гольф - игра для аристократов, которую, благодаря современным технологиям и компании Gameloft, может позволить себе каждый. Симуляторов этого спорта выпускалось немало, и **Let's Golf**, я считаю, может называться одним из лучших.

Вообще говоря, Gameloft - признанные мастера в сфере создания игр такого типа. Годами совершенствующийся

равно как и плюсы его очевидны: получая минимум нововведений, уверены в максимальном качестве.

Let's Golf интересен только своим режимом чемпионата. На наш выбор предоставляется 18 лунок в четырех разных локациях, которые можно пройти при трех уровнях сложности. Все локации, равно как и сложность, с самого начала не открыты - как водится, чтобы насладиться ими,



Симуляторы гольфа — они как вино, от года к году становятся все лучше

движок, шаблоны и дизайн делают свое дело. Ведь чего проще - взять прошлогодний симулятор, немного перебрать его, добавить несколько новых интересных идей, придумать запоминающееся название - и вуаля - хит сезона готов. Принцип конвейера, даже работающего так медленно, еще никого не подводил. Не стоит воспринимать это как критику - такие игры другого подхода в основном и не терпят. Минусы,

нужно несколько раз выиграть чемпионат. Помимо этого, прохождения игры открывает разные медали, кубки и, что самое интересное, новые товары в магазине, улучшающие разные характеристики игрока. Кстати, игральные персонажей в начале карьеры насчитывается только два, к концу игры - уже четыре. Нужно отдать должное и искусственному интеллекту противников - даже на самом простом уровне

сложности выиграть не так уж и легко.

Сам процесс игры в гольф вполне стандартен. Все также каждой лунке соответствует определенное количество ударов, за которые надо закатить мяч в нее. На выбор даются несколько клюшек, которые можно переключать непосредственно во время игры. От их типа зависит дальность удара - да и только. Ничего нового нет и в системе удара. Бегунок на полосе силы,

точности - и следует удар. Меняется интерфейс только на "грине", пространстве непосредственно около лунки - остается лишь полоска силы. Здесь же стоит упомянуть про интересное нововведение разработчиков - Если на пути полета мяча находится дерево или флажок около лунки - мяч отскочит от него. Теоретически, для более профессиональной игры можно пользоваться преимуществами разных неровно-



стей пейзажа, совершать крученые удары - но на практике мне это ни разу не пригодилось.

К графике нареканий также никаких нет. Вполне приятные глазу задники, интерфейс - лишь стиль изображения персонажей, я считаю, выбран неудачно. Гораздо разумнее использовать стандартные пропорции человеческого тела, не увеличивая намеренно голову. Хотя, как говорится, на вкус и цвет.

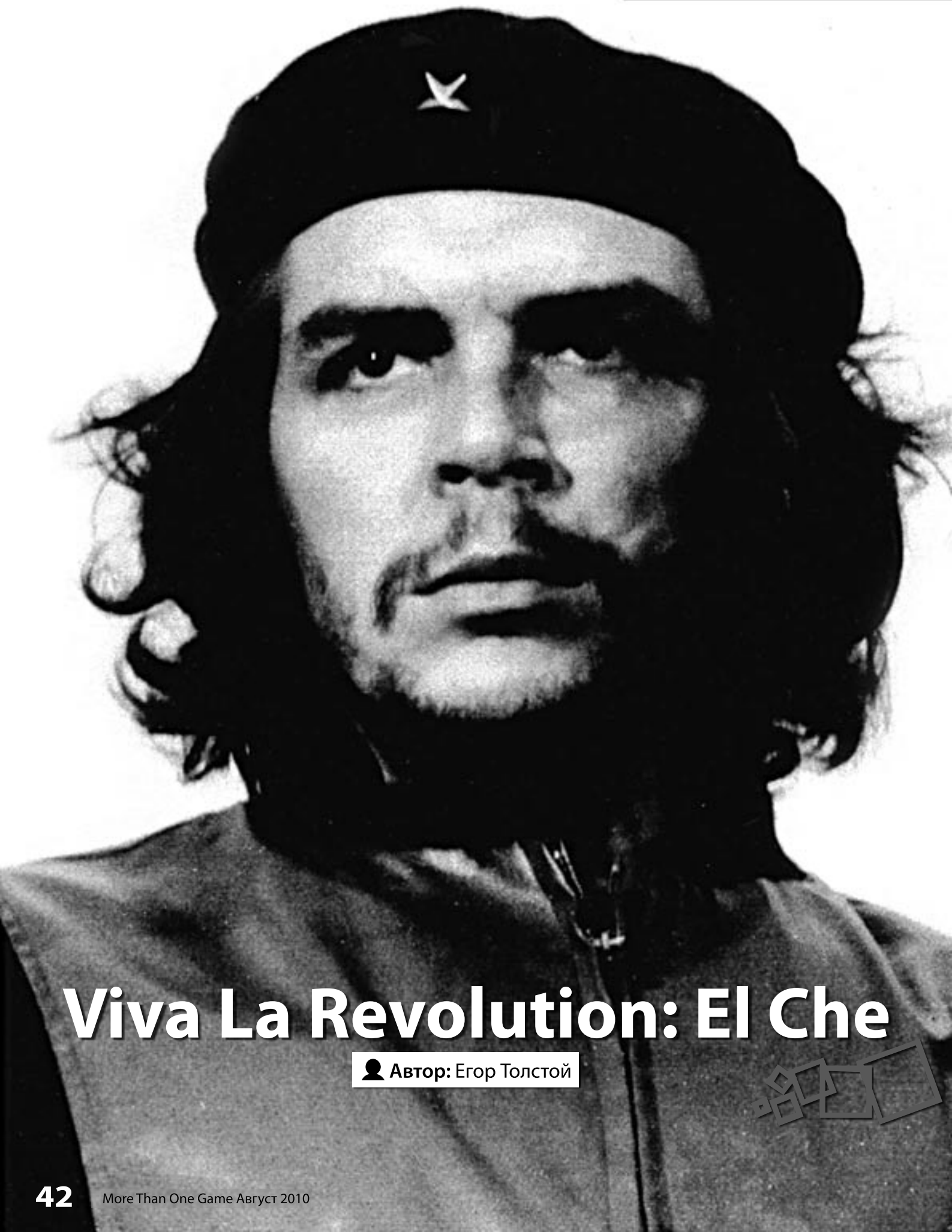
...

Так что же в итоге? **Let's Golf** - крепкий середнячок среди всей массы игр, но один из лучших представителей в своем жанре. Ведь симуляторы гольфа - они как вино, от года к году становятся все лучше.


Геймплей: ■■■■■■■	8
Графика: ■■■■■■■	7,5
Звук: ■■■■■■■	7
Реализм: ■■■■■■■	7
Новизна: ■■■■■■■	6

Рейтинг

7,5



Viva La Revolution: El Che

 Автор: Егор Толстой



Помните первую Brothers in Arms от Gameloft, вышедшую, если не ошибаюсь, еще в далеком 2007 году? Если да, то представьте её же, но в другом сеттинге - 1956 год, Куба, разгар революции, поставившей своей целью свержение военной диктатуры Фульхенсио Батисты, военный врач Эрнесто Че Гевара...

Разработчики поставили перед собой целью не просто создать обычный шутер, а выпустить игру, историческая подоплека которой сможет заинтересовать молодых ребят, уже забывших о великом революционере с извечной сигарой в зубах. Но что самое интересное - у них это получилось. Нас ждет не просто набор миссий, придуманных в лучшем случае штатным сценаристом, а кампания, повторяющая исторические события, битвы и случаи, в которых Че принимал

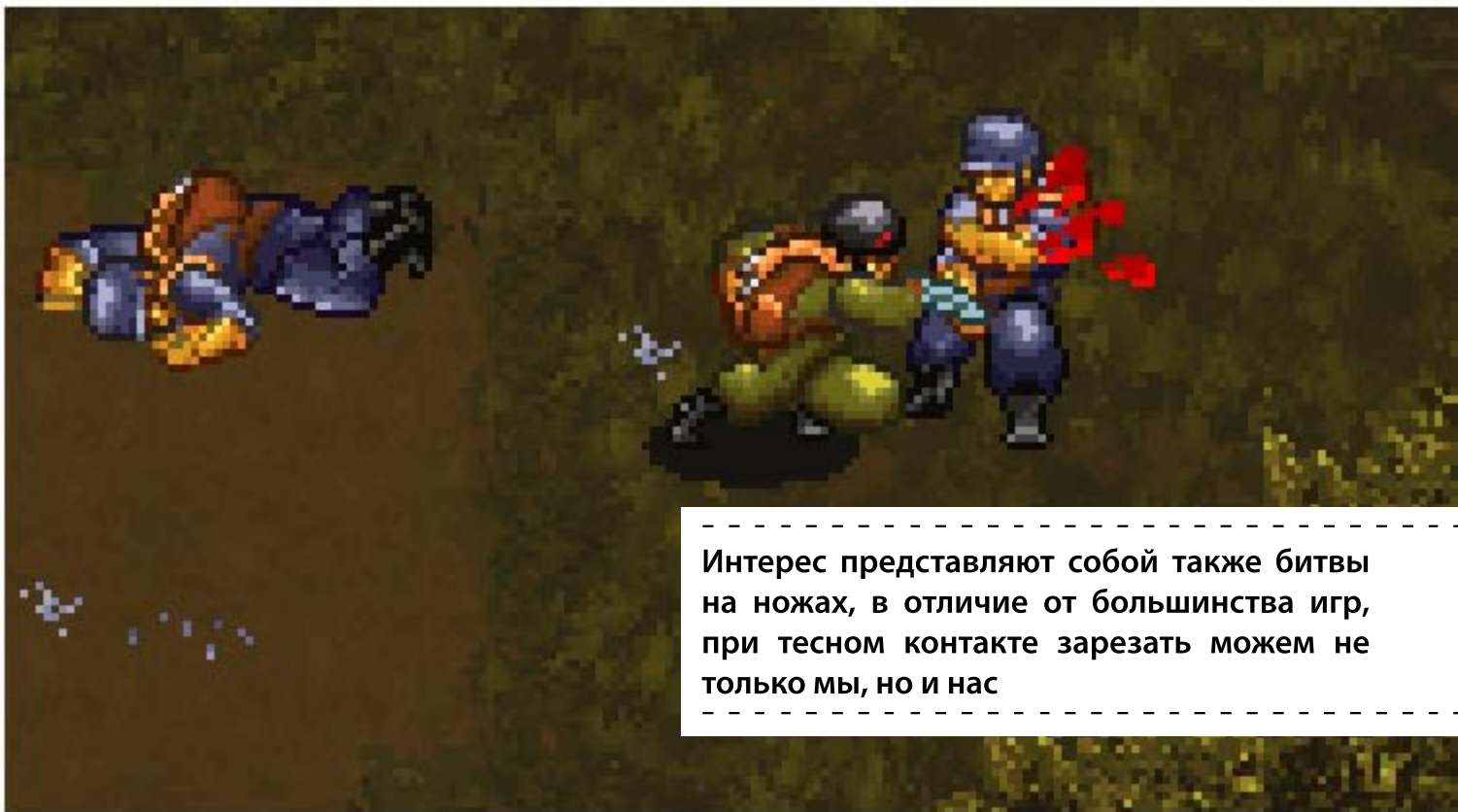
участие. Конечно же, не обошлось и без "осуперменивания" главного героя, кладущего толпы врагов на своем пути, но куда же без этого? Драйв для игр такого жанра необходим, как воздух. А его El Che не занимает - здесь и ожесточеннейшие перестрелки с использованием модной сейчас системы укрытий, и битвы с "боссами", и гонки на мотоцикле с безумной скоростью. Но, как настоящему врачу, Че придется не только свергать ненавистный режим при помощи оружия, но и лечить своих раненых товарищей, вырывать пленных местных жителей, помогать детям едой и медикаментами.

Перестрелки интересны в первую очередь уже упоминавшейся системой укрытий, реализованной, конечно, не так блестяще, как в Splinter Cell: Conviction, но тоже очень и очень неплохо. Арсенал оружия вполне адекватен:



от пистолета до гранатомета. Интерес представляют собой также битвы на ножах, в отличие от большинства игр, при тесном контакте зарезать можем не только мы, но и нас. Оживление в игру привносят и такие бонусы, как "slow-mo" и "frenzy" - первый, конечно же, замед-

ляет время, а второй дает на короткое время неограниченный боезапас и высокий темп стрельбы. Небольшое разочарование принесли битвы с боссами, в большинстве случаев - это джип с солдатами, который ездит вокруг главгероя и пытается его задавить. Как ни странно, проще всего с



Интерес представляют собой также битвы на ножах, в отличие от большинства игр, при тесном контакте зарезать можем не только мы, но и нас

VIVA LA REVOLUCION!!



ним расправиться при помощи снайперской винтовки. Интересно было лишь сражение с последним главарем, разьежающим в танке - в отличие от прошлых боёв, здесь отстреливаться приходилось в режиме "нон-стоп".

Складывается чувство, что над визуальной составляющей работали вместе ребята из Gameloft и Rovio - очень здесь много приемов, встречавшихся в их играх. Это можно воспринимать лишь как похвалу - в игре есть на что посмотреть, атмосфера Кубинской революции воссоздана весьма неплохо. Озвучка ушла недалеко от графики - музыкальное сопровождение радует слух, главная тема - весьма приятная мелодия, погружающая нас все в ту же атмосферу.



...

Ребята из Global Fun с игрой справились на удивление хорошо - это не обычная их аркада, а уже более серьезный проект, созданный с душой. Если они пойдут в том же направлении - то Gameloft'у придется расстаться с лидерством в жанре шутеров.

Геймплей: 8,5



Графика: 8



Звук: 8,5



Драйв: 7



Новизна: 7



Рейтинг

8,0

Геймплей

Интересно было лишь сражение с последним главарем, разъезжающим в танке - в отличие от прошлых боёв, здесь отстреливаться приходилось в режиме "нон-стоп"



<http://www.youtube.com/watch?v=UnSfXsPhmz4>

N78



NOKIA



The Sims 3: World Adventures

Автор: Алексей Смагин

Sims 3 - один из лучших и популярнейших симуляторов жизни на консолях и PC. И, разумеется, для таких игр разработчики выпускают дополнения. Первый аддон для Sims 3 назывался **World Adventures** и погружал игрока в атмосферу путешествий по разным странам. Неожиданно для многих, EA выпустила эту игру и на Java.

Не стоит ждать от нее чего-то нового или эксклюзивного. Это все тот же Sims, но теперь с уклоном на путешествия. Мы сразу получим большой дом и бесплатный билет в Египет. Нам больше не придется убирать, чинить и готовить, а вместо парка в городе появится аэропорт. Сам город так же уменьшится в несколько раз, что дает немалый повод для расстройства.

Стараясь убрать несо-



ответствие между нашим игроком и другими людьми, разработчики добавили в игру автомобиль. Учитывая его возможное применение и стоимость - абсолютно бесполезная вещь. За две тысячи "симолеонов" вы

сможете пару секунд проехать быстрее по и без того маленькому городу.

Аэропорт представляет из себя немного увеличенный дом, с 5-6 людьми, багажной полосой, автоматами, туалетами и кассами. Здесь мы сможем купить

билеты в четыре страны: США, Китай, Францию и Египет. Билеты бывают двух типов: первый класс и эконом класс. Различие состоит лишь в том, что, летя в эконом-классе, придется сыграть в мини-игру, проиграть в



которой можно лишь нарочно. Кстати, при проигрыше нам показывается лишь табличка о грубости стюардесс и мы все равно удачно прилетаем на место назначения.

Приезд в страны разочаровал меня больше всего. Вся страна состоит из одной локации с палаткой, где можно купить еду и рецепты, сувенирным магазином, где можно купить мебель, местной достопримечательности и людей. Так же во всех странах кроме Франции нас ожидает мини-игра, развивающая конкретный навык. В Китае - изучение языка, в Египте - раскопки, в США - торговля. Во Франции мы сможем повысить навык кулинарии, правда, не играя в мини-игру, а просто заплатив деньги. В каждой стране нас также

ожидает какой-нибудь маленький сюрприз. Нам дадут напугать клоуна, помешать борцам, спугнуть верблюда или же сделать прочие пакости. Последнее, что нам остается - прокатиться на том или ином виде транспорта до местной достопримечательности, увидев ее издали и прочитав интересный факт о ней.

Графика за счет разнообразия стран заметно похорошела по сравнению с игрой-предшественницей. Появились яркие краски и неплохая анимация. Но все же занудство прошлой части отразилось в блеклом гардеробе нашего персонажа. У нас все так же мало одежды.

Звук на редкость отвратителен. Мелодии скудны и редки. Только музыка в меню лишь как-то разряжа-

ет обстановку. Настоятельно рекомендую играть без звука.

Во всем остальном - это всё тот же **Sims 3**, где мы можем выращивать расте-

ния, переставлять мебель, готовить, покупать рецепты и, самое главное - искать друзей, и найти таковых во всем мире!

Геймплей:	6
Графика:	8
Звук:	4
Сюжет:	8
Новизна	6,5

Рейтинг

6,5


 DREAMWORKS
**HOW TO TRAIN YOUR
 DRAGON** Eng.

Как Приручить Дракона

👤 Автор: Алексей Смагин

Совсем недавно мне удалось кое-как разгрести все свои дела и наконец-то сходить в кино. Посмотрев, что сейчас идет, мы с другом решили сходить на мультфильм "Как Приручить Дракона". Чуть позднее в руки мне попала и одноименная игра.

Когда-то в деревне Олух жили викинги. Да все было бы у них хорошо, если бы не вредители. У всех это крысы или пауки, а у них - драконы! И жил в этой деревне мальчуган по имени Иккинг. Он был единственным ребенком, которому не доверяли сражение с драконами. Иккинг был кузнецом, он делал мечи и щиты, хотя мечтал о славе. И вот одним прекрасным вечером, при очередном нападении, Иккингу удалось подбить Ночную Фурию, самого страшного зверя,



оторого знали викинги. На следующее утро, спустившись в лес, он не захотел убивать ее, а разрезал сеть, держащую фурию. Чуть позже он начал навещать дракончика и обнаружил, что его хвост поврежден. Он сделал ему замену из кожи, а животное назвал Беззубиком.

События игры повторяют события фильма. Упуще-



ны разве что тренировки с драконами, что, как мне кажется, является довольно важным упущением. Практически все действия в игре сводятся к сборке предметов, будь то рыба для дракона или просто палочки. Помимо этого нам придется сражаться со зверями и решать хитрые логические задачки.

Всего в игре четыре оружия: камни, огонь, сеть и праща. Они хорошо помогают против ос, кабанов, и белых медведей. Осы - довольно противны и быстры, но летают только в определенной зоне, что дает возможность побега. Кабаны, в отличие от ос, глупы и бегают лишь на небольшое расстояние в

Практически все действия в игре сводятся к сборке предметов, будь то рыба для дракона или просто палочки. Помимо этого нам придется сражаться со зверями и решать хитрые логические задачки

В конце игры нам все-таки дадут полетать на Беззубике, и, мало того, даже убить Главного Дракона.

сторону игрока. Медведи чуть быстрее кабанов и стреляют холодом. Еще один тип врагов - Венеры-мухоловки. Они не могут ходить, зато кусаются, если вы находитесь рядом.

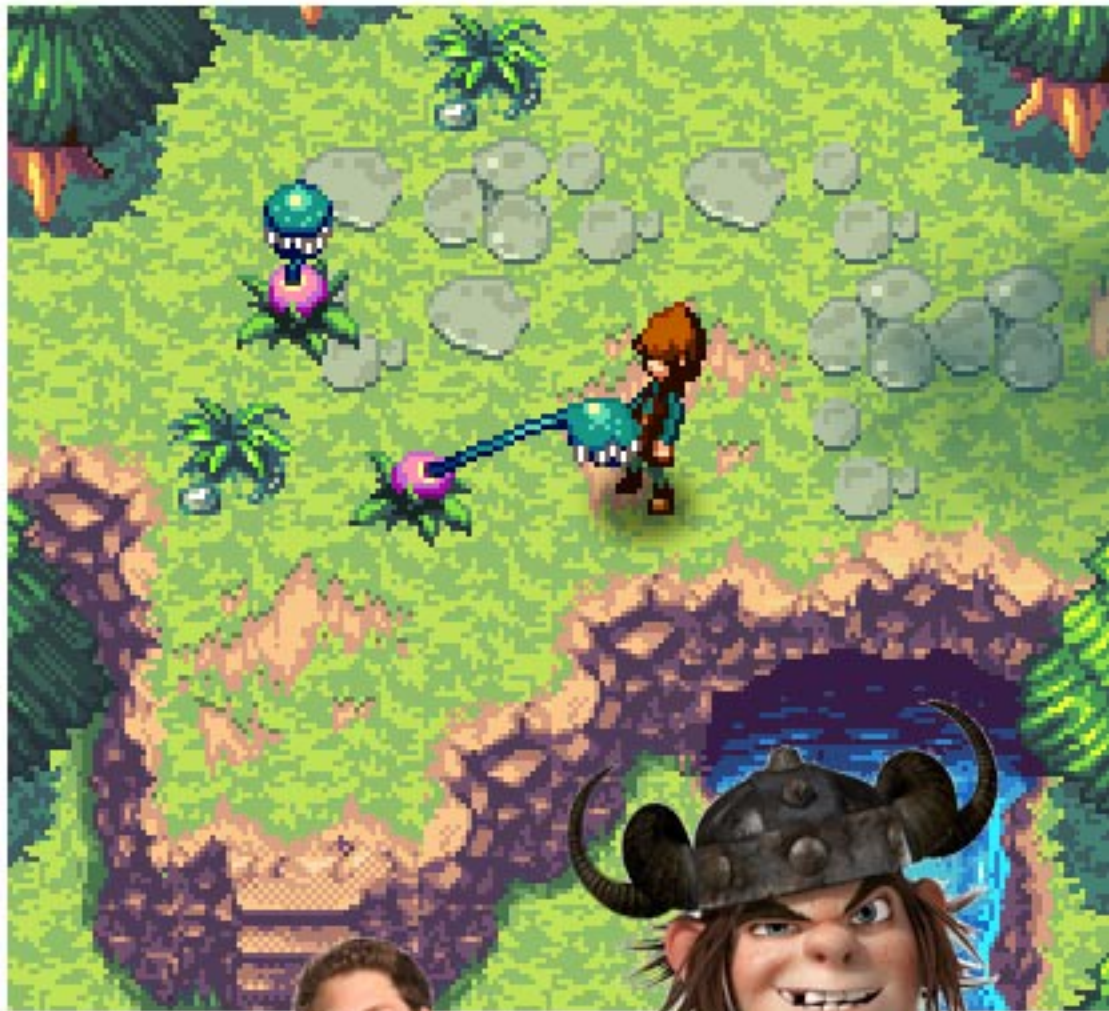
Логические задачи бывают трех типов: либо надо найти верный путь скольжения по льду, либо правильно зажечь факелы, либо найти способ раскрытия дверей при помощи подвижных деталей.

Графика меж тем находится на довольно высоком уровне. Конечно, разнообразием игра не блещет, но анимация в игре просто отличная! Тут нет резких движений - все плавно и красиво.

Зато звуком игра похвастаться не может - на всем протяжении игрового процесса звучит лишь несколько героических мелодий, которые не совсем вписываются в происходящее на экране. Впрочем, музыка совсем не надоедает, не появляется желания сразу ее выключить.

...

Мой вердикт - игра достойна пребывания на вашем телефоне. Однако много раз ее вряд ли захочется проходить. Радует одно, игра - не забава на пять минут, а хороший проект, не раз заставляющий игрока "пошевелить мозгами" и проверить ловкость пальцев.



Геймплей: ■■■■■■■■■	6	Рейтинг 6,5
Графика: ■■■■■■■	8	
Звук: ■■■■■■■■■	4	
Сюжет: ■■■■■■■■■	8	
Новизна ■■■■■■■	6,5	



Автор: Алексей Савочкин

Многие из вас знают Carcom по очень большому количеству интересных и необычных игр. Вряд ли бы сейчас нашёлся геймер, который не слышал бы о легендарном **Street Fighter**. В настоящее время пошла мода смешивать несколько персонажей из различных вселенных в одной игре, а в Carcom до этого додумались довольно таки давно.

Ещё в далёком 1997 наши компьютеры посети-

лишь одна - наша. Сама же игровая механика осталась без каких-либо изменений. По сути, **Super Puzzle Fighter II Turbo** представляет собой видоизменённый аналог тетриса. Здесь также падают фигуры сверху, которые мы впоследствии должны будем правильно сложить. Однако, здесь они состоят всего из двух кристаллов различного цвета. Для того, чтобы ваши конструкции разрушались, необходимо,

чтобы специальная сфера упала на фигуру, но их цвета, естественно, должны совпадать.

Но что же здесь такого необычного? Чем эта игра отличается от других? Carcom думали над этими вопросами, и поэтому в игре, помимо логической составляющей, присутству-

ет ещё и элемент файтинга, правда, драться мы будем не при помощи бестолкового нажатия кнопки. Для того, чтобы совершать удары, необходимо уничтожить как можно больше блоков одного цвета. Скажем, если вы уничтожили цепочку из трёх блоков, то удар полу-

Геймплей Super Puzzle Fighter II Turbo прост до безобразия, однако игра всё равно выглядит очень необычно

ла такая замечательная игра, как **Super Puzzle Fighter II Turbo**. Разработчикам потребовалось более 10 лет, чтобы прийти к мысли о том, что данную игру необходимо портировать и на мобильные устройства.

Естественно, она выглядит несколько иначе, нежели на компьютерах, то есть, если раньше мы лицезрели две игровых области, то теперь





чится совсем слабым, а если же блоков будет около двадцати, то уж врагу точно не поздоровится. То есть, схема проста – "больше блоков - сильнее удар". Но всё это было бы довольно просто, если бы не возможность врага атаковать вас. Да-да, он здесь не в качестве манекена для избиения. Когда противник совершает различные действия на своём игровом поле, то на нашем появляются блокирующие кирпичики, которые несколько ходов подряд мешают правильно располагать фигуры.

Весь этот процесс будет сопровождаться интересной анимацией двух комично нарисованных персонажей и отличной музыкой, которую и раньше можно было услышать в различных играх от Capcom.

Как уже было упомянуто мною ранее, в игре присутствуют персонажи из различных вселенных. Игровыми особенностями персонажи, конечно же, не отличаются, однако анимация боя у всех разная.

Если же вы прошли основной режим игры, то разработчики подготовили для вас ещё кое-что: «VS



MODE» и «CHALLENGE MODE». И если первый из упомянутых мало чем отличается от обычного прохождения игры, то второе – это нечто другое.

В Challenge mode не будет каких-либо соперников, но вместе с тем изменятся и правила игры. Теперь вместо обычных блоков сверху будут падать те самые блокирующие кирпичики, и на каждом из них будет указано число, означающее число ходов, после которых этот кирпичик превратится в нормальный блок.

В общем, учитывая, что игра относится к логическому жанру, **Super Puzzle Fighter II Turbo** выглядит

довольно неплохо. У неё есть какие-то свои особенности и фишки, однако она, к сожалению, не сможет затянуть вас на очень долгое время. .

Геймплей: 7

Графика: 6

Звук: 6,5

Дизайн: 7

Новизна: 7

Рейтинг

6,5



Автор: Егор Толстой

Жанр: Симулятор велогонок
 Разработчик/Издатель: EXTRA LIVE
 Релиз: Июль 2010

Le Tour de France 2010

Симуляторы велосипедных гонок - довольно редкое явление для мобильных игр. Тем не менее, с 2006 года выпускается практически никем не замеченная серия **Le Tour de France**, посвященная самой престижной велосипедной гонке мира, уже много лет проводимой во Франции. Недавно вышедшая новая часть по качеству неожиданно превзошла всю остальную серию..

На самом деле, гонка представляет собой лишь набор из трех мини-игр, завернутых в симпатичную обложку. Цель их всех -

удерживать оптимальный баланс скорости и энергии. Суть процесса банальна - чем быстрее мы едем, тем сильнее устает наше альтер-эго. Мини-игры соответствуют трём участкам трассы - подъему, спуску и равнине. Помимо кручения педали, конечно же, можно и управлять самим велосипедом, перекрывая дорогу противникам. К сожалению, никак не проработана модель столкновений - как ни пытаетесь, с железного коня упасть не получится. Из-за этого разом теряется довольно большая доля драйва. Радует, что, несмо-

тря на большое количество соперников на трассе, каждый из них индивидуален, выглядит не похоже на остальных. И, что еще приятнее, один из спортсменов - русский, и он играбелен, также как и все

остальные.

Интерфейс выполнен довольно неплохо. Во время гонки отражается вся необходимая информация - текущая скорость, усталость, угол наклона трассы, карта местности,





включая рельеф, километраж. Из этого претензии есть только к карте - очень сложно по ней определить, на каком расстоянии от нас находятся другие велосипедисты. Масштаба не хватает. После окончания гонки выводится подробная статистика по заезду, причем по разным номинациям. И маленькая инновация, введенная разработ-

чиками - про наши успехи можно прочесть в заголовках газеты, появляющейся на экране. В графическом плане игра, конечно, звезд с неба не хватает - все выполнено в стиле 2D гонок (вспоминаем первые части серии **Asphalt**). Но ничего другого, в принципе, и не требуется, ведь наше дело - крутить педали, а не пейза-

жами любоваться. С озвучкой все обстоит хуже - кроме мелодии в главном меню, кстати, не особенно качественной, никаких звуков нет. Хотя было где разойтись фантазии, было. Жаль, что не воспользовались шансом.

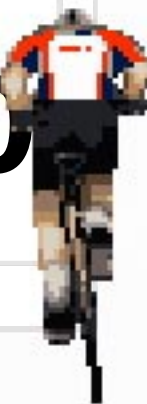
Игра вышла, несомнен-

но, весьма неплохой, особенно на фоне других симуляторов велосипедных гонок. Но до идеала ей еще далеко, так что будем ждать **Le Tour de France 2011** и посмотрим, чему научатся разработчики за год.

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

Рейтинг

6,0





Автор: Егор Толстой

Наверняка очень многие из тех, кто читает эту статью, зарегистрированы в социальной сети "ВКонтакте" и сталкивались с самым популярным ее приложением - "Веселым фермером". Конечно, симулятор дачника впервые появился не там, но широкую популярность в нашей стране приобрел именно на этом сайте. Сам я никогда не был поклонником таких игр, "убивалок времени", но слышан, как сильно Фермер затягивает в себя. Разработчики из Herocraft поймали волну и выпустили свой аналог, только для мобильных устройств - **Farm Frenzy**.

Вообще, нельзя назвать эту игру мобильной версией "Веселого Фермера", различий в геймплее много, но, в принципе, суть одна - нам нужно превратить пустой участок в

процветающее хозяйство. Игровой процесс разбит на несколько десятков уровней, каждый из которых ставит определенные задачи, выполнить которые желательно за какой-то промежуток времени. Чем быстрее мы справимся, тем больше получим бонусных очков, за которые можно проводить апгрейд разных элементов фермы.

В принципе, уровни довольно однообразны. Сначала нужно собрать яйца, превратить их в порошок, из него сделать пирожные. На любом из этапов этого процесса текущий продукт можно продать - но и денег мы получим меньше. На заработок можно купить еще больше скотины или улучшить характеристики зданий, из чего следует увеличение темпов производства. Периодически нужно оборонять свой



На заработок можно купить еще больше скотины или улучшить характеристики зданий



участок от нападения медведей. Если быстро этого не сделать, то можно лишиться всей с трудом купленной живности. Пойманные в клетку медведи также продаются на рынке. Вот на такой нехитрой механике и построен весь игровой процесс - но, как ни странно, это очень сильно затягивает.

С начинкой игры мы разобрались, теперь пора бы перейти к обертке. Графика не вызывает никаких нареканий, кроме того, что назначение некоторых сооружений не всегда понятно по их виду. А так - гуси бегают, травка растет, яйца прыгают на склад - живенько, мило. Управление неоднозначно. Переключение между всеми игровыми элементами производится джойстиком, цифровые клавиши почти не задействованы. Из-за этого не всегда можно выбрать нужный пункт так быстро, как того требуют обстоятельства, хотя, наверняка, со временем к этому привыкаешь.

Помимо всего прочего, реализована система наград - за определенные действия в игровом мире можно получить разные медали и кубки. А сам счет можно в любой момент отправить через интернет на сайт разработчика и посоревноваться с другими игроками.

Farm Frenzy - игра из тех, что надолго задерживаются в памяти телефона и помогают расслабиться после напряженного труда.



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

Рейтинг

8,0



Жанр: Action Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft Релиз: 2010



© Фон — 0x1 for mtog.ru

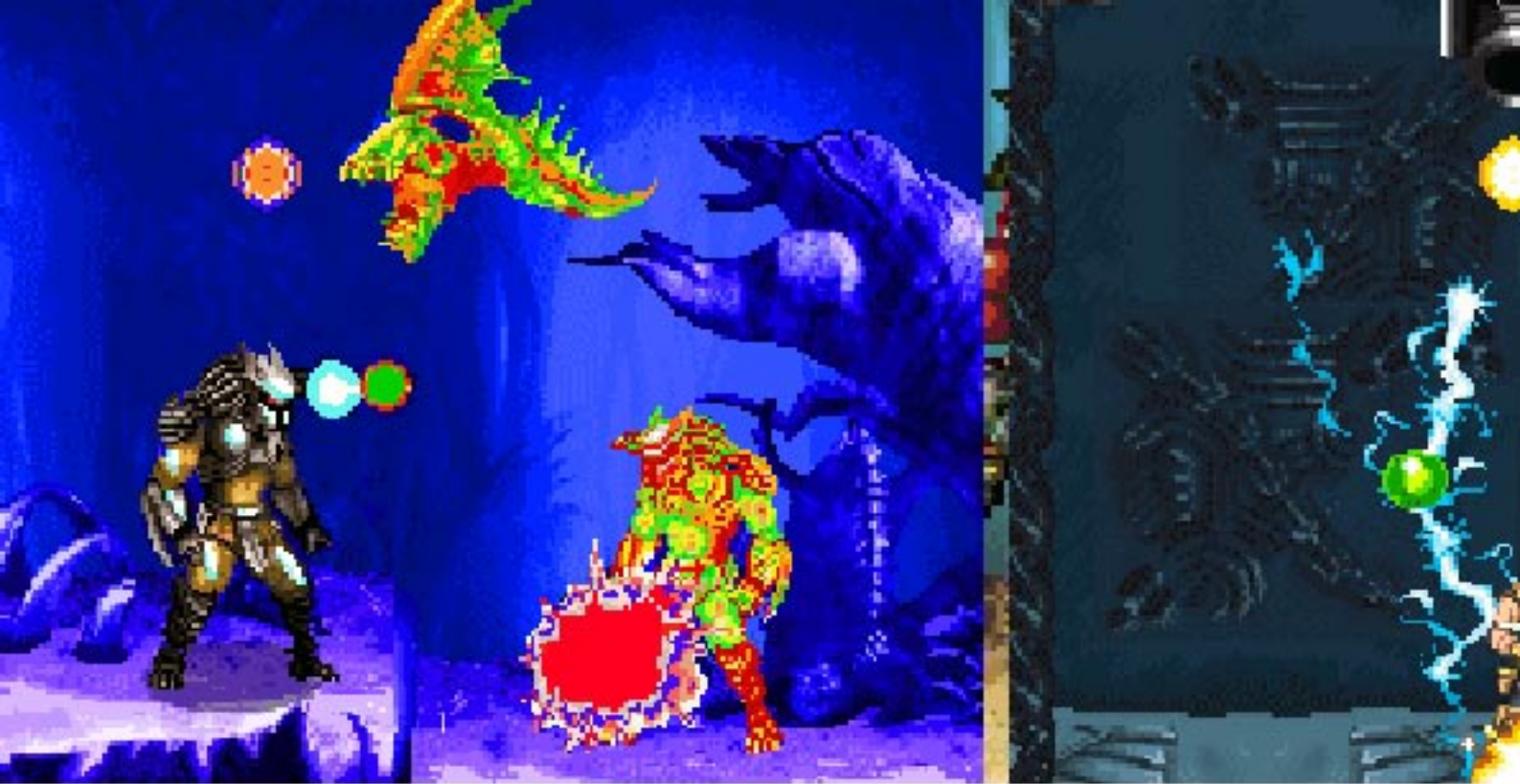


Predator



ators

 Автор: Максим Иванов



В последнее время в индустрии кино и игр всё чаще просматривается довольно таки странная тенденция - воскрешать уже успевшие покрыться пылью франчайзы. С чем это связано, сложно сказать.

дит довольно заманчивой. Да и вообще, почему бы тому, что вызывало восхищение пару десятков лет назад, перестать это делать сейчас, с поправкой на некстген и спецэффекты?

Мотивации вроде бы незамысловаты и понятны,

Gameloft равнодушно отнеслись к канонам франчайза: нелепые уровни погони, глупые хищники и прочее

Возможно, просто потому, что Голливуд и иже с ним испытывают нехватку свежих идей, а реанимация одного из проектов, ставших легендой, далеко не самый проигрышный вариант, так как в аудитории изначально будут входить отчаянно ностальгирующие по детству люди или попросту успевшие покрыться коростой, но не растерявшие чувств, фанаты фильма/игры. Не стоит забывать и о рекламе, что возможно привлечёт новых зрителей/геймеров, в итоге приблизительная цифра потенциальной аудитории проекта выхо-

но порой на подобные "воскрешения" просто стыдно смотреть, до чего они опоганивают славное имя оригинала, а из-за того, насколько подобный "зомби" пограл каноны, приходится в ужасе хвататься за сердце и набирать номер "Скорой". И хорошо ещё, если широко закрыв глаза на название, бывший мертвец вызывает хоть какие-то положительные эмоции, но бывает и такое, что лишившись основной идеи или актёра, проект скатывается в нишу унылого отстоя и, барахтаясь в луже грязи, отчаянно тянет руки к фанатам, с могильной лопатой



закапывающих гостя из прошлого обратно, мол, уж лучше покойся с миром, чем бреди душу.

До выхода самого фильма "Хищники" вызывали довольно странное чувство. С одной стороны, Fox снова полезли в классику жанра, угрожая снять

"что-нибудь не то", но с другой, в сценаристах значился такой киномаг, как Родригез, предлагающий игнорировать все не совсем удачные сиквелы и спин-оффы вроде "Хищник 2" и "Чужой против Хищника", что вселяло некоторую надежду, даже



несмотря на отсутствие "железного Арни".

Создавать игру "по мотивам" на мобильные платформы поручили не кому-нибудь, а Gameloft, имеющим за плечами множество "игроизаций" свежеспечённых блокбастеров. Результат, конечно же, никого не волновал, все отнесли к версии для мобильных устройств со свойственным для компании равнодушием - схему "у нас есть движок, есть франчайз - меняем бэкграунды, спрайты и выпускаем" никто не отменял. Однако если во всех других проектах соотношение "один против всех" можно было бы списать как нечто приемлимое для экшена, то в рамках "Хищников" это выглядит просто издевательством над самой сутью инопланетных охотников. Особенно угнетают моменты, когда видишь уныло стоящих друг над дружкой противников, которые исчезают(!) после пары выстрелов(!!). И плевать французы хотели на то, что Арни одного такого бил целый фильм, прячась в

грязи и всячески изоцаряясь. Здесь всё выглядит так, будто он просто-напросто переоценил своего врага, так как сами хищники хоть и стоят по трое(!!!), но с места не сдвигаются и человека, посланного ими же самими на родную планету в качестве дичи, атакуют вяло как никогда, не используя ни одного из своих чудо-девайсов. Более того, складывается впечатление, что либо им на все плевать, либо они глупы как пробка и атаковать "зубастую" добычу всем вместе для них невыносимой сложности решение. Даже если предположить, что вместе они не охотятся, любой из них в стелс-режиме без проблем разорвал бы нашего громила пополам. Напрашивается вопрос. Почему же они просто стоят?

Геймплей в этот раз выдался по-фееричному угрюмым и поразительно не изобретательным. В игре нет ни одного момента, от которого можно было бы хоть как-то поднапрячься или открыть рот, весь "некстген" мобильной

платформы заключается в проваливающихся под тобой досках мостика и ордах букашек и странных летающих существ, победить которых можно банально игнорируя. Главная цель - добежать до конца уровня как можно быстрее, опасаясь не очередного хитрого монстра, а смерти от невыносимой скуки и однообразия, ведь ничего кроме

этого вам делать и не придётся. Хуже всего то, что разработчики поленились настолько, что джунгли, в которых мы бегаем всю игру, выглядят совершенно одинаково, один уровень похож на другой как две капли воды, с поправкой на расположение ульев/пальм/шипов/мостиков/врагов, страдающих слабоумием. Даже смена





декораций не спасает игру от дежа-вю, подземелья по колориту выглядят серо-коричневой массой, где нам предстоит прыгать с камня на камень, чтобы выйти в джунгли, и ещё одни джунгли, и ещё, и ещё, и ещё... Всё выглядит настолько бедно, что складывается впечатление, что левел-дизайном и вовсе никто не занимался. Более того, Gameloft пользуются собственной безнаказанностью ещё больше, постоянно подсовывая вам под нос одних и тех же боссов раза по три-четыре, механика битвы которых ничем примечательным не выделяется.

Пожалуй, одним из самых провальных решений является игра именно

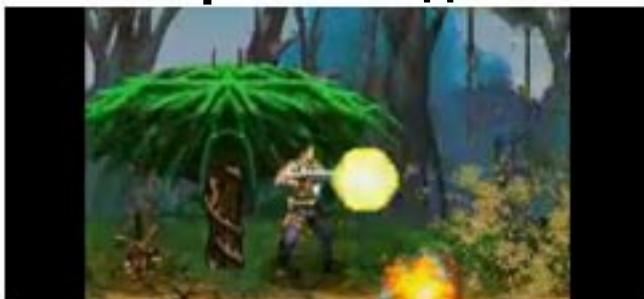
за человека. Ну скажите, кому нужен нудный экшен со слабым геймплеем, да ещё и без собственных наворотов, отличающих проект от сотни других, таких же бездушных поделок? Да никому. Но всё могло бы быть совсем иначе, отбрось французы набившую всем оскомину роль слабого и тщедушного человека в протагонисты. "Хищник" должен быть brutальным, беспрецедентным, шокирующим боевиком, предлагающим на десерт безнаказанное разрывание людишек в клочья при помощи гаджетов и собственного инопланетного ума. Развивая мысль, охотник мог бы убирать соперников в лице собственных собратьев,

заиметь элементы стелс-экшена, ставить капканы и заманивать в них свою добычу. Представили? Зрелищно? А теперь вернитесь на землю, ни черта подобного вы здесь не увидите, по крайней мере, не до финального уровня, так же не оправдавшего ожиданий.

Грустную картину сгущают и откровенно убогие уровни с погоней, которые, несмотря на красочное описание, просто абсурдны. В такие минуты *Predators* скатывается в эдакий трэш-клон *Mario Kart* в среде калечного паркура - беги себе вперёд, собирай бонусы и в ус не дуй. Действительно смешным выглядит момент, когда бравый главгерой

перепрыгивает ров с кольями, при этом перелетая огромное расстояние на довольно приличной высоте, создаётся впечатление, что в задницу у нашего протагониста встроен маленький пропеллер, позволяющий сигать через длиннющие рвы с приличным запасом, да так, что тот еще и вверх улетает. Вот где новейшие технологии, куда уж хищникам с их тепловизорами! Да и вообще, недоразвитыми на этой планете выглядят именно эти некогда грозные существа, у которых, к тому же, налицо проблемы с легкими, так как главгерой бежит, по всей видимости, лёгкой трусцой, и лишь когда глупый инопланетянин настигает его, припускает

Игровое видео

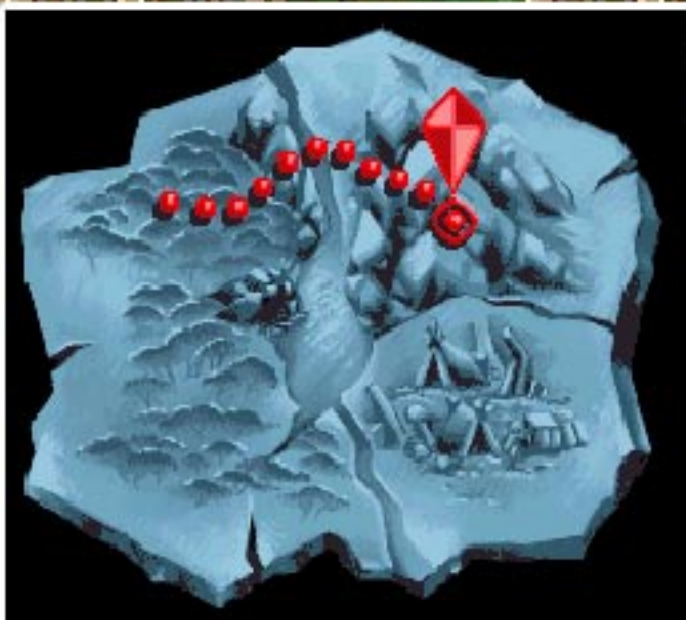


<http://www.youtube.com/watch?v=sou1UfzT3eg>

Трейлер



<http://www.youtube.com/watch?v=4wSplQJ9rio>



вперёд благодаря парочки нажатий на клавишу. На месте разработчиков я бы откровенно закомплексовал, ведь более убогого QTE вы ещё, пожалуй, не видели.

А вывод, друзья мои, неутешителен. Gameloft пал жертвой собственной

схемы, что давно уже прогнила и устарела. Копипаст мог показаться интересным игрокам еще в 2007 году, но явно не сейчас, спустя три года. На протяжении всей игры вас не покинет ощущение дежавю, что видели вы это чёрт знает сколько раз, и

что французам мягко говоря наплевать на франчайз - игра выпущена, деньги получены. Тем не менее, разрабатывайся **Predators** какой-нибудь менее маститой студией, он, как ни странно, мог бы получить и своё лицо, и уникальную изюминку и

был бы лишён измыва-тельств над канонами и сочащейся из всех щелей лени девелоперов. Говоря о других разработчиках, мы обращаем заинтересованный взор на Global Fun. Но, как на них не смотри, честное имя "Хищников" уже не вернуть.

Геймплей:	4
■ ■ ■ ■	
Графика:	5
■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Драйв:	4
■ ■ ■ ■	
Новизна:	0

Рейтинг

5,0



Автор: Сергей Федченко

Я был сильно потрясен, когда впервые увидел анонс **Let's go bowling**. Удивительным оказалось то, что игра выполнена в 3D, причем самими Gameloft. Действительно, французы уже давно не выпускали на j2me чего-нибудь "объемного". А тут - сразу две игры: **Let's Golf** и **Let's Go Bowling**. Возможно, платформе ещё не пришёл полный конец, и мы успеем поиграть в по-настоящему достойные

игры? Сейчас сложно что-либо прогнозировать, но на данный момент ясно одно - Gameloft всё ещё с нами, владельцами мобильных телефонов. Да и жаловаться на других разработчиков, думаю, пока не стоит. Конечно, 2007-2008 года были вершиной процветания Java. Что не релиз - то обязательно хит. Вот и сейчас Gameloft выпустил, пожалуй, лучшую игру среди жанра - **Let's Go**

Bowling!

Кстати, легко заметить, что "Let's..." или "Let's go..." - почти брендовая фраза в названиях последних релизов Gameloft. Не будем спешить с выводами, но вполне возможно, что в ближайшем будущем последуют и другие игры с такими именами. Ну что ж, тогда "Let's go"!

В новом симуляторе есть всё, чтобы называться хитом. Даже звук, которого иногда так не хватает, чтобы

поставить некоторым играм десятку. В **Let's Go Bowling** озвучка может похвастаться качеством. Да-да, звук ударов шара о пол и кегли очень схож со звуками тех же событий в реальной жизни. Правда, иногда шум падающих кеглей плавно трансформируется в шум внезапно свалившихся досок. Но это уже мелочи.

Графика как обычно - без сучка и задоринки. Неплохо смотрится отражение лица персонажа на отполированном шаре (напомню, игру мы видим от 1-го лица). Чем дальше мы будем проходить ее, тем больше будет открываться новых локаций. У пяти абсолютно разных игровых зон свой дизайн и оформление. В боулинг-клубе, например, возле дорожки стоят игроки. На локации "парк" на заднем плане виден водопад, а из ближайших кустов периодически выскакивает странный кролик. Ну а в аквариуме можно полюбоваться экзотическими рыбками.

Как уже говорилось в самом начале обзора, **Let's Go Bowling** выполнен в 3D. Но не на сто процентов. В игре присутствуют и плоские элементы - части





У пяти абсолютно разных игровых зон свой дизайн и оформление

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

Рейтинг

7,5

дизайна и препятствия на дорожке. Что касается объёмности, то 3D-элементами являются кегли и дорожка(!). Я не зря поставил восклицательный знак после слова "дорожка". Судя по скриншотам трудно сказать, что она объёмная. Но, тем не менее это так. Это доказывает кат-сцена в начале игры.

Большим достижением Gameloft является тщательно проработанная физика. На этот раз кегли будут падать не нарушая законов Ньютона. Сила броска, траектория - всё просчитано.

Ну, и напоследок - геймплей. В **Let's Go Bowling** можно поиграть в трёх режимах. Первый из них - быстрая игра. Тип игры, локация и противник выбираются случайно. Следующим режимом является карьера, прохождение которой займёт довольно продолжительное время. В карьере встретятся все типы игры: дуэль, боулинг с препятствиями, "мини-гольф". За победу в разных событиях будут начисляться баллы. За них можно прокачивать

персонажа по нескольким параметрам. Также, со временем будут открываться элементы одежды и шары, которые тоже немаловажно влияют на способности игрока.

Есть также свободный режим. Здесь мы можем самостоятельно выбрать персонажа, тип игры и локацию.

Разработчики уместили в **Let's Go Bowling** всё, что

необходимо, а вот с русскоязычным переводом напортачили. В версии для Sony Ericsson 240x320 (1MB) таинственным образом исчезают буквы. Поэтому названия некоторых комбинаций написаны не до конца: "страй", "спе" (насчёт последней вообще остаётся только гадать). Во время загрузки нам сообщают некоторые факты о боулинге под заголовком "А вы

знал?"

Конечно, это серьёзная недоработка, но игровому процессу не мешает. Если вас смущают подобные баги, то можно пользоваться версией на английском языке.





SPLINTER CELL CONVICTION

Автор: Сергей Федченко

Жанр: Аркада Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft Релиз: 2010



Всё началось с анонса на форуме одного из крупнейших сайтов о мобильно-игровой индустрии. Новость обрадовала тысячи фанатов знаменитой серии. Все уже ждали скорого релиза игры (в то время уже зародилась традиция Gameloft давать анонс и тут же, через одну-две недели выставлять игру на прилавки). Но релиз день ото дня откладывали. Никто ещё не подозревал, что ждать придётся, без малого, два года. А всё из-за работ над PC версией. Число недозволенных росло.

В итоге, тема с анонсом

была забыта и не поднималась вплоть до самого релиза. Но, всё же, релиз мобильной версии состоялся. Это означало, что **Splinter Cell: Conviction** появится на PC совсем скоро.

Март. Напряжённая работа над февральским номером журнала уже позади. В редакции понемногу пошли разговоры о мартовском выпуске. Журналисты начали разбирать игры на обзор. А. Грачёв, фанат серии **Splinter Cell**, берёт на себя ответственность написать статью о свежешедшей **Splinter Cell: Conviction**.

Но нет, не суждено выйти мартовскому номеру. Работы над журналом приостановлены на неопределённый срок. Совсем недавно кипевший жизнью журналистский раздел замирает. Появляются редкие сообщения членов редакции, среди которых одно принадлежит А. Грачёву. Он извещает о своём уходе из журнала. Обзор так и не написан.

Но вот, вопреки всеобщему мнению, что МТОГ закрылся, мы возобновляем работу и уже вновь разбираем статьи. В списке требующихся обзоров уже совсем немного игр, но там

всё ещё остался **SC:C**.
Наконец-то пришло время разложить всё по-полкам. Если хорошо разобраться, то **Splinter Cell: Conviction** не далеко ушёл от **Chaos Theory** 2005-го года. Поменялась графика, уровни стали разнообразней, продолжительней. Но в течении этого времени движок практически не изменился, в прочем, как и принцип геймплея. Ещё **Double Agent** показывается мне жутко однообразным. Единственно, подводный эпизод разбавил донельзя скучные уровни.
С **Conviction** дела обстоят куда лучше. Геймплей



становится более непредсказуемым, появляется возможность менять костюмы. Но укрытия, принцип работы ИИ противника - неизменны. Если Сэм выскочит на освещённую, наблюдаемую противником зону, по нему непременно откроют огонь, включив при этом тревогу. Нам постоянно приходится прятать героя в укромных местах. Иногда вместо тёмного угла нам предложат пышный кустарник или костюмерную. Теперь мы можем вливаться в толпу и какое-то время оставаться инкогнито. При этом бывший агент спецхраны набрасывает на голову капюшон (ничего не напоминает?) Также в одном из последних эпизодов Сэм притворится сотрудником лаборатории, одев специальную робу.

Но почему-то, наперекор всем нововведениям, игра не производит должного впечатления. **Splinter Cell: Chaos Theory** в своё время был намного популярней. Можно вернуться и к более раннему периоду - 2003. Gameloft выпустили тогда свой самый первый **Splinter Cell**. Та игра была ещё для экранов с разрешением 128x128 (это, кстати говоря, моя первая купленная мобильная игра). Но и тот "**Splinter...**" казался мне верхом совершенства. Но я вовсе не хочу сказать, что **Conviction** хуже ранее вышедших **Splinter Cell**'ов. Давайте только глянем на его преимущества!

Графика. Только взгляните, сколько всего умещено в игре! Как романтично выглядит улица возле театра. Краски парка возле памятника Вашингтону создают атмосферу умиротворения.





А разве можно ругать Gameloft за анимацию персонажей? Движения выглядят плавно, не режут глаз. Причём Фишер умеет облакачиваться на барную стойку, доставать из кармана мелочь и расплачиваться за напитки! Впрочем, красиво отнять автомат для него тоже не проблема. И вообще, в игре практически всё в движении: на ветру развеваются флаги; потревоженные голуби тотчас взлетают; противники периодически переговариваются по рации, а иногда потягиваются от усталости.

Озвучка в игре несомненно присутствует. Иногда слышатся отрывистые фразы охранников, собачий лай. В игре озвучено практически всё: от шума жестянки до после него вдоха неприятеля.

Сюжет завязывается на том, что Сэм отправляется на поиски убийцы своей дочери. В результате своего расследования

Сэм натывается на своих бывших сотрудников из Третьего Эшелона, которые упорно мешают ему в поисках. Чуть позже, Анна Гримсдоттир сообщает Сэму, что его дочь жива, и шантажом побуждает героя действовать против недавних друзей. А они тем временем готовят покушение на президента и последующий захват власти. В конце концов Сэм Фишер с своим лучшим другом Виктором Косте срывают планы Тома Рида - предводителя Третьего Эшелона. Затем Сэм Фишер встречает свою дочь и на этом история заканчивается... Наверное, уже окончательно. Вряд ли появится какой-нибудь новый Splinter Cell. Conviction - действительно достойный эпилог серии.

Но меня всё ещё беспокоит один вопрос. Пытаясь разобраться, почему же завершающая часть не столь триумфальная, как предшественники, я

наконец понял: разработчики просто-напросто исчерпали запас фантазии. Как ни крути, сам жанр stealth-action автоматически ограничивает полёт мыслей разработчиков. Приходится по-разному изощряться, чтобы сделать игру интереснее, не потеряв при этом основной

жанр. Вот вам и схожесть с **Assassin's Creed**, с **Hitman**. Вот вам и отложенный релиз. Что касается телефонов, то тут вообще сложно что-либо приукрасить. Вот и три почти одинаковые игры: **SC: Chaos Theory**, **SC: Double Agent**, **SC: Conviction**.

Геймплей: 7



Графика: 9



Звук: 8



Управление: 8



Новизна: 7



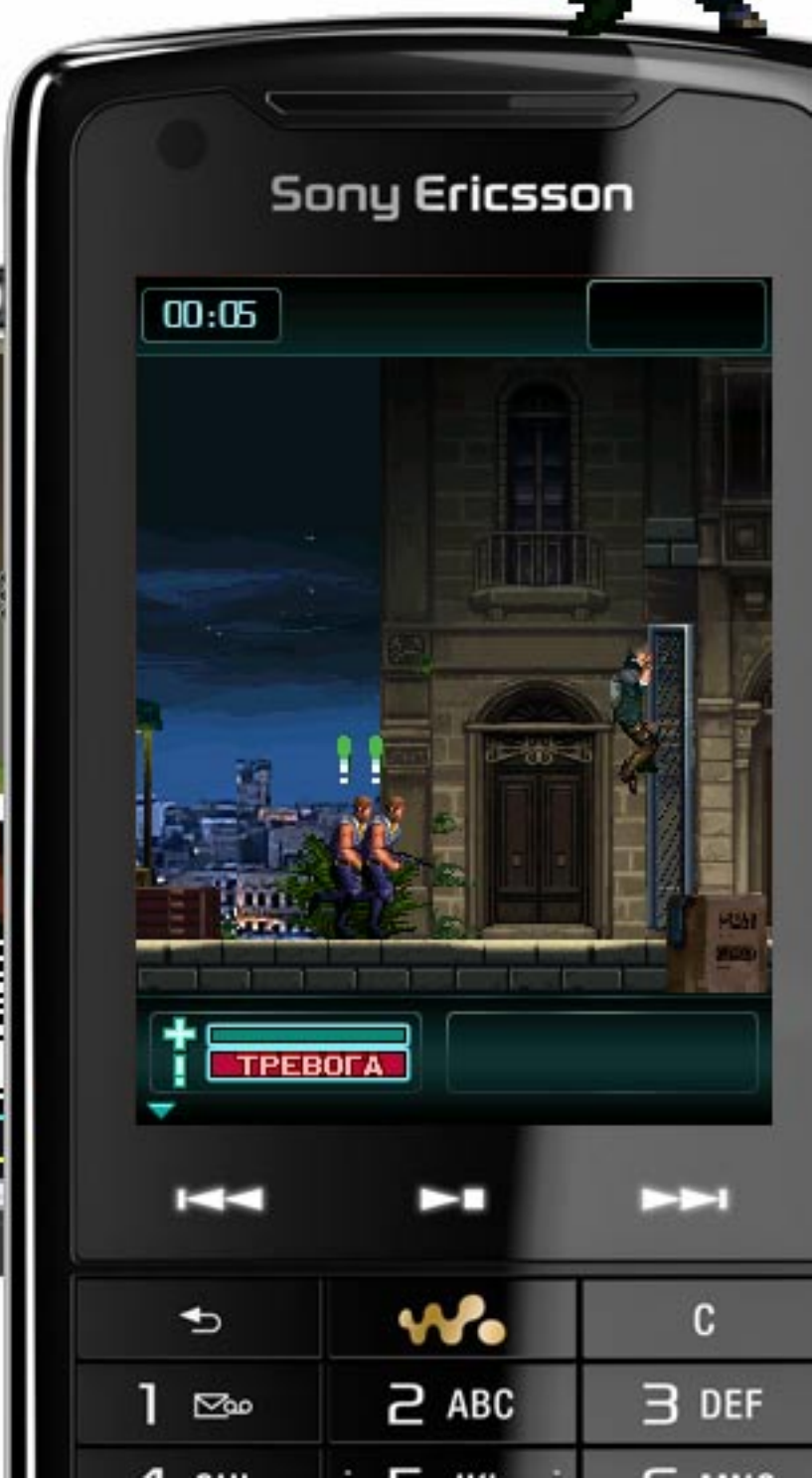
Рейтинг

8,0

Геймплей



http://www.youtube.com/watch?v=8HHkR_7KODY





SHARK OR DIE



Автор: Егор Толстой



Надеюсь, что все смотрели классику Голливуда - фильм "Челюсти", который, несмотря на многочисленные пародии, является лучшим в своем жанре. И думаю, что я не единственный, кому хотелось почувствовать себя в такой обстановке не слабым человеком, а огромной акулой-людоедом. Что же, HandyGames, как по заказу, выпускают игру, превращающую желаемое в действительное.

Нас не ждет кинематографичное 3D, но, тем не менее, геймплей сначала обескураживает. Стандартный вид сверху в этой игре заменен видом снизу - за всем процессом мы наблюдаем с морского дна. Идея неплохая, очень радует своей свежестью, особенно применительно к этому проекту. Сама цель заключается в том, чтобы заглотить как можно большее количество людей, не дав им добраться до спасательных шлюпок. Чем большому количеству пловцов удалось спасти, тем быстрее падает уровень

сытости. Когда он становится равным нулю, включается режим "адреналина", по истечении которого акула погибает. Весь игровой процесс состоит из так называемых "волн", которые оканчиваются при исчезновении всех людей, будь то их смерть или спасение. Через каждые три волны запускается специальная, со съемками фильма, в главных ролях которого - мы. К сожалению, ничем особенным этот режим не выделяется, не считая только появле-

ния в поле нашего зрения "звезд" - Sharkira, Britney Shark, Jaws Clooney, Shark Norris и других. За их смерть можно получить намного больше очков, чем за съедение рядового пловца. Полученные очки влияют не только на сытость, но и на параметры акулы, образуя подобие RPG-системы. Всего характеристик четыре: скорость, голод, кровавое бешенство и пассивное свойство, которое выбирается в самом начале игры и не поддается улучшению.

Назначение первых двух параметров понятно, третий же отвечает за продолжительность режима, включающегося при "комбо". Пока он включен, скорость уплывающих жертв замедляется, давая акуле шанс устроить кровавую бойню. Как водится, за различные достижения в ходе игры можно получить медали, общим количеством двадцать пять штук.

Игроки привыкли к тому, что HandyGames внимательно относятся к локализациям своих игр, в





том числе и к русской. Перевод выполнен качественно и с юмором, но существенный минус его в том, что локализовано только меню и все, включенное в него, но сам игровой процесс проходит под аккомпанемент английских комментариев и криков о помощи.

Графика весьма неплоха, хотя до идеала и далеко. Фигурки поедаемых людей очень маленькие, иногда их непросто различить. Можно было бы разнообразить и вид самой акулы, но это, к сожалению, отсутствует. Звуковое сопровождение также звезд с неба не хватает. В опциях можно выбрать либо "проигрывание музыки", либо "звуковое сопровождение Музыка вполне неплоха, напомнила саундтрек к одному из фильмов, упоминающихся во введении. Звуковое сопровождение - весьма странное. Все оно заключено в един-

ственном звуке неопределенной природы, который, к тому же, появляется редко и невпопад. Для такой игры, где атмосфера играет довольно большую роль, считаю эту недоработку серьезной.

Затяя у игры очень хорошая, но реализация несколько подкачала. Но, зная HandyGames, практически уверен в том, что будет выпущено продолжение, также включающее в себя полную работу над ошибками.

Геймплей:	7
Графика:	6,5
Звук:	5
Драйв:	6,5
Новизна:	9,5

Рейтинг

7,0

KORa 3D

Автор: Егор Толстой



Нет 3D-гонок, кроме Rally Master Pro, и High Speed - пророк его. Может быть, я предвзятый, но все гонки, отличные от двух вышеназванных, вызывают во мне лишь усмешку. То же и с обозреваемой игрой. Несмотря на многочисленные положительные отзывы, рецензию я пишу исходя только из своих собственных взглядов, которые в данном случае очень критические.

Самые положительные ощущения игра вызвала у меня лишь при своем запуске. Не было никаких заставок и меню - лишь пустынный гараж и механик, инструктирующий игрока, попутно узнавая его имя и предпочитаемый уровень сложности гонок. Идея, конечно, не нова, но используется в мобильных играх крайне редко. Сам игровой процесс встретил меня весьма уныло. Меню,

выполненное с претензией на высокое качество и креатив, дает возможность выбора между карьерой, онлайн- и Bluetooth-гонками. Карьера выполнена, если можно так выразиться, в NFS-стиле - те же типы гонок, тот же счетчик карьеры в процентах, та же первая миссия, призом за которую является первый автомобиль. К сожалению, на этом все сходства заканчиваются. Дальше следуют суровые и скучные трассы. Блеклые пейзажи, пропагандирующие кубизм, невнятные модели машин, стандартные задники - главные составляющие графической части игры. Физика немного улучшает общее впечатление - прыжки через сломанные мосты выглядят довольно зрелищно, но и только. При столкновении с машинами противников происходит

много действий, ни одно из которых даже приблизительно не похоже на то, что должно было бы произойти в реальности. Чаще всего оппонент просто проезжает через вас и продолжает свой путь. Ну нельзя же так топорно работать над игрой, нельзя! Оторопь берет - такие гонки создавались где-то три-четыре года назад.

...

Хотя никаких раллийных симуляторов в последнее время не выпускалось - лучше не покупайте KORa 3D. Если так сильно захотелось почувствовать себя гонщиком - пройдите еще раз Rally Master Pro. Или High Speed.

Геймплей:	6,5
Графика:	4
Звук:	8
Физика:	5
Новизна	6


Рейтинг

6,0





IRON MAN 2

 **Автор:** Алексей Савочкин

Как мы уже знаем, Gameloft получили права на некоторые бренды Marvel. Случилось это сравнительно давно, именно тогда на свет и появился **Spider-Man: Toxic City**, оцененный нашим журналом в 8 баллов (см. *МТОГ #5*). Iron Man 2 должен был повторить успех Gameloft, ведь если сложить идеальную концепцию «Железного Человека» и последние технологии французов в создании java-игр, можно получить что-то действительно стоящее. И что же вышло в итоге?

Стоит отметить, что это вторая игра, сделанная на движке **Terminator Salvation**, однако **Iron Man 2** играется совсем по-другому. Весь геймплей заключается в том, чтобы расстреливать толпу роботов всевозможными способами. Если в **Terminator** каждая битва была интересна по своему, а препятствия реально помогали выжить, то здесь можно просто-напросто зажать одну кнопку стрельбы и стоять на месте. Обычные

враги практически не наносят урона, а если это и случается, то жизни быстро восстанавливаются с помощью специальных бонусов. Железный человек имеет несколько видов атаки. Скажем, если долго

держат клавишу «5», а потом отпустить, то большой поток энергии вырвется из магнита, находящегося у главного героя в груди, а, нажимая «#», вы получаете право бомбить враг ракетами. Если же вы

хотите быстро и безболезненно расправиться с роботами, то просто подойдите к ним вплотную и начните серию ударов. Железный человек начнёт атаку, используя только руки, а добьёт противников уже





мощным потоком энергии. Однако помимо Тони Старка в игре присутствует и его друг, который носит черный костюм с пулеметом и называется War Machine, а соответственно имеет немного другой

стиль атаки. Некоторые вещи всё же вызывают восторг. Скажем, места, в которых дают возможность полетать, выглядят довольно неплохо. В этих миссиях присутствуют драйв и скорость, что не даёт

расслабиться.

Отличным дополнением к игре является режим выживания, в котором мы должны убить как можно больше врагов на заданной локации. Однако потренироваться здесь перед основным сюжетом не получится, так как этот режим открывается только после прохождения основной кампании.





Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=F6oV1qBm4ck>

После прохождения миссий нам предоставляется возможность прокачать возможности главного героя, будь то увеличение числа носимых с собой ракет или сила поврежения. Не то, чтобы это очень сильно влияло на игровой процесс, однако очень часто это помогает выжить при борьбе с сильными противниками.

Разочаровывает то, что игра сама по себе очень однообразная. Проходишь пару метров, расправляешься с десятью врагами, идёшь дальше, потом

снова враги и так до конца уровня. Будут, конечно, индивидуальные моменты, но их очень мало. Даже сами уровни по структуре мало чем отличаются, меняются лишь фоновые изображения, которые прорисованы на высшем уровне. Да и вообще, графика для данного движка смотрится неплохо, только вот анимация оставляет желать лучшего. Поиграть мы сможем в самых различных местах, включая знакомую нам Сибирю.

К озвучиванию проекта

также отнеслись не очень серьёзно. Несмотря на то, что в меню играет очень динамичная песня «Black Sabbath – Iron Man», в игре слышны только различные звуки выстрелов и взрывов, и лишь изредка, в избранных моментах, появляется хоть какая-то музыка.

На самом деле, **Iron Man 2** - это не тот уровень исполнения, который могли бы продемонстрировать Gameloft. Это всего

лишь «отписка». Мол, мы ещё java не забыли, вот вам игра - наслаждайтесь. Хотя по числу игр, которые они выпустили для мобильных телефонов, и так всё понятно. Французы плавно перешли на рынок iPhone, что в принципе и понятно – люди просто хотят получать деньги за свои труды. Будем надеяться, что следующая игра Gameloft не разочарует нас.

Геймплей:	4
■ ■ ■ ■	
Графика:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	6
■ ■ ■ ■ ■	
Драйв:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	6
■ ■ ■ ■ ■ ■	

Рейтинг

6,0

High Speed 3D

Реклама



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



iPhone

Жанр: Action Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft Релиз: Май 2010



TOM CLANNEY'S

SPLINTER CELL CONVICT

Автор: Антон Трунин

ER LL ACTION™



Есть агенты -профессионалы, а есть агенты экстра-класса. Сэм Фишер относится ко второму типу. Ему поручают самые сложные задания; и там, где другие сдаются, он продолжает идти до конца. В одиночку он не раз уничтожал превосходящие силы противника – и все время выходил сухим из воды. Но не секрет, что рано или поздно всему приходит конец. Сэм Фишер не стал исключением.

Вскоре после таинственного исчезновения Сэма Анне Гримсдоттир все-таки удастся отыскать агента на Мальте. Она сообщает герою, что его попытаются убить. Фишер разбирается с наемниками и узнает от их главаря, что нанимателем был Андрей Кобин, причастный к смерти его дочери. Сэм проникает в особняк Кобина и допрашивает его, как вдруг тот заявляет: «смерть твоей

дочери – не более чем маленькая часть большой игры». После чего в особняк врывается спецназ Третьего Эшелона – организации, на которую работал Фишер – и захватывают Сэма. И вот некогда лучший агент объявлен преступником №1.

В **Splinter Cell: Conviction** Сэм лишился всех своих навороченных гаджетов. Вместо пистолета с глушителем он теперь хватает первый попавшийся под руку предмет, будь то табуретка или бутылка, и что есть мочи прикладывает его о голову противника.

Версия **Splinter Cell: Conviction** для iPhone старается во всем быть похожей на старшего брата. Так, скажем, «Mark and Execute» в версии для PC и Xbox360 позволяет отметить несколько врагов в пределах видимости, после чего Сэм сам перестреляет отмеченных. На iPhone тоже есть такая возможность, правда,

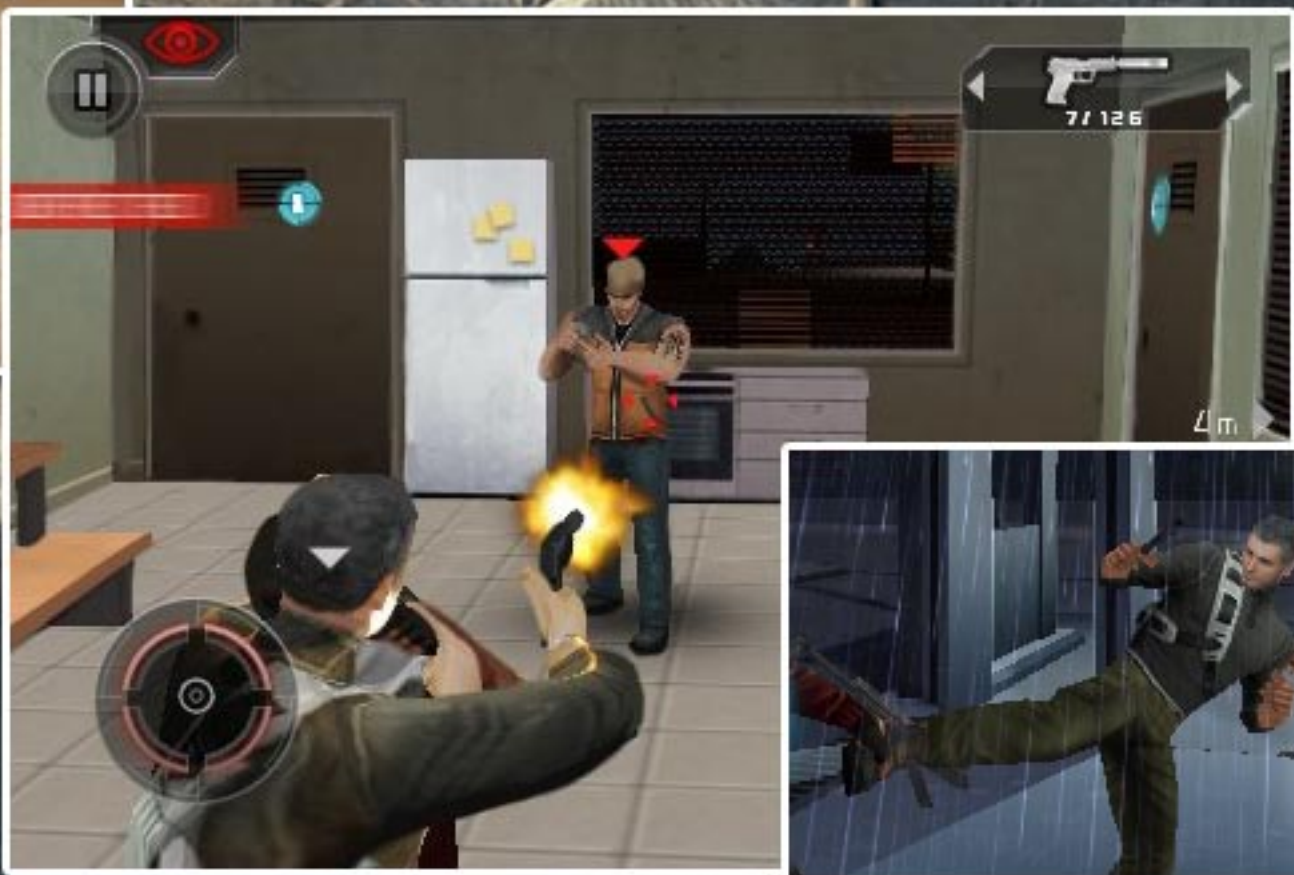


работает она не особо гладко. Среди прочих замечаний присутствуют проецирование названия текущего уровня на здания и возможность вести огонь из-за укрытий.

Однако, как бы Gameloft ни старались (в чем я сильно сомневаюсь, глядя на эту игру), **Splinter Cell: Conviction** получилась насквозь вторичной. По сути, это тот же **Modern Combat: Sandstorm**, та же **N.O.V.A.**, тот же **Terminator: Salvation**, в конце-то концов. Различаются между собой игры моделями персонажей и парой незначительных особенностей

(вроде «Mark and Execute» в случае с **SC:C**). Судя по всему, жанр action вымер как таковой на iPhone.

Про графику сложно что-либо сказать, потому что движок остается неизменным. Возможно, меняются шейдеры и прочие мелкие вкусности, но во время игры на них просто не обращаешь внимания. Модели довольно убогие, хотя, конечно, до страхолю-





дин из **Terminator: Salvation** ой как далеко. Текстуры вполне сносные, при желании даже можно разглядеть какие-то детали на одежде Сэма.

Играется **Splinter Cell: Conviction** без задора. Вот вам подтверждение на примере первого уровня: пройти по пирсу, убить врага, пройти по площади, убить врага, залезть в одноэтажное помещение, убить двух врагов, активировать переключатель, выйти из помещения, убить трех врагов... цикл будет повторяться вновь и вновь, и так до самого конца миссии.

Что же касается управления, то... тут тоже довольно сложно судить. Gameloft кардинально меняли способ управления лишь два раза – в **N.O.V.A.** и в недавней **Zombie Infection** (которая, к слову, практически полностью скопировала управление **Resident Evil 4: Mobile Edition**). Виртуальный стик

отвечает за перемещение героя, перемещение пальца по экрану – за обзор вокруг, иконка прицела позволяет совершать прицельные выстрелы (непонятно только, зачем – Сэм медленно ходит, а на точности попадания этот режим почти не отражается), при нажатии на иконку огня Сэм стреляет... Ах да, ведь еще тут есть модное «click-and-cover», позаимствованное у **Gears of War**: нажал на специальную кнопку – и вот Сэм сам бежит к укрытию.

Gameloft, теперь уже наверняка, закрепили за собой статус разработчика, гонящегося за количеством, а не качеством. Из раза в раз их игры становятся красивее в графическом плане, у них появляются какие-то небольшие особенности, но ничего кардинально нового внести в жанр они не могут. В итоге получается, что мы вынуждены проходить

десять раз **Terminator: Salvation**, но каждый раз в новых декорациях и с каким-нибудь небольшим изменением. Не знаю, не устали ли еще от этого игроки (судя по иностранным рецензиям с оценкой не менее 7 баллов – не думаю, что устали), но в **Splinter Cell: Conviction** нет ничего нового.

Итог:

- **Zombie Infection**
- + Шпионы
- + "Mark and Execute"
- + Шейдеры
- **Splinter Cell: Conviction.**

Геймплей:	5
Графика:	8
Звук:	5
Атмосфера:	4
Новизна	3

Рейтинг

5,0

Трейлер



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



PRO ZOMBIE SOCCER



Автор: Антон Трунин

Зомби тоже любят футбол. Сомневайтесь?..

К сожалению, при первом запуске **Pro Zombie Soccer** я увидел не совсем то, что ожидал – а ожидал я увидеть именно что футбол, где можно играть за команду зомби. Не сказать, чтобы игра не понравилась, даже скорее наоборот – но получил не то, на что рассчитывал. Давайте разберем по полочкам все аспекты игры.

Для начала, **Pro Zombie Soccer** очень необычно интерпретирует жанр Survival/Hero Defence – управляя одним предметом (человек, танк, ракетная установка - неважно), необходимо отбиваться от толп постоянно наседающих врагов. Что такого необычного в PZS? Ну, хотя бы то, что главный герой далеко не благородных кровей, нет, напротив – он ищет еду в мусорных баках. Но этот факт не мешает ему заниматься любимым делом – играть в футбол. Его единственное оружие – футбольный мяч. Его



противники – орды безумных зомби. Его имя – Джакс.

Джакс не мог представить себе жизнь без футбола. Он очень хорошо играл, возможно, лучше всех на Земле. Друзья посоветовали ему попробовать записаться в команду – но тренер выгнал его. Вся

жизнь Джакса в один момент скатилась под откос, и вот он вынужден добывать себе на пропитание, обыскивая помойки.

Во время очередного такого рейда за едой на него напал зомби, но не простой зомби, а Джулино – футбольная звезда

Его единственное оружие – футбольный мяч. Его противники – орды безумных зомби. Его имя – Джакс



Система повреждений в целом довольно проста – тело и голова. За попадание в голову начисляется больше очков, да и больше половины зомби умирают от этого с одного удара

первой величины, тот, на кого Джакс хотел быть похожим. Несмотря на то, что главный герой убил зомби без раздумий, Джулинно успел укусить Джакса за руку. Джакс знал, что обычно случается с теми, кого укусил зомби – они тоже вскоре превращаются в ходячие трупы. Но он не из простых парней; он желает продать свою жизнь подороже – и потому забирает из сумки Джулинно футбольный мяч и начинает играть с зомби в кровавую и опасную игру.

Система повреждений в целом довольно проста – тело и голова. За попадание в голову («хедшот» в народе) начисляется больше очков, да и больше половины зомби умирают от этого с одного удара. Некоторых противников,

однако, это не останавливает. Так, скажем, зомби-бегун продолжит бег в сторону героя и без головы. Постепенно вы откроете три супер-приема – молниеносный мяч (замедляет время на тридцать секунд, при этом скорость мяча сильно ускоряется), пронзающий мяч (действует пятнадцать секунд, бьет по одной линии, убивая всех зомби на пути) и орбитальный спутник «АнтиЗомби» (наклоняя iPhone, нужно за пять секунд успеть поместить прицелом всех зомби, после чего нажать на иконку огня и наслаждаться шоу). Позже, после некоторых сюжетных поворотов, мяч сменится на высокопрочный шар – одну из деталей спутника «АнтиЗомби». Соответственно, один из трех



Супер-приемов будет недоступен, но ему на замену придет новый, еще более мощный.

Управляется PZS очень просто. Мы как бы «оттягиваем» ногу Джакса назад, используя специальный круг позади него и ориен-

тируясь на прицел перед ним; при этом, если удерживать круг нажатым пару секунд и дать мячу «зарядиться» – удар получится очень мощным. При заполнении специальной шкалы (заполняется тем быстрее, чем больше зомби вы



убьете) нажимаем на специальную иконку и выбираем один из трех супер-приемов. Управление очень простое и приятное.

Графически игра сильно напоминает небезызвестную Plants vs. Zombies – каждый клочок бумаги на улице прорисован с душой и полной отдачей. В роли спецэффектов – эффектно взрывающиеся головы противников и супер-приемы. Стилистически PZS так же не к чему придраться – одни только межмиссионные ролики чего стоят. Прямо бальзам на душу.

Как ни странно, но у

PZS есть даже саундтрек. Казалось бы – да зачем он тут нужен? Но он тут есть, и более того – не один и даже не два трека. Вообще, игры подобного жанра часто обходятся без музыкального сопровождения, так что в данном случае это скорее исключение из правил. На протяжении почти 20 уровней и с использованием двух уровней сложности – а после прохождения и специальный режим на выживание, «Zombie Odyssey» – вам предстоит истреблять нечисть в любом ее проявлении. Ближе к концу игры, когда Джакс отправляется на планету зомби (о как!),

хочется сползти по креслу на пол и умиленно сказать: «Боже, какая прелесть!»

Почему? Да потому, что в качестве бонуса здесь есть уровень, где вместо зомби – пришельцы из незабываемой Space Invaders.

Да, это далеко не FIFA и не Pro Evolution Soccer, но играть, как я сказал в самом начале, действительно интересно и увлекательно.

Тем более что игра очень короткая – примерно час нужен на полное прохождение – и потому она не успевает надоесть. В итоге получается что? В Pro Zombie Soccer есть нескудный геймплей, красивая рисованная картинка, неплохой саундтрек и море врагов. А чего нет? Настоящего футбола с зомби в главной роли.

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

Рейтинг

8,0

A zombie bit his arm! And it wasn't your regular, standard zombie.



Автор: Алексей Смагин



SHREK FOREVER AFTER.



Какой ребёнок не знает Шрека, огра, попытавшегося освободить своё болото, а в результате получившего к себе в соседи надоедливого говорящего осла, огнедышащего дракона и принцессу. Казалось бы: о чём можно снять продолжение фильма, если принцесса вызволена, благословение родителей получено, а главные злодеи повержены? Нет, даже в спокойной

мирной жизни наш зелёный любимчик умудряется попасть в передрагу. Захотев хоть один день побыть 'настоящим огром', коим он был в холостой жизни, Шрек обращается к Румпельштинтскину. В замен коварный карлик просит всего лишь один денёк из его жизни - день его рождения. Ни о чём не подозревающий Шрек с лёгкостью соглашается на эту сделку. Хорошенько повеселившись, огр обнаруживает, что, благодаря Румпельштинтскину, он никогда не рождался, а, значит, никогда не спасал Фиону, не смог спасти её родителей, и теперь вся власть принадлежит этому злодею. И только поцелуй настоящей любви может вернуть всё назад... А что делать, если Фиона, будучи предводительницей огров-революционеров, никогда не влюблялась в Шрека?

По традиции, мобильную игру на тему приключений Шрека делала компания Gameloft. Последняя часть не стала исключением, дав возмож-



ность появиться Шреку и на iPhone. Игра напоминает компьютерную игру Shrek 2 по графике, звуку и геймплею. Сие творение обладает огромным количеством видеовставок, многие из которых точь-в-точь совпадают со сценами из фильма. Играть нам придётся в основном за Шрека, но два уровня предоставят нам возможность игры за ката и

осла, правда, в качестве управления повозкой или просто бега.

Уровни совершенно не похожи друг на друга, как в графическом плане, так и в плане геймплея. Иногда нашим персонажам придётся попрыгать через препятствия, иногда - уничтожить толпу врагов, где-то придётся поползти, где-то - решить задачу с зеркалами,

В игре присутствуют 14 различных достижений, которые можно заработать в Gameloft Live.





а где-то даже полетать. И всё, казалось бы, хорошо: разнообразные и сложные враги, наличие боссов... Но портит все ужасно поставленная камера, которая зачастую мешает нормально прыгнуть или убить врага. Лучше бы оставили крутящуюся камеру, как в Iron-Man 2 и ряде других шутеров от Gameloft.

По звуку и графике нареканий у меня нет. В игре много различных

сценок, каждая из которых полностью озвучена. Это, конечно, не голоса актёров, но слушать можно. На каждом уровне играет своя атмосферная мелодия, а спецэффекты совсем не раздражают. Графика в игре просто превосходная, как, впрочем, и во всех играх от Gameloft. Поработать, разве что, стоит лишь над лицами персонажей, которые порой выражают немного не те эмоции.

Геймплей: 6



Графика: 8,5



Звук: 9



Атмосфера: 6



Новизна: 7



Рейтинг

7,0

Трейлер



<http://www.youtube.com/watch?v=CZMhitK-3r0>

Стоит обратить внимание и на визуальные эффекты. К примеру, когда наш герой падает в воду, на экране появляются капли воды. А сбор какого-либо бонуса обязательно сопровождается большим количеством искр.

В итоге мы получили отличный экшен по мотивам приключений Шрека: долгий, красивый и интересный. Единственным минусом, разве что, является камера, которая иногда поворачивается не туда, куда надо.





Графика просто превосходная, как, впрочем, и во всех играх от Gameloft



Charadium

 Автор: Михаил Постников

В конце 2009 года отечественная компания On5 выпустила на iPhone свой первый проект – онлайн головоломку **Charadium**. Как нетрудно догадаться из названия, перед нами обыкновенные шарады. Долгое время они были очень популярны на просторах Интернета, а теперь наконец-то появились и для мобильных телефонов.

В выборе платформы ребята из On5 не прогадали – игрок сможет изобразить на его дисплее все, что задумал, прилагая к этому минимум усилий. Суть геймплея очень проста. В комнату заходят от 2 до 10 человек, одному из них дается слово, ассоциативный ряд к которому он должен будет изобразить, а остальные в свою очередь должны его отгадать в течении одной минуты. На первый взгляд все не так интересно, но я вас уверяю, что вы забудете обо всем и начнете играть днями напролет, как только в первый раз увидите ее.

Слова, к сожалению, повторяются с интервалом два-три раза в шестьдесят минут, но разработчики стараются исправить данную ситуацию посредством открытия сервиса на официальном сайте игры, который принимает новые фразы двадцать четыре часа в сутки.

Как и в любом приложении, использующем Интернет, здесь вполне хватает так называемых «спамеров». Они, вместо отгадывания слов, занимаются рекламой своих ресурсов. Для них и любителей выражаться матерными словами присутствует "антимат", который попросту выкидывает таких пользователей из игры.

Долю азарта добавляет рейтинг лучших игроков и вездесущая система прокачки по уровням. За каждое отгаданное слово вы получаете баллы, которые потом складываются. Очки также получает и человек, который изобразил его, а если за минуту никто слова не отгадал, то у него они отнимаются.

Вы забудете обо всем и начнете играть днями напролет, как только в первый раз увидите Charadium

При изображении загаданного вам слова всплывает специальное меню, в котором можно изменять цвет краски, которой вы рисуете.

Звуков в игре всего несколько и звучат они довольно редко, но зато выполнены они очень качественно.

Интерфейс очень плавный, но некоторые иконки довольно маленькие и мне было трудно их нажимать.

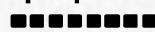
...

Одна из лучших головоломок последнего времени, которые выходили на iPhone. Браво, On5!

Геймплей: 9



Графика: 8



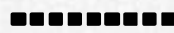
Звук: 6



Драйв: 8



Новизна 9



Рейтинг

8,0

darthchase

- arrange
- discount
- bouquet
- ohhh
- phew



- i spelled wrong
- dam it i soed
- bowmanberry
- lol me too
- fat
- swxy
- fart
- stomach

fart

bomb1c

- boy
- son
- stripper
- girl
- wedding
- vagina
- mother
- daughter
- wat
- sister



BrettArchibald



Corpse



- ddcompose
- murder
- BrettArchibald was reported for abuse (2 more to kick)
- dead
- BrettArchibald was reported for abuse (3 more to kick)
- dead



Broken Sword: SHADOW OF THE TEMPLARS

THE DIRECTOR'S CUT

«В Париж пришла осень. Последний раз в этом году и последний раз в этом тысячелетии. Город хранит множество воспоминаний для меня – о кафе, о музыке, о любви... и о смерти»
– Джордж Стоббарт.

 Автор: Антон Трунин

Удивительно, но с недавних пор на iPhone стало популярно выпускать квесты. Возможно, потому, что такой жанр куда комфортнее чувствует себя на мобильных платформах, нежели на компьютерах. Broken Sword – это абсолютно шедевральная игра, быть может, лучшая из всех квестов.

Нико Коллард, молодая французская журналистка, собиралась взять интервью у видного политического деятеля Франции Пьера Каршона, являвшегося одним из самых влиятельных людей Европы. И вот, наконец, час «X» настал, Нико уже в доме

семьи Каршоных, беседует с женой политика, как вдруг странный звук доносится из комнаты самого Пьера. Нико врывается в комнату и видит страшную картину – Каршон недвижно лежит на полу, а над ним застыл некто в костюме клоуна-мима. За доли секунды мим оглушает Нико и исчезает... Позднее Коллард включит этот инцидент в свой список «костюмированных убийств», а вместе с тем – познакомится с американским туристом Джорджем Стоббартом.

Broken Sword – одна из наиболее почитаемых серий игр в жанре «point-and-click». Джордж



Трейлер



<http://youtube.com/watch?v=kaWLo3BX1r0>

Broken Sword – это абсолютно шедевральная игра, быть может, лучшая из всех квестов



Геймплей



Стоббарт спокойно сидит за столиком на улице, флиртует с официанткой... но недолго. Моментом позже появляется клоун, сразу не понравившийся Стоббарту, после чего кафе взрывается. Джордж чудом остается в живых и сразу решает найти клоуна-убийцу. В оригинальной игре все началось именно с этого момента, но в Director's Cut вклини этот пролог, в котором нам дадут поиграть за Нико.

Основным же отличием Director's Cut от оригинала, на мой взгляд, является система подсказок. Практически в каждой локации, в каждом пазле, Вы сможете воспользоваться многоуровневой системой подсказок.

Практически в каждой локации, в каждом пазле, Вы сможете воспользоваться многоуровневой системой подсказок

Первый уровень – это намеки, обдумав которые, Вы сможете прийти к решению загадки. Последний же уровень – это явное указание того, что надо делать. Благодаря этому невозможно застрять в одной локации на несколько дней, пытаться хоть на чуть-чуть продвинуться дальше по сюжету.

За время игры Вы побываете во Франции, Сирии, Ирландии... Путешествуя по Европе, Вы будете пытаться разгадать заговор Ордена Тамплиеров, безжалостно убивающих всех, кто знает хоть что-то о их существовании в современном мире. Как позже выяснится, Орден Тамплиеров куда

более могущественен, чем кажется на первый взгляд.

Во время диалогов, между прочим, Вам будут показывать крупные рисованные лица говорящих – анимацией, правда, они не особо щедры, но посмотреть все равно есть на что.

Broken Sword подкупает блестяще продуманным сюжетом с многогранными персонажами. Джордж Стоббарт – храбрый и немного глупый человек, который оказался втянут в заговор совершенно случайно. Нико Коллард – смелая и решительная девушка, которая не остановится ни перед чем, чтобы разгадать все тайны Ордена Тамплиеров.

http://youtube.com/watch?v=XE4_UEk-IEA





будь то французский детектив или сирийский мальчуган с рынка, можно заговорить. Диалоги озвучены, причем французы говорят с положенным им французским акцентом, а сирийцы, как Вы уже поняли – с сирийским.

Во время игры думается, что каждый персонаж уникален. Так, скажем, уже упомянутый мною мальчишка из Сирии просто без ума от жонглерских мячей. А любящий выпить поп в Ирландии и вовсе кажется сумасшедшим – он грозит задушить свою жену и при этом постоянно смеется.

Некоторые сцены – такие, как взрыв кафе или путешествие Джорджа в старый замок Тамплиеров – являются выполненными

в мультипликационном стиле видео вставками. Честно говоря, их качество (точнее, качество и стиль прорисовки самого Джорджа) далеко от совершенства.

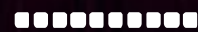
...

Broken Sword: Director's Cut – одна из тех игр, которые целиком и полностью захватывают внимание игрока, отпуская его лишь поесть или передохнуть. Полный тайн и интриг сюжет, блестяще продуманные персонажи, запоминающиеся диалоги, яркий мир – все это в совокупности дает лучший квест и вместе с тем одну из лучших мобильных игр вообще. Она просто обязана быть у вас на iPhone.

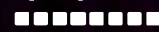
Broken Sword подкупает блестяще продуманным сюжетом с многогранными персонажами



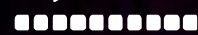
Геймплей: 10



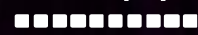
Графика: 8



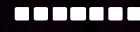
Звук: 10



Атмосфера: 10



Новизна: 7



Рейтинг

9,0

Жанр: Action / Virtual Shooting
Разработчик: Kojima Production
Издатель: Kojima Production
Релиз: 2009



METAL GEAR SOLID

TOUCH

 **Автор:** Антон Трунин



Metal Gear Solid: Touch, по сути своей, полностью пересказывает сюжетную линию Guns of the Patriots. Сюжет подается в виде межмиссионных текстов на фоне скриншотов из MGS4. Тут упоминаются Райден, Большая Мамочка, Смеющийся Осьминог, Плачущий Волк...

К сожалению, для человека, не игравшего во «взрослую» версию на PlayStation3, некоторые сюжетные ходы могут оказаться спойлерами. Поэтому, если имеете возможность, – пройдите сначала игру на PS3.

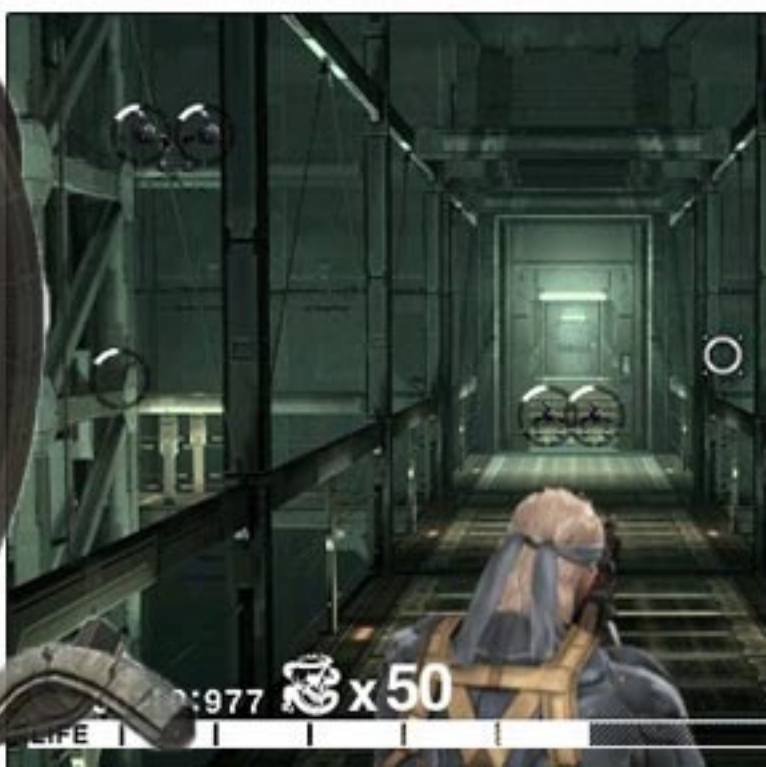
Управление предельно простое: проведите пальцем по экрану в нужном направлении, чтобы прицелиться, и тапните по экрану, чтобы выстрелить. Если коснуться экрана одновременно двумя пальцами и развести их в разные стороны – оружие сменится на СВД. Ну а чтобы спрятаться за укрытием, достаточно просто убрать палец с экрана.

Как правило, СВД нужна в том случае, когда М4 банально не может достать до противника (например – крыша высотного здания). Есть еще РПГ – но встречается не всегда. Да и область применения у этой шайтан-трубы ограничена вертолетами да роботами Гекко. Враги, появившись на экране, тут же обзаводятся серой окружностью перед собой, которая постепенно, по часовой стрелке, меняет цвет с белого на красный; скорость заполнения

окружности варьируется в зависимости от типа противника.

Враги делятся на два типа: те, что хотят Вас убить, и те, что хотят жить. И если первые без оружия и носу из дома не сунут, то вторые, напротив, поднимут руки, дабы показать, что они сдаются. За каждое убийство сдающихся в плен солдат у Вас отнимают несколько делений здоровья, а также начисляются штрафные очки, которые сыграют свою роль в общем счете за уровень.

На уровнях очень часто Вы будете находить бонусы – желтых резиновых уток или зеленых игрушечных лягушек. В то время как утки восстанавливают часть здоровья, лягушки дают Вам РПГ либо на время делают Вас невидимым – и, соответственно, невосприимчивым к повреждениям – для врагов. РПГ очень, очень полезен в битвах с Гекко, вертолетами, либо тяжелобронированными пехотинцами. Здоровье можно пополнять как с помощью уток, так и путем





банального просиживания штанов в укрытии (во втором случае лечение – занятие крайне медлительное) . Однако не стоит забывать, что у любого представленного в игре укрытия есть свой запас прочности. Как только значение прочности упадет до нуля (на экране

оно не отображается, но отображается в виде трещин и сколов на самом укрытии) – Ваш «щит» исчезнет, будто его никогда и не было.

Фанатам вселенной **Metal Gear** тут искать особо нечего – разве что возможность приобрести за внутриигровые деньги

красивые арты со Снейком, Большой Мамочкой или одним из других героев **MGS4**. От могучей серии осталось лишь название и внешний вид. Никогда раньше Снейку не приходилось так много стрелять. И уж тем более ему никогда не приходилось сражаться одному против сразу

десяти противников.

Иногда Kojima Studios удается пощекотать нервы игрокам – так, скажем, в одной из последних миссий Вы, сидя в обездвиженном Metal Gear REX, должны с помощью одного только рейлгана уничтожить начиненных взрывчаткой Гекко.



От могучей серии осталось лишь название и внешний вид



iPhone



00:37:565 **X11**



01:13:491 **X1**





Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=5zOOaPQ4hiE>

Если хотя бы один из них взорвется – миссия провалена. А так как на перезарядку рейлгана уходит несколько секунд... да еще и Гекко начинают появляться не по одному, а по два-три...

В общем, ощущения труднопередаваемые. Это самому нужно опробовать. Все это действие длится не более полутора минут, но даже этого времени чаще всего хватает для того, чтобы провалить задание.

Битвы же с боссами получились вполне себе интересными. Во-первых, это уже знакомая нам «The Beauty and the Beast Unit» (дословно – боевая тактическая группа «Красавица и Чудовище»), в состав которой входят Смеющийся Осьминог, Плачущий Волк, Яростный Ворон и Кричащий Богомол. Каждый (а если точнее – каждая) из этой четверки обладает уникальной внешностью и своей такти-

кой ведения боя. Кром этой четверки предстоит также сразиться с Metal Gear RAY и... самим Ликвидом. Последний бой запоминается именно тем, что там нет никаких укрытий и никакого оружия, кроме кулаков и ног.

Столько сказано о вселенной, геймплее, врагах... и ничего не было сказано про звук. А тут, поверьте мне, есть на что обратить внимание. Во-первых, качественные звуки выстрелов и взрывов. Во-вторых, отлично подобранный музыкальный плейлист, который идеально дополняет атмосферу каждой миссии. Ну и, в-третьих – общие звуки виде смерти противника или появления уток или лягушек на экране. Я говорю абсолютно серьезно – звуковому сопровождению подобного уровня могут позавидовать многие «большие» игры вроде тех же **Brothers in Arms**.

До сих пор люди так и не смогли прийти к общему мнению касательно этой игры. Да, это не тот **MGS**, который мы привыкли видеть, но если простить некоторые огрехи и рассматривать все это как отдельный проект, никак не связанный с вселенной **Metal Gear** – то получится очень неплохой виртуальный тир с яркой графикой и отличным звуком, который увлечет Вас на пару часов. Или же, как это было в случае со мной – на месяца.

Геймплей: 8



Графика: 9



Звук: 10



Атмосфера: 8



Новизна 6



Рейтинг

8,0


Жанр: Predators
Разработчик: Angry Mob Games
Издатель: Chillingo **Релиз:** Июнь 2010





A T O R S



 Автор: Алексей Смагин



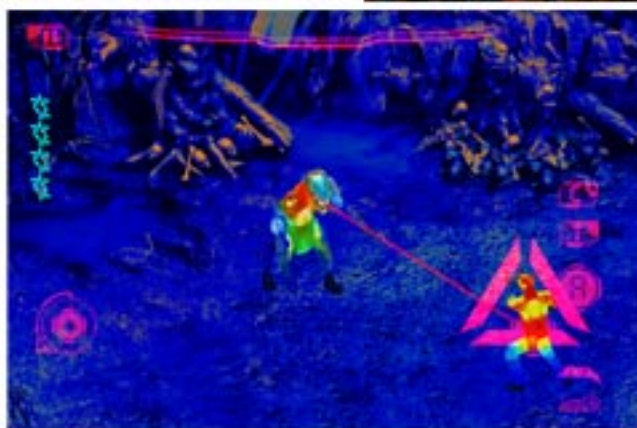
Игру по мотивам фильма 'Хищники' на iPhone OS, вопреки моим ожиданиям, сделали разработчики **Guerilla Bob** - Angry Mob Games. Узнав, что ее будет делать не Gameloft, в голове моей появилось две мысли: хорошая и тревожная. Хорошей мыслью было то, что игра не будет копией творений французской компании, а тревожная заключалась в том, что мы можем получить некачественный и неинтересный проект. В итоге же получилось что-то среднее: не хит, но вполне сносно.

Смотря множество трейлеров к игре, я поражаюсь отличному качеству графики и необычайно разнообразному геймплею, однако все оказалось немного не так. Всю игру нам предстоит играть за Хищника, на планету которого завезли разных бандитов. Обосновавшись на его земле, люди пытаются убить страшного зверя, но все их попытки в конце-концов окажутся безуспешными. Сюжета в игре как такового нет,

персонажи не разговаривают и человеку, не смотревшему фильм (такому как я), будет сложно понять происходящие события. Однако, при желании, в дополнительном разделе можно посмотреть досье на основных персонажей фильма, а также прочитать описания к игровым уровням.

Как я уже упоминал, в отличие от одноименной java-игры, играть вы сможете только за Хищника, что, в принципе, не делает игровой процесс хуже. В отличие от Сэма Фишера из другой iPhone-игры, Хищник сражается не в открытую, а таясь. В его арсенале огромное количество приемов: он может просто избить жертву,

может разорвать её на куски, а может взять череп несчастного себе, как трофей. Умеет этот 'зверь' и быстро прыгать, что позволяет ему мгновенно



оторваться от нападающих и восстановить свои силы. Помимо острых когтей он может задействовать в бою и некоторые другие виды оружия: жезл, плазменная пушка, бумеранг или сеть. Имеются у Хищника и другие способности. Чтобы удобнее было нападать на людей по одиночке, Хищник может становиться невидимым на некоторое время. Причем все нападающие, кто видел его исчезновение, начинают немедленно метаться по локации, закрываться или стрелять из огнестрельного оружия. Вторая 'супер-способность' - тепловое зрение (опять вспоминаем Сэма Фишера и его очки). Что это даёт - я так и не понял, но вроде бы помогает от нечеткости из-за дождя.

Враги, особенно под

конец игры, довольно разнообразны. Как нетрудно было догадаться, это люди. Все они подразделяются на три группы: Бойцы(с холодным оружием), стрелки(с огнестрельным оружием) и снайперы. Первые ведут себя смелее всех: они передвигаются по карте и пытаются напасть на вашего персонажа. Вторые предпочитают стоять на месте и стрелять, не жалея патронов. Третьи же нападают только издали и попытаются убежать при вашем появлении.

Но, несмотря на огромное количество оружия и разнообразных врагов, играть не так уж и интересно. Дело в том, что все бои

происходят на очень маленьких локациях и развернуться практически негде. Да и миссии не блещут разнообразием. Чаще всего, необходимо убить определённое количество врагов. В конце изредка может попасться босс, с которым можно расправиться за пять сильных атак. Иногда нам просто приходится продержаться в локации определённое количество времени или выдержать пять волн наступающих врагов. Да и самих оппонентов, в принципе, убивать не так уж и сложно, напоминает нажатие клавиши '5' на классических телефонах. Обычно я не уделяю

Последний раз такое удобное управление я видел лишь в **Minigore**. На левой стороне экрана у нас присутствует джойстик, который автоматически переместится в любую точку экрана, куда бы вы не нажали. А на правой стороне уже привычные всем геймерам кнопки атаки.

Графикой игра похвастаться не может. Вроде бы все модельки персонажей прорисованы достаточно гладко и чётко, но окружающая среда явно не радует. Нарисована она не очень хорошо, да и выполнена практически в 2D-стиле. Звуки довольно качественные, но тоже особым разнообразием не блещут.

Единственная, вполне незначительная вещь, о которой я забыл упомянуть в своём обзоре, это технология **Crystall**. Эта система является одним из iPhone-аналогов **Steam**. Там вы сможете поговорить со своими друзьями, отослать в сеть рекорды или просмотреть выполненные игровые задания.

Predators - явно неплохой способ убить время, по геймплею своему не похожа ни на одну известную мне игру, но имеет явные недостатки и вряд ли подойдёт любителю консольных игр.



внимание управлению, но тут все-таки решил это сделать. Играть, честно говоря, ОЧЕНЬ удобно.

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

Рейтинг

6,0

iPhone

Жанр: Action Разработчик: Ubisoft

Издатель: Gameloft

Релиз: 2005 (PC) / 2010 (iPhone)



PRINCE OF WARRIORS



WITCHER PERSIA®

Автор: Антон Трунин



«Дахака стоит тысячи игр и миллиона пазлов. Словами не передать, насколько взрослого мужика может пронять страшное чёрное нечто с щупальцами, которое гонится за тобой.»

— amarao

«Большинство людей полагают, что время похоже на бегущую реку, движущуюся строго прямо и только в одном направлении, но я встречался со временем лицом к лицу и могу сказать, что они ошибаются. Время похоже на океан во время шторма. Вы можете спросить – кто я, и почему говорю это. Сядьте, и я поведаю вам историю, подобной которой вы не слышали...»

Довольно сложно начинать рецензию на игру, которая, так или иначе, что-то значит для тебя, которая сыграла какую-то роль в твоей жизни. Игра, о которой сейчас пойдет речь, не является исключением. **Prince of Persia: Warrior Within**. Наверное, это лучшая вещь, когда-либо выходившая из-под пера команды умельцев Ubisoft. Есть у нее и безумные **Rayman Raving Rabbids**, и ставшая легендарной серия **Tom Clancy's Rainbow Six**, и интеллигентные **The Settlers** – но ничто, на мой взгляд, не может сравниться с циничным и до недавних пор безмянным принцем Персии. С человеком, предпочитающим сидению на троне бесконечные и опасные приключения, человеком, не единожды менявшим свою судьбу, человеком, бросающимся в самое пекло боя и не прикрывающимся своим титулом. Сумевший обмануть само время, обросший щетиной мрачный принц гордо вписал свое имя в список наиболее почитаемых героев всех времен и народов, и стоит он там наравне с Гераклом, Джеймсом Бондом и Беовульфом.

Год две тысячи четвертый, начало декабря. Фанаты, не успев отойти от культурного шока, вызванного **Prince of Persia: The Sands of Time**, пережили

новое потрясение в лице **Warrior Within** – сеттинг игры сменился с восточной сказки на мрачное фэнтези, а принц превратился из неопытного юноши в матерого убийцу. Серия **Prince of Persia** тут же стала причиной споров между фанатами – одни считали, что нужно оставить волшебство и сказочность, другие же полагали, что смена имиджа пошла принцу на пользу.

Как бы то ни было, но **Warrior Within** получила самые престижные оценки от ведущих игровых изданий мира, более того – именно благодаря этой части цикла Песков Времени количество фанатов **Prince of Persia** подскочило настолько быстро, что Ubisoft только и успевала штамповать новые диски с ставшей для многих заветной надписью **Warrior Within**.

Какими такими удивительными свойствами обладала эта игра, что люди перепроходили ее вновь и вновь?.. В рецензии я попытаюсь объяснить вам, чем в свое время так приглянулась публике вторая игра из цикла Песков Времени, а в особенности – мне.

Для начала нельзя не отметить лихо закрученный сюжет, базирующийся на манипулировании временем. На протяжении игры принцу постоянно будут встречаться головоломки, множество из

которых возможно решить, лишь отправившись в другой временной период, где эта головоломка либо не существовала, либо существовала, но не работала идеально. Представьте себе: принц в настоящем идет по прямому полуразрушенному серому коридору, пока не наткнется на огромную пропасть с шипами.

Что делать, если принц не может пробежать по стене на другую сторону? В таком случае он заходит в поросший мхом круглый зал с механизмом, основанным на Песках Времени, и перемещается в прошлое. И вот цветовая гамма коридора сменяется с серо-голубой на сказочно-золотую, а на месте огромного провала с шипами теперь находится обычный каменный пол. Дальше – больше. Очень скоро принц наткнется на странного вида человека, попытавшегося убить его с помощью метательного топора. Этот незнакомец, раздетый словно мумия и носящий необычную маску, будет много раз встречаться принцу. Кто он такой и что здесь делает? Почему он чуть не убил принца, но после даже не попытался повторить попытку? Наконец, какие цели он преследует? Обещаю, что этот незнакомец не выйдет у вас из головы до того самого момента, пока все не встанет на свои места. Второй крайне таинствен-

ный персонаж – Дахака, страж Потока Времени. Однако он, в отличие от похожего на мумию незнакомца, совсем не скрывает своей неприязни к принцу. Ведь именно принц высвободил Пески Времени, а после – заключил их обратно в огромные песочные часы, таким образом, нарушив обычный ход времени. Теперь Дахака вынужден охотиться за ним, чтобы убить нарушителя... Несмотря на то, что, по заверениям старого провидца, никто не может изменить свою судьбу, принц не прекращает попыток пересилить Дахаку в опасной игре, победителю которой достанется жизнь наследника трона.

Если у вас все еще не отвисла челюсть от такой завязки – значит, могу только посочувствовать. **Prince of Persia: Warrior Within** стала первой игрой, позволившей игроку множество раз перемещаться между двумя временными эпохами (позже точно такой же геймплейный ход мы увидим в, например, **Singularity**). Вкупе с возможностью замедлять или отматывать назад время, **Warrior Within** игралась совершенно удивительно – упал в яму с шипами? Нет проблем, просто отмотай время назад. Время стало ключевой деталью – без применения специальных возможностей многих противников будет очень проблема-





тично убить. **Warrior Within** использовала настолько много комбо-приемов, что, пожалуй, и не в каждом чистокровном файтинге встретишь. Можно заломать руку противнику, а после, на выбор: отрубить голову, разрезать пополам, вспороть живот, мощным пинком отправить в нокдаун... возможности практически безграничны. Так как теперь принц не чурается сразу двух орудий, то можно отобрать у противника топор, а после этим же топором и убить.

Не последнюю роль в привлечении фанатов сыграл отменный саундтрек за авторством Стюарта Чатвуда и хардрок-группы Godsmack. Забудьте про восточные мотивы – они не под стать брутальному и хладнокровному принцу. Позже саундтрек **Warrior Within** не искал, наверное, только ленивый. Еще бы – свыше полусотни отличных треков, плюс две полноценных песни – I Stand Alone и Straight out of Line – с голосом Салли Эрн (солист Godsmack). Впервые за всю историю игр – по крайней мере, в моем случае – обращаешь внимание на музыкальное сопровождение и наслаждаешься им. Во многом именно благодаря музыке постоянные побеги от Дахаки получились такими динамичными и захватывающими. Или те же бои с боссами, также сопровождаемые превосходной игрой ударных и электрогитары. Знаете, как сказал один философ: «писать музыке – это все равно что танцевать об архитектуре». Поэтому лучше самому один раз услышать, чем сто

раз прочитать. Теперь немного об актерах, подаривших свои голоса персонажам игры. Принц – это Робин Аткин Даунс, озвучивший множество других персонажей видеоигр и сыгравший в немалом количестве кинофильмов. Песчаный Дух (тот самый незнакомец, похожий на мумию, о котором я упоминал ранее) – Марк Камачо, засветившийся в таких проектах, как **Rainbow Six: Vegas** и **God of War**. Ну и гвоздь программы – Кайлина, говорящая голосом самой Моника Беллуччи.

Я описал игру, вышедшую в две тысячи четвертом и потрясшую тогда мир. И знаете почему? Версия для iPhone – это практически полноценный порт с консолей и PC. Абсолютно те же самые уровни, те же враги и то же оружие. Видеоролики присутствуют, но, как я заметил, не в полном своем объеме. Модели и локации чуть потеряли в детализации в угоду производительности. Одной из главнейших составляющих – музыкой – тоже пришлось пожертвовать в угоду размеру (а весит игра без малого 500 мегабайт). Эти ходы Gameloft еще можно понять. Однако то, о чем пойдет речь далее, заставляет задуматься. Во-первых, я так и не сумел заставить себя привыкнуть к постоянным подзагрузкам уровня. В принципе, если б подзагрузки происходили незаметно и постепенно, вопросов бы не возникало. Но нет же – они постоянно мешают. Представьте: вы спокойно играете, разрушаете наполовину противников, бежите по стене – и тут бам! – происходит подзагрузка.

Плюсы:

- Лучшая графика для iPhone на данный момент
- Удивительная акробатика
- Большое количество приемов
- Увлекательный и захватывающий сюжет
- Брутальный и циничный принц

Минусы:

- Практически полностью вырезана музыка
- Плохо реализованные подзагрузки уровня
- Недостаточно удобное управление

То есть игра просит нас подождать аккурат в тот момент, когда опасность сорваться вниз максимально велика. Этот до невозможности непростительный шаг со стороны Gameloft заставляет меня потерять в них всякую веру, особенно если учесть их **Gangstar: West Coast Hustle**, в котором подзагрузка локации происходит постепенно и незаметно для игрока. Еще один, последний, минус – это управление. Хотя бы в этом пункте Gameloft упрекнуть нельзя – нет, они, напротив, дали на выбор виртуальные d-пад и стик с возможностью настройки чувствительности. Тут скорее дело в самом iPhone. Таким образом, в итоге мы

имеем практически полноценную **Prince of Persia: Warrior Within**, удостоившуюся звания «игра года-2005» от большинства игровых изданий, порталов и конференций. Радость портят отсутствие музыки, неудобное управление и постоянные подзагрузки.

...

Если не учитывать эти три фактора – то мы имеем, пожалуй, лучшую экшен-игру, что когда-либо выходила на iPhone. Если вы любите инди-игры – то лучше пройдите мимо. Ну, а если же вы предпочитаете жанр экшена – добро пожаловать.

Геймплей: 10



Графика: 9



Звук: 8



Атмосфера: 10



Новизна: 9



Рейтинг

10

iPhone

Жанр: Аркада
Разработчик: Rovio
Издатель: ClickGamer/Chillingo
Релиз: 2009



ANGRY BIRDS



👤 Автор: Алексей Савочкин

BIRDS

О том, что **Angry Birds** должна была стать одной из самых необычных игр, было ясно еще с момента ее анонсирования. Скажем, в одном из трейлеров показывали, как птицы пытались убить комара только за то, что тот просто сел на их яйца. Согласитесь, безумие!

Но еще более безумным оказывается сюжетная линия **Angry Birds**. В то время как птицы убивали комара, зеленые свиньи пытались найти хоть что-нибудь поесть. И вот под руку им попались те самые яйца. Обнаружив пропажу, пернатые просто сходят с ума - они готовы жертвовать своими жизнями ради того, чтобы спасти будущих птенцов. Однако для меня до сих пор остается загадкой - зачем птицы пытаются спасти всего несколько птенцов при том, что сами готовы гибнуть сотнями.

Играется **Angry Birds** довольно интуитивно. Все, что нам нужно делать, так это запускать птиц в полет при помощи установки, похожей на рогатку, при этом основной задачей все

же остается уничтожение зеленых созданий. Всего лишь одним движением пальца мы отправляем "снаряды" на встречу с их врагами, которых защищают различные конструкции. Сначала под наше управление попадают пернатые красного цвета. Собственно ничего особенного они делать не могут, разве что разбивают своей головой конструкции на уровне. Спустя несколько уровней мы будем открывать и другие виды птиц: желтые (способны

ускоряться), синие (распадаются на несколько маленьких), белые (кидают яйца, как бомбы) и многие другие. Зеленые свиньи также встречаются разных разновидностей. Есть обычные, убить которых не составит особого труда, а есть и размером побольше, с которыми уже придется повозиться. Некоторые уровни построены так, что необходимо одну птицу запускать ровно в одну свинью, но это было бы не





HIGHSCORE: 94300

SCORE: 0

Все, что нам нужно делать, так это запускать птиц в полет при помощи установки, похожей на рогатку





HIGHSCORE: 77400

SCORE: 7030

iPhone



SCORE: 2000







совсем интересно, поэтому игрока всегда тянет поэкспериментировать: а что будет, если этой птицей попасть в самое основание этой конструкции? Быть может она упадет и раздавит всех свиней разом?

Стоит отметить и отношение самих разработчиков к **Angry Birds**. Доволь-

но часто они выпускают различные DLC для данной игры, и если на момент создания уровней в игре было просто много, то теперь их еще больше.

Что же удерживает людей на долгое время в этой игре? Я думаю, что это большое количество различных деталей. Рабо-

тоспособность данного метода уже была давно доказана в **Plants vs Zombies**. Надоел какой-то из видов птиц? Не проблема - вот вам новый! Хочется чего-то необычного? Тоже можно! Ищите спрятанные золотые яйца и зарабатывайте звезды.

Помимо всего этого, в



Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=w028TaMxGmE>

Прохождение игры можно посмотреть на официальном канале Rovio: <http://www.youtube.com/user/RovioMobile>

в **Angry Birds** еще и атмосфера отлично передана. Всегда весело посмотреть на глупую улыбку свиньи, оставшейся в живых. Глядя на нее, и сам засмеешься. Все запуски птиц сопровождаются смешными выкриками.

...

Таким образом, **Angry Birds** — это игра с большой буквы. Здесь идеально практически все: красивая графика, интересный геймплей, разве что только новичку будет тяжело разобраться в таком количестве уровней, а если это и случится, то к тому времени подоспеет и следующее дополнение.



Трейлер



<http://www.youtube.com/watch?v=zIFk9epuyW4>

Геймплей:	9
Графика:	8,5
Звук:	8
Дизайн:	8,5
Новизна:	6

Рейтинг

8,5



Princess Fury

Автор: Алексей Савочкин

Игр в жанре «слешер» сейчас очень много, и они пользуются успехом среди игроков. Достаточно вспомнить хотя бы **Prototype** и **Devil May Cry**. «А чем же iPhone хуже нынешних приставок?» - подумали MO-Star и Ultizen Games ну и выпустили **Princess Fury**. Что же получилось в итоге? Давайте разберемся.

Princess Fury по началу кажется достаточно обычной игрой: ходишь главной героиней, да убиваешь всех противников, используя всего одну кнопку. Однако уже при дальнейшем ознакомлении можно понять, что это проект с большой буквы, которой кроме всего прочего содержит в себе и элементы RPG.

С самого начала игры под наше управление попадает молодая принцесса, которая не боится смерти и принимает непосредственное участие в сражениях. После определенных уровней мы будем получать воинов, которых можно поставить сражаться вместе с нами плечом к плечу. Как ни странно, но от них есть польза! Врагов они

атакуют, видимо, не в полную силу, однако, сражаясь, они довольно часто задерживают противников на месте и не дают подойти к защищаемому объекту. Все они отличаются способом атаки. Кто-то сражается на близких расстояниях, кто-то на дальних, а некоторые вообще активно используют магию (и даже восста-





навливают нам здоровье).

Сама же принцесса помимо меча использует различные способности (на уровень можно выбрать любые три), они же и приносят всю красоту происходящему, а так как здесь нет каких-то посторонних ударов, то комбинировать обычную атаку приходится именно с ними.

То, что обычно происходит на экране очень сложно описать словами. Иногда число противников достигает такого количества, что просто не понятно, кто и что делает. Вообще удивительно, как игра может выдавать такое большое число объектов и при этом ни капельки не тормозить.

Следует отметить и саундтрек *Princess Fury*. Выполнен он на таком высоком уровне, что немногие игры смогут потягаться с ней. Помимо шикарной музыки здесь присутствуют всевозможные звуки рубки мяса, использования магии и прочего. Пожалуй, по

качеству музыкального наполнения эта игра очень похожа на *Castle Crashers* (XBLA).

Как таковых уровней для прохождения здесь нет. Присутствуют разве что небольшие игровые зоны (арены), в которых и происходят сюжетные разборки. Задания в миссиях присутствуют самые разные: простое уничтожение врагов на уровне, защита кристаллов или же их захват, сопровождение какой-либо личности из одной точки в другую. Вариантов очень и очень много.

Одним важным недостатком является сложность этой игры. Скажем, если первые уровни проходятся без каких-либо проблем, то потом придется проходить заново предыдущие задания, а это очень надоедает.



Иногда число противников достигает такого количества, что просто не понятно, кто и что делает

Таким образом, *Princess Fury* является игрой довольно нестандартной, однако те, кому она понравится, смогут хорошо провести время за brutальными сражениями, красивыми спецэффектами и прокачкой персонажей.

Геймплей:	6,5
Графика:	7,5
Звук:	9
Драйв:	7,5
Новизна	6

Рейтинг

7,0

DRIVER

Автор: Антон Трунин

Driver – это игра с открытым миром, где главным занятием является езда на автомобиле. Вы, в роли безбашенного водителя, внедряетесь в международную преступную группировку. Помогая им в злодеяниях, Вы постепенно завоевываете все больше и больше доверия с их стороны.

Версия игры для iPhone выглядит так же, как версия для PlayStation, но с

косметическими изменениями с поправкой на какой-никакой нектген. Во-первых, геймплей предельно упрощён. Во-вторых, из-за того, что iPhone в умелых руках выдаёт довольно сочную картинку, Gameloft смогли сгладить модели, перерисовать и доработать текстуры. Помимо этого, не поскупились и на звуковое сопровождение, поэтому среди прочих радостей

жизни было обнаружено GTA-подобное радио, с возможностью выбирать среди радиостанций, крутящих рок, диско и другие музыкальные направления, популярные в 80-х годах. Миссии схожи с теми, что предстояло выполнять на PS2. Съезди туда, привези то, уйди от погони...

Как и многие iPhone-игры, Driver имеет несколько типов управления на выбор. Выбор варьи-

руется между виртуальным джойстиком и «D-падом».

Некоторые миссии предстоит выполнять на время. В таких заданиях, даже в самом начале игры, любое столкновение со столбом или со встречной машиной может оказаться фатальным. Поэтому приходится проявлять мастерство аккуратного вождения авто на высоких скоростях.

Однако, из-за отсутствия вменяемой физики,



мастер-класс по экстремальному вождению очень часто превращается в нечто в духе «достигни пункта назначения хотя бы на колесах». Да-да, в Driver даже есть система повреждений авто. Выполнена она на примитивнейшем уровне, но ведь мы не станем обращать внимания на такую мелочь, правда? А? Что вы говорите? Неправда? Ну и ладно, как хотите. Как бы то ни было – базирование системы повреждений автомобиля на полоске его же лайфбара идея есть не новая и уж тем более не оригинальная.

Искусственному интеллекту можно только посочувствовать. Завидев нарушителя общественного порядка (то есть нас), полицейские машины почему-то больше всего на свете мечтают в резком и крайне эффектно развороте впечататься капотом в ближайшее препятствие, будь то дом или ограничительный барьер автострады. На словах, скорее всего, выглядит глупо, но, поверьте мне – во время игры это ничего, кроме как

припадков смеха, не вызывает.

Хотя, каюсь, несколько раз они устраивали погони за мной, более того – пару раз они даже смогли помять багажник! Но не более того. Собственно, как раз из-за этого-то игра теряет часть и без того недостающего ей драйва, напряжения.

Нельзя не отметить звук. Во время самой игры он далеко не блещет, разве что возможность переключать радио радует, но, не являясь поклонником диско или рока 80-х, я не могу дать адекватную оценку музыке. Вот что мне действительно понравилось – так это полностью озвученные сообщения на автоответчике нашего телефона. Казалось бы, мелочь, но как приятно...

Я, признаться, не знаю, что хотели выжать Gameloft из знаменитого бренда, но выглядит убого. Хотя, казалось бы, есть все – и интересная вселенная, и iPhone, который без проблем смог бы обработать картинку куда более высокого качества...

Геймплей



<http://youtube.com/watch?v=444K52Wl0Fs>

В общем, дамы и господа, это не Driver. Это нечто, смутно на него похожее, но не Driver. И, чего греха таить, Gameloft начинает лениться производить качественные и оригинальные игры и на iPhone.

Геймплей:	5
■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	8
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	8
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Атмосфера:	6
■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

Рейтинг

7,5



Guerilla Bob

Автор: Антон Трунин

Боб и Джон Гор в детстве были друзьями, но как только они выросли – каждый из них пошел своим путем. Боб ушел в армию, а Джон стал преступником. Джон очень завидовал успехам Боба, и однажды он добился того, чтобы национального героя с позором выгнали из армии. Теперь он

больше известен под именем Партизан Боб, который не остановится ни перед чем, чтобы нарушить злые планы Джона...

С таких слов начинается игра **Guerilla Bob**. Перед нами, если судить по скриншотам, вполне себе неплохой клон **Minigore**, с такой же мультяшной графикой и с таким же

адреналиновым геймплеем. На деле же, к величайшему моему сожалению, получилось нечто странное. Да, Вы, как и в **Minigore**, должны, управляя всего одним героем, восстановить справедливость и заставить мир поверить в то, что добро лучше зла (не без помощи дробовика, разумеется). Да, персонажи

и окружающий мир выполнены в таком же мультяшном стиле, пестрящем акварельными красками. Да, в игре есть с десяток уровней, в числе которых и побег от управляющего бульдозером бешеного лесника. Есть даже возможность улучшения оружия! Но, несмотря на все это, играется **Guerilla Bob** совершенно по-другому. Нет того драйва, который был у **Minigore**. Нет того задора, с которым главный герой преподносил свои реплики. Нет того адреналина, с которым я улепетывал от огромного черного монстра с зубами размером с самого героя.

Но, как бы то ни было, есть в игре и свои плюсы. Уже упомянутый мною побег от бульдозера, управляемого амбалом с бензопилой. Или непродолжительные стычки на вереве





Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=woF7v7lheol>



ных мостах, когда Вы увидите своего соперника, но не можете подойти к нему.

Местом действия игры стала некая восточная страна – пустыня, небольшие лачуги, скалы. Немного выбиваются из общей колеи враги – тут, помимо террористов в палантинах, присутствуют и русский подрывник Иван, и мясник неизвестной национальности с бочкой взрывоопасной смеси, и некто в немецкой каске Второй мировой с миниганом наперевес

(очень похожий на Шварценеггера). Вот тут разработчикам следует отдать должное: противники – по крайней мере, графически – индивидуальны. Чего не скажешь о характеристиках. Я не заметил какой-либо разницы между огнемечником и автоматчиком – разве что первый стреляет активнее и отнимает чуть больше здоровья.

Раз уж речь зашла о здоровье, то надо отметить, что вместо привычной полоски HP у Вас будет кубинская сигара. Когда она



полностью истлеет – Вы потеряете одну жизнь. Всего жизнью дается семь штук на всю игру. Потратили свою последнюю жизнь на седьмом уровне? Ну что ж, будьте добры начать игру сначала.

Радует хотя бы тот факт, что выстрелы и взрывы неплохо озвучены. Плюс коротенькие реплики Боба и его противников. Да, не очень много и не идеально, но зато рвотных позывов из-за озвучки не ощущаешь.

Как известно, героями не рождаются. Ими становятся. Вот и с нами та же история – начинать свое восхождение к славе приходится в каком-то захолустном районе расположенного в пустыне городка. Из оружия – слабый автомат (который позднее превратится в шестиствольный миниган),

из врагов – террористы с автоматами и бомбами. В конце каждого уровня есть босс, или даже два, но убить их проще простого: достаточно постоянно наматывать вокруг них круги и безостановочно стрелять.

...

К недостаткам также хотелось бы отнести Crystal SDK – собственный аналог Chillingo уже известных всем OpenFeint и Plus. Благодаря этой системе Вы будете награждаться «ачивментами» – бонусами за выполнение каких-либо заданий (в частности – за убийства боссов). Почему недостаток? Потому что система сравнительно новая и еще не обжитая.



Геймплей: 4



Графика: 8



Звук: 8



Атмосфера: 3



Новизна: 4



Рейтинг

5,0





DIRK DAGGER

AND THE NUCLEAR ZEPPELIN

 **Автор:** Алексей Смагин

Теперь вы пахнете чуть лучше, чем в прошлый визит, мистер детектив.



Детектив Dirk Dagger впервые попал в мир N-Gage ещё в 2008 году. Эта игра получала наивысшие отзывы и похвалы у многих геймеров. А началось всё так. Жили как-то в городе New Heaven два детектива: Harry Cannon и Dirk Dagger. На одной из слежек Harry был убит. Его партнёру, Dirk Dagger, поручили завершить его дело, а по возможности и найти его убийцу. Как оказалось, Harry превратился в муху, чьи слова мог слышать только Dirk. В ходе действий Harry ещё не раз придётся отдать свою жизнь за друга, чтобы Dirk всё-таки раскрыл дело.

В этот раз всё началось совсем по-другому. Dirk Dagger, пытаясь выловить надоедливую кошку, невольно ставится свидетелем убийства лидирующего кандидата в мэры - судьёю Julius. Причем убийцей стал его оппонент - мэр Franklin. Ясное дело, мэр сваливает всю вину на бедного детектива, поставив тем самым его жизнь под угрозу. Чудом избежав казни и вырвавшись из

тюрьмы, Dirk встречает дочку мэра, которая думает, что Dirk на самом деле убил судью и пытается убить его. В скором времени Dirk узнаёт, что во время убийства мэр находился под гипнозом его дворецкого - некоего доктора Ocular, желающего поработить человечество при помощи его атомного цеппелина. Теперь перед Dirk'ом стоит задача спасения мира.

Графика, по сравнению с предыдущей частью заметно похорошела. Это все тот же, до боли знакомый нам комиксный стиль, только персонажи стали выглядеть заметно лучше. Если в предыдущей части игры почти всегда стояла гробовая тишина, то в этой части было добавлено огромное количество музыки и спецэффектов, сильно украшающих игру. Нельзя не отметить и русскую локализацию игры, выполненную на высоком уровне. Прочитав все диалоги и надписи (за это точно ручаться не могу, так как в игре много тайников) я не обнаружил ни



Обычный день в NEW HEAVEN... синее небо, холодное шампанское...



одной ошибки, ни одного неверного склонения, падежа или рода. Перевод везде был точен, что совсем немаловажно для этого жанра.

Игру по-прежнему можно пройти за короткое время. Игровой процесс затянет даже самых привередливых геймеров. Помимо квестовой части, которая представляет из себя интереснейшую авантюру с кучей секретов и загадок, в игре присутствует и аркадная часть. Первая мини-игра, в которую нам придётся сыграть - камень, ножницы, бумага. Правда, играть нам придётся не совсем по правилам. Игроки ходят отнюдь не по очереди, здесь главное - быстро сориентироваться и показать противнику нужный знак, продержавшись в победном положении максимальное количество времени. Во второй мини-игре мы примеряем на себя роль Гарри, протаскивая спичку через узкий проход. Третья игра - аналог знаменитых Worms, с той лишь разницей, что

взрывать нужно города. В последней игре нам придётся тренировать память и логическое мышление, нажимая кнопки в определённом порядке.

Особое место в игре занимает юмор, из-за которого многие и полюбили эту серию. Гениальные создатели додумались впихнуть в канализацию Атлантиду, а самих себя изобразить толстячками с огромными головами. А чего только стоят реплики понабравшейся сарказма Розы или Мисис Франклин, успокаивающей своего отца. После прохождения игры нам станет доступно бонусное меню с артами и задумками разработчиков, не упустивших свой шанс пошутить и тут.

К большому сожалению, Nokia уже не отдаёт отчёт свои действиям, метаясь от Maemo к MeeGo, создавая новые версии Symbian... Но, в любом случае, память о светлых днях этой компании навсегда останется в ее отличных играх, коей и является Dirk Dagger



Геймплей:	9	Рейтинг
Графика:	8,5	
Звук:	7	
Сюжет:	8	
Новизна:	7	

8,0



Обзор читалок для iPhone

Автор: Егор Толстой

Одной из причин покупки iPhone для меня стала возможность комфортного чтения электронных книг. Родная читалка iBooks появилась только в OS 4.0, поэтому пока что приходится пользоваться сторонними программами, самые интересные из которых я в этой статье и рассмотрю.

Каждая из читалок подвергалась своеобразному «тест-драйву», результаты которого оценивались по четырем критериям:

- **Интерфейс:** внешний вид программы, удобство работы с ней.
- **Библиотека:** организация хранилища, простота загрузки новых книг.
- **Настройки:** количество настроек, их гибкость.
- **Быстродействие:** скорость работы программы.

туннелях Московского Метрополитена, в этом кишечнике мегаполиса. И от того, что все на станции относились к нему с таким почтением и детей своих учили тому же, Артем наверное и запомнил его, на всю свою жизнь запомнил – изможденного худого человека, зачухшего за долгие годы работы под землей, в истертой и выцветшей форме работника метрополитена, уже давно потерявшей свой первоначальный шик, но все еще надеваемой с той гордостью, с которой отставной адмирал облачается в свой парадный мундир, и все еще внушающей благоговение → простым смертным. И Артему, тогда совсем еще пацану, виделась в тщедушной фигуре помощника машиниста несказанная стать и мощь... Еще бы! Ведь работники метро были для всех остальных все

ShortBook

Автор: Jury Shortki
 Распространение: AppStore, платно, 4.99\$
 Последняя версия: 5.7.3
 Поддерживаемые форматы: FB2



Плюсы:

- Цитатник
- Словари
- Частые апдейты

Минусы:

- Отсутствует поиск по тексту
- Только один поддерживаемый формат

Вердикт:

Лучшая на сегодняшний день читалка для iPhone. Удобная библиотека, превосходно организованная загрузка книг, быстродействие — что еще для счастья надо?

Интерфейс:	8
Библиотека:	8
Настройки:	8
Быстродействие:	10

Рейтинг

9,0

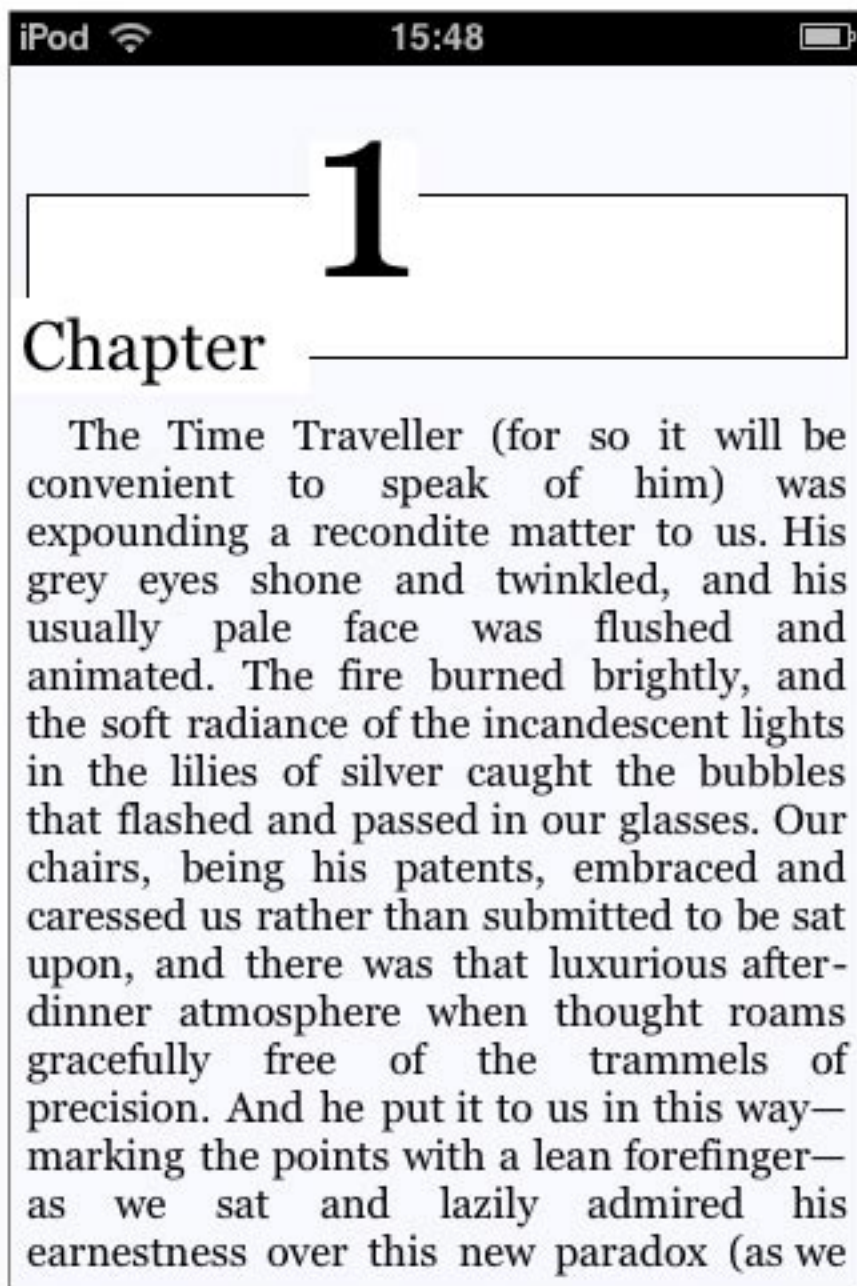
Stanza

Автор: Lexcycle

Распространение: AppStore, бесплатно

Последняя версия: 2.1.1

Поддерживаемые форматы: EPUB, PDF, FB2



Плюсы:

- Приятный интерфейс
- Удобная загрузка книг через Wi-Fi
- Множество тем оформления

Минусы:

- Отсутствует поиск по тексту
- Только один поддерживаемый формат

Вердикт:

Лучшая среди бесплатных читалок.

Интерфейс: 8



Библиотека: 7



Настройки: 8

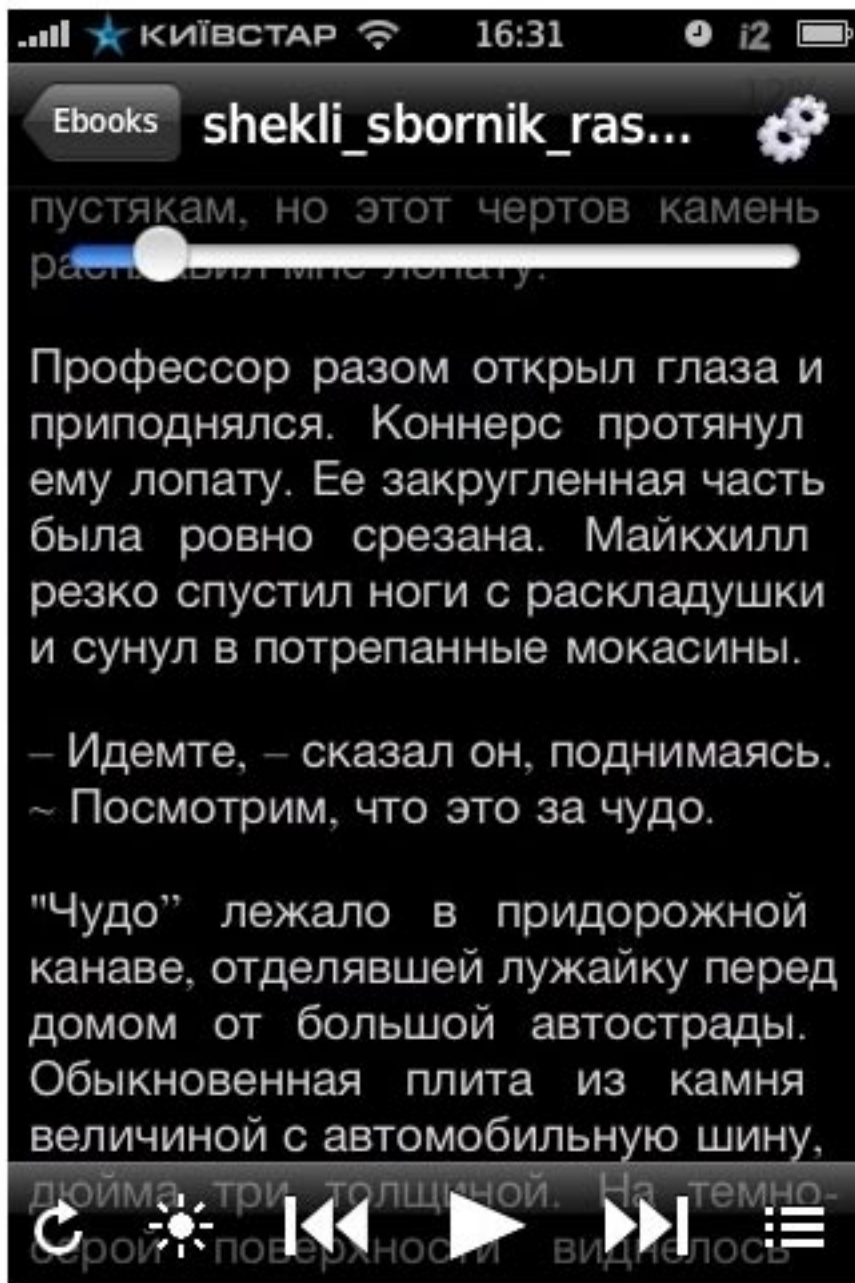


Быстродействие: 7



Рейтинг

7,0



ruBooks

Автор: Сергей Макаров aka (Colel)
 Распространение: Cydia, бесплатно
 Последняя версия: 0.921
 Поддерживаемые форматы: TXT, RTF, FB2, HTML, DOC, PDF, XLS



Плюсы:

- Гибкая настройка цветов фона и текста для разных режимов чтения

Минусы:

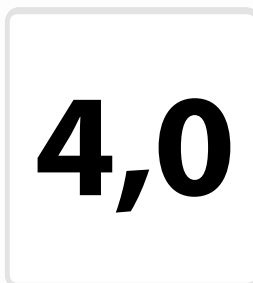
- Нет прямой загрузки книг, нужно использовать Safari Download плагин
- Плохая техподдержка

Вердикт:

Весьма посредственная софтина, обладает лишь самыми необходимыми свойствами. Впрочем, и у нее есть свои любители.

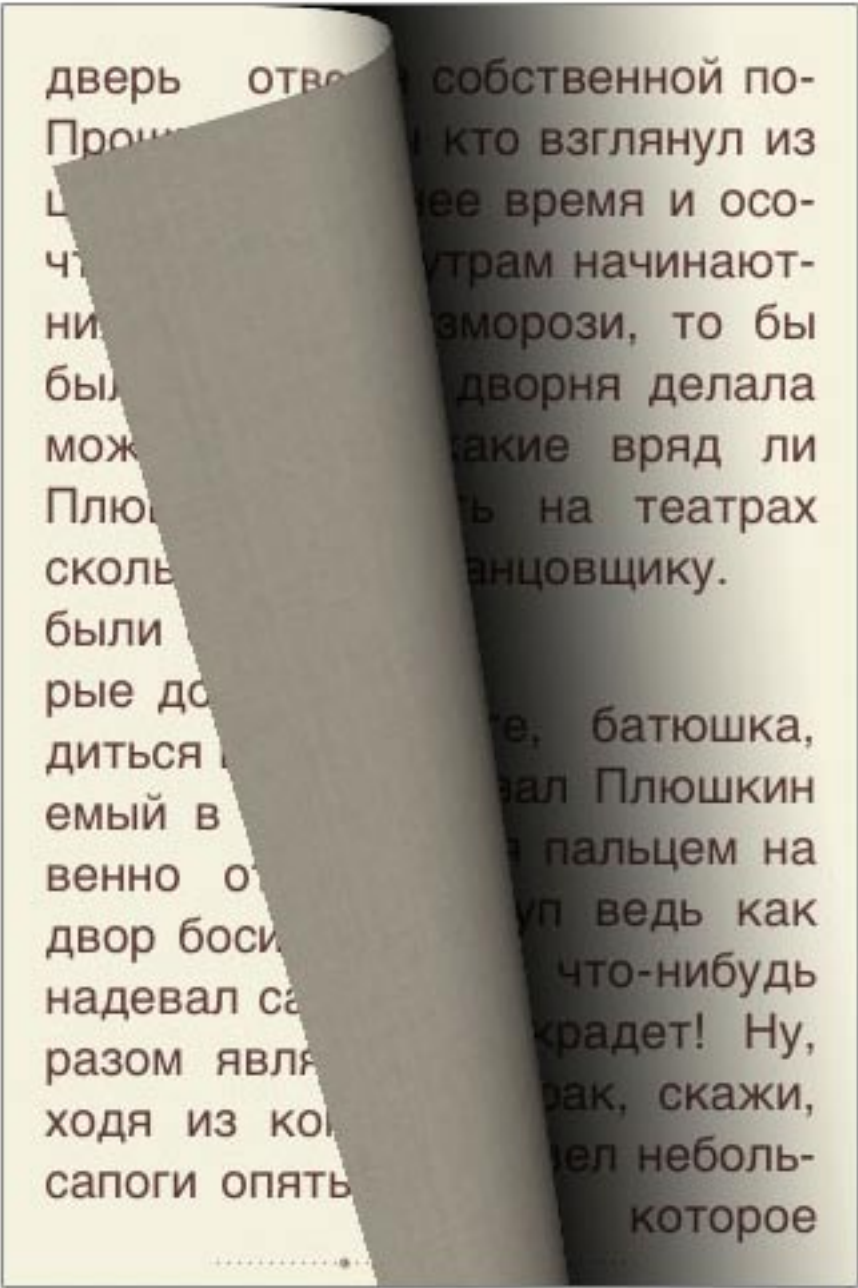
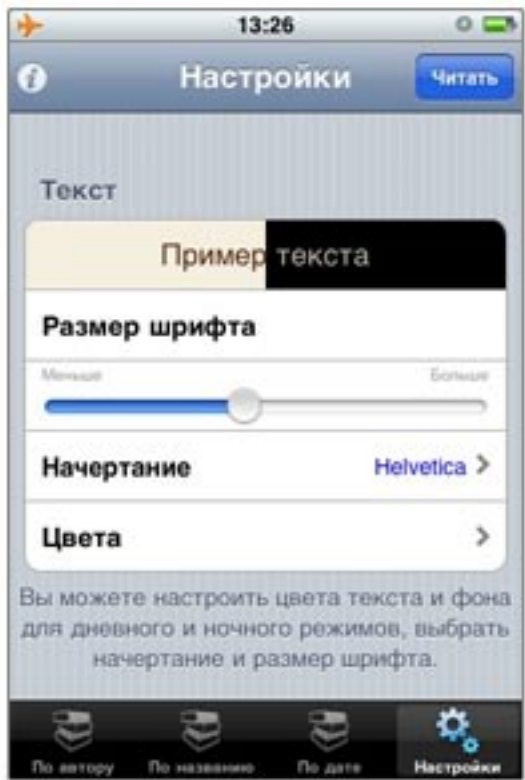
Интерфейс:	3
Библиотека:	4
Настройки:	4
Быстродействие:	5

Рейтинг



readMe

Автор: Unreal Mojo
Распространение: AppStore, платно, 1.99\$
Последняя версия: 1.6.1
Поддерживаемые форматы: FB2, EPUB, PDF

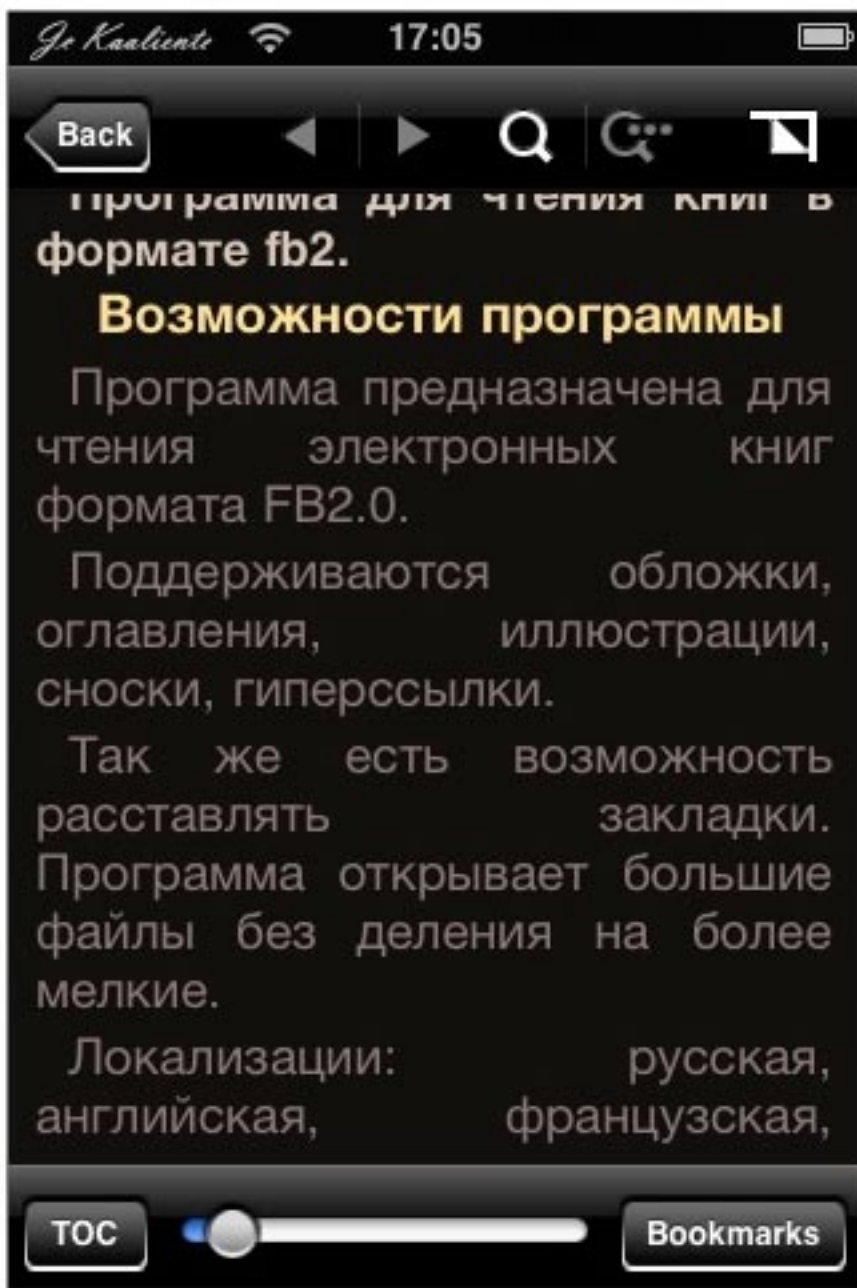


- Плюсы:**
- Простой интерфейс
 - Встроенный http-сервер для загрузки книг с компьютера

- Минусы:**
- Плохо организованная библиотека
 - Тормоза при 3D-перелистывании
 - Неудобная строка состояния
 - Быстро сажает заряд батареи

Вердикт:
В отличие от guBooks, в этой читалке минимализм приятен. Хотя в ней еще и осталось много недостатков, но частые обновления должны решить эту проблему. Да и цена не кусается.

Интерфейс: ■■■■■■■■	8	Рейтинг 7,0
Библиотека: ■■■■■■	6	
Настройки: ■■■■■■	7	
Быстродействие: ■■■■■■	6	



i2reader

Автор: Unsanity

Распространение: AppStore, платно, 4.99\$

Последняя версия: 3.2.1

Поддерживаемые форматы: FB2, TXT, EPUB, DOC, DOCX, RTF, HTML, PDF(только текст)



Плюсы:

- Красивые стили
- Словари

Минусы:

- Частые баги и вылеты
- Не проработанное форматирование текста
- Не стабильно работают FTP и WEB серверы

Вердикт:

Прямой конкурент ShortBook'у, сильно перегруженный различными функциями, в результате чего, половина из них не работает вообще, а вторая — не так, как заявлено. Пока что программа явно не стоит запрошенной за нее цены.

Интерфейс: 9



Библиотека: 7



Настройки: 7



Быстродействие: 2



Рейтинг

5,0

iBooks

Автор: NIX Solutions

Распространение: AppStore, бесплатно

Последняя версия: 1.6.1

Поддерживаемые форматы: TXT, FB2



Плюсы:

- Изменение скорости автопрокрутки

Минусы:

- Неудобная библиотека
- Тормоза, частые вылеты

Вердикт:

Потенциально неплохая программа, но сырая донельзя. От полного фиаско спасает только то, что она бесплатна.

Интерфейс: 6



Библиотека: 2



Настройки: 3



Быстродействие: 6



Рейтинг

4,0



iChitalka

Автор: egerev lab

Распространение: AppStore, бесплатно

Последняя версия: 1.5.3

Поддерживаемые форматы: FB2



Плюсы:

- Удобный встроенный магазин «Аймоби́лка»
- Возможность как покупать книги, так и загружать свои

Минусы:

- Мало настроек

Вердикт:

Читалка, которая будет интересна в основном тем, кто привык платить за книги, остальным же лучше воспользоваться ранее перечисленными программами.

Интерфейс: 7



Библиотека: 9



Настройки: 4



Быстродействие: 6



Рейтинг

7,0

TRaSH

» Resident Evil - Dead Rising



© Bank of the Planet

Resident Evil - Dead Rising

Жанр: Шутер Разработчик: Китай Платформа: Java Релиз: 2010

Автор: Алексей Смагин

Китайцы, как известно, любят воровать чужие идеи. Чего только стоит их чуть ли не всемирно известный бренд "NokLa", издающий зачастую некачественные пародии на телефоны Nokia. Есть в поднебесной и свои SE, и свой iPhone и даже свой Addidas. Конечно, не все их идеи – ворованные, а некоторые зачастую выполняются очень качественно. За примером далеко ходить не нужно – достаточно лишь вспомнить их приставку Dingo A320 и беспорный хит на неё – игру 7Days. Но сегодня, к сожалению, свою речь я поведу о самом наглom плагиате, таком, какой не осмелился осуществить ещё никто.

Ничего общего с легендарной серией игр Resident Evil, сие творение,



конечно не имеет. Ах да, забыл, здесь же есть «дядьки-зомбяки», «тетки-зомбяки», и «парень с пистолетиком». При запуске игры мы увидим наиболее интереснейшую вещь – ZGP-видео самого омерзительного качества про зомби, рассекаемых пулями, врезающихся в столбы и орущих в полную глотку. Далее я приготовился увидеть «великолепное» меню, зачастую присущее играм такого плана. Меня ждало полное разочарование – меню не было и вовсе, зато был красивый арт и две надписи – «начать игру» и «выход». Нажав на заветную кнопку я увидел невероятное зрелище – машину из **Zombie Infection** и зомби, точь-в-точь скопированных оттуда. Хоть тут фанаты **RE** могут поразиться – все объекты прорисованы великолепно! Ибо все, до последнего пикселя игры, кроме

заставки и фона полностью скопированы из вышеупомянутой игры от Gameloft! Все движения четкие и плавные – это действительно огромное достижение для такого треша!

Подавив пару десятков зомби в полной тишине, не встретив никаких преград на своём пути, мы видим, как дверь открывается, из машины выходит... Андерсон! Да-да, это именно тот качок из группы «быстрого реагирования», о котором вы подумали! Пытаясь найти меню игры, для того, чтобы выйти из этой ужасной игры, я наткнулся на инвентарь. В нём, слава богу, мы увидим основные типы огнестрельного оружия из **Zombie Infection**. Здесь, я разве что лазера не нашёл. Немного размявшись, я обнаружил, что каждое оружие уничтожает монстров с разной скоростью и по-разному тормозит игрока. Но тут один из них



подошёл ко мне и я увидел черный фон и воющего от боли героя. Не задумываясь, я нажал на левый софт. И опять я увидел наискущнейшую локацию, располагающуюся в пределах экрана вашего телефона, с которой ваш герой не может сдвинуться. Что самое интересное – зомби, находящиеся в пределах экрана в данный момент, «развалились» и заляпали кровью всю улицу... Прошло десять минут игры, убито более 2000 зомби, использовано около 100 продолжений, а наш герой всё ещё на ногах. Ну не

супермен ли? Поняв, что дальнейшее прохождение ни к чему не приведёт, я выключил игру и удалил «кучку иероглифов» со своего телефона.

Итак, что мы получили? Мы получили жалкую копию игры от Gameloft, никаким боком не передающую атмосферу **Resident Evil** и ни капельки не отражающую историю **Zombie Infection**, а уровень казуальности которой настолько велик, что даже змейка отдыхает.

Рейтинг: 0,1

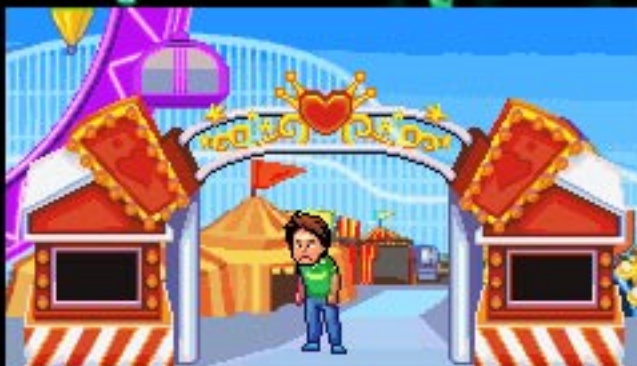


ЧИТЫ

Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Егор Толстой

Java **Carnival Land**

Нажмите *1973* в меню и вы увидите всплывающее окно. Затем выберите нужный вам чит.



iPhone **Doodle Jump**

Вводить вместо имени персонажа:
Ooga - Главный герой становится туземцем из **Pocket God**.
Creeps - Враги превращаются в персонажей из игры **The Creeps**.
Bunny - Главный герой одевает костюм кролика.



iPhone **Angry Birds**

Секретные золотые яйца:

Яйцо 1: Заходим в информацию об игре, прокручиваем до конца, получаем яйцо

Яйцо 2: После открытия белой птицы заходим в справку, прокручиваем до белой птицы, ждем на яйцо.

Яйцо 3: Заходим на уровень 1-8, кликаем пальцем по сундуку

Яйцо 4: После прохождения 1 ГЛАВЫ(глава состоит из трех локаций), заходим в третий мир, прокручиваем полосу уровней до самого конца, получаем яйцо.

Яйцо 5: В меню выбора глав прокручиваем экран до конца, отпускаем и кликаем по солнцу.

Яйцо 6: На уровне 2-2 попадаем птицей по мячу.

Яйцо 7: На уровне 4-7 удаляем камеру, видим яйцо. Пытаемся попасть по нему желтой птичкой.

Прохождение яиц:

На заставке с золотой свиньёй и красной птицей, пытаемся двумя пальцами растянуться у свиньи нос(влево и вправо одновременно)

На заставке с большой золотой птицей, двумя пальцами открываем у неё рот.

На 'ночном' уровне с воздушными шариками, удаляем камеру и стреляем в динамит. Кроме этого, это легкий способ получить достижение 'Space Invader'.





Java **Avalanche Snowboarding**

В меню нажмите ***#1397#**, и откроется всё.



Java **Splinter Cell: Conviction**

В игре нажмите ***1379#** и получите всё оружие, камуфляж и бесконечные патроны. Также чит ***1379#** открывает все уровни, при нажатии на "Новую игру" наберите там ***3719#** и увидите открытые уровни.



Java **High School: Hook Ups**

В любой главе, в главном здании идем к кабинету директора(но не заходим в него!). Заходим в компьютерный класс, находящийся чуть правее вышеназванной комнаты. Это класс информатики. Находим в классе синий комп. Выключаем его и получаем опыт.

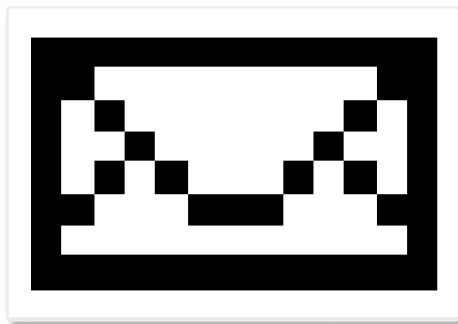
В главном здании находим левую туалетную комнату. Заходим в любую кабинку, попадаем в туалетную реальность, получаем дополнительные очки.

Идем в правую часть кампуса, находим дырку в живой изгороди, заходим в неё, получаем очки.

Идем в правую верхнюю часть библиотеки, находим шкаф. Кликаем по нему, заходим в секретную комнату. После достижения 14 уровня вы можете посмотреть на зомби в этой комнате и получить опыт.

В самом конце игры, после бала, не спешите подниматься на крышу, а зайдите в класс, находящийся чуть левее неё, встретите призрака и получите дополнительные очки.

Почта



ASMAGA: Еще в феврале, пытаюсь дать ответы на ваши вопросы, я не подозревал, что судьба разведёт журналистов и читателей практически на полгода. За это время многое изменилось. Ушёл, к сожалению, мой напарник Александр Грачёв, поэтому мне пришлось искать того, кто бы стал отвечать на ваши письма со мною. В числе "новеньких" оказался Tristam, который согласился выполнять эту работу. К сожалению, в следствие ряда причин, он тоже ушел из команды журнала и не успел написать вступление.

Выйдет ли Asphalt Urban 5 на Symbian 9.1? когда?

– Fapicon

ASMAGA: Во-первых, не Urban, а просто **Asphalt 5**, а во-вторых, к сожалению не выйдёт - его даже на J2ME нет. Сомневаюсь, что Gameloft выпустит ещё что-нибудь на Symbian. Правда, одному человеку пару месяцев назад удалось вытянуть информацию о возможности разработки **Assasin's Creed II** на Symbian 9.4. Но официальных новостей по этому поводу нет.

Tristam: Хотелось бы добавить, что **Asphalt 5** все же выйдёт на Symbian, но не на "девятку" а на Symbian^3.

Привет, МТОГ. Какие перспективы в Symbian? А то я заметил, что на эту платформу выпускают очень мало игр. Много Java игр глючат на симбиане? И стоит ли вообще покупать смартфон?

– Wixel

ASMAGA: Скоро в свет выйдут довольно перспективные телефоны на платформе Symbian^3. Конечно, наобещали

Asphalt 5 на N8



<http://www.youtube.com/watch?v=dgh6UAvEemc>

нам прилично, но очень уж много сомнений у меня возникает... Игры на Symbian 9 выпускают очень редко, не считая, конечно, Java. Она, выпущенная специально для S60 никогда не глючит, а вот если ненароком купить версию для SE, то с ней могут быть проблемы. Но версии игр для Symbian 9 крайне редко бывают урезанными. Я бы не советовал вам сейчас брать смартфон, если вы хотите много новых классных игр. Но, в принципе, мне всегда есть во что поиграть - ведь за всё время существование платформы вышло немало хороших игр как на Symbian, так и на N-Gage. На крайний случай всегда есть эмуляторы. Совсем недавно откопал старенький эмулятор ScummVM. Так он запускает очень хорошие 2D-квесты с Windows, Mac и как написано на сайте разработчика PSX. Подробнее с совместимостью игр вы сможете ознакомиться, перейдя по ссылке:

<http://www.scummvm.org/compatibility/>.

Tristam: Если говорить про Symbian 9.X, то я сильно сомневаюсь, что на нее выйдёт что-нибудь еще. Разве что ждать "портов" старых игр от AnotherGuest или других программистов. А что касается Symbian^3, то на нее действительно обещано очень много интересных проектов, но у NOKIA есть еще MeeGo и MAEMO, и какие из этих трех платформ она собирается использовать в будущем - угадать не представляется возможным.

Java-машина на смартфонах довольно таки слабая, и из-за этого на довольно мощных "смартах" не идут те игры, которые спокойно работают на слабых телефонах Sony Ericsson.

Что касается вашего последнего вопроса, то я считаю, что поменять обычный мобильный на смартфон все же стоит.

Скажите, пожалуйста были ли заявления от EA о дате выпуска FIFA 2010 в сис формате?

– Goopy



ScummVM под Symbian

ASMAGA: Symbian, я вижу, очень популярна. Нет, заявлений не было. Если бы EA дала Polarbit лицензию на создание игры на эту платформу, то всё было бы лучше. Но нет, эта компания уже навсегда распрощалась с сотрудничеством с Nokia из-за "отличных" доходов от N-Gage. Надеюсь, что всё-таки какие-либо новые игры от этого разработчика мы увидим на "симбе", но всё это, возможно, лишь мечты.

Я где-то читал, что SE Satio тянет игры с iPhone. Это правда?

– vanik veranyan

ASMAGA: Нет, это ни капельки не правда... Не знаю даже, где вы могли такое прочитать.

На каком языке программирования написаны игры для iPhone?

– vanik veranyan

Tristam: В приложениях для Apple iPhone используется язык Objective-C, построенный на базе C++. Программировать на нем можно лишь под ОС Macintosh. Помимо этого, существует и платформа Mono Touch, позволяющая использовать преимущества .NET при создании приложений.

Когда выйдет продолжение Gish?

– vanik veranyan

ASMAGA: Не будем сразу раскрывать карты. Ждите следующего выпуска MTOG.



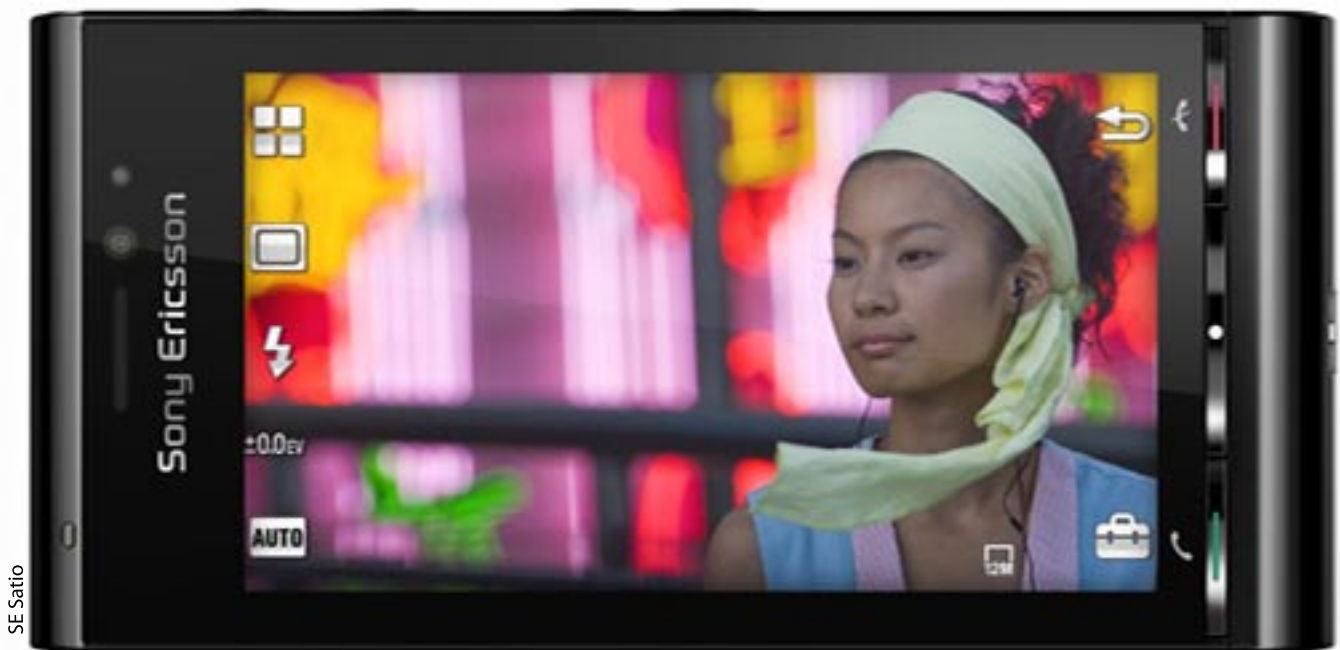
Сколько необходимо оперативки для хорошей скорости в java играх?

– vanik veranyan

ASMAGA: Довольно каверзный вопрос... на обычных телефонах для JAVA выделяется лишь малая часть оперативки, которую называют хипом(heap). Работа J2ME-игр зависит непосредственно от JAVA-машины, а не от оперативки, да и игры бывают разные - как вы думаете, на запуск Gangstar 2 и "Шахмат" затрачивается одинаковое количество памяти?

Tristam: "Хип" необходим лишь для того, что бы запустить приложение. Размер игры примерно равен необходимому количеству HEAP-памяти (т.е. 1mb игры=1mb HEAP). Самая большая игра "весит" 7mb, так что думайте, сколько необходимо HEAP-памяти для запуска "тяжеловесных" приложений.

А в заключении, как обычно, хотим написать: пишите ваши вопросы, предложения и пожелания на pochta@mtog.ru !



Стань нашим автором

Более

10,000

человек узнают, что ты думаешь о мобильных играх

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

