

## Ultimate Spider-man: Total Mayhem

Суровые будни супергероя стр. 70

## ПланКон

Космосим не обязательно должен быть в 3D стр. 22

## Epic Citadel

Нет предела совершенству стр. 68

## Mafia II

Дон Корлеоне в депрессии стр. 30

## Radiant

Новый взгляд на Space Invaders стр. 90

# CSI: Miami Episode 2

Идеальных убийств не бывает стр. 10

# MORE THAN ONE GAME №4 (15) 2010 (Октябрь)

## Редакция

Егор Толстой  
Главный редактор  
Алексей Савочкин  
Заместитель главного редактора  
Роман Савин  
Шеф-редактор  
Максим Иванов  
Исполнительный редактор

## Корректурa

Егор Толстой

## Дизайн

Александр Албул  
Главный дизайнер  
Алексей Савочкин  
Вёрстка  
Роман Савин  
Обложка и логотип

## Мобильная версия

Ляхович Вадим  
Сергей Бобров

## Поддержка сайта

Роман Савин  
Михаил Лунин

## Журналисты

Алексей Смагин  
Сергей Федченко  
Егор Толстой  
Максим Иванов  
Алексей Савочкин  
Михаил Постников  
Дмитрий Курьлев  
Никита Мариненко  
Анатолий Вожаев  
Евгений Кондратюк  
Иван Пятоволенко  
Денис Зайченко  
Роман Савин  
Тимур Лебедев

## Связь с редакцией

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

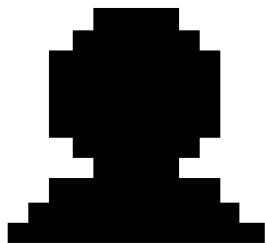


На обложке: CSI: Miami Episode 2

Сайт <http://mtog.ru>  
Форум <http://mtog.ru/ipb>  
WAP-форум <http://mtog.ru/a/>  
Twitter [http://twitter.com/\\_MTOG](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.



# От редактора

Главный редактор MTOG — Егор Толстой



Приветствую вас, читатели, на страницах журнала MTOG, уже, между прочим, в пятнадцатый раз. Да-да, время течет незаметно, а работа над журналом не останавливается ни на один день. Главная новость — это обновление нашего сайта, уже давно планируемое. Буквально только что он претерпел полный редизайн, намного поднявшись в плане функциональности, красоты и удобства. Это обновление служит своего рода катализатором для многих наших планов, которые вскоре начнут осуществляться и, думаю, многих из вас удивят. Кстати, все рецензии, опубликованные в журнале, в скором времени появятся и на сайте, где будет сформирована их полная база.

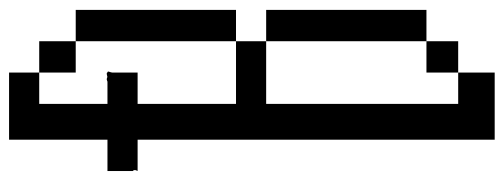
Обновление сайта несколько повлияло и на внутреннюю структуру журнала. Раздел «Новости» в этом номере отсутствует по ряду причин. Во-первых, к моменту выхода нового номера большинство информации успевает устареть. Во-вторых, освещению каждой отдельной новости всегда уделялась лишь пара строк, чего во многих случаях не хватало. В-третьих, новости интересны прежде всего их обсуждениями, проводить которые формат журнала не позволяет. Теперь для доведения до вас последней информации будет использоваться наш сайт. Обещаем частый эксклюзив.

Не очень хорошо обстоит ситуация с J2ME версией журнала. Новый движок, хотя и очень функциональный, плохо оптимизирован, в результате чего запустить его у многих не получилось. Это наша серьезная недоработка, поэтому до тех пор, пока он не будет полностью отшлифован, вас ждет уже привычный и полюбившийся большинству BlackFC.

По результатам небольшого опроса, проведенного в моем блоге, многие читатели хотели бы увидеть у нас аналог «Дуэльного клуба» из неизвестного журнала «Навигатор игрового мира». Пробный запуск новой рубрики состоялся уже в этом номере, хотя, скорее всего, формат ее еще будет пересмотрен.

Не могу не сказать несколько слов о текущей ситуации в индустрии мобильных игр. Месяц выдался, мягко говоря, застойным. Ни на J2ME, ни на iOS не было выпущено ни одной по-настоящему хорошей игры. Выбор игры номера многих наверняка очень удивил, но, на мой взгляд, **CSI: Miami Episode 2** — самое достойное, что появилось в сентябре. Уже довольно-таки скоро выбирать игры года, и пугает то, что претендентов, собственно говоря, и нет. Хотя впереди еще целый квартал, который может принести море интересных новинок. А может и не принести...

Желаю приятно провести время за чтением нашего журнала. Играйте больше, но не забывайте и про реальный мир.



# Содержание

— It's over 1 games! ©



От редактора	3
Календарь	6

### Игра Номера

CSI: Miami Episode 2	10
----------------------	----

### Preview

Under The Falling Star	20
ПланКон	22
X-com UFO: The Enemy Unknown	24
Нямстеры	26

### Java

Where Is Wally? In Hollywood	28
Mafia 2	30
KORa Deluxe 3D	33
Play Football 2011	34
Real Football 2011	36
NCIS Based On The Tv Series	40
Street Fighter: Alpha Warrior's Dreams	42
Date Or Ditch 2	48
Final Fantasy Mobile	50
Learn to Fly	54
Fieldrunners	56
Crash Test Dummies	58
Phineas And Ferb : Robot King	60

### iPhone

Mirror's Edge	62
Risk: The Official Game	66
Epic Citadel	68
Ultimate Spider-man: Total Mayhem	70
Jaws	78
Hero of Sparta 2	80
Scream in the Dark	84
Fruit Ninja	86

### Android

Long John Silver	88
Radiant	90
Badaboo	92

### Smartphones

Boom Blox	94
Gabor Fetter Micropool 2007	98

### Articles

Джентльменский набор. 10 программ для Google Android	100
---	-----

### Offtopic

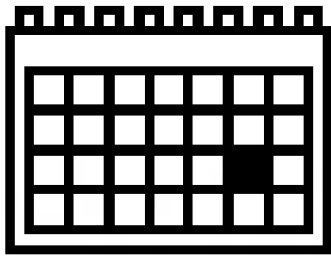
TRaSH	112
Ностальгия	114
Ага, и трава была зеленее...	116
Читы	117
Выход в люди	118
Ринг	130
Почта	132

## На иллюстрациях

**Первый ряд слева:** Fruit Ninja (стр.86)  
**Первый ряд по-центру:** Play Football (стр.34)  
**Первый ряд справа:** Radiant (стр.90)  
**Второй ряд по-центру:** Phineas And Ferb: Robot King (стр.60)  
**Второй ряд справа:** KORa Deluxe 3D (стр.33)  
**Третий ряд слева:** Mirror's Edge (стр.62)  
**Третий ряд справа:** Final Fantasy Mobile (стр.50)  
**Четвертый ряд слева:** Ultimate Spider-man: Total Mayhem (стр.70)  
**Четвертый ряд справа:** Hero of Sparta 2 (стр.80)

## Игры в номере

<b>A</b> Air Traffic Control	115
Air Traffic Control: Crazy Planes	115
Air Traffic Control: Night Flight	115
Air Traffic Controller 2007	115
Air Traffic Controller Touch Edition	115
<b>B</b> Badaboo	92
Boom Blox	94
<b>C</b> Crash Test Dummies	58
CSI: Miami Episode 2	10
<b>D</b> Date Or Ditch 2	48
<b>E</b> Epic Citadel	68
<b>F</b> Fieldrunners	56
Final Fantasy Mobile	50
Fruit Ninja	86
<b>G</b> Gabor Fetter Micropool 2007	98
<b>H</b> Hero of Sparta 2	80
Huge Worm	112
<b>J</b> Jaws	78
<b>K</b> KORa Deluxe 3D	33
<b>L</b> Learn to Fly	54
Long John Silver	88
<b>M</b> Mafia 2	30
Mirror's Edge	62
<b>N</b> NCIS Based On The Tv Series	40
<b>P</b> Phineas And Ferb : Robot King	60
Play Football 2011	34
<b>R</b> Radiant	90
Real Football 2011	36
Risk: The Official Game	66
<b>S</b> Scream in the Dark	84
Street Fighter: Alpha Warrior's Dreams	42
<b>U</b> Ultimate Spider-man: Total Mayhem	70
Under The Falling Star	20
<b>W</b> Where Is Wally? In Hollywood	28
<b>X</b> X-com Ufo: The Enemy Unknown	24
<b>Б</b> Бункер 3D	114
<b>К</b> Крепость 3D	114
<b>Л</b> Лаборатория 3D	114
<b>Н</b> Нямстеры	26
<b>П</b> ПланКон	22



# Даты

Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Евгений Кондратюк

Java

## GR Future Soldier

(Gameloft)



Ноябрь-Декабрь 2010

## Majesty (HeroCraft)



4 квартал 2010

## Project Poseidon

(HeroCraft)



Октябрь 2010

## R.F. Manager 2011 (Gameloft)

Октябрь 2010 2010

## UFO 2012 (Da Suppa Studios)

IV квартал 2010

## Первобытный парк 2

(Gear Games)

IV квартал 2010

## Коллайдер 4D (HeroCraft)

Ноябрь 2010

## Castle of Magic 2 (Gameloft)

IV квартал 2010

## ПланКон (HeroCraft)

IV квартал 2010

## Driver: San Francisco (Gameloft)

Ноябрь 2010

## Asphalt Origins (Gameloft)

IV квартал 2010

## Need For Speed:

## Hot Pursuit (EA)

IV квартал 2010 - I квартал 2011

## Tom Clancy's: Ghost Recon

## Future Soldier (Gameloft)

Ноябрь 2010

## Zombie Infection 2 (Gameloft)

IV квартал 2010

## Миг-29 (HeroCraft)

IV квартал 2010 - I квартал 2011

## Дракон и Дракула 4 (HeroCraft)

IV квартал 2010

## Parachute Panic (Connect2Media)

IV квартал 2010

## High Speed 2 (APetrus)

2011

## Crystal Monsters (Gameloft)

IV квартал 2010

## Harry Potter and the

## Deathly Hallows (EA)

IV квартал 2010

## Hero of Sparta 2 (Gameloft)

IV квартал 2010

## Contr Terrorism Episode 3

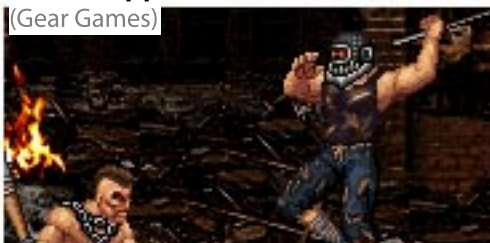
(NetLizard)



4 квартал 2010

## Последний Колизей

(Gear Games)



4 квартал 2010

## H.A.W.X. 2 (Gameloft)



4 квартал 2010

**RAGE** (id Software)

Конец 2010

**Battlefield 2: Bad Company**

Ноябрь 2010

**Dungeon Hunter 2** (Gameloft)

Октябрь 2010

**Galaxy on Fire 2** (Fishlabs)

Октябрь 2010

**Soul Bubbles** (Eidos)

Октябрь 2010

**Ski Jumping 2011** (Vivid Games)

Декабрь 2010

**Final Fantasy Tactics:****War of the Lions** (Square Enix)

4 квартал 2010

**Hybrid 2:****Saga of Nostalgia** (Gamevil)

4 квартал 2010

**High Speed** (APetrus)

4 квартал 2010

**Medal of Honor** (EA)

4 квартал 2010

**Final Fantasy VI** (Square Enix)

Конец 2010

**F1 2010** (Codemasters)

Конец 2010

**Dragon Age** (EA)

2011

**ProtoXide Racing** (HeroCraft)

2011

**Myst (Сиквел)** (Cyan Worlds)

3 квартал 2010

**Need for Speed: Hot Pursuit**

Ноябрь 2010

СКО  
НА ВА  
ЭКРА

ЖЯМС

И ДРУГИЕ



wap.herc

ПРО  
ШИХ  
НАХ

ТЕРЬ!

НОВИНКИ

ocraft.com



# CSI: Miami



# Episode 2

Автор: Егор Толстой

Пока в России похождениям бравых сотрудников правоохранительных сил посвящают только фильмы и сериалы, на Западе они прижились уже не только на экранах консолей и персоналок, но и на их младших братьях. Лучшей игровой серией о борцах с преступностью по праву может называться CSI. Казалось бы, очевиднее всего представить игру в виде шутера, но Gameloft поступили по своему и облачили историю криминалиста в жанр квеста. И, действительно, при более детальном рассмотрении вопроса такое решение становится обоснованным

— ведь перестрелки и погони составляют лишь малую часть работы полицейского — основную часть времени занимает такая рутинная работа, как поиск улики, допросы подозреваемых, лабораторные исследования. А квест — это жанр, не выносящий спешки, прививающий игроку внимание к деталям, дающий время спокойно порассуждать, перебрать в уме возможные варианты развития событий — разве не это требуется от настоящего криминалиста? Тем не менее, надо уметь и не скатиться в полную обыденность — мало кого

из игроков заинтересует многочасовая работа с бумагами, важно держаться золотой середины. Вообще, подобные игры со спокойной совестью можно обособить в отдельный поджанр под названием «полицейский квест», благо их вышло уже не мало не только для PC, но и для мобильных телефонов.

Так кто же такие CSI? Почему этим людям посвящено столько сериалов и игр? CSI — это сокращение от Crime Investigation Scene (перевод — обследование места преступления). Впервые эта аббревиатура прозвучала шестого октября 2000 года —

именно тогда состоялась премьера одноименного сериала в США. Он показывал работу сотрудников специального криминалистического отдела, занимающегося расследованием особо запутанных убийств. В каждом отдельном эпизоде раскрывалось несколько преступлений, и, хотя не было одной четкой сюжетной линии, некоторые расследования затягивались чуть ли не на целый сезон. Работа этого отдела привлекала такое внимание тем, что при раскрытии преступлений криминалистами использовались нестандартные способы работы, последние дости-



Работа этого отдела привлекала такое внимание тем, что при раскрытии преступлений криминалистами использовались нестандартные способы работы, последние достижения науки и техники, но в тоже время не были забыты и проверенные временем полицейские методы

жения науки и техники, но в тоже время не были забыты и проверенные временем полицейские методы. **CSI: Miami** является побочной ветвью сериала, стартовавшей в США в 2002 году. На сегодняшний день снято уже восемь полноценных сезонов, и буквально в начале октября стартует девятый. К слову, сериал полностью переведен на русский язык и показывается по небезызвестному каналу ДТВ (на Украине — НТН). Вот уже без малого десять лет CSI опровергает то, что существуют идеальные убийства — каким бы умным и изощренным не был

преступник, он всегда оставляет за собой какие-то следы, которые не остаются незамеченными при должном внимании.

На платформе J2ME сериал занял весьма крепкие позиции — всего Gameloft выпустил четыре игры по бренду. Все они, начиная с самой первой части, созданы на одном и том же движке, который, в лучших традициях французов, постоянно дорабатывается. Несмотря на то, что квест — жанр, не особенно требовательный к геймплею, Gameloft каждый эпизод вносят в игровой процесс новые элементы и отшлифовывают до

зеркального блеска старые, удерживая планку качества, как всегда, на высоте. Можно быть твердо уверенными в том, что не пройдет и года, как выйдет следующая часть, в которой движок будет снова улучшен — постоянство, равно как и внимание к деталям — признак качества.

Вопреки традиции, сложившейся после выхода предыдущих трех частей серии, **CSI: Miami Episode 2** предоставляет вниманию игрока не одно, а два расследования, довольно сильно пересекающихся друг с другом. Лейтенант Горацио Кейн (Horatio

Caine) вместе со своей ассистенткой Калли Дукосни (Calleigh Duquesney) раскрывают весьма странное убийство неизвестного молодого человека, по окончании чего принимаются за дело об убийстве известного рэпера, которое произошло в результате удара его же платиновым диском. Интрига выдержана на высшем уровне — вряд ли кто-то сможет точно назвать убийцу и аргументировать это. Здесь же кроется и главный недостаток игры — каким бы непредсказуемым ни был финал, выявление преступника не является достижением геймера. Все дело в





рельсах, моноблочных, без каких-либо развилочек. Игра с самого начала буквально тыкает носом во все улики, в нужные пункты диалогов, убивая напрочь всю атмосферу причастности к детективному расследованию. Раскрытие дела своими силами сводится к тому, что игроку практически преподносят на блюдечке вся история. Знай себе щелкай в нужные места, да смотри, что будет дальше. Конечно, такая казуальность имеет свои причины — мало кто из целевой аудитории хотел бы ломать себе мозг, без всяких подсказок пытаюсь раскрыть преступление.

Но превращать все действие в подобие викторины явно не лучший выход из ситуации. Gameloft предприняли попытку исправить сложившееся положение дел введением режима сложности Hard, в котором действительно отсутствует большая часть подсказок, и игра становится интереснее — но вот беда, открывается он только в том случае, если игра уже пройдена в более простом режиме. Тут уже какой бы сложностью игровой процесс не обладал, заранее знаешь, что, как, когда и где произойдет — проходить такой моно-

рельсовый квест с одним вариантом развязки во второй раз — чистой воды бред.

Каждое расследование можно условно разделить на несколько этапов: осмотр места преступления — анализ полученных улик — допрос первого подозреваемого — анализ новых улик — допрос второго подозреваемого — снова анализ улик-внезапное происшествие — анализ последних улик — задержание преступника. Несмотря на кажущуюся банальность, играть очень интересно, Gameloft умело создают иллюзию того, что все важные выводы прихо-

дят в голову именно игроку.

Многочисленные анализы улик в основном сводятся к большому количеству мини-игр, содержание которых вполне соответствует цели исследования. К сожалению, упомянутая уже казуальность вылезает и здесь — все проходит с первого раза без каких-либо затруднений, состав продолжает свое движение по рельсам, не останавливаясь. А ведь хочется сложности, хочется сильнее проникнуться детективным духом, почувствовать себя сыщиком, прилагающим реальные усилия для достижения своей цели. Допрос подозреваемого тоже выливается в подобие мини-игры: основываясь на текущем психологическом состоянии человека, нужно задавать вопросы в разном

**Игра с самого начала буквально тыкает носом во все улики, в нужные пункты диалогов, убивая напрочь всю атмосферу причастности к детективному расследованию**



тоне, чтобы он не был слишком напуган, но в тоже время и не расслаблялся. Именно в диалогах кроется единственное подобие нелинейности в игре, только ради них можно перепробовать ее — на разные вопросы даются разные ответы. Тем не менее, кончается допрос во всех случаях одинаково, то есть фактически его содержание никакой смысловой нагрузки не несет. Экшн-вставки, впервые появившиеся в серии, тоже представлены мини-играми: здесь и погоня за преступником, и жесто-

ченные перестрелки. Выполнены они на хорошем уровне, и действительно вносят разнообразие в геймплей, хоть и случаются крайне редко — на то он и квест, хоть и полицейский.

Передвигается главгерой по локации нечасто — в основном приходится вручную обследовать какой-либо увеличенный ее участок. Коробка с инструментами, необходимыми для работы с уликами, вызывается в любой момент, но, опять же, игра сама заботливо подсказывает какой предмет когда выбрать.

**Персонажи любого квеста, не зависимо от его тематики, должны быть рельефными — таким образом можно привлечь больше игроков и заинтересовать их в выходе следующего эпизода**





Перемещение между локациями осуществляется на глобальной карте Майами — здесь не только место преступления, но и различные лаборатории и зал для допросов криминального отдела. В игре задействованы не все персонажи из сериала — больше половины их осталось где-то в стороне. Зато про тех, кто там присутствует, представлено немало информации — начиная от любимых цитат и заканчивая полной биографией.

Вполне приятный бонус, хотя и с сомнительной ценностью для тех, кто не знаком с оригинальным сериалом.

Всегда самой сильной стороной игр от Gameloft была графика — даже провальная по геймплею игра получала оценки выше средних за превосходное визуальное содержание. **CSI: Miami Episode 2** не исключение. Локации прорисованы с точностью до мелких деталей, хотя, конечно, очень не хватает хотя бы небольшой анимации — хочется видеть перед собой не просто картинку, а живой мир. Отдельного упоминания заслуживает оформление мини-игры с собиранием ДНК-цепочки, это единственный элемент, выполненный в псевдо-3D.

Персонажи прорисованы великолепно, знакомых героев узнаешь с первого взгляда, качество не хуже фотографии. С озвучкой дела обстоят не так гладко. Фоновая мелодия лишь одна, и та довольно быстро приедается. Ведь можно было бы уделить чуть больше внимания этому аспекту и создать прекрасный треклист, который бы способствовал созданию нужной атмосферы. К сожалению, мало кто уделяет этому достаточно внимания, спасибо и на том, что есть хоть что-то.

В отличие от сериала в игре не раскрываются аспекты личной жизни

героев — абсолютно не прорисовано даже их отношение друг к другу. Горацио и Калли обмениваются лишь дежурными репликами и комментариями относительно найденных улик — ни разу не проскочило даже невинной шутки, не говоря о чем-то большем. Gameloft стоило взять пример с сериала, где межличностным отношениям уделяется достаточно много внимания — это помогло бы разбавить сюжет, уйти от этой монорельсовости, так бросающейся в глаза. Персонажи любого квеста, не зависимо от его тематики, должны быть рельефными — таким

**Debra Placer?** I'm Detective Calleigh Duquesne, and this is Detective Horatio Caine. We'd like to ask you a few questions.

5



.....  
**Французы снова и снова показывают нам свое лучшее качество — постоянство**  
 .....

образом можно привлечь больше игроков и заинтересовать их в выходе следующего эпизода.

• • •

Французы снова и снова показывают нам свое лучшее качество — постоянство. Создание новых движков не является их целью, они только улучшают созданное ранее. Таким путем никаких значительных переворотов, конечно, не добьешься, но можно

быть уверенным, что следующие игры выйдут не менее качественными, чем предыдущие. Хотя, конечно, очень хотелось бы, чтобы когда-нибудь Gameloft ушли от прямых, как стрела, сюжетов и преподнесли игрокам что-то интригующее и действительно захватывающее. И у них есть все шансы на это, достаточно лишь дать игроку чуть больше свободы выбора.

**Плюсы:**

- Проверенный временем движок
- Выдержанная интрига
- Прекрасно прорисованные герои

**Минусы:**

- Монорельсовость сюжета
- Нерельефные характеры героев
- Статичные задники

**Рейтинг**

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

8,0

## ✱ Биографии героев



### Горацио Кейн (Horatio Caine)

Перед тем, как переселиться в Майами, Кейн работал в Нью-Йорке детективом. Там же он убил человека, виновного в гибели его матери: своего собственного отца. В 1995 году получил ножевое ранение во время расследования.

После прибытия во Флориду, Горацио начал работать в полиции Майами, позже будучи переведен в специальный отдел криминалистов. Спустя некоторое время он получил повышение, став лейтенантом и вступив в должность главы отделения.

Кейн всегда очень беспокоится о сохранении имиджа его отдела. Когда кто-то из его подчиненных обвиняется в чем-то, Горацио немедленно становится на его защиту и любыми способами доказывает его невиновность. Никогда не останавливается перед тем, чтобы применить в отношении преступников грубую силу. В течение первых двух сезонов его оружием была Beretta Cougar, начиная с третьего он пользуется SIG-Sauer P229. Он уделяет много внимания вопросу вооружения своих подчиненных, особенно с тех пор, как один из членов команды погибает в перестрелке.

У Горацио очень много врагов, начиная серийным убийцей Вальтером Резденом (Walter Resden) и заканчивая специальным агентом Риком Стетлером (Rick Stetler). Часто подвергался различным покушениям на жизнь, в большинстве случаев выходил сухим из воды.



### Натали Боа Виста (Natalia Boa Vista)

Однажды была чуть не убита своим бывшим мужем, с тех пор очень внимательно относится к проблемам угнетенных женщин. Главный специалист по анализу ДНК. В конце четвертого сезона выясняется, что она работает также и на ФБР, собирая информацию для заведения дела на Горацио Кейна и его подчиненных. Тем не менее, она утверждает, что поставляла только информацию, показывающую отдел в хорошем свете. В последствие эти ее слова подтверждаются. В одной из серий Натали становится главной подозреваемой в убийстве своего бывшего бойфренда. Горацио Кейн, тем не менее, подтверждает ее невиновность.

Часто получает ранения и психологические травмы во время расследований.



### **Калли Дукосни (Calleigh Duquesne)**

Главный специалист по баллистике, хорошо владеет испанским языком и имеет степень бакалавра в области физических наук. Большая оптимистка, в любой ситуации находит повод для улыбки, если, конечно, это не допрос подозреваемого. Является любимицей всех остальных членов отдела. Боится муравьев. Пользуется мобильным телефоном Sanyo Pro-700, немного доработанным в техническом плане. Отец Калли — алкоголик, тем не менее, периодически пытающийся завязать. Тем не менее, дочь его очень любит и периодически помогает ему деньгами. На протяжении всех сезонов периодически вступала в отношения с разными агентами, в том числе и из своего отдела.



### **Том Ломан (Tom Loman)**

Главный медицинский эксперт. Несмотря на кажущуюся мрачность своей работы, он очень погружен в нее. Однажды получил возможность прочитать студентам лекцию по вскрытию трупа, который в результате оказался жертвой запутанного преступления.





# Under the Falling Star

Автор: Дмитрий Курылев

Что главное в мобильной игре? На этот вопрос нельзя ответить однозначно. Конечно, отличная графика и музыка привлекают мобильных игроков, но, зачастую, за такими характеристиками прячется скромный и скучный геймплей. Чем же наделить свой проект, чтобы сделать его интересным? Этот вопрос стоит перед каждым разработчиком, ведь любая игра должна иметь какую-то отличительную особенность. Малоизвестная компания Cherepets Games взялась за разработку **Under the Falling Star**. Эта игра представляет из себя изометрический шутер для мобильных телефонов, изюминкой которого является именно увлекательный геймплей, и, конечно, захватывающий сюжет

«А-ах! Моя голова... Что со мной? Где я? Ничего не помню...» С этих слов начинается игровой процесс. Главная героиня без памяти очнулась в подсобном помещении секретной лаборатории, а кругом... инопланетяне! Прихватив с собой ружье и рацию, нам

надо идти вперед: в коридоры, полные пришельцев. Во время игры нам будет помогать ученый, давая разные подсказки по рации. Оказывается, изучая звезду в соседней галактике, научные работники решили отправить туда сигнал со своими координатами, после чего через портал на корабль попали эти инопланетные существа. Кроме того, после этого прихода время исказилось, из-за чего появилась возможность использовать такой

эффект, как *slo-mo*. В принципе, про сюжет сказать больше нечего, разве что упомянуть о присутствии некоторых элементов жанра RPG в проекте, а именно о прокачке персонажа. На всем протяжении игры, при убийстве определенного количества противников повышается уровень, и открывается небольшое меню с выбором характеристик, на которые можно потратить заработанные очки. Доступно повышение уровня защиты, силы,

скорости и вампиризма. Собственно, чем же может порадовать игровой процесс? Прежде всего стоит отметить немного нестандартный жанр игры. Это не обычная 2D-бродилка с видом сбоку, и не 3D-шутер. **Under the Falling Star** — изометрический шутер, которых немного на платформе J2ME. Окружение сделано мрачно, что, видимо, планировалось изначально: темные коридоры, освещенные фонарями. Безусловно, присутствуют





другие разнообразные предметы, например, журнальные столы, но в основе атмосферы лежат инопланетные существа и кровь. Причем и того, и другого много. Разработчик не поскупился добавить множество противников, порой бродящих большими кучками. Правда, интеллект врагов опять же достаточно низкий: нападают, как только увидят главгероя, да и то прямым ходом идут, но и этого достаточно. Помимо умерщвления пришельцев будут и другие задания: например, в первом уровне нужно найти ключ от двери. Насчет оружия сказать пока ничего не могу, в демонстрационной версии, по словам разработчика, много чего недоступно, но все же предположу, что патроны останутся бесконечными и в окончательном варианте, по крайней мере, у ружья,

которое, кстати, стреляет очередью. Здоровье у персонажа не бесконечное. Оно колеблется в привычной для нас 100-бальной шкале, пополняющейся аптечками. Также очень привлекательно сделан уже упомянутый режим *slo-mo*. При его включении экран частично заполняется светлым окружением, и действия существ замедляются. Безусловно, эта возможность доступна не бесконечно, для нее отведена специальная полоска, которая наполняется при прохождении. В общих чертах, геймплей сделан увлекательно. Может, даже, не так оригинально, как в других современных хитах, но играть интересно, что, в принципе, главное, учитывая, что игра находится в стадии разработки.

Управление реализовано довольно удобно. Пере-

мещение, стрельба, открытие дверей, управление режимом *slo-mo* осуществляется с помощью цифровых клавиш.

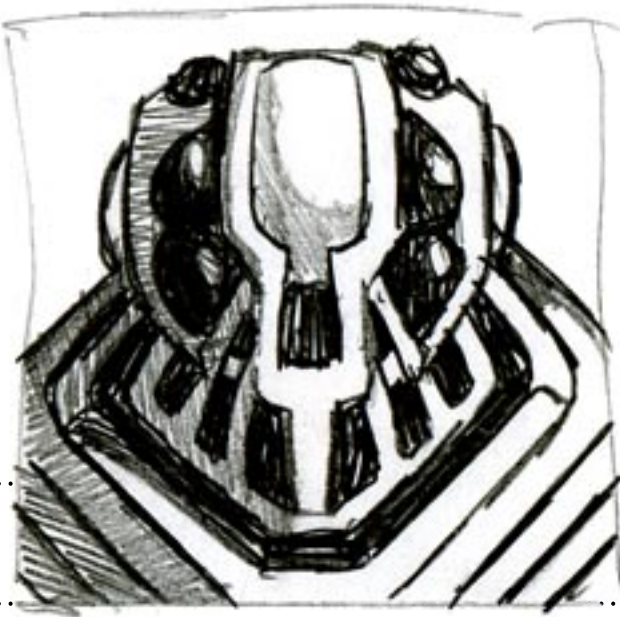
В плане графической и музыкальной части игра пока похвастаться толком ничем не может. Веселые и в то же время реалистичные модели героев и окружающих объектов. Графика будет совершенствоваться и добавляться в ходе разработки, а на счет звука утверждать пока ничего нельзя, посмотрим, что будет. Хотя, помимо этого, стоит сказать про небольшую особенность: разработчик открыто разрешит

изменять графику в игре, что будет большим подарком для модмейкеров.

...

**Under the Falling Star** собирается выйти в IV квартале 2010 года. За это время планируется доработка шутера во всех направлениях. Производитель обещает поддержку большинства современных мобильных телефонов, выйдут версии и на другие аппараты. Утверждать, что это будет за проект, пока невозможно, но, все же, на начальной стадии игра выглядит довольно увлекательно.

**Дата выхода: IV квартал 2010**



# ПланКон

Автор: Максим Иванов

Эта игра может принести вам по-настоящему уникальный игровой опыт

**Х**отите — верьте, хотите — нет, но **Планкон**, новая разработка молодой студии Anima Bytes, которую заботливо приютили под своим крылом Herocraft, станет настоящим свежим бризом в лицо мобильным игрокам. И не потому что в последнее время новые имена на J2ME — редкость, а качество релизов оставляет желать лучшего, и даже не из-за наступившего благодаря iPhone безрыбья и отсутствия чего-то стоящего. Нет, просто **Планкон** может принести вам по-настоящему уникальный игровой опыт, и это, на наш взгляд, самое главное.

Начинается всё довольно обыденно: имплантанты, восстания, бороздящие космическое пространство корабли, далёкие планеты, забавные для уха звания вроде «кибернетик Василий». Самые подкованные сразу же увидят цитирование «**Космических рейнджеров**» или даже **Star Control**, но на форумы побегут кричать о плагиате лишь самые невнимательные. Общность стиля? Да,

возможно, но отнюдь не наглое копирование. Ведь стоит копнуть чуть глубже, как сразу становится ясно, что Anima Bytes страдает вовсе не отсутствием собственных идей, а любовью к жемчужинам жанра, любовью настоящей и искренней. Можно начать дотошно разбирать проект по кирпичикам, вот только зачем, если просто наслаждаться видом космоса куда приятнее.

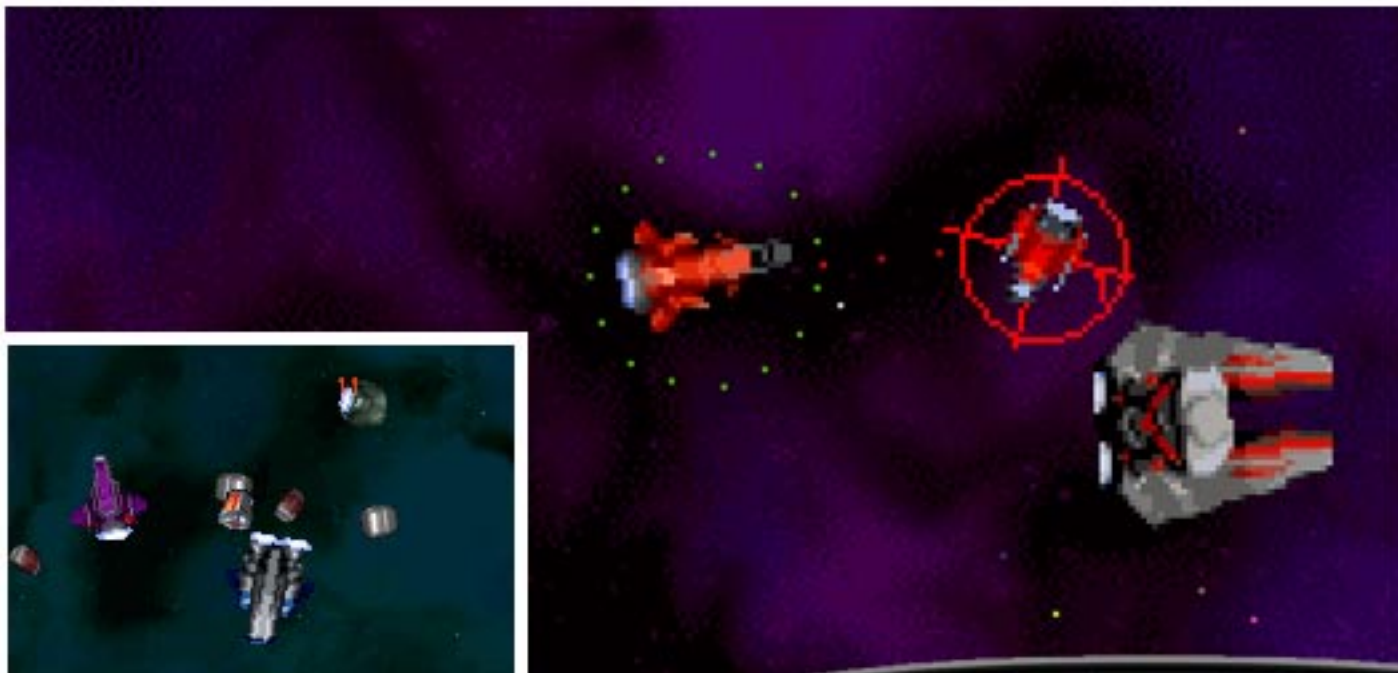
Сюжет, как и в большинстве игр с подобной тематикой, строится вокруг конфликта, в суть которого вы погружаетесь по мере прохождения. С помощью диалогов вам предстоит вникнуть в то, что творится на экране — никаких предысторий или заставок, только чёткие указания малознакомых людей. Сначала задания просто помогают освоить управление и уяснить основные нюансы геймплея, при этом развитие сюжета стоит на месте, а на горизонте маячит туманное «освобождение Меркурия». Лишь когда вы полностью во всём разберётесь, **Планкон** станет относиться к

вам по-взрослому: аппаратура начнёт внезапно отказывать в самый неподходящий момент, враги возьмут за правило атаковать исключительно целыми армадами (также они могут перехватить вас прямо во время путешествия между планетами), а денег на ремонт или покупку новых запчастей каждый раз будет катастрофически не хватать.

Выйти из бедственного положения и лишиться статуса галактического нищеврода поможет исследование космоса. Разгуляться и впрямь есть где, карта звёздного пространства по меркам J2ME довольно велика, хотя и меньше, чем в **Galaxy On Fire 2**, так что отловить парочку незадачливых флибустьеров для последующей расправы над ними не составит большого труда. С пиратов чаще всего падает бесполезный лут, который никуда кроме продажи и не годится (за редким исключением), поэтому долгих раздумий над тем, что оставить, а что выкинуть, с лёгкостью удаётся избежать. Основ-

ная масса денег уходит на ремонт запчастей, пушек, двигателей и топливо, которое вполне может закончиться. Обилие деталей, добавляющих космической Одиссее реалистичности, доставит немало удовольствие любителям повозиться со своими автомобилями, ведь кораблю нужно не меньше заботы и внимания.

Несмотря на размеры территорий, космос в **Планкон** выглядит таким, каким ему и положено быть — спокойным и даже умиротворяющим. Время от времени мимо вас вальяжно проплывают точно такие же искатели приключений, кто-то усердно пытается выгнать разбойников с мирных территорий, то и дело вступая с ними в ожесточённые бои, после которых остаётся море лута, а третьи и вовсе занимаются чем-то своим, неизвестным. Дела до вас, кроме пиратов, никому нет, поэтому интереснее всего исследовать станции, где можно наткнуться на торговца или нанять нового члена экипажа. Людей можно как подбирать, так и высажи-



вать, кого и где — дело ваше, главное — собрать сильную команду, которая будет раскачиваться и повышать свои навыки вместе с главным героем. Каждый из наёмников обладает собственными талантами и характеристиками. Кое-что у них может получаться хуже, а что-то — лучше, поэтому не следует приглашать на борт абы кого, это может кардинально изменить параметры вашего корабля, которые зависят от навыков экипажа. Завлекает возможность пообщаться с ними во время перелётов. В основном это, конечно, повторяющиеся шаблонные фразы, но встречается и интересная информация.


Есть у огромных неизведанных территорий Планкона и свои минусы. Наткнуться на уникальный побочный квест или интересного и запоминающегося персонажа на станциях практически невозможно, а те, на которых они есть, наверняка квестовые, и до задания, связанного с ними, будут отмахиваться

от вас как от назойливой мухи. На большинстве планет на вас, так же, как и в самом космосе, чихать хотели, а в худшем случае игрок и вовсе не встретит ни одной живой души. Какой резон изучать мёртвый космос — непонятно, но если до релиза Anima Bytes не исправят столь кощунственное упущение, то ощущение свободы и реиграбельность проекта заметно упадут. RPG, а Планкон именно ей и является, ни в коем случае не может ограничиться одной лишь сюжетной линией и большим, но пустынным миром. Остаётся искренне надеяться, что до выхода игры всё это доведут до ума: станции наполнятся не только торговцами, но и оригинальными персонажами, сюжетная линия обзаведётся нелинейностью, а саму вселенную всячески разнообразят. А пока что остаётся только ждать и надеяться на талант разработчиков. Амбиции у проекта велики, но вот смогут ли с ними справиться авторы, покажет время.

**Дата выхода: 2011**



# X-COM UFO: The Enemy Unknown

 **Автор: Максим Иванов**

**X-COM UFO: The Enemy Unknown** — знаменитая пошаговая стратегия с RPG-элементами и упором на тактику, давным-давно успевшая покорить сердца многих фанатов и любителей игр на космическую тематику. Проект обзавёлся несколькими сиквелами, множеством подражателей, активной фан-базой и новеллизацией за авторством Дианы Дуэйн — «Икс-Команда». Критики очень тепло восприняли разработку покойной ныне Microprose, отметив отличную экономическую составляющую и продуманность геймплея. В России игра была настоящим культом, таким же, как и Fallout, и до сих пор даёт повод любителям олдскула немного поворчать о том, насколько зелёной была трава в нелёгких девяностых.

### Что ожидаем?

Нелинейная система исследований, интересные тактические бои, оригинальная система репутации, множество видов пришельцев, кораблей, большая вариативность

развития технологий.

### Что имеем?

- Обустройство базы;
- Улучшения армии и истребителя;
- Более 10 исследований с перекрываемым древом технологий. Игрок никогда не сможет исследовать всё сразу — некоторые ветки развития закрываются после открытия других ветвей;
- Возможность налаживать дипломатические отношения со странами, финансирующими проект;
- Подробнейшая статистика по игре;
- Баланс, подстраивающийся под вас. Чем сильнее становится игрок, тем коварнее будут пришельцы;
- Возможность сбивать и захватывать НЛО, защищать города от нападений пришельцев;
- Экономическая система, заставляющая планировать бюджет заранее.

### Чего опасаемся?

Отсутствия баланса, багов, ИИ, действующего по шаблону, потерю оригинальной атмосферы,

**!** Если вы амбициозны и уверены в том, что ваш проект должен быть узнан, пишите нам на электронную почту — [mak@mtog.ru](mailto:mak@mtog.ru). Если ваши наработки сумеют нас заинтересовать, то мы обязательно напишем о них и поможем вам сделать так, чтобы о вашем проекте узнало наибольшее количество игроков.

смерти на ранней стадии разработки.

### Ждать или не ждать?

Проект активно развивается и подаёт большие надежды на успех. Разработчиков активно поддерживают фанаты серии и просто заинтересованные. В сеть постоянно выкладываются новые версии, что превращает игру на ранней стадии в открытый бета-тест. Плюс такого подхода в том, что основная часть багов будет отловлена ещё до релиза, а на огрехи баланса укажут сами геймеры.

На логичный вопрос «когда?» разработчик отвечает сакраментальным



близзардовским «when it's done». Ну что же, будем ждать.



# Интервью с разработчиком

Привет, Владислав. Расскажи нам немного о себе.

Привет, меня зовут Ковун Владислав, и я являюсь, так сказать, руководителем и главным программистом проекта X-COM UFO: The Enemy Unknown. Живу я в славном городе Воронеже и учусь в 10 классе, такой вот я маленький. Программированием увлекаюсь третий год. Началось всё после знакомства с языком MobileBASIC. Изучил его как следует, и пошло-поехало: Pascal, C++, Visual Basic, теперь вот за j2me взялся. Не женат, детей не имею (*подмигивает*).

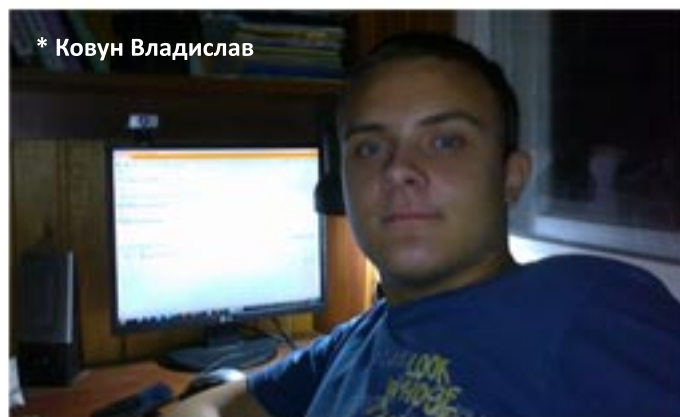
**У тебя уже имеется довольно большой багаж знаний. Хочешь пойти учиться на программиста или это просто твоё хобби? Были ли у тебя другие проекты на j2me или других языках/платформах?**

Да, я уже твердо определился с жизненным путем и пойду на программиста. Хочу работать в игровой индустрии. Проекты были, около десятка. Из них могу выделить «Спички», написанные на MobileBASIC. Они отличались просто убойным AI. Также в моём послужном списке есть и подобие одной из моих любимейших игр на PC — «Total Annihilation», от выпуска которой я отказался потому что она, безусловно, увянет в тени разрабатываемой Dune: The Rebirth.

**Это великолепно, когда человек полностью определился с выбором профессии. Многие часто теряются, ведь мир огромен. Серьёзно, это заслуживает уважения. Расскажи нам подробнее о своём главном на данный момент проекте — X-COM UFO: The Enemy Unknown. Каким ты его видишь после завершения разработки?**

Ну, все началось с моей любимой одноименной игры на DOS. Сколько времени и зренья было потрачено на спасение планеты... Я, замученный ностальгией, решил сделать нечто подобное на j2me. Разумеется, тягаться с самой X-COM и различными играми серии UFO от компании Atari я не собирался, потому и принял решение: пусть X-COM будет всегда со мной, прямо в моём кармане! Первая версия игры вышла в апреле этого года. Она была абсолютно текстовой, в ней можно было только нанимать солдат и закупать оборудование. Были бои, но полностью случайные. Больше ничего не было реализовано. Выложив моё творение на один из популярных мобильных форумов, я немало удивился, обнаружив на следующий день около десятка только положительных отзывов. Писали, что игра затягивает, даже несмотря на то, что она текстовая. Я был весьма рад этому и дал себе обещание, что не остановлюсь на достигнутом. И вот результат: проект продолжает развиваться.

На данный момент в игре присутствует 10 финансируемых стран, которые нужно спасти. Есть недоделанное обустройство базы, рейтинг, определяющий уровень финансирования (отдельный для каждой страны!), имеется нелинейная система исследований (пока не вся),



улучшения армии, истребителя и подробная статистика по тому, чем вы занимались всю игру. Бои уже не такие случайные, многое зависит от опыта армии и проведенных исследований. При всем этом функционале, игра по-прежнему текстовая, картинки добавлены лишь для поддержания антуража. На данный момент мы, с новым программистом, моим хорошим другом, Ибатуллинским Данисом aka ShadowOfHell, разрабатываем тактические бои. Помимо них в готовой игре будет интерактивное сбивание НЛО, куча исследований и, наконец-то, удобное управление.

**Впечатляет. Не пытался ли связаться с владельцами прав на франчайз? Возможно, они сумели бы тебе в чём-то помочь.**

Нет, не пытался, потому что проект был, есть и будет не коммерческим, а владельцы франчайзов, сами понимаете, хотят урвать кусочек. К тому же, оригинал делала Microprose, которой уже нет. Авторские права выкупила неизвестная компания, не будем её называть, игры которой мне абсолютно не нравятся. Приходится выкручиваться самому, жизнь заставляет (*снова улыбается*).

**Ты упоминал свои предыдущие наработки: «Спички» и аналог компьютерной «Total Annihilation». Могут ли наши читатели с ними ознакомиться, или эти игры были «только для своих»? Не хочешь нам немного о них рассказать?**

«Спички» были откровенно уродливы, о них и говорить нечего (*смеётся*). Аналог «Total Annihilation» был пошаговой стратегией с неплохим ИИ. Отличался от остальных разделением игры на бой и развитие. Имелась оригинальная экономическая составляющая. Игра была ну о-о-очень не доработана, так что дальнейшего развития проекта можно не ждать. Могу предоставить всем желающим последний билд.

**Спасибо за столь объёмное и информативное интервью. Есть, что сказать напоследок нашим читателям?**

Все в мире делается от денег и для денег. Творите и берите даровое — оно делается от души и для души. © Спасибо!



**Скачать X-COM:**

<http://mtog.ru/games/X-COM.jar>

**Скачать Total Annihilation:**

<http://mtog.ru/games/TotalAnnihilation.jar>



# Нямстеры!

Автор: Никита Мариненко

**В** 2007 году студией KranX Productions совместно с ИТТ Casual была анонсирована игра «Нямстеры!» для персональных компьютеров. Кроме того, эта игра даже заработала награду за лучший игровой дизайн на ежегодной отечественной Конференции Разработчиков Игр.

И вот, спустя три года, игра выходит на платформе Google Android и J2ME (для iPhone вышла уже вторая версия). Естественно, эта игра изначально создавалась под сенсорное управление. На этом, собственно, и построен весь геймплей.

По сюжету, Нямстеры — существа, которые живут в норках. Они обожают фрукты и музыку. Заросшие фруктами сады они освобождают, чтобы собрать монеты на новые инструменты для своей группы и победить в главном музыкальном конкурсе Волшебной Страны. Игроку предстоит

управлять этими Нямстерами. Как правило, необходимо зажимать свободного червячка и тащить к фрукту его цвета (красные едят клубнику, зелёные — яблоки и так далее). При этом нужно понимать, что время идёт (в данном случае так называемый конвейер) и нужно поторапливаться. Позже выясняется, что Нямстеры могут захватывать сразу несколько идущих подряд фруктов, при этом поедается один фрукт с обычной скоростью, а игра засчитывает количество, которое было в цепочке.

Если на пути красного червя будет яблоко, то в таком случае понадобится зелёный червяк, и поэтому игроку дозволено менять свободных Нямстеров лунками. Лунки всегда появляются в разных местах на уровне, как и сами задания. Например, одно из заданий — вам дают четыре червяка определённых цветов, но

жёлтого, который есть груши, забыли. Но в команде есть Нямстер-бомбист — при поедании фрукта остальные, лежащие рядом, просто взрываются. Стараясь всячески разнообразить игру, разработчики добавляют и разные игровые ситуации. Так, если фрукт долго лежит без внимания, то он начинает замерзать.

Полностью застывший фрукт Нямстеру не по зубам и на помощь приходят разные бонусы. Есть такие, которые останавливают конвейер на определённое время или размораживают фрукты. Или, к примеру, помимо червяков, которые уничтожают фрукт, есть и вредители, которые, как можно догадаться, мешают нашим Нямстерам.

Действие самой игры разворачивается на семи различных островах, хоть на геймплей это особого влияния и не оказывает. Кроме того, игра предлагает геймеру два режима —





**KranX Productions** — российская компания, занимающаяся разработкой и продюсированием компьютерных игр. Основана Андреем «KranK'ом» Кузьминым в 2004 году, ранее ведущим геймдизайнером компании К-Д ЛАБ. Офис компании находится в Светлогорске (31 км от Калининграда) на берегу Балтийского моря, куда они переехали из Калининграда. KranX Productions за последний год полностью переключилась с разработки и продюсирования оффлайновых игр на создание перспективных онлайн-сервисов. В компании на данный момент работает более 30 сотрудников.



«Прохождение» и «Выживание». Если про первый уже было всё сказано выше, то вот в выживании игроку необходимо позабыть о времени и сосредоточиться на игровом поле, ибо там будут постоянно появляться всё новые и новые фрукты и условия выживания. Так как игра сделана русской студией, то понятно, что она полностью поддерживает русский язык. Здесь даже Нямстеры порой говорят смешными детскими голосами. А вот с озвучкой дела обстоят несколько хуже — на всю игру выделена всего лишь одна монотонная мелодия, которую ко второму-третьему уровню заучиваешь наизусть.

...

В целом, «Нямстеры!» получились хорошей игрой для платформы Android. Здесь есть интересный геймплей, способный вас затянуть, разные режимы игры и игровые ситуации. И ведь игра разработана русской студией.



**Плюсы:**

- Разнообразный геймплей
- Реиграбельность
- Удобное управление

**Минусы:**

- Озвучка

**Рейтинг**

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

**7,0**

# Where is Wally?: In Hollywood

Автор: Максим Иванов

Порой кажется, что Россия и США — два параллельных мира, которые существуют не только в разных измерениях, но и временных отрезках. Множество вещей, понятных и доступных американцам, мы, братья-славяне, воспринимаем как нечто странное и непонятное. Объяснить подобное довольно просто — разные интересы, менталитеты, расстояние. Хотя последнее преодолеть проще всего, благо Интернет в наши времена есть почти что в каждом доме, да и издательства с их попытками разнообразить рынок западным продуктом тоже не дремлют. Как бы то ни было, Волли нас нашёл, пусть и спустя столько времени.

**Where is Wally?: In Hollywood** наследует главные идеи детских книг британского художника Мартина Хендфорда, автора книг-игр про Волли. В них забавно нарисованный человечек постоянно что-то теряет, а затем просит найти Вас определённых людей или предметы. Жанр подобных развле-

чений обычно называют «seek-and-find», что в переводе с английского звучит как «ищи-и-находи». Несмотря на внешнюю простоту, которая может отпугнуть любителей чего-нибудь посерьёзнее, книги про парня в полосатом бело-красном свитере популярны не только среди детей, но и их родителей. Волли является одним из любимейших персонажей жителей США; красочные рисунки с затягивающей игровой составляющей принесли работам Хенд-

форда огромную славу. Не обошли стороной столь интересный проект и разработчики, миглом смекнувшие, что к чему. **Where is Wally?: In Hollywood** уже не первая проба переноса персонажей серии на экраны мобильных телефонов. На первый взгляд, все элементы фан-сервиса, заимствованные из детских книг, на месте. Игровая механика — та же, герои — те же, а вот ощущения — другие. Главным минусом является масштаб рисунков и их однообразность.

Сначала подобное остаётся незамеченным, но как только одна из присутствующих в списке искомым вещей упорно отказывается находиться, а глаз начинает присматриваться к каждому сантиметру, тут же понимаешь, что вся эта толпа на самом деле состоит из двух-трёх по-настоящему уникальных людей. Все остальные — мишура, копияст. Порой рядом находятся сразу несколько одинаковых истуканов, безмолвно замерших в ожидании.



Постойте, где же фирменная дотошность художников Сарсом? Где удивительное разнообразие спрайтов, бэкграундов? Тишина. Обидно. Ведь именно по их вине вместе с прорисовкой пропали и масштабность, и красочность: те вещи, что, несомненно, являлись изюминкой Волли. Исчезло и желание исследовать, взамен вы будете всего-навсего искать. Всё же, на двухстороннем развороте всё это смотрится гора-а-аздо красивее.

Но **Where is Wally?: In Hollywood** может предложить вам не только привычные для серии развлечения вроде «seek-and-find». Чтобы хоть

чем-то разнообразить геймплей, Сарсом включили сюда и другие, менее интересные мини-игры, вроде собирания паззла или крестиков-ноликов. Особого фана они не доставляют, но любителям головоломок вполне могут прийти по душе. Нетребовательным казуалам тоже скучно не будет. Всего вам предлагается пройти 40 заданий разной степени сложности, при этом предметы и люди время от времени будут менять своё месторасположение, что значительно повышает реиграбельность.

...

Вот уже второй по счёту **Where is Wally?** на J2ME выходит довольно неоднозначным. С одной стороны, всё не так уж и плохо, с другой — могло быть лучше, значительно лучше. Сарсом схалтурили там, где не следует, и в итоге проект вышел всего лишь середнячком, а ведь мог бы стать ещё одним примером увлекательного казуала.

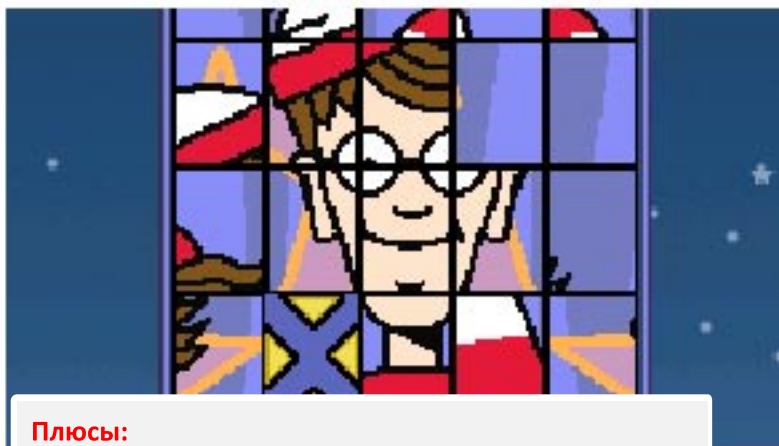
P.S. Автор статьи всё ещё уверен, что утренние поиски разбросанных по комнате носков являются самыми яркими представителями жанра «seek-and-find».



## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=PvsRv2Bc2Qc>



### Плюсы:

- Неординарный для казуала геймплей
- Высокая реиграбельность
- 40 мини-игр

### Минусы:

- Однообразие графики
- Отсутствие желания исследовать уровни

## Рейтинг

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

6,5



Щегольские пиджаки, обязательные галстуки, мафиозные семьи, разборки донов... Если при этих словах у вас пробегают мурашки по спине, а глаза загораются нездоровым огоньком, то редакция нашего журнала настоятельно рекомендует не видеть этой игры в глаза.

#### Рифма на слово «дон»

От «взрослой» Mafia в мобильной версии остались разве что общая идея, да какой-никакой антураж. Всё остальное — нелепость, которой лучше всего было бы никогда на свет и не появляться. Главный герой — невыразительный чурбан, обладающий воистину сверхчеловеческими способностями. Человек, обгоняющий машины на полном ход конечно, является просто бесценнейшей находкой для местных мафиози, так что, несмотря на общую карикатурность событий, некоторые элементы

логики в игре всё же прослеживаются.

Однако, этим суперсила Марко, а именно так зовут нашего протагониста, не ограничивается. Помимо кроющихся под брюками накаченных ног резвого африканского бегуна, у главгероя имеется и демонический удар, эдакий аналог «хайдуken» из **Street Fighter**. Могучий кулак, телепортирующий любого из жителей в астрал, заставляет толпу в панике искать себе убежище покрепче. И

куда там покойному Брюсу Ли, если в Италии есть подобные уникамы? У молодёжи есть новый герой, идол «поколения Pepsi», способный заставить трепетать любого ещё сильнее, чем фильмы Линча. Правда, стоит оговориться, что и на нашего Аполлона нашлась проруха. Пистолет в его руках устраивает свинцовую свистопляску, посылая пули куда угодно, кроме цели. Но оно и верно, лучшей антипропаганды оружия просто



👤 Автор: Иванов Максим

# MAFIA II



не найти, и чего только взяли UNICO National?

**Моя милиция меня бережёт**

Благо, о существовании этого почти что совершенного существа прознали и в полиции, именно поэтому в каждом мусорном бачке, за каждым деревом, под каждой лавочкой прячется человек в форме. Знайте! Пристальное око Саурана закона всегда обращено именно на Марко. И не дай Бог вам вздумается пострелять!

Представители порядка всем скопом рванут вас арестовывать, чудесным образом респавнятся прямо у вас под носом.

Впрочем, появляются из воздуха не только они, но и сами жители демонического города. Возможно, магические способности мафиозного адепта не столь уж и велики, и те, кого отправила в небытие карающая длань главгероя, рано или поздно возвращаются обратно. Мистическую атмосферу в городе поддерживают и орды



**Плюсы:**

- Неплохая графика
- Интересный сеттинг
- Возможность посмеяться от души над нелепостью геймплея

**Минусы:**

- Это всё же появилось на свет

клонов, зачем-то собирающиеся на улице, а так же слишком добрые водители, готовые часами терпеливо ждать, пока Марко сойдёт с облюбованной им в неизвестных целях точки посреди перекрёстка. Есть мнение, что наш протагонист не более чем призрак, прикованный к определённой территории незавершёнными делами. Стоит признать, что подобная

версия наиболее реалистична, так как время от времени натыкаешься на невидимые стены, мешающие покинуть дождливый городок.

...

Ну и слава Богу. MTOG искренне надеется, что всё виденное нами не более, чем просто кошмарный сон. Игру считать богопротивной.

**Рейтинг**

Геймплей:	1
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	6
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Драйв:	1
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	0
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

**3,0**



# KORa Deluxe 3D

Автор: Сергей Федченко

## Плюсы:

- Широкая система настройки графических составляющих игры
- Проработанные многопользовательские режимы (online, bluetooth)
- Наличие нескольких режимов одиночной игры

## Минусы:

- Ужасная физика
- Неаккуратные модели машин с неподвижными колёсами

В игровом мире широко распространилась традиция возрождения старых хитов. Далеко ходить за примером не нужно. Достаточно вспомнить **Serious Sam**, который в своё время буквально взорвал все представления о шутерах. Теперь дядя Сэм переиздан и интригует своих фанатов двумя буквами – HD.

Однако, в нашем случае игра не старая, и уж тем более не хит. **KORa Deluxe** вышла через два месяца после релиза оригинала. Но, тем не менее, разработчик не голословен. Слово «Deluxe» имеет все основания находиться рядом с названием игры. Последние нововведения сильно расширили графические настройки и добавили совершенно новый игровой режим. В одиночную игру пришли несколько трасс и бонусная машина.

Пожалуй, **KORa Deluxe** войдёт в историю как первая мобильная игра с настоящими настройками графики. Теперь мы вправе установить высокое разрешение всех объектов в игре. На удивление, это действительно работает, и все текстуры сглаживаю-

тся. Напомню, что графика оригинальной версии была самой больной ее темой. Нужно отметить и тот факт, что существует возможность загружать «персональные» параметры под каждый телефон. Также не может не радовать отражение окружающей среды на отполированной поверхности автомобиля.

В **KORa** появился абсолютно новый режим под грозным названием «Road to Hell». Суть его состоит в прохождении трасс за как можно меньшее время. Справиться с этими дорогами сможет только тот, кто пару раз прошёл игру от начала до конца и принял участие в онлайн соревнованиях. Кстати говоря, сетевые турниры уже успели привлечь довольно много любителей побороться за рейтинг. Для игроков каждую неделю обновляется набор трасс, так что количество клиентов только приумножается.

В остальном **KORa** сохранила прежние недочёты. Бессмысленная физика осталась без изменений. По-прежнему остаётся непонятным поведение автомобилей при



столкновениях. Единственное, машина ведёт себя более-менее правдоподобно на обледеневших трассах. Далее следуют недвижимые колёса, а это считается непросчитительным для гонок 2010 года.

...

Итак, **KORa Deluxe** —

вполне хорошее обновление, которое устраняет пусть не все, но зато главные минусы оригинальной версии. Напомню, что в **KORa** можно играть как в онлайн режиме, так и через Bluetooth.

## Рейтинг

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

7,0



# Play Football 2011

✎ Автор: Евгений Кондратюк

Август–октябрь — пора выхода на мобильные устройства большинства футбольных симуляторов. И вот, пока все с нетерпением ждали очередную часть из серии **Real Football**, неожиданно появился анонс другого футбольного симулятора, название которого созвучно с хитом от Gameloft — **Play Football 2011**. На скриншотах вырисовывалась невероятной красоты графика, обещающая геймерам очень многое, но настолько ли хорош **PF** на самом-то деле?

**Play Football 2011** — творение рук испанской команды разработчиков Bravo Game Studios, издатель — более известная в наших краях компания GLU Mobile. Но, если не смотреть информацию о разработчике, вполне можно подумать, что EA наконец-то удачно портировала свою **FIFA** на мобильные устройства, ибо графика чем-то очень похожа на старые игры серии начала 2000 годов. Она и является главным достоинством этой игры.

Потрясающая, изуми-

тельная 3D графика: реалистичные объемные модели игроков, хорошо прорисованные и анимированные, великолепное поле: газон, разметка, баннеры по периметру. Особенно поражает начало матча: панорама стадиона, футболисты выходят на поле, строятся, в это время на экране появляются составы, как в настоящей телевизионной трансляции, ну далее судья дает начальный свисток. Также великолепно с визуальной точки зрения длится и весь матч. Особое внимание стоит обратить на то, как прекрасно в графическом плане выполнены все стандартные положения: угловые, штрафные удары, пенальти. При их исполнении камера приближается, и вид «сверху» меняется на вид от третьего лица. Хочется отметить, что при приближении футболисты не становятся менее четкими или размазанными, картинка все так же остается на очень высоком уровне. Но, увы, один изъян все-таки имеется, ибо нет в мире ничего идеального: на трибунах

✳ В **Play Football**, в отличие от других футбольных симуляторов, имеется несколько нестандартное управление: \* — это пас / отбор мяча, o — удар (чтоб удар получился крученым, в момент удара жмем 4/6), # —, в идеале, навес. Кроме того, в игре присутствует два уровня управления: при первом футболисты двигаются сами, вам только остается отдавать им команды паса и удара. А при втором нужно, как и всегда, управлять еще и их перемещениями.

вместо зрителей находятся разноцветные пиксели.

Сам же матч, хоть и выглядит очень зрелищно, но на высокий уровень, увы, не тянет, и на то есть целый ряд причин. Первое — это отсутствие высоких скоростей. В **PF** футболисты просто не умеют ускоряться, делать рывки, к тому же ведут себя они ну очень неуклюже, если игрок упал, то потом он минуту будет подниматься на ноги. На

мяч одновременно идут только два футболиста: по одному с каждой стороны. Остальные же в случае атаки потихоньку передвигаются вперед к чужим воротам, а при защите неспешно пятятся назад, несколько шагов влево вправо, но не более того. Ситуацию спасает только быстрая перепасовка мяча, так сказать, игра в одно касание. Следующий недостаток — скудность движе-





ний. Игроки не финтят, отбор мяча происходит только при тесном контакте или подкате, все бы ничего, если бы противника для этого тесного контакта можно было догнать! То есть отобрать мяч можно только подкатом сзади, казалось бы — прямая красная карточка, но нет, в PF это обычное дело, несколько взаимных подкатов сзади, а судья порой и желтой карточки не покажет! А вратарь? Прыгает то он хорошо, а выйти из ворот не может, прибавляем к этому медленную, неспособную навязать борьбу оборону и «кривой» отбор мяча, и в результате имеем кучу глупых голов. И в завершении всего этого безобразия опять-таки скудность управления. Пас да удар — вот и все, что есть в арсенале игрока. Даже простейший навес, хоть он и есть, постоянно летит в никуда!

Режимов игры в PF не

так уж и много, не то что в **Real Football**, но, тем не менее, самое нужное в игре присутствует: товарищеский матч, европейские чемпионаты и чемпионат сборных. Выбрать можно любую команду из Англии, Франции, Испании, Италии, Германии и сборных участников финальной части ЧМ 2010. Но, так как компания-разработчик лицензию FIFA Pro не приобрела, имена футболистов немного искаженные, хотя понять, кто играет на поле, совсем несложно. Бесспорно, это гораздо лучше, чем в RF, где порой невозможно распознать футболистов. Также хочется сказать, что у игроков есть всего три характеристики, что для футбольного симулятора ужасно мало: скорость, сила и то ли «качество», то ли «количество», что оно такое, и как влияет на игру, непонятно.

Ну и напоследок небольшой сюрприз. Дело

#### Плюсы:

- Великолепная графика

#### Минусы:

- Ужасная физика
- Нереалистичный футбол

в том, что разработчики добавили в игру одну очень занимательную опцию. С её помощью пользователь сможет загружать из интернета свежайшие записи голов и просматривать их в приложении. Звучит и выглядит очень заманчиво, но нужно ли эта опция здесь, когда весь остальной геймплей оставляет желать лучшего?

...

В общей сложности выхо-

дит очень односторонне развитый футбольный симулятор, а ведь, согласитесь, на одной графике далеко не уплывешь. Конечно, поиграть несколько матчей можно и даже нужно, чтобы осознать, какой может и должна быть графика в мобильных футбольных симуляторах. Ну а так заинтересовать **Play Football** еще чем-то вряд ли сможет.

### Рейтинг

Геймплей:	5
Графика:	9
Звук:	4
Реализм:	4
Новизна:	3

5,0

#### Ссылка на покупку:

<http://wapg.playfon.ru/game.php?id=7847&f=new&ep=n&d=141414&a=1379&kr=1&op=0&t=2&pi=0&shg=n>



# RS 2011

## REAL SOCCER

Автор: Евгений Кондратюк

**R**eal Football, он же Real Soccer, пожалуй, самый популярный спортивный симулятор на платформе J2ME, армия его поклонников только в странах СНГ насчитывает сотни тысяч геймеров. Кто-то надеялся на улучшенную графику и физику в новой части серии, кто-то ожидал увидеть новые составы и режимы, а кто-то просто ее ждал, несмотря на то, каким она могла получиться. Оправдал ли **RF 2011**, возложенные на него ожидания, появилось ли в нем что-то новое? Сейчас мы это и выясним.

Первое, что сразу бросается в глаза, это новый дизайн, который теперь выполнен в темных сине-фиолетовых тонах, кому-то понравится, кому-то — нет, это уже дело вкуса. Далее, немного исследовав меню игры, обнаруживаем новый режим — ЧМ 10, что, собственно говоря, вполне предсказуемо. Далее идет «Мировое турне», где важны не победы или проигрыши, а количество забитых голов, за которые



игрок награждается очками. Увы, вряд ли эту задумку можно назвать революционной, снова играем много матчей подряд, но теперь вместо очков за победы и ничьи, получаем очки за забитые мячи. Ну и, пожалуй, все,

новизна закончилась. Конечно, как всегда на высоте остаются такие режимы, как «Стань легендой», где игроку предстоит пройти карьеру одного футболиста и привести его к вершинам футбольной славы, выиграть с ним все

возможные трофеи. Режим «Владелец клуба», где нужно взять на себя управление командой, включая покупку и продажу игроков. «Исторический режим», он же «Соревнования», где можно хорошенько пополнить знания



## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=1FTDb53a4NM>

футбольной истории, сыграв самые захватывающие матчи последних лет, как за клубы, так и за сборные, и выполнить определенные задания. Конечно же, RF-лига, которую можно отнести частично к одно-, частично к многопользовательским режимам. Вы играете матчи с компьютером, а результаты по интернету отправляются на сервер и присоединяются к турнирной онлайн-таблице. Ну и, пожалуй, самый увлекательный режим — «Сетевая игра», где у вас есть прекрасная возможность сразиться по Bluetooth друзьями, знакомыми, реально оценить свои умения, навыки, опробовать свои силы.

Как и обещали разработчики, изменились поле и футболисты, общая картинка стала еще более четкой и красочной. В зависимости от стадиона, погодных условий, времени суток, меняется газон, что не дает игроку заскучать от графического однообразия. Новая часть RF, как и ее предшественники, может похвастаться мельчайшей прорисовкой все деталей: начиная стадио-

ном и болельщиками, и заканчивая репортерами и охраной!

Улучшилась и физика, что в основном касается удара, который стал теперь не столь прямолинейным, чаще видим крученые мячи. Повзрослел ИИ вратаря, он стал умнее, выучил новые движения, стал пропускать меньше глупых мячей, теперь им можно совершить фол, получив за это заслуженное удаление. За счет этого повышения стало намного труднее играть на самых сложных уровнях. Хотя играть и получать удовольствие в RF возможно только на средних сложностях, ибо забивать на легких уровнях по десять мячей неинтересно, а наблюдать за сверхчеловеческими способностями противника на «мастере» тоже как-то не очень приятно.

Также в RF появилось несколько околоспортивных нововведений. Первое — это оценка голов. После забитого мяча справа появляется его рейтинг по десятибалльной системе. За красочные голы с дальних дистанций дается самый высокий балл — 10, в то время как за удары в



упор с нескольких метров 4–6, ниже мне еще не встречалось. Второй момент — это «достижения». Они открываются при выполнении конкретных заданий: сделать хет-трик, ни совершить одного фола за матч, показать определенное владение мячом и так далее. Викторина. Проходит она во время загрузки матча. Довольно забавная опция, часто встречаются очень интересные вопросы. Нельзя сказать, конечно, что все эти нововведения очень важны и что-то кардинально изменили, но кажи они также не испортили, что уже хорошо.

А вот в плане составов игроков ожидает неприятный сюрприз. Второй по силе чемпионат в мире, а кто-то скажет, что даже первый, попал в немилость разработчиков, а вместе с ним и такие гранды, как Барселона и Реал, а так же не менее известные в Европе клубы: Атлетико, Валенсия, Севилья, Вильярреал. Gameloft в очередной раз заверил, что лицензию FIFPro была приобретена и фамилии футболистов будут нормальными, но почему-то с каждым годом искаженных команд все больше и больше, и фамилии становятся все менее



**Ссылка на покупку:**

[https://verified.gameloft.com/b.php?wc=documents&from=ADID-140793&product\\_name=real-soccer-2011](https://verified.gameloft.com/b.php?wc=documents&from=ADID-140793&product_name=real-soccer-2011)



**Плюсы:**

- Отличная графика и физика
- Множество одиночных режимов
- Мультиплеер по BT и онлайн RF-Лига
- Разнообразие команд

**Минусы:**

- Мало нововведений
- Неточные составы, искаженные фамилии у части команд, устаревшие характеристики у некоторых игроков

узнаваемыми. Вместо Месси — Sairme, вместо Рональдо — С. Cunada, разве что у одного Давида Вильи все в порядке. По всей видимости, с ним заключали отдельный контракт, не просто же так он красуется на заставке игры. Конечно, можно убить уйму времени и отредактировать данные (если вам по силам догадаться, кто есть кто) — для этого есть специальная опция в настройках, но стоит ли игра свеч? Еще одна немаловажная деталь — характеристики. Не все замечает, что параметры большинства футболистов в RF из года в год не меняются. К примеру, новичок Реала Сами Хедира имеет такие же оценки, как и в RF

небольшие. И это даже после того, как он блистал в составе сборной Германии на ЧМ! А трансферы? Благо, многие клубы не были слишком активны на трансферном рынке, посему недочеты в их составах малозаметны. Но вот такие команды как Ювентус и Ман Сити летом не сидели сложа руки и много покупали. Поэтому их составы в RF сильно отличаются от реальных. И это при купленной-то лицензии?

...

В общем, Gameloft выпустили очередную часть **Real Football**, ни в чем не уступающую своим предшественникам, добавив, впрочем, всего лишь незначительные нововведения.



**Рейтинг**

<b>Геймплей:</b>	8
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
<b>Графика:</b>	9
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
<b>Звук:</b>	4
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
<b>Реализм:</b>	8
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
<b>Новизна:</b>	4
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

**7,0**

# **CHEAT**

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

**Распространяется бесплатно и доступна по данной ссылке:**

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

Жанр: Quest Разработчик: Mr. Goodliving/Vivid Games  
Издатель: GameHouse Релиз: Сентябрь 2010  
Сайт: <http://www.vividgames.com/>



# NCIS

## Based on the TV Series

 **Автор: Евгений Кондратюк**

Недавно вышла в свет новинка от компании Mr. Goodliving, вес которой в установленном виде составлял около шести мегабайт. Что же это? Шикарный 3D шутер или сногшибательный гоночный симулятор, захватывающий экшн или же многочасовая RPG? Нет, не угадали, это детективный квест под названием **NCIS** (Naval Criminal Investigation Service, что в переводе на русский означает — Федеральное агентство по расследованию преступлений при министерстве военно-морских сил США). Его деятельности посвящен американский сериал, по которому уже и создана обозреваемая игра. В **NCIS** игроку предстоит вместе с главными героями — специальным агентом Лероем Гиббсом и его командой, которые относятся к вышеуказанной организации, заняться расследованием преступлений, совершенных либо в отношении американских моряков, либо самими моряками.

Каждое дело, а их в **NCIS** несколько, имеет три основные составляющие:

поиск улик, допрос потерпевших/свидетелей/подозреваемых и судебно-медицинская экспертиза. Как видите, создатели игры не придумали ничего нового. Все вышеупомянутое в точности повторяет **CSI** от Gameloft. На протяжении игры присутствует обилие диалогов между членами команды, которые помогают раскрывать сюжет. Радует, что разработчики не просто наскоро слепили диалоги: «А давайте-ка пойдём туда», «Мы нашли это», а постарались сохранить взаимоотношения и характеры персонажей. К примеру, агент Диноццо будет часто подкалывать МакГи, а Эбби не упустит шанс напомнить о своей любви к кофе.

Сбор улик заключается в том, чтобы на картинке, будь то место преступления или жилище подозреваемого, найти предметы, следы, которые могут заин-

### Ссылка на покупку:

<http://wap.playmobile.ru/p5/wapgames/new/93633?action=full&ses=004c003e8bca39fced61a904f8d0cbec>

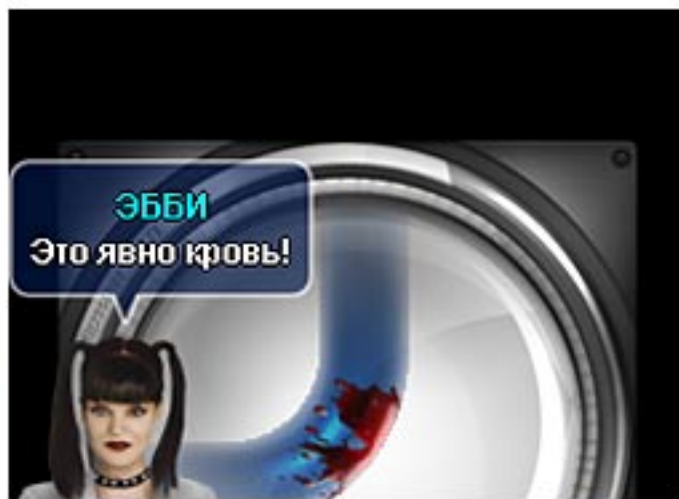
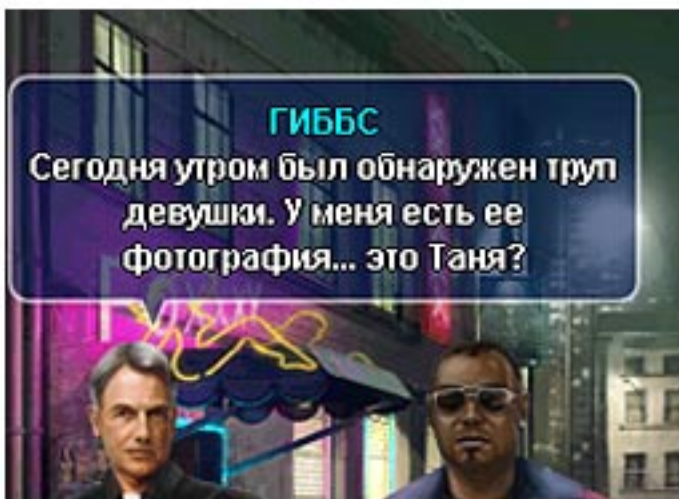


тересовать следствие. Иногда на это задание отводится определенное время. Задача до безобразия упрощается тем, что на помощь игроку всегда могут прийти подсказки: место, которое нужно активировать, будет на экране четко выделено, остается просто нажать там, где вам сказано. Идем дальше. Допрос или же беседа ведутся от лица спецагентов. Игрок выбирает, каким тоном задавать вопрос, вместо белее привычного выбора самой его сути. К примеру, начинаем разговор дружелюбно, затем агрессивно, после чего угрожаем подозреваемому паяльной лампой! Последнее, конечно, шутка, но вот показать предмет действительно можно, и в одном из дел эта лампа

была, правда, подозреваемый утверждал, что видит её впервые. Поиграть вам дадут и за многоуважаемых экспертов. Вместе с криминалистом Эбби Шуто нужно будет изучать улики, сравнивать и проводить их анализ в виде разнообразных мини-игр. А с патологоанатомом по прозвищу Даки проводить вскрытие — романтика... Отдельно хочется выделить процесс слежки, встречается он в игре всего пару раз, но определенно вносит в неё некоторое разнообразие.

К сожалению, сюжет в **NCIS** оставляет желать лучшего. Расследования просты и скучны, нет непредсказуемости, неожиданных поворотов. С другой же стороны, этот недостаток восполняется

**Радует, что разработчики постарались сохранить взаимоотношения и характеры персонажей. Агент Диноццо будет часто подкалывать МакГи, а Эбби не упустит шанс напомнить о своей любви к кофе.**



- Плюсы:**
- Несколько различных расследований
  - Разнообразии мини-игр
- Минусы:**
- Копия CSI от Gameloft
  - Полное отсутствие сложности

количеством преступлений. В общем, игра берет не качеством, а количеством. Зато в **NCIS** очень даже недурная графика и анимация. Высоко детализированная, великолепно прорисованная картинка и персонажи, вдобавок анимация, которая делает изображение на экране более живым и реалистичным. В игре также отличное звуковое сопровождение, поддерживающее атмосферу игры. В меню играет главная тема сериала, а в самой игре звучит волнительная музыка, создающая некое напряже-

ние, параллельно раздаются различные звуки, к примеру, звонок мобильного телефона.

• • •

Что же, **NCIS** будет в первую очередь интересна любителям квестов и страстным поклонникам сериала. Не добавив по сути ничего нового в жанр детективных квестов, разработчики смогли выбрать лучшее, что предлагалось ранее в подобных играх, выпустив вполне неплохой представитель жанра.



**Рейтинг**

Геймплей:	6,5
Графика:	8,5
Звук:	7,5
Сюжетная линия:	7
Новизна:	4

7,0





Жанр: Fighting Разработчик: Capcom Mobile

Издатель: Gameloft Релиз: 2010

Сайт: <http://www.capcommobile.com>

# STREET FIGHTER

## Alpha Warrior's Dreams

 Автор: Дмитрий Курылев



Несомненно, в последнее время Fighting — один из самых популярных жанров в мобильной индустрии. Конечно же, этому достижению поспособствовало развитие различных консолей, ведь именно на них зародились первые драки. Достаточно вспомнить такие хиты, как **Tekken** и **Mortal Combat**, как сразу хочется вернуться в старые добрые времена. На платформу J2ME разработчики портировали почти все знаменитые проекты, и мобильные игроки также смогли окунуться в атмосферу легендарных файтингов. Известный производитель Gameloft, совместно с Capcom, в очередной раз не упустил шанса, выпустив **Street Fighter: Alpha Warriors' Dreams** на мобильные телефоны.

История серии Street Fighter очень богата, поэтому любая новая игра подобной тематики довольно смело может конкурировать с другими драками. В **Street Fighter: Alpha Warriors' Dreams** мы встретимся с уже знакомыми ранее могучими бойцами: Кен, Рю, Чун-ли, Чарли,

Кен, Сагат, Акума. Очевидно, каждый воин по-своему силен и обладает собственными стилем боя и супер-приемами. Разработчики подготовили два режима игры: аркадный, где Вы примите участие в боях на разных аренах, и свободный, который поможет отработать технику ударов на других бойцах. Нам предстоит побывать во всех точках Земного шара, от Великой Китайской Стены до Колизея. К несчастью, из-за небольшого количества бойцов, аркадный режим немного скучный, хотя и присутствует семь арен. Если сначала

интересно оценить свои способности и подраться со следующим противником, то через несколько похожих боев надоедает побеждать одних и тех же неприятелей, пусть даже более сильных. Разработчики могли бы скрасить однообразное прохождение какими-либо бонусами или нововведениями, но, похоже, это им показалось лишним.

Собственно, игровой процесс напоминает предыдущие части этой линейки, но все же он восхитителен. Файтинг может похвастаться множеством уникальных атак и

различных комбинаций. Персонажи могут драться руками и ногами, а также выполнять другие боевые приемы. Доступны броски, приседания, прыжки. Кроме того, непременно стоит попробовать супер-комбо, ведь таким образом каждый боец может очень эффектно добивать врага. Причем такие комбинации позволяют игрокам драться наравне, к примеру, ловкому Рю с мощным Сагатом.

Кстати, в настройках присутствует возможность выбора сложности, что тоже позволяет игроку соревноваться с более



сильными соперниками. Собственно, схватка разбита на этапы, для победы воину нужно победить в двух раундах. Разработчики смогли реализовать реалистичную систему боя, что не может не радовать.

Кроме того, игра отличается превосходной графикой. На фоне каждого боя присутствует красивая и приятная картинка, демонстрирующая окружающую среду. Все персонажи проработаны очень качественно и детально, вплоть до мельчайших элементов. Игра оснащена яркими и сочными красками, что очень здорово

смотрится в живую. Безусловно, все действия бойцов анимированы, удары и прыжки выглядят очень реалистично. Например, прекрасно смотрится эффект замедления времени во время проигрыша героя, тот самый, который был изображен в фильме «Матрица». Никакие скриншоты, к сожалению, не могут показать такую великолепную анимацию. Конечно, в плане графики файтинг оставляет только

положительные эмоции, что, в принципе, неудивительно в играх от Gameloft.

Управление в **Street**

клавишами телефона, совершение ударов сделано аналогично. Конечно, управление в **Street** отлично, что броски и

## Игровой процесс напоминает предыдущие части этой линейки

**Fighter: Alpha Warriors' Dreams** реализовано довольно удобно. Передвижение, приседания и прыжки осуществляются стандартно основными

комбо-удары вынесены на дополнительные цифровые кнопки \*, о и #, это позволяет игроку использовать их только в случае необходимости. Однако у некоторых могут возникнуть сначала небольшие проблемы в управлении, так как в большинстве случаев особые атаки проводятся одновре-





менным нажатием на несколько клавиш. К примеру, чтобы совершать удары с колена, нужно удерживать кнопку приседания, и, между тем, производить атаку ногой или рукой. Но все равно обучиться управлению можно почти без проблем, поэтому, думаю, это нельзя назвать минусом.

Помимо этого, стоит отметить хороший звук, который очень подходит этому файтингу. В меню нас приветствует привлекательная мелодия, в принципе, подходящая стилю игры. А непосредственно

во время боя звучат еще и разнообразные звуки, в том числе с реальными словами. Произносятся основные моменты игры, предупреждающие о начале и конце битвы, о совершенных приемах воинов. Все удары и атаки также сопровождаются разнообразными звуковыми эффектами. Такая восхитительная озвучка не может не остаться без внимания игроков.

...

Подводя итог, скажу, что **Street Fighter: Alpha Warriors' Dreams** — отличный файтинг на платформе J2ME. Безусловно, он имеет, как и другие игры, некоторые недостатки, но множество положительных моментов и достоинств превосходит их. Думаю, всем поклонникам уличных драк обязательно стоит оценить новое исполнение знаменитого хита.

.....  
**Все персонажи проработаны очень качественно и детально, вплоть до мельчайших элементов.**  
 .....

**Плюсы:**

- Реалистичная система боя, множество ударов и комбинаций
- Привлекательный звук

**Минусы:**

- Малое количество персонажей
- Несколько однообразный геймплей

**Ссылка на покупку:**

<http://www.capcommobile.com/product.php?id=26>



**Рейтинг**

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

**7,5**







Автор: Алексей Смагин

**В** жизни многих людей случаются проблемы с выбором партнера. Одного любишь, с другим встречаешься, чтобы пробудить ревность к третьему, а тебя любит лишь четвёртый, который тихо сидит в сторонке и не навязывается. В подобную передрыгу попал главный герой игры, по имени Джексон. Он — журналист популярного издания «La Moda», уехавший работать в Италию. После трех лет, проведенных в Риме, Джексон возвращается в родной Нью-Йорк, чтобы наладить личную жизнь. Однако, не всё так просто. Его бывшая, Медисон, теперь встречается с его лучшим другом, а одноклассница по уши влюблена в героя. Кроме этого, его напарница-фотограф тоже имеет к нему чувства. И кого выберет Джексон —

зависит только от вас.

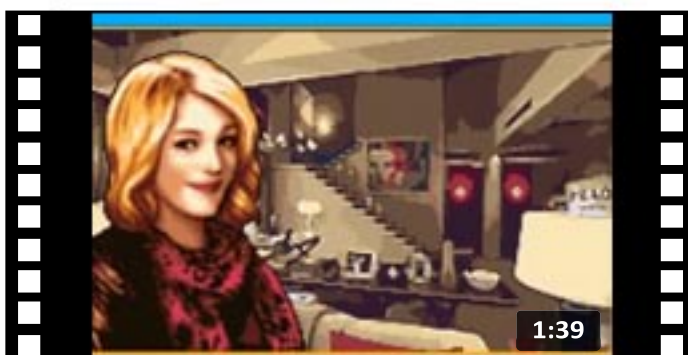
Внешне игра напоминает серию «Nights», но на самом деле построена на движке Cops и сравнительно недавно вышедшей High School: Hook Ups. Похожие модельки персонажей, меню в виде мобильного телефона — похоже, вся графическая составляющая скопирована из Miami Nights 2. Отличить игры можно, хоть чуть-чуть пройдясь по первой же попавшейся комнатке. Рядом с предметами нет значков взаимодействия, как нет и свободного передвижения по локациям. Кое-где в укромных местах спрятаны предметы, позволяющие улучшить взаимоотношения с любым из персонажей. В отличии от всех вышеназванных игр, основной упор в Date or Ditch 2 делается на диалоги между

вами и вашими знакомыми, выбирая наилучшие ответы в которых, вы налаживаете с ними контакт.

Несмотря на то, что во всех диалогах есть по три варианта ответа, на сюжет игры они никак не влияют. Да, если вы разозлите собеседника, он не сделает то, что вы хотите, и очень ограниченный сюжет заставит вас повторить диалог.

Хотите ли вы поцеловать девушку или нет — риторический вопрос. Нажав на «нет», вы все равно увидите поцелуй, хотите ли вы этого или нет. Вы можете много раз выбирать партнера, но лишь последний влияет на концовку игры. В конце игры высветится лишь окошечко, с информацией о том, как закончилась ваша история, и того ли партнера

## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=2dx0ByFKQ4o>





вы выбрали.

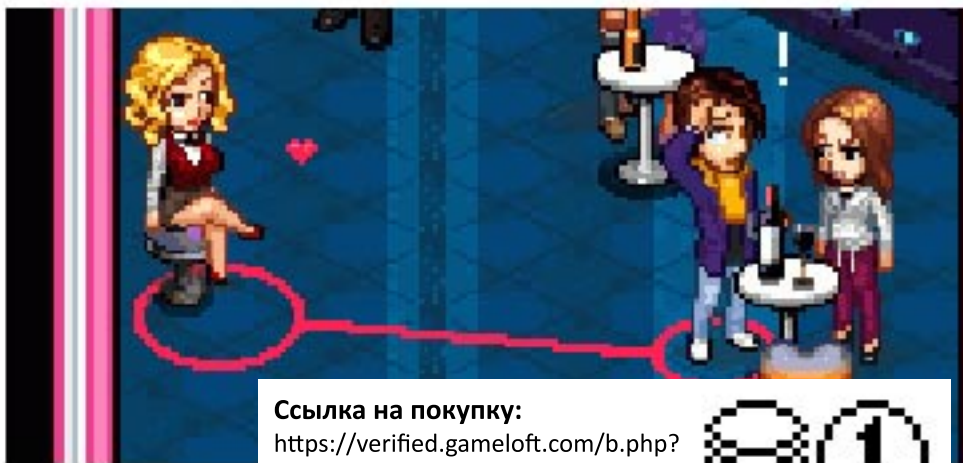
В любой хорошей игре должны быть хоть какие-то шутки, особенно в таких играх, как **Date or Ditch**. Но в сюжете Gameloft не нашлось места даже фразе, способной вызвать хоть какую-то улыбку. Надеялись ли разработчики, что пользователи поймут тупой американский юмор, выражающийся лишь в смехе за кадром — непонятно. Но всё остаётся, как есть — сухо и не смешно.

Если прошлые игры подобного плана имели хотя бы по четыре мини-игры, то тут лень разработчиков ограничилась всего двумя. И, хотя игры соответствуют основной тематике, играют они как-то вяло и скучно, а частое использование проверки на совместимость раздражает. Интересно и тот факт, что вторая

мини-игра используется лишь один раз. Парадокс?

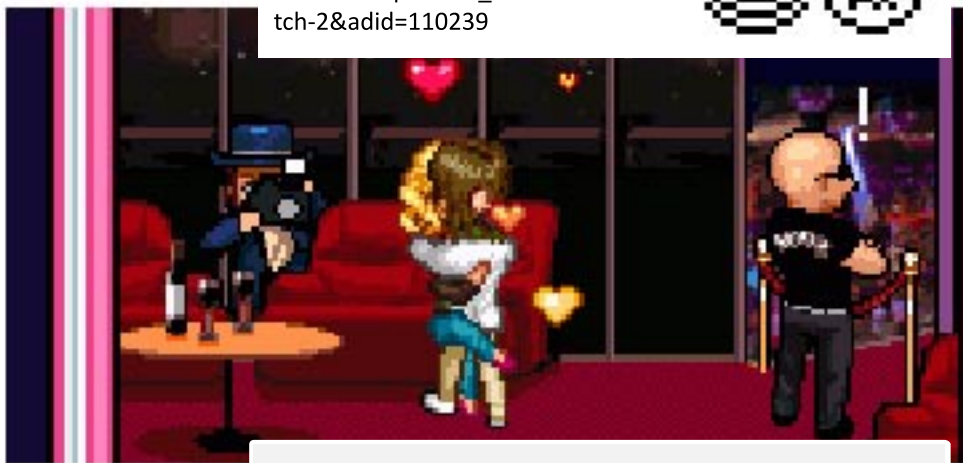
...

Впечатление об этой игре двояко. С одной стороны — хороший сюжет, с другой — вялый и невыразительный геймплей. Количество релизов игр от Gameloft возрастает, а вот качество каждой новой игры оставляет желать лучшего. Когда-нибудь такая их политика не приведёт к добру



**Ссылка на покупку:**

[https://verified.gameloft.com/b.php?wc=co.uk&product\\_name=date-or-ditch-2&adid=110239](https://verified.gameloft.com/b.php?wc=co.uk&product_name=date-or-ditch-2&adid=110239)



**Плюсы:**

- Отличный сюжет
- Яркая графика
- Хорошее звуковое сопровождение

**Минусы:**

- Ограниченность геймплея
- Малое количество мини-игр
- Отсутствие юмора

**Рейтинг**

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

**6,0**





# Final

**У**верен, каждый истинный фанат RPG, слышал про такую игру, как **Final Fantasy**. «Да-а-а, — с ностальгической искрой в глазах улыбнутся многие — над этой игрой я просидел днями».

И ведь верно, серия **Final Fantasy** на абсолютно разных игровых платформах одинаково сильно втягивала в себя поклонников RPG. Они сидели за **Final Fantasy** часами, сутками, неделями... Что же такого притягательного было в **Final Fantasy**? Необычная ролевая система, большой ассортимент экипировки, интересные истории, кроважанные боссы, сильные противники... Перечислять, в общем, можно достаточно долго, да, я думаю, и нет смысла.

До недавних пор на мобильных устройствах не было чего-то такого, что бы полностью удовлетворило утонченный вкус фанатов **Final Fantasy** и подобных ей игр. Были и откровенно скучные китайско-японские поделки, была и довольно интересная **Elven Chronicles**. Но не было чего-то такого, что бы по-настоящему увлекло фанатов. Но вот, наконец (и, к слову, довольно

# Final Fantasy Mobile

Автор: Тимур Лебедев

неожиданно), на свет появилась **Final Fantasy Mobile**.

Для начала хотелось бы пару слов сказать о сюжете оригинальной игры с NES, портом которой и является представленная на наш вкус J2ME-версия.

Некий Черный Рыцарь Гарланд отправляется на 2000 лет назад и там, глубоко в прошлом, заключает сделку с четырьмя слугами Хаоса. Он отправляет их в свое время, дабы они начали терроризировать мир. Суть его плана заклю-

чается в том, что, когда какие-нибудь герои победят монстров, их сила перейдет к нему, и он станет олицетворением Хаоса. Сам же мир в настоящем, после пришествия четырех слуг Хаоса, постигли ужасные стихийные катаклизмы, связанные с основами всего мироздания — водой, огнем, воздухом и землей. Но было сказано, что, когда мир окутает мрак и все стихии станут враждебными, придут четыре Воина Света, воины кристаллов,



которые вернут все на свои места.

Собственно, за этих четырех персонажей вы и играете, выбрав в начале

игры классы для них и имена. Классов всего шесть: Воин, Вор, Монах, Красный маг, Темный маг, Белый маг. Каждый из этих классов





#### Ссылка на покупку:

<http://www.namcogames.com/mobile/sms.php?ID=8603>



имеет свои отличительные способности и особенности.

На деле выходит, что основных классов два — Воин и Маг, просто они разделены на шесть подвидов.

К примеру, воин — настоящая машина смерти в **Final Fantasy**. Ему доступны мощные физические атаки, он фактически непробиваем.

Вор — персонаж, использующий легкое оружие и броню. Его преимущество в большой ловкости и скорости. Монах же специализируется на безоружном бое.

Совсем по-другому обстоит дело с магами. Физический урон они выдерживают плохо, скорее всего, большинство восстанавливающих зелий и заклинаний вы потратите именно на них. Их значение в бою, однако, достаточно велико. Если белый маг специализируется на целительных и вспомогательных заклинаниях, действующих в основном на дружественные отряды, то темный маг — это персонаж в основном, атакующий. В ассортименте его заклинаний присутствуют разрушительные, которые наносят огромный урон



отрядам противника, а также магия, направленная на уменьшение различных характеристик врага, либо улучшение характеристик союзников. Что же касается красного мага, то он представляет собой что-то среднее между темным и белым магами.

Если оценивать игру в целом, то вышла она по-настоящему отличной. Графика хороша, особенно

на сенсорных телефонах. Немного жаль, что отсутствует возможность играть с полным звуковым сопровождением, то есть со звуками и музыкой, но это, как говорится, дело десятое. Про игровой мир, систему прокачки и тому подобные вещи говорить особо много не приходится — все перенесено практически в оригинале из версии **Final Fantasy** на NES. Да, что-то немного изменилось, что-то подправилось, но все это, если можно так выразиться — косметические изменения. То есть

**Перед нами классическая Final Fantasy. И в такую игру лучше один раз поиграть, чем сотню раз о ней прочитать.**

концепция игры осталась прежней. На своём пути игрок периодически посещает различные города, в которых он может закупить новую экипировку, продать старую, приобрести разного рода расходные материалы, получить вспомогательную

информацию, ну и, конечно же, отдохнуть после насыщенных приключений. Вне городов на героев могут напасть разного рода монстры, которых нужно либо истребить, либо избежать посредством побега с поля боя. Победа над монстрами даёт героям

очки опыта, набор определённого количества которых повышает уровень развития героев, а также золото. Ну, а далее выбор за вами! Как вы распорядитесь этим золотом, какой набор заклинаний выберете для своих магов, какое обмундирование оденете и сколько уровней прокачае-

те — все зависит лишь от вашего желания.

Достаточно приличный выбор оружия и широкий спектр врагов дополняет все вышесказанное. Перед нами классическая Final Fantasy. И в такую игру лучше один раз поиграть, чем сотню раз о ней прочитать.

#### Плюсы:

- Великолепно переданная атмосфера оригинального FF с NES
- Большое разнообразие оружия и монстров
- Сюжет, остающийся достаточно оригинальным и по сей день
- Один большой плюс — это Final Fantasy!

#### Минусы:

- Невозможность одновременно играть со звуковыми эффектами и музыкой
- Возможная сложность в освоении людьми, незнакомыми с подобным типом игр


### Рейтинг

Геймплей:	8
Графика:	8,5
Звук:	7
Концепция:	10
Новизна:	3

8,0



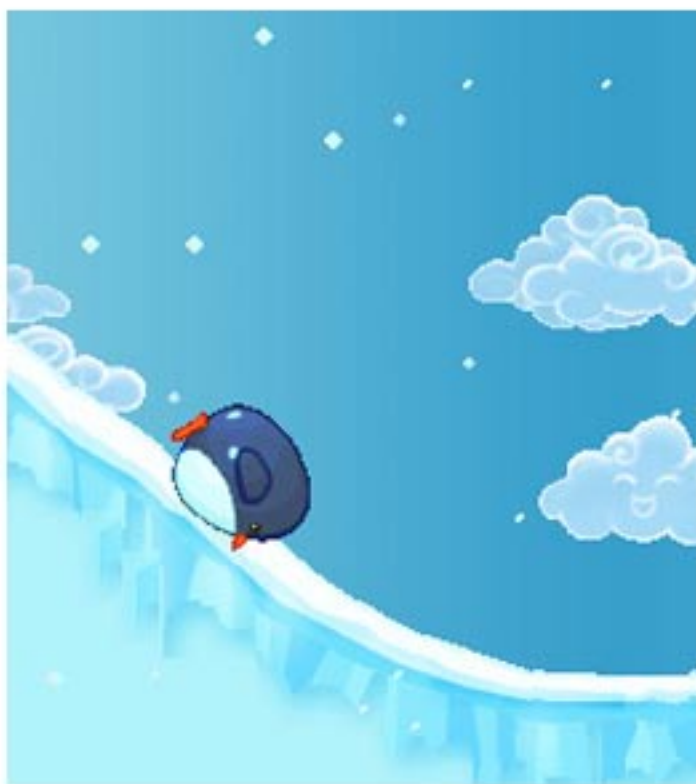


 **Автор:** Алексей Смагин

**Н**есмотря на то, что многие разработчики потихонечку переходят от J2ME к iPhone и Android, Namco только начинает раскрывать свой потенциал на этой платформе. Об их успехе можно судить по таким хитам, как **Tekken Mobile**, **Pac-Man Kart Racing** и **Final Fantasy Mobile**. Герой их следующей игры менее известен, чем персонажи вышеназванных тайтлов. Это маленький пингвинёнок из одноимённой Flash-игры, порт которой и представили нам Namco.

Пингвинёнок был очень любознательным и любил читать. Изучая книги, он не мог не наткнуться на статью о его сородичах - пингвинах. Для маленькой птички стало большим потрясением то, что пингины не умеют летать. И малыш решил доказать всем, что пингины - лётные птицы. Он долго думал, как же ему это сделать, а затем вспомнил

о пропасти, с которой он и начал свой полёт. Сначала было трудно. Непродолжительный полёт сменял смачный шлепок в воду, который продлевал его ещё на пару секунд. Денег, полученных за первые выступления, едва хватало на незначительное увеличение горки или на средства уменьшения сопротивления воздуха. Дела пошли в гору, когда путешественник отдал пингвинёнку свой старый дельтаплан за пятьдесят долларов. Хоть и дырявый, он значительно повышал время полёта, позволяя разгоняться и маневрировать. Еще через неделю пингвину удалось собрать свою первую тысячу и купить ракету. Конечно, без многочисленных баллонов с топливом пролететь она могла не далеко, но всё-таки продлевала время полёта секунд на десять. Этого было вполне достаточно, чтобы успешно завершать выступления и



получать немалый доход. Шли дни, пингвин закупал оборудование. Уже через месяц у него были лучшие ракеты и глайдеры. И вот, на сороковой день пингвиненок, как обычно, готовился к полету. В этот раз он летел долго, очень долго. И вот, пролетев шесть километров, он понял: «Я лечу, лечу, как самая настоящая птица!».

Но, по-видимому, полёту суждено было на этом закончиться. Развеселившись, пингвинёнок врезался в громадную глыбу. Хоть и не с помощью природных способностей, но летать он все-таки научился, тем самым доказав превосходство пингинов над другими птицами.

Игровой процесс достаточно прост. Пингвин стано-

**Красивая и яркая графика, а так же плавная анимация смотрятся очень хорошо.**



**Ссылка на покупку:**

<http://itunes.apple.com/ru/app/fruit-ninja/id362949845?mt=8>



вится на высокую горку и скатывается с нее. После того, как он оторвался от земли, игрок должен направлять его тело под таким углом, чтобы как можно дальше отскочить от воды. Когда появятся глайдеры, вам предстоит строже следить за полётом, так как только с помощью них пингвин сможет развивать скорость при падении и сохранять её при взлёте. Ракеты дают дополнительное ускорение и позволяют поддерживать максимальную скорость. Помимо этого, имеется возможность прокачки по пунктам: высота ramпы, сопротивление воздуха, ускорение и количество топлива для ракет.

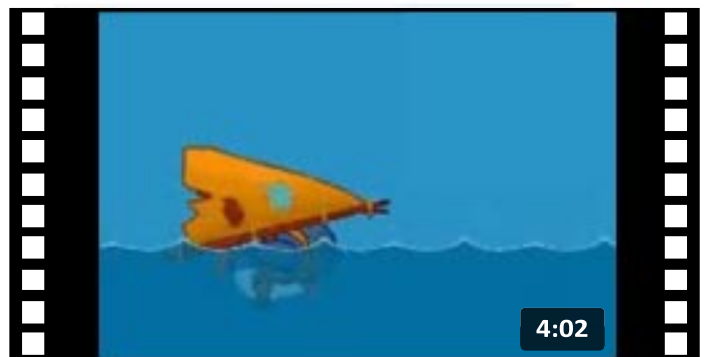
Несмотря на однообразие и малое количество

объектов, внешне игра выглядит довольно хорошо. Красивая и яркая графика, а так же плавная анимация смотрятся очень хорошо. Звук не выделяет игру из ряда других. Несколько занудных и не очень саундтреков можно заменить неплохими звуковыми эффектами, которые надоедают уже после 7-8 полётов. Самый большой минус звука — нельзя включать музыку и звуковые эффекты одновременно.

...

Игра — типичный пример хорошей аркады, идея которой хоть и банальна, но тем не менее позволит скоротать время нудной поездки на электричке или поезде.

**Геймплей**



<http://www.youtube.com/watch?v=vGcs88Uep4A>

**Рейтинг**

Геймплей:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	9
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	4
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Драйв:	6,5
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	5
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

**6,0**

# Fieldrunners

Автор: Тимур Лебедев

**В** игры жанра Tower Defense играют, игры жанра Tower Defense играют, наверное, во всех странах мира. Пожалуй, причиной этого можно назвать относительную простоту этих игр. Ведь что может быть проще — строй себе башни, да смотри, как эти самые конструкции не дают пройти в определенную точку врагам, просто-напросто уничтожая их. Различные представители Tower Defense отличаются друг от друга лишь графической оболочкой. В одной игре мы строим древние деревянные башни с лучниками на них, в другой — пулеметы, ракетницы и тому подобные разрушительные установки. Главной же задачей любой TD-стратегии является выполнение лозунга: «Не допустить врага из точки А в точку В, путем установки на его пути башен».

Объектом нашего с вами исследования на этот раз станет Tower Defence под названием **Fieldrunners**. Нужно



Ссылка на покупку:

<http://www.handson.com/product.php?product=697>



сказать, что эта игра до выхода J2ME-версии уже присутствовала и на iPhone, и на PSP. Что же, настало время и для обычных телефонов познакомиться с ней. В начале игры под наше чуткое руководство отводятся 4 типа башен: пулемет, расстреливающий одиночные цели и являющийся наиболее слабым и дешевым орудием в игре; ракетная установка, поражающая сразу несколько целей, которых угораздило оказаться в эпицентре

взрыва ракеты; установка, стреляющая замедляющей врагов жидкостью и даже установка Тесла, поражающая одиночную цель мощным электрическим разрядом. В дальнейшем, при успешном прохождении уровней, нам открываются еще 2 вида башен — огнемет и мортира.

В **Fieldrunners** доступны по три карты, режима игры и уровня сложности. Причем режимы игры Extended и Endless открываются только по мере прохождения Classic. Не

особо впечатляет, не правда ли?

В начале каждого уровня нам даются 15\$, на которые мы и покупаем свои первые башни. И вот мы установили наши оборонительные сооружения и ждем первого яростного наплыва врагов. Их здесь всего несколько видов, среди которых, однако, присутствуют и обычные, несколько странного вида, человечки, и вертолеты, и мотоциклисты и даже некое подобие боссов, выполненных в



В итоге мы, вопреки ожиданиям, как я уверен, многих, получили посредственный Tower Defence, за которым, тем не менее, можно скоротать вечерок-другой.

виде дирижаблей. За уничтожение вражеских юнитов нам будут даваться очки и деньги, которые можно в свою очередь потратить на апгрейд уже существующих башен или на покупку новых.

Всего на каждом уровне нас ожидает по сотне раундов, если говорить о режиме Classic. На протяжении всех этих отрезков сила врага будет расти, броня его будет увеличиваться и, если на первых раундах вам будет хватать и пары пулеметов, то под конец уровня может не хватить и пятидесяти подобных башен.

Вообще, достаточно сильно огорчила довольно резко бросающаяся в глаза занудность **Fieldrunners**. Она достаточно быстро приедается, и тому есть веские причины. Во-первых, небольшой

выбор карт. Три локации — это несерьезно даже для J2ME-игры. Во-вторых, достаточно невелики выбор оружия и спектр врагов. В общем, необходимые составляющие действительно хорошей Tower Defence здесь отсутствуют. Звук не впечатляет, он представлен в виде одной мелодии. Ни звуков выстрелов, ни, тем более, озвучивания врагов здесь не предвидится. Графическое оформление также выполнено на среднем уровне, особо заострять внимание, пожалуй, и не на чем.

...

В итоге мы, вопреки ожиданиям, как я уверен, многих, получили посредственный Tower Defence, за которым, тем не менее, можно скоротать вечерок-другой.

#### Плюсы:

- Игра всё-таки затягивает в себя первые полчаса игры
- Неплохие эффекты выстрелов и взрывов

#### Минусы:

- Отсутствие разнообразия врагов, оружия и уровней
- Посредственное звуковое сопровождение

### Рейтинг

Геймплей:	5,5
Графика:	4
Звук:	3,5
Драйв:	3
Новизна:	3

4,5

# CRASH TEST DUMMIES

Автор: Алексей Смагин

Игры от Picalon выделяются среди других благодаря нестандартному и невероятно увлекательному геймплею. Яркие примеры тому — **Gish** и **Crazy Cats**. **Crash Test Dummies** в этом плане ничем не отличается от вышеназванных тайтлов — идеи, использованные в ней, интересны и оригинальны. По геймплею игра напоминает **Happy Tree Friends**, только с менее кровавыми целями и исходом. Безумный профессор хочет протестировать свои площадки на прочность, для чего созда-

ёт человекообразное, немощное и бестолковое существо, которое должно пройти все препятствия, заработав определенное количество очков при ударах, или просто задев какой-либо объект.

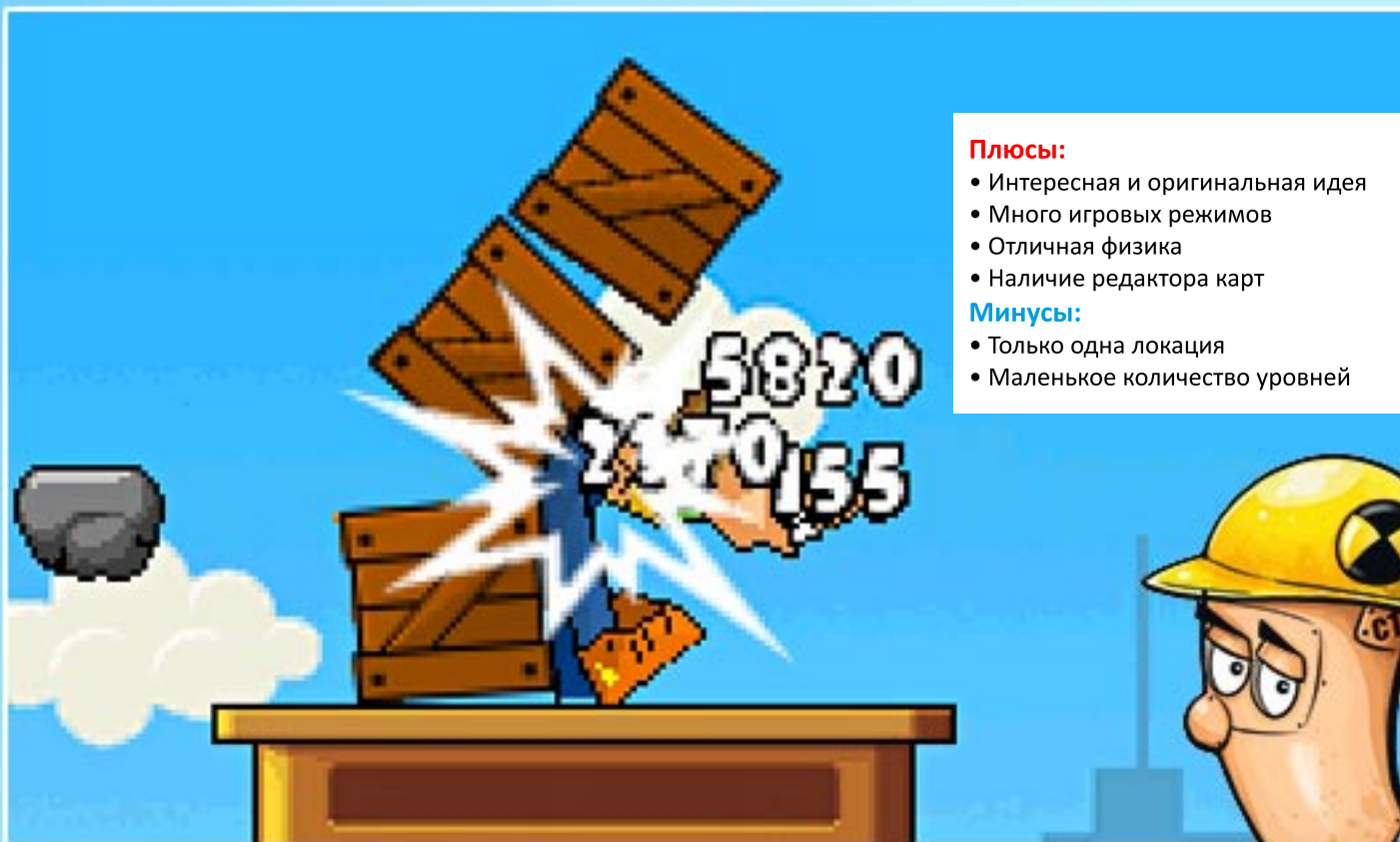
Уровни бывают четырёх типов. Первый тип позволит столкнуть марионетку при помощи ядра. Во втором игроку придётся управлять этим человекообразным существом. В третьем главный герой полетит на летающем стуле, а в четвёртом — с подъемного крана. В общем, уровни настолько

разнообразны, что скучать игроку явно не придется. На пути героя могут встретиться разные преграды. К «нейтральным» относятся стенки, пол, потолок и металлические стены. Они затормаживают движение, но дают определенное количество очков. «Отрицательные» преграды бывают только одного типа — картонные коробки. Они похожи на нейтральные, но совсем не дают очков. Ну, а «положительные» не только дают очки, но и отталкивают главного героя. Их больше всего: это и пружины, и многочислен-

ные элементы пинбола, и даже боксёрская перчатка.

Несмотря на некоторое однообразие графики, игра выглядит довольно приятно. Все краски яркие, а анимация главного героя выглядит более чем мило. Звук довольно-таки приличен, но большого внимания ему не было уделено: мелодия в меню и несколько внутриигровых саундтреков. А вот физика, как и в **Gish**, действительно превосходит все ожидания. Главное отличие **Crash Test Dummies** от любых других игр подобного жанра — наличие редактора уровней. Нет, к сожалению, это не полноценный редактор, позволяющий выбирать типы уровней, изменять их границы или задания. Зато





**Плюсы:**

- Интересная и оригинальная идея
- Много игровых режимов
- Отличная физика
- Наличие редактора карт

**Минусы:**

- Только одна локация
- Маленькое количество уровней

Человекообразное существо должно пройти все препятствия, заработав определенное количество очков при ударах, или просто задев какой-либо объект.

при его помощи можно перемещать и удалять любые объекты в игре. Не нравятся лишние коробки? Можно убрать! Пружина стоит не там, где надо? Редактор поможет её передвинуть! Порою, там можно обнаружить дополнительные объекты, помогающие при прохождении.

Играется CTD довольно легко и непринуждённо. Уровни простые, а истязательства над бедным человечком помогут снять любое напряжение и стресс. Кроме этого, нельзя не отметить легкий и ненавязчивый юмор, выражающийся в диалогах профессора и его куклы. Правда, если вы не в ладах с иностранными языками, то посмеяться вам, скорее всего, не удастся. Главным минусом игры является



маленькое количество уровней. Правда, компенсирует это её притягательность — можно пройти игру по второму кругу и даже не заметить, что они повторяются.

...

В целом, мы имеем отличную убивалку времени с приличными графикой и звуком, и, конечно же, интересным геймплеем.

**Рейтинг**

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

**7,5**



# Phineas and Ferb: Robot King

👤 Автор: Иван Пятоволенко

Два брата, два гения. Они в любое время найдут, чем себя занять — Финес и Ферб. Именно о них решили создать мобильную игру в Disney Mobile. Игру, которая с первого взгляда может показаться вам обычной аркадой,

платформером, который ничем не отличается от множества остальных. Но это будет ошибочным взглядом.

Пожалуй, самой главной особенностью являются не некоторые изменения стандартного геймплея, который мы знаем на сегодняшний день. И не то, что в игре нам представляется целых четырнадцать полноценных интереснейших уровней.

Главное — возможность играть как за Финеса, так и за Ферба. При этом переключаться с одного на другого персонажа можно практически в любое время (в отличие от многих других игр, где присутствует такая функция). «Ну и что?» — можете спросить вы. А дело в том, что это первая игра

## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=bynNsOBCr60>

для мобильного телефона, где нам самим ещё стоит поучиться у главных героев взаимопомощи и братской дружбе. Именно эти черты характера и являются главными управляющими в данной аркаде (да и в мультфильме тоже). Натворили уж бед, так и «расхлёбывать» тогда вместе, ведь в одиночку ничего не выйдет. В каждом уровне мы играем то за Финеса, который помогает пройти брату, то за Ферба, который выполняет аналогичную задачу.

Отправившись на пляж, Финес и Ферб решают сконструировать роботов, которые помогли бы им в создании песочного города. Но неосторожная сестрица Кэндэс устраивает короткое замыкание,

из-за чего все роботы и сходят с ума, похищая ее. Задача двух братьев — победить всех роботов и забрать сестру до того, как город, который выстроили машины, потонет в песке. На пути нужно собирать детали: болты, гайки, инструменты и прочее. Всё это нужно для будущих изобретений Ферба и Финеса. По ходу прохождения будут встречаться опасности не только в виде роботов, но и обычных стен, заборов и всего прочего. Пройти их можно опять же только благодаря взаимопомощи: Финес высоко прыгает, а Ферб умело держит равновесие. Также каждый обладает ещё несколькими уникальными функциями, которые вы должны будете выби-





**Плюсы:**

- Игра за двух персонажей — Финеса и Ферба
- Приятное оформление и графика
- Четырнадцать уровней
- Прекрасное звуковое оформление
- Таблица достижений (off-line)

**Минусы:**

- Скванность в управлении героем
- Игра переведена только на два языка



**Ребята из Disney Mobile просто молодцы и, по всей видимости, вложили в игру от себя всё, на что только были способны.**

рать и комбинировать на протяжении всего прохождения. Благодаря этому в игре присутствует небольшая доля логической составляющей.

По графике очень похоже на 3D-игру, но это не так. Всё оттого, что все спрайты и тайлы делались по 3D моделям. Несмотря на это, такой подход к созданию графики не испортил внешний вид — все выглядит красочно и довольно-таки сочно. Оформление игры так же несколько необычно, особенно это касается самого игрового процесса. Все датчики жизни, собранных предметов и прочие панели выполнены в виде мониторов. Всё это только говорит об основном увлечении наших героев.

Звуковая составляющая включает в себя

только две мелодии, но их жизнерадостность очень приятна и развеивает игровую обстановку. Благодаря именно этим мелодиям в игре даже не требуется каких-либо других игровых спецэффектов. Говоря о других особенностях, стоит отметить полноценную таблицу рекордов (есть к чему стремиться) и несколько видов роботов, среди которых есть и боссы. На них даются отдельные уровни, в которых вам также надо будет включить смекалку.

...

Сказать, что команда Disney Mobile хорошо постаралась, равносильно тому, что ничего не сказать. Ребята просто молодцы и, по всей видимости, вложили в игру от себя всё, на что только могут быть способны. Это проявляется даже в

справочном материале. Желаю побольше таких замечательных проектов и другим мобильным разработчикам. Красочная, интересная сюжетом, стильная и затягивающая — такой должна быть современная аркада на мобильном телефоне. И в завершение не могу не упомянуть о нескольких недочётах игры. Первое — присутствие некой ограниченно-

сти в геймплее, управлении персонажем. А второе, более мелочное, замечание — игра переведена только на два языка. На этом с критикой всё. Надеюсь, данная игра вам понравится. Если вы являетесь фанатом мобильных игр, проходить мимо *такого* просто нельзя!

**Рейтинг**

Геймплей:	8
Графика:	8
Звук:	7,5
Сюжетная линия:	8,5
Новизна:	7

8,0



**Жанр:** Arcade **Разработчик:** IronMonkey Studios  
**Издатель:** EA Digital Illusions **Релиз:** Август 2010  
**Сайт:** <http://www.ea.com/games/mirrors-edge-iphone>

# MIRROR'S EDGE™

 **Автор: Алексей Смагин**

С момента анонса **Mirror's Edge** прошел чуть ли не год. Многочисленные задержки и отмены релиза негативно складывались на мнении игроков. Когда весной вышла версия для iPad, многие утратили надежду, но все-таки игра вышла и была встречена с большой радостью.

Действие игры происходит в будущем, когда всю власть захватило правительство и передать хоть

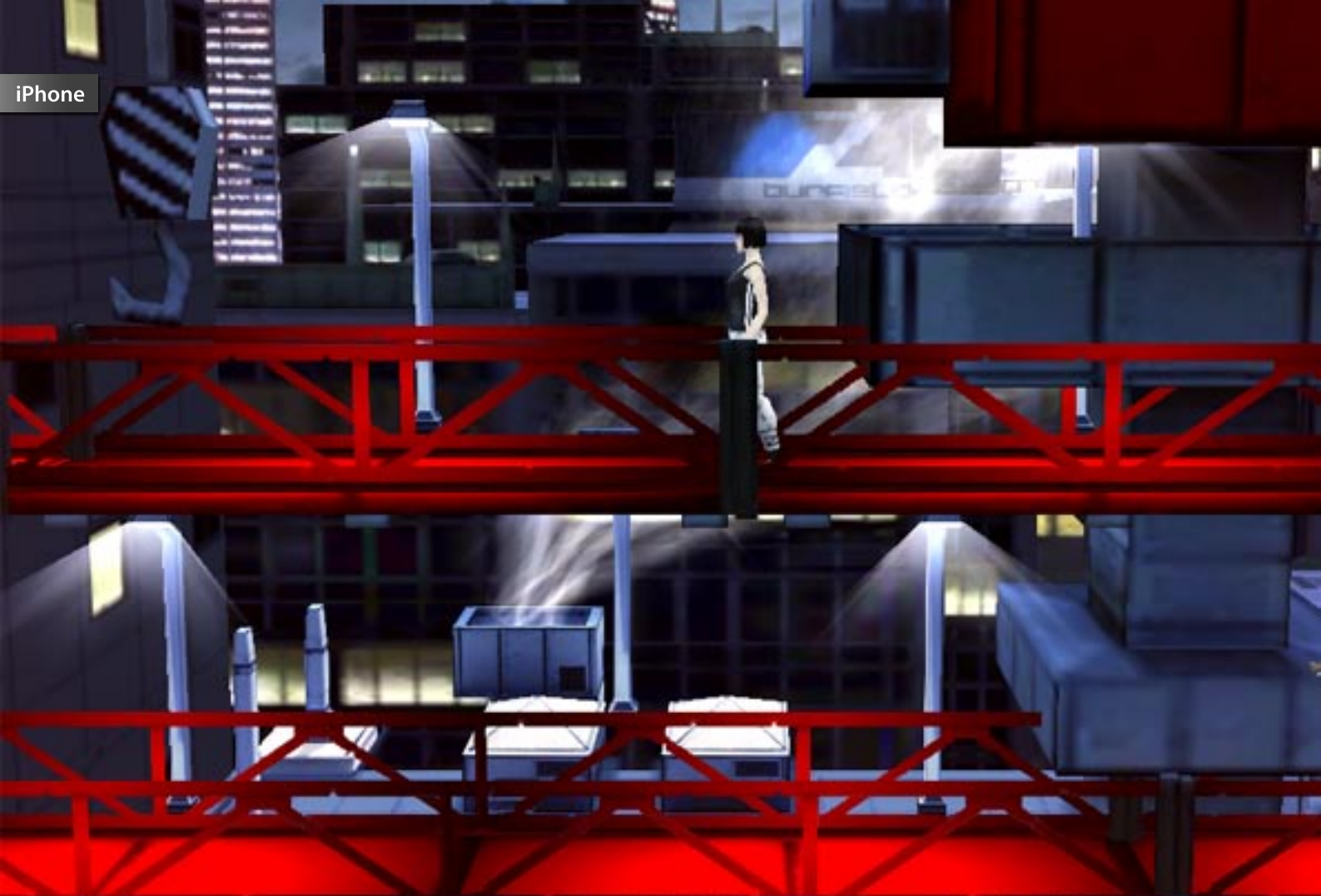
какую-то информацию без вмешательства легавых можно только при помощи «бегущих». Именно к этим людям и относится главная героиня по имени Faith, чье имя переводится как «вера». Играя за Faith, вам придется разносить послания разным людям, при этом пытаясь спастись от правительства и уличных банд. Хотя в детали сюжета можно и не вдаваться, так как сделан он разве что для любителей почитать боль-

шие английские тексты. Информационное табло перед началом уровня — не самый лучший способ ознакомиться с сюжетом. Было бы неплохо вставить небольшие сценки или диалоги, напрочь отсутствующие в игре.

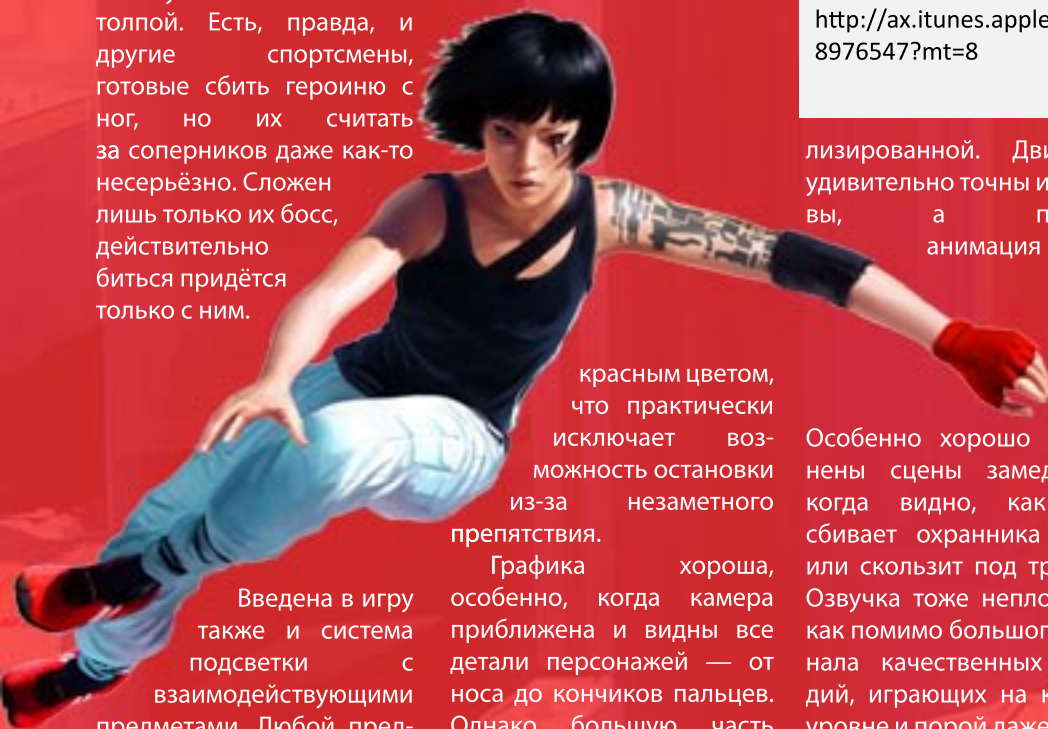
В отличие от «взрослой» версии, вид у нас будет не от первого лица, а от третьего, из-за чего теряется вся оригинальность и необычность игры. Впрочем, файтинги не особо прижились на этой платформе, так что и такая игра сойдет. Выделяет ее из ряда других необычное и удобное управление. Нужно лишь только вовремя провести пальцем по экрану в нужную сторону, и Вера выполнит необходимое действие. В начале игры есть отличная тренировка, помогающая игроку хорошо освоиться.

Локации не очень разнообразны и довольно похожи друг на друга. Враги тоже сменяются нечасто, есть только два типа охран-





ников, способных убить вашу героиню, разве что накинувшись на неё толпой. Есть, правда, и другие спортсмены, готовые сбить героиню с ног, но их считают за соперников даже как-то несерьёзно. Сложен лишь только их босс, действительно биться придётся только с ним.



красным цветом, что практически исключает возможность остановки из-за незаметного препятствия.

Введена в игру также и система подсветки с взаимодействующими предметами. Любой предмет, на который героине придётся залезть или запрыгнуть, подсвечивает-

Графика хороша, особенно, когда камера приближена и видны все детали персонажей — от носа до кончиков пальцев. Однако большую часть игры камера удалена и графика уже не кажется настолько дета-

#### Ссылка на покупку:

<http://ax.itunes.apple.com/app/id378976547?mt=8>



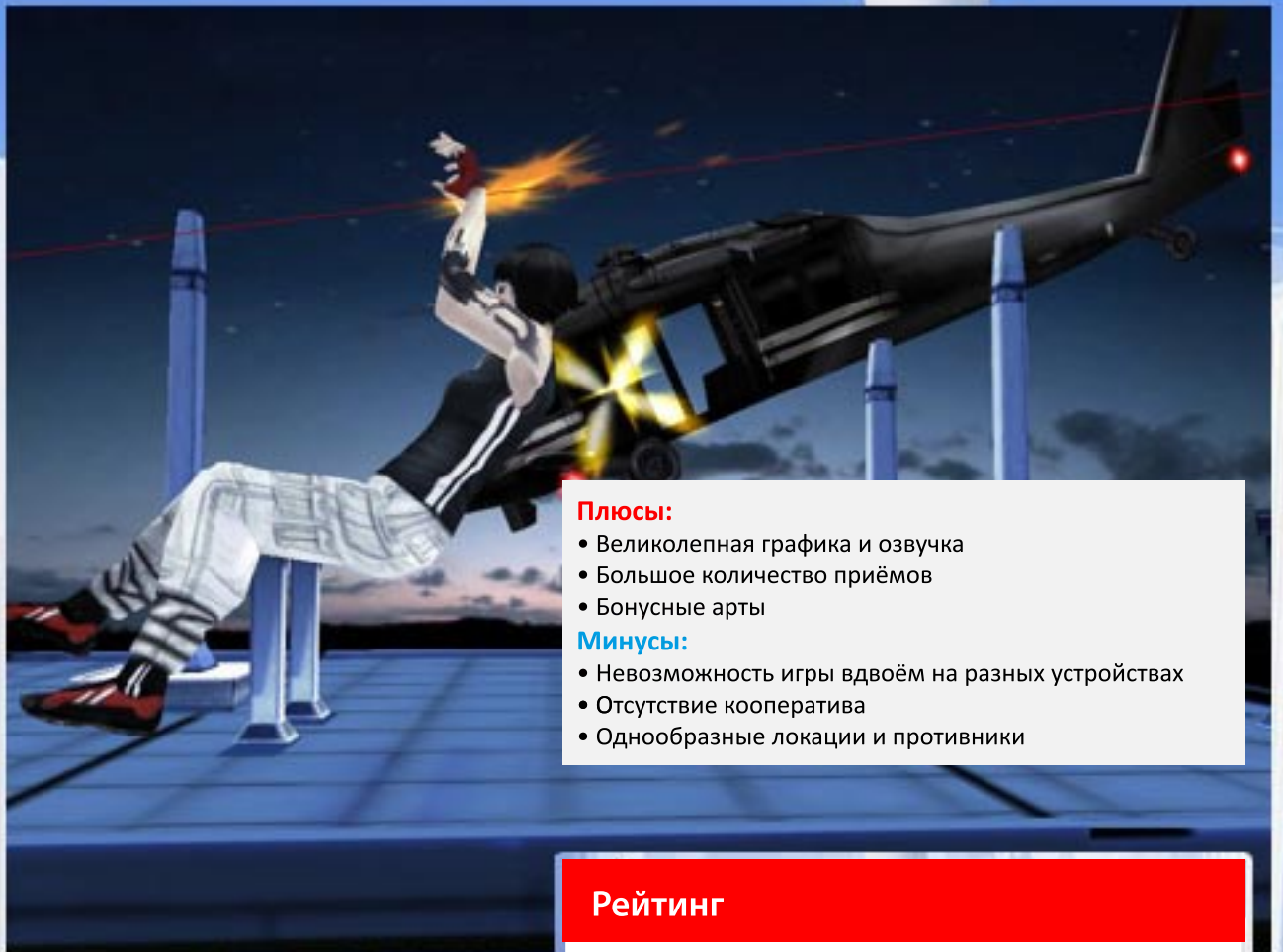
лизированной. Движения удивительно точны и красивые, а плавная анимация радует глаз.

Мелодии, между прочим, постоянно меняются. Когда Вера находится в опасности, играет тревожная музыка, а когда охранники и вертолёты далеко позади, спокойная.

...

Особенно хорошо выполнены сцены замедления, когда видно, как Faith сбивает охранника с ног или скользит под трубами. Озвучка тоже неплоха, так как помимо большого арсенала качественных мелодий, играющих на каждом уровне и порой даже красиво сливающихся, озвучено очень многое. Мелодии, между прочим, постоянно

В итоге имеем отличного, даже лучшего представителя жанра «Паркур», с громким названием, отличной графикой и звуком. Освоиться в игре может даже тот человек, который ни разу не держал в руках сенсорные устройства, так что смело можно начинать знакомство с iOS-играми с **Mirror's Edge**.



**Плюсы:**

- Великолепная графика и озвучка
- Большое количество приёмов
- Бонусные арты

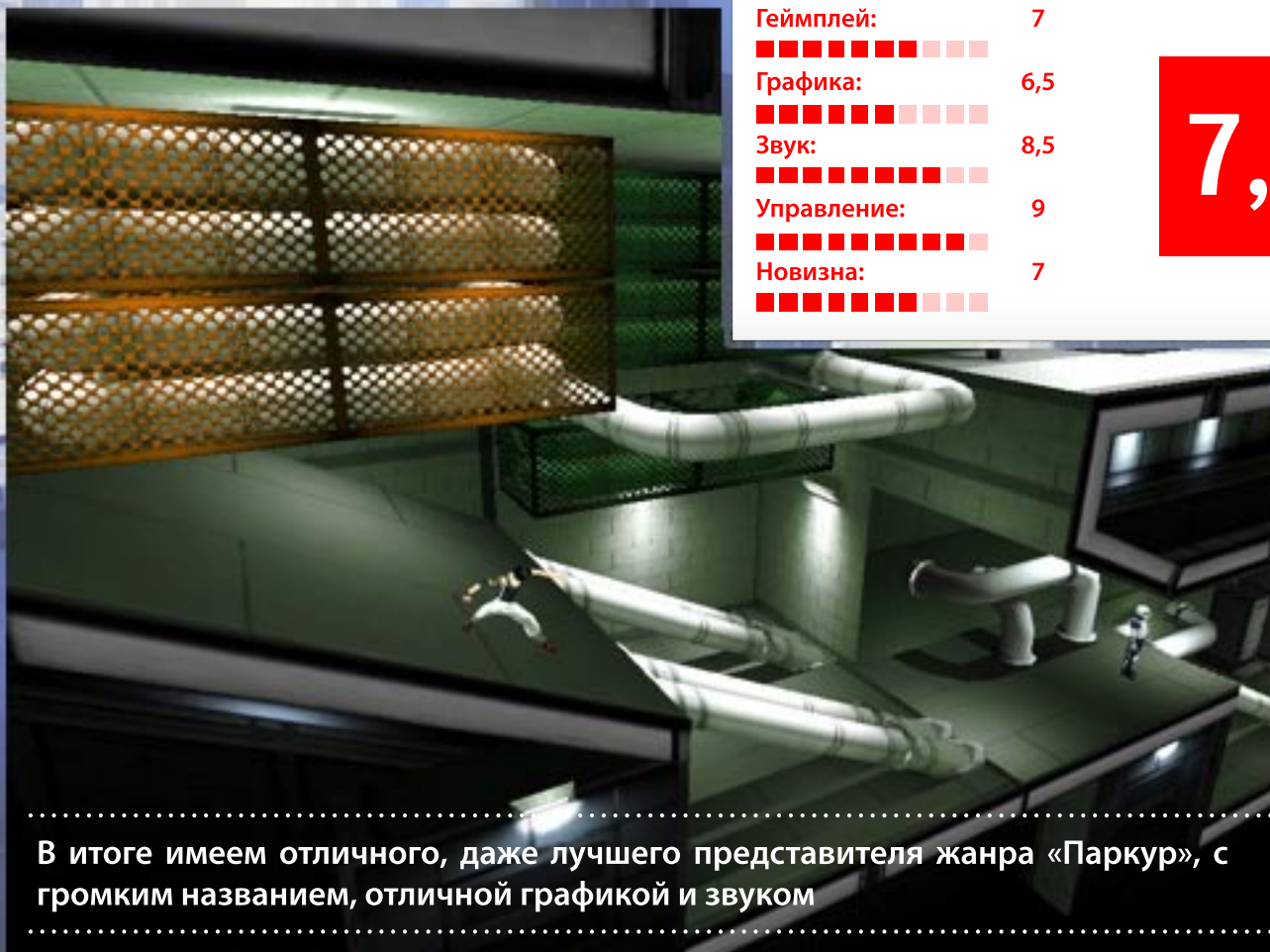
**Минусы:**

- Невозможность игры вдвоём на разных устройствах
- Отсутствие кооператива
- Однообразные локации и противники

**Рейтинг**

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

**7,5**



В итоге имеем отличного, даже лучшего представителя жанра «Паркур», с громким названием, отличной графикой и звуком



# RISK:

## The Official Game

Автор: Постников Михаил

**В** Европе и Америке настольные игры имеют большую популярность, чем у нас. За последние полвека было выпущено очень много оригинальных тайтлов, которые в будущем сильно повлияли на индустрию компьютерных игр в целом. Например, **Dungeon and Dragons** стала прообразом нынешних РПГ, создатели первых экономических симуляторов вдохновились всем известной Монополией, а **Risk** дала толчок такому жанру, как глобальные стратегии.

В середине девяностых Atari, которая к тому времени ощущала некоторый упадок, купила права на портирование **Risk** на персональные компьютеры и другие платформы, но в начале нулевых они были перепроданы Electronic Arts, которая, в свою очередь, время зря не теряла и выпустила игры данной серии на консолях. Весной 2010 года в EA Games было принято решение выпустить **Risk** на iPhone/iPod Touch, и в июле того же года приложение уже было доступно для

покупки в AppStore.

Так как данная настольная игра не является у нас популярной, а известна лишь в узких кругах, опишу ее основные принципы. В самом начале каждый игрок по очереди выбирает семь из сорока двух участков земли, а следующим шагом является расстановка солдат на них. Весь игровой процесс делится на три этапа: закупка юнитов, захват новых территорий, трансфер войск. Сражения между участниками ведутся довольно просто —

банальным перекидыванием костей. Кто выкинул больше, тот, собственно говоря, и победил. Длина партии в среднем составляет пять-десять минут.

По всей видимости, в Electronic Arts решили не утруждать геймплеем и просто перенесли оригинал на экраны наших с вами телефонов. Самое смешное, что кубики кидаете не вы, а это делает вместо вас искусственный интеллект, а ваша роль сводится к тому, чтобы закупать войска и перемещать их по карте. А для самых ленивых присутствует даже кнопка с функцией автобоя.

Особых похвал заслуживает местный ИИ, который даже на самом легком уровне сложности сможет изрядно потрепать нервы. Если же играть с компьютером вам надоело, то можно смело звать своих друзей и отвоевывать мир друг у друга уже через Bluetooth или же с помощью hot-seat.

Графическая составляющая ничем особым не выделяется. Игровое поле



Ссылка на покупку:

<http://itunes.apple.com/us/app/risk-the-official-game/id380013217?mt=8>





## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=w9xJwKlrxus>

максимально упрощено, но на фоне присутствуют довольно красивые анимированные арты, а изображение войск игрока зависит от их числа. Звук же, напротив, особых похвал не заслуживает — кроме музыки в главном меню и выстрелов во время боя ничего больше нет.

...

Но у Risk есть очень

серьезный конкурент в лице War Game, в которой, несмотря на всю простоту оформления, нет «бросаний кубика» и есть различные типы юнитов и древо технологий, с уникальными возможностями. Но вам быстро надоеет давить противников числом войск, а в творении Electronic Arts этого не произойдет даже после пяти партий подряд.

### Плюсы:

- Возможность игры на одном телефоне несколькими игроками
- Красивое оформление
- Игра не надоедает очень долгое время, не смотря на всю ее однообразность

### Минусы:

- Кубики за вас кидает компьютер, а не вы, так что исход битвы далеко не всегда зависит от вас
- Запредельная сложность на первых порах

## Рейтинг

Геймплей:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	7,5
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	4
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Концепция:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

6,5

# Epic Citadel

Автор: Алексей Савочкин

Похоже, что ребята из Apple всерьез заинтересовались своим устройством, как игровой платформой. Впрочем, это было и так ясно, судя по количеству приложений в AppStore, однако выступление Epic Games на Apple Event 2010 доказало, что и сам Стив Джобс верит в это. А показана была игра под названием **Project Sword**, основной особенностью которой является движок Unreal. Да-да, тот самый Unreal Engine 3. Было показано передвижение по карте, а также сражения между двумя персонажами.

Для того, чтобы игроки поверили в то, что это действительно возможно, в AppStore была выложена техническая демо-версия под названием **Epic Citadel**, в которой напрочь отсутствовали какие-либо боевые элементы, но зато был целый город с различными рынками, замком и прочими окружающими объектами.

После первого запуска хочется просто крикнуть от радости: «Неужели такое возможно?!» Действитель-

но, по началу даже кажется, что на вашем устройстве запущена **Gears of War**. И ничего удивительного, ведь текстуры если и хуже версии с xbox 360, то лишь совсем чуть-чуть. Стоит сказать, что **Epic Citadel** на данный момент является вообще самой красивой игрой во всем AppStore.

Даже в технической демке видно, насколько хорошо постарались разработчики. Во-первых, здесь очень большая дальность прорисовки, скорее даже дальность проработки. Ведь во многих играх на iOS вообще вряд ли встретишь такое число строений, а если они и есть, то появляются только тогда, когда к ним подходишь, а здесь же можно встать на мостик и любоваться замком, а прямо за ним видны какие-то горы, а рядом с ними палатки. Где-то ещё дальше течет вода. Ну и так далее, видно вообще все. А во-вторых, была проведена очень хорошая работа с различными эффектами: смотришь на солнце — видишь блики, заходишь в здание, видишь отражение



потолка на полу, ну а то, что вода выглядит, как настоящая, наверное, и говорить-то не стоит.

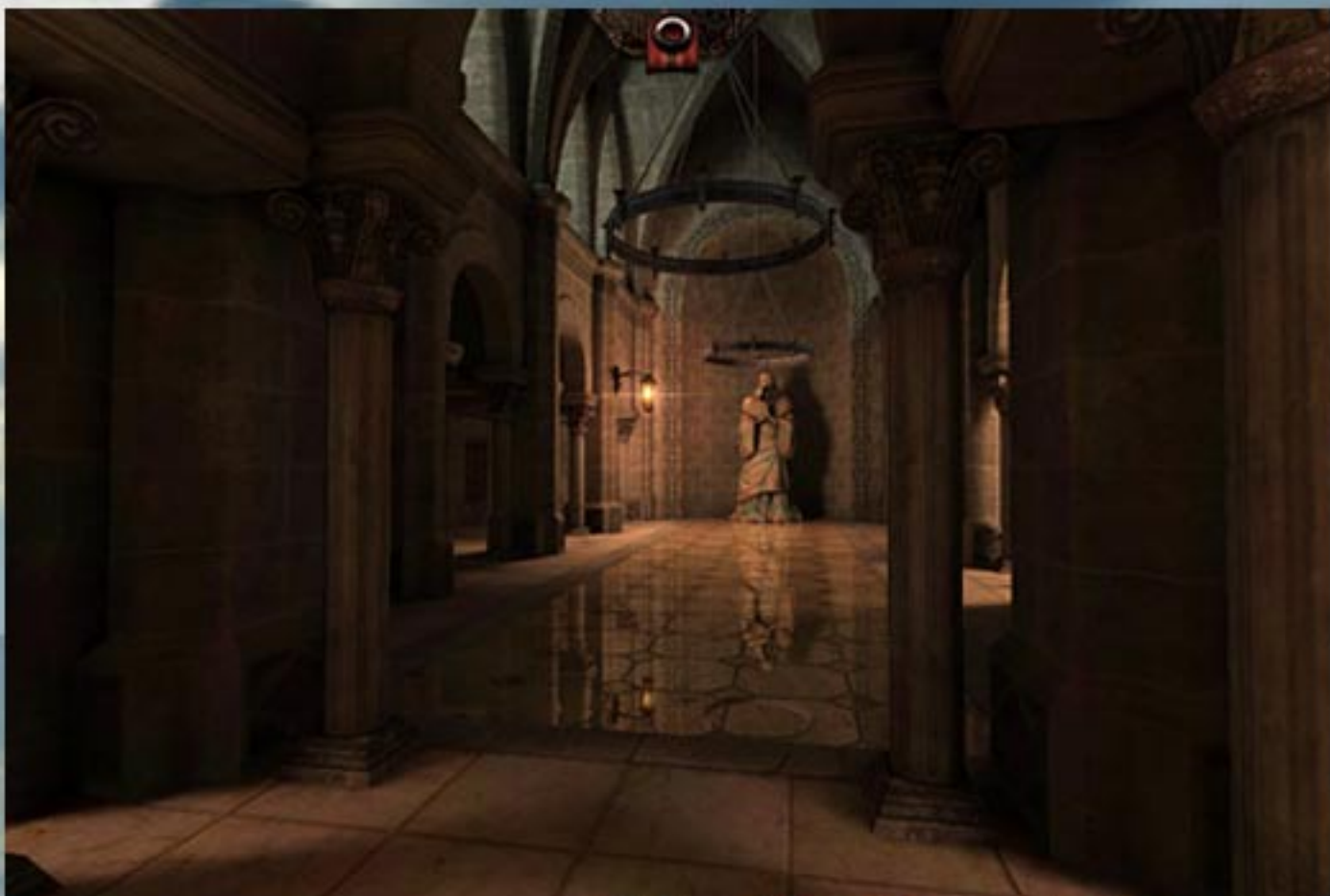
Однако, несмотря на всю эту красоту, изредка, когда смотришь на большое число объектов, немного падает fps. Надеюсь, что к релизу игры разработчики как-то смогут решить эту проблему.

Управление на данный момент реализовано двумя способами. Первый из них осуществляется нажатием пальца на то место, куда мы хотим передвинуться, ну а второй — это всем известные виртуальные стики. Один отвечает за движение, второй — за

камеру.

...

На самом деле, пока ещё рано судить об успехе игры. В конечном итоге должна получится Action/RPG, замешанная на битвах на мечах. Сейчас же, кроме как ходьбы, ничего нет. Вопрос стоит в том, будут ли другие разработчики использовать этот движок? Готовы ли они тратить месяцы на создание масштабных проектов, или же они будут продолжать делать простые аркады, как **Angry Birds** и **Doodle Jump**, и зарабатывать при этом денег не меньше. Что же, время покажет.



**Ссылка на покупку:**

<http://itunes.apple.com/us/app/epic-citadel/id388888815?mt=8>





# ULTIMATE SPIDER-MAN: TOTAL MAYHEM

 Автор: Алексей Савочкин

## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=E0nrTfVHjFM>



Н икогда не знаешь, чего ждать от игр по лицензиям от французской компании Gameloft. То у них получается хит вроде **Prince of Persia**, то низкокачественный **Splinter Cell: Conviction**, а то и совсем невнятный **Iron Man 2**. Поэтому, учитывая это, было не совсем понятно, каким же получится **Ultimate Spider-Man: Total Mayhem**. С одной стороны, на скриншотах была видна лишь мультипликационная графика и, собственно,

ничего стоящего. Трейлер также не внушал особого доверия. Однако, люди на выставке Comic-con 2010, мягко говоря, восхищались игрой. Что же в ней такого особенного?

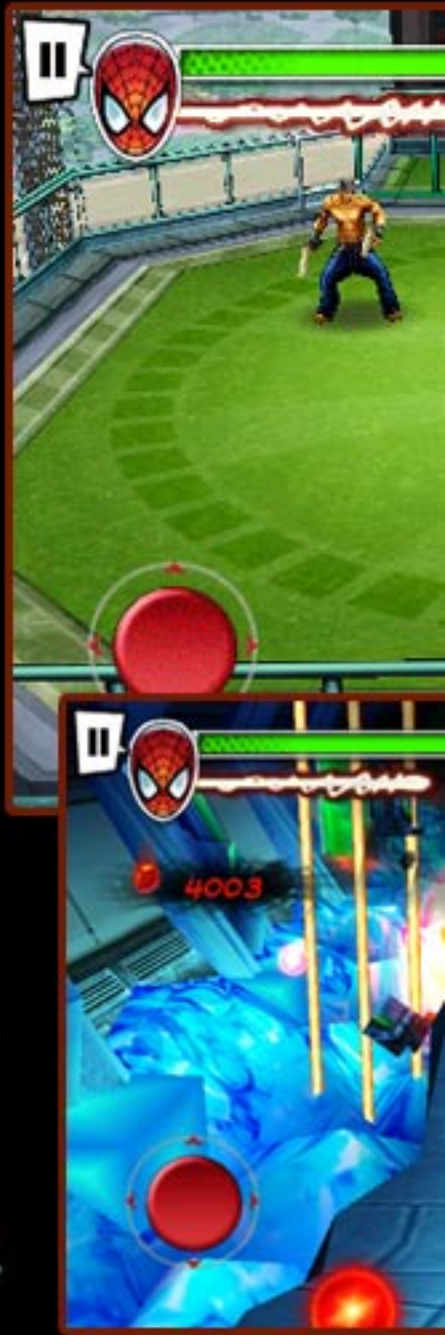
Уже с самого начала разработчики закидывают игрока в самую гущу событий. Сбежали супер-злодеи. Помочь Нью-Йорку, естественно, способен лишь Человек-Паук. Начиная от разборки с простыми преступниками, наш герой заканчивает битвой,

от которой зависит судьба всего человечества. Игра организована так, что на каждого супер-злодея выделяется один уровень, хотя встречаются и исключения. Не успевают

Человек-Паук расправится с одним противником, как на него обрушивается свой гнев уже совсем другой.

Выглядит игра, как и говорилось ранее, довольно по-детски, однако

С одной стороны, на скриншотах была видна лишь мультипликационная графика и, собственно, ничего стоящего. Трейлер также не внушал особого доверия...



только в динамике понимаешь, что это совсем не так, и что этот стиль как нельзя лучше подходит к ней. То есть скриншоты не дают полного представления об Ultimate Spider-Man: Total Mayhem. Особенно следует отметить последний уровень, когда мы пытаемся догнать Зеленого Гоблина. Ночные краски и свет от зданий придают игре особый оттенок.

Что хорошо реализовано в игре, так это драки. Несмотря на то, что кнопок



для этого не так много, расправляться с врагами можно очень даже разнообразно. Скажем, можно подбросить противника вверх, начать комбинацию ударов в воздухе, затем отпустить его, после чего Человек-Паук пустит паутину вниз и, словно камень, вылетающий из рогатки, упадет прямо на врага. Затем возьмет второго и раскрутит так, что тот улетит за пределы экрана. Звучит это, конечно, немного непонятно, но

первый уровень как раз таки и обучает всем прелестям игры, так что все написанное выше с легкостью сможете повторить и вы. Важную роль в сражениях играет и кнопка, отвечающая за так называемое «паучье чутье», которое позволяет уворачиваться от любых ударов и выстре-

**Выглядит игра, как и говорилось ранее, довольно по-детски, однако только в динамике понимаешь, что это совсем не так, и что этот стиль как нельзя лучше подходит к ней.**

**Плюсы:**

- Большое число комбо-ударов
- Хорошая графика
- Разнообразие игровых моментов
- Большое число «боссов»

**Минусы:**

- Очень малая продолжительность
- Местами плохое управление

**Ссылка на покупку:**

<http://itunes.apple.com/us/app/spider-man-total-mayhem/id360181985?mt=8>



елов преступников. Свободных полетов на паутине как таковых нет. Все, что может делать Питер Паркер, так это пускать её в специально отведенные места, или с ее помощью осуществлять «двойной прыжок». Сражения с «боссами» реализованы довольно просто. Сначала мы уворачиваемся от всяческих действий супер-злодея, затем, пока он делает передышку, мы его атакуем. Опять же, будут встречаться и изменения этой простой тактики.

Стоит отметить и присутствие quick time event. Здесь они выглядят так, что нужно нажать пальцем на определенном участке экрана и провести специальный указатель по заранее нарисованному участку. Ошибка при выполнении этого «задания» может караться

по-разному. Либо у Человека-Паука отнимут часть жизней, либо же он просто напросто погибнет и придется начинать с последней сохраненной позиции.

В игре есть возможность сбора специальных сфер. Делается это не просто для отметки в результатах, а для прокачки персонажа по различным критериям. Помимо сфер, в игре можно находить различные арты персонажей вселенной, которые потом можно будет просмотреть в специальном разделе, в котором, кстати, могут появиться и фотографии супер-злодеев. Случится это только в том случае, если во время игры вы успеете нажать неожиданно появляющиеся кнопочки с изображением фотоаппарата. Также на уровнях разбросаны заложники,

найти которых не всегда будет легко. Для их освоения достаточно несколько раз нажать на значок паука, и мирный житель тут же вас поблагодарит.

...

В итоге **Ultimate Spider-Man: Total Mayhem** — это проект, которым Gameloft

может гордиться. Да, здесь не все идеально: модели персонажей могли бы быть и получше, управление местами просто раздражает, да и встречаются гейм-дизайнерские ошибки, однако, если смотреть в целом, то играть в это очень весело и, естественно, игра от французов в этот раз стоит своих денег.

**Рейтинг**

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

# 8,0



## \* В игре вам встретятся:



### Песочный Человек (Sandman)

**Флинт Марко (Flint Marko)** в результате изменения генетического кода получил способность трансформировать свои части тела в песок различной формы. В Ultimate вселенной он является одним из неудачных экспериментов по созданию супер-солдат при помощи сыворотки. С помощью Человека-Паука S.H.I.E.L.D. смогли поймать Песочного человека и посадить в специальную камеру, в которой его тело помещалось в специальные контейнеры, где оно и замораживалось. В результате взрыва Флинту Марко, первому среди супер злодеев, удалось сбежать, и вот теперь он сеет панику на улицах Нью-Йорка.



### Носорог (Rhino)

**Алексей Сыцевич (Aleksai Sytsevich)** был подвержен экспериментам, связанных с броней из сверхпрочных полимеров, в результате чего он получил огромные силу и скорость. В Ultimate Носорог является еще более сильным, чем обычно. Его любимым занятием является кража денег из банков. Своей головой он способен проламывать сейфы. И вот, во время очередной такой кражи Носорога заметил Человек-Паук, которому теперь нужно не только победить супер-злодея, но и спасти от него ввязавшихся в дело полицейских.



### Электро (Electro)

**Максвелл Диллон (Maxwell Dillon)** стал жертвой удара током в результате работы на линии электропередачи. Этот несчастный случай изменил его тело, и теперь он может поглощать и вырабатывать электроэнергию. В Ultimate вселенной Электро является результатом биологических экспериментов. Его не раз останавливали, однако ему удавалось каждый раз сбежать. После взрыва он объединился с Норманом Озборном для того, что совместно терроризировать город. Супер-злодей решает пойти на электростанцию в городе и устроить там огромный взрыв. Человеку-Пауку придется действовать очень быстро, ведь Электро использует эту станцию и как источник питания для самого себя, и теперь с каждой секундой он становится все сильнее и сильнее.



### Веном (Venom)

В Ultimate Spider-Man симбиот был создан, как лекарство от рака. Он также должен был защищать владельца от внутренних и внешних повреждений. Если это вещество применять для несовместимого с ним человека, то симбиот берет под свой контроль сознание хозяина и заставляет его поглощать все новые и новые жертвы для того, чтобы выжить, как это, собственно, и случилось с **Эдди Броком (Eddie Brock)**. В игре Веном находится в центре внимания, поэтому Человеку-Пауку не избежать встречи с ним, а помешать ему сможет свежесозданная армия симбиотов.



### Доктор Октопус (Dr. Octopus)

Уважаемый ученый **Отто Октавиус** работал на S.H.I.E.L.D. Его эксперименты финансировало само правительство США, а основной задачей было создание сыворотки для супер-солдат. После случайного мутирования **Питера Паркера (Peter Parker)** работодатель доктора **Норман Осборн (Norman Osborn)** решает опробовать препарат и на себе. В результате взрыва механическое оружие (щупальцы), которое носил Отто для проведения каких-то сложных экспериментов, слилось с его телом, и теперь не доктор контролирует его, а оно доктора.



### Зеленый Гоблин (Green Goblin)

В Ultimate **Норман Осбарн (Norman Osborn)** представлен как огромный яростный монстр. Его удерживало в S.H.I.E.L.D. очень долгое время, однако после взрыва ему удалось покинуть это место, и теперь Гоблин мечтает о мире, в котором не только один он был бы заражен, но и все остальные. Человеку-Пауку предстоит самая серьезная битва.

# JAWS

👤 Автор: Постников Михаил

**Ч**елюсти. В свое время данный фильм вызвал фурор в мировом кинематографе. Он стал первым блокбастером, заработав более ста миллионов долларов. Многие пляжи подали в суд на Universal Pictures и лично на Стивена Спилберга за то, что после выхода в прокат картины число их посетителей резко снизилось.

Разработчики в свою очередь времени зря тоже не теряли, и на NES (более

известной в нашей стране под названием Dendy) вышла *Jaws*, в которой игроку нужно было спасать мирных купающихся от большой белой акулы. Гораздо позже вышло еще бесчисленное множество игр про «рыб-убийц» включая относительно недавнюю *Jaws Unleashed* на PC. iPhone и iPod Touch в стороне не остались — весь AppStore просто переполнен подобными приложениями, но официальное

только одно — *Jaws*.

Сразу хочется отметить, что кроме акулы и саундтрека, игра не имеет ничего общего с фильмом. По сути, это банальный порт с NES, только с новой графикой и уровнями, концепция осталась той же самой. От вас требуется всего лишь

направлять плавающих людей к суднам спасателей и отстреливать акулу при малейшем приближении. Вся сложность заключается в том что нам дается относительно маленькое игровое поле

#### Ссылка на покупку:

<http://itunes.apple.com/app/jaws/id386656261?mt=8>





чтобы управлять одновременно несколькими неповоротливыми кораблями (которые могут столкнуться и утонуть, что бывает довольно часто), стрелять из винтовки и смотреть за тем, кроме акулы и кто-нибудь из людей

не уплыл слишком далеко.

На выбор предоставлены различные острова, на которых находятся по пять пляжей. К сожалению, все уровни слишком однообразны и большинство из них лишь отличаются лишь графическим оформлением. В разных миссиях будут предоставлены разные типы кораблей с разным количеством мест. Задание считается проваленным, только когда истечет количество человек, которые могут быть съеденными акулой. Вся сложность в том и заключается, что в открытом море их слишком много, и не все могут сесть в лодку. Именно для того нам и дается возможность отстреливаться из винтовки, но, чтобы прицелиться в рыбу, которая плавает с большой скоростью, нужно изрядно попотеть. Вообще, игра довольно сложная, и некоторые миссии вы будете проходить по несколько раз.

Тем не менее, Jaws провальна. Вроде бы в ней

#### Плюсы:

- Отличная графика
- Знакомый с детства саундтрек
- Большое количество миссий
- Одна большая белая акула

#### Минусы:

- Однообразие
- Повышенная сложность

присутствует довольно хорошая графика (анимация просто на высоте, море очень реалистичное) и приличное звуковое оформление (вопли людей при виде акулы просто непередаваемые, а главную тему из

саундтрека к оригинальному фильму, за авторством Джона Уильямса, наверное, умеет играть каждый пятиклассник), но однообразие сводит все желание пройти игру на нет, и лучше уж купить за эти же деньги что-нибудь другое.

### Рейтинг

Геймплей:	2,5
Графика:	9
Звук:	8
Дизайн:	7
Новизна:	6

5,0

# HERO OF SPARTA II

👤 Автор: Алексей Смагин

Первая часть похождения короля Аргоса пришла на iPhone ещё в 2008 году. Компания Gameloft показала совершенно новый уровень создания игр на iOS и **Hero of Sparta**, безусловно, стала хитом. И вот, прошло почти два года, и новая часть приключений Аргоса наконец появилась на прилавках AppStore. После долгой битвы герой возвращается из ада и, разумеется, плывёт в свой город, Спарту. Но тут его поджидает несчастье: родина наполнена различными чудовищами, а людей

и след простыл. Главному герою придётся вновь обнажить клинок и преподать врагам хороший урок.

## Опять за своё

Геймеры уже, наверное, привыкли, что Gameloft постоянно черпает идеи для новых проектов из своих предыдущих творений. Эта игра не стала исключением. На этот раз под прицел попал предыдущий экшн, выпущенный этой компанией, и получивший большую популярность — **Prince of Persia**. Несмотря на то, что все идеи игры были придуманы

Убisoft, Gameloft не стали изобретать велосипед и начали точно так же, как и в предыдущем творении. Как будто впадая в дежа-вю, игрок снова оказывается на корабле, наполненном врагами, и снова его цель — убрать неприятелей и быстрее добраться до берега.

Бои попытались разнообразить и сделать более динамичными, исходя из успеха вышеназванной

игры. Но бесполезно: прыжки и кувырки не внесли в игровой процесс ничего нового. А ведь потому, что в PoP эти акробатические трюки были обязательными и являлись отличительной чертой и визитной карточкой этой игры. В HoS II всё обстоит совершенно по-другому. Ну прыгнете вы разок, другой, а на игру это сильно не повлияет. По-прежнему придётся жимать кнопки

**Прыжки и кувырки не внесли в игровой процесс ничего нового.**





действий, разметая врагов, как щепки, на своём пути. Рубятся они не тяжелее деревянных преград, расставленных на пути короля Аргоса. Создаётся впечатление, что Нептун подкинул в Спарту не бесов и монстров, а их детёнышей с кухонными ножичками и объяснил, что «Вот этот дядя — плохой!».

Так как первая часть **Hero of Sparta** вышла сравнительно давно, некоторые элементы были заимствованы даже из J2ME-творений разработчика. Все особенности перечислить невозможно, так как это займёт время, но хотелось бы обратить внимание на вещи, повышающие характеристики персонажа. Наверняка, многие играли в **Soul of Darkness**, и помнят все бонусы, присутствующие там. Маленькие фиолетовые (души) шли на прокачку основных характеристик персонажа. Малень-

кие зеленые повышали здоровье. А большие (зелёные и синие) — максимальные здоровье и ману. В **Hero of Sparta II** даже цвет поменять не удалось. Все бонусы соответствуют таким же из **SoD**, с тем лишь различием, что фиолетовые идут на улучшение оружия. Кроме этого, нельзя не упомянуть, что бонусы получаются тем же способом, что и в **Soul of Darkness**, то есть из врагов и статуй.

#### Новые технологии

Посчитав, что одного джойстика игрокам явно мало, разработчики внедрили и второй. Хоть какой-то прогресс на лицо: несмотря на тупость и однообразие противников, бои, хоть и немного, но все-таки стали интереснее. Впервые за два года создания экшнов Gameloft добавили игроку возможность управлять каким-нибудь из соперников (а удалось это сделать пока что только с минотав-

ром). Оно, конечно, довольно интересно, но не так встречалось в других играх. Взять, к примеру, тот же **God of War**.

#### Понты, шейдеры и театр одного актёра

Раз за разом, проходя творения Gameloft, можно заметить, что все диалоги озвучивают одни и те же люди. Это сильно надоедает, особенно, если каждый день проходить их игры. Но, учитывая, что другие разра-





**Впервые за два года создания экшнов Gameloft добавили игроку возможность управлять каким-нибудь из соперников.**

**Ссылка на покупку:**

<http://itunes.apple.com/us/app/heroes-of-sparta-ii/id360166129?mt=8>



ботчики не удосуживаются вставлять даже их, то это хоть какой-то плюс игре. В целом же, музыкальное оформление плохим назвать нельзя. Героическая музыка и хорошо подобранные звуковые эффекты делают своё дело — геймер полностью погружается в игру. Несмотря на то, что движок уже довольно стар, текстуры выглядят вполне приемлемо. Тут есть и сглаживание, и блики, и вполне неплохие эффекты. Можно похвалить Gameloft за необычное представление новых противников, они выглядят очень эффектно и красиво. Персонажи тоже прорисованы на высшем уровне, французы всегда умели сделать игре красивую оболочку. Подойдя к врагу, можно рассмотреть

его одеяние и увидеть даже самые незначительные детали.

...

Честно говоря, мне уже полностью надоели экшны от Gameloft. Устройства на

iOS готовы для игр, гораздо креативнее, чем для той же PSP, хотя бы благодаря сенсорному экрану. Но вместо того, чтобы увидеть интересные проекты, мы видим экшны-клоны, может быть, с изменённым видом

врагов, другими локациями и парой-тройкой новых возможностей, а играть в которые настолько скучно, что спасти такой проект не сможет ни хорошая графика, ни увлекательный сюжет.





#### Плюсы:

- Сочная и разнообразная графика
- Хорошо подобранные саундтреки, озвучка диалогов
- Интересный дизайн меню
- Возможность прокачки персонажа
- Эффектные видеоролики

#### Минусы:

- Скучный геймплей
- Минимум нововведений
- Плагиат



#### Рейтинг

Геймплей:	6
Графика:	9,5
Звук:	8
Драйв:	5
Новизна:	4

7,0

# Scream in the Dark

👤 Автор: Егор Толстой

Трэш прекрасен в любом виде, но особенно в кино. Думаю, каждый знаком с хоррорами, снятыми буквально на коленке с минимальным бюджетом. Их характеризует отсутствие вменяемых спецэффектов, не считая, конечно, огромного количества бутылок кетчупа, адекватного сюжета и настоящих актеров, хотя встречаются исключения. А все это следствия очень маленького бюджета. Тем не менее, несмотря на такое огромное количество кажущихся недостатков, эти фильмы оформились в свой отдельный

жанр, и большинство зрителей к ним относятся с юмором. Ведь трэш тоже имеет право на существование. Стандартнейший сюжет такого кино — дом, маньяк, девушка. Дальнейшее развитие истории, думаю, понятно, различаются лишь возможные концовки.

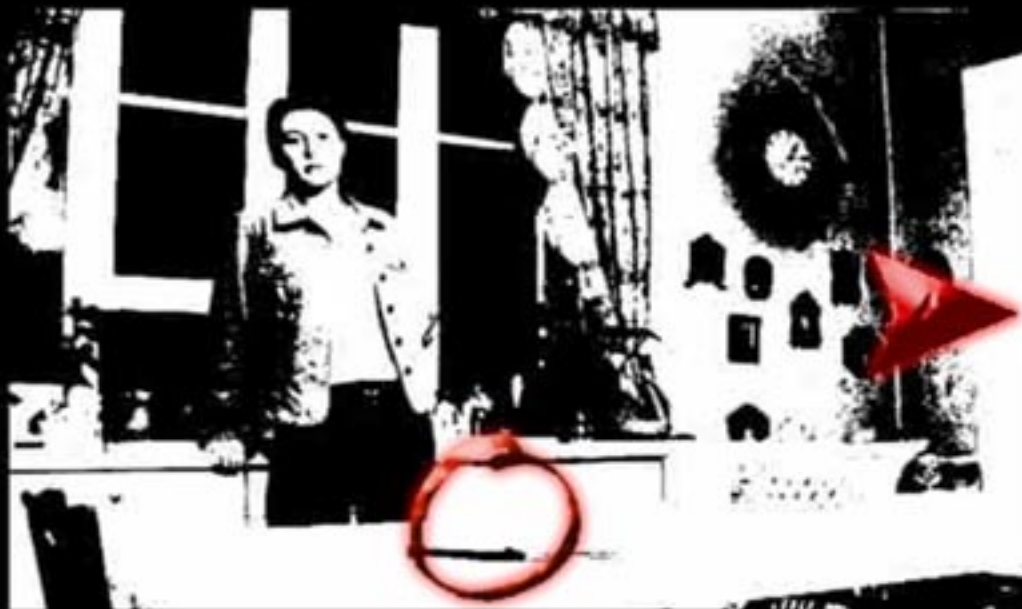
Интерактивный хоррор **Scream in the Dark** следует по стопам своих телевизионных братьев. Цель проекта — установить, какие у игрока шансы выжить при встрече с маньяком, подсчет которых основывается на количестве смертей на всем

протяжении игрового процесса. Реиграбельность, конечно, стремится к нулю, возможная концовка (не считая смертей) только одна. Разработчики предприняли жалкую попытку исправить ситуацию, предложив игроку проверить шансы на выживание своих друзей. Мотивация, мягко говоря, очень слабая, равно как и бонусные арты, открывающиеся за прохождение игры без единой смерти. Хотя Little Worlds Studio явно не собирались выпустить громкий хит, **Scream in the Dark** — это скорее проба пера, освоение новых горизонтов в

игрострое. Оценивать геймплей сложно — проект больше зарисовка, чем игра. Тем не менее, он весьма интересен, так как при должном подходе вторая часть могла бы получиться очень захватывающей.

Жанр интерактивного кино довольно редок в наши дни. Для незнакомых с ним объясняю: геймплей заключается в том, что во время просмотра фильма в определенные моменты вам приходится совершать какие-то действия, влекущие за собой разные сюжетные повороты. На мобильных телефонах таких игр единицы, возможно из-за того, что большую часть наполнения составляет видео, в результате чего суммарный вес получается весьма приличным. Качество проекта зависит в основном не от программистов и геймдизайнеров, а от актеров и операторов. В этом плане **Scream in the Dark** выполнен на высоком уровне.

Вся съемка стилизована под старый хоррор, черно-белый, с сильными помехами. Никаких голосов, только вставленные в нужные места крики, скрипы и другие звуки. Главная героиня, спасающаяся от маньяка по имени



Get

Run away



**Ссылка на покупку:**

<http://itunes.apple.com/us/app/scream-in-the-dark/id325936915?mt=8>



**Плюсы:**

- Стилизация под старый хоррор
- Труп негра на крыше
- Gorman
- Жуткая концовка

**Минусы:**

- Очень малая продолжительность
- Только одна концовка
- Плохо выполненные интерактивные сцены

Gorman, явно переигрывает в лучших традициях жанра. Злодей также великолепен — балахон, на голове капюшон, в руках трость-лезвие, походка прихрамывающая. В общем — идеальный маньяк. Весь стандартный антураж, включающий в себя падающий со стола кухонный нож, неработающий телефон, запертую дверь и труп негра на крыше, присутствует. К слову, концовка тоже выполнена в традициях жанра — казалось бы, героиня спаслась, но стоит ей скрыться за дверью, как раздаётся жуткий рев. Так что никаких хеппи эндов, все, как полагается.

Переход от кино к интерактивной вставке длится относительно долго, что очень быстро начинает надоедать. Тем не менее, в некоторых случаях она появляется весьма нежи-

данно и на такое короткое время, что нажать на нужную кнопку просто не успеваешь. Ситуацию спасает система автосохранений, которые делаются буквально после каждой сцены. В принципе, в виду очень малой продолжительности игры (около пяти минут), можно было бы обойтись и без нее, но общее впечатление от игры она улучшает. Та же ситуация и с таблицей рекордов, которая явно никаким боком не нужна.

...

Сложно назвать **Scream in the Dark** полноценной игрой, полное отсутствие реиграбельности и чрезвычайно малая продолжительность портят всю картину. Тем не менее, ознакомиться с проектом явно стоит, особенно поклонникам фильмов ужасов.

.....  
**Цель проекта — установить, какие у игрока шансы выжить при встрече с маньяком, подсчет которых основывается на количестве смертей на всем протяжении игрового процесса.**  
 .....

**Рейтинг**

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

**7,0**

# FRUIT

# NINJA



Автор: Егор Толстой

Какой бы интересной и захватывающей ни была жизнь ниндзя, много прибыли она не приносит, и приходится зарабатывать себе на пропитание какими-то другими путями. Halfbrick рассказывают эпичную историю безымянного воина, который под руководством своего сенсея занимается шинкованием фруктов — согласитесь, дело, требующее немалой сноровки и опыта.

На самом деле, с «эпичной историей» я явно перегнул — никакого сюжета разработчики не предлагают, да и вставка его была бы абсолютно излишней. Игра интересна своим геймплеем, и только им. Во всем надо знать меру, и ребята из Halfbrick явно знакомы с этим правилом. Должен сказать, что сама концепция игрового процесса абсолютно не нова, в AppStore присутствует уже не один проект в жанре Draw Slasher, и, тем не менее, именно Fruit Ninja получил огромную популярность среди обладателей устройств на iOS.

Суть геймплея проста: палец игрока выполняет роль катаны, резкими движениями которой рассекаются фрукты. Присутствуют, конечно, и комбо, одновременное рассечение большого количества плодов принесет, соответственно, больше очков. На такой простой системе и построена вся игра, и именно благодаря этому она так затягивает. Конечно, до успеха **Doodle Jump** ей далеко, но, тем не менее, весьма крупную известность разработчику она принесла.

Присутствует и система ачивментов, причем как интегрированных в OpenFeint, так и внутриигровых, призами за которые являются новые лезвия и задники. Большинство заданий банальны, в стиле «нарезать двести бананов», но встречаются и более интересные, ради выполнения которых придется потрудиться. Помимо затягивающего геймплея игра привлекает и графикой, лучшим определением для

## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=K4uQt-l75bc>



## Ссылка на покупку:

<http://itunes.apple.com/ru/app/fruit-ninja/id362949845?mt=8>





которой будет «сочная». Яркие цвета, фрукты, которые выглядят, как настоящие, тщательно прорисованные задники — глаз не может не радоваться. Не обошлось, конечно же, и без минусов. Каждый фрукт можно

разрезать только пополам, потом он становится недосыгаемым для катаны. Из-за этого, казалось бы, мелочного факта игра теряет львиную долю своей привлекательности.

•••

Нельзя не отметить тот факт, что разработчики не прекращают поддержку игры, периодически выпуская весьма интересные апдейты, включающие новые режимы игры и бонусы. С таким отношением можно быть уверенным, что проект не канет в лету.



#### Плюсы:

- Большое количество ачивментов
- Мудрый сенсей
- Сочные фрукты
- Частые апдейты

#### Минусы:

- Фрукты рубятся только на две части
- Долгие переходы в меню

Во всем надо знать меру, и ребята из Halfbrick явно знакомы с этим правилом.

#### Рейтинг

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

7,0

# Long John Silver

Автор: Никита Мариненко

**В** 2007 году на PC вышла казуальная игра от Nevosoft — **10 Талисманов**. Герой сегодняшнего обзора, вышедший из под пера Polarbit — **Long John Silver** стилистически напоминает именно эту игру, а не Bejeweled, как могли бы

некоторые подумать.

Механика у этих трёх игр, определённо, одна и та же — вы находите одинаковые предметы и выставляете их в один ряд, после чего они распадаются и на их месте появляются новые. Теперь рассмотрим, чем

**Long John Silver** отличается от других проектов подобного вида.

Итак, сначала вы можете выбрать себе игровой аватар, который на саму игру никакого влияния не оказывает, да и в стилистику вписывается с трудом.

Сыграть вам предстоит за пирата, который пытается пробраться к кладу. Постепенно совмещая похожие предметы, такие, как черепа, ружья, монеты, ваш подопечный будет приближаться к своей цели. Ошиблись или замешка-





лись? Тогда пирату придётся отступить. Собственно это и есть вся игра. Вы уровень за уровнем выполняете одно и то же действие, отпирая сундуки с золотом. Проблема **Long John Silver** в том, что в нем нет интересных игровых ситуаций. Меняются разве что предметы, которые нужно перемещать, да и количество времени, отведенное на выполнение уровня. Например, в 10 Талисманов, постоянно, что-то менялось — задни-

ки, композиции, огромное количество игровых ситуаций. Кстати, о времени — с ним и вовсе вышел какой-то дисбаланс. Уже в самом начале игры из вас делают спартамца, не давая много времени на раздумья и не прощая мельчайших ошибок, которые скорее возникают из-за управления, а не по вине игрока. По этой причине на более высоких уровнях становится уже невозможно играть — время идёт быстрее и заставляют

#### Плюсы:

- Отличная графика

#### Минусы:

- Присутствуют зависания/вылеты
- Скучный геймплей

думать со скоростью света, не давая насладиться самой игрой.

...

**В Long John Silver** нет абсолютно ничего нового. Она не может завлечь игрока ни интересным дизайном, ни геймплеем. Это просто развлечение от силы на пару вечеров. За игру Polarbit просят \$1.99. Навер-

ное, не нужно пояснять, что за те же деньги есть продукты куда более высокого уровня. Да даже **Badaboo** (см. этот номер) куда интереснее.

Остаётся добавить, что игре свойственны зависания и вылеты, а в главном меню при попытке ввести адрес электронной почты клавиатура и вовсе становится невидимкой.

## Геймплей

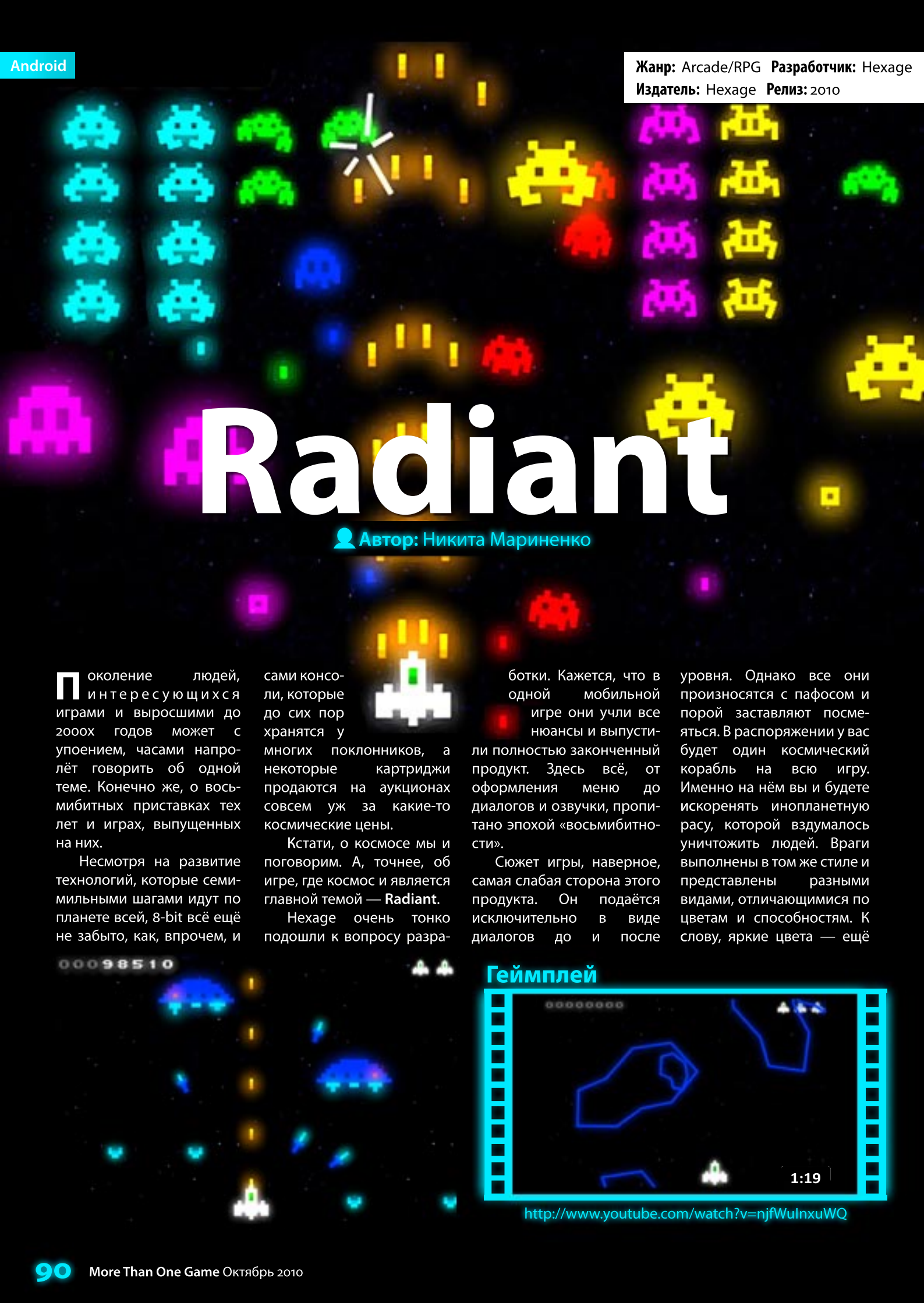


[http://www.youtube.com/watch?v=PyAINLM8\\_f8](http://www.youtube.com/watch?v=PyAINLM8_f8)

## Рейтинг

Геймплей:	5,5
Графика:	9
Звук:	8
Драйв:	5
Новизна:	2

5,5



# Radiant

Автор: Никита Мариненко

Поколение людей, интересующихся играми и выросшими до 2000х годов может с упоением, часами напролёт говорить об одной теме. Конечно же, о восьмибитных приставках тех лет и играх, выпущенных на них.

Несмотря на развитие технологий, которые семимильными шагами идут по планете всей, 8-bit всё ещё не забыто, как, впрочем, и

сами консоли, которые до сих пор хранятся у многих поклонников, а некоторые картриджи продаются на аукционах совсем уж за какие-то космические цены.

Кстати, о космосе мы и поговорим. А, точнее, об игре, где космос и является главной темой — **Radiant**.

Hexage очень тонко подошли к вопросу разра-

ботки. Кажется, что в одной мобильной игре они учли все нюансы и выпустили полностью законченный продукт. Здесь всё, от оформления меню до диалогов и озвучки, пропитано эпохой «восьмибитности».

Сюжет игры, наверное, самая слабая сторона этого продукта. Он подаётся исключительно в виде диалогов до и после

уровня. Однако все они произносятся с пафосом и порой заставляют посмеяться. В распоряжении у вас будет один космический корабль на всю игру. Именно на нём вы и будете искоренять инопланетную расу, которой вздумалось уничтожить людей. Враги выполнены в том же стиле и представлены разными видами, отличающимися по цветам и способностям. К слову, яркие цвета — ещё

00098510

## Геймплей



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

#### Плюсы:

- Реиграбельность
- Прекрасный визуальный стиль
- Удобное управление

#### Минусы:

- Слабый сюжет

одна заслуга игры. На фоне тёмного и мёртвого космоса цветная стрельба, взрывы и соперники кажутся каким-то праздником. Благодаря такому контрасту игрок долгое время не впадает в уныние и продолжает играть.

Помимо обычных цветных врагов есть ещё и боссы, на уничтожение которых может понадобиться немало сил. А чтобы противников не было скучно уничтожать, тут присутствует система апгрейдов.

По мере убийства

врагов или уничтожения астероидных полей (куда неоднократно будет попадать наш корабль) из них будут выпадать различные бонусы (например, энергетический щит), оружие и деньги. Кровно добытые ресурсы вы сможете потратить в конце уровня в местной лавке. Тут можно приобрести новое оружие или улучшить старое, а также купить жизни для нового боя.

Управление в игре выполнено просто и со вкусом — корабль всегда летит вперёд, а игроку в это

время необходимо в нужный момент нажимать на правую или левую сторону экрана, чтобы корабль передвигался в соответствующие стороны и можно было увернуться от надвигающихся астероидов или вражеских ракет. Всё действие происходит под те же самые, знакомые большинству восьмибитные звуки. Озвучена игра на должном уровне — каждый выстрел, повреждение, взрыв, всплывающее окно диалогов — всё это имеет свою собственную озвучку и несколько не

отвлекает от игры, а, даже наоборот, заставляет проникнуться этой восхитительной и подзабытой атмосферой восьмибитных приставок.

...

Radiant уже выходила на iPhone, теперь настал черёд и «туплофонов». За сравнительно небольшие деньги игрок получает море удовольствия, а, главное, возможность вновь окунуться в мир 8-bit.

### Рейтинг

Геймплей:	10
Графика:	9
Звук:	8
Дизайн:	7
Новизна:	6

# 8,0



# Badaboo

Автор: Никита Мариненко

Студия **Polarbit** в этом месяце порадовала нас свежими играми для Google Android. Одна из таких игр — **Badaboo**.

**Badaboo** — яркий пример казуальной игры. Здесь используются яркие краски, разные весёлые звуки и простое управление. Но главное — здесь нет ничего нового и интересного.

Итак, на выбор игроку предоставляется шесть игровых режимов, механика которых практически не меняется. Суть в том, что перед нами постоянно будет прямоугольное поле, на котором располагаются верещащие шарики, и есть один шарик побольше, коим мы, собственно, и будем управлять. В управлении нет ничего сложного, необходимо лишь дождаться на экране надписи «Go!» и толкнуть шар, чтобы разбить маленькие. В зависимости от выбранного режима, будет меняться и цель. Например, в основном режиме игры главная цель игрока состоит в том, чтобы разноцветные шарики прошли три стадии окраски, от жёлтого к синему. На выполнение задания вам даётся

определённое количество шагов. Сложность заключается в том, что шарики постоянно сталкиваются друг с другом и тут же меняют цвет, заставляя вспомнить игрока уроки рисования. И уже по первому режиму можно проследить проблему игры — не хватает динамичности. Вам лишь нужно раз в какое-то время давить на экран и смотреть, как цветные колобки носятся по экрану (или же еле двигаются, в зависимости от приложенной вами силы). Кроме того, та самая надпись «Go!», которая возникает при остановке шариков и подсчёте очков, не даёт насладиться игрой. Вот вы уже готовы сделать следующий ход, как тут же выскакивает эта надпись и заставляет вас ждать ещё некоторое время.

Из шести представленных режимов, интересных наберётся лишь три. Один из них, это когда игра вовсе притворяется бильярдом с видом сверху. Поначалу вы загоняете шары в лунки, однако потом лунки окрашиваются в определённые цвета и игроку уже необходимо думать, как и куда правильнее ударить. Другой режим — тот же



самый бильярд, только вывернутый наизнанку. Тут уже наоборот стоит опасаться чёрных дыр на поле, которых с каждым ходом становится всё больше. Ну и третий, режим для расслабления и поднятия настроения. Вначале в центре поля стоит Badaboo в роли мексиканца и напевает весёлую песенку. По краям сидят маленькие шарики, и время от времени выскакивают на поле и начинают передразниваться. Чтобы песня не умолкала, необходимо их вовремя «обезвреживать». И чем дальше, тем больше болельщиков будет оказываться на поле.

Наверное, эти режимы заслуживают внимания, так как именно здесь проявляется динамичность,

заложенная авторами в игру. А благодаря потрясающей звуковой составляющей, игра сразу же обезоруживает. Все эти звуки столкновения, крики и вопли «Badaboo» маленьких шариков непроизвольно откладываются в голове.

...

Разработчики просят за своё детище \$2.99, что не очень хорошо для конечного пользователя. За эту цену можно приобрести куда более интересную и динамичную игру. К тому же она порой вылетает и не умеет восстанавливаться при разворачивании, хотя, возможно, это ошибки пресс-версии. Однако, если вы хотите просто расслабиться и помедитировать, то вам явно стоит обратить

.....  
**Если вы хотите просто расслабиться и помедитировать, то вам явно стоит обратить на игру внимание**  
 .....

на игру внимание. Своими красками и озвучкой она принесёт несколько счастливых вечеров.



### Рейтинг

Геймплей:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	8
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	9
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Драйв:	5
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

**6,5**



# ВООМ ВЛОЖ

Автор: Дмитрий Курyleв



Наверняка, есть мобильные геймеры, предпочитающие такой жанр, как логика, и таких, думаю, немало. На телефонах зачастую очень тяжело справиться с управлением в шутерах, стрелялках или гонках, а с головоломкой таких проблем не возникает. Кроме того, интересная логическая игра может затянуть человека на несколько часов, ведь, когда не получается какое-то задание, большинство игроков попытаются его пройти, во что бы то ни стало. Ни для кого не секрет, что множество разработчиков выбирают этот жанр для своих проектов, так как считают его простым, но на самом деле это не так. Очевидно, сделать увлекательную головоломку с прекрасными возможностями выходит далеко не у каждого. Однако Electronic Arts выпустили **Boom Blox** на платформу Symbian 9.4, которая получилась просто отлично.

Целью данной игры является метание шара-биты в цветные блоки и бомбы, тем самым

получая очки. На каждый уровень дается определенное количество выстрелов, что заставляет хорошо подумать, как сбить блоки, заработав нужные баллы. Кстати, в зависимости от количества набранных очков Вы можете получить золотую, серебряную или бронзовую медаль. Нетрудно догадаться, что, набрав требуемого минимума, Вы просто не пройдете уровень. Каждая миссия — своеобразная постройка из различных блоков, бомб и бонусов. Путем попадания нужно выбить блоки со звездочками, именно они приносят очки. Бомб в игре несколько: как мгновенные, взрывающиеся сразу, так и оснащенные таймером, которые взрываются через несколько секунд после попадания в них. Хочется выразить благодарность разработчикам за множество разнообразных бонусов, причем как положительных, помогающих прохождению, так и отрицательных. Бонус активирует при попадании по нему шаром. В общем, в игре полным-полно подобных

тов, в которые входят дополнительные выстрелы,двигающиеся стрелки, телепорты, ящики с черепами, отнимающие очки и прочие предметы, среди которых есть даже живые персонажи, естественно, нуждающиеся в защите от

взрывов. Стоит сказать, что весь игровой процесс сделан очень увлекательно. Конечно, словами это описать сложно, но в реальности разбивать блоки очень интересно. Тем более, что суть метания — не простое кнопочное





**Жанр:** Puzzle **Разработчик:** IUGO Mobile Entertainment, Ideaworks3D

**Издатель:** Electronic Arts **Релиз:** 2008

**Сайт:** <http://www.ea.com/games/boom-blox>



нажатие, а расчетливое попадание в нужные блоки. Неслучайно на прохождение уровня обычно дается мало выстрелов, ведь именно путем мышления можно заработать как можно больше очков. И, безуслов-

но, Вам стоит проявить свою фантазию, ведь порой даже самое простое сооружение можно разрушить несколькими способами, соответственно поставив разные рекорды. Проще говоря, геймплей **Boom Blox** предоставляет

возможность проявить неординарное мышление, умный и творческий подход и безграничную фантазию на протяжении сорока разнообразных уровней. Кстати, всего игра разбита на четыре локации, в каждой из которых соответственно по десять миссий. Но, согласитесь, для такой привлекательной головоломки этих стандартных уровней будет мало, поэтому неслучайно разработчики подготовили нам сетевой режим и редактор уровней. «Да, это восхитительно!», — таковы были мои первые размышления, когда я увидел эти возможности. Ведь оснащение головоломки мультиплеером очень редко встретишь в мобильном мире, тем более такого удачного, как в данном случае. Принцип online-режима довольно прост. Достаточно его выбрать в меню, а потом войти через свой логин или же поиграть гостем. При подключении появится список доступных опций, среди которых есть поиск других пазлов, тех, которые другие пользователи сами сконструировали в редак-

торе уровней. Вот, собственно, и все. Кстати, редактор уровня сделан не менее увлекательно. Мы создаем новую площадку и ставим на неё всё, что захотим: телепорты, бонусы, различные блоки, живых существ, а потом тестируем полученный уровень, установив количество ударов и требуемые очки. После этого, пазл можно сохранить в ячейку памяти, которых всего пятьдесят. Очевидно, что такие дополнения, как сетевой режим и редактор уровней благоприятно влияют на оценку игры, ведь перед нами открывается практически безграничный мир уровней!

Управление пушкой осуществляется путем нажатия на нужную область экрана. Иными словами, мы направляем мишень на тот блок, который хотим сбить, а затем, удерживая палец или стилус, регулируем силу удара, с последующим выстрелом после отпускания. Привыкнуть довольно просто, тем более для тех, кто предпочитает ручную наладку прицела, в настройках присутствует

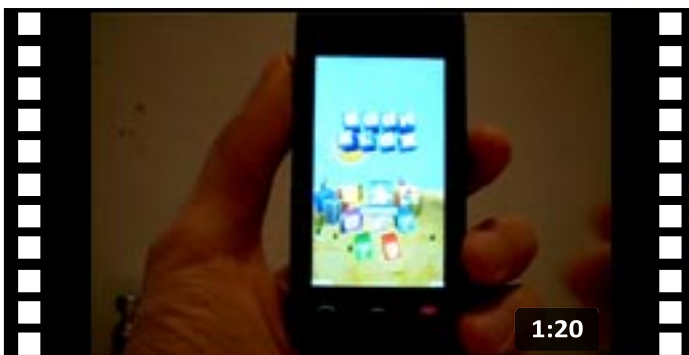


# Level 8-3

Smartphones



## Геймплей



<http://www.youtube.com/watch?v=7t6GzgxAXLw>

возможность включить экранные стрелки, при регулировании которых можно точно настроить попадание шара. Кроме того, игра работает как в вертикальной, стандартной ориентации телефона, так и альбомной, то есть горизонтальной. В управлении можно отметить лишь единственный недостаток — слишком маленькие экранные функциональные кнопки, расположенные внизу экрана, что доставляет небольшие проблемы при их нажатии.

Другим достоинством игры является превосходная трехмерная графика. Все предметы сделаны в ярких красках, что смотрится очень весело. Приятно разбивать такие красивые блоки, которые, кстати, разрушаются с великолепной анимацией. Да, реалистичные взрывы за счет спецэффектов выглядят очень впечатляюще! Окружение выполнено не менее качественно, на фоне каждой локации своеобразная заставка, которая очень сочетается с постройкой. Графический стиль в игре сделан очень здорово, все со вкусом, и прекрасно сочетается друг с другом. Кроме того, не менее привлекательная сторона **Boom Blox** — оригинальный дизайн.

Меню сделано в виде красочных 3D-иконок, каждая из которых соответствует подписанному пункту. Причем очень забавно сделана возможность схватить любой значок, и потаскать его в любой области экрана, хотя это, в принципе, бесполезно. Непосредственно игровой процесс также сопровождается приятным оформлением: качественные постройки, ненавязчивое и простое отображение набранных очков и оставшихся выстрелов. В общем, видно, что над графикой и дизайном трудились действительно достойные работники, за что им спасибо.

Ну и, собственно, головоломки всегда должны отличаться привлекательным звуком, ведь они рассчитаны на длительное прохождение. Чем же похвастается **Boom Blox**? Конечно же, прекрасной музыкой. В меню звучит такая знакомая веселая мелодия, взятая из оригинала, которую просто приятно слушать. Игровой процесс сопровождается не менее отличной озвучкой. На каждой локации звучит своя композиция, усиливающая окружающую обстановку. Также разработчики наделили свой проект звуковыми эффек-



### Плюсы:

- Великолепная графика и дизайн
- Увлекательный геймплей
- Режим online и редактор уровней

### Минусы:

- Большинство встроенных пазлов пройти очень легко
- Маленькие функциональные кнопки внизу экрана

Графический стиль в игре сделан очень здорово — все со вкусом, и прекрасно сочетается друг с другом.

тами, а именно навигацию по меню и все действия игрового процесса, в том числе выстрелы, взрывы и тому подобное. А особо эффектно после прохождения уровня звучат детские крики, причем в зависимости от успеха они имеют свой оттенок: веселые и радостные, если уровень пройден удачно, и грустные и сожалеющие при проигрыше.

...

В заключение можно

сказать, что **Boom Blox** — хитовая головоломка на сенсорные смартфоны. В ней присутствует множество великолепных достоинств и плюсов, которые приносят только положительные эмоции. Превосходный звук, отличная трехмерная графика, необыкновенный дизайн и оригинальный геймплей с множеством разнообразных уровней и online-режимом — что еще нужно для чудесной логической игры?

## Рейтинг

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

9,0

# Gabor Fetter MicroPool 2007

Автор: Денис Зайченко

Симуляторов, особенно спортивных, на платформе Symbian не так уж и много, и лишь единицы из них заслуживают внимания. Но не всё так плохо, особенно для поклонников бильярда. Достаточно давно свет увидела игра **Gabor Fetter Micro Pool 2007**, но благодаря своей простоте она до сих пор остается популярной.

Первое, что бросается в глаза — меню, выполненное в лучших спартанских традициях. При этом никакой банальности вроде «Новая игра» вы не увидите. Начать игру можно, нажав большую и красивую зеленую кнопку. В меню можно выбрать один

из четырех типов игры. Рассмотрим их подробнее.

Итак, начнем с **девятки**. На столе находятся пронумерованные от одного до девяти шары. После разбивания игрок должен первым ударом касаться шара с наименьшим номером. После забивания девятого шара игра заканчивается. Что интересно — забивать шары можно в любом порядке, главное, чтобы первым касанием игрок попал по наименьшему. Закатив таким образом девятый шар, игрок выигрывает.

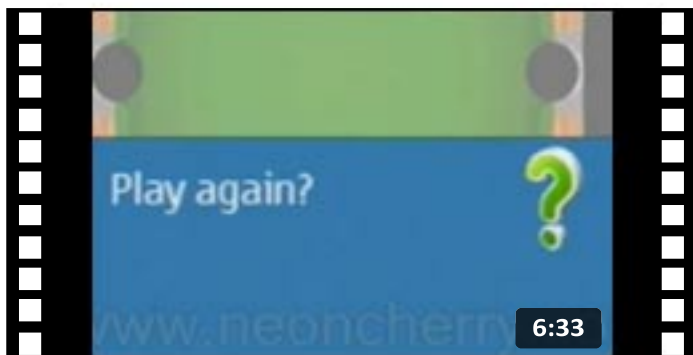
**Восьмерка** или «всеми любимая» **американка**. На столе находятся пятнадцать шаров, восемь из которых в тактических

целях имеют сплошную расцветку, другие восемь — полосатую. Плюс — черный шар. Первый загнанный игроком шар определяет, какие из них в дальнейшем игрок должен забивать. При этом первое касание в каждом ударе должно быть обязательно

по «своему» шару, но за забивание шара врага фол не дается. После того, как на столе не осталось «ваших» шаров, можно и нужно забивать черный. До этого момента забивание черного шара сразу же отдает победу противнику. Опять же, в классической амери-



## Геймплей



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



#### Ссылка на покупку:

<http://www.handango.com/catalog/ProductDetails.jsp?productId=225344>



#### \* Небольшой совет

в игре на скорость вместо того, чтобы зажимать цифровые клавиши, можно сперва нажать нижнюю кнопку джойстика — это повернет линию удара на 180 градусов.

Игра достаточно давно увидела свет, но благодаря своей простоте до сих пор остается популярной.

канке черный шар нужно загнать в лузу, противоположную той, в которую был загнан последний «свой» шар. Тут столь изощренных условий нету — куда хочешь, туда и забивай. На скорость. Тут важна, как ни очевидно это звучит, ваша скорость. И точность. Ваша задача — загнать в лузы все шары на столе, причем вне зависимости от их цвета и расовой принадлежности. Таймер запускается с момента первого касания по шару. Фол (забитие белого шара, или «битка») добавляет десять секунд к таймеру, и противную табличку «Забит биток», которая каждую секунду, пока не исчезнет, напоминает вам о неудаче.

**Убийца.** Тут весь смысл заключается в том, чтобы каждый ход забивать минимум один шар. В противном случае, а также в случае фола, отнимается одна из пяти жизней (в режиме «легких шаров» — одна из трех). После того,

как все шары загнаны, стол обновляется, но количество жизней при этом остается.

Также в меню можно выбрать тип игры «Игрок — Компьютер», «Игрок — Игрок» и «Демонстрация», и тип шаров — «Обычные» и «Легкие».

Графика и звук просто шикарные, тут больше ничего не скажешь. При том, что движок не 3D, детализация просто потрясает — такое ощущение, что играешь в настоящий бильярд, за час игры в который вы с другом честно заплатили 90 рублей. В настройках, доступ к которым также открывается из меню, можно слегка изменить геймплей на свой вкус.

...

Итог — это одна из тех игр, которые рука не поднимается удалить, даже если очень-очень нужно свободное место.



#### Плюсы:

- Простой интерфейс
- Разнообразные режимы

#### Минусы:

—

### Рейтинг

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

8,0



# Джентльменский набор 10 программ для Google Android.

👤 Автор: Никита Мариненко

**Г**oogle Android уже не такая отдаленная от всего мира платформа, и телефонов под ней в руках пользователей от мала до велика появляется всё больше. Но ни одна оболочка не способна долго жить без поддержки как производителей, так и самих пользователей. Благо, уже выпущено огромное количество приложений для Android — от откровенно плохих, до заслуживающих вашего пристального внимания.

Сегодня мы предлагаем вам список из десяти приложений, которые с лёгкостью поселятся на вашем телефоне, а впоследствии вы будете задаваться вопросом — «Как же я без этого жил?». Кроме того, мы постарались отобрать для вас приложения, которые не потребуют ни копейки, но в то же время, являющиеся лучшими в своей категории и ничем не отличающиеся от своих «платных» собратьев. Чтобы не возникало путаницы, в описании каждого приложения стоит графа «Последняя версия», которая указывает, какая версия программы стояла у автора во время написания статьи и при этом стабильно работала. А если по каким-то причинам вас не устроит предлагаемые нашей редакцией приложения, то в конце описания каждой программы есть графа «Аналоги», которая отображает приложения той же категории, и на которые можно обратить внимание в случае каких либо курьёзов. Ну и напоследок хочется добавить, что после каждой программы вы увидите на первый взгляд странный квадрат, чем-то напоминающий штрих-код. Чтобы разобраться во всём — обратитесь за помощью к описанию приложения под цифрой «два».

# 1 LauncherPro

Разработчик: Federico Carnales

Сайт программы: <http://launcherpro.com>

Последняя версия: 0.7.8.1

Аналоги: Home++ Beta, Open Home



Программа, которая способна кардинально изменить вид рабочего стола вашего мобильного телефона. Она имеет богатые настройки, которые выведены в отдельное меню. Поддержка нескольких рабочих столов и быстрое перемещение между ними, плавная прокрутка. А главным плюсом, пожалуй, является то, что она очень хорошо оптимизирована, и со многими включенными визуальными эффектами не тормозит даже на самых слабых телефонах.

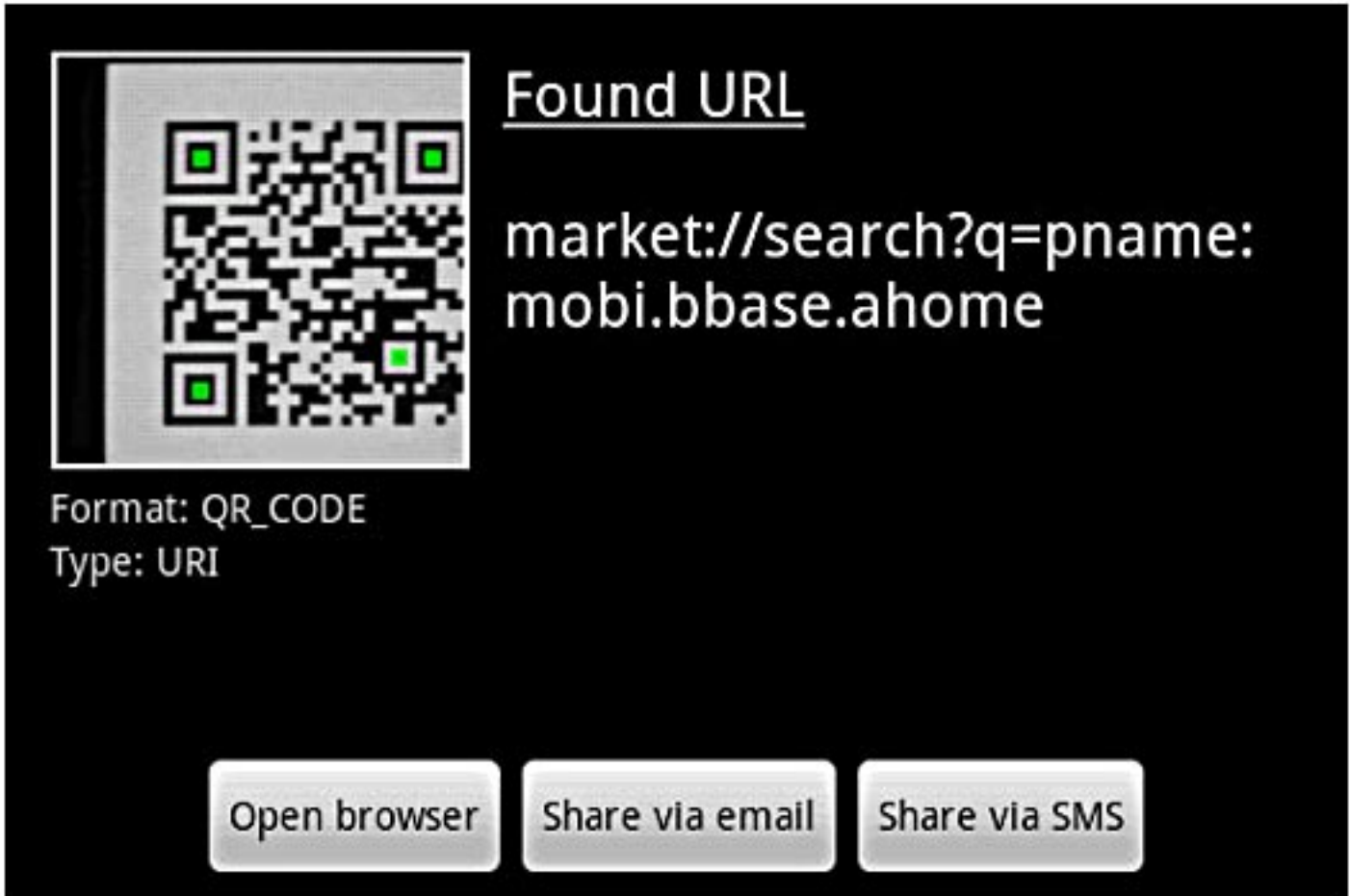
Кроме бесплатной версии программы, есть ещё и платная. За \$2.99 вы получите доступ к новым виджетам, число которых постоянно пополняется, и, главное — возможность изменять размеры любого виджета, установленного в вашем телефоне. Выбор всегда за конечным пользователем, но программа лишена всякого намёка на рекламу и никогда не просит проапгрейдиться до платной версии.

В общем, выполнено всё просто и со вкусом. Программа достойна того, чтобы быть установленной на ваш телефон.



# 2 Barcode Scanner

Разработчик: ZXing Team  
Сайт программы: <http://bit.ly/biF8Tz>  
Последняя версия: 3.4  
Аналоги: QR Contact



Если у вас есть телефон на базе операционной системы Google Android, то эта программа просто должна быть установлена на вашем телефоне.

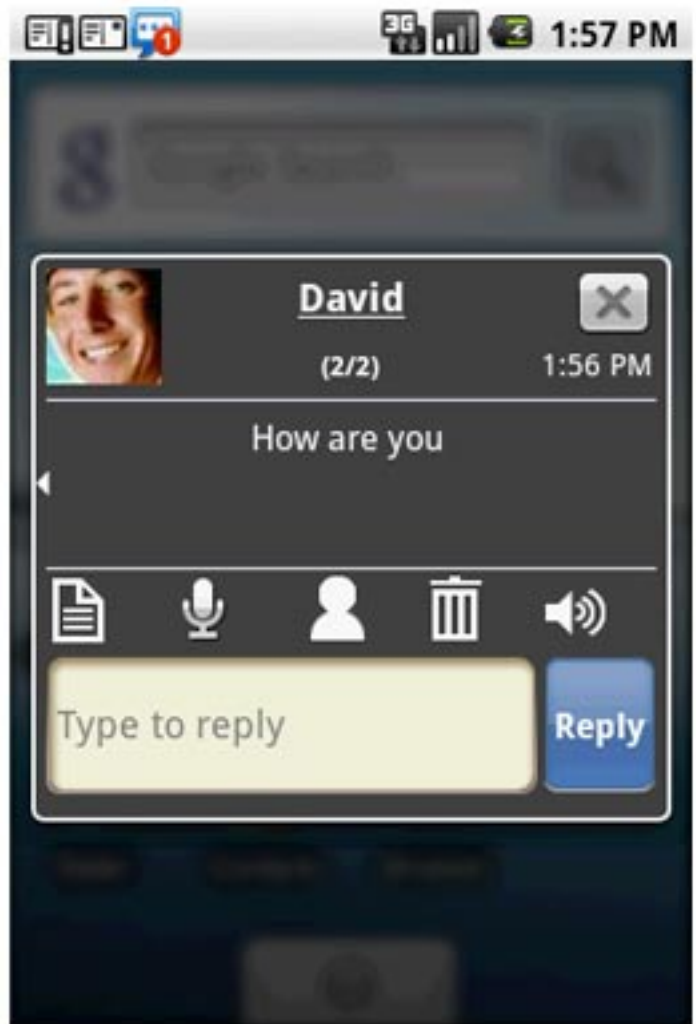
Дело в том, что давать ссылки на скачивание приложения уже стало не модно (и неудобно), и поэтому теперь на многих сайтах появляются так называемые QR-коды — подобие штрих-кодов, в которых скрыта прямая ссылка на скачивание той или иной программы. Помимо прямых ссылок под такими кодами часто встречаются ссылки на веб-сайт производителя, какая-то дополнительная информация.

Для «чтения» кода используется камера вашего мобильного телефона. Программа способна идеально распознать код практически на любой поверхности и с максимальным сжатием, что выгодно отличает её от других аналогов.



# 3 Handcent SMS

Разработчик: handcent\_admin  
Сайт программы: <http://handcent.com>  
Последняя версия: 3.2.9  
Аналоги: –



**Handcent SMS** приходит на смену стандартной программе вашего телефона.

Зачем?

- Во-первых, более красивый и дружелюбный к конечному пользователю интерфейс.
- Во-вторых, просто огромное количество настроек, вы можете изменить буквально каждый элемент программы и присвоить индивидуальный аватар любому абоненту.
- В-третьих, построение диалога куда более приятное и читабельное, чем в оригинальной программе.

Кроме того, **Handcent SMS** позволяет ставить пароль при входе на ваши сообщения, причём через стандартную программу обмена сообщениями также нельзя войти — нужно будет ввести пароль. Поэтому ваша переписка всегда останется конфиденциальной.

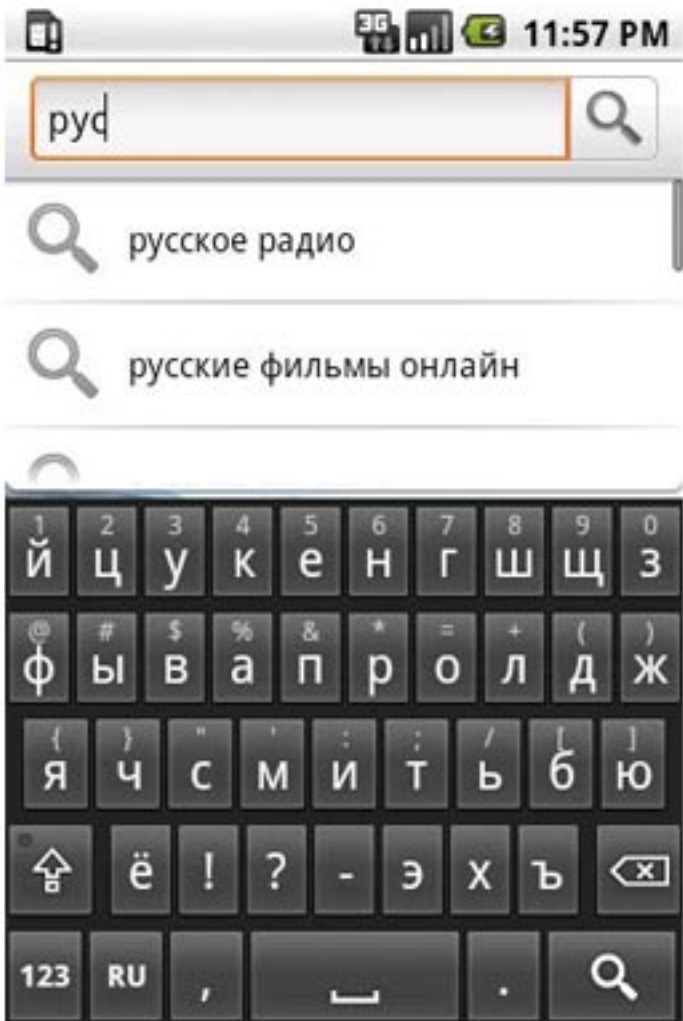
Ну и, пожалуй, главная особенность приложения — установка любого рингтона на каждого абонента, и сделано всё гораздо удобнее и нагляднее, чем в стандартных средствах.

Добавьте сюда поддержку русского языка и дополнительных шрифтов, отсутствие рекламы, возможности бэкапа настроек, различные виджеты и всплывающие окна, и вы получите идеальную программу для обмена сообщениями.



# 4 Smart Keyboard Lite

Разработчик: Dexilog, LLC  
Сайт программы: <http://dexilog.com/smartkeyboard>  
Последняя версия: 2.3.2  
Аналоги: Better Keyboard



**\* Многие пользователи сталкиваются с проблемой при подключении дополнительной клавиатуры на своём телефоне. На самом деле всё просто. Зайдите в «Настройки», затем в пункте «Региональные параметры» поставьте галочку напротив необходимой клавиатуры. После всего, при наборе текста (например, SMS), удерживайте палец там, где должен быть текст сообщения, затем нажмите «Режим ввода» и выберите нужную клавиатуру из списка.**



По названию можно легко догадаться, что это дополнительная клавиатура. Главное её достоинство в том, что она на голову превосходит стандартную.

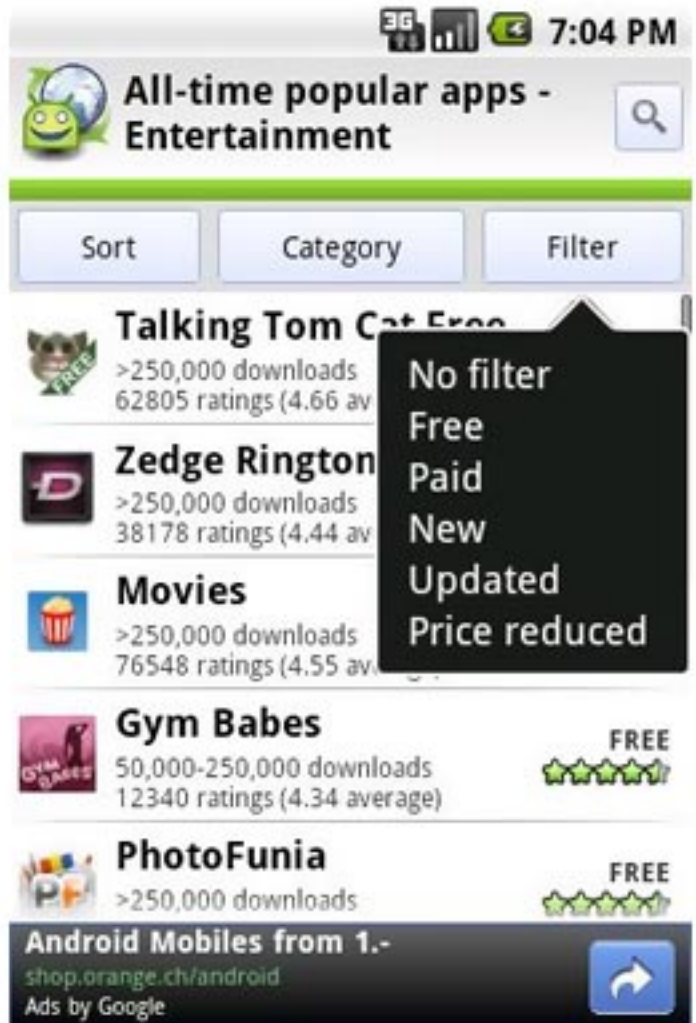
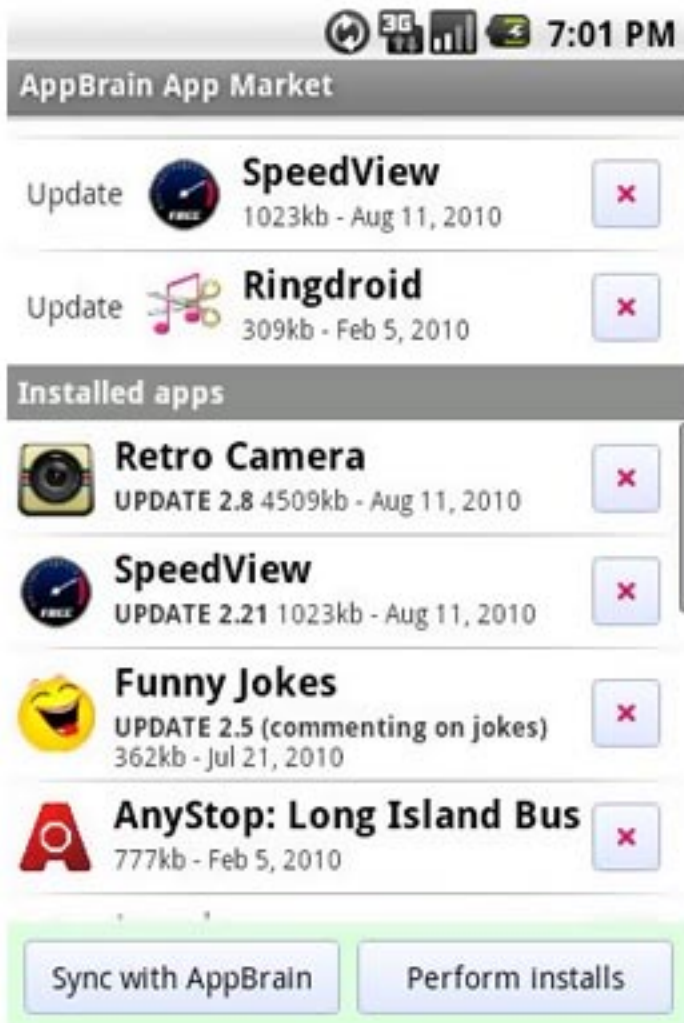
Тут и моментальная смена языка, и множество дополнительных кнопок, и, наконец, заветная мечта всех пользователей осуществилась — теперь за дополнительными символами не нужно никуда ходить, все они легко попадают в ваш текст путём зажатия необходимой клавиши.

Клавиатура легко настраивается из специального меню под нужды пользователя. Кроме того, для неё доступны дополнительные словари и большое количество скинов, чтобы каждый остался доволен.

Существует PRO версия программы, которая продаётся за €1.99 и предоставляет большой функционал.

# 5 AppBrain App Market

Разработчик: Swiss Codemonkeys  
Сайт программы: <http://appbrain.com>  
Последняя версия: 4.1  
Аналоги: appSaver\*



Без этой программы, можно сказать, и не было бы этой статьи. Это приложение будет вашим ключом в мир новых приложений.

Главная её особенность — синхронизация установленных в вашем телефоне программ с сервером и их обновление. Однако, когда выясняется, что можно заходить в свой аккаунт с ПК на сайте программы, то тут всё становится очевидным. Со своего персонального компьютера вы можете управлять приложениями на телефоне — удалять, искать похожие, скачивать новые.

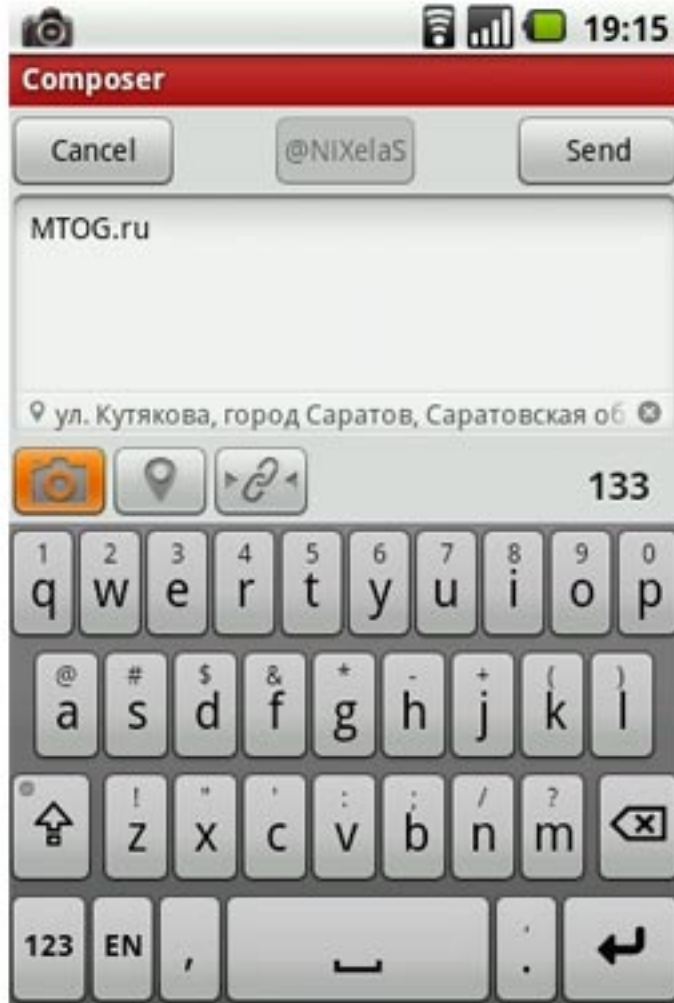
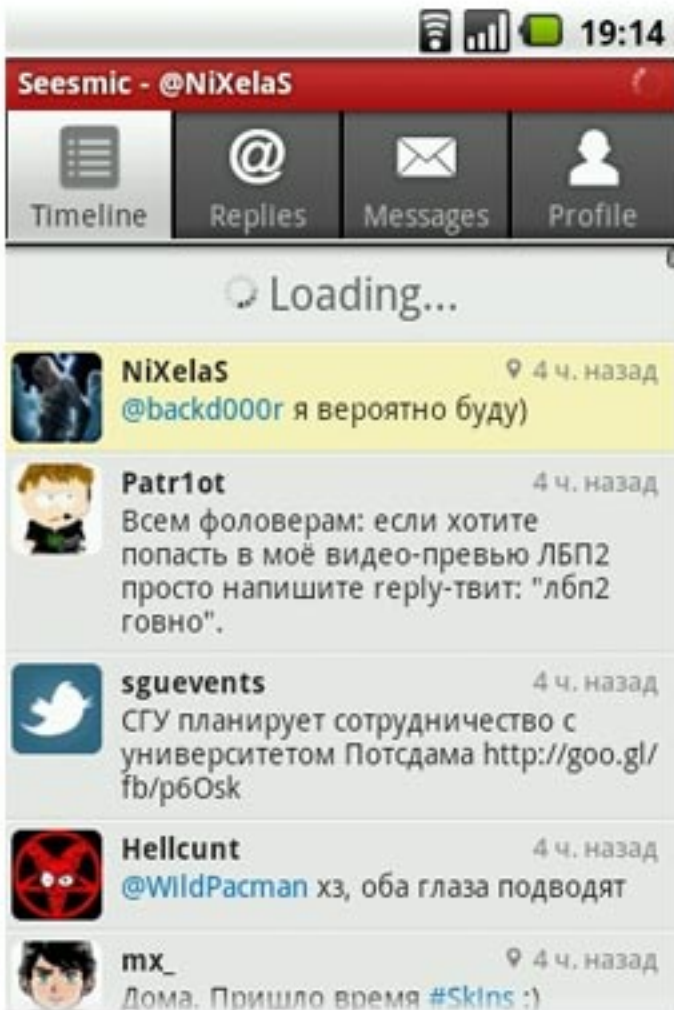
Приложение, как и сайт, активно развивается и со временем становится просто незаменимым.

\* Если AppBrain использует для своих целей интернет, то appSaver позволяет сохранять ваши установленные приложения на карту памяти в формате \*.apk (в этом формате идут все игры и приложения для Google Android).



# 6 Seesmic

Разработчик: Dexilog, LLC  
Сайт программы: <http://seesmic.com>  
Последняя версия: 1.4.3  
Аналоги: Touiteur, Twitter



К социальным сетям в наше время не подключены разве что сливные бачки. Люди по всему миру используют различные сети для введения своих личных блогов. Надо ли говорить, что сервис микроблогинга, Twitter, сейчас пользуется огромной популярностью?

Не отставать от всего мира и всегда следить за своими друзьями вам поможет Seesmic — очень удобное приложение с дружелюбным интерфейсом. Просмотр ленты, ретвитов, реплаев, личных сообщений, статистика личного профиля, всё это по зубам данному приложению, так же как и написание сообщений, добавление изображения на фотосервис и отображение вашего местонахождения. Для удобства Seesmic умеет подсвечивать разными цветами реплаи, личные сообщения.



# 7 NewsRob

Разработчик: Mariano Kamp

Сайт программы: <http://newsrob.blogspot.com>

Последняя версия: 4.2.0

Аналоги: gReader, Greed



Большинство людей покупают телефоны, построенные на базе Android из-за очень плотной интеграции с сервисами Google. Такие телефоны умеют синхронизировать ваши контакты, почту, календарь с серверами компании, но ведь большинство людей ещё читают новости посредством RSS-каналов.

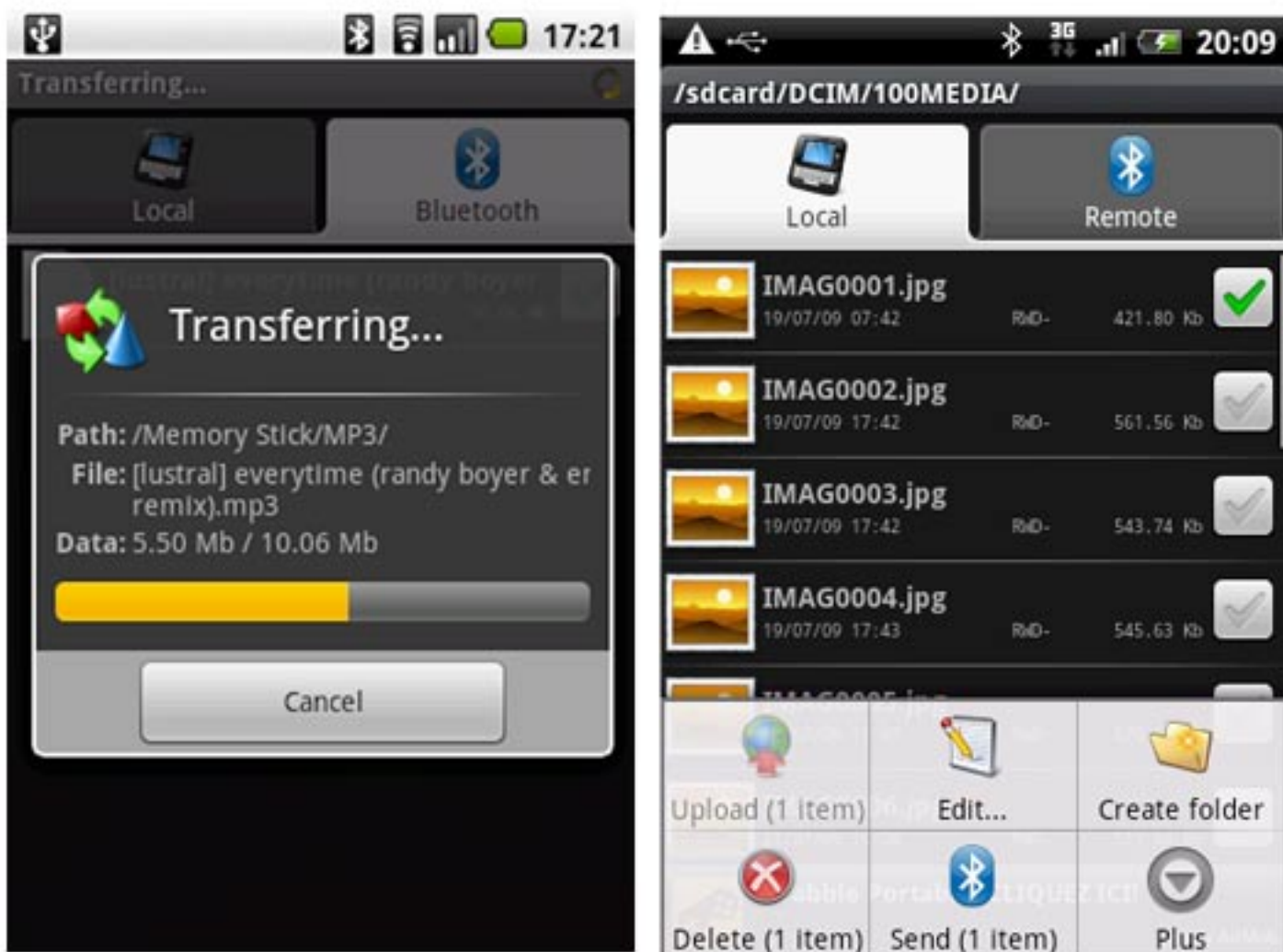
**NewsRob** — как раз та программа, которая справляется с чтением новостей на отлично. Она умеет группировать новости с сайтов или отображать их в одном флаконе, синхронизировать новости в соответствии с заданными настройками. Кроме того, программа поддерживает добавление в избранное и имеет приятный пользовательский интерфейс и хорошо отточенное управление.

Несмотря на то, что программа платная, она не требует купить себя, а лишь ограничивается незаметным показом рекламы снизу, что абсолютно не мешает чтению очередной новости.



# 8 Bluetooth File Transfer

Разработчик: Medieval Software  
Сайт программы: <http://medieval.it>  
Последняя версия: 3.70  
Аналоги: ASTRO File Manager, EStrong's File Explorer



Приложение, которое выступает сразу в нескольких «весовых категориях» — оно умеет притворяться файловым менеджером, но главное его свойство — передавать, принимать и расшаривать файлы с помощью Bluetooth.

Благодаря **Bluetooth File Transfer** вы всегда сможете найти в телефоне нужный файл и при желании передать его другу. Приложение с лёгкостью поддерживает русский язык, а за свою бесплатность ограничивается показом рекламы снизу.



# 9 WeatherBug

Разработчик: WeatherBug Mobile  
Сайт программы: <http://bit.ly/dshOwq>  
Последняя версия: 2.4.470  
Аналоги: WeatherPro



По названию приложения уже можно понять, что занимается оно погодой. Главная задача программы — выводить погоду вашего города в трей и при открытии отображать дополнительные сведения.

Естественно, **WeatherBug** имеет огромное количество настроек и большую базу городов по всему миру, так что даже самое забытое место не останется без присмотра. В качестве весомых аргументов — автоматическое обновление погоды по расписанию, автозагрузка, поддержка геолокации (т.е. может отображать погоду в зависимости от вашего местоположения).



# 10 RealCalc Scientific

Разработчик: Brain Overspill  
Сайт программы: <http://bit.ly/9wKHg6>  
Последняя версия: 1.4.3  
Аналоги: All-in-1 Calc Lite, Shake Calc



Телефоны уже давно обладают огромной мощностью для подсчёта каких либо нехитрых формул, однако производители до сих пор обделяют их нормальными калькуляторами. Вместо этого они подсовывают пользователям какие-то огрызки.

**RealCalc** призван исправить сложившееся положение — это богатый настройками инженерный калькулятор, который ни одного не оставит равнодушным. Подсчёт синусов, косинусов и прочего, хранение истории, приятный и удобный интерфейс — достойное завершение нашего набора десяти необходимых программ.



## Заключение

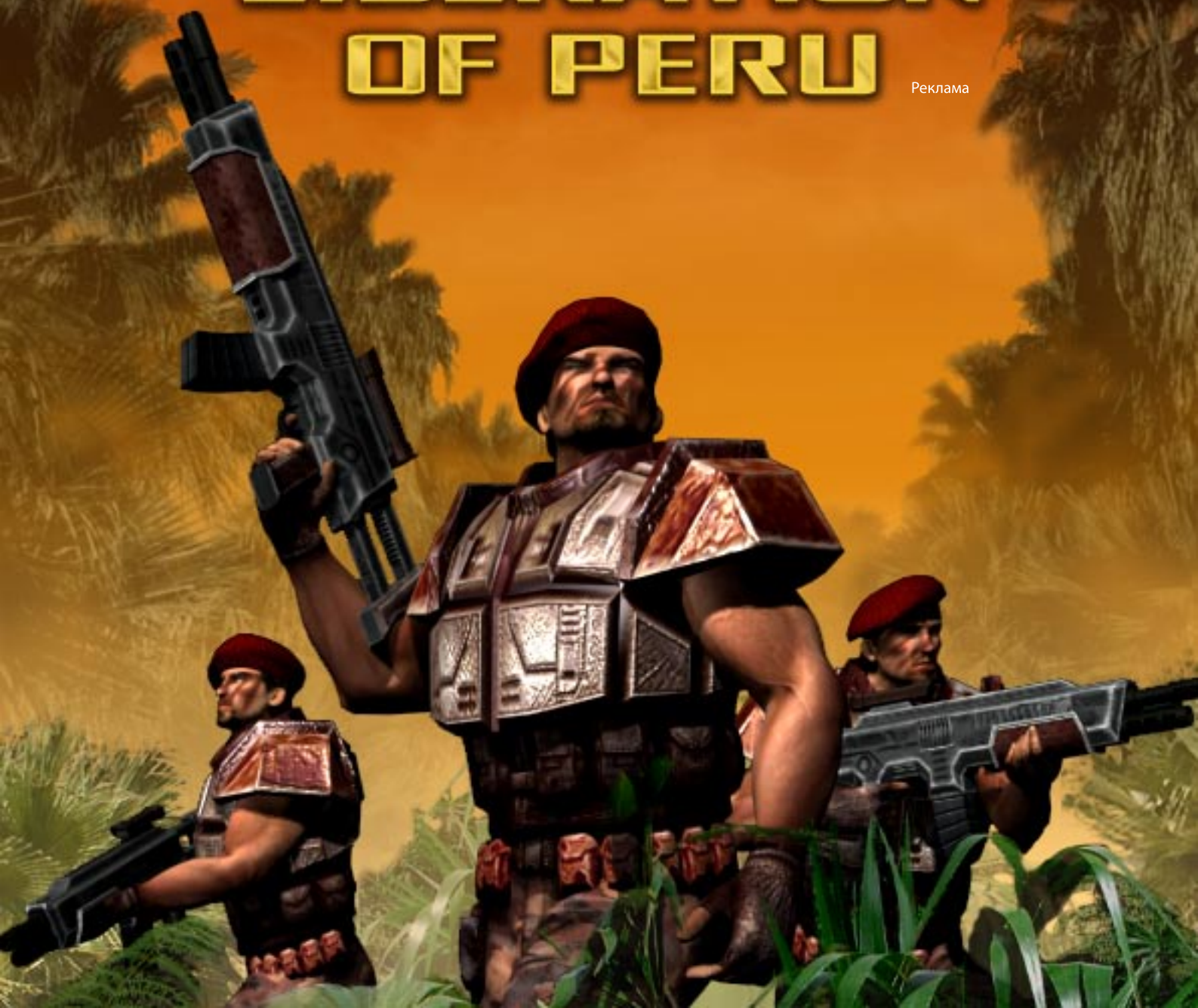
Конечно же, трудно угадать вкусы отдельного человека, тем более, когда дело касается софта вашего мобильного телефона. В рамках одной статьи очень трудно рассказать обо всех существующих и стоящих вашего внимания приложениях.

Так же, всё зависит от самого пользователя — большинство сайтов и компаний (например, Dropbox и Springpad) уже выпустили свои фирменные приложения, достаточно лишь правильно пользоваться поиском в Google Маркете и Интернете.

# ART OF WAR 2

## LIBERATION OF PERU

Реклама



# TRaSH

## » Huge Worm



© Bank of the Planet

## Huge Worm

Жанр: Arcade Разработчик: Yan Zhenhua Релиз: Сентябрь 2010 года Платформа: iOS

Автор: Егор Толстой

Есть такой класс живых существ, как паразиты, они живут только за счет своего хозяина. Это понятие распространено не только в биологии, но и в других сферах жизни, в частности в индустрии мобильных игр. Одна такая пара, Angry Birds и Angry Pigs была рассмотрена в сентябрьском номере журнала, теперь пришла пора для другого творения, пытающегося урвать себе что-нибудь от лавров SuperMegaWorm, с рецензией на который можно ознакомиться в том же выпуске.

Странная тенденция, в последнее время в рубрику «Трэш» попадают игры, полные плагиата, все меньше и меньше становится самобытных проектов. Huge Worm полна

украденных идей и графики — практически все содержимое позаимствовано из flash-игры Effing Worms. Та же система

улучшений, та же локация, тот же червь — вот только выполнено все это на ужасно низком уровне. Отсутствует даже такая

необходимая вещь, как комбо.

Самое ужасное — это управление. Никаких касаний пальцами — для





## Геймплей



Ссылка на покупку:

<http://itunes.apple.com/us/app/hugeworm/id389312906?mt=8>



<http://www.youtube.com/watch?v=mG7gUOnuTY8>

любого действия нужно пользоваться акселерометром. Нет даже никакой калибровки! В результате этого невозможно совершать осознанные движения, червь движется практически сам по себе. О том, чтобы выпрыгнуть из земли и достать летающие объекты, никакой речи и не идет.

Разработчики попытались вытянуть игру, добавив систему ачивментов, интегрированную с OpenFeint. Но игровой

процесс настолько скучен и утомителен, что выполнять какие-то задания абсолютно не хочется.

Как уже говорилось, основная часть графики украдена из **Effing Worms**. Лучше бы уж EdisonGame забрали оттуда все. Модели людей, животных и техники выполнены настолько ужасно, что сердце разрывается от того, как испоганен жанр. Хотя они и не пикселизованные, как в **SMW**, но

**Невозможно совершать осознанные движения, червь движется практически сам по себе.**

каким дизайнером надо быть, чтобы так рисовать.

...

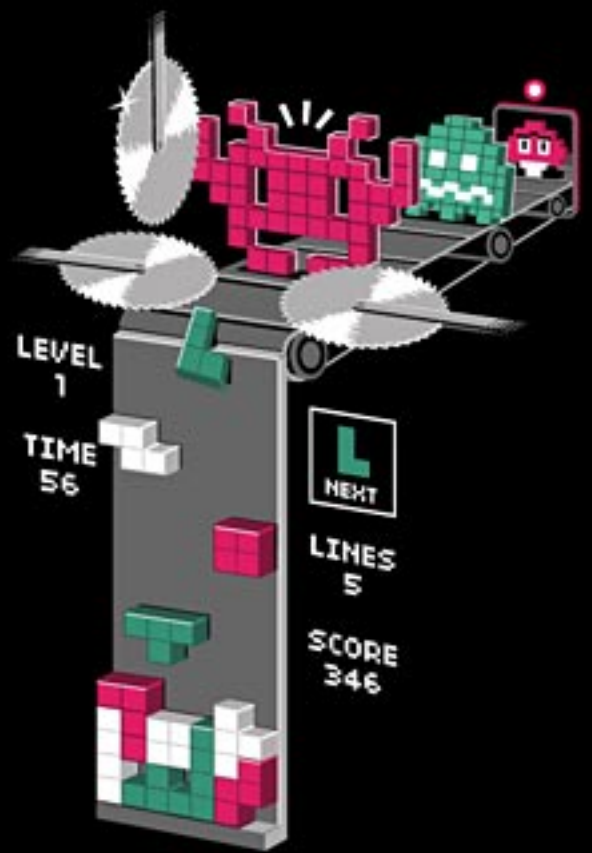
Цель создания игры абсолютно понятна — на волне успеха **SuperMegaWorm** попытаться заработать

несколько сотен долларов, приложив минимум усилий. Такие игры засоряют AppStore и портят отношение к платформе в целом. Надеюсь, что никто из читателей еще не купил ее и потом, тем более, не купит.

**Рейтинг: 0,3**

# Ностальгия

- » Трилогия «Бункер 3D» (2006–2008)
- » Серия Air Traffic Control (2005–2009)



## Трилогия «Бункер 3D»

Жанр: FPS Разработчик: NETSOFTWARE Релиз: 2006–2008 Платформа: J2ME

Автор: Алексей Смагин

Когда-то давно, 3D шутеры на мобильных устройствах представить было очень сложно, но популярность сего жанра на компьютере начала подталкивать разработчиков к созданию игр этого плана и на мобильных устройствах. Первыми шагами на пути к созданию полноценных FPS были всевозможные лабиринты и тиры. Позже начали появляться и первые представители данного жанра. В 2004 году в Киеве была показана первая версия

игры «Бункер 3D». Сея поделка была рассчитана под самые простейшие устройства с лимитом размера игр — 64kb. Но, несмотря на свой маленький вес, игра казалась поразительной, особенно на свое время. Через год на суд публики была представлена первая часть трилогии, улучшенная и доработанная. Впрочем, пора познакомить читателя и с сюжетом.

1945 год. Война с фашистами подходит к завершающему этапу. Советский

Союз объявил о капитуляции немецких войск. Главному персонажу игры было поручено спуститься в тайное укрытие Гитлера — подземный бункер и уничтожить атомное оружие, испытание которого подходит к завершающему этапу

Сразу видно — игра сделана с душой. Уровни необычайно разнообразны и совершенно непохожи друг на друга. В каждой локации стоят предметы, характерные ей. Так, в морге находятся окровав-

ленные операционные столы, на стройке — лестницы, а в оружейной — боеприпасы. Некоторые уровни сильно выделяются из ряда других, что делает игру более разнообразной. Больше всего меня потряс уровень «Бронепоезд». Стенки комнат немножко трясутся, создавая ощущение движения, в окнах порхают блики, и даже мелодия похожа на звук движения поезда. Графика на момент выпуска игр была очень хороша, но сейчас, после **Egypt 3D** или



### ✱ Интересные факты:

- Изначально планировалось сделать единую игру, но пришлось «нарезать» из-за отсутствия поддержки большого веса игры многими моделями телефонов
- Прототипом персонажа «Последней битвы» служил Josef Mengele (Йозеф Менгеле)
- Разработчики **Bunker3D** вдохновились игрой **Wolfenstein 3D** от idSoftware, в то время как сами idSoftware вдохновились игрой **Castle Wolfenstein** от Muse (Silas Warner), и не только вдохновились, но и взяли название и некоторые элементы геймплея
- Финальная битва на крыше **Castle3D** планировалась еще на ранней стадии создания **Bunker3D**... были даже эскизы, но на то, чтобы это стало явью, понадобилось несколько лет
- Кабинет Сталина в конце трилогии создавался по фотографиям его настоящего кабинета

**The Overtaker** выглядит не так классно, как казалась тогда. В прочем, даже на сегодняшний день делают игры с худшей графикой. Дизайн выполнен на высоком уровне. С виду всё

довольно просто, зато как нельзя лучше подходит на тему Второй мировой войны. Строгие шрифты, фашистские знаки и даже вступительный ролик создают идеальную атмос-

феру сурового бункера. Сказать, что звук в игре хороший — ничего не сказать. На каждый уровень подобрана отличная мелодия, как нельзя лучше вписывающаяся в игру. Звуковые эффекты появились лишь в последней части трилогии, но вместе звуки и музыка звучать не могут, поэтому я настоятельно рекомендую выбрать музыку. Есть у игры и свои «фишки». Ведь именно в ней впервые было применено разрушение объектов. Разрушается, конечно, не все, но встречаются разрушаемые ящики, запасы провизии, свисающие с потолка и лампы. Ещё одной особенностью «**Бункера**» являются секретные

места, обязанные присутствовать в любой хорошей игре, но, к сожалению, появляющиеся в единицах.

...

Ни в коем случае нельзя рассматривать «**Бункер 3D**», «**Лабораторию 3D**» и «**Крепость 3D**» как три отдельных игры про войну с фашистами. Нужно смотреть на них как на одно целое, связанное во всем. Это трилогия, которая когда-то перевернула мир шутеров и цикл игр, в которые просто приятно поиграть.

**Рейтинг: 9,0**

## Серия Air Traffic Control

Жанр: Simulation Разработчик: Lunagames Релиз: 2005-2007; 2009 Платформа: J2ME, iOS Автор: Сергей Федченко

Серия **Air Traffic Control** была довольно популярной в период с 2005 по 2007 года. Разработчики проявили новаторство в том, что создали так называемый симулятор авиадиспетчера. Эта концепция была восторженно встречена в кругах геймеров. После успеха первой части Lunagames выпустили несколько модификаций

**Air Traffic Control**. Затем, исчерпав фантазию, разработчики завершили серию. Немного позже, в 2009 году **ATC** появляется в **AppStore**.

Цель **ATC** заключается в том, чтобы отправить пронумерованные самолёты на нужные взлётно-посадочные полосы. Ситуация осложняется тем, что с каждым уровнем самолётов становится всё больше,

и летят они практически подряд. Игра действительно может затянуть на долгое время. Поиграть в **ATC** хочется даже сейчас, так как это единственный достойный и, самое главное, интересный представитель подобного жанра.



### ✱ История изменений в серии Air Traffic Control

**Air Traffic Control** Первая часть показала игрокам, что существует и такой поджанр, как симулятор авиадиспетчера.

**Air Traffic Control: Crazy Planes**. По названию очевидно, что разработчики усложнили задачу, увеличив количество самолётов и скорость их передвижения.

**Air Traffic Control: Night Flight**. Теперь действие игры происходит в ночное время суток. Порой бывает не видно взлётно-посадочной полосы и поэтому приходится ждать, когда она засветится.

**Air Traffic Controller 2007**. Завершающая серию игра. **ATC 2007** суммировала всё самое лучшее из предыдущих частей и обзавелась немаловажными нововведениями. В игре появились погодные условия, экстренные ситуации и даже возможность создавать свои уровни и отправлять их во всемирную сеть.

**Air Traffic Controller Touch Edition**. По сути, это обыкновенный порт **ATC 2007** на iOS. В touch-версии немного изменился геймплей. Управление самолётами стало осуществляться посредством рисования линий пальцами. В остальном, всё осталось прежним.

...

J2ME до iOS.

Подводя итог, можно сказать, что **Air Traffic Control** представляет собой неплохой симулятор авиадиспетчера с обширным арсеналом возможностей. **ATC** прошёл долгий путь от

(Оценивается **Air Traffic Control 2007 (J2ME)**)

**Рейтинг: 7,0**



# Ага, и трава была зеленее...

👤 Авторская колонка Романа Савина

**В** Nokia сейчас полный бардак. Платформа S40 поддерживается, Symbian S60 3rd Ed. (9.1-9.3) до сих пор поддерживается, Symbian S60 5th Ed. (9.4) поддерживается, Maemo 5 поддерживается, MeeGo скоро будет поддерживаться и по слухам при этом Maemo не уйдет, Symbian^3 тоже скоро будет поддерживаться, тоже самое с S40 Touch. И каждая из этих платформ, если говорить об играх, требует отдельных разработок.

Шесть-семь платформ на одну компанию — это ненормально. И при этом Ovi Store для всех один, а на все имеющиеся платформы есть только жалкие 13000 единиц контента. А ведь под «единицами контента» в Nokia понимают не только приложения, но и картинки-анимации, темы, рингтоны и прочее. Не за горами и выход Symbian^4, ведь, по заявлениям Nokia, Symbian^3 — лишь переходная ОС, по-настоящему обновленной будет только четвертое издание. С таким положением дел разработчики не сделают игры ни на одну из платформ. Сейчас для запуска N8 финны договорились с Gameloft и некоторыми другими издателями о выпуске некоторых игр для нового смартфона, но после этого игр можно будет не ждать. Разработчики просто не знают, чего ожидать через

полгода от Nokia. В сторону N-Gage 2.0 некоторые из них не смотрели просто потому, что знали о не радужных перспективах платформы и неопределенности вокруг неё.

Но при этом ещё не так давно, когда iPhone только набирал обороты, люди покупали смартфоны на Symbian и это было на самом деле круто. Круто не только для понта перед окружающими, но и для самого пользователя. Среди небольшого количества игр были действительно стоящие проекты вроде Lament Island, Super Miners и некоторых других. И все-таки чертовски правдива фраза, которую мне процитировал откуда-то мой друг: счастье перестает быть счастьем, когда становится попой. Игры на iPhone стали попой, людям нечего обсуждать, когда выходит очередной вылизанный проект. Сайтам с обзорами просто физически не удастся обзирать все игры, поэтому если что-то и рецензируют, то непременно лучшие игры, критиковать в которых особо и нечего. А во времена игр на Symbian в следствие их редкого выхода обсуждению подвергались абсолютно все проекты под S60, будь то дешевая аркада или трехмерные гонки неплохого качества. Люди устраивали споры на десятках страниц, изучали



каждую игру вдоль и поперек и искренне радовались выходу очередного апдейта демо-версии 7Days. Было, что обсуждать, было, с чем сравнивать. Игры были чем-то таким, что всегда ждали, ждали долго, и поэтому выход их был настоящей радостью. Теперь же, когда многие перешли на iPhone, той радости уже почти нет. Новость про очередную игру собирает совсем чуть-чуть комментариев, чаще всего поголовно положительных, спорных моментов почти не бывает. Теперь толпа немного расшатывается только когда приходит призрак из прошлого. К примеру, недавно появившиеся скриншоты Galaxy of Fire 2 для iPhone явно напомнили людям о былых временах, когда игры от Fishlabs были чем-то из ряда вон выходящим: J2ME-играми, по качеству сравнимых с полноценными играми на смартфоны. Чаще всего хорошо они шли только на Sony Ericsson, что вызывало море обсуждений и споров. Также и эти скриншоты заставили людей снова

начать обсуждать эту игру, вспомнить J2ME-версию и, как раньше, поразиться графике.

Да, когда-то этот маленький мир мобильных игр жил своей маленькой жизнью, где всех хороших разработчиков знали по нескольким хорошим играм.

Когда-то PocketGamer.co.uk писал про все платформы в равной степени, а не на 90% про iPhone. Теперь же пользователи iPhone, которых набралось немало, уже не ждут очередную игру с замиранием сердца, они нагло требуют ещё одну порцию многополигональной графики в игре с закосом под проект с домашних консолей, и если нечто новое окажется чем-то хуже, чем ожидалось, то оно вряд ли заслужит внимания, а вместо него выберут другой проект из ещё сотни таких же глянцевых игр без идеи, без души. Жаль, что это все-таки стало модно и востребовано людьми, и Nokia осталась в стороне, потеряв даже энтузиастов, делающих иногда просто хорошие игры.

# ЧИТЫ

Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Егор Толстой

## iOS **Let's Golf! 2**

Введите имя игрока **Wizy10** и получите возможность играть за героя **Castle of Magic**.

## J2ME **Real Football 2011**

Открыть чит-меню: в главном меню ввести код «24462», появится надпись «Cheat mode enabled». Далее «\*» — изменить num (1-10), «#» - изменить режим: (NORMAL, LEGEND или CPU VS CPU). В меню других режимов («Стать легендой» и «Владелец клуба») ввести код «2468».

## J2ME **Revival & Revival Deluxe**

Нужно войти в диалог информации о территории(клик на любое пустое место), нажать **семь раз по 7** (это префикс), и потом на выбор следующие кнопки:

- 1 — открытие территории
- 2 — след миссия
- 3 — дополнительный мощный юнит
- 4 — мега ресурсы
- 6 — открытие текущей науки
- 7 — информация о памяти и кол-во городов и юнитов

## J2ME **Ball Rush 2**

1. Открытие всех миров. Войти в диалог выбора мира и набрать **43765**.
2. Переход на следующий уровень. Начать играть уровень, выйти в меню и набрать код **63985**. После этого вернуться в игру (пункт меню «Продолжить»), по возвращению в игру будет выполнен переход на следующий уровень.
3. Переход на последний уровень (босс-уровень). Начать играть уровень, выйти в меню и набрать код **26775**. После этого вернуться в игру (пункт меню «Продолжить»), по возвращению в игру будет выполнен переход на последний уровень.

\* Если код набран верно, прозвучит короткая музыка.





# ВЫХОД В ЛЮДИ

👤 Автор: Егор Толстой

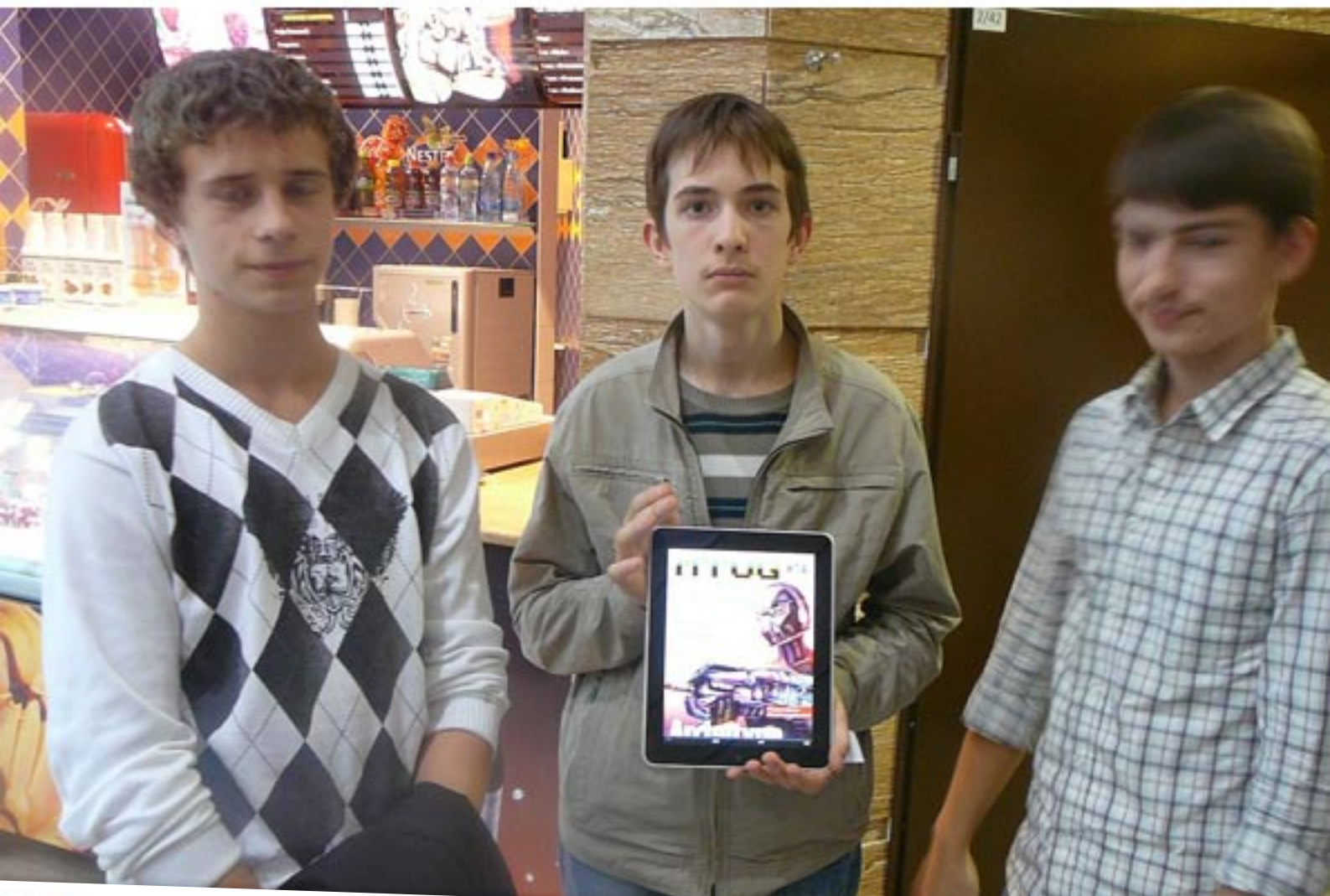
**Т**радиции — это прекрасно, особенно, когда они хорошие. Надеемся, что именно такой и станет наш «Выход в люди». Каждый месяц десант из команды журнала будет посещать различные публичные места Москвы и области, разыскивая наших фанатов, проводя соцопросы и просто делая небольшие подарки.

В сентябре мы посетили Зеленоград — город, расположенный в 37 километрах к северо-западу от столицы. Никаких особенных достопримечательностей не имеет, интересен только отсутствием улиц. Судя по отрывочной информации, полученной от одного из наших авторов, проживающих там, город поделен на двадцать три микрорайона, номера которых соответствуют и номера домов. Запомните этот факт раз и навсегда, иначе найти кого-нибудь в Зеленограде вам будет нелегко.

Выходить в народ мы решили в торговом центре «Иридиум», который привлек наше внимание прежде всего наличием всем известного кафе быстрого питания, чье название нельзя произносить вслух. Восстановив там силы и подготовив несколько hand-made брошюр, начали активный поиск возможных фанатов. Главной приманкой для них служил iPad с открытой на нем обложкой MTOG #14. Первый фанат мобильных игр не заставил себя ждать.

*К несчастью, он был довольно стеснительным и не признался, что читал нас раньше. Это досадное недоразумение было быстро исправлено, мальчик наизусть заучил адрес нашего сайта, получил чупа-чупс и, довольный, ушел сосать.*





Практически сразу после него была опрошена компания из трех явных гиков, один из которых, кстати, читает MTOG уже несколько месяцев. В плане мобильных игр ребята тоже оказались вполне подкованными, но от чупа-чупсов отказались. Странный народ.





*Вообще, я никогда не мог смириться с мыслью, что наша целевая аудитория отличается от журнала Cosmopolitan. Симпатичные девушки тоже должны читать МТОГ, мы же все-таки тоже почти что глянец. Новую нишу мы принялись немедленно заполнять.*



*Не обошлось и без странных происшествий. Оказывается, существует такая вещь, как зеркальные потолки, на одном из которых мы зависали довольно долгое время, пока не получилась относительно удачная фотография.*





*Более серьезное происшествие произошло в темном переходе. На Романа, несшего iPad, внезапно напал неизвестный тип. Но мы успели вовремя подбежать и спасти его от неминуемых надругательств (сразу после того, как сделали фотографии).*



Практически сразу после эпичной разборки с местными авторитетами в этом же переходе в наши светлые головы пришла мысль о хорошем источнике заработка для журнала. Но узеленоградцев черствые души. Никто не подал ни рубля.



*По пути попалоь весьма интересное заведение, скорее всего, что-то вроде стрип-пиццерии.*



Рядом с ним околачивались двое мальчишек, которые с радостью согласились с тем, что МТОГ несет мир, добро и любовь в человеческие массы, и попозировали нам с обложкой.

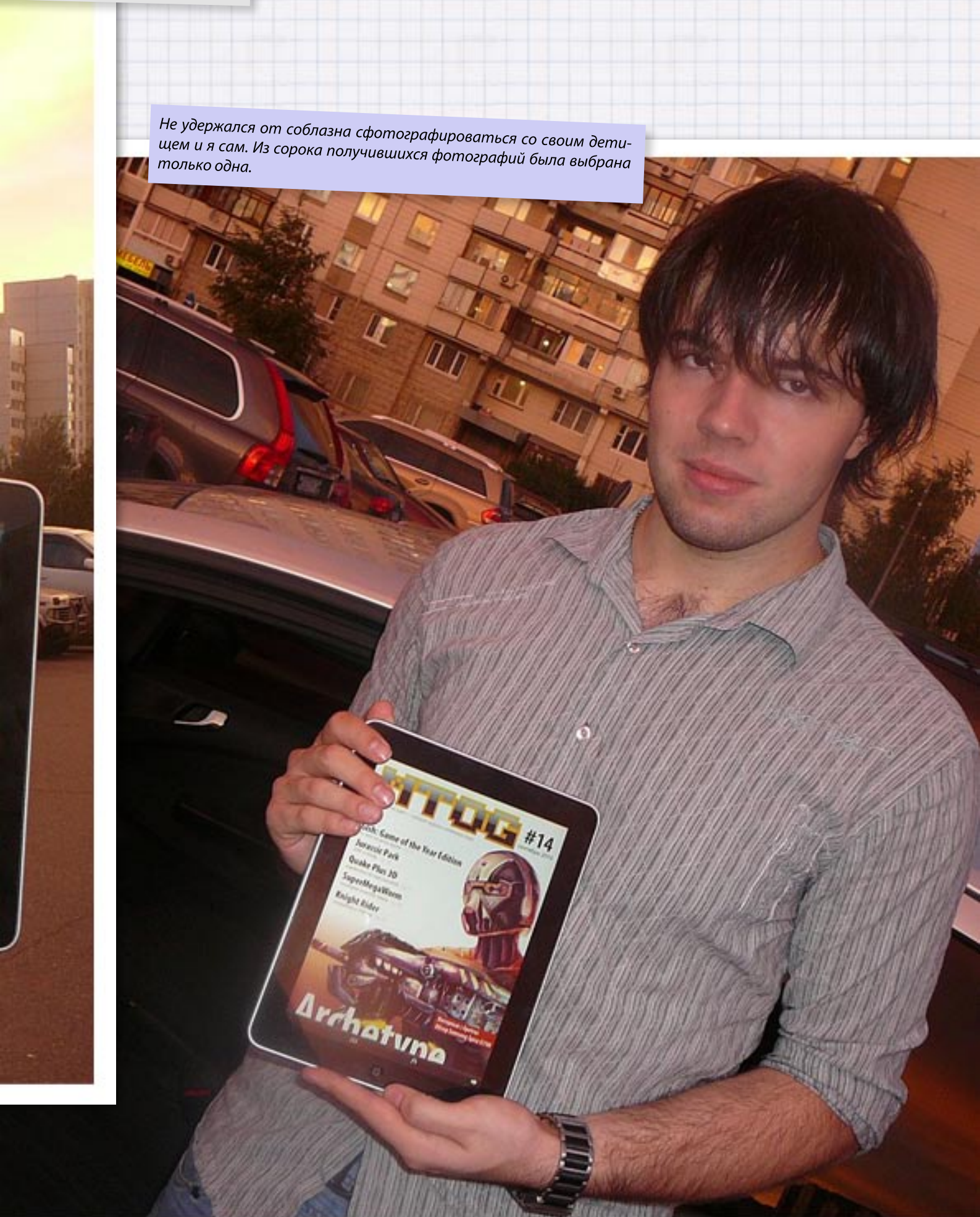


Больше всего эмоций выражал наш дизайнер, Ал, налюбоваться на свое творение на большом экране со всеми страницами выпуска мы сумели, но он придется.



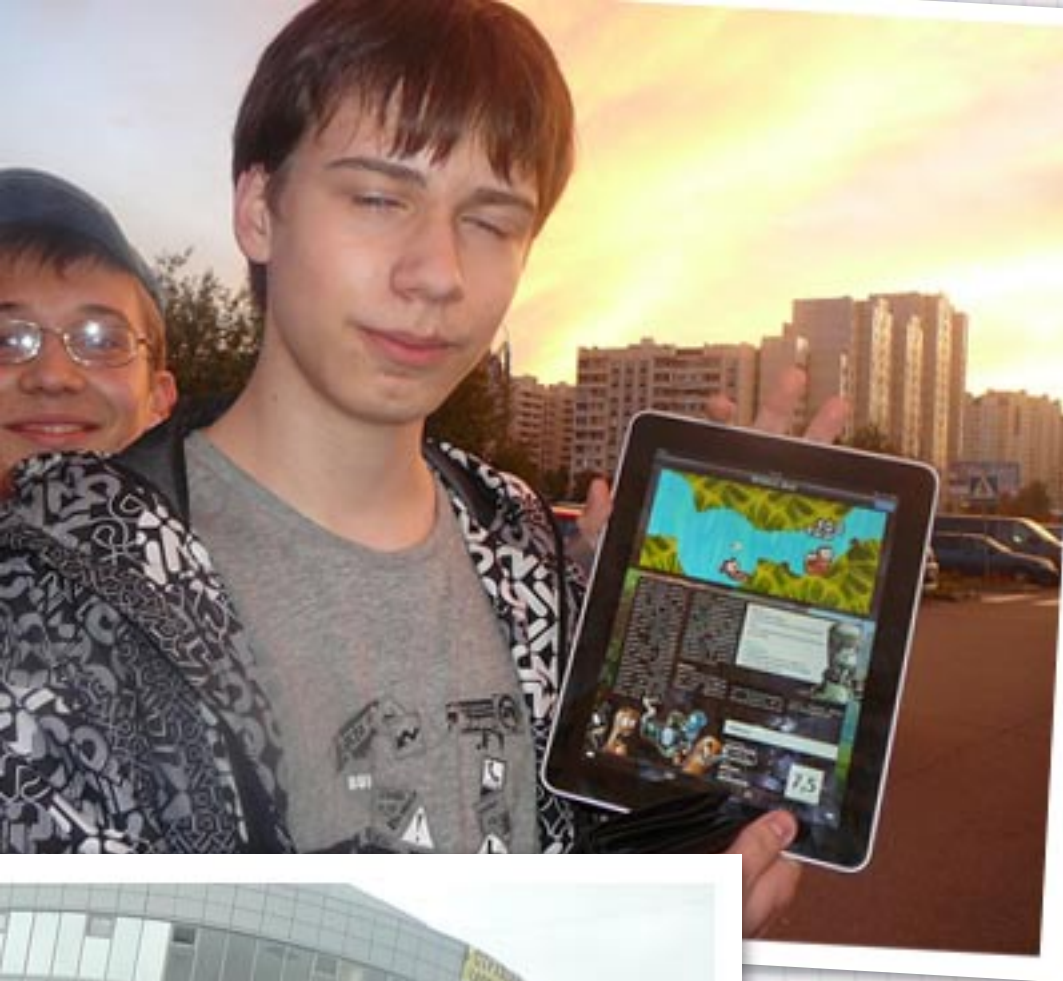
Александр, который никак не мог  
не. Удержать его от фотосессии  
одну фотографию опубликовать

Не удержался от соблазна сфотографироваться со своим дети-  
щем и я сам. Из сорока получившихся фотографий была выбрана  
только одна.





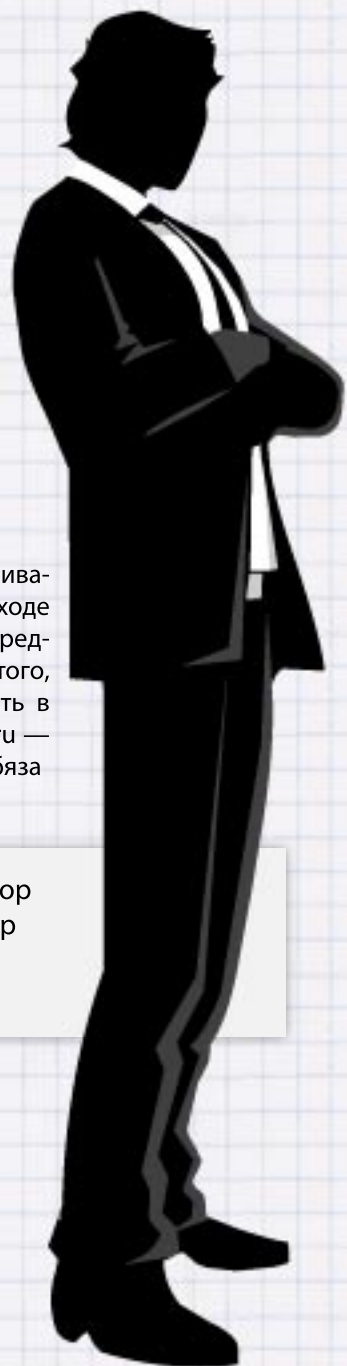
*И последнее происшествие, которое можно отнести в разряд паранормальных. В основном он появлялся лишь на заднем плане, но только очевидно, украденным у нас. Кто это, что он от нас хотел и хотел ли...*



ормальных. На 50% фотографий был замечен странный о однажды его сумели поймать в фокус с чупа-чупсом, и что-то вообще — по сей день остается загадкой.

На такой интригующей ноте и заканчивается фотоотчет о первом нашем «Выходе в люди». Если у вас, читателей, есть предложения или идеи, касающиеся того, какой город или место нам посетить в следующий раз, пишите на [q@mtog.ru](mailto:q@mtog.ru) — если нас это заинтересует, мы там обязательно появимся.

**В рейде принимали участие:** Егор Толстой, Роман Савин, Александр Албул, Алексей Смагин.  
**Автор:** Егор Толстой





# РИНГ

*Когда больше нет сил сдерживать эмоции, когда противоречия переливаются через край, когда дело близится к рукоприкладству, команда МТОГ устраивает особую разрядку. Этим людей можно увидеть в любом общественном месте — хотя глаза их красные, волосы растрепанные, а пальцы огрубевшие и покрытые мозолями, в глазах их блеск свободы. Это — участники проекта «Ринг».*

**П**ервой игрой, появившейся на «Ринге» стала **Fruit Ninja**, причем ее iPad-версия, интересная split screen мультиплеером. Эта игра не дает времени на раздумья или выстраивание какой-то особой тактики, лишь скорость и реакция имеют в ней значение. Победителя не судят, о проигравших забывают.

За одним столом собрались трое адептов разных школ — Егор Толстой, Роман Савин и Александр Албул. В течение многих годов они оттачивали свои навыки, изучали секретные приёмы, даже проверялись техникой — и всё ради одного дня, главного чемпионата Москвы по **Fruit Ninja**, призом в котором служил чизбургер. Правила просты: каждый сражается с каждым, одержавший три победы становится чемпионом.

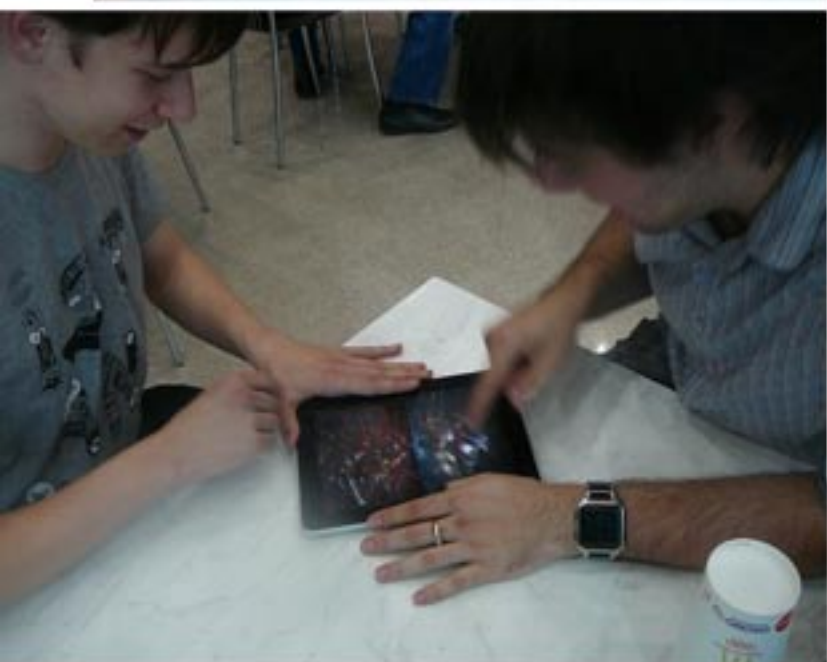
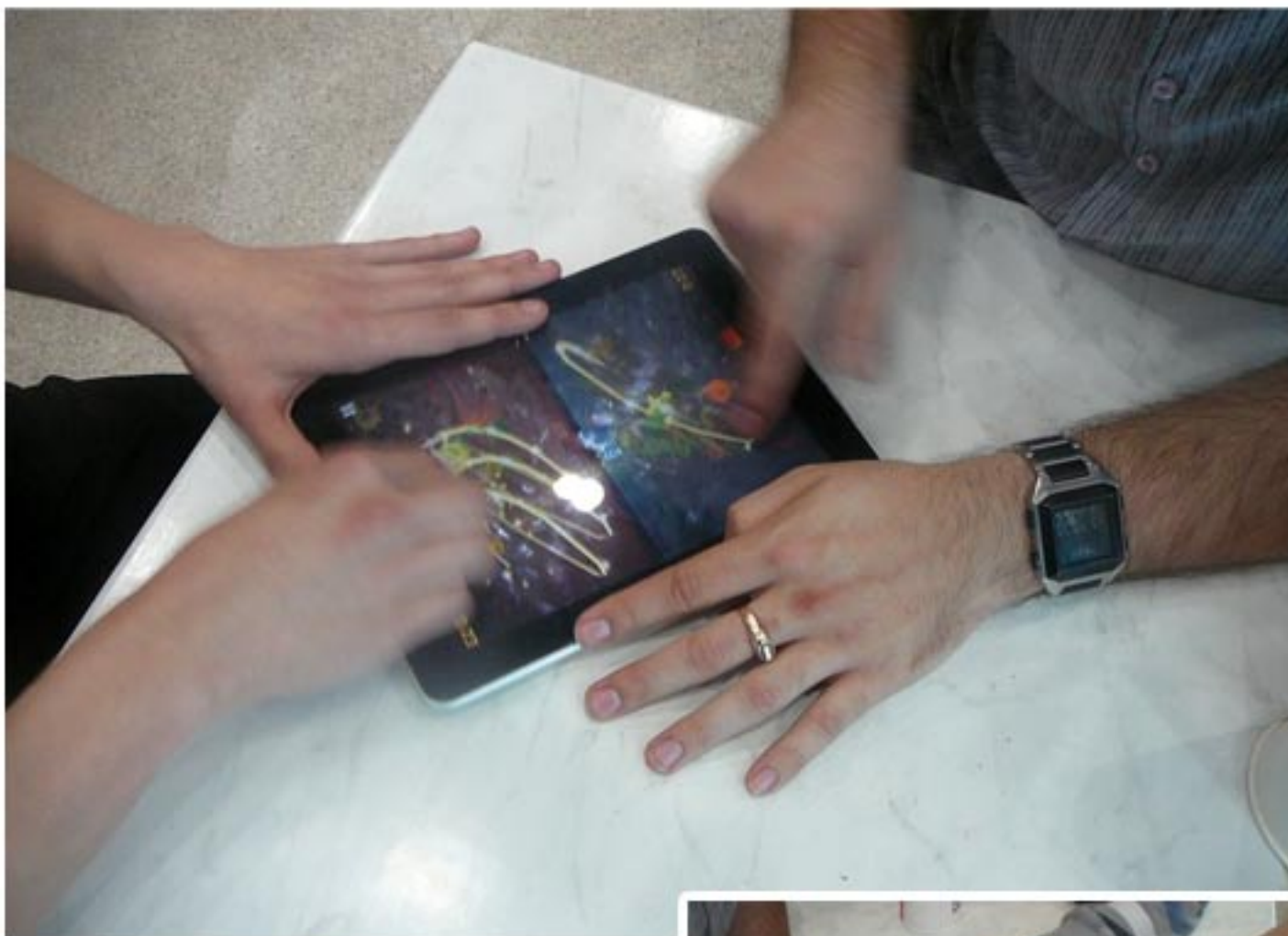
**Егор:** Так как раньше я играл во **Fruit Ninja** на iPhone, то есть без мультитача, удобнее всего мне было резать фрукты, используя лишь один палец. Такой подход дает возможность совершать более точные удары, многие из которых завершаются неплохими комбо. Да, конечно, шансов пропустить какой-нибудь фрукт тоже немало — но я не любитель мясорубки, ведь точность решает все. Именно такой стиль боя я выбираю, и практически уверен в своей победе.

**Александр:** *<sarcasm>* Так как раньше я не играл во **Fruit Ninja** на iPhone, то есть вообще не играл, удобнее всего мне было резать фрукты, используя все десять пальцев. Такой подход не дает возможности совершать точные удары, многие из которых завершаются неплохими комбо. Зато так я точно не пропущу ни одного фрукта — я любитель мясорубки, фан от игры решает все. Именно такой стиль боя я выбираю, и практически уверен, что проиграю. *</sarcasm>*

**Роман:** Так как раньше я не играл во **Fruit Ninja** на iPhone, то есть вообще не играл на iPhone и любых других девайсах с тач-скрином, я опробовал обе техники. Я изучал их и выбирал оптимальные варианты. Такой подход дал мне возможность два раза проиграть и уже опустить было руки, но, так как по итогам первых раундов получилась ничья (точнее мы вообще не поняли, что произошло), у меня появился шанс в дернуть-таки Егора. Я до сих пор не понял, что нужно делать в игре, но это вождение пальцем по губам экрану мне как-то помогло. Да, в итоге я выиграл, но кто-то так и зажал мой приз.

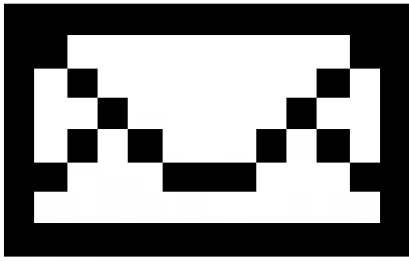
-----  
Все сражения были напряженными. Вместо предполагаемых трех раундов было проведено шесть.

**В результате победил Роман Савин, и все почести достались именно ему**



### Финальный счет

Егор:	2
■ ■ ■	
Александр:	1
■ ■ ■	
Роман:	3
■ ■ ■	



# Почта

Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Никита Мариненко

**Алексей Смагин:** Вот и начались суровые школьные будни, когда все погружаются в учёбу и времени больше ни на что не хватает. Отразилось это и на нашей рубрике — писать нам стали гораздо реже и мы еле наскребли вопросы для нового выпуска. Искренне надеюсь, что в следующем номере это в корне изменится и вы станете писать нам чаще.

**Никита Мариненко:** Рад вас снова приветствовать со страниц нашего журнала и рубрики почта. Осень, наконец, получила права на господство, а это значит, что летнее затишье подходит к концу и разработчики начинают активно действовать, а мы с Алексеем отвечать на ваши вопросы.

## Вопрос 1:

*Выйдут ли в ближайшее время игры по популярным сериалам Универ, Счастливы вместе, Даешь Молодежь на платформе J2ME? Какие разработчики возьмутся за эти проекты?*

— DIMON

**Алексей:** Я считаю, что если бы в этом была бы нужда, то давно бы выпустили, ведь названные вами сериалы молодые. Хотя, кто его знает, на чем могут наживятся разработчики в наше время, они нам всех своих планов не сообщают.

**Никита:** Дело в том, что все вышеназванные сериалы относятся к жанру ситком (ситуационная комедия), то есть в них обыгрываются какие-то ситуации из жизни героев. Также набор декораций порою ограничен и лишь немного меняется, как правило, с новым сезоном. Поэтому сделать хорошую игру, да ещё и с сюжетом на основе



правильно сказал по поводу наживы нашими разработчиками.

## Вопрос 2:

*Судя по всему, J2ME умирающая платформа (Fishlabs от нее отказались, Gameloft только анонсирует, но стоящего ничего нет, а ST3 от Net Lizard не дожидаться). Подскажите, на какую платформу перейти?*

— Артем Костылев

**Никита:** Законодателем мод в мире мобильных игр является Apple, как не трудно догадаться, с iOS. Однако, на одной продукции Стива Джобса свет клином не сошелся и свои позиции укрепляет платформа Android. Интересных проектов анонсируется всё больше, а учитывая ходившие слухи о игровой карманной консоли на базе продукта от Google, можно предположить, что у разработчиков свои планы на нее.

**Алексей:** Но если покупка телефона «не горит», можно подождать Windows Phone 7 или PSP-Phone, которые в будущем будут позиционироваться, как игровые телефоны. Но не исключено, что ждать придется около года.



## Вопрос 3:

*Выпустит ли Gameloft игру Hero Of Sparta 2 и Driver: San Francisco на J2ME?*

— DIMON

**Алексей:** Есть основания полагать, что да. Соответствующая информация была опубликована на официальном форуме Gameloft и зарубежных новостных ресурсах. Хотя сведения, публикуемые на них, нередко бывают ложными. За примером далеко ходить не надо — Assassin's Creed

2, заявленный на Symbian, так и не вышел.

#### Вопрос 4:

*Доброго времени суток уважаемые редакторы МТОГ! Наконец-то собрал деньги на новый девайс, и мучаюсь в выборе аппарата! С одной стороны Samsung Galaxy Spica (i5700), а с другой — iPod Touch 4. Что посоветуете?*

— sasha riabyj

**Никита:** Всё зависит от ваших предпочтений и размера кошелька. Если вам необходим телефон и вы обратили внимание на Samsung Spica, то почитайте сентябрьский номер «МТОГ» (#14). В нём полностью расписаны преимущества и недостатки данного аппарата. Кроме того, на Google Android сейчас очень сильно выделяются HTC Desire и Motorola XT720 (последний, между прочим, имеет первую в «гуглофонах» ксеноновую вспышку и весьма красивый дизайн).

В противном случае, если вам не нужно никому звонить, то можно взять iPod touch. Игр на iOS предостаточно, а музыка скрасит долгие зимние вечера.

**Алексей:** Как уже упомянул Никита, все зависит от ваших предпочтений. Если вам нужна активная работа с интернетом, загрузка файлов и широкие возможности модификации системы, то берите смартфон на Android. А если вам нужно устройство для игр и развлечений, несомненно нужно брать iPod Touch 4G. Это великолепный девайс с невероятно чётким дисплеем, мощным процессором и неплохим объемом оперативной памяти.

#### Вопрос 5

*Привет всем создателям этого прекрасного журнала! Подскажите, пожалуйста, какая наилучшая игра-бродилка с собиранием вещей и прокачиванием героя?*

— Yur4ik^

Алексей:

Жанр, названный вами, правильнее назвать RPG. Наилучшее, что я могу вам предложить — серия «Сталкер» на мобильных телефонах. Причём, не важно, какую часть вы



Fantasy и Fantasy Warrior, хотя эти игры уже меньше соответствуют вашему описанию.

Никита: Немаловажную роль играет и платформа. Так для Android в прошлом номере промелькнула игра «Pets Live». Хотя, там и нельзя бродить, но вот выполнение квестов, поединки, прокачка — в общем, все элементы RPG на месте. Кроме того, на руках у нас сейчас есть бета-версия игры «Runes», обзор на которую вы найдёте в ближайших номерах.

#### Вопрос 6

*Когда наконец выйдет Contr Terrorism Episode 3 om Net Lizard? Есть слух, что никогда, это правда?*

— DIMON

**Алексей:** Игра должна выйти в ближайшем времени. Два месяца назад наша редакция уже связывалась с разработчиком с просьбой получить бета-версии для превью, на что получила ответ, что пока ещё рано выкладывать игру на суд публики.

#### Заключение:

**Алексей:** Как всегда, напоминаю: адрес нашей почты — [pochta@mtog.ru](mailto:pochta@mtog.ru)

