

More Than One Game — интернет-журнал о мобильных играх

Gish: Game of the Year Edition

то, чего так долго ждали стр. 27

Jurassic Park

J2ME vs Dendy стр. 48

Quake Plus 3D

издевательство над классикой стр. 52

SuperMegaWorm

последний защитник Земли стр. 96

Knight Rider

погружение в 1982 год стр. 89

Интервью с Apetrus
Обзор Samsung Spica I5700

Archetype

лучший фраговый шутер для iOS стр. 17

MORE THAN ONE GAME №3 (14) 2010 (Сентябрь)

Редакция

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

Дизайн

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

Мобильная версия

Ляхович Вадим
Сергей Бобров
Дмитрий Богданов

«Мобильный Андеграунд»

Роман Савин
Кирилл Яковлев
Егор Толстой

Поддержка сайта

Роман Савин
Михаил Лунин

Журналисты

Алексей Смагин
Сергей Федченко
Егор Толстой
Максим Иванов
Алексей Савочкин
Антон Трунин
Михаил Постников
Дмитрий Курылев
Никита Мариненко
Анатолий Вожаев
Даниил Шулак
Евгений Кондратюк
Иван Пятоволенко
Василий Горбаченко
Артем Ющенко

Корректурa

Егор Толстой

Связь с редакцией

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

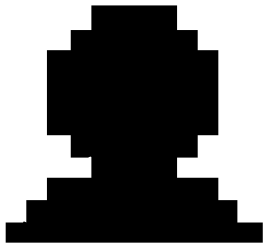


↑ На обложке: Archetype

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

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

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



От редактора

Главный редактор MTOG — Егор Толстой

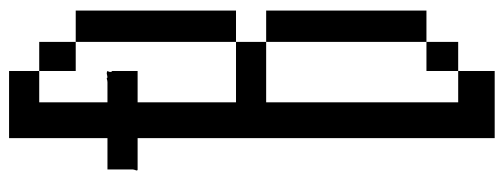


Небывалая жара сменилась вполне привычной человеку наших широт пасмурной погодой, лето сменилось осенью, каникулы и отпуска сменились учебой и работой. По традиции, в сентябре нас должен ожидать большой всплеск игр, многие из которых выглядят потенциальными хитами. К сожалению, август ничем подобным похвастаться не может, поэтому, могу сразу сказать, никаких особо громких и интересных проектов ни на одну платформу не выходило, за исключением только **Archetype** — великолепного мультиплеерного шутера на iOS, который и стал игрой номера. Также не могу не упомянуть про очень громкую новинку, попавшую нам в руки на эксклюзивный обзор. Это переиздание **Gish Mobile**, Игры Года 2009. Любителей игры ожидает очень приятный и долгожданный сюрприз.

Несмотря на застой в области игровой индустрии, такого положения в самом журнале не наблюдалось. Мое давнее желание наконец исполнилось, у нас появились два автора рецензий на игры под Android, весьма перспективную платформу, которая сейчас как раз набирает обороты. Второй новостью является первый за всю историю журнала обзор мобильного телефона — Samsung Spica. Такие обзоры, мы надеемся, станут постоянными для каждого выпуска MTOG. Гарантировать их качество я могу хотя бы по той простой причине, что в отличие от других, мы пишем обзоры основываясь не на информации, прочитанной на других сайтах, а только по тем устройствам, которые побывали у нас в руках. Многие читатели решили, что J2ME-движок, на котором был выпущен прошлый номер, является как раз той новинкой, которую я обещал. Это абсолютно не так. Весь август мы доделывали новую разработку, которая теперь готова к своей премьере. Стоит лишь заметить, что присутствующая сейчас функциональность — отнюдь не предел, движок еще будет совершенствоваться, исходя из ваших же пожеланий.

Приятно, что вы присылаете на нашу почту множество интересных вопросов, но хотелось бы, чтобы там присутствовали и просто ваши письма с рассуждениями на какие-нибудь околоспортивные темы. Комментировать ваши мысли ничуть не менее интересно, чем отвечать на вопросы.

Удачи вам на учебном и рабочем поприще и успешного погружения в страницы нашего журнала!



Содержание



От редактора	3	Clash Of The Titans	62
Новости	6	Guns'n'glory	66
Календарь	16	Robin Hood: The Movie Game	68
Игра Номера		Lost Planet 2	70
Archetype	18	Prince Of Persia: The Forgotten Sands	72
Preview		Block Runner	78
Gish: Game of the Year Edition	27	Worms 2010	80
Интервью с APetrus	30	Unblock Me!	85
Java		Sim City Deluxe	87
Ninja Prophecy	34	iPhone	
Футбольный Онлайн Менеджер	37	Knight Rider	89
Формула 2010: Гонки по-русски	40	Blokus	94
Gorilla Rampage	42	SuperMegaWorm	96
Avatar: The Last Airbender	44	Guitar Hero	99
Avatar: Temple Versus	46	Skate It	102
Jurassic Park	48	Zen Bound 2	106
Алхимик	51	Zombie Infection	108
Quake Plus 3D	52	Android	
Mowgli In The Jungle Book	54	Papa Stacker	115
Shrek Forever After : The Mobile Game	56	Pets Live	117
Money	60	Robo Defense	119

Игра номера



Archetype

« Главное - то, что в Archetype приятно играть. Это больше не издевательство над своими руками, теперь можно посвятить себя разработке стратегии игры, забыв о судорожных движениях в попытке навести на кого-то прицел. Возможно, именно этот фактор сказался на том, что у Archetype буквально за месяц после выхода появились десятки тысяч фанатов по всему миру. »

Полный обзор читайте на стр. 18

Shoot U! 122

Smartphones

Armageddon Squadron 124

Articles

Обзор Samsung Spica I5700 128

Mandarin 134

Игровые сервисы на смартфонах 136

Offtopic

TRaSH:

— **Zombie Clash** 142

— **Angry Pigs** 143

Ностальгия:

— **Трое из Простоквашино** 144

— **Knight Rider 3D** 145

Читы 148

Почта 150



На иллюстрациях

Сверху слева: Gorilla Rampage (стр.42)

Сверху по-центру: Lost Planet 2 (стр.70)

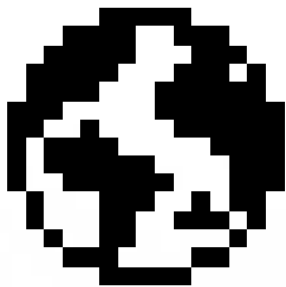
Сверху справа: Shoot U! (стр.121)

Снизу слева: Gish: Game of the Year Edition (стр.27)

Снизу справа: SuperMegaWorm (стр. 96)

Игры в номере

A	Angry Pigs	143
	Archetype	18
	Armageddon Squadron	124
	Avatar: The Last Airbender	44
	Avatar: Temple Versus	46
B	Block Runner	78
	Blokus	94
C	Clash Of The Titans	62
G	Gish: Game of the Year Edition	27
	Gorilla Rampage	42
	Guitar Hero	99
	Guns'n'glory	66
J	Jurassic Park	48
K	Knight Rider	89
	Knight Rider 3D	145
L	Lost Planet 2	70
M	Money	60
	Mowgli In The Jungle Book	54
N	Ninja Prophecy	34
P	Papa Stacker	115
	Pets Live	117
	Prince Of Persia The Forgotten Sands	72
Q	Quake Plus 3D	52
R	Robin Hood: The Movie Game	68
	Robo Defence	119
S	Shoot U!	122
	Shrek Forever After : The Mobile Game	56
	Sim City Deluxe	87
	Skate It	102
	SuperMegaWorm	96
U	Unblock Me!	85
W	Worms 2010	80
Z	Zen Bound 2	106
	Zombie Clash	142
	Zombie Infection	108
A	Алхимик	51
T	Трое из Простоквашино	144
Ф	Формула 2010: Гонки по-русски	40
	Футбольный Онлайн Менеджер	37



Новости

Над рубрикой работали: Алексей Савочкин, Егор Толстой, Никита Мариненко



iPhone Релиз Tiger Woods PGA Tour 11 откладывается

В который раз откладывается выпуск игры **Tiger Woods PGA Tour 11**. В этот раз задержка, а, возможно, и полная отмена всего проекта, произошла из-за нежелания ее главного героя — одного из лучших игроков в гольф в мире, Тайгера Вуда (Tiger Wood). Будем надеяться, что он изменит свое мнение.

Android Мультиплатформенный OpenFeint

После недавнего обновления игровая социальная сеть **OpenFeint** стала работать не только на iOS, но также и на Android, что позволит соревноваться друг с другом пользователям двух разных платформ. Такая политика весьма многообещающая, при правильном ее продолжении она поможет сильно стереть различия между разными игровыми платформами.



Java

DJ Hero на J2ME

DJ Hero — это музыкальная игра, в которую вошли треки и миксы от звезд мировой величины. Игроку предстоит освоить нелегкую и увлекательную работу диджея — микширование, скрэчинг и сэмплинг, а также научиться накладывать эффекты, которые сделают микс еще более красивым и целостным. Дата выхода пока не сообщается, известно лишь, что разработкой займется **GLU mobile**.



iPhone

Final Fantasy VI выходит в конце года

Поклонники серии **Final Fantasy** могут ликовать - на портации первых двух частей на iOS **Square Enix** решили не останавливаться, и в конце года выходит шестая часть игры. Никаких подробностей пока неизвестно.



iPhone

Modern Combat возвращается?

В сети появился довольно необычный тизер от Gameloft, финальная надпись которого свидетельствует о том, что разрабатывается продолжение **Modern Combat**, и выйдет оно уже этой осенью. Будет это очередной клон или же что-то новое, пока сказать сложно, ведь на данный момент нет ни скриншотов, ни геймплейных кадров, однако французы обещают уже в скором времени показать игру.

Тизер



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



Кино

«Злобные птички» летят в Голливуд



Игра для телефонов «Злобные птички» — **Angry Birds** — была скачана уже свыше 6,5 миллионов раз. Ее создатель финская компания Rovio хочет сделать своих птиц солидной франшизой, которая может превратиться в игрушки, комиксы, телесериал и фильм. Суть игры проста: свиньи украли у птиц их драгоценные яйца, и нужно вернуть последние. Но свиньи забаррикадировались за самыми разными конструкциями, так что игроку нужно верно рассчитать угол полета птицы и разбить ею «свинские» укрепления.

Последние несколько недель создатели игры встречаются с представителями студий и телеканалов насчет будущего своего детища. Для производителей телефонных игр такие действия необычны, но только не в случае **Rovio**. Их «Птички» являются самым популярным платным приложением для iPhone в мире, так что компания старается ковать железо, пока горячо. «Нет смысла заниматься разработкой разных игр, когда у тебя на руках хит такого калибра, — считает глава **Rovio Mobile** Микаел Хед. — Если получилось создать настолько популярный бренд, то повторить успех будет очень трудно. Лучше работать с тем, что уже есть».



Микаел Хед понимает, что работа над полнометражным фильмом займет как минимум три года. «Наша задача в том, чтобы поддерживать узнаваемость бренда до тех пор, пока не выйдет фильм». Компания уже открыла офис в Кремниевой долине и сейчас работает над расширением вселенной своей игры. В Голливуде у **Rovio** уже появились видные помощники, в том числе ветеран маркетинга Расселл Байндер, чья компания **Striker Entertainment** помогает заключать сделки по лицензированию для студий **Lionsgate**, **Summit Entertainment** и **DreamWorks**, включая франшизу «Сумерки». Финны заняты разработкой своих «Птичек» под Android и для смартфонов Blackberry и Palm. Кроме того, игра будет со временем доступна для консолей вроде PlayStation. Если «Злобные птички» прилетят на большой экран, то это будет первый случай фильма, снятого по игре для мобильных телефонов.

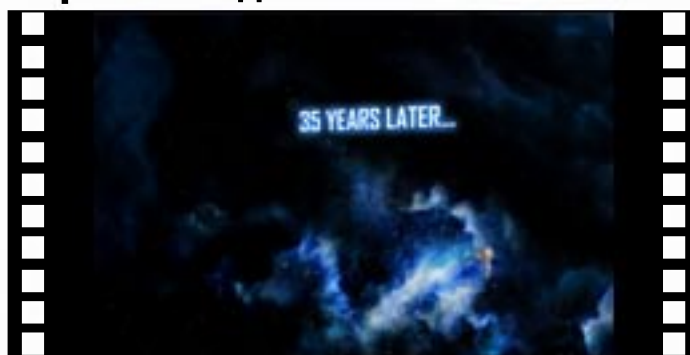
→ <http://www.kinopoisk.ru/level/2/news/1354986/>



Galaxy on Fire 2 в октябре

Компания Fishlabs завершила разработку **Galaxy on Fire 2** для iPad и iPhone. Теперь игра находится в бета-тестировании, прежде чем появиться в App-Store. Ожидается, что обе версии игры выйдут в октябре, то есть уже совсем скоро. А пока нам остается смотреть тизер-трейлер и скриншоты, чтобы подготовиться к выходу этой игры.

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=b-PFr9OLxk0>



Android

Новая политика Gameloft

Мало того, что французы портировали огромное количество самых популярных своих игр с iPhone на Android, так они еще и вводят интересную систему Try&Buy, которая позволит оценить игру, поиграв немного, и лишь потом приобрести ее.



Android Try & Buy



<http://www.youtube.com/watch?v=KTW2KQXjMvU>



Java

Mafia II Mobile уже в сентябре

В разработке для мобильных телефонов находится хит всех времен — **Mafia II**. Выход запланирован на сентябрь этого года. Также стало известно, что в игре будет открытый мир, возможность садиться в автомобили и многое другое. Всего в **Mafia II** обещают 6 глав.





Android **Первая полноценная MMORPG для Android**

Разработка **Runes** началась практически сразу после релиза первой версии Android OS. С тех пор игра претерпела множество изменений, теперь она интересна не только благодаря PvP, но также и исследованиям подземелий, квестам и многим другим аспектам, которые встречаются в MMORPG на PC. Все желающие могут записаться на бета-тест по ссылке: <http://bit.ly/guZdbE>

Акция **Конкурс от разработчиков Star Wars: Battle Of Hoth**

В честь релиза **Star Wars: The Battle for Hoth LITE**, FluffyLogic разыгрывают несколько очень интересных призов. Все, что от вас требуется, это скачать и установить бесплатную **Star Wars: The Battle for Hoth LITE**, написать на нее небольшое ревью в AppStore и на e-mail разработчика. Главный приз — настоящая фигурка Люка Скайуокера, второй приз — фигурка клона-штурмовика. Оба победителя также получают копию книги **Plug In & Turn On: A Filmmakers Guide to Internet**. Еще несколько человек из числа приславших лучшие ревью также получают копию книги. Ссылка на игру: <http://bit.ly/ad4UEw>





NinJump



MyTown

iPhone

MyTown достигла 3.1 миллиона пользователей

Vooyah объявили, что их социальная игра **MyTown** для iPhone насчитывает более 3.1 миллиона пользователей в США.

Игра была запущена в декабре 2009 и принципом работы напоминает известное приложение **Foursquare**, которое использует виртуальные отметки в тех местах, где побывали пользователи. Так же люди могут виртуально покупать и улучшать эти места.

Теперь игра **MyTown** становится международной. Её уже запустили в Великобритании, Канаде и Австралии. Приложение использует базу мест от **Google**.

Android

NinJump достигла 2 млн. загрузок за семь дней

Backflip Studios сообщают, что их новая игра для iPhone за неделю достигла два миллиона загрузок в App Store.

Генеральный директор Джулиан Фэрриор (Julian Farrior) сказал, что за первую неделю после запуска, люди совершили более десяти миллионов игровых сессий. 650.000 уникальных пользователей продолжают играть каждый день. «На сегодняшний день это самый лучший старт для нас. **NinJump** наголову превзошла **Paper Toss**», говорит Фэрриор. **Paper Toss** преодолела на данный момент планку в 24 млн. загрузок.



Java

Parachute Panic приземляется на J2ME

Вслед за **Doodle Jump**, на J2ME портируют еще одну игру с iOS — **Parachute Panic**, аркаду с простым, но увлекательным геймплеем, заслужившую много наград и пятизвездочных рейтингов. Портацией занимается достаточно известный разработчик **ConnectzMedia**.

Глобальный апдейт Age of Heroes Online



Nomoc Publishing проводит глобальный апдейт **Age of Heroes Online** — «Эра Демонидов». Он добавляет в игру новую расу и целую новую страну. Десятки новых локаций, существ и заданий станут доступны игрокам, осмелившимся посетить демонические земли. Три новых героя — Темный Рыцарь, Чернокнижник, и Сталкер — сильно изменят баланс игры и внесут серьезное разнообразие в поединки между игроками. Более 900 000 зарегистрированных игроков **Age of Heroes Online** смогут испытать возможности новых героев, набрать в армии более полутора десятков новых существ, обладающих уникальными способностями, и пуститься в опасное путешествие по испепеленным землям демонидов, залитым пылающей лавой.

На данный момент апдейт успешно запущен на двух основных русскоязычных серверах **Age of Heroes Online**, и готовится к запуску на Европейском сервере. Тысячи игроков уже успели испытать на себе всю мрачную привлекательность жизни демонических героев. Вы еще не с ними? Присоединяйтесь!

Не забывайте, что для успешной игры на обновленных серверах необходимо обновить клиент на вашем мобильном телефоне.

Nokia 5250 будет поставляться с Guitar Hero

Новый мобильный телефон **Nokia 5250** будет продаваться с предустановленной бесплатной версией игры **Guitar Hero 5**. Выход устройства запланирован на четвёртый квартал этого года.

В своём официальном блоге компания сообщила подробности о новом телефоне. Аппарат будет оснащён сенсорным 2,8" TFT экраном с соотношением сторон 16:9, 2МП-камерой, FM-радио и 512 Мб встроенной памяти с поддержкой карт памяти формата microSD (до 16GB).

Цена аппарата €115 (~4500 рублей).





Другое

Nokia собирается конкурировать с Apple

Как не крути, но Appstore с каждым днём набирает большую популярность и количество игр и приложений для устройств, базирующихся на iOS быстро растёт. **Nokia** не желает мириться с лидерством Apple в этой индустрии и продвигает свой Ovi Store. Специально для этого, компания покупает аналитическую фирму **Motally**, которая позволит предложить разработчикам больше инструментов. Однако, **Motally** — молодая фирма, состоящая из восьми человек, и вряд ли в силах исправить кошмарное положение Nokia в отношении поставки софта для их устройств.

iPhone

Египт: The Prophecy выйдет на iPhone

Anuman Interactive, владельцы бренда **Microïds** и издатель программного обеспечения объявили о разработке первой части игры. Игра представляет собой адаптацию PC игры, полностью переработанной под iPhone и его особенности.

В прошлом, **Anuman Interactive** уже имели положительный опыт адаптаций PC игр от **Microïds** на iPhone и iPod Touch, такие как **Dracula: The Path of the Dragon**.

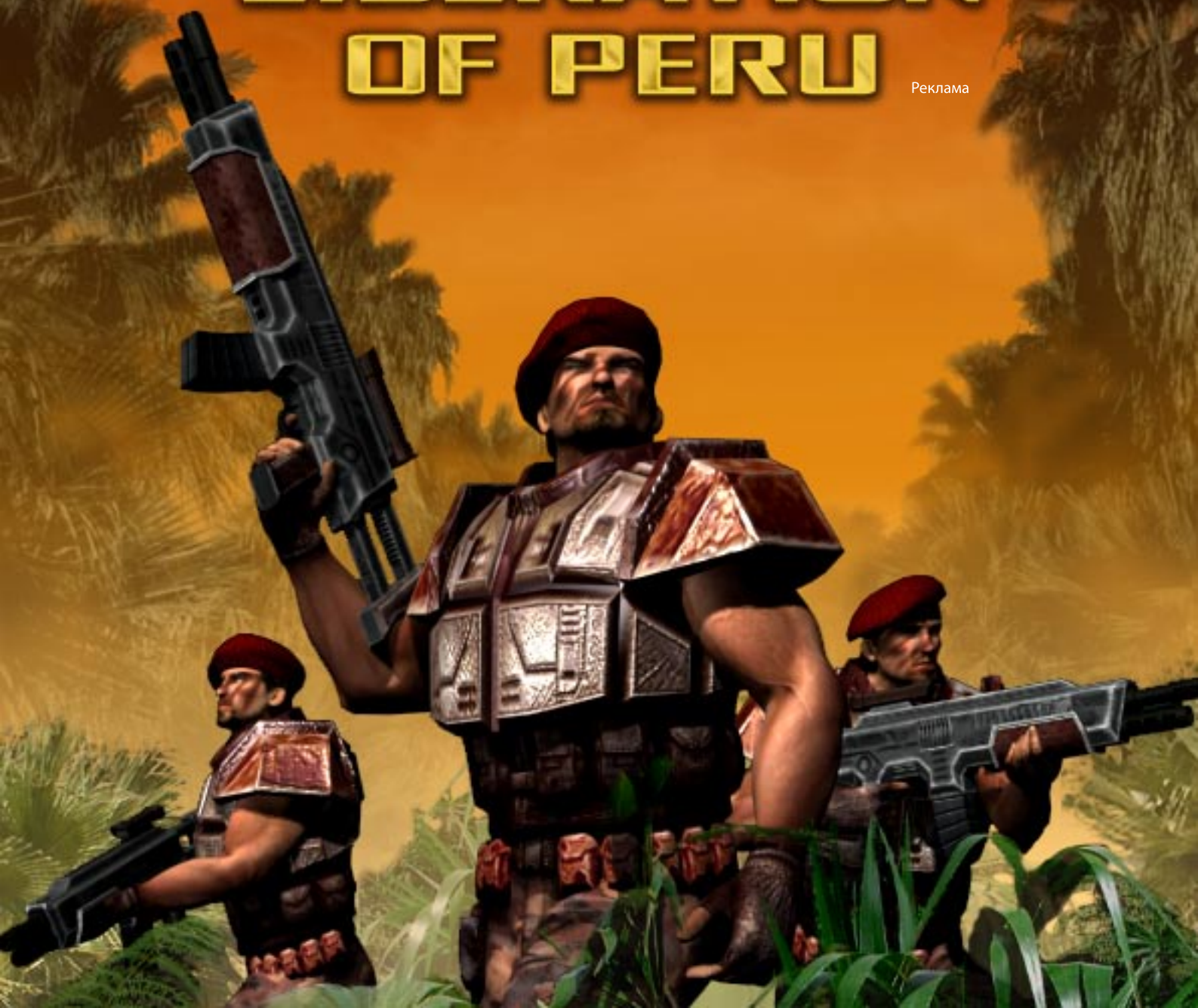
Всего же запланировано три главы. В первой, игрок возьмёт на себя роль молодого мага племени Майа, который по приказу Рамзеса II отправиться выяснить, что произошло у Великого Обелиска - конструкция в честь бога Амон Ра.

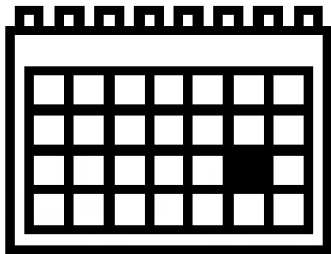


ART OF WAR 2

LIBERATION OF PERU

Реклама





Даты

Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Евгений Кондратюк

Java

Mafia 2 Mobile

(Oasys Mobile)



Сентябрь 2010

Majesty (Herocraft)



3 квартал 2010

Gish Mobile: GotY

(Hardwire)



Октябрь 2010

R.F. Manager 2011 (Gameloft)

Сентябрь 2010

Дракон и Дракула 4 (HeroCraft)

3 квартал 2010

Нямстеры (HeroCraft)

Осень 2010

The Sims 3:

Ambitions (Progressive Media)

Осень 2010

Driver: San Francisco (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Crystal Monsters (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Date or Ditch 2 (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Hero of Sparta 2 (Gameloft)

3-4 квартал 2010

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

3-4 квартал 2010

Spring Break 2:

Beach Party (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Castle of Magic 2 (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Zombie Infection 2 (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Assassin's Creed

Brotherhood (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Asphalt 5:

Nitro Rush (Gameloft)

3-4 квартал 2010

FIFA 2011 (EA Sports)

3-4 квартал 2010

DJ Hero (Glu Mobile)

3-4 квартал 2010

Need For Speed:

World (EA)

4 квартал 2010 - 1 квартал 2011

Harry Potter and the

Deathly Hallows (EA)

4 квартал 2010

Dragon Age (ID Software)

2011

Contr Terrorism Episode 3

(NetLizard)



3-4 квартал 2010

Последний Колизей

(Gear Games)



4 квартал 2010

Furry Legend: Begginings

(Gamelion)



4 квартал 2010

RAGE (id Software)

Конец 2010

Star Wars: Force Unleashed II

Неизвестно

Real Golf 2011 (Gameloft)

Сентябрь 2010

Dungeon Hunter 2 (Gameloft)

3 квартал 2010

Dragon Age (EA)

Неизвестно

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

Сентябрь 2010

Modern Combat 2 (Gameloft)

3-4 квартал 2010

F1 2010 (Codemasters)

Неизвестно

TibiaME (CipSoft)

Сентябрь 2010

**Gangstar:
Miami Vindication** (Gameloft)

3-4 квартал 2010

Road Blaster

(Revolutionary Concepts)

Сентябрь 2010

Hybrid 2: Saga of Nostalgia

(Gamevil)

3-4 квартал 2010

Soul Bubbles (Eidos)

Октябрь 2010

Toy Story 3 (Disney)

3-4 квартал 2010

PES 2011 (Konami)

Октябрь 2010

Final Fantasy VI (Square Enix)

Конец 2010

Myst (Сиквел) (Cyan Worlds)

3 квартал 2010

Ultimate Spider-Man: Total Mayhem

1 сентября 2010

Игра Номера

Жанр: FPS **Разработчик:** Villain/MunkyFun
Издатель: ONE PR Studio **Релиз:** Июль 2010
Платформа: iOS

СЕРПЕНТИНА

Арты © madebyvillain.com

 **Автор:** Егор Толстой

Казалось бы, качественный шутер и iPhone — две абсолютно несовместимые вещи. Это было доказано десятками игр, среди которых и такие крупные проекты, как **N.O.V.A.** и **Brothers in Arms**. Какими бы качественными они не были, всегда оставался главный минус — управление. Какие бы идеи не выдвигались, как бы они не реализовывались, до сих пор не выходило ни одного достаточно играбельного шутера. Да, в одиночной кампании можно смириться с плохим управлением — особой реакции там не требуется, боты весьма медлительны за редким исключением. Но с переходом в режим мультиплеерных сражений все резко меняется. Из темных углов выползают все, даже самые мелкие недостатки, сказывающиеся на удобстве передвижения и прицеливания. Мало у кого хватает терпения по полминуты прицеливаться во врага, теряя при этом способность к стрейфу. Но все резко изменилось с выходом так называемого «фрагового» шутера **Archetype** от неизвестной доселе команды MunkyFun.

Сюжетная завязка проста до- нельзя:

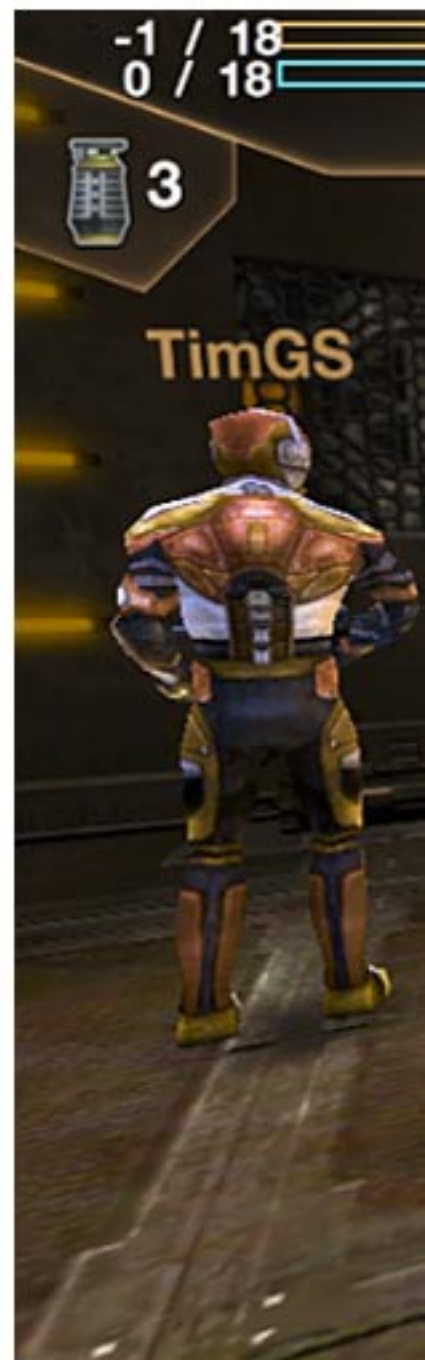


орды «оранжевых» оккупируют планету, сжигают города и убивают мирное население «синих», те же в ответ собираются с силами и вступают в ряды сопротивления. Банально, как и во всех играх подобного рода, к тому же нигде, кроме вступительного ролика, мы про эту историю больше не услышим. Если я не прав, ткните меня носом хоть в один мультиплеерный шутер, в котором важную роль играет сюжет (не считая исторической подоплеки, конечно). Вступительное видео, к слову, выполнено очень качественно. Конечно, ему далеко до кинематографических роликов Gameloft, но, тем не менее, все очень и очень неплохо. Кроме того, здесь кроется и один приятный сюрприз —

русские субтитры. Согласитесь, разработчики вообще часто не жалуют русский язык, не говоря уж

о том, чтобы переводить даже видеовставки. Такое отношение к игроку не может не радовать.

Всего для пользовательских баталий разработчики приготовили пять карт, отличных друг от друга размерами, текстурами, наборами оружия, игровыми элементами, под которыми подразумеваются трамплины и порталы. Число сравнительно небольшое, но с каждым апдейтом оно будет увеличиваться. Существует два режима мультиплеера: стандартный «команда на команду» и только что появившаяся «арена», интересная тем, что из всех видов оружия игроку доступен только гранатомет. На каждой карте могут сражаться до десяти персонажей, в зависимости от их количества варьируется время, отведенное на раунд и количество убийств, необходимое для его завершения. Печалит тот факт, что все эти



настройки производятся только автоматически, нет возможности начать свою игру с желаемыми параметрами. Игрокам дозволено





только голосовать против карты. Если число несогласных больше пятидесяти процентов, локация сменится. Стоит упомянуть и про режим дружеского огня, так называемый friendly fire — он включен всегда. Если какой-то игрок слишком увлечется убийством товарищей по команде, им будет предложено выкинуть его из игры. Одна из главных составляющих любого шутера — это, безусловно, оружие. Очень важно, чтобы оно

было грамотно сбалансировано, иначе весь геймплей может рухнуть. Разработчики Archetype уделили этому вопросу немало своего внимания: хотя видов оружия всего шесть (не считая двух типов гранат) играть все равно интересно. Отдельно хочется упомянуть огромную секиру, единственное орудие ближнего боя за исключением ударов прикладом. Достаточно лишь одного взмаха ей — и противник лежит у ног, а к

✱ Rocket Arena

— Постоянно стрейфитесь (двигайтесь вправо-влево). не позволяйте дистанции между вами сократиться. Стреляйте издалека. Чем больше вы совершаете движений, тем меньше шанс у противника попасть в вас.

— Стойте подальше от стен и углов. Если вы прижались к стене, врагу в два раза проще убить вас. Даже если ракета пройдет мимо, она взорвется от соприкосновения со стеной и вас сильно зацепит взрывной волной. Если вы стоите в углу, то шансов уйти от взрыва еще меньше.

— Аккуратно используйте трамплины. Если использовать его необходимо, сначала сверьтесь с радаром. Противнику, находящемуся выше, гораздо проще убить вас, так как он знает точное место приземления, в то время как вы не можете быть уверены, откуда именно он начнет стрелять. Иногда проще сначала постараться убить врага и только затем прыгать.

— Никогда не спускайтесь на нижний уровень, в центр карты, разве только если вы преследуете кого-то. Эта площадь прекрасно простреливается с верхнего уровня.

— Не забывайте и о гранатах. Правда, на этой карте, их стоит использовать только для того, чтобы достать противника, находящегося за углом.

— *Josh Meadows*





✱ Кластерная граната

Как известно, кластерная граната причиняет меньше урона, чем разрывная, но, тем не менее, у нее есть много других преимуществ. После броска она распадается на четыре маленьких снаряда. Для того, чтобы их эффективно использовать, надо запомнить несколько вещей. Во-первых, всегда смотрите на радар! Если вы видите, что кто-то приближается из-за угла, кидайте гранату так, чтобы она отскочила от стены и упала за угол. При идеальном попадании противник умрет, но скорее всего вам предстоит добить его. Так как в любом случае вы забрали у него достаточно много здоровья, выскакивайте на него. Стреляя, постарайтесь попадать прямо в голову. Если вы чувствуете, что проигрываете, или приближается еще несколько врагов, используйте оставшиеся гранаты, постаравшись зацепить как можно большее число противников.

— Antman39





* Несколько важных заметок:

— Следите за оружием противника! Если у него топор, не позволяйте дистанции между вами сократиться. Стреляйте издалека.

— Помните, что у врага тоже есть гранаты, старайтесь двигаться зигзагом, чтобы избежать прямого попадания.

— Никогда не умирайте с гранатами в инвентаре, старайтесь их использовать даже в самый последний момент — возможно, убив вас, противник подорвется на них.

— Также не забывайте о том, что любой противник может войти с вами в ближний бой, старайтесь ни с кем не сближаться.

— Antman39

общему счету прибавляется один фраг.

Во введении к статье я долго жаловался на управление в шутерах. **Archetype** — это явное исключение из правила. Контроль за персонажем невероятно удобен — причем сложно сказать, что именно делает его таким. Возможно, это настраиваемая чувствительность, система автоматического огня, расположение элементов интерфейса, полный отказ от акселерометра (не считая iPhone 4) или что-то еще. Главное то, что в Archetype приятно играть. Это больше не издевательство над своими руками, теперь можно посвятить себя

разработке стратегии игры, забыв о судорожных движениях в попытке навести на кого-то прицел. Возможно, именно этот фактор сказался на том, что у Archetype буквально за месяц после выхода появились десятки тысяч фанатов по всему миру

Зачастую во «фраговых» шутерах графике уделяется очень мало внимания. Но **Archetype** — особый случай. Многие считают его самым красивым шутером, когда-либо выходившем на iOS, особенно это касается версии для iPhone 4. Превосходные текстуры, тени, анимация, модели игроков и оружия — радует глаз намного больше, чем схожая по

сеттингу **N.O.V.A.** После выстрелов на стенах остаются следы от пуль, гранаты при броске отлетают от стен по всем законам физики — казалось бы, мелочи, но как они влияют на общее впечатление от игры.

К обучению новичков MunkyFun подошли несколько нестандартно. Вся справка заменена четырьмя видео, наглядно демонстрирующими основные элементы геймплея. Потренироваться можно в единственном одиночном режиме — «Тренировке», в которой вместо врагов стоят картонные мишени.

Большое внимание уделено системе званий и наград. За каждую игру пользователь получает несколько баллов, количество которых зависит от заработанных медалей и того, победила ли его команда или нет. С накоплением этих баллов игрок получает все новые и новые ранги. Фактически на геймплей они никак не влияют, они лишь отражают

уровень вашего опыта и способностей. На этом социальная составляющая не исчерпывается. Других игроков можно добавлять в друзья, чтобы впоследствии организовывать битвы с ними, игнорировать, чтобы больше никогда не играть с ними, или, наоборот, предпочитать, тогда система распределения будет чаще вас ставить вместе в одной команде.

Недавно был открыт официальный сайт игры, на котором можно посмотреть общий топ всех игроков, найти в нем себя, ознакомиться с очень интересной статистикой а также скачать интересные материалы, касающиеся игры. Все это можно найти по адресу <http://www.madebyvillain.com/archetype/>

...

Archetype, однозначно, лучший «фраговый» шутер, когда-либо появлявшийся для iOS. И, судя по отношению разработчиков к нему, он таким и останется еще на очень долгий срок.



Рейтинг

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

9,5



Gish M

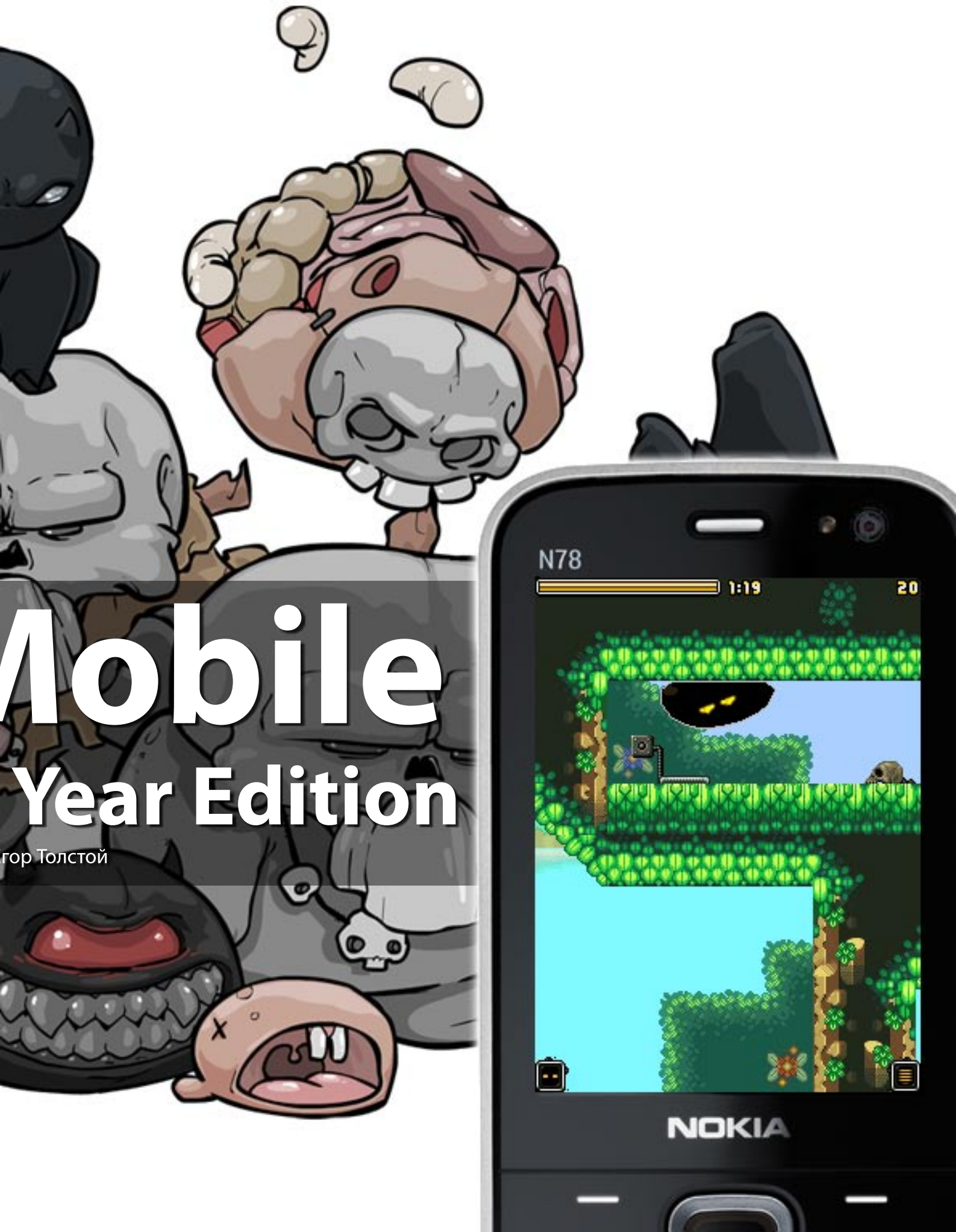
Game of the

Автор: E

Жанр: Аркада Разработчик: Hardwire
Издатель: GlobalFun Платформа: J2ME

Mobile Year Edition

гор Толстой



Я надеюсь, что среди читателей нет тех, кто никогда не играл в **Gish Mobile**, настоящий шедевр, получивший от нашего журнала высокое звание «Игра года 2009». Я придерживаюсь мнения, что с момента его создания на J2ME так и не вышло ничего лучшего. В январском выпуске МТОГ было опубликовано интервью с его создателем, в котором он туманно намекал о своих дальнейших планах. Буквально недавно в продаже появилась полностью локализованная версия игры, выполненная со свойственным разработчику качеством. Но на этом он не остановился, и к данному моменту практически готов внушительных размеров аддон для игры — **Game of the Year Edition**.

Конечно же, **GotY** — это не ожидаемый многими сиквел,

выход которого в свет находится под большим вопросом, ведь из-за огромного масштаба пиратства разработчик столь популярной игры получил мизерную прибыль. Фактически, программных изменений внесено минимум, большее внимание уделено сюжетной составляющей. Великолепный ненавязчивый юмор оригинального **Gish Mobile**, который можно ставить в пример абсолютно любой мобильной игре, включая в том числе и проекты на iOS, полностью сохранен и в аддоне. Альтернативная версия сюжета хорошо продумана, практически каждый ее поворот, каждая реплика вызывают не просто усмешку, а гомерический смех. К сожалению, русская локализация на данный момент еще не готова, но надеюсь, что юмор от перевода не пострадает.

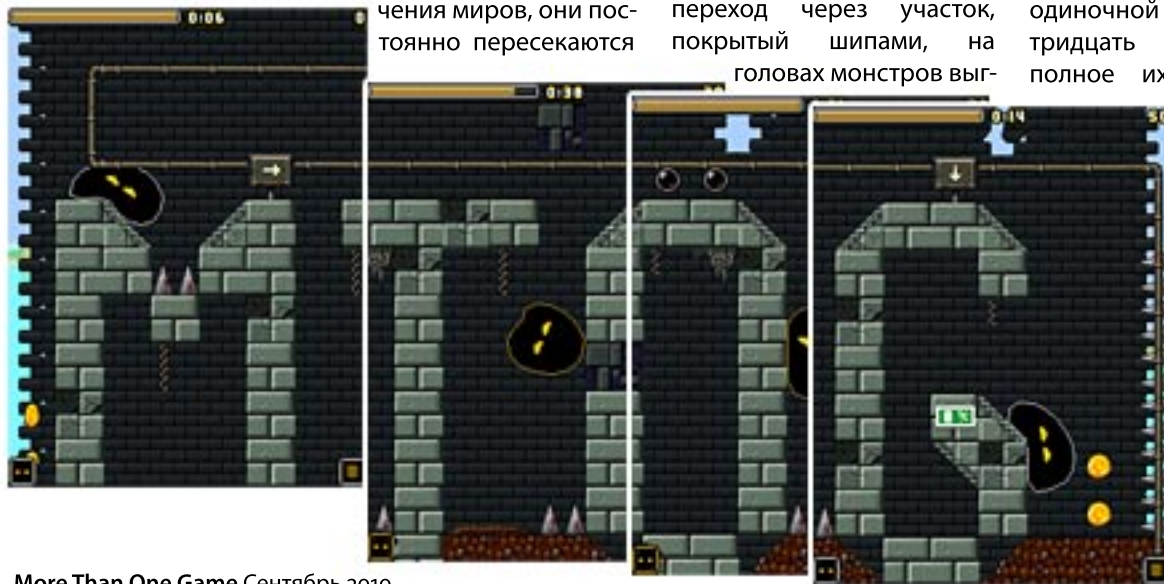
Новый сюжет напрямую завязан с добавлением нового мира, мира ацтеков. Своим исполнением он ничуть не уступает предыдущим, атмосфера обиталища кровожадных племен практически сразу захватывает игрока. В отличие от оригинального **Gish Mobile**, в **GotY** нет четкого разграничения миров, они постоянно пересекаются



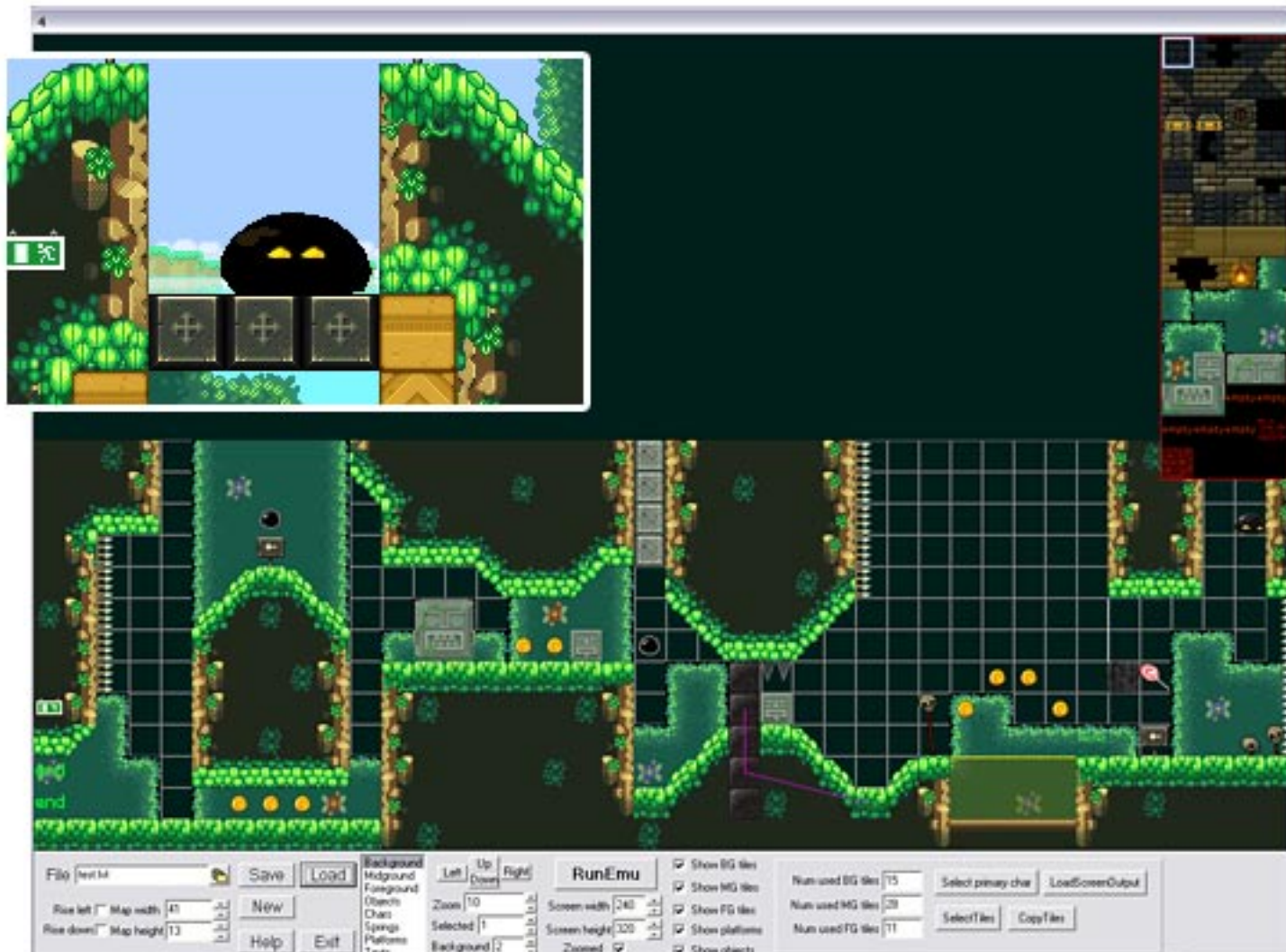
Из-за огромного масштаба пиратства разработчик столь популярной игры получил мизерную прибыль

друг с другом, не всегда можно предсказать, где именно начнется следующий уровень. Новые карты ничем не уступают предыдущим по сложности и по интересу, нашлось место даже новым геймплейным решениям — переход через участок, покрытый шипами, на головах монстров вы-

глядит очень нестандартно. К сожалению, локации не только добавлялись, был удален любимый многими мир «лавы», появляющийся в последнем эпизоде оригинальной версии. В связи с этим сократилось и количество уровней — в одиночной игре их всего тридцать шесть, причем полное их прохождение



Тест нового уровня



займет не больше двух часов.

Мультиплеер не претерпел практически никаких изменений, кроме того, что локации с лавой заменены миром ацтеков. Стоит упомянуть и то, что с новыми уровнями появились и новые секреты, приносящие коды для новых сюрпризов.

На самом деле, все, описанное мной выше, меркнет в сравнении с другим нововведением. Наконец-то создан редактор карт для игры, причем полнофункциональный. Создавать можно как маленькие, так и огромные уровни, используя при этом элементы оформления всех возможных миров, встречающихся как в оригинальной версии, так и в аддоне. На созданные карты добавлять можно и полюбившихся

игрокам боссов, включая Геру. При желании можно даже добавлять текстовые подсказки и диалоги, разработчик ни в чем не ограничивает. Созданные карты спокойно загружаются в игру по прямой ссылке и сразу становятся доступными для прохождения. Есть и небольшое ограничение — карты для мультиплеера создавать нельзя, хотя, возможно, в дальнейшем это будет исправлено. Еще один маленький сюрприз — редактор спокойно открывает карты, идущие в комплекте с игрой, как из одиночной кампании, так и из других режимов. Для любителей моддинга открывается огромный простор для творчества, который сравниться может разве что с **Gravity Defied**.

Редактор карт будет выложен в свободный

доступ одновременно с релизом игры, который состоится в начале октября, если, конечно, планы разработчика или издателя не изменятся. Тогда же мы постараемся написать подробный FAQ по его использованию.

Очень приятно, когда создается отличная игра, еще приятнее, когда видишь, что разработчик ее не забрасывает. С **Gish Mobile** все обстоит абсолютно так — даже невзирая на по сути наплевательское отношение со стороны игроков, предпочитающих скачивать игру, а не потратить на ее покупку сущие копейки, **Hardwire** выпустили достойный аддон и реализовали мечту большинства своих фанатов — написали редактор карт, к

тому же очень удобный в использовании. Надеюсь, что в этот раз геймеры одумаются и купят игру, ведь только от их поддержки зависит, выйдет ли настоящий сиквел.



Дата выхода: Октябрь 2010

Интервью с Apetrus Ltd.

Подготовил: Иван Пятоволенко

На днях состоялась встреча журналиста МТОГ Ивана Пятоволенко с главой компании Apetrus LTD — Александром Петрусем. На трёхчасовом собеседовании обговаривались не только планы на будущее и находящиеся в разработке проекты, но и пройденный тернистый путь разработки High Speed (далее HS) на J2ME.

МТОГ: Александр, даже не знаю, с чего и начать. Хотелось бы узнать, в первую очередь, наверное, по поводу затишья в вашей компании: на сайте уже давненько висит загадочная новость о разработке нашумевшей игры HS под iOS. Что же из себя она будет представлять? Это будет простое портирование, или предвидятся какие-то инновации в плане графики, звука, геймплея?

Александр: Затишье на самом деле только видимое. Все это время ведётся портирование HS на iPhone. Внешне отличаться игра будет как Voing (самолёт) от бумажного самолетика, не считая геймплея. Во-первых, все текстуры были переделаны с нуля. Так же, с нуля переделаны все машины и детализирован 3D мир. Добавились новые визуальные эффекты, о которых в java версии я не мог даже и мечтать! Особенно красиво игра выглядит на iPhone 3gs и iPad, где присутствуют интересные пост-эффекты (bloom, motion blur и т.д.).

Технологически (в плане визуальных эффектов) HS будет самой продвинутой гонкой под iPhone. Собственно, тягаться с EA Games, Gameloft, Firemint надо на том поле боя, на котором реально выиграть. Именно чувством скорости, плавностью геймплея и потрясающими эффектами мы можем противостоять их дорогим видео роликам и брендовым машинам. Так же были написаны пять эксклюзивных треков, которые очень удачно дополняют атмосферу гонки.

МТОГ: По вашим словам, так игра будет ещё та! А что с сюжетной линией? Нам придётся проходить всю историю заново, или вы предоставите нам новый, не менее интересный сюжет?

Александр: Карьера останется прежней. Однако персонажи и сплешы в карьере будут другими. Так же, немного изменится баланс в карьере т.к. на iPhone игра получается более динамичная, нежели на java. В быстрой гонке станут доступны режимы

«убей всех» и дрифт.

МТОГ: Надпись на сайте «coming soon» очень абстрактна. Есть какие-то предположения по дате выхода игры? Зная вас, понимаю, что ответа вы полного не дадите, но, может, хотя бы месяц назовёте?

Александр: Это вопрос непростой. Я постоянно сам для себя намечаю даты выхода... и постоянно решаю внести еще изменения. Так, например, сперва не планировалось менять ни 3D мир, ни модели машинок. Несколько месяцев потом ушло именно на это! Сейчас кардинальных изменений уже не предвидится (потому что все, что можно было — кардинально изменили. Несколько миров/трасс готовы на все 100% — остается только рутинная работа, которая тоже занимает очень много времени, к сожалению. Судя по всему, игру закончим эти летом. Но запускать будем в начале осени, просто потому, что летом запускать любые продукты — не самое хорошее решение. Да и нам тоже надо успеть

отдохнуть, пока тепло.

МТОГ: Сколько людей трудится над игрой? Чем конкретно занимаетесь вы?

Александр: Все как и прежде — мой друг и коллега, отличный 3D дизайнер и просто креативный человек — Антон Ванькович из Белоруссии создает все 3D, которое есть в игре. Я же делаю все остальное.

МТОГ: На J2ME HS была первой игрой, в которой использовались такие спец. эффекты как отражение, размытие игрового мира во время ускорения, что и придавало ощущение действительно высокой скорости и объясняло название игры. Что же ещё насчёт этих и других спец-эффектов в версии на iOS?

Александр: О! Эффекты в играх — моя слабость. Одно только полотно дороги состоит из 6 слоев! Это и отражение внешнего мира, и отражение фар проезжающих машин, и блики солнца, и детализированная текстура асфальта, и разметка дороги, и следы от шин... И это только



дорога! Ночью фонари светятся и отбрасывают блики. У всех машин есть динамическая тень и освещение. Искры летят во все стороны, а когда включается нитро, то скорость захватывает вас с головой. Так же на zgs/iphone4/iPad есть motion blur и нынче популярный bloom эффект, что еще больше добавляет ощущения скорости.

МТОГ: На вашем сайте ещё очень давно появилась новость о **High Speed 2** на J2ME. Сейчас она разрабатывается?

Александр: К сожалению, уже больше года за **HS 2** я не садился вообще. Дело в том, что это очень амбициозный и большой проект. Вы видите сколько времени уходит на iPhone версию **HS**. На данный момент продолжить **HS 2** мы просто не можем. Надо накопить немного силы. Однако я очень надеюсь, что мы еще вернемся к **HS 2** и, возможно, это будет

небольшой прорыв в мобильных гонках. У Вас была редкая возможность непосредственно поиграть в демо-версию **HS 2**. Очень интересно и мне и читателям узнать мнение со стороны.

*Игра — действительно прорыв в индустрии мобильных игр, особенно в 3D. Достаточно представить NFS Most Wanted на телефон, или что-то вроде этого. Очень большой город и очень живописный, возможность свободной езды по нему. Полиция, которая следит за нарушителями и подстерегает вас за следующим поворотом, трудные и большие дорожные развязки, напряжённый трафик по всему городу — даже самолёты в небе летают. И это только малая часть того, что я успел увидеть за пару десятков минут. Лично я очень хотел бы увидеть полную версию **HS 2** с*



захватывающим сюжетом и без багов, естественно. В общем, мне показалось, что игра очень атмосферная, даже без сюжета, и очень перспективна.

МТОГ: Так вот, давайте вернёмся немного раньше временем. Интересно, какие же трудности вы преодолели при создании первой части игры? Что вас так отталкивает от платформ J2ME?

Александр: Портирование, ограничения JSR184 и

MascotV3, маленький экран, управление. Я на самом деле ничего против мобильной java не имею... просто уж очень здорово разрабатывать игры под действительно хорошие «девайсы». Тот же iPhone дает мне и большой экран, и акселерометр, и всю мощь OpenGL (а так же шейдеров в OGL ES2.0). Это сильно «развязывает руки» для воплощения новых идей. Потихоньку присматриваюсь к Android устройствам, т.к. некоторые из них



предоставляют такие же возможности.

МТОГ: Какой срок разработки HS на J2ME?

Александр: Сколько чистого времени было потрачено на создание **HighSpeed 3D**, подсчитать крайне сложно. От того момента, когда я решил просто, ради интереса, поиграться с мобильным 3D и заканчивая выходом **HS** прошло около трёх лет. Я считаю, что самое важное, что было создано — это движок. Тот же прототип **HS 2**, который сильно отличается от **HS 1**, был создан всего за пару месяцев именно благодаря движку. Сейчас движок портирован на C++ и OpenGL, что позволит в будущем создавать игры гораздо быстрее и на большее количество устройств.

МТОГ: Три года — не мало. Ну и напоследок: насколько мне известно, у вас в разработке есть ещё один, не менее интересный,



проект. Может, раскроете занавес и расскажете о нём нашим читателям?

Александр: Конечно! Речь идет об AR (дополненная реальность). В качестве пилотного AR проекта, и дабы отдохнуть от **HighSpeed 3D**, было выпущено приложение для iPhone — **ARGirl**. Вы рисуете простой маркер хоть на бумаге, хоть у себя на руке, наводите на него камеру и видите танцующую девушку. К моменту выхода этого интервью, надеюсь, уже

запустят в продажу **ARGirl 2.0**, в которой использованы все последние возможности iOS 4. Так же мы собираемся выпустить интересную AR игру, в которой будет присутствовать AR маркер и вагон разных 3D моделей. В процессе игры придется шустро вертеть iPhone вокруг маркера, чтобы совместить реальный мир и дополненный.

МТОГ: Большое спасибо что согласились прийти на встречу и дать интервью. И

по традиции, не скажите ли несколько слов нашему журналу и читателям?

Александр: Вашему журналу — побольше хороших читателей, а читателям — побольше хороших игр!





NINJA PROPHECY

Автор: Сергей Федченко

Игры жанра RPG, сделанные руками Gameloft, по праву могут считаться лучшими для мобильных устройств. В 2007 году Gameloft выпустили поистине шедевальный проект: **Might & Magic II**. Без преувеличения скажу, что **M&M2** соответствует всем стандартам PC игры.

Последнее время релизы Gameloft были не вполне удачны. **Predators** и **Jurassic Park** — игры, которые буквально стояли на грани провала. Но не стоит удивляться, так как разработчики бросили основные силы на **Ninja Prophecy** (точнее, на перевод иероглифов и доработку квестов). Эта игра является первым опытом французов в создании JRPG для европейской публики. До недавнего времени подобные игры были доступны только странам восточной Азии. Вы наверняка удивитесь, что **Ninja Prophecy** была сделана ещё в далёком 2008 году! Только в 2010 эта игра дошла до наших телефонов.

Релиз **Ninja Prophecy** — настоящий праздник для поклонников жанра. Тем более, эта игра — далеко

не середнячок. Это настоящий хит. Главным достоинством ее является стилизация под Японию. Gameloft, как мастера в графическом деле, с блеском реализовали эту концепцию.

Вообще, графика не играет основной роли в RPG/JRPG. Куда более важное место занимают сюжет и квесты. Детальная прорисовка абсолютно каждого объекта может привести к падению производительности. Gameloft, разумеется, рассчитал графику на минимальное потребление ресурсов



телефона. Из-за этого вы не найдёте никаких излишеств в окружении. Всё выглядит предельно просто, но в то же время приятно. Несмотря на небольшое разрешение, деревья, кустарники, а также земля смотрятся просто великолепно. Во время исследования локаций мы будем управлять крошечной фигуркой главного героя. Но как только начинается сражение, сдержанный японский минимализм сменяется детально прорисованными спрайтами персонажей и противников. Бои выглядят на удивление динамично. Каждый удар сопровождается обильными фонтанами крови. Не менее зрелищно выглядят и атаки магией.

Отдельного упоминания заслуживает интерфейс, выполненный в неповторимом японском стиле. Фон и софт-клавиши изображены в виде папируса. Карта игрового мира представляет собой разворачивающийся свиток с иероглифами и эскизом



острова.

Графика, несомненно, заслуживает высокой оценки, так как при минимальных визуальных ресурсах игра может выдать потрясающее по красоте изображение. Только посмотрите на портовый городок. Пожалуй, эта самая красочная и жизнеутверждающая локация. Изобилие ярких, тёплых, солнечных оттенков заставляет задержат

ся на берегу океана чуть дольше. Стоит заметить, что локации отличаются резким атмосферным контрастом. Побродив по пепельно-серым скалам или исследовав тёмную глушь леса, вы загоритесь непреодолимым желанием поскорее вернуться в порт.

Геймплей **Ninja Prophecy** выдержан в основных традициях RPG. Игра изобилует различными квестами и имеет довольно интересный нелинейный сценарий. Многим любителям прокачивать персонажа, вне всяких сомнений, будет, чем заняться. Прохождение квестов очень полезно как для заработка денег, так и для более детального раскрытия основного сюжета. Gameloft внедрили в игру здоровую долю непредсказуемости. Исследуя нежилые локации, вы можете



в любой момент подвергнуться атаке каких-нибудь пренеприятных существ. Нападения совершаются в случайное время, но соответствующей строгой



пропорции «чем дальше, тем больше». Так что иногда вы не будете успевать сделать и двух-трёх шагов. Сражения происходят пошагово (это означает, что противоположные стороны атакуют друг друга по очереди). Во время боя можно как лечить персонажей, так и наделять их дополнительной энергией. Для этих целей созданы всяческие эликсиры и специальные магические манипуляции. Если вы осознаёте, что

неприятель всё-таки превосходит вас силой, вы можете нажать заветную кнопку «Escape» и покинуть место действия. Побег невозможен во время схватки с боссами.

В случае победы игрока от врагов остаётся небольшая денежная сумма или какой-нибудь эликсир. Как и во всех RPG играх, в Ninja Prophecy можно торговать собранными вещами или покупать на выигранные деньги все, что заблагорассудится. Торговля совершается в специальных магази-



нах. В одном можно купить полезных зелий, а в другом — оружие и обмундирование на каждого из персонажей.

Сюжет **Ninja Prophecy** завязывается на довольно привычной истории о том, как силы зла вышли из-под контроля и отважные герои во имя своего народа отправляются поставить супостатов на своё место. Что-то подобное было и в **Might & Magic II**, только там сюжет был более экспрессивным, и на фоне борьбы добра со злом раскрыва-

если сценарий **Ninja Prophecy** схож со многими сюжетами других RPG, проходить игру будет всё равно интересно.

Ninja Prophecy — прекрасный представитель жанра JRPG. В игре сочетается всё, что необходимо: прокачка персонажа, гениальная концепция и, конечно же, море разных квестов. Этим проектом Gameloft сказали многое. Прежде всего — то, что они не покинули платформу J2ME.



Рейтинг

- Геймплей: 8
- Графика: 9
- Звук: 9
- Сюжет: 8
- Новизна: 8

9,0



Футбольный Онлайн Менеджер

Автор: Евгений Кондратюк

Совсем недавно мне на глаза попался интересный проект под названием «Футбольный онлайн менеджер». Я, как заядлый футбольный фанат, не смог обойти эту игру стороной.

ФОМ предлагает игроку поработать менеджером в футбольном клубе, который ему предстоит привести к вершинам славы. В его распоряжении имеется восемнадцать игроков и небольшая сумма денег, все остальное придется создавать самому. Данная игра не имеет связи с реальным футбольным миром, а вот соперники здесь как раз реальные, и желания победить у них не меньше.

Начинать игру стоит с выбора названия клуба и формы игроков. Далее, прежде чем принимать участие в соревнованиях, советую ознакомиться со своими игроками, определиться со стартовым составом, выбрать схему и тактику. Пару слов хочется

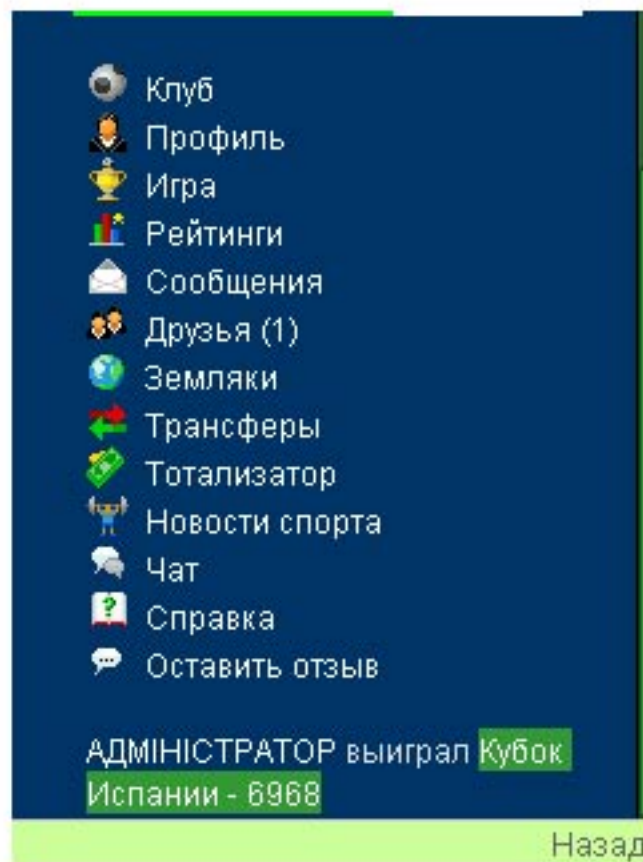
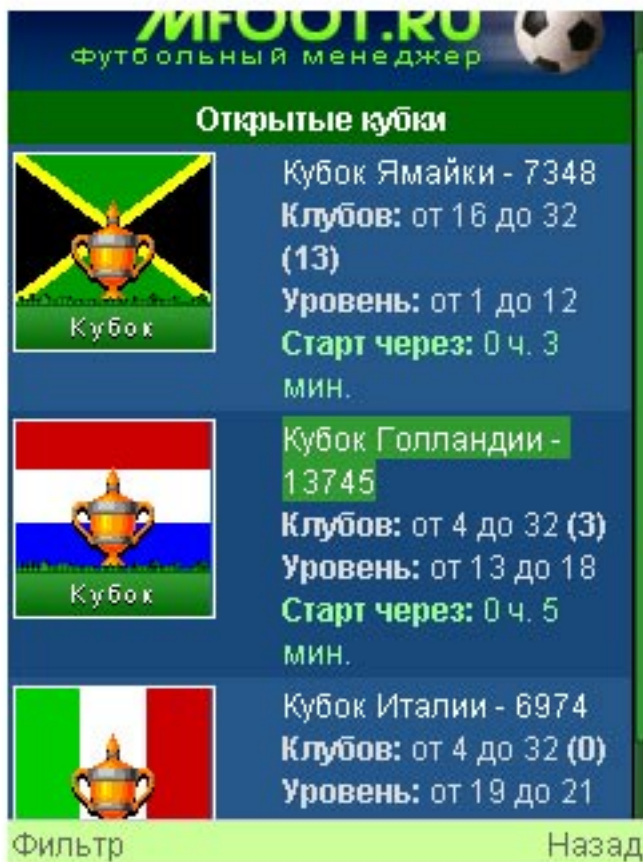
сказать о футболистах. Во-первых, как я уже говорил, к реальной жизни они никакого отношения не имеют, проще говоря, они выдуманные. Во-вторых, все футболисты в ФОМ — выходцы с постсоветского пространства. Радует, что хоть здесь нет чрезмерного количества латиноамериканских,

африканских и других легионеров. Личные данные игроков, как я понимаю, подбираются случайно, поэтому странным и порой смешным сочетанием национальностей, имен и фамилий удивляться не стоит. Последние, в свою очередь, также порой попадают очень забавные. У каждого футбо-

листа есть пять характеристик, которые составляют его общий потенциал. Также есть оценка таланта, которая влияет на скорость улучшения характеристик игрока на тренировке. Кроме того, они будут улучшаться после успешного прохождения определенных этапов соревнований.

Кстати, о соревнованиях. Каждый менеджер может зарегистрировать свой клуб в различных чемпионатах и кубках. Для того, чтобы каждый играл в своей «весовой категории», то есть не было большой разницы в потенциалах соревнующихся команд, для клубов с определенным уровнем есть ряд соответствующих турниров. Да, за успехи в соревнованиях команде начисляются не только деньги, но и опыт, нужный для повышения уровня. Например, игрокам с уровнем от 1 до 21 открыты кубки, от 22 до 50 — чемпионаты. Также есть раздел под названием

Отчёт	
 &~россия~&	5: Дніпровськ 3 Каноніри 
(1 - 0)  (пен) 	15. Гейдар Большов
(1 - 1)  (пен) 	16. Ефрем Ютовец
(2 - 1)  (пен) 	18. Мустафа Меденцев
(2 - 2)  (пен) 	7. Денис Харатян
(3 - 2)  (пен) 	17. Камилл Харак



«Большая лига». В него входят самые интересные и масштабные соревнования. Это ряд одноименных турниров, ЛЧ и ЧМ.

Лига Чемпионов — самое посещаемое состязание в игре, ведь открыто для команд любого уровня. Одновременно в ней может участвовать несколько тысяч человек, но победителем становится только один.

Чемпионат мира — еще более интересное состязание, проводится оно раз в неделю и открыто для клубов, начиная с 30 уровня. Победа на ЧМ дает титул Чемпиона мобильного футбола, что и является главной целью игры. Титул сохраняется до следующего чемпионата. И дает он ряд преимуществ: «чемпион становится модератором всех официальных чатов и форумов, получает возможность создавать частные турниры и многое другое». Так гласит игра, а как оно на самом деле, не знаю, чемпионом мне, увы,

побывать не приходилось.

Отдельного разговора стоят все те эмоции, переживаемые в момент таких вот состязаний: волнение за свою команду, радость от побед и досадное разочарование от поражений, ведь в них каждое очко на вес золота, каждый матч — как последний. А что творится в это время в чате (помимо основного в главном меню, в каждом турнире есть свой собственный)... В общем, это надо почувствовать самому.

В самом матче у игрока есть два варианта: или сразу узнать результаты, или наблюдать за игрой команды на поле. Но ни в том, ни в том случае повлиять на нее, то есть делать замены, менять тактику и расстановку, нельзя. Увы, такого матча, как в **Real Football Manager** нет и близко. Наблюдение за командой ведется сверху, поле по размеру чуть меньше экрана, футболисты обозначены крохотны

ми фигурками. На поле они ведут себя реалистично: пасуют, бьют по воротам, идут в отбор; футбольные правила соблюдаются только в основных чертах, хотя вряд ли это кого-то сильно волнует. Но вот отсутствие в игре травм и карточек — это недостаток. С ними играть было бы намного интереснее, а так отсутствует смысл в ротации состава. В игре хоть и есть фактор усталости, который бы мог повлиять на вышеупомянутый процесс, но лично для меня так и осталось загадкой, насколько сильно он влияет на игру команды и влияет ли вообще. К тому же, момент с усталостью можно легко обойти, просто покинув на некоторое время приложение: футболисты со временем восстанавливаются, а спешить-то здесь некуда. В любом случае, результаты матча рассчитываются случайно, но, естественно, шансов выиграть у команды тем больше, чем больше

суммарный потенциал игроков основы, он же «сила клуба».

Повлиять на игру могут разнообразные бонусы, которые можно купить или получить за победы в турнирах. Назначение их самое разнообразное: от временного повышения характеристик до полного восстановления всей команды.

В свободное от турниров время игрок может заняться постройкой стадиона и клубной инфраструктуры, нанять тренеров и другой персонал. Некоторые строения нужны для перехода на определенный уровень, некоторые не обязательны.

Еще один интересный аспект игры — это трансферы, которые здесь происходят в форме аукциона. Каждый специалист может выставить своего игрока на трансфер, и каждой желающий может его приобрести. Продаваемых игроков всегда хватает «на любой вкус», посему в

основном торг оканчивается минимальной ставкой. Но когда на трансфере появляются футболисты с относительно большим потенциалом и небольшой стоимостью, за них начинается серьезная борьба, ведь каждый хочет усилить состав, практически ничего не потратив.

Строительство, трансферы и многие другие вещи в игре требуют определенных финансов, поэтому в **ФОМ** есть две денежные единицы: монеты и евро. Первые различными путями можно заработать в самой игре (успешные матчи, стадион, магазины клубной атрибутики, трансферы), а потратить опять-таки на строительство и трансферы. Евро приобретаются за реальные деньги и тратятся на «премиум» вещи и игроков.

Что же, об игровом процессе было сказано вдоволь, переходим

к графическому оформлению. Дизайн **ФОМ** можно охарактеризовать тремя словами: простой, скромный, скучный. Выполнен он в сине-зеленых тонах, некое разнообразие вносят разноцветные иконки и флаги национальных кубков и чемпионатов. А так выглядит все довольно однообразно, хотя, думаю, в данном случае это не самое главное, да и перегружать игру лишней раз не стоит.

...

В целом **Футбольный Онлайн Менеджер** — игра на любителя. Если вам нравятся различные спортивные симуляторы и менеджеры, в частности футбольные, или же просто онлайн проекты, то эту игру стоит попробовать.



Рейтинг

Геймплей:	7
Оформление:	6
Звук:	-
Драйв:	8
Новизна:	7

7,0

Точность: 25.6
 Приём мяча: 25.6
 Отбор: 32.5
 Талант: 4.0
 Осталось времени: 09:22
 Начальная цена футболиста: 4995
Ставки:
 kresh: 8500.0
 bosser: 8999.0
 kresh: 10000.0
 bosser: 11111.0
 kresh: 11610.0
 Ваша ставка: **12109**
 12109
 Сделать ставку

Обновить Назад

MFOOT.RU
 Футбольный менеджер

Аукцион (Монеты)
 По уровням: 1-50, 1-12, 13-18, 19-21, 22-24, 25-26, 27-50,
 5 Карл Безус ПЗ 150
 Осталось: 9 мин. 48 с. 11610.0
 20 Радомир Чепелюк ЗЩ 74
 До: 2010-08-20 14:00 5000.0
 1 Али Торнан ГК 77
 До: 2010-08-20 14:28 6500.0
 18 Адис Якин НП 75
 До: 2010-08-20 14:26 7117.0
 12 Иосиф Щетков ПЗ 93
 До: 2010-08-20 13:24 8575.0

Обновить Назад

Формула 2010: Гонки по-русски

 Автор: Сергей Федченко

Что такое хороший гоночный симулятор? Во-первых, это правдоподобное поведение машин на дорожном полотне. Во-вторых, похожие на настоящие модели самих машин. В-третьих, это графика. Затем уже идёт озвучка, и прочие компоненты любой нормальной игры. Ничего из перечисленного в этой игре я не нашёл.

Итак, начнём с реализма, который практически отсутствует. Больше всего раздражают показания спидометра: болид едет со скоростью 337 км/ч. Но не стоит верить этому, ведь, судя по тому, что происходит на экране, машина движется от силы 60 км/ч. Это видно невооружённым глазом. Можно даже доказать: разработчик преподносит нам ужасно маленькие треки. Подумайте, как можно на таких коротких дистанциях, да ещё и с поворотами в 90 градусов, разогнаться до скорости взлетающего самолёта?

Управление болидом тоже реалистичным не

назовёшь. Ни о каких заносах просто не может быть и речи. Машина поворачивает безо всякого сопротивления с поверхностью, да ещё и нагло игнорируя силу инерции. Не менее печально глядеть на дорогу, которая уже любого переулка. Разве это не грубая ошибка — делать треки настолько узкими, что два велосипедиста едва смогут разъехаться?

На этом закончим разговор о реализме и перейдём к графике. Честно сказать, впечатлительные двойка. Всё-таки, действие в игре происходит в разных частях света. Разнообразные задние фоны тому подтверждение. Но прорисовка 3D объектов вызывает полное отвращение к игре. Вместо гоночных машин мы видим разноцветные квадраты, а если приглядеться к поверхности, то мы задаёмся вопросом: «Так, где же, в конце концов, происходит игра?! На шахматной доске?» Пикселями также страдают все строения, что находят-



Разве это не грубая ошибка — делать треки настолько узкими, что два велосипедиста едва смогут разъехаться?



ся возле дороги.

Но самое-то интересное, ещё впереди. Посмотрите на скриншот. Камера расположена в кабине. Ничего подозрительного. А стоит гонке начаться — о чудо! — автомобиль стремится вперёд, но колёса по-прежнему неподвижны! Остаётся только гадать, каким образом на заезд запустили болид на воздушной подушке.

Наблюдательные игроки наверняка заметили, что если подъехать к сопернику вплотную, транспорт окажется значительно выше. Поневоле будет казаться, что мы рассекаем на каком-нибудь джипе.

Нет никакой разницы между прохождением **Формулы 2010** со включенным звуком или с выключенным. Всё равно, играть будете в тишине. Только в меню играет скучная мелодия, состоящая из пяти нот.

Но, как бы там ни было, Baltoro Games Studio уронили и пару капель мёда в бочку с дёгтем (не хотелось переиначивать поговорку, но всё именно так). Очень порадовал интеллект оппонентов. Маневры противника вполне логичны. Порой играть становится даже интересно. Если вы попытаетесь обогнать соперника, он будет мельтешить перед самым носом вашего авто, подрезать, и, в итоге, вполне успешно отправит вас на обочину.

Не менее успешно получились строения, что расположены возле трека. Приглядитесь внимательно, и вы увидите множество разных 3D моделей. Трибуны, гаражи, ангары, заводы, здания — здесь модельера можно только похвалить. Но вспомним транспорт — болиды больше похожи на причудливые геометрические фигуры из треуголь-

ников и квадратов.

Скажу пару слов о геймплее. Играть можно в трёх режимах: заезд, чемпионат и гонка на время. Чемпионат предлагает нам довольно много уровней, но не думаю, что у кого-нибудь хватит терпения пройти их от начала до конца, ибо после двух-трёх треков игра очень сильно надоедает.

Рассмотрев все вдоль и поперёк, делаем вывод, что это — один из самых неудачных симуляторов Формулы 1. Оценки соответственные:

Оценка

Геймплей:	4
Графика:	3
Звук:	2
Реализм:	1
Новизна:	3

3,0



Автор: Максим Иванов

Помните одну из знаменитейших сцен Кинг-Конга, когда он, прихватив по пути хорошенькую девушку, взбирается на Эмпайр-стейт-билдинг? Digital Chocolate точно помнят, любят и с лёгкостью иронизируют на данную тему, действуя по своей излюбленной схеме — чем проще геймплей, тем больше нефильмованного фана. Доказав нам феноменальную работоспособность такого подхода ещё в Tower Bloxx, разработчики всё ещё не останавливаются на своём, продолжая показывать геймерам то, каким увлекательным может быть инди, даже если в вашем распоряжении всего одна кнопка.

Впрочем, Gorilla Rampage проста лишь на вид. Внутри же кроются плоды удивительного таланта, скраивающего воедино тонкой нитью потрясающую работу композиторов, художников и программистов. Сумев объединить оригинальную идею, по-настоящему лёгкий и доступный юмор (диалоги в игре просто шикарны, если знаете английский, ни в коем случае не пропускайте), восхитительный в

своей реализации арт-дизайн персонажей и уровней, Digital Chocolate, поборов однообразие, сделала главное — создала неповторимую атмосферу аркады тех времён. Gorilla Rampage больше всего напоминает Guns'n'Glory от HandyGames, обзор которой можно прочесть тут же неподалёку. Несмотря на то, что обе игры выступают в совершенно разных жанрах, это не мешает им перекликаться идейно. И действительно, что может быть труднее попыток донести сложное простыми путями?

Но стоит взглянуть правде в глаза — данный проект вполне может затеряться в тени славы остальных игр Digital Chocolate просто потому, что разработчики допустили ошибку, которую геймеры и фанаты не смогут простить именно этой компании. Gorilla Rampage притягивает не сразу. Да. Именно так. Большинство игроков, не сумев в сию же минуту понять систему управления гориллой (а поначалу это довольно непросто), не разобравшись в самой идее, не вникнув в атмосферу, просто-напросто отодви-



нут миску, сурово произнеся: «Я такое не ем». А зря, ведь такие динозавры выходят на прогулки ой как нечасто. Однако в этом виноваты лишь сами разработчики, прекрасно понимающие, что от них ждали нечто в стиле «включил и понеслась», ведь к этому приучало большинство их предыдущих игр. Промех обойдётся им слишком дорого. Ну а тех игроков,

кто сумеет сладить с буянящей гориллой, ждёт весьма приятный сюрприз.

Сумеет порадовать Gorilla Rampage и любителей одскула, которым наверняка всё ещё снятся душевные аркады с NES и SEGA, очаровывавшие гениальнейшим пиксель-артом и левел-дизайном. Впрочем, немаловажную роль играла и музыка, добавлявшая к общей



Плюсы:

- Великолепное музыкальное сопровождение
- Оригинальный геймплей, лёгкий, ненавязчивый юмор
- Приятная графика, кропотливый подход к дизайну

Минусы:

- Не слишком удобное управление
- Некоторая однообразность геймплея



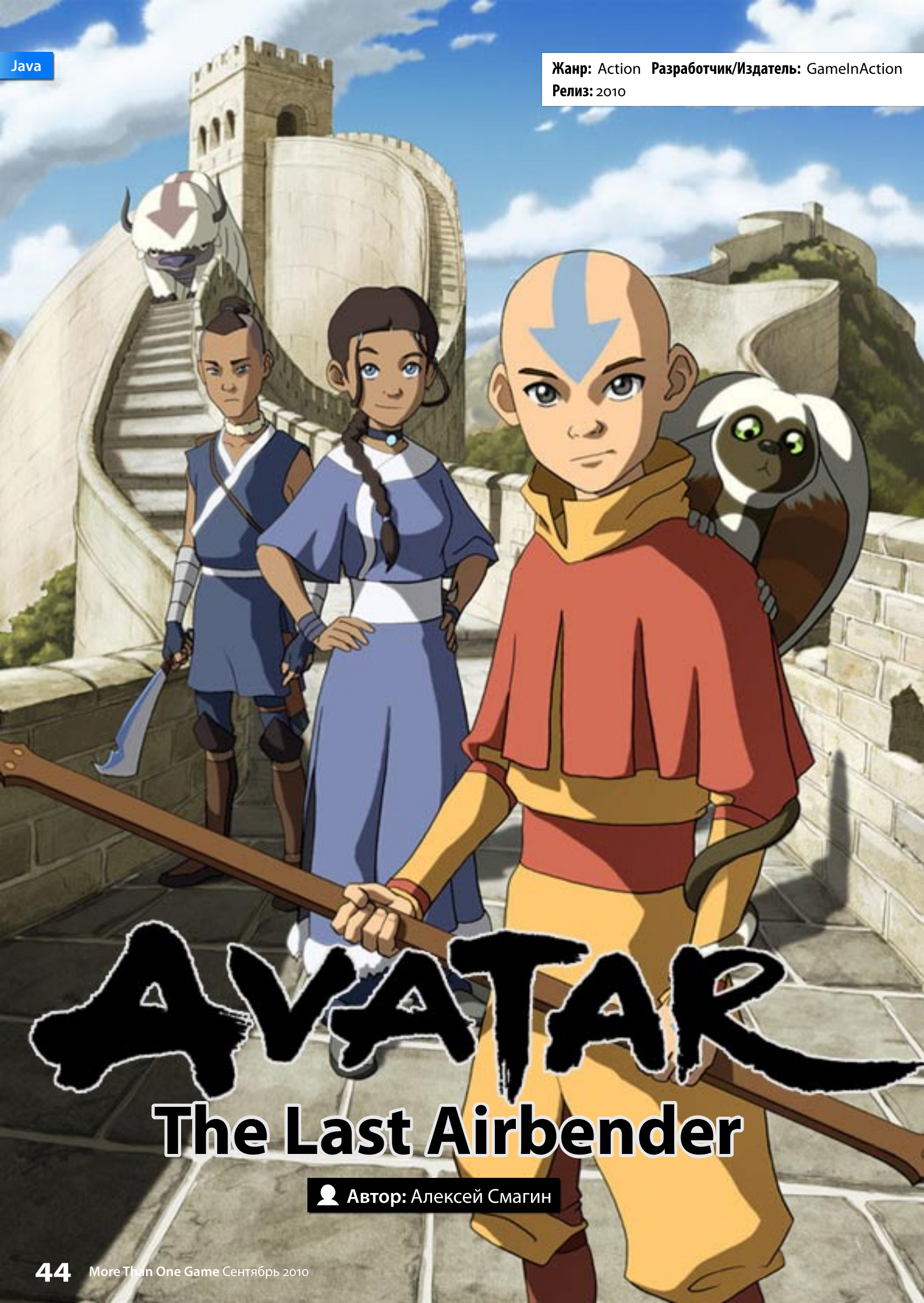
атмосфере то, чего не могла передать картинка. Так вот — композиторы Digital Chocolate сумели создать нечто такое, что можно слушать отдельно от геймплея и получать при этом не меньшее удовольствие. В наушниках многоступенчатость саундтрека раскрывается в полной мере. Странно, но здесь midi действительно звучат. **Gorilla Rampage**, возможно, одна из немногих игр на J2ME, в которые

не стыдно поиграть именно ради музыки. Удивительно, но здесь она действительно прекрасна. Уж поверьте. Приключения дальнего родственника незабвенного Кинг-Конга непременно займут свое место в номинации на «Лучший игровой саундтрек года», вот увидите, но чтобы в этом убедиться, не стоит ждать конца 2010, лучше не медлить и ознакомиться с игрой прямо сейчас.

Оценка


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

8,5



AVATAR

The Last Airbender

 Автор: Алексей Смагин

Когда-то давно четыре народа: воздуха, огня, земли и воды жили в мире. Но пришло время, и народ огня начал войну. Только Аватар, повелитель все четырёх стихий, мог бы остановить захватчиков, но когда мир нуждался в нем больше всего, тот исчез. Дело в том, что маленький мальчик по имени Аанг, когда узнал о том, что он — Аватар, сбежал из своего дома на летающем бизоне и замерз во льдах деревни племени воды. Прошло сто лет после этого, и местные дети, Соко и Катара, нашли этого мальчика и узнали о его важном предназначении. Теперь Аанг действительно понимает, что именно он должен спасти мир.

Начать хочется хотя бы с того, что игра сделана довольно странно. Мало того, что упоминаний о разработчиках игры нигде нет, так и название компании нигде не высвечивалось, в начале показалось только название их сайта. Не менее странными являются запросы входа в интернет при закрытии приложения. Всего в игре четыре крошечных уровня, два из которых (первый и третий) — классический экшен с видом сбоку, последний — схватка с боссом, а второй напоминает шутер с видом сверху по типу *Heli Strike*, *Sky Force* или *Space Impact: Kappa Base*. Любителям экшенов от Gameloft, таким, как я, поначалу игра покажется очень сложной. Действительно, наш герой обладает холодным оружием, а большинство воинов племени огня выстреливают в него горящими шарами. Да и здоровье у них почти такое же, как и у



Аанга. Поиграв полчаса, на первом уровне, я уже достаточно разозлился (согласитесь, долго «сидеть» на одном и том же месте не очень приятно), но заметил, что все действия врагов — циклические, и важно лишь вовремя пригнуться. После этого игра прошла очень быстро.

Второй уровень оказался более простым, чем первый. В нем нам предстоит летать на Апе (летающем бизоне) и расстреливать однотипные корабли. В конце уровня, к моему сожалению, не было ни босса, ни каких-либо преград — уровень был пройден без особой сложности. Третий уровень полностью идентичен первому. Однако действия первого уровня проходили в племени воды, а третьего — в царстве огня. Четвертый уровень был немного более динамичен, нежели предыдущие. Сражаться с принцем Зуко, почему-то очень маленького роста. У него нет никаких специальных атак, он только бежит и стреляет огненными шарами. Попрыгав немного и

преподав этому наглецу урок, мы просмотрим стандартный диалог типа: «Пока я слаб, но я еще многому научусь, и в следующей нашей схватке тебе не поздоровится» и предложение купить следующую часть игры.

Физика хромает, причем очень сильно. Если на секунду раньше прыгнуть на двигающуюся платформу, то вы благополучно пролетите мимо, что тоже иногда может помешать прохождению. AI соперников «не отстаёт» от физики. Враги настолько тупы, что если встать в один ряд с ними, то они не будут предпринимать никаких действий, чтобы убить вас. Графика была бы хороша,

если бы это был 2005 год. Эффектов мало, анимация скучна, фигурки персонажей нечетки. Даже в первом *Prince of Persia* от Gameloft графика была чуть-чуть получше. Со звуком дела обстоят лучше, в меню играет приятная мелодия, протяженностью в три минуты, а в самой игре есть немало звуковых эффектов.

...

Avatar: The Last Airbender — еще одна наглая попытка выкачать деньги из любителей фильма «Повелитель Стихий». Играть в «это» я никому не советую, лучше уж потратить деньги на какую-нибудь другую игру.

Оценка

Геймплей:	4
Графика:	3
Звук:	8
Драйв:	2
Новизна:	1

3,5



Avatar: Temple Versus

👤 Автор: Алексей Смагин

Игрой, предлагаемой к покупке в **Avatar: The Last Airbender** стала **Avatar: Temple Versus**. Но, в отличие от предшественницы, она оказалась совсем другого жанра — файтингом. Если игра-предшественник имела хоть какой-то смысл, то в этой его нет совсем. На выбор даются пять персонажей, каждый из которых должен убить всех остальных. Всё бы вроде бы ничего, да все эти люди — близкие друзья, и зачем, спрашивается, им калечить друг друга — непонятно.

Больше всего раздражает халатность разработчиков и полное нежелание делать что-либо. Мало того, что пункта с информацией об игре и её создателях нет, так и справки тоже не оказалось. Пришлось самому находить все комбо-удары и осваивать управление. Для того, чтобы упростить читателю жизнь, хочу привести


список ударов, найденных мною. (см. врезку)

Кое-как исследовав приёмы, я обнаружил, что делать в игре совсем нечего. Противники ведут себя настолько глупо, что предпочитают отходить на безопасное расстояние при любом сильном ударе. Но более всего убивает использование магии. Можно просто раз 5-6 нажать на заветные две кнопочки, и соперник уже готов, хотя и с места не успел сдвинуться. Пройти игру я смог за минуту, и это учитывая то, что большую часть времени пытался освоить управление.

Графика, к удивлению, выполнена на высоком уровне. Все персонажи похожи на самих себя, вот только пропорции соблюдены не совсем точно. Анимация выполнена довольно хорошо — нареканий нет. Да и локаций довольно много.

Звук действительно

Список комбо-ударов

В следующем тексте использованы обозначения: Ц —  центр джойстика, П — джойстик вправо, Л — джойстик влево, В — джойстик вверх, Вн — джойстик вниз.

Сами удары и комбинации:

Ц — обычный удар

В — прыжок

Ц, затем быстро Вн — магия

Ц + Л — сильный удар рукой

Ц + П — удар ногой

В, затем Ц — удар ногой с воздуха

Вн — блок



Можно просто раз 5-6 нажать на заветные две кнопочки, и соперник уже готов



ужасен. Никаких мелодий нет и в помине. Есть только непонятные лязганья, режущие слух, раздающиеся при ударах. И вроде бы бьют-то руками, а звук издаётся такой, как при дуэли на шпагах.

Сюжета нет, впрочем, как и диалогов между персонажами. Это понятно — ведь все события, происходящие на экране — полнейшая чушь. Вытягивает проект лишь симпатичная графика, но какой

игрок будет обращать на это внимание, если игра невероятно скучна и проста? Считаю, что выпускать на мобильный рынок подобные проекты — стыдно. Впрочем, разработчики, наверное, и глазом не моргнут, прочтя рецензию, ведь дело сделано, деньги получены, а для счастья больше ничего и не надо.

Рейтинг

Геймплей:	1
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	8
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	2
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Драйв:	0
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	4
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

3,0



Jurassic Park

👤 **Автор:** Сергей Федченко

Jurassic Park стал для меня резким и неожиданным ударом под дых. Настолько сильным, что я действительно потерялся в мыслях. Скорее всего, сказалося ожидание чего-то сверхъестественного, уникального. Я ждал от новой игры неповторимого, захватывающего геймплея. Я искренне надеялся, что получу столько же впечатлений, сколько когда-то во время прохождения **Zombie Infection**. Но, увы, Парк Юрского Периода оказался самым настоящим обманом зрения. Собственно, **Sherlock Holmes** точно также сверкал графикой, а за красивым окружением и превосходной анимацией обнажился донельзя однообразный геймплей.

На самом-то деле, **Jurassic Park** не хуже и не лучше основной массы игр от Gameloft: хорошая графика, приятный звук. Но, согласитесь, после



Zombie Infection такие проекты просто не воспринимаются всерьёз.

Dendy или J2ME?

Семнадцать лет тому назад владельцы устройств Dendy имели счастье поиграть в **Jurassic Park**. Погулять по парку Юрского периода довелось и мне, но уже относительно недавно (само собой, использовал-

ся эмулятор). Прохождение игры заняло не меньше недели. Семнадцатилетняя версия предоставляла игроку семь уровней с разными заданиями и противниками. Современный же **Jurassic Park** может похвастаться своей непродолжительностью: 40-50 минут, не более. Геймплей сильно уступает предшественнику. Если на Dendy мы могли разрушать пещеры с гнёздами велоцепапторов, убегать от стада трицератопсов, а в конце мериться силами с тираннозавром, то в J2ME версии

2010 года мы будем в основном разгуливать по джунглям и отстреливать браконьеров или попадающихся на пути хищников. Конечно же, бесспорным плюсом является миссия, где нам позволят управлять самим тираннозавром. Разве не весело преследовать стада мелких динозавров и периодически пожирать их? Также есть обратный уровень, где игрок будет выступать в роли убегающего ужина голодной твари. Но на этом заканчивается новаторство французов.

Упущенные возможности

На почве научно-фантастической тематики о динозаврах можно очень широко развернуться. Это доказали разработчики **Stranded 2**, выпустив захватывающий нелинейный квест с путешествиями во времени. Причём Glu Mobile создавали свой сюжет с нуля. Gameloft же, имея готовую историю под

По геймплейным составляющим Jurassic Park снова проигрывает подобным по жанру играм.



рукой, не стали утруждать себя внедрением побочных заданий, так или иначе связанных с основным сценарием фильма. В итоге получилась самая обыкновенная коридорная стрелялка. А ведь можно было добавить и головоломки, и секретные локации... По геймплейным составляющим **Jurassic Park** снова проигрывает подобным по жанру играм.

Обман зрения

Gameloft никогда не обделял вниманием графику. Нарядное визуальное оформление давно стало тем, чем французы прикрывают свои не совсем удачные творения. Поэтому судить об их проектах, глядя на скриншоты, практически невозможно, существует большая вероятность обмануться

Раз уж так вышло, что

геймплею насладиться не удастся, то будем любоваться графикой. Окружающий мир выполнен прекрасно. Анимированы не только персонажи, но и растительность. Кусты постоянно колышутся от порывов ветра, а из зарослей периодически сверкают глаза древних существ. Во время приближения разъярённого тираннозавра земля и всё находящееся на ней

начинает характерно сотрясаться. Движения главных персонажей и врагов одинаково хорошо прорисованы. Правда, в игре всего один вид противников из человеческого общества.

Из динозавров присутствуют всего четыре твари (не считая водных чудовищ, по спинам которых мы будем неоднократно прыгать): T-Rex, компсогнат, дилофозавр и птеродактиль. Хочется заметить, что в версии для Dendy было в два раза больше рептилий!

Проходя Парк Юрского Периода, я заметил, что разработчики напрочь отказались от всех визуальных эффектов. В игре не оказалось эффекта размытия при взрывах и выстрелах, хотя предыдущие проекты во всю козыряли такими украшениями.

Затерянный мир

Сюжет игры частично



Алхимик

Автор: Василий Горбаченко

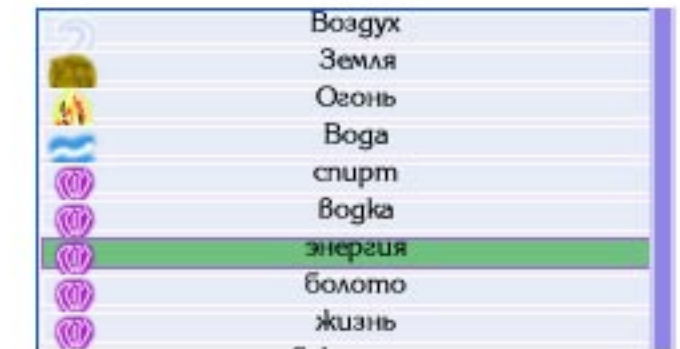
Оригинальная игра была разработана на JavaScript, некоторое время спустя появилась ее J2ME версия, созданная поклонником. Что же она из себя представляет? Это не аркада и не логика, это практически симулятор Бога. Заинтригованы?

На самом деле все обстоит несколько проще. Суть игры — открыть все элементы: лаву, дерево, человека, и так дальше, вплоть до 168 наименований. Приведу конкретный пример — с самого начала есть четыре вещества — «Земля», «Воздух», «Огонь» и «Вода». Новые создаются путем смешивания существующих. Вот, берем «Огонь» и «Воду», получается «Пар!» «Земля» и «Воздух» равны «Пыли!» «Пыль» + «Огонь» — уже «Порох!» А «Порох» + «Оружие» — «Огнестрельное оружие». Такими же путями изобретается много интересного, к примеру «Человек». И даже про народные рецепты не забыли, ведь «Вода» + «Спирт» равны «Водке», что и доказано в этой игре. К слову, соединять можно только два элемента, если комбинация к чему-то приводит, то этот «гибрид»

добавляется к списку доступных веществ, и его можно дальше комбинировать, равно как и все остальные. Постепенно, думая логически, (или соединяя наугад) открываешь все больше элементов, это затягивает и заставляет идти дальше.

Плюсом также можно считать присутствие абстрактных элементов, существ из фэнтези и фантастики, а также смешные рецепты (чего только «Человек» + «Гриб» = «Шаман» стоит). На форумах все это много раз обсуждалось, и очевидцы утверждали, что открыли даже «Доктора Хауса». Интересно также выглядят и текстовые вставки истории при появлении ключевых элементов, будь то «Жизнь» или «Семена».

С интерфейсом дела обстоят гораздо хуже, чем с геймплеем. Вообще для фона игры выбрали сиреневые тона. При открытии игры нас ждет простенькое меню со стандартным набором — «Продолжить», «Новая игра», «Об авторе» и «Выход». Все элементы строятся в один огромный список (а вы ведь помните, что в идеале их 168?), и перемещаться по ним



бывает очень неудобно. Снизу отображается прогресс «Открыто X элементов из 168», а также те вещества, что мы соединяем в данный момент. Хорошо, что есть постраничная навигация. Но это все равно не спасает ситуацию, ибо на экране помещается достаточно много элементов. Так же одним из минусов является то, что только четыре основных элементов имеют иконки,

остальные — нет. Конечно, 168 картинок — это излишество, но можно было сделать и побольше. Об озвучке и говорить нечего — ведь ее нет.

Алхимик — даже не совсем игра, жанр творения сложно выбрать. Несмотря на недостатки, игра все таки затягивает, хотя и ненадолго. Впрочем этого времени хватит, чтобы развлечься и поднять настроение.

Рейтинг

Геймплей:	8
Оформление:	4
Звук:	—
Управление:	4
Новизна:	9

6,0



В мобильно-игровой индустрии область шутеров от первого лица всегда отставала в своём развитии. Количество хороших стрелялок настолько мало, что их можно пересчитать по пальцам одной руки: *Robot Alliance*, *The Overtaker*, *Contr Terrorism EP.2*, *Egypt 3D*.

В своё время на мобильный рынок затесалась одна крохотная компания. Её имя — M3Gworks. Они всегда отличалась бессовестным воровством чужих идей, настолько наглых разработчиков нужно ещё поискать. Им хватило смелости выпустить в продажу *Micro Counter Strike*, не договорившись с Valve об авторском праве. Впрочем, через некоторое время *Micro Counter Strike* была благополучно переименована в *Counter Attack*. Спустя год команда безуспешно пыталась портировать *Doom 3* и *Quake 4* на неблагоприятную платформу J2ME.

Совсем недавно злостные нарушители авторского права выпустили новый шутер — *Quake Plus 3D*. И

опять не обошлось без плагиата! Любопытно звучит название игры — видимо, разработчики имеют собственную политику нарекать своё чадо суммой из названия популярной игры с каким-нибудь не играющим роли словом. Разумеется, это хороший тактический ход. Такое название уже изначально заставляет игрока ждать от игры чего-нибудь близкого к известному тайтлу, а создатели не нарушают закона.

Как и многие любители пострелять, я приобрёл *Quake Plus 3D* в течении первых дней после релиза. К сожалению, всех нас ждало разочарование. В этой игре не осталось от легендарного *Quake* ровным счётом ничего! Разве что цветовая гамма слегка напомнит нам оригинал. С одной стороны, это нормально. Не будет же разработчик портировать *Quake* на J2ME (ему уже хватило проблем с авторскими правами.) Но зачем же тогда называть своё спорное творение таким известным именем? Ответ остаётся один: только



Тем, кто только начинает своё знакомство с шутерами от первого лица, лучше поиграть в классику жанра.

чтобы привлечь покупателей.

В общем, с этой игрой нужно разбираться с самого начала. С самого запуска. Меню в игре самое обыденное, но представляет интерес не оно, а логотип. А именно, шрифт текста. Он принадлежит ID Software, и взят из игры *Doom*. Смею предположить, что разрешения на

использование сего шрифта никто не спрашивал. Полюбовавшись логотипом, отправимся дальше, в раздел «Помощь» и прочитаем о сюжете игры. Нас ждёт самая обычная банальность про то, как злые инопланетяне захватили галактику, и на нас легла тяжёлая доля — освободить вселенную от ига пришельцев. Ну так что же,



давайте включим первый уровень и начнём отбиваться от опасных и агрессивных захватчиков.

Спасать человечество мы будем на протяжении шести уровней. Нам предстоит доблестные сражения всего с одним видом противника. Враг не блещет особой смекалкой и надвигается на персонажа как танк, изредка стреляя. Обычно хлопцы-инопланетяне гуляют группами по две-три особи. Собравшись втроём, они вполне могут сжечь нас со света. Сам вурдалак представляет собой человекоподобное существо с неизменно вытянутой рукой, из которой торчит пистолет. Текстура противника нарисована таким образом, что трудно догадаться, какое существо перед нами, и что, собственно, на него напялено.

От противников пере-

йдём к уровням. Они на удивление соответствуют стандартам хорошего шутера. На каждой локации можно насчитать несколько этажей. В **Quake Plus** есть даже лифт! Каждый новый уровень кардинально отличается от предыдущих. В начале мы будем путешествовать по пещерам, глубины которых заполнены раскалённой лавой, в третьей миссии мы изучим резервуар, наполовину заполненный водой, а в конце поплутаем по лабиринтам какого-то футуристического сооружения. Теперь целью игры является не только тупое уничтожение монстров. Чтобы активировать лифт, мы будем искать батарейки, а для получения доступа в защищённую зону отправимся за ключ-картами.

Но, к сожалению, оптимизация **Quake Plus 3D** настолько ужасна, что на моём проверенном време-

нем K790 игра работает по 15-20 кадров в секунду, а иногда попросту превращается в слайдшоу. Игра заточена только под смартфоны Nokia. Большинство моделей Sony Ericsson остались в стороне.

M3Gworks никогда не извлекают урок из предшествующих ошибок. Поэтому не стоит рассчитывать на хорошую графику в этой игре. Местами текстуры будут более-менее терпи-

мы, но, в основном, качество изображений хромает.

...

Несмотря на многочисленные недостатки, **Quake Plus 3D** заслуживает внимания фанатов жанра FPS. А тем, кто только начинают своё знакомство с шутерами от первого лица, лучше поиграть в классику жанра.

Оценка

Геймплей:	6
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	5
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	5
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Левелдизайн:	7
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	6
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

6,0

Жанр: Аркада

Разработчик: India Games LTD

Издатель: Disney interactive studios

Релиз: 2010



Mowgli in the Jungle Book

👤 Автор: Иван Пятоволенко

2 010 год действительно плодороден мобильными играми самых различных жанров. Вот и в India Games не отстают от мировых лидеров. Одним из множества примеров тому является замечательная игрушка **Mowgli in the Jungle Book**.

Давным-давно данная игра была одной из самых популярных игр на всем известной игровой приставке SEGA. Сейчас же уже и приставки не купить, и игру не найти, но разработчики порадовали нас, переведя игру как на PC и другие игровые консоли, так и на мобильные телефоны. Ну что же, будем разбирать всё по полочкам.

После подтверждения запроса о звуке появляется заставка с логотипом, Маугли и его заядлый враг Шер Хан. Начинает играть довольно-таки примитивная мелодия, которая не очень тянет на саундтрек

для современной игры. После запуска самого меню мелодия обрывается. С «озвучкой» очень большие проблемы и в игровом процессе: опять же отсутствует сопровождающая мелодия и очень негармонично вписываются в общую картину звуковые эффекты.

«Убив» все мои ожидания, геймплей оказался просто каменным. К примеру, взять управление главным героем: мы не можем прыгать, зажимая клавиши шесть/четыре и двойку; когда Маугли идёт вперёд или назад, при отпуске клавиши он очень резко останавливается, ну и многое другое, что трудно описать словами. Мы практически не можем уйти от врагов, не потеряв жизни. Вот взять тех же ядовитых муравьёв: наш герой не может даже раздавить их, прыгнув на них — вот это сила! Висящие на каждом шагу кобры очень

подозрительно выстреливают что-то из пасти (наверное, это всё-таки язык). Весь игровой мир как будто куда-то спешит: всё так быстро происходит, а если сказать правильно, то вся анимация просто очень быстро проигрывается. От этого не чувствуется

нужной размерности леса, некоторых обитателей, да и очень падает дух джунглей — атмосфера игры.

Ну и осталось напоследок рассказать только о хорошем — сюжетная линия, атмосфера, графика. В принципе, сюжет нам



Графика просто поражает своей красотой и разнообразием.



всем довольно хорошо известен: маленького мальчика приютили волки, которые его и воспитывали. То есть, игра является не продолжением сюжетной линии, и это очень хорошо, как по мне. Но вот как разработчики представили нам сюжет, это уже

совсем другое дело. При начале уровня появляются короткие диалоги с кадрами из фильма (которых насчитывается весьма много на протяжении всей игры), что и является главной изюминкой.

Графика просто поражает своей красотой и разнообразием. Все используемые (динамичные) детали игры очень хорошо вписываются в игровой мир. Так, например, я не раз падал в яму, которую всё время упорно не замечал. Кстати, в игре существует много разного рода ловушек и хитростей, которые не всегда замечаешь с первого раза. Я даже удивляюсь, как всё это могло втиснуться в 700 с лишним килобайт. Возможно, единственный саундтрек и является результатом этого.

Чем-то мне игра очень напомнила компьютерную старенькую игру Tarzan, в

которую я играл ещё лет пять назад. По крайней мере, две атмосферы очень схожи между собой. Очень понравилась задумка разработчика по поводу локаций: всю игру (а именно шесть не таких уж и маленьких уровней) мы проводим в джунглях, но зато мы можем играть на рассвете, днём, вечером и в ночном лесу, в котором таится много опасностей. Каждое время суток очень хорошо передано. К примеру, только из одного заднего однослойного дневного фона передаётся вся атмосфера обыденного дня в диких джунглях: мощные заросли, таящие в себе угрозу, пробивающиеся

сквозь густые кроны деревьев и лиан лучи света.

...

Моих ожиданий игра не превзошла, а ожидал я много, когда впервые увидел скриншоты, и всё благодаря до неприличия странному геймплею и звуковому оформлению. Но и что-либо негативное в сторону «Маугли» сказать не могу — такой себе «среднячок». Если бы не кривое управление, можно было бы пройти игру на одном дыхании, ну а так она очень быстро надоела — на третьем уровне прохождения закончилось. Возможно, у вас выйдет пройти её дальше?



Оценка

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

7,0



SHIREK FOREVER AFTER™

Автор: Иван Пятоволенко

Я вот всё жду, жду, когда же выйдет от Gameloft что-то новое, оригинальное, а, главное, не похожее на предыдущие игры. Но, как говорится, не судьба, и тому есть две причины. Во-первых, виновником является сама компания, а во вторых — устаревшая J2ME-платформа, которую, видимо, не слишком уж торопят совершенство-

вать. Ну, с первым всё ясно — тут и говорить-то особо не о чём. Уже не одна моя статья была написана с критикой в сторону корпорации Gameloft, об их бессовестном создании игр через копировальную бумагу: один раз нарисовали, создали, а потом всё по шаблону, да и только. Ну, а вторая причина более серьезная и касается уже

не одной компании в частности, а всех производителей мобильных игр вместе взятых. Как ни прискорбно, но это происходит, да и будет происходить, если не возьмется за дело — платформа постепенно уходит от пользователей и причина тому — развитие множества новых операционных систем. В частности, появились но-

вые версии платформы Symbian под смартфоны, iOS на месте не стоит, а по техническим возможностям эти платформы ой как обгоняют старушку J2ME и, возможно, лет через пять мы будем только вспоминать о последней. С течением времени на обычные мобильные телефоны становится все меньше достойных проектов. Кто же



захочет создавать игру в очень ограниченном размере, портировать её на сотни устройств, платить большой процент мобильным операторам, да ещё и бороться с пиратством, которое ни под чем не сгибается? Тот же Gameloft сейчас постепенно переносит своё внимание на iPhone и iPad, а на J2ME выпускают игры в основном только по культовым фильмам, а свежих идей уже давно нет.

Прошу прощения за столь долгое предисловие, но происходящие события просто вынудили меня написать несколько слов по этому поводу. Теперь же пришло время рассказать

и о самой игре **Shrek Forever After**, или просто **Shrek 4**, которая не так давно появилась в продаже на официальном сайте. Какие же впечатления вызвала у меня эта игра, когда я запустил её впервые? Говоря обобщённо – ничего не изменилось: тот же геймплей, управление, режимы игры и всё остальное, не учитывая графики и звукового оформления.

Да взять ту же графическую сторону: как мне показалось, спрайты персонажей созданы из обычных 3D моделей, а готовые кадры анимации просто-напросто немного переделаны. Конечно, такой способ более



прост для создания графики, но выбор этого пути сказывается и на качестве изображения. Если раньше спрайты делались в стиле pixel art, и всё было более "мультишно", то сейчас отчетливо видно растровое изображение, что негативно влияет на общую картинку – хороший пример тому вы можете увидеть на заставке игры. Так же мне показались немного великоватыми спрайты персонажей по сравнению со всем игровым миром. Определённо радует глаз и мелкая детализация заднего плана, игра прямо-таки «напичкана» всякими мелочами. На них и внимание не особенно обращаешь, но без этих-то мелочей игры и выходят намно-

го «суше» и скучнее. А в общем – всё смотрится реалистично и довольно-таки неплохо, если ни во что не вглядываться и не учитывать то, что игр, созданных с подобной реализацией графической стороны, уже более десятка.

Что очень порадовало, да и в чём, как правило, промахов не было и раньше, так это звуковое оформление, особенно фоновое: меню, игровой процесс. Несколько приятных, атмосферных и весёлых треков очень даже развлекают общую картину и делают прохождение игры не таким монотонным, так как нам предлагается всего два игровых мира и одиннадцать уровней, не слишком разноо-

бразных.

Хотя нам и предоставляется целых четыре стиля геймплея: исследование, борьба, драка, полет, но всё это мы уже встречали в предыдущих играх (**Avatar**, **Asterix & Obelix** и других), и это уже никого нисколько не удивляет, но, почему-то, на официальном сайте Gameloft данная возможность указывается как одна из главных особенностей, в прочем, как и все остальные.

Кстати, о геймплее. Играть нам разрешено за трёх положительных героев сюжетной линии: Шрек, само собой разумеется, Осёл и принцесса Фиона. Управление оставили старое, всем привычное, так что в этом плане переучиваться не придётся,

но, всё-таки, разработчики предпочли вставить в начале игры какие-никакие подсказки. Несмотря на множество минусов, большинство которых связаны с банальным отсутствием инновационных идей, в игре всё же присутствует



некая изюминка, которая не может не радовать. Каждый персонаж обладает своим характером и какой-никакой мимикой: будь-то испуг, радость, удивление или что-либо иное – все эмоции отображаются на лице персонажа.

Обо всём остальном, считаю, рассказывать не стоит. Сюжетная линия идёт по фильму — больше здесь ничего и не скажешь. Ничего особенного игра из себя не представляет, и никаких инновационных идей я в ней не разглядел, а

Всё смотрится реалистично и довольно-таки неплохо, если ни во что не вглядываться и не учитывать то, что игр, созданных с подобной реализацией графической стороны, уже более десятка.



хотелось бы. Каждый раз я надеюсь зайти на официальный сайт Gameloft и увидеть что-нибудь интересное, но всегда, когда я туда захожу, меня ожидает разочарование. Возможно, в будущем положение исправится и компания перестанет заниматься

«клепанием» игр, не слишком задумываясь о сюжете, графике, геймплее и прочем. Как говорится, надежда умирает последней, и тут уж мы с вами бессильны.



Рейтинг

Геймплей:	7,5
Графика:	7
Звук:	8
Дизайн:	7
Новизна:	3

6,5



Money

Автор: Иван Пятоволенко

Игра представляет собой логическую головоломку match-3 (или же «три в ряд»). Хотя насчёт «головоломки» я не совсем правильно выразился. Почему — узнаете позже. Мы уже видели бриллианты, смайлы, буквы, цифры, другие символы и прочее, и прочее, и прочее. Qplaze же перенесли игру в валютный формат: собираете три (или более) единицы одинаковой валютной символики (будем это просто называть валютой) в ряд, и вам начисляются очки — всё как и прежде. Кроме четырех видов валюты иногда на поле появляются рубины, бриллианты и золотые слитки. К сожалению, в справке к игре не указано количество очков приносимое тем или иным бонусом. После прохождения нескольких уровней вывод сделан такой — проиграть практически невозможно, если, конечно, не пытаться это сделать специально. Уже при стартовой подаче элементов на поле за один раз у меня набиралось до пары тысяч очков (столько требуется на втором

уровне). Под игровым полем находится сундук, куда и сваливаются собранные деньги, драгоценности, слитки и всё прочее.

Сюжетная линия не являет собой ничего особенного. Сказать точнее — она попросту отсутствует. В «кампании» вам предоставляется 25 уровней. На первом нужно набрать тысячу очков, на восьмом — восемь тысяч. Отсюда простая математика: на каждом последующем уровне на одну тысячу больше. Далее задача усложняется: на девятом уровне надо набрать всего 500 очков, но теперь вы можете собирать не менее чем четыре одинаковых валюты вместе. Иногда забываешь, что время поджимает, но чтобы проиграть — такого у меня пока не происходило. При выборе уровня на заднем фоне художники нарисовали непонятный город, а череда уровней идёт в виде тропинки: начиная от пустыни с кактусами, пройдя через центр мегаполиса, и заканчивая на небесах. В общем, даже тут не ясна картина «почему и

зачем». Возможно, этим разработчик хотел сказать, что если думать только о деньгах, можно уйти из этой жизни? Тут уже ваша фантазия — моя иссякла.

Простенькое меню, приятная графика и неплохая музыка. В начале, как

как это уже принято за правило, играет приветственная мелодия, а вот в игре, как разработчики тоже нечасто принимают за правило, — музыка отсутствует. Есть только один единственный звуковой эффект, который проигры-





вается при собирании «трех в ряд».

Что же — пора делать выводы, исходя из написанного. Не смотря на то,

что оформление простое, со звуком проблемы, особого нового ничего не встретилось, сюжета нет... я не скажу, что игра вышла



плохой — наоборот! Если вы не знаете, куда себя приткнуть, то в самый раз запустить такое вот простенькое и незамысловатое, как Money. Хотя разработчики Qplaze сделали прохождение довольно-таки лёгким, всё же «убить времени» можно очень и очень много.

Рейтинг

Геймплей:	7,5
Графика:	6,5
Звук:	4
Дизайн:	7,5
Новизна:	4

5,5



CLASH OF THE TITANS

Жанр: Slasher Разработчик: GLU Mobile
Издатель: GLU Mobile Релиз: Март 2010



👤 Автор: Евгений Кондратюк

OF THE TITANS



Мир в хаосе: человечество восстало против Богов. В отместку Боги поклялись уничтожить всю человеческую расу. Однако Персей, сын Зевса, намерен помешать им, высвободив древнюю силу, которая угрожает всему человечеству...

Clash of the Titans — это новая игрушка от компании GLU, созданная по мотивам одноименного фильма. Представляет она собой слэшер с видом «сверху». С первого взгляда может показаться, что игра принадлежит жанру RPG, но при более тщательном изучении окажется, что ролевых элементов совсем мало, и выполнены они на очень низком уровне. **CotT** частично напоминает **Hero of Sparta** и **God of War**.

Как вы уже поняли, игра перенесет нас в древнюю Грецию, где главному герою игры Персею выпала нелегкая задача спасти человечество от мести Богов. **Clash of the Titans** хоть и сделана по фильму, но сюжет в ней развит очень слабо. В основном он раскрывается через брифинг во время загрузки уровня. Отсутствуют даже привычные диалоги, так что, боюсь, заскучать, играя в **Clash of the Titans**, дело нехитрое. Главным достоинством **CotT**, увы, является не геймплей, а красивая картинка. На протяжении всей игры



наблюдаем приятную для глаз, красочную графику. Анимация также на должном уровне. А вот игровой процесс **Clash of the Titans** ужасен. Она скучна до безобразия, частично из-за отсутствия даже какого-либо намека на сложность, частично из-за того, что нет какой-либо мотивации играть дальше. Игра предлагает только банальное продвижение вперед по уровню с попутным уничтожением противников.

Никакого труда это не составляет. Даже свирепые Циклопы очень быстро погибают под тяжелыми ударами меча Персея. Сын Зевса, это, конечно, звучит грозно, но зачем же так сильно убивать сложность и снижать интерес к игре? Противники или не успевают нанести удар, или повреждение настолько слабое, что никак не отражается на текущем уровне здоровья, к тому же Персей лечится, убивая своих

врагов. В общем, на захватывающие битвы надеяться не стоит. А еще в игре есть целых три босса. Это мифические существа. Сражение со вторым из них — Медузой Горгоной, пожалуй, самый сложный и интересный момент в игре.

Уровней в **Clash of the Titans** всего восемь, а локаций — три: лес, подземный мир и город Аргос, прорисовка которого мне понравилась больше всех. Среди всеобщей скуки есть пара



Игровое видео



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

светлых проблесков, таких, как уровень, который частично игроку придется проходить во мраке, передвигаясь от факела к факелу, а так же сражение Персея на разрушающемся мосту. Из убитых врагов к главному герою кроме здоровья переходят также мана и очки, которые можно потратить на прокачку. Что же игроку предлагают сделать с Персеем? Присутствует возможность улучшить навык владения мечом, который является единственным оружием, защиты, регенерации и магическое заклинание, которое на несколько метров откидывает находящегося рядом врага

(ничего «более полезного» в играх я еще не встречал). Всю прокачку можно закончить к середине третьего уровня. Еще один навык добавится позже и будет он связан с сюжетной линией. Кроме него ни один другой скилл за всю игру я так и не использовал. К сожалению, в игре только один режим, кампания, и проходится он приблизительно за полтора часа. Пару слов хочется уделить и звуку. Хотя для меня он и не столь важен, но от приятного звукового сопровождения в игре я никогда не откажусь. Итак, после его активации, динамик моего телефона выдал коротенькую трель, напо-

минающую стандартную со старой черно-белой Nokia. Далее начала играть приятная мелодия, но продлилась она не более пятнадцати секунд. Повторилась она, когда я выбрал пункт «новая игра». Когда же начался бой (к тому моменту уже стояла гробовая тишина), при каждом ударе меча телефон начал издавать очень неприятные звуки, поэтому игру пришлось продолжать под музыку с плеера.

...

У разработчиков вышла достаточно красивая игрушка, со слабым сюжетом и геймплеем, а так

же с полным отсутствием сложности. Яркая обертка, но пустое содержание. Вряд ли после первого прохождения кому-то захочется пройти её еще раз, а большинство, я думаю, не дотерпят и до конца...



Рейтинг

Геймплей:	5
Графика:	7,5
Звук:	2
Сюжет:	6
Новизна:	3

4,5

GUNS 'N' GLORY

Автор: Максим Иванов

Чтобы инди-разработка стала популярной, всегда необходимы лишь две простые на первый взгляд вещи: собственное обаяние и оригинальная, предельно простая идея. Так уж вышло, что громоздкие, постоянно висящие в углу экрана настройки вытеснили появляющиеся подсказки, в играх интерфейс стали и вовсе прятать или же располагать на неприметном месте, допустим, прямо на спине главного героя (вспоминаем **Dead Space**) — и в глаза никакие цифры не лезут, и под рукой всё время. Всеобщему зову гармонии внял даже наш журнал: фундаментальному оформлению каждой страницы пришёл на смену

лёгкий, разгруженный дизайн. Превратившись в модный, почти что обязательный тренд, минимализм проник и в подход к самому производству игр, в связи с чем собственную популярность обрело множество простых разработок, пусть не блестящих графикой, но зато обладающих идеями, простой и одновременно гениальной. Просторно расположившись на iPhone, инди всё больше стало проникать туда, где должно было зародиться раньше всего в среде мобильных платформ — J2ME, вместо того, чтобы принять себя как непаханное поле для подобных вещей, сделавшей серьёзную мину.

Выбрав один из самых

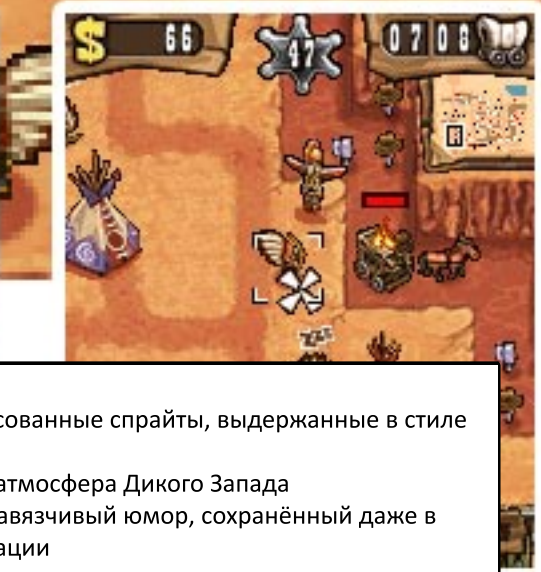
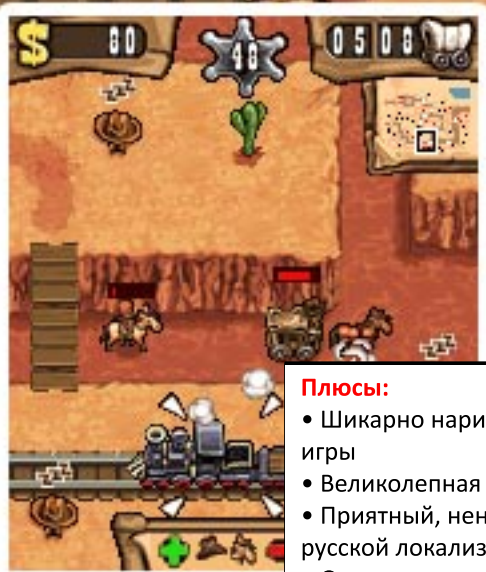
обиженных и, в то же время, самых захватывающих сеттингов, позаимствовав основные идеи такой узкой дорожки, как Tower Defence, HandyGames просто взяли и перетряхнули весь жанр аркад, смешав в одном коктейле искромётный и, что самое важное, совсем ненавязчивый юмор, вызывающий улыбку дизайн персонажей/уровней и его величество Дикий Запад, который тревожили в последнее время не так уж и часто.

Продлав все эти нехитрые махинации, HandyGames с готовностью упирают руки в боки и не без гордости глядят на **Guns'n'Glory** — первый Tower Defence, который не

только выглядит иначе, но и имеет свои собственные геймплейные нюансы. Местный сеттинг используется вовсю, все игровые моменты легко объясняются выкриком «Дикий, Дикий Вест!». Ваши гринго прозвали парочку зажиточных поселенцев? Будьте начеку, ещё несколько таких промахов, и шериф, вняв голосам ограбленных, но чудом уцелевших горожан, выйдет из салуна, сверкнёт шпорами в лучах заката и отправится напрямик по вашим душам, и тут уж никакие воинственные индейцы со своими поджигающими стрелами вам не помогут!

Юмор встречается здесь буквально повсюду, но при этом продолжает работать на атмосферу, отчего напо-





минает раннего Асприна, иронизирующего над всем и вся, точно подмечая суть и смеясь над деталями. Спящие у юрт чванливые индейцы с непременным ожерельем из перьев на голове, если у вас есть нужная сумма, всегда признают в вас человека, предсказанного вождём, заявляющим, что вы непременно принесёте аборигену «много долларов». Гринго с динамитной шашкой также всегда будет рад прервать свою сонную фиесту ради звона монет, иначе что он будет пропивать позже в салуне? Но какой вестерн можно назвать вестерном, если в

нём нет захвата поезда? Тем более, что его можно полностью оккупировать под собственные нужды, выкинув из вагонов всякий ненужный хлам и расставив там пушки. Эй, кто там за машиниста, двигай, у нас повозка с поселенцами в дальнем каньоне!



- Плюсы:**
- Шикарно нарисованные спрайты, выдержанные в стиле игры
 - Великолепная атмосфера Дикого Запада
 - Приятный, ненавязчивый юмор, сохранённый даже в русской локализации
 - Отличное музыкальное сопровождение
 - Простота освоения
- Минусы:**
- Некоторая однообразность геймплея
 - Невозможность наслаждаться одновременно звуками и муз. сопровождением

Рейтинг

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

8,5

Robin Hood: The movie game

Автор: Иван Пятоволенко

Перед тем, как начать писать рецензию, мне стоило бы посмотреть фильм, по которому была сделана данная игра, но после знакомства с постером желание куда-то пропало. Для меня хватило современной реализации и Алисы в стране чудес, и Книги мастеров, и всего остального... как по мне, так не очень удачных проектов, мягко выражаясь. А по внешнему виду пресловутого Робина Гуда, который красуется на основном постере, явно видно лишь его «благие» намерения — и то, что он только и делает, как оказывает помощь нуждающимся. Хотя, может, его просто не в тот момент застали? Лучше бы по оригинальному рассказу игру выпустили. Не думаю, что обошлось бы это дороже.

Ну, а если говорить серьёзно, то рекомендую вам достать подлинную историю и прочесть о храбрости воине и метком стрелке Робин Гуде и о короле Ричарде Львиное сердце.

Забегая наперёд, скажу сразу, что игрой я полно-

стью разочарован, но не обошлось и без светлых лучиков — воды и возможности поплавать, которым позавидовали бы даже «гангстеры» из Gameloft. Но и тут не обошлось без огрехов. Наш Робин Гуд плавать-то может, а вот враги от такого «недостатка» избавлены. Почему? ☒ остаётся загадкой.

Вот и закончилось всё хорошее. Теперь пройдем-

ся по многочисленным недостаткам, а, скорее, недоработкам игры — надо же покупателю знать и ту, плохую сторону, а не только то, что пишет разработчик в основных особенностях. Создаётся такое впечатление, что у EA games не было времени на разработку игры, а уж тем более на отладку, или же в компании сильная нехватка рук для тестирования. Буквально

на каждом шагу встречаются какие-то странности и аномалии. Уже на первом уровне показалось странным то, что игрок может спокойно ходить через огонь (потом эта аномалия исчезла), да и как вообще костры могут гореть во время дождя, который, кстати, непрерывно идёт несколько миссий подряд, что изрядно надоедает? Видимо, при помощи дождя EA games хотели показать угнетённую атмосферу игры, кто их там разберёт. На более поздней стадии сюжетной линии в Шервудском лесу появилась дымка. Но однообразные клочки оказались цветочками. Вы и не догадываетесь, но наш герой может ходить по облакам, в прямом смысле этого слова. По крайней мере, так посчитал нужным разработчик.

На первый взгляд графика в игре очень даже неплохая, но и тут не без изъянов. Взять хотя бы то, что большинство героев в игре выглядят одинаково, а в дополнительном квесте узник оказался на одно лицо с фермером — вот такие вот странности.



Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=X7feix6YjWY>



Кстати, в последующих дополнительных заданиях все те, кому надо будет оказать помощь, так же будут идентичны внешне. Непрерывный дождь изрядно надоедает и в графическом плане: странные белые и голубоватые полосы, устремляющиеся вниз. Хотя, на данный момент во всех играх в основном такой подход к осадкам... ну сделали его уже хотя бы полупрозрачным, что ли. Очень часто встречается нелепая расстановка объектов на карте (особенно это касается зелёных насаждений): то мы можем встретить густой лес из одного вида деревьев, то ещё что-нибудь неказистое. Когда я впервые увидел воду (ночной игровой мир) или озеро... как это подразумевалось, я подумал, что это очередной недоработок разработчиков и на этом месте просто заканчивается игровая

карта, так как мой персонаж стоял возле небольшого обрыва, за которым была темнота, и лишь в диалоге я понял, что в близости должна быть вода. Ну, что же — пришлось рискнуть и вступить в бездну. И, о чудо! — Робин поплыл! После всего того, что я встретил, скажу честно — я был шокирован. На последующих уровнях, где прекратился дождь и предстояли долгие блуждания в солнечные дни по руинам и деревьям, ситуация с водой улучшилась.

Геймплей так же не впечатлил. В игре существует несколько уровней с жанровой направленностью «тир», но они до того убоги, что и передать словами нельзя. Так же очень «дубовые» схватки с противником: никаких комбо-ударов, надо лишь непрерывно нажимать клавишу «5» — герой даже автоматически поворачи-



вается в сторону противника. В принципе — проиграть невозможно. Всё это сопровождается криками Робина и редким перестуком мечей. Так же в игре присутствуют ещё несколько игровых звуков и нудная фоновая музыка в меню.

Нам доступны небольшие обновления своих доспехов: меч, лук и защитный жилет, которые мы можем обновить за собранные монеты (так вот, оказывается, зачем Робин грабит богачей). К сожалению, по их поводу ничего особенного заметить не могу. Игровой мир показался

очень скучным и унылым. Медленная ходьба главного героя по монотонной местности заставила меня выключить игру при наступлении пятой миссии. Знаю, дальше идут новые игровые миры и всё остальное, но с меня и этого было предостаточно.

Не хочется, конечно, портить всю малину EA games, тем более почёт им и уважение за две части NFS на j2me: **Undercover** и **Shift**, но вывод после прохождения данной игры напрашивается не совсем тот, который хотелось бы написать.

Рейтинг

Геймплей:	4
Графика:	6
Звук:	5
Дизайн:	6
Новизна:	6

5,5

LOST PLANET 2

Автор: Алексей Савочкин

Около четырех лет назад японцы зомбировали мозг огромного количества людей, выпустив *Lost Planet* на PC, Xbox 360, PS3, а позже и на мобильные телефоны. Те, кому игра понравилась, были в восторге от ледяных просторов, возможности подниматься на любые высоты при помощи крюка-кошки, да и вообще от сеттинга в целом. *Lost Planet* был неким экспериментом, и, похоже, он удался, поэтому собственно и выходит вторая часть проекта. Как и стоило

ожидать, игра появилась и на J2ME, правда с небольшой задержкой.

Действие сиквела происходит уже спустя десять лет после событий первой части. При первом взгляде сразу замечаешь — отсутствуют ледяные просторы! Что же произошло? Оказывается, колонизаторы искусственно спровоцировали пришедшее глобальное потепление. Климат был изменен для того, чтобы сделать планету E.D.N. III более похожей на Землю, вследствие чего увеличилось бы количество людей,

живущих на ней. Теперь универсальным сырьем на планете стала термальная энергия, что, естественно, вызвало разнообразные конфликты. Какой бы хорошей не была завязка, играется *Lost Planet 2* на мобильных телефонах несколько скучновато.

При первом запуске может показаться, что игра очень похожа на недавно выпущенную *Predators* от Gameloft: присутствует автонаведение при стрельбе, схожи некоторые декорации на первых уровнях, но, как оказывается позже,

игры это совсем разные, и даже Хищники со своим списком недостатков местами выглядят куда более интересной игрой.

Все, что нам предлагают разработчики в самом начале, так это обычные прыжки по выступам и монотонная стрельба по акридам (это такие местные монстры). Чуть дальше нам дадут поиграть и за другого персонажа, который, судя по всему, отличается от первого только визуально. В процессе игры будут появляться и новые противники: люди в новых





костюмах, акриды, среди которых, кстати, встречаются и летающие. Также, для большого разнообразия, в *Lost Planet 2* есть место уровням, в которых нам дадут поиграть персонажем, на котором одет специальный костюм, правда со стороны он больше всего похож на робота.

Из убитых противников будет выпадать та самая термальная энергия. Есть, кстати, специальный счётчик, который показывает, сколько ее сейчас у вас. Показатели на нем будут ежесекундно уменьшаться, однако, если его индикатор не показывает «ноль», то эта самая энергия способна восстанавливать затраченные вами жизни. Ситуацию ухудшает ещё тот факт, что нельзя подобрать какое-либо оружие. Ходим мы с тем, с чем, собственно, и начали игру.

Графически игра выглядит довольно неважно. Конечно, декорации ещё более-менее красивые, но

вот анимация персонажей ужасна! Как мне кажется, сейчас уже любой вменяемый разработчик способен сделать её куда более приличной, но, видимо, у Сарсом это вызывает какие-то трудности. Хорошо хоть, в отличие от графики, к озвучке они приложили больше усилий. Музыка различается и в главном меню, и при чтении информации о текущей миссии, а также и в самой игре.

...

Таким образом, игра местами выглядит довольно неплохо. Безусловно, для Сарсом выпуск этой игры является прогрессом, так как прошлые игры были в основном недостаточно играбельны. Хотя тот же первый *Lost Planet*, как мне кажется, играется с большим интересом, но опробовать вторую часть безусловно нужно, ведь среди тех, кто уже успел поиграть, встречаются и те, кому игра понравилась.



Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=mx6ywVwFEgw>



Рейтинг

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

6,0



PRINCE

THE FORGOTTEN

Автор: Ма

Жанр: Action/Adventure Разработчик: Gameloft

Издатель: Gameloft Релиз: Май 2010

PERZIA

THE TEN SANDS

Максим Иванов

Выпуская на экраны фильм Принц Персии: Пески времени, Ubisoft попали в довольно странную ситуацию. С одной стороны, не снабдить фильм игрой «по мотивам» было коммерчески неверным, слишком много возможной прибыли могли упустить владельцы столь популярного франчайза. Но проблема заключалась в совсем ином: всё уже было давным-давно готово и выпущено, без малого 7 лет назад.

Старый Принц лучше новых двух

Не особо оглядываясь на фанатов и некие этические нормы, французы начинают разработку **Prince of Persia: The Forgotten Sands**, являющейся промежуточной частью между **The Sands of Time** и **Warrior Within**. С завидной хладно-

кровностью отправив на отпуск Принца розлива 2008-го года, пообещав новые возможности управления временем и даже стихиями, а заодно намекнув, что грядущее творение Ubisoft Montreal в некоторой степени будет напоминать **God of War**, разработчики оставили нас наедине с мыслями и попытались сделать вид, что «латание» сюжетных «дыр» действительно кому-то нужно.

В том, что переносом проекта на мобильные платформы займутся именно Gameloft, не было никаких сомнений, ровно как и в том, что он попадёт в не слишком-то любимый нашей редакцией жанр «по мотивам консольного оригинала». Правда, в этот раз игроизацию **Pop: The Forgotten Sands** для «младших братьев» особенно не в чем упрекнуть, ведь даже на PS3, Xbox 360 и PC

прокладывание шаткого мостика сюжета между двумя частями вышло весьма спорным и неубедительным релизом.

Никто не забыт, ничто не забыто

Главная беда нового Принца заключается в собственной вторичности и откровенной несамодостаточности. Ну скажите, какая может идти речь о неожиданных поворотах в сюжете после выпуска сиквела триквела? С самого начала становится ясно, что все, кого нет в последующих частях либо таинственно исчезнут, либо умрут под печальные восточные мотивы. Та же проблема частично преследовала и **Call of Juarez: Bound in Blood**, когда к вполне законченной и не требующей разъяснений истории пытались «прикрутить» рас-

сказ о том, «что было до». Но здесь ощущение deja vu от самого сценария усугубляется ещё большим ощущением deja vu от геймплея, ни на каплю не изменившегося по сравнению с версией 2008 года, отчего у игроков и фанатов рождается в голове вполне резонный вопрос: «А к чему всё это?».

Больше мяса!

Если геймеры, имеющие в кармане консоли нового поколения, ещё могли обладать надеждой на по-настоящему интересное дополнение к основной трилогии, то мобильным игрокам на большие изменения рассчитывать заранее не приходилось: из года в год в **Prince of Persia** Gameloft меняли персонажей, врагов, декорации, но не саму механику. Каждая последующая часть стано-





вилась всё красивее, Quick Time Events обрели ещё большую зрелищность, но сам размах действия оставался неизменным, поражая лишь тех, кто познакомился с прелестями нахождения в шкуре парня горячих персидских кровей впервые.

Сложно сказать, верным ли путём идут французы. Gameloft можно похвалить за прилежно перенятую у SCE Santa Monica Studio страсть к гигантомании, местами в **The Forgotten Sands** отчётливо виден **God of War** с его исполинскими титанами и огромными неповоротливыми боссами. Тактика «чем больше, тем лучше» даже в мобильной версии работает на «отлично» — если босс, то обязательно напоминающий увеличенное в десятки раз Существо из Фантастической Четвёрки, всенепременно пытающийся разделаться с вами кулаками и камнепадом, если тесак, то длиной в два роста главного героя. Всё это особенно

пикантно смотрится в действительно потрясающем графическом оформлении: враги поистине выглядят по-настоящему устрашающе, а качество их прорисовки выше всяческих похвал, бэкграунды отлично сочетаются с настроением Востока, а внимание к деталям задников открытого пространства в первые минуты действительно завораживает.

В нужное время, в нужном месте

Несмотря на то, что по большому счёту в свежем **Prince of Persia** нет никаких глобальных изменений (если не считать нововведением закруглённые трамплины, явно подсмотренные в **Sonic**), не сдержав своё обещание и не дав нам возможности снова поиграться с окружающим пространством при помощи одного из артефактов, Ubisoft просто не могли, иначе новая часть окончательно

Gameloft меняли персонажей, врагов, декорации, но не саму механику.







Плюсы:

- Великолепная графика, отличная прорисовка спрайтов и задников
- Гигантские боссы
- Приятные музыкальные композиции, впечатляющие звуковые эффекты

Минусы:

- Не покидающее вас ощущение вторичности сценария/геймплея
- Вяло реализованные дополнительные способности
- Отсутствие акробатических загадок

стала бы похожа на «бедного родственника». Впрочем, от того, что в описании игры при покупке стоит этот пункт, свободы в использовании новых умений не прибавится, отчего вся эта напускная мощь начинает напоминать недавний **Singularity**. Ваши дополнительные возможности будут задействованы именно там, куда вас ткнут носом сами геймдизайнеры Gameloft, мол, будь добр, заставь снова зацвести эту лиану и вскарабкайся по ней на этаж выше. Вискарабкался? Молодец!

•••

Новый, вот уже в пятой по счёту трактовке, Принц, спустившийся из-за «компьютерных дюн». Время по лёгкому мановению руки разработчиков немного

отползло назад и омолодило главного героя, но приёмы для развлечения геймеров остались неизменными: однообразная акробатика, вернувшиеся залихватские комбо-удары, невнятная система боя с обыденными монстрами. Правда, с поправкой на то, что в этот раз всё стало ещё красивее и зрелищней: головы ваших врагов динамично отлетают, кровь брызгами течет по экрану, а возможностей раскидывать толпы приверженцев армии Соломона с помощью подручных средств стало немногим больше. На бумаге всё это может казаться поражающим воображение, но на деле игра обладает двумя неприятными нюансами. Первый из них состоит в том, что Prince of Persia: The Forgotten Sands — это

заключается в экранах игроков, чьи телефоны всё ещё не превышают размером дисплея 240x320 пикселей. Им остаётся

только почувствовать, новый Принц на моделях послабее вызывает эмоций ровно на пять из десяти баллов.

Оценка

Геймплей:	7
Графика:	9,5
Звук:	8,5
Драйв:	7
Новизна:	4

7,5



Block Runner

Автор: Иван Пятоволенко

Block Runner — неплохая идея с плохим подходом. Именно так можно оценить игру, попавшую ко мне на телефон. Конечно, на сегодняшний день 3D на J2ME стало очень популярно благодаря нескольким действительно качественным сделанным играм (таким как **RMP**, **Египт 3D** и некоторые другие). Но подавляющее большинство низкокачественных 3D игр просто «захватили» мобильный рынок, тем самым разнося неподобающие слухи, что на данной платформе ничего толкового создать невозможно. И мы все прекрасно понимаем, что это не так, ведь каждый из вас наверняка играл в тот же **Rally Master Pro** — чем не хороший, я бы даже сказал просто отличный, пример? Всё выполнено качественно, красиво и с умом. 3D модели присутствуют только в самой игре, никоим образом не затрагивая меню (не считая заднего фона, который, кстати, очень вписывается в общую картину).

Но в ZED такого подхо-



да не понимают, и поэтому **Block Runner** также относится к тому «большинству». Понятие «3D игра» довели до абсурда: меню, надписи, указатели... удивляюсь, как это они ещё и логотип трехмерным не сделали. Всё это очень портит первые впечатления: «заторможенное»

меню, некрасивое, рваное (всё из-за того же 3D) оформление и неудобный игровой процесс. Ну хорошо — сделали уже они весь дизайн полностью в 3D, но стоило тогда и с самой игрой повозиться — доделать по настоящему, а не халтурить.

С первого взгляда игра

кажется головоломкой, но позже всё становится понятно: наш робот (тот самый Block Runner) всё время бежит вперёд без остановки и мы непрерывно должны прокладывать ему путь, передвигая блоки на нужные места. Всё бы ничего, но на таком экране, которые имеют большинство мобильных устройств (240x320) очень часто просто-напросто теряешься где, что и куда двигать. К тому же еще и камера статична.

Управление в игре разработчики решил вывернуть наизнанку: нажимаем клавишу «шесть» — линия блоков двигается влево, нажимаем «четыре»



— вправо. Так же и вверх, и вниз, что причиняет очень большие неудобства в управлении. Такой вот геймплей создали разработчики. Что уж говорить о звуковом оформлении, которое напоминает оформление девяностых годов. Конечно, это не «пищалка», но что-то на неё смахивающее, не очень вписывающееся в игру. По звуковым спецэффектам оставить положительный отзыв так

же не получается.

В итоге всё вышло как-то сумбурно, абсурдно и не слишком понятно. Такой проект не обладает никакой реиграбельностью и покупать его не стоит. Но это уже, конечно, вам решать. Возможно, вам и понравится такой вот подход, но у меня он никаких положительных эмоций не вызвал.

Оценка

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

5,5



WORM



Жанр: Worms Разработчик: EA
Издатель: EA Релиз: 2010

S 2010



Фи. Они мне не конкуренты!
© Червяк Джим

Франчайз **Worms** пережил столько реинкарнаций, посетил такое огромное количество платформ, что сейчас вряд ли найдётся человек, не слышавший о воинствующих червях. TEAM 17 сумела охватить своим, пожалуй, самым главным детищем почти все консоли и мобильные устройства, от ПК до iPhone, то перенося их в полное 3D, то возвращая обратно в родной спрайтовый мир. Впрочем, в погоне за популярностью своего бренда, временами разработчики выпускали полную nepотребщину или просто плохо оттестированную игру, ярким примером является **Worms: Open Warfare 2** (PSP). Внешне всё выглядит чрезвычайно привлекательно, но сам геймплей загублен «резиновой» физикой и дисбалансом. В моменты, когда уникальный «бетонный осёл», которого вы в детстве на PS 1 могли увидеть раза 4 за всю игру, выпадает 3 раза за матч, причем одному и тому же человеку, ничего, кроме недоумения, не ощущаешь.

Семь бед, один ответ

Баланс и ИИ вообще главные проблемы большинства современных **Worms**, TEAM 17 порой будто не тестируют игру и вовсе, впрочем, большинство огрехов замечается минимум спустя месяц, когда понимаешь, что твоему заранее продуманному ходу вдруг помешали баги и недоработки. Именно поэтому Олимпийские игры среди геймеров всего мира проводятся в дисциплинах, предлагаемых **Worms Armageddon**, как наиболее сбалансированной версии червей.

Несмотря на все недовольства критиков и игроков, TEAM 17 все равно продолжают выпускать проекты с переменным качеством, но с удивительной периодичностью, видимо, у разработчиков не всё в порядке с доходами, или же попытки оказаться везде и сразу заставляют выпускать быстрые поделки. Дошло до того, что на Java ищущие покоя черви стали почти что ежегодным гостем, пропустившим разве что 2009 год.

Для TEAM 17 мобильные телефоны действительно оказались находкой — разработки обходятся куда дешевле, времени на них уходит намного меньше, но при этом какую бы nepотребщину они не выпустили на рынок, всегда можно пожать плечами и сказать: «А чего вы хотели? Это же Java!»

Впрочем, в этом году **Worms** оказались неожиданно хороши, было исправлено большинство главных недочётов версии 2008 года (видимо, перерыв на 2009 пошёл игре только на пользу), щеголявшей по-настоящему слабой графикой и рваной





анимацией. На этот раз нас действительно попытались заинтересовать, изменившийся подход к разработке сильно повлиял на качество игровых составляющих - от сбалансированности геймплея до дизайна карт и уровней. Сразу хочется осадить тех, кто ждал идеальных Worms — перед нами всё ещё просто очень хорошая игра, не лишённая как плюсов, так и недостатков.

«Червивый Рокки»

Следуя заветам хозяев франчайза, EA снова допустили промашку, сделав ИИ противников слишком дружелюбным и несообразительным. За общей красотой проекта, в котором всё же чувствуются попытки произвести на свет нечто большее, чем ежегодный выпуск червей, смотреть на то, как противник львиную долю кампании не пользуется ни гранатами, ни ракетницей, а пытается потчевать вас собственными кулаками, как-то забавно. И ведь в спрайтах и дизайне чувствуется какая-то индивидуальность: причёски,

кепки, каски создают атмосферу, присущую оригинальному Worms, довольно-таки неплохая озвучка местами помогает и дополняет впечатление от визуальной составляющей, но, глядя на это, хочется спросить, почему нельзя было немного задержать релиз и докрутить ИИ? Это можно назвать одним из главных промахов EA, который тащит вниз за собой всё остальное. Несмотря даже на то, что баланс в игре не вызывает особых нареканий, а физику, в отличие от резинового Open Warfare 2, можно назвать покладистой, всё это не хочет работать как целостный организм. Зачем исхитряться, прорабатывать тактику, если удары кулаком тебе что комариные укусы, а две команды противника можно победить одними лишь подложенными под них гранатами? Конечно, под конец игры ситуация меняется в положительную сторону, но ИИ все равно продолжает откровенно глупить и тормозить, работая совершенно не слаженно. Даже в уже не раз

упомянутом мной Open Warfare противники бросали хоть какой-то вызов и заставляли попотеть, используя тактику, но Worms 2010 моделирует на ваших экранах эдакое безнаказанное избиение младенцев.

Звучный ревматизм

Помимо ИИ игра страдает и другими, чуть менее острыми проблемами, одна из них — звук. С одной стороны, назвать его плохим язык просто не повернется — большинство эффектов звучат в записи, и лишь музыка — в midi, но тут стоит учесть ряд довольно неприятных аспектов. Во время самого геймплея вы не слышите совершенно никакой музыки, она играет лишь в меню и на карте выбора миссии, вместо нее мы довольствуемся неприятным скрипом, будто ветер пытается наконец-то сорвать с петель старую дверцу калитки, а издаёт его никто иной, как... ваш червь! В amr этот эффект передвижения весьма действует на нервы, а после пары миссий в кампании начинает жутко раздра-

жать, отчего звук приходится просто выключить.

Неприятное впечатление порой вызывает и левел-дизайн миссий, «Пещеры» выглядят навалом кислотно-зелёной массы, происхождение которой подталкивает к размышлениям. Часто случается и такое, что ты появляешься полностью запертым в естественном ландшафте и тебе приходится самому выбираться оттуда путём выстрелов из дробовика или гранат, так как порой горелок и дрелей у тебя просто нет. Впрочем, не стоит думать, что разработчики поленились — такие детали, как наличие снующих туда-сюда в воде рыбёшек или падающих кленовых листьев, придают локациям какой-то свой, оригинальный шарм.

Worms строгого режима

За что стоит отдельно похвалить Electronic Arts, так это за мультиплеер, в котором о большинстве недостатков, описанных выше, просто забываешь. Глупый ИИ заменяется хитрым человеком, ранее



не работавший баланс и физика неожиданно становятся важными аспектами игры, приходится быть более внимательным и расчётливым, учитывать поведение своего реального соперника и искать его слабые места. Ну, а в моменты, когда понимаешь, что победил, становится действительно приятно — игра вызывает неподдельные эмоции. Кроме довольно привычных обычным геймерам режимов кооператива присутствуют и другие его разновидности, предлагающие поэкспериментировать в той или иной области, например, начать игру с одним HP или в Режиме Бога, где един-

ственной возможностью избавиться от противника является скидывание его в воду, а также режим Санта Клауса. Из минусов здешнего мультиплеера стоит отметить разве что отсутствие Bluetooth. Причина подобной недоработки неясна — реализовать его не так уж и трудно, но зато это намного бы подняло возможности и уровень популярности игры.

Вердикт:

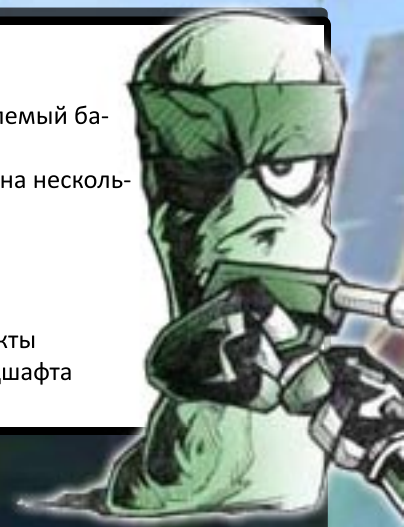
Один из лучших представителей знаменитых Worms для ваших мобильных телефонов. Пропустить

Плюсы:

- Приятная графика
- Реалистичная физика, приемлемый баланс
- Разнообразный мультиплеер на нескольких игроках

Минусы:

- Глупый ИИ
- Надоедливые звуковые эффекты
- Некоторое однообразие ландшафта
- Отсутствие Bluetooth



можно, но не рекомендуем — возможно, вы её полюбите также сильно, как

сумели полюбить Worms Golf и Worms Forts 3D.

Рейтинг

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

7,5





Unblock me!

👤 Автор: Иван Пятоволенко

Давно от NET Lizard не было слышно ничего действительно стоящего — всё какие-то наполовину недоделанные игры, которые они так «пиарят», что сам даже не знаешь, зачем покупал игру, а потом одни только разочарования. Но вот недавно ситуация улучшилась, вышла действительно замечательная

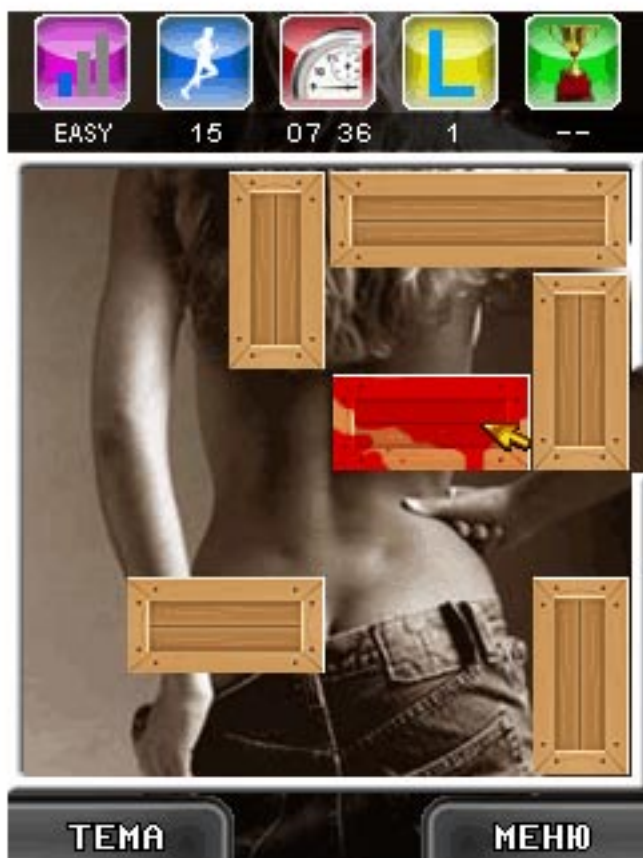
игрушка — **Unblock me!**

В основу жанра легла всем известная игра «пятнашки», но немного модернизированная. Смысл игры прост: на игровом поле раздвигаем зелёные пластинки так, чтобы основному красному блоку был открыт путь к выходу. С каждым уровнем (а их всего 450! Да-да — четыре-

ста пятьдесят!) играть становится всё сложнее и сложнее. Когда на первых порах уровень проходил за пять-десять секунд, то дальше уходит и по одной минуте, и по две, и по три... Несмотря на такое большое количество уровней, игра нисколько не надоедает, наоборот — очень даже затягивает,

особенно когда осознаёшь, как много уровней ещё ждут впереди.

Игровому интерфейсу особого внимания не уделяли, несмотря на то, что в игре присутствует несколько тем оформления, вернее, просто несколько фонов (а именно — двадцать) и типов блоков, которые можно



менять во время игры. Всё выполнено в лёгком незамысловатом стиле, хотя это не портит внешний вид. Такое оформление гармонично вписывается в общую картину игры, не считая некоторых мелких деталей, о которых я и напишу ниже.

Первое, что, мне не понравилось, так это блоки (стандартного оформления), которые нам надо передвигать во время игры. Как-то странно они выполнены и не поймешь, то ли они плоские, то ли выпуклые, то ли стеклянные — что-то весьма непонятное. В меню использованы прямоугольные иконки с закруглёнными углами (такие, какие используются в оформлении iOS), но тут тоже не правильно сделан блик. Да и вообще как-то они не слишком красиво смотрятся. Звуковых спецэффектов не наблюдается, а вот парочка саундтреков есть и, должен сказать, не слиш-

Плюсы:

- 450 уровней
- Таблица рекордов on-line
- 20 игровых тем

Минусы:

- Только две мелодии, неподходящие
- Некачественное главное меню
- Неудобное управление с клавиатуры

ком удачных — очень уж они тяжелы в плане музыки для такой игры и для такого оформления. А во время игрового процесса очень не хватает хотя бы простых кликов. За это всё безобразие большой жирный минус игре.

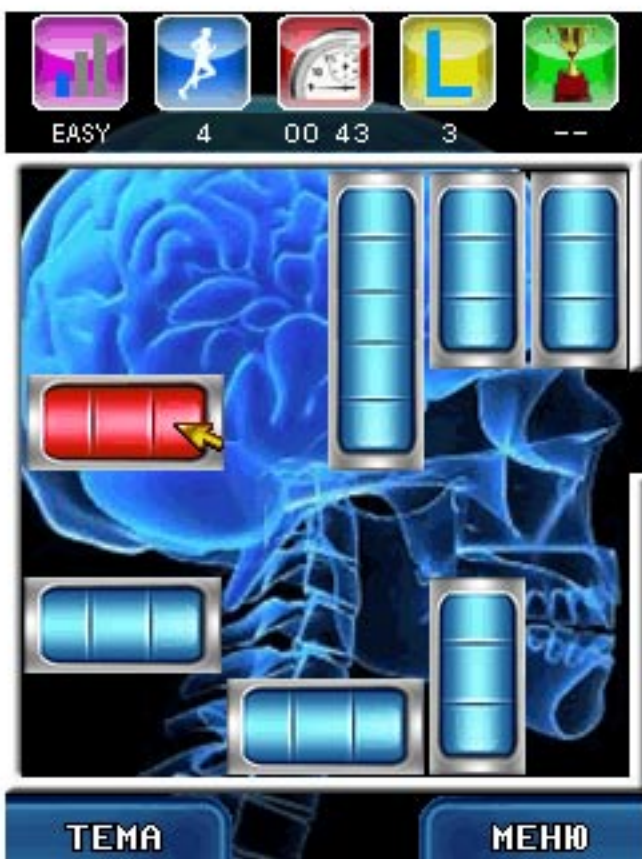
Порадовало и присутствие таблицы рекордов не только в offline, но и online режиме, так что свои достижения мы можем выставлять в интернет на показ всем пользователям.

В итоге вышла очень увлекательная, простенькая головоломка с огромным количеством уровней. Что непонятно, так это почему уже тогда в NET Lizard не сделали случайный генератор уровней, что бы их было бесконечное множество. Но это уже так — высокие замашки.

Если бы не вечные



проблемы со звуком и некоторые промашки с оформлением, игра бы заработала твёрдую восьмерку. А так — не обессудьте. О покупке игры (стоимость в среднем 100 рублей) я не пожалел. Советую и вам.



Рейтинг

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

7,0

Жанр: Стратегия, Симулятор
Разработчик: EA Mobile Monreal
Издатель: EA Mobile
Релиз: Май 2010

SimCity Deluxe

 **Автор:** Василий Горбаченко

В далеком 1989 году Уиллом Райтом была разработана легендарная игра **SimCity**. Вам давался пост мэра города, будь то огромный мегаполис или заброшенная деревушка. Своим умом вы старались развивать свой город, постепенно выполняя миссии (сценарии). Так и было в далеком 1989. Игра стала легендой и разработка продолжалась из года в год - **SC 2000** в 1993, **SC 3000** в 1999, **SC 4** в 2003 и **SC Societies** в 2007. Смутно помнятся долгие вечера, которые я просидел за **SC**: строил парки, полицейские участки, соединял улицы дорогами и снабжал районы электричеством и водой. На мобильные телефоны игра тоже активно разрабатывалась: вышли несколько частей, а именно **SimCity**, **SC Metropolis**, **SC Societies** и самая новая - **Sim City Deluxe**.

Основная цель — постройка города, как и во всех **SC**. В игре сначала, как

и полагается, мы видим пустую землю, кое-где — воду, деревья. Сверху — текущая дата, деньги. Немного снизу — бегущая полоса новостей. Там могут быть различного рода подсказки или реакция на ваши действия. Часто выглядит довольно забавно, тут разработчики пошутили, есть намеки на иные игры компании (например, как вам сообщение «Рейзер Калахан пойман за уличные гонки?»). На правой софт-клавише — меню «Построить», а на левой «Системы». Об этих меню поговорим позже. Чуть выше расположены три загадочные кнопки — «1», «2» и «3». В «1» — сведения о количестве населения, а также о его настроении, о достаточности разных зон, а также о проценте налогов. В «2» нас четыре полосы — уровень образования, развлечения, экологии и здоровья. Также и в «3», только там - преступность, транспорт, электро- и



водообеспечение. Чем выше, тем, соответственно, лучше. Посередине экрана находится игровая площадка - ваш будущий или уже существующий город. Вся она делится на клетки. В каждой может размещаться целый объект или его часть. Перемещаться по городу можно с помощью курсора — квадрата, который охватывает ровно одну клетку.

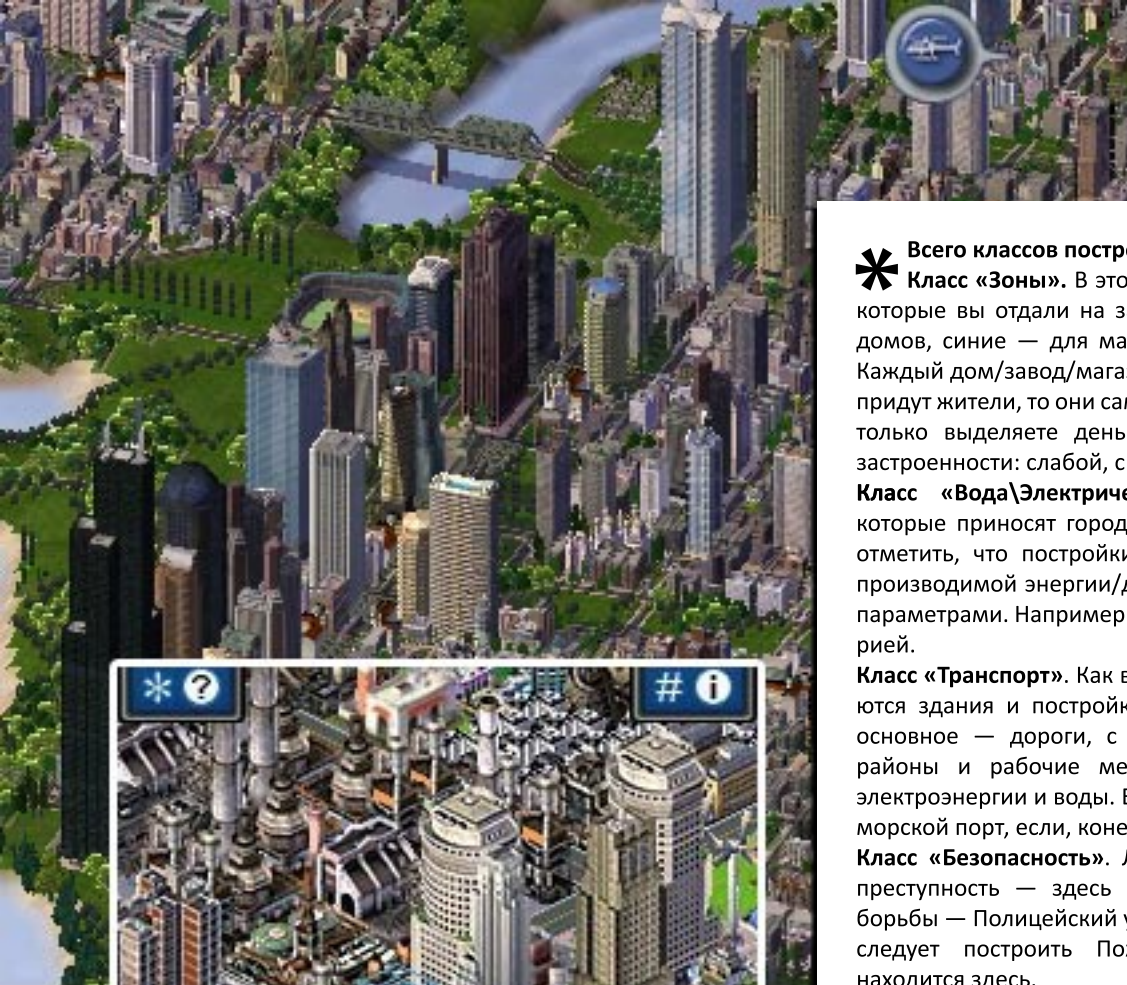
Как же на самом деле строится весь этот город, как он снабжается электричеством и как соединяются районы дорогами?

Все достаточно просто, по крайней мере в этой игре. Сначала нажимаете на пустую клетку. В появив-

шемся меню выбираете класс требуемого сооружения, затем само здание.

В другом меню — «Системы» - идет сводка и графики по населению, обеспечению ресурсами, преступности и здоровью. Также тут можно установить процент налога, взять кредит, управлять стихийными бедствиями (можно включить или выключить случайное их появление, или самому устроить пожары, землетрясение или торнадо), установить скорость игры. Тут же находятся стандартные настройки.

На выбор нам игра предоставляет два режима: свободная игра и сценарии.



✳️ Всего классов построек восемь:

Класс «Зоны». В этом классе 9 зон. Это земли, которые вы отдали на застройку жителям. Красные — для домов, синие — для магазинов, а жёлтые — для заводов. Каждый дом/завод/магазин самому не нужно строить, когда придут жители, то они сами будут обустраивать эти земли, вы только выделяете деньги. Зоны бывают разной степени застроенности: слабой, средней, сильной.

Класс «Вода\Электричество». Сюда входят 7 зданий, которые приносят городу воду или электричество. Следует отметить, что постройки разнятся не только количеством производимой энергии/добытой воды и ценой, но и иными параметрами. Например — вред окружающей среде, санитарией.

Класс «Транспорт». Как видно из названия, здесь располагаются здания и постройки для транспортировки. Первое и основное — дороги, с их помощью соединяются жилые районы и рабочие места, соединяется все, вплоть до электроэнергии и воды. Есть даже метро и аэропорт, а также морской порт, если, конечно, на вашей территории есть вода

Класс «Безопасность». Любой город не обходится стороной преступности — здесь как раз и сосредоточены методы борьбы — Полицейский участок и Тюрьма, а в случае пожара следует построить Пожарную станцию, которая тоже находится здесь.

Класс «Образование». Но ведь любой город не обходится без умных людей? Для этого и следует построить пару Школ, Библиотек, также не помешает Музей и даже Университет!

Класс «Здоровье». В этом классе 3 здания — Поликлиника, Больница а также Медицинская Исследовательская Лаборатория.

Класс «Экология» тоже важен. В нем — парки. Интересные постройки — Водоочистная станция, Центр переработки отходов и грандиозный Ботанический Сад.

Последний класс **«Развлечения».** Сюда входят здания для поднятия настроения жителей. Например, Бейсбольный стадион или Казино.

Самая нижняя иконка в этом меню — **Бульдозер**. Крайне важный пункт, с его помощью уничтожаются любые постройки. К слову — сопровождается все это красивой анимацией.

Сюжеты довольно банальные, но бывают и исключения. Примеры тому — одержать верх над криминальной группировкой и быстро подготовиться, чтобы выиграть конкурс «Город года». К слову, реальные задания ставятся совсем не так — в примере нужно поднять уровень правопорядка и построить пару зданий, при этом удержав населения и не став банкротом.

Графика игры, похоже, ее самая слабая сторона. Тогда как интерфейс прорисован достаточно хорошо, сами изображения зданий хромают. Часто они размазанные, неразборчивые, нельзя понять,

что это за элемент. Анимации почти нет, только дым из труб заводов. А безусловным плюсом графики является то, что по построенным дорогам ездят машины, причем сделано это достаточно красиво.


Стоит еще отметить, что часто в игре встречаешь тонкую (или не очень) иронию, карикатуру на наш собственный мир, реальные города. Например, в одном из сценариев довольные горожане возводят вам «Особняк мэра». А теперь подумайте, как это происходит в реальной жизни...

Оценка

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

6,5

KNIGHT RIDER

 **Автор:** Егор Толстой



Рыцарь дорог — название, знакомое огромному количеству людей со всего света, сериал, ставший действительно культовым, сериал, подобный которому уже не снимают. В России, конечно, он популярен не так, как в США, но тем не менее имеет немалое число фанатов. Даже ты, читатель, задумайся — неужели никогда не слышал про бывшего полицейского Майкла, перенесшего пластическую операцию, и его напарника — автомобиль КИТТ, обладающий множеством разных способностей и недюжинным интеллектом?

Как принято, на любом громком названии нужно делать деньги до тех пор, пока оно не канет в лету. Такая же история и с Knight Rider — было снято несколько сериалов и фильмов «по мотивам»,

создана PC игра, обладающая неплохим потенциалом, но получившая огромное количество негативных отзывов. Тайтл не обошел стороной и мобильные платформы — буквально вчера я наткнулся на Рыцаря Дорог для J2ME и iPhone. Разработчики у обеих игр разные, концепции, при беглом просмотре обеих версии, тоже. В рамках данной статьи рассмотрена только версия для iOS, J2ME же остается на совести другого автора.

Сразу хочется отметить обильное использование материалов оригинального сериала — видеовставок, саундтрека, сюжета. Несомненно, в глазах любого фаната это является огромным плюсом, но на рядового пользователя особого впечатления это не производит: история не особо заковыриста, музыка приятна, но не более,

Игровое видео



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

видеоролики, говоря, староваты — сериалу уже больше двадцати лет. Интерфейс выполнен с явным старанием, производит впечатление того, что над игрой работали весьма тщательно, что, в принципе, соответствует истине

Геймплей больше всего напоминает Car Jack Streets или GTA: Chinatown Wars, если отбросить свободное передвижение по городу и

возможность ходить пешком. Да-да, весь геймплей состоит из автомобильных миссий, без машины главный герой ни на что не способен. Но не стоит забывать, что это не просто машина, а КИТТ, поэтому игровой процесс становится разнообразней. Ускорение, молекулярный щит, бочки с маслом, лазер, турбо-прыжки — что еще для счастья надо? Поклон-





нику сериала — ничего. Обычному игроку — много. Похожая ситуация складывается и с сюжетом — суть большинства миссий состоит в том, что надо либо доехать куда-то за определенное время, либо разбить машину или другое транспортное средство, либо и то и другое одновременно. Сами задания весьма и весьма непростые, некоторые выполняются лишь с пятого-шестого раза. Такая сложность не пошла игре на пользу, хотя и позволяет растянуть всего шестнадцать миссий на продолжительное время.

Визуальная часть никаких нареканий не вызывает — добротное 2D, хорошо прорисованные текстуры, плавная анимация, добротные модели автомобилей. С физической моделью дела обстоят намного хуже: передвижение возможно только по дороге, даже на тротуар

заезжать запрещается, столкновения машин выглядят просто нелепо, визуальное отображение повреждений заключается только в цвете дыма, валящего из-под капота. В принципе, это мелочи, но общее впечатление от игры портят.

...

Игру можно оценить двояко: фанат сериала может смело прибавлять к названной нами оценке 4 балла. С точки зрения обычного геймера игра, мягко говоря, не блещет.



Рейтинг

Геймплей:	6
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Графика:	7,5
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Звук:	6
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Дизайн:	3
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Новизна:	4
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

5,0

STATUS



BACK

BRIEFING



DEVON MILES

Mission2 Silent Knight

Objective:
Patrol the Royal Street residential district at night.

A lot of burglaries have been going down at Royal Street residential lately. A shortage of witnesses makes it hard for the police to do their job. so I want you to patrol the area.

RANK

A

BACK

MISSION
START

Влокис™

Автор: Алексей Смагин

В основе настольной игры **Vlokus** лежит теория о четырёх красках. Дело в том, что Фрэнсис Гутри в 1852 году, составляя карту графств Англии, отметил, что для этого вполне хватит четырёх цветов. С этих пор многие учёные пытались доказать это предположение, но сделать это удалось лишь с помощью компьютера, в 1977 году. Исследуя эту теорию, математик Бернард Тавитиан пришёл к мысли о создании настольной игры, ставшей необыкновенно популярной среди людей всех возрастов. Наверное, многие скажут, что никогда не слышали об этом творении, но, смею вас заверить, 26 премий, вручены создателям игры далеко не за «красивые глаза». Кстати, разработчики уверяют, что эта игра — самая награждаемая среди настольных.

Играть в **Vlokus** можно практически сразу, так как правила очень просты. В игре участвуют от двух до четырех человек, имеющих равное количество пластинок и свой цвет. Их цель — расставить наибольшее

количество блоков на игровое поле. При этом есть два условия. Первое: начинать расставлять их можно только с вашего угла. Второе: блоки одного цвета соприкасаться могут только по горизонтали. Вот, в общем-то, и все правила. На первый взгляд может показаться, что это очень легко и примитивно, но на деле же придётся поднапрячься, чтобы сыграть достойную партию.

Перенести эту игру на мобильные устройства поручили небезызвестным французам из компании Gameloft. И, скажу без угрызений совести, им это вполне удалось. Управление довольно необычно и удобно, что немаловажно для игры такого типа. Перемещать блоки, что очевидно, нужно простым перетаскиванием, а поворот происходит при помощи простых движений.

Графика приятна глазу, хотя ничем необычным не выделяется. Анимация выполнена на высшем уровне, смотреть приятно даже на меню. За озвучку осудить французов тоже не удастся, на мой взгляд,

Играть в **Vlokus** можно практически сразу, так как правила очень просты

Gameloft — компания, озвучивающая свои игры на высочайшем уровне, и эта — не исключение. Хочется также отметить специальный режим для людей, плохо различающих цвета. В нем все блоки разных цветов отмечаются специальными символами. Вот что значит — забота о конечном пользователе.

...

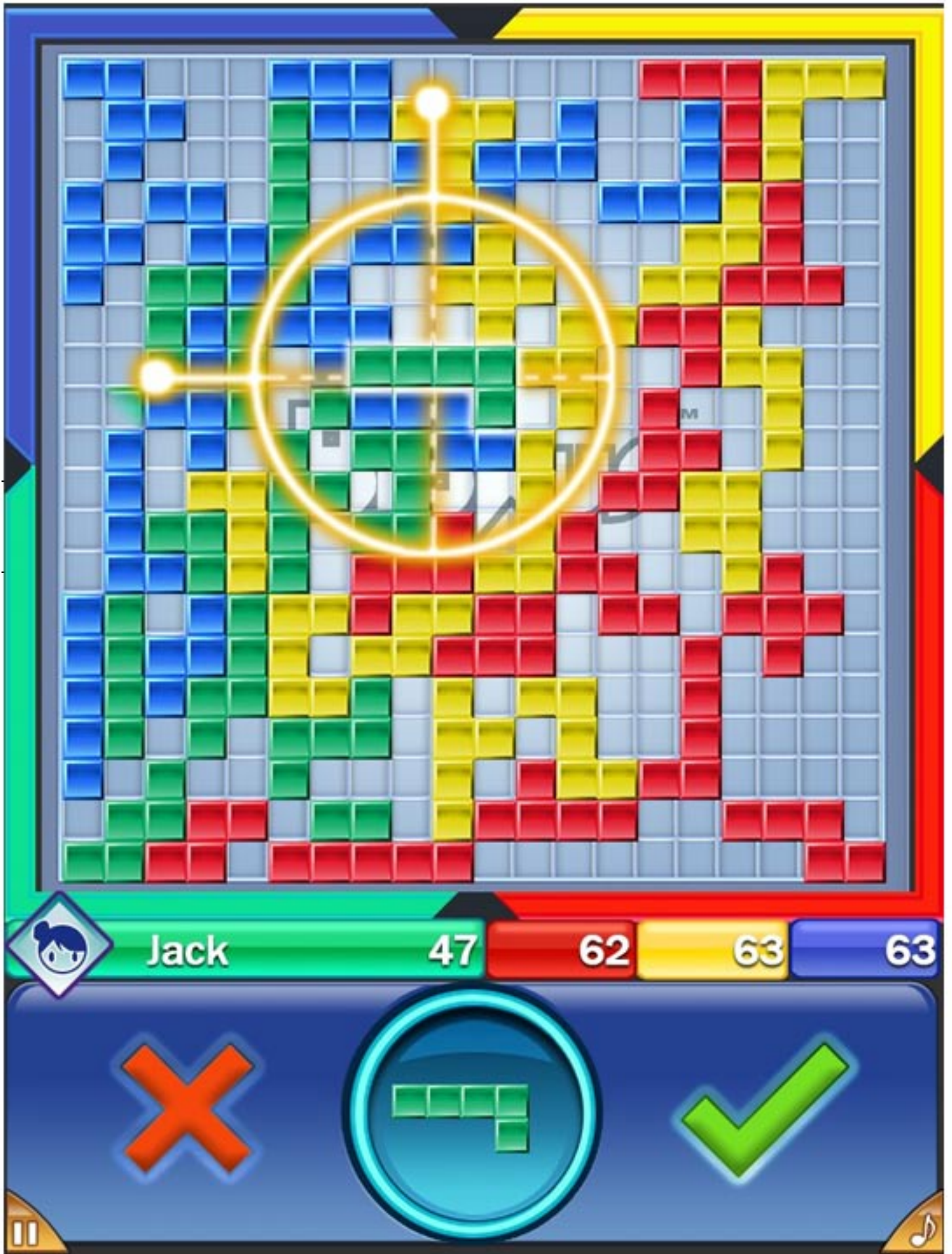
Несмотря на все достоинства: геймплей, оцененный

многими критиками, возможность сетевой игры, удобное управление, великолепная графика и звук, ставить этой игре высокую оценку было бы просто нечестно. Все потому, что в AppStore много игр подобного плана, и **Vlokus** не выделяется среди них. Спасает игру разве что именитый разработчик, но, на мой взгляд, любая игра найдет своего покупателя, вне зависимости от известности производителя.

Оценка

Геймплей:	8,5
Графика:	7
Звук:	8,5
Управление:	8
Новизна:	4

7,0



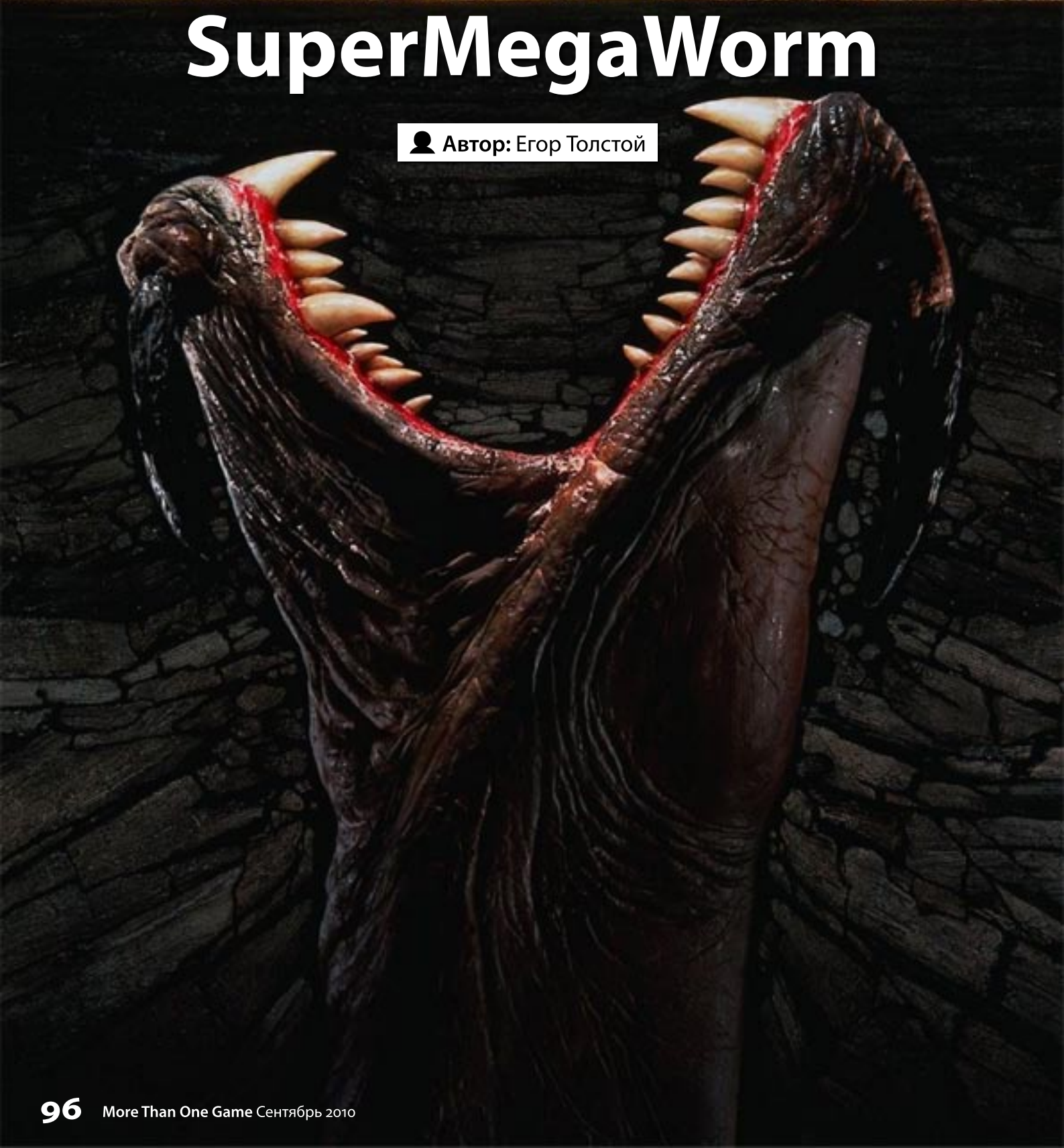
iPhone

Жанр: Аркада Разработчик: Deceased Pixel
Издатель: Deceased Pixel Релиз: Август 2010



SuperMegaWorm

Автор: Егор Толстой



280
+10



Современная мифология полна упоминаний таких существ, как гигантских червей, достаточно вспомнить «Дюну», «Дрожь Земли», «Star Wars: Jedi Knight», да и «Метро 2033». И правда, огромнейшая мощь, управляемая лишь простейшими рефлексами не может не ужасать. Во всех перечисленных мною книгах, фильмах и играх такие черви являлись либо противниками человека, либо, в редких случаях, его союзниками. Разработчики, как люди креативные, не могли упустить случай и не создать игру, где это чудовище стало бы главным героем. А что, вырисовывается вполне-таки достойный симулятор разрушителя, разных вариаций которых на все мобильные платформы выпущены уже десятки. Нельзя не отметить тот факт, что сама

концепция игры принадлежит отнюдь не Deceased Pixel. Прародителями проекта являются достаточно пожилой **Death Worm** и не так давно увидевший свет **Effing Worms**.

Внедрение хотя бы какой-нибудь вменяемой завязки сюжета в игру сейчас является признаком хорошего тона. **SuperMegaWorm** мотивирует геймеров не хуже и не лучше других подобных проектов: небольшая кат-сцена рассказывает о том, как плохо люди влияют на матушку Землю, и что последней преградой на их пути можем стать только мы в облике огромного червя. Ролик плавно переходит в игровой процесс, моментально захватывающий с головой. Игра хороша тем, что не требует абсолютно никакого времени на освоивание управления, не предлагает никаких суч-

ных обучений, все интуитивно понятно. Червь передвигается под землей, выпрыгивая на поверхность в результате силы инерции. Во время таких прыжков у него появляется возможность поглотить какого-нибудь представителя рода людского, а на крайний случай — животное. Грамотно рассчитав угол прыжка из-под земли, можно в считанные минуты очистить поверхность локации от всего живого. Вообще, цель каждого уровня заключается в поглощении определенного количества людей. После выполнения задания червь

вырастает в размерах, причем весьма существенно. Если на первом уровне нам никто не противостоял, то со временем появляются и полицейские, военные, вертолеты, танки, самолеты и другая боевая техника, оснащенные всяческим оружием и имеющие своей целью только одно — убить нас. На самом деле все их выстрелы не составляют значимую преграду для червя, гораздо сильнее на полосу здоровья влияет чувство голода. Существо обязано постоянно поглощать пищу, поэтому игра не признает медленной, выжидающей стратегии, она





заставляет руководить бешеным, ни на секунду не замедляющимся действием.

Сам червь не настолько примитивен, как вы могли подумать. Помимо простого поедания всего живого он обладает различными способностями, направленными на еще большее увеличение разрушительной силы. Все скиллы открыты не сразу, игрок их получает лишь спустя определенное количество уровней. Взаимодействие червя с техникой тоже очень интересно: от приземления на ее крышу он рикошетит, и таким образом можно подняться до очень больших высот, которые, к слову, тоже обитаемы.

На первый взгляд примитивная графика не должна отпугивать — это великолепный пиксель-арт, выполненный в духе Марио. Над анимацией



была проведена весьма немаленькая работа, внимание к мелочам очень радует: такие вещи, как отлетающие головы или колеса сразу не заметны, но они откладываются в подсознании, усиливая общее впечатление от игры. Озвучка, конечно, звезд с неба не хватает, но выполнена вполне на уровне. Разработчики предлагают два варианта управления: при помощи акселерометра и прямого взаимодействия с дисплеем, заключающегося в передвижении ползунка. Второй вариант достаточно удобен, в то время как первый, мягко говоря, ужасен. Отсутствие воз-

можности уменьшить чувствительность акселерометра сводит целесообразность использования такого типа управления на нет.

Игра весьма хороша, но неизвестно, надолго ли она

останется такой, ведь **Death Worm**, ее прототип, собираются портировать на iOS, скорее всего, подвергнув многочисленным улучшениям. Время покажет, какой из проектов лучше.

Рейтинг

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

7,0

GUITAR HERO

👤 Автор: Михаил Постников

В 2005 году компания Harmonix выпустила на свет довольно интересную игру — **Guitar Hero**. Ее геймплей был основан на уже известных игровых автоматах, таких как **Dance Dance Revolution**. В них вам приходится нажимать нужную клавишу, когда стрелочка пройдет сквозь трафарет на экране. Заменяв дэнспад на гитару-контроллер, а японскую поп-музыку на композиции известных рок-музыкантов (например, любимая группа нашего президента — **Deep Purple**), а также добавив песни гаражных команд знакомых разработчиков, была выпущена **Guitar Hero**. Дальше дела шли только в гору, но позже Harmonix заявила, что прекращает работу над проектом и будет работать над новым

над новым тайтлом для Electronic Arts — **Rock Band**. В ней помимо гитары можно использовать также бас, микрофон и барабан. Но **Guitar Hero** ни куда не пропала. Ее разработчиком стала компания Neversoft, наиболее известная по франчайзу **Tony Hawk Pro Skater**, а в 2010 — Vicarious Visions.

В 2009 на PSP была выпущена портативная версия **Rock Band** — **Unplugged**, которая оказалась настолько успешной, что Electronic Arts, недолго думая, решает о переносе игры на iPhone/iPod Touch. Получился стопроцентный хит, которому **Guitar Rock Tour** от Gameloft в соперники не годился. Но Activision кусает локти и не хочет отставать от конкурента (по популярности **Rock Band** на Playstation 3 и Xbox360



* Список композиций в игре
(символом * помечены песни, которые доступны изначально)



Queen — We Are The Champions*; Another One Bites The Dust; Fat Bottomed Girls; Killer Queen
Rise Against — Savior*; The Good Left Undone; Audience Of One; Prayer Of The Refugee;
The Rolling Stones — Paint It Black*
The White Stripes — Seven Nation Army*; Blue Orchid;
Weezer — Say It Ain't So *; The Good Life; My Name Is Jonas; Pork and Beans;
Vampire Weekend — Cousins*; A-Punk; Giving Up The Gun; Holiday;
Silversun Pickups — Substitution
Protest The Hero — Limb From Limb
Obits — Two-Headed Coin

Minus The Bear — Secret Country
The Faint — The Geeks Were Right
The Dillinger Escape **Escape Plan** — Farewell; Mona Lisa
A Day to Remember — I'm Made of Wax; Larry; What Are You Made Of?
Darkest Hour — The Tides
Breaking Benjamin — The Diary Of Jane; Breath Give Me A Sign; So Cold
Band of Skulls — Death By Diamonds And Pearls
AFI — Medicate
Steve Ouimette — God Save the Queen
The Star — Spanled Banner

уже давно обогнал **Guitar Hero** и принес своим создателям уже более одного миллиарда долларов всего за три года) и, поручив разработку Vicarious Visions, в 2010 году на свет появляется **Guitar Hero** для девайсов от Apple.

При первом запуске невольно возникают мысли, не является ли игра полной копией прошлогоднего **Rock Band**, но они быстро развеиваются, так как она обладает собственным шармом и оригинальностью.

В **Guitar Hero** вам изначально доступны лишь всего 6 песен, остальные

придется покупать за свои кровные. На данный момент в Music Store можно приобрести только 30 композиций. В ней вы сможете исполнить песни Queen, The White Stripes, Rolling Stones и многих других групп, но, к сожалению, большинство из них мы уже видели в предыдущих частях серии и в других музыкальных играх. Кстати, любители музыки потяжелее будут довольны, так как композиций в жанре металл присутствует в избытке, а в **Rock Band** этого как раз и не хватало. Что касается уровня сложности. В **Guitar Hero** их 4 (easy, medium, hard, expert),

поэтому игра увлечет игрока на долгие часы. Для использования доступны лишь два инструмента — гитара и бас-гитара, но Vicarious Visions решили добавить ролевые элементы. После каждой песни вам начисляется определенное количество очков опыта, за которые повышаются уровни прокачки инструментов и открываются новые гитары для изменения аватара. По сути, это нужно только для того, чтобы вы могли похвастаться своим друзьям в Facebook, как вы хорошо играете, благо в приложении доступна такая функция. В **GH** кроме стандарт-

ных клавиш, на которые нужно нажимать, присутствуют стрелочки, когда они проходят сквозь трафарет, нужно двигать пальцем по экрану в ту сторону, в которую они указывают. По-моему, это очень портит непосредственно сам игровой процесс, и сильно давит на нервы, так как зачастую они идут подряд с очень большой скоростью, а отключить их невозможно. Такого, например, нет в **Guitar Hero 5** на PS3, счастливым обладателем которой я и являюсь. А для того, чтобы активировать овердрайв (умножение очков в два раза), нужно нажать специальную



кнопку, что не очень и удобно, например, в том же **Rock Band** достаточно встряхнуть девайс, а тут, пока нажмешь эту заветную звездочку, пропустишь не одно движение. Также геймерам, которые до этого играли в проект от Harmonix, будет тяжело освоиться, так как в **GH** нужно нажимать непосредственно на трафареты, а в **RB** для этого отведены специальные кнопки.

Карьеры, как таковой, в **Guitar Hero** нет. Доступен только список песен, которые можно проходить сколько угодно раз, пока не надоест, и, кроме прокачки уровней, вам это ничего не даст. В том же **Rock Band**, кроме всего этого, присутствовал режим под названием **World Tour**, за прохождение которого игрок поощрялся бонусом в виде песни от известной нью-йоркской хип-хоп группы **Beastie**

Boys. Также там можно было сразиться с друзьями по мультиплееру посредством Bluetooth, или по Интернету с друзьями из социальной сети Facebook, чего в игре от Activision не наблюдается.

В интерфейсе **GH** преобладает оранжевый цвет, а выглядит довольно криво, по сравнению с **Rock Band**, где все в темных тонах, экран заполнен всяческими узорами, которые подчеркивают мрачную атмосферу рок музыки. Во время исполнения песен на заднем плане идут слайды с вашим альтер-эго, которого вы можете создать в перерывах между песнями, но выглядит все не очень то и красиво. Вариантов причесок даже больше, чем в **Rock Band Unplugged** на PSP. К сожалению, из-за давнего контракта Activision с Gibson (он заключается в том, что

первые используют в качестве контроллера гитары именно этой фирмы) можно надеть только гитары Les Paul и SG, что не может радовать профессиональных гитаристов. С помощью специальной функции вы можете фотографировать его в любой позе с разных ракурсов и залить сие творение на тот же Facebook или к себе в фотоальбом. К сожалению, Visarious Visions больше не нашла другого применения аватару. Звуки в **GH** ничем таким примечательным не выделяются, разве что всегда можно прослушать песню перед ее исполнением. Но и тут не

обошлось без ложки дегтя. В **Rock Band** во время исполнения песни выделяется партия того инструмента, на котором вы играете, а любое действие сопровождается тяжелыми звуками. В **Guitar Hero** же наоборот, композиция исполняется в оригинале. Для тех, кто не играет на музыкальных инструментах, будет тяжело сориентироваться, где звучит бас-гитара.

...

Игра представляет собой крепкий середнячок, который все время так и тянет сравнить с **Rock Band**, что явно не является ее достоинством.

Рейтинг

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

6,5

Игровое видео



http://www.youtube.com/watch?v=mM9wf46_tVU

Skate

В 2007 году на PS3 и Xbox 360 вышел симулятор скейтбординга от Electronic Arts — *Skate*. Он кардинально отличался от серии *Tony Hawk's*. Внимание в нем было акцентировано прежде всего на скейте и исполнении трюков, а не на аркадной составляющей, как это было сделано в играх про Тони Хоука. Немного позже на Wii и Nintendo DS была выпущена портативная версия под названием *Skate It*. Весь геймплей оригинала был сохранен, под нож попала лишь графика и некоторые незначительные возможности.

В начале 2010 года поступила новость от EA Games, которая обрадовала фанатов трилогии — перенос *Skate It* на iOS. В анонсе было сказано, что исполнение трюков будет основано на их рисовании пальцами и поворотах девайса.

Жанр: Simulator Разработчик: EA Games
Издатель: EA Games Релиз: Май 2010

ate It

Автор: Михаил Постников



Именно этот аспект вызвал кучу споров и негодований, так как уже немало перспективных проектов оказались провальными из-за того, что разработчики делали управление только на основе акселе-

рометра.

Когда я в первый раз запустил **Skate It** на своем телефоне, то ожидал увидеть перед собой лишь чуть урезанную версию с Nintendo DS, но каково было мое удивление, когда

передо мной предстал порт игры, который превосходил оригинал в разы. Как уже говорилось ранее, вся механика была сохранена от версии с «большими» консолей. Например, если на Xbox 360 и PS3 нужно

было повернуть аналоговый джойстик по определенной траектории, чтобы исполнить какой-либо трюк, то на iOS нужно всего лишь нарисовать пальцем на экране нужный рисунок, наклонить телефон для исполнения вращений — и все готово. Проще некуда. Правда, здесь присутствует небольшой минус. Акселерометр очень чувствителен (это не исправить даже в настройках), и для того, что обернуться на 540 градусов



вокруг своей оси, придется чуть-чуть повернуть телефон, а для вращения на 180 нужно изменить положение устройства всего на пару миллиметров.

Особое внимание в игре уделяется теме скейт-борд индустрии. Как и раньше, здесь можно получить спонсорство на доски, колеса, подвески и обувь, правда, ничего, кроме повышения личной самооценки, это не дает. Для изменения внешнего вида вашего альтер эго представлено много брендов скейтерской одежды, например Adidas, Skateboarding, DC, Lakai, Plan B, Girl. Также вы можете нарисовать собственный рисунок и использовать его в качестве логотипа для футболок и толстовок. Как и в любой игре про «доску с колесами», в Skate It пред-

ставлен ряд профессиональных скейтеров со всего мира (Danny Way, Eric Koston, Chris Haslam, Rob Dyrdek, Lucas Pluig, Jake Brown и Mick Carroll), которые дают различные задания. Они, к сожалению, ограничиваются на банальном «побей 1000 очков» и «выиграй гонку». Особое внимание стоит уделить искусственному интеллекту. Во время игры в S.K.A.T.E. (излюбленная игра всех скейтеров, принцип ее довольно прост — один игрок задает трюк, другой повторяет), они могут не повторить простой kickflip, но с первой попытки выполняют его с оборотом на 900 градусов. Кстати, в любой момент вы можете просмотреть все трюки, которые вы сделали, с любого ракурса, правда, видео

Построй свой спот

✱
 Всегда мечтали иметь свой собственный скейтпарк на заднем дворе, но у вас нет возможности? Electronic Arts спешит исправить данную ситуацию. Теперь в Skate It можно создать собственный спот. Вам на выбор предлагается свыше 70 фигур для обустройства места катания. На каждую из них можно поместить собственный логотип. С каждым обновлением количество рампы, фанбоксов и рейлов становится все больше и больше.

нельзя выложить во всемирную сеть, но ни что не мешает сделать скриншот hardflip'a с девяти ступеней.

Картинка на iOS многократно превосходит ту, которую мы могли наблюдать на Nintendo DS. Этот факт не может не радовать. Хотя в некоторых местах полигонов все-таки не хватает, но графика и так выполнена на хорошем уровне. Саундтрек тоже не подводит. В игре звучат лучшие и легко узнаваемые песни из Skate 2, а исполня-

ют их LL Cool j, The Specials и много других представителей андерграунда и альтернативной музыки. Звуки щелчка доски и скольжения по перилам звучат, как настоящие.

...

В целом получилась хорошая игра с продолжительностью более 6 часов, за которую не жалко отдать пять долларов.



Рейтинг

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

8,0

ZEN BOUND

Прародителем серии **Zen Bound** является игра **Sil**, вышедшая пару лет назад на Symbian. Позднее, правда, разработчики переименовали её в **SPiN** и выпустили на Android, iOS и Maemo, но дела это не меняет. Суть её заключалась в том, что нужно было сопоставить фигурку с её тенью и сделать это как можно быстрее. В **Zen Bound 2** скорость действия уменьшилась, а тень заменилась верёвкой. В целом же игра осталась той же.

Zen Bound 2, наверное, одна из немногих игр, притягивающих не проработанным до мелочей геймплеем или интересным сюжетом, а именно своей красотой. Игра настолько реалистична, что кажется, будто все действия происходят на самом деле. Она сама по себе довольно казуальна, и для любителей серьёзных стратегий и JRPG однозначно не подойдет. Цель игры проста. Вам даётся кусок верёвки и фигурка, которую надо обмотать. Суть в том, что обмотанная часть красится, и чем большая область фигурки покрашена, тем лучше. Когда покраска будет закончена? необходимо закрепить верёвку гвоздём. За 70% покрашенной фигуры дают один



цветок, за 85 — два, и, наконец, за 99% — три. После набора определённого количества цветков можно перейти на следующий цикл уровней. Могут попадаться задания и несколько другого типа. Иногда на верёвке могут оказаться красящие бомбы, значительно упрощающие цель.

Выделяет эту игру из ряда других и отличный дизайн. В главном меню представлен лишь список деревьев-миров. На каждом дереве «растут» уровни, что само по себе

очень оригинально и необычно. Дерево так же можно крутить и рассматривать со всех сторон. Фигур очень много и выглядят они необыкновенно реалистично. Такое ощущение, что деревянный слоник, которого вы обматываете, вот-вот вывалится из экрана и вы сможете его потрогать. Блики, потёртости, неровное нанесение краски — всё выглядит просто идеально.

Озвучка тоже не вызывает нареканий. Множество как нельзя больше подхо-

дящих игре мелодий и звуковых эффектов позволяет полностью погрузиться в атмосферу игры.

В целом, **Zen Bound 2** оставила лишь приятные впечатления. Невольно хочется произнести: «Всё, как по фен-шую», так как все тихо и спокойно. Тут не придется напрягаться, ведь всё сделано лишь для того, чтобы вы расслабились. Для любителей логики игра идеальна, остальные — проходите мимо, она вряд ли чем-нибудь сможет вас занять.

Жанр: Логика Разработчик: Secret Exit
Издатель: Secret Exit Релиз: 2010

OUND[®] 2

Автор: Алексей Смагин

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=2w6CuKChYh8>



Рейтинг

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

8,5



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

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=TFAs9RRbGYI>

 Авторы: Даниил Шулак и Алексей Смагин

ДЕД ТРИГГЕР РЕКТИОН

Наверное, каждый владелец iPhone или iPod Touch хотел бы видеть хоть один настоящий порт Resident Evil. После неудачной попытки Sarcom Mobile создания ужасного подобию Resident Evil 4, Gameloft решил дать ответ, создав копию гениального хоррор-экшена (вполне в стиле этой компании). Для начала поступил анонс игры **Zombie Infection** — я очень обрадовался, так как J2ME версия меня затянула с головой. Уже начал было представлять, как будут выглядеть каменные джунгли Нью-Йорка и толпы голодных зомби, но Gameloft «обломал» меня и всех геймеров, надеявшихся на порт с обычных телефонов, скриншотами, в которых можно было наблюдать знойную Африку со всеми вытекающими последствиями. Забив оконча-

тельно на игру, я продолжил проходить N.O.V.A. Но все же, когда она вышла, посмотрев геймплейные видео, я, собравшись с мыслями, пришел к выводу, что была не была, а игру я куплю.

Если идея J2ME версии была оригинальна и свежа, то в этом случае плагиат поджидает нас на каждом шагу. Начать можно даже с иконки приложения, нагло украденной у приложения Infection. Четырех персонажей заменили на двух, причём явно напоминающих персонажей серии Resident Evil. Сам геймплей же напоминает Resident Evil: Degeneration, да и что тут говорить, даже графические элементы украдены из легендарной серии.

Gameloft наконец перестал вставлять HD видео в каждую свою игру и начал делать кат-сцены, которые в свою очередь выглядят



очень эффектно. В начале, по традиции этого разработчика, идёт вступительный ролик, вкратце повествующий об игре: летит вертолёт, из которого пожарника чей-то туши самими зараженными, ну а затем вертолёт падает. Всё это просто замечательно и эффектно смотрится, но

где-то мы это уже видели. «Наверное, в Resident Evil 5» — невольно мелькает мысль: и вертолёт, и зомби, да и место действия то же — Африка. Зато детализация, краски и большое количество полигонов придают особый пряный оттенок графике. Хоть она и далека до объекта подражания, но атмосфера игры уже начинает издавать свой, особый аромат. Но,



пожалуй, хватит говорить о вступительном ролике, и стоит обратить внимание на графику в самом игровом процессе. Первым плюсом является то, что это первая игра, в которой герои разучились чревоущанию, и научились говорить нормально, открывая рот более-менее в «ритм» звуку. Также громадным плюсом является «членораздельность» зомби: можно отстрелить руки, ноги, голову, и выглядеть это всё будет очень впечатляюще: пойдёт кровь, раненый зомби взвояет, схватится за место, где должна была бы быть та или иная конечность, и в приступе ярости побежит на главного героя. Не плохо, не так ли? Но, как говорится, в бочке мёда есть ложка дёгтя... И эта ложка дёгтя — ужасно топорная анимация главных героев. Вся та гибкость



и красота действующих лиц, которая была в видео, уходит при первых же движениях. Повороты тела, выстрелы, ходьба слегка расстраивают и напоминают марионетку на ниточках, небрежно управляемую кукловодом. А вот в движениях зомби я не увидел никаких резких либо же «неуверенных» движений. Всё четко и отлажено. Такое ощущение, что больше работали над противниками, нежели

над самими героями. Также одно из разочарований игры — статичные построй-ки. Да, текстуры для объектов выглядят красиво, но все дома абсолютно одинаковы. Простые кубики, на которые лишь наложены краски. Лишь в некоторых можно наблюдать открывающуюся дверь, которая ведёт ближе к концу

уровня.

К счастью (или к несчастью) для геймеров, некоторые элементы графики перекечевали в игру из мобильной версии. Главным образом это сказалось на персонажах, до боли напоминающих Шону и Андерсона. От «оригинала» в iOS-версию перекечевал и дизайн меню, немного





изменившись в лучшую сторону. Управление в игре осталось неизменным еще со времён вышеупомянутой N.O.V.A. Джойстик и кнопки действий, легко переносимые в любую часть экрана, а так же камера, поворачиваемая легким движением пальца.

Сами уровни в игре не то, чтобы слишком однообразны, но в них чего-то не хватает. Чего-то такого, что должно обязательно быть в хорроре. Атмосфера, дающая понять, что игрок находится именно в Африке, наполненной толпой безмозглых тварей, и что в любой момент зомби может наброситься на игрока сзади и забрать добрую половину бесценного здоровья. Хотя в игре нет атмосферы хоррора, зато есть отличная атмосфера нон-стоп экшена, не



дающая заскучать ни на минутку. Всего уровней в игре 10, в которых встречаются разнообразные задания, боссы, монстры — этот список можно продолжать без конца! В принципе, геймплейная составляющая очень линейна. Куда уж без стандартных «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что». Но основная составляющая игрово-





го процесса — постоянное мясо и расстрелы тысяч зомби. Заниматься уничтожением игрок будет двумя персонажами — девушкой и мужчиной, причем не связанных между собой абсолютно ничем, разве что общей целью — уничтожением зомби.

Звук, как и во всех последних iPhone-творениях Gameloft, выполнен на должном уровне. Все диалоги отлично озвучены, да и в самой игре звуковых эффектов хватает. Главная тема игры, звучащая в меню, до боли знакома многим геймерам. Это немного переработанная мелодия из J2ME-версии,

как нельзя лучше подходящая к игре.

...

У Gameloft с каждым днём всё меньше и меньше своих идей и данная игра — тому подтверждение. Несмотря на отличную графику и великолепную озвучку, геймплейная составляющая заметно хромает. Не удивлюсь, если скоро Gameloft вообще перестанет делать свои игры, а будет портировать хиты с Playstation или делать игры по фильмам, в крайнем случае — сиквелы предыдущих проектов.

Рейтинг

Геймплей:	6
Графика:	8,5
Звук:	10
Дизайн:	9
Новизна:	3

7,0





Папа Stacker

Автор: Никита Мариненко

Рапа Stacker — одна из тех игр, которые сразу привлекают к себе внимание. Почему? Да хотя бы взять ее интерфейс — всё сделано в едином цветовом весёлом стиле с кривляющимися рожицами на экране в виде геометрических фигур. Такое оформление сразу намекает, что это игра, которая может вас поглотить.

Итак, главная задача в Папа Stacker сводится к одному — построить башню. Однако есть и второстепенные особенности, которые, тем не менее, выходят на первый план, и их-то мы и рассмотрим подробнее.

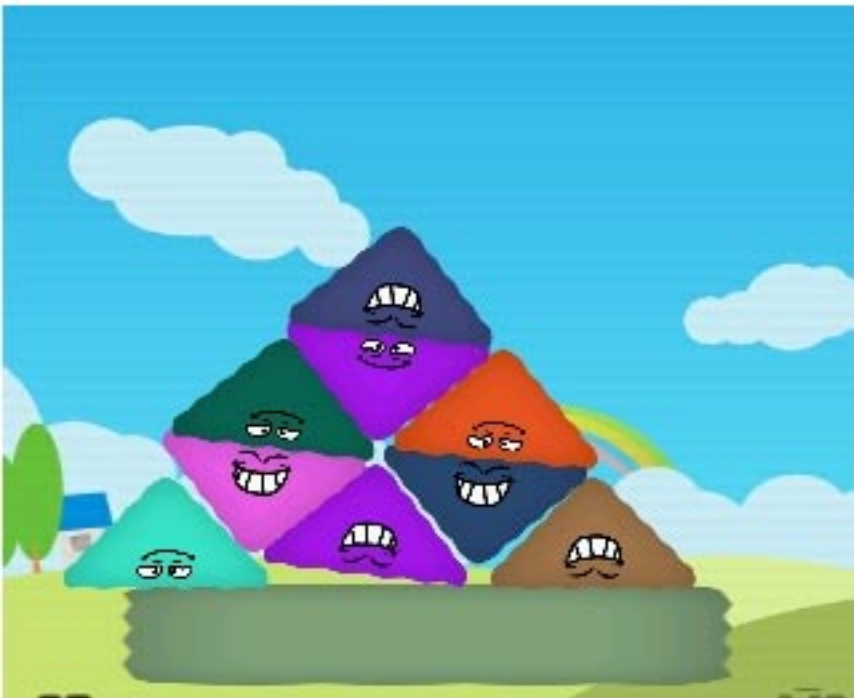
На протяжении всей игры вам понадобится только прикладывать палец к экрану аппарата. Короткое нажатие — появляется геометрическая фигура. Длинное же даёт вам право немного прицелиться и грамотно расположить фигуру.

На первый взгляд, кажется, всё просто — «тапай» по экрану, да и наблюдай себе, как рожицы, сошедшие со школьной тетрадки по

геометрии, кривляются. Но тут-то и всплывают особенности, о которых говорилось выше. Например, вы быстро поймёте, что вновь созданная фигура не должна касаться земли или вылетать за пределы экрана. В начале каждого уровня вас уже поджидает заготовленная разработчиком заранее гримаса, на основе которой вы и должны построить башенку. Наверное, это и является главным препятствием тому, чтобы быстро забыть эту игру.

Но на этом геймплей не ограничивается — помимо квадратов далее в игре будут встречаться и треугольники, и круги, и продольные платформы. Чтобы окончательно не запутать игрока, сверху экрана отображена панелька, до боли напоминающая тетрис. Смысл её сводится к тому, что она отображает следующую фигуру и её размеры (да-да, фигуры так же отличаются и размерами — от маленьких до рожиц, занимающих пол-экрана). Правда, в отличие от того же тетриса, панель занимает весь верх-





ний край и там умещаются семь фигур. Хорошо, если вы хотите всё обдумать и принять правильное решение. Но затягивать не стоит, так как в игре есть ещё и таймер, который влияет на количество заработанных вами очков. К слову, после игрового сеанса можно зайти в раздел «High Score» и сравнить свои достижения с другими реальными игроками (для чего игра потребует подключение к интернету), а так же посмотреть свою позицию в рейтинге.

Ну и чтобы пройти уровень до конца, помимо названных условий необходимо так же дожидаться, пока пройдёт десять секунд. Это хитрая система, которая подтверждает, что ваша башня действительно, что говорится, «построена на века». Время «проверки» почти истекло, а ваша башня рассыпалась или злой кружочек вздумал укатиться за пределы экрана? Бывает и такое.

Звуковое сопровожде-

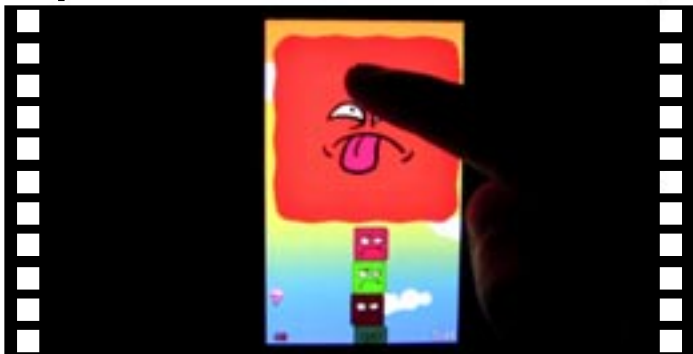
ние игры такое же нарочито весёлое и минималистичное — оно идеально вписывается в окружение и нисколько не надоедает во время игрового процесса.

Отдельное слово хотелось бы сказать на счёт настроек — их не так много. Отключение звука в меню (так же опция доступна и во время игры), а так же функция под названием «Touch offset», которая настраивается ползунком в диапазоне от -5 и до 5. Сделано это для удобства управления фигурами в игре. Поэтому, как только начнёте играть, следует сразу отрегулировать так, как вам удобно, чтобы вдоволь насладиться процессом. По умолчанию ползунок стоит на отметке -3 и фигуры при длинном нажатии появляются ниже вашего пальца. Мне же удобнее всего играть было при отметке 1.

...

В целом это всё делает **Papa Stacker** хорошей игрой, на которую не жалко

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=EBDowMK5Ykw>

потратить своё свободное время, или в которую можно играть по пути на работу, в университет. Кроме того, благодаря своей картинке она идеаль-

но подойдёт как для взрослых, так и для детей.



Рейтинг

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

8,0



Pets Live

Автор: Никита Мариненко

Storm8 подарили немало хороших игр пользователям iPhone и iPad. Одна из таких игр теперь доступна и под Android OS. Встречайте — **Pets Live**.

И главное здесь не то, что это залётная птица с дальних краёв, а ее концепция. **Pets Live** — это онлайн-игра, построенная на принципе большинства браузерных игр, только теперь непосредственно на вашем телефоне.

Мы в ответе за тех, кого приручили.

После первого же включения вас попросят выбрать питомца (забавно, что все животные в игре похожи на покемонов). На выбор даются четыре зверюшки, выбрав одну из них, вы попадаете в комнату. Теперь на плечи игрока возложена большая ответственность, за зверьком нужно следить, выполнять задания, прокачивать, лечить.

Естественно, ни одна MMO не обойдется без квестов (можно попасть с главного экрана или через меню, нажав «Quests»). За

квесты начисляют опыт и дают деньги. Однако пройти сразу все вы не сможете — на их выполнение необходима ценная энергия, причём если здоровье (например, после боя) можно восстановить за отдельную плату, то с энергией такой трюк не получится — придётся ждать истечения времени.

На деньги вы можете прокачивать ранг ваших питомцев и их способности, покупать сады или места, которые приносят доход в определённое время. Чем больше вы купили виртуальной недвижимости, тем больше будете получать денег. Способности, кстати, можно не только прокачивать, но и учить. Умений превеликое множество, и они делятся на базовые (блок, возможность больнее кусаться), а так же по стихиям — огонь, вода, воздух и земля. В таких условиях вам никто не запрещает вырастить животину, которая будет в совершенстве владеть каким-то одним видом способностей или всеми сразу, но не так идеально.

Нашлось в игре место и банку. Отложили денег на «чёрный день», а когда не будет хватать на новый садик или услуги доктора перед боем — сняли, хотя,

вероятно, мало кто будет пользоваться этой услугой. Однако, ещё одна особенность банка — если у вас на текущем счету нет денег, то их не смогут списать при



Pets Live — это онлайн-игра, построенная на принципе большинства браузерных игр, только теперь непосредственно на вашем телефоне.

поражении.

Спускайте с поводков ваших питомцев!

После того, как ваш любимец оказался возвращен, прошёл все каверзные испытания, пришло время для боёв. Суть их такая же, как и у браузерных MMO — выбираете из списка предоставленную игрой жертву и нажимаете кнопку «Battle». Естественно, игра ищет врагов, которые схожи с вами уровнем. А выбрать есть из чего — уже сейчас, по словам разработчиков, в игре насчитывается свыше двух миллионов игроков. Неплохая цифра для мобильного приложения. Только в отличие от старших игр данного типа, на экране появится лишь иконка загрузки, на заднем плане звуки битвы и потом итоги боя — сколько вы заработали в случае победы и получили очков опыта, и количество питомцев у соперника. Так же во время боя вы можете открывать новые способности, которые опять же поддаются в дальнейшем прокачке. А при выполнении заданий можно и вовсе поймать новую зверушку к себе в питомник и впоследствии ходить с ним на бои.

Кроме того, при накоплении достаточного количества опыта игрок сможет создавать свою команду и приглашать в неё других игроков. Вам даётся код, по которому другие смогут вступить в вашу команду. В интернете даже есть специальные сайты с описанием команд и кодами.

На отдельном экране есть вся ваша игровая статистика — какого уровня персонаж, сколько битв он прошёл, какие награды получил.

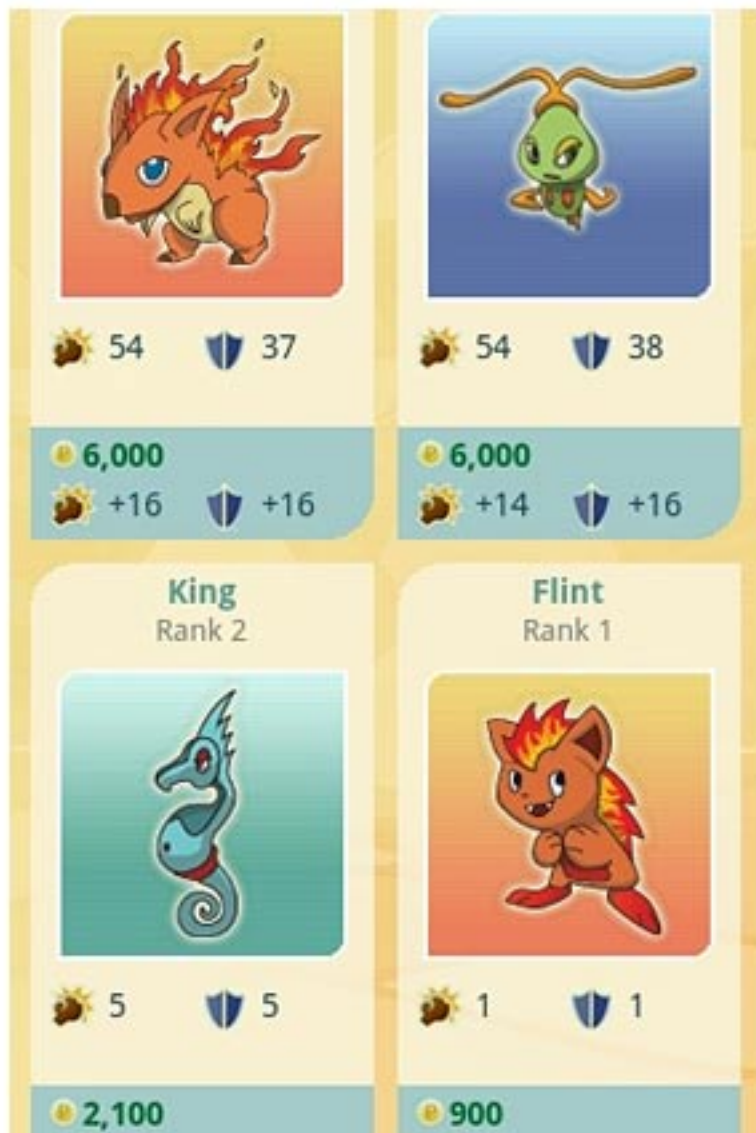
Кто сказал мяу?

Вероятно, при чтении многие подумали — как все это можно реализовать на мобильном телефоне, ведь управлять будет неудобно. И это действительно так — интерфейс в игре пытались сделать как можно дружелюбнее к конечному пользователю, но не всё получилось идеально. Да, в больших меню имеется кинетическая прокрутка. Да, многие элементы интерфейса «кликабельны». И всё же до некоторых элементов или страниц порой бывает очень сложно добраться. Добавили бы побольше кнопок во всплывающее меню и на главный экран, и жить стало бы гораздо легче.

Игра так же поддерживает и синхронизацию персонажа. Играете в игру на телефоне на работе, а дома на iPad'e? Не вопрос, через отдельное меню можно синхронизировать вашего питомца.

...

Качественные MMO-игры на телефонах — редкость. Работающие гладко — ещё большая. Storm8 подарили кусочек счастья для всех владельцев телефон на базе Android, портировав свои игры, которые сразу же обрели популярность и на данной платформе, а большего, наверное, и не надо.



Рейтинг

Геймплей:	9
Графика:	10
Звук:	8
Концепция:	9
Новизна:	4

8,0

Жанр: Tower Defense

Разработчик/Издатель: Lupis Labs Software

Релиз: 19 мая 2009 года



Robo Defense

Автор: Анатолий Вожаев

Разработчики из Lupis Labs, не выпустившие до мая 2009 года (а именно тогда появилась первая бета-версия **Robo Defense**) ни одной игры, могут поздравить себя с довольно успешным дебютом. Еще находясь на этапе

тестирования, тогда еще свободно распространяемая **Robo Defense** (далее **RF**) сразу завоевала популярность у еще не большого контингента android-геймеров. Но прошло время, и **RF** уже имеет рядом со своим именем

1.3, и стоимость полной версии на Маркете составляет 2,99\$.

Но что такого в этой игре? За что даже русские владельцы платят эти самые «3 бакса», вместо другого всем известного способа добычи игр? **RF** —

это классический **Tower Defense**, где надо противостоять идущим линиям противника, строя башни на их пути, но выполненный безупречно и имеющий затягивающий геймплей.

При первом же запуске становится интуитивно





понятно, как строить и улучшать башни (достаточно выбрать один из трех типов построек на специальной панельке и перетащить пальцем на место «строительства» на поле, а при клике на строение, находящееся на поле, появляется меню выбора улучшений или разрушения). Как уже было сказано, существует три базовых типа башен, каждый из которых можно улучшить:

1)Стрелковые башни — самые простые и дешевые, улучшаются до:

- Улучшенных стрелковых
- Противовоздушных пушек.
- «Огнететов».

Все эти башни имеют большую скорость стрельбы, маленький радиус поражения (противовоздушные — чуть больше остальных), маленький урон.

2)Ракетные установки —

самые дорогие по базовой стоимости, улучшаются до:

- Улучшенных ракетных установок.
- Противовоздушных ракетных установок.
- Мортир.

Башни этого типа имеют меньшую скорость атаки, больший радиус и, естественно, повышенный урон.

3)«Особые башни» — башни, не наносящие урон, но имеющие очень большое значение на поле боя, по умолчанию ставится «тормозилка» (см. далее), но потом можно улучшить до:

- «Тормозилки» (улучшение исходной башни) — стреляя, уменьшают скорость передвижение врага.
- Мины — башня трансформируется в мину и при нахождение на неё противника, она взрывается,

нанося большой урон (порой смертельный).

- Телепорты — то же, что и мины, но вместо урона противник переносится на место своего появления. *Стоит отметить что последние два типа в самом начале игры не доступны (почему — чуть ниже), и при своей работе требуют не бесплатной перезарядки после каждого срабатывания.*

Против кого же нам придется сражаться? Первыми нашими противниками будут человекоподобные существа — видимо это роботы, судя по названию, среди них иногда будут появляться «толстые роботы», имеющие большой

запас жизней. Далее, почему то, пойдут муравьи, хотя возможно это шестиногие роботы (несмотря на довольно приличную для такой игры графику, из-за размеров трудно судить о том — кто идет). После «быстрых танков» и «толстых танков» полетят (а в первый раз скорей полетит) самолеты, которые, возможно, вы не сможете сбить, если вы к этому не подготовились, играя в первый раз. Но не отчаивайтесь — вы имеете базовые 20 «жизней» — количество противников которые вы можете пропустить, не убив.

Так или иначе, когда вы пройдете, а точнее уничтожите 100 линий

Классический Tower Defense, где надо противостоять идущим линиям противника, строя башни на их пути



противника возникнет вопрос — и это все? Нет — игра эта бесконечна. Помните те очки, которые вы получали за убийство каждого из противников? Их можно (нужно) потратить на улучшение всевозможных вещей: начиная от увеличения урона и скорости стрельбы башен до покупки возможности постройки мин и телепортов. Кроме того, в игре существует система достижений, которые заставят вас задуматься над тактикой для того, чтобы пройти уровень, не потеряв жизни или без единого улучшения башни. Выбрав уровень сложности даже на один больше того, который вы уже прошли — вы столкнетесь с новыми трудностями, если же вам уже надоела стандартная карта, то кроме трех других карт от разработчиков, существует генератор

уровней — в котором генерируется случайная карта, правда не покрытая текстурами.

Напоследок хочется дать несколько советов:

— Если вы видите, что вот-вот враг прорвется, нажмите на паузу и обдумайте свою тактику, жожет её стоит изменить пока не поздно?

— Если вы уверены что в ближайшее время противник ничего не сможет вам сделать плохого, то с уверенностью наживайте на кнопку ускоренной игры (кроме экономии времени, существует достижение «Пройти 75 линий врага в одной игре, используя ускоренный режим»)

— Не бойтесь прерывать игру в самом её разгаре, в игре присутствует система автосохранений, которая позволит вам продолжить увлекательное действие с момента его окончания.



Изучайте игру! Рассказать о всех тактиках, уловках и о прочей интересной информации в рамках одной статьи довольно проблематично, да и зачем? Узнать о всех этих вещах самому — намного интересней!

...

Игра, конечно, не вносит кучи нового в довольно

старый жанр Tower Defense, но внедрение системы улучшений, генератора уровней и многих порой незаметных нововведений ставит эту игру, по крайней мере для автора данной статьи, на ступеньку выше относительно других представителей жанра, даже сделанных для ПК.

Рейтинг

Геймплей:	9
Графика:	8
Звук:	4
Управление:	8
Новизна:	3

8,0



Shoot U!

Автор: Никита Мариненко

Shoot U! — это ещё одна игра от Camel Games (см. их «Papa Stacker» в этом номере), только на этот раз с совершенно другой механикой. На руки нам выдают тяжёлое орудие — пушку, стреляющую смешными

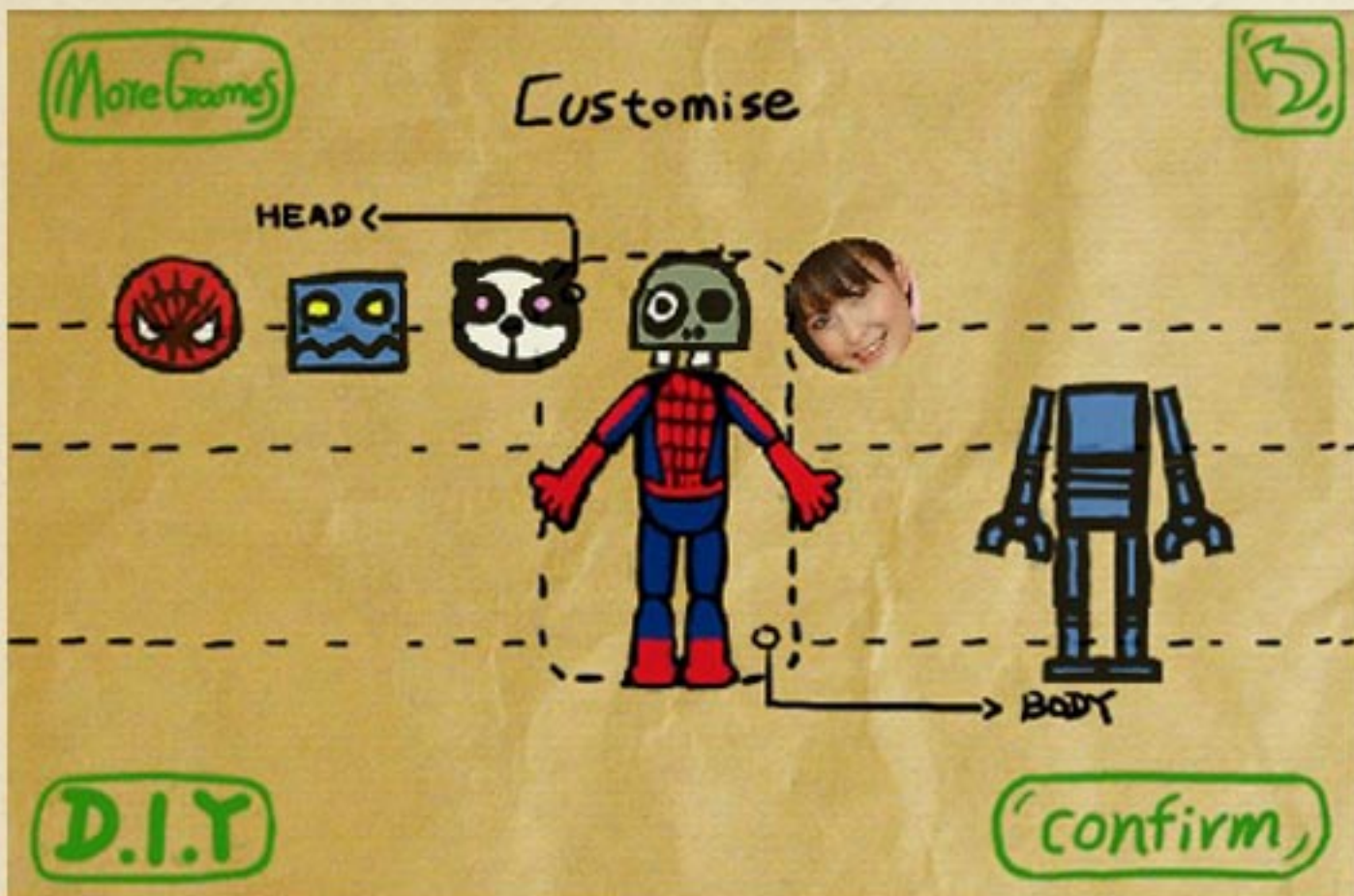
тряпичными куклами. Задача игры — попасть той самой куклой по звёздочке.

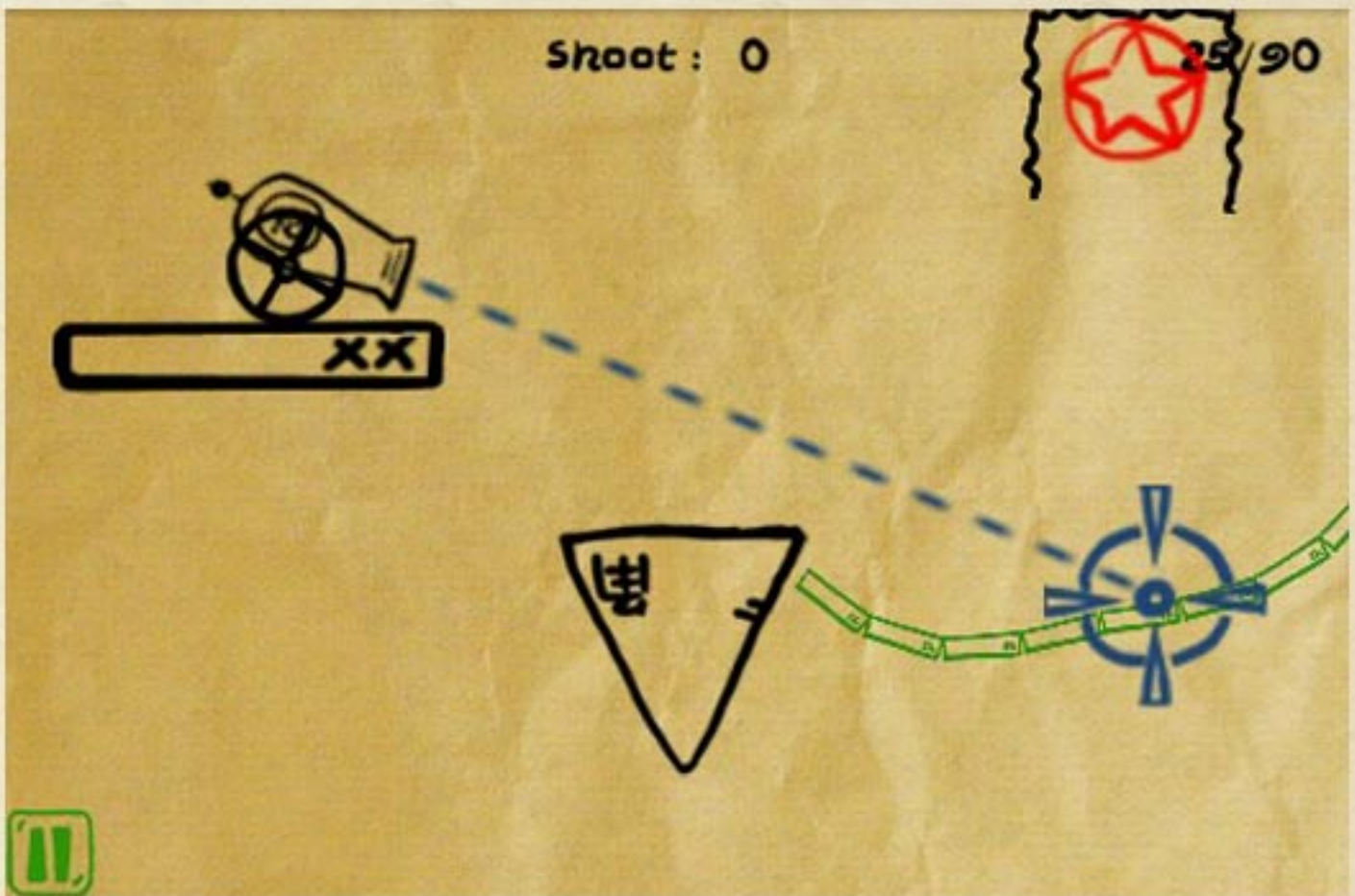
Естественно, не всё так просто. Так, уже после пары первых тренировочных уровней вы начнёте постепенно задумываться. А подумать есть над чем —

после каждого задания игра совершает подсчёт набранных вами очков. Чем меньше выстрелов вы произвели на уровне, тем больше очков получите в конце.

Итак, как же это всё играется? Рассмотрим

самый простой уровень, когда пушка стоит в правом углу экрана, а заветная звёздочка в левом. Вы тапаете по экрану, и из жерла вылетает кукла, которых здесь несколько видов — человек-паук, зомби, панда и что-то похо-





жее на работа. Причём их всех вы можете запустить друг за другом (но не более четырёх, далее игра будет убирать более старые фигуры с экрана). При этом они будут лететь, врезаться друг в друга, переворачиваться и, в общем, всячески поддаваться физическим законам.

Зажав палец на экране, вы сможете прицелиться. И тут проявляется ещё одна особенность игры — сила выстрела. Чем дальше вы отведёте палец от пушки, тем сильнее будет выстрел. Данная особенность может показаться пустяком, однако, впоследствии, на более трудных уровнях будут появляться дополнительные объекты — шары, пирамиды, платформы. Как правило, их вы и будете сбивать или сдвигать, регулируя силу выстрела. А на некоторых уровнях от вас потребуется и вовсе филигранная точность. Например, нужно выстрелить в батут с необходимой силой и точностью так,

чтобы попасть в маленькую лунку со звёздочкой, висящие под потолком.

Визуально творение от Camel Games очень сильно напоминает инди-игру, вышедшую на PC — **Crayon Physics Deluxe**. Практически та же самая звёздочка, те же самые небрежно нарисованные карандашом объекты и даже практически тот же самый задник. Это вовсе не очерняет игру — в неё хочется играть, ибо она привлекает к себе простотой дизайна и, конечно же, геймплеем. Она будет интересна как взрослым, так и детям.

Помимо всего прочего, в игре есть простенький редактор, где вы сможете комбинировать головы и тела кукол. Смешнее всего смотрятся тела панды и Человека-паука с головой зомби. К тому же в качестве головы вы можете выбрать фотографию своего, к примеру, товарища, хранящуюся на вашем смартфоне, благо разработчики

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=mz0dnuxiHeg>

предоставили такую возможность, и все действия проходят всего в пару кликов.

• • •

Важно понять, что **Shoot U!**

не претендует на какие-то награды. Это просто хорошая головоломка, на которую не жалко будет потратить пару вечеров.

Рейтинг

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

8,0



Известные разработчики Polarbit продолжают нас радовать прекрасными трехмерными играми. На этот раз они подготовили 3D авиасимулятор про Вторую мировую войну — **Armageddon Squadron**. Разработана она для сенсорных смартфонов Nokia на платформе Symbian 9.4. Все достоинства этого проекта стоит непременно оценить поклонникам жанра, да и вообще всем желающим.

Сразу стоит отметить приятный интерфейс игры: уже первое впечатление не позволяет пройти мимо неё просто так. Меню сделано оригинально, в виде трехмерной торпеды, которую нужно вращать

для навигации по пунктам. Здесь мы можем увидеть профили игры и их подробную статистику. Фиксируются заработанные очки, заслуженные медали и другие результаты. Это не может не радовать, ведь на протяжении игры очень здорово и интересно следить за своими достижениями! Кроме того, присутствует мультиплеер через интернет. Перейдем к одиночным режимам игры, которых, кстати, четыре: «Обучение», «Кампания», «На время» и «Аркада». Каждый режим по-своему привлекает: в обучении вас научат управлять самолетом, в режиме компании вам придется завершить двенадцать

уникальных миссий, выполняя разнообразные задания, в режиме с ограниченным временем вам предстоит как можно быстрее пролететь определенную карту, проходя через кольца, а аркадная игра позволит вам сыграть по собственным правилам, выбрав при этом карту, погодные условия, самолет, противников и многое другое. Согласитесь, подобное разнообразие довольно приятно. Я бы вам посоветовал сначала пройти обучение, а затем уже можно и лететь прямо в бой. На выбор доступны пять самолетов, каждый из которых уникален по характеристикам: у одного больше максимальная скорость, а у другого лучше защита. Очевидно, что все модели летательных аппаратов реальные, взятые со времен Второй мировой войны, что тоже привлекает

игроков. С самого начала доступен один самолет, для открытия новых вам нужно достичь определенного звания: сержант, капитан, генерал. Звания открываются при прохождении кампании. Перед каждой миссией вам показывается видеоролик с кратким описанием сюжета, что позволяет без проблем ориентироваться по заданию. По-моему, это тоже не маловажная роль в кампании, ведь на каждой карте вы встретитесь с разной местностью и окружающими объектами. В бою вы можете использовать пулеметы, ракеты, торпеды, бомбы. Такое разнообразие орудий позволяет без проблем бомбить различных противников: например, можно с помощью пушки атаковать вражеский самолет, а на корабль противника скинуть бомбу. Некоторое вооружение в неограниченном использо-

Игра получилась очень реалистичной и захватывающей, и оторваться от неё, пройдя пару миссий, будет очень непросто.





вании, а некоторое придется расходовать экономно, что тоже добавляет реалистичности игре.

На протяжении любой миссии вам придется проявить своё мастерство как в боевых действиях, так и в способности управлять самолетом, так что скучать не придется. Непрерывные бомбардировки и обстрелы противников заставят вас совершать в воздухе просто головокружительные полеты и, в добавок, избегать неудачных столкновений с другими объектами. Уровень повреждений самолета отображен красной закругленной полоской над картой. Любое столкновение со зданиями, горами, землей приносит урон вашему самолету, так что летать нужно аккуратно. В левом нижнем углу показаны статусные полоски, изменяемые по мере выполнения заданий. К

примеру, если вам нужно обстрелять вражескую технику, то будет отображен уровень повреждений противников. В общем говоря, игра получилась очень реалистичной и захватывающей, и оторваться от неё, пройдя пару миссий, будет очень непросто.

При всем этом увлекательном геймплее, авиасимулятор **Armageddon Squadron** отличается превосходной 3D графикой. Действительно, по мере прохождения заданий мы просто наслаждаемся великолепно проработанным окружением: море, островки, горы, техника, здания — все выглядит очень ярко и реалистично. Тени, полутени, солнечное освещение, вспышки, различные красочные и сочные эффекты придают игре еще больше реализма. А восхитительная анимация делает

Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=W9P5b56g85o>

графику просто незабываемой! Передвижение, стрельба, взрывы — это просто неотразимо. Представьте, как здорово наблюдать за падением ракеты и взрывом корабля, обстрелом и бомбардировкой вражеского самолета. В общем, видно, что разработчики очень постарались с графикой, прорабатывая все детали так, насколько это возможно, поэтому оценка ее на максимальном

уровне.

Управление в игре тоже не менее оригинально: летать вам придется при помощи акселерометра — датчика движения. Сначала это может показаться несколько неудобным, но, втягиваясь в игру, быстро привыкаешь, и кажется, что управлять штурвалом самолета, наклоняя телефон, очень здорово. Кстати, разработчик предоставил возможность настроить



чувствительность, что позволяет еще быстрее привыкнуть к такому управлению, и, немного обучившись, вы без проблем сможете, поворачивая телефон, совершать резкие повороты и наклоны, при этом уворачиваясь от противников и выполняя цели миссий. Стрельба и смена вооружения осуществляются с помощью нажатия на экран. Области для прикосновения располагаются достаточно удобно, что позволяет без проблем осуществлять нужные действия нажатиями пальцами. В целом, к управлению привыкаешь довольно быстро, а присутствие калибровки позволяет в любой момент настроить оптимальное положение телефона для равновесия самолета.

Armageddon Squadron — очень достойный авиа-

симулятор. Он единственный в своем роде для сенсорных телефонов, что притягивает немало игроков. Прекрасная 3D графика, невероятный звук, неповторимый геймплей и оригинальное управление не позволят забыть такой хит, а множество захватывающих режимов игры и наличие мультиплеера увлекут вас как минимум на несколько часов

Рейтинг

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

9,0



Обзор GSM-смартфона Samsung Spica I5700

Автор: Никита Мариненко

Android — операционная система от гиганта Google, за последнее время обрела огромную известность. Она уверенно шагает вперёд и разве что пока не захватила планету. Многие аналитики до сих пор расходятся во мнениях — одни пророчат большое будущее новой ОС, другие считают ее баловством.

Тем не менее, Android хорошо прижился на рынке, о чём свидетельствуют хотя бы продажи устройств на базе данной ОС. А таковых аппаратов уже вышло великое множество и, наверное, достигло того момента, когда модели продаются на любой вкус и цвет. Главным недостатком была высокая цена таких решений, и не многие могли себе позволить переход на новый телефон с новой ОС, но тут подоспели корейцы из Samsung и выкатили на рынок телефон Samsung I5700, в народе так же известный, как Spica. Его можно рассматривать как бюджетный вариант устройства, предоставляемого на базе Google Android с неплохим соотношением цена/качество. Но не будем разводить

длинные дискуссии и перейдём непосредственно к обзору аппарата. Так же, помимо самого телефона мы рассмотрим и аспекты самой ОС, насколько это возможно в рамках статьи.

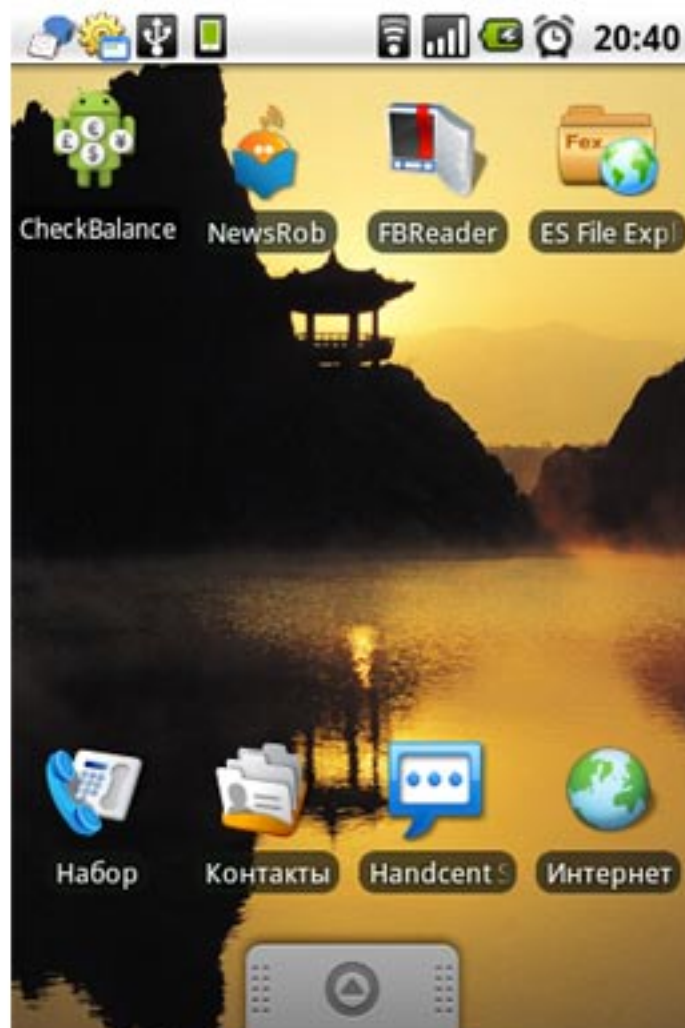
Телефон поставляется в узкой коробке, выполненной в приятном стиле. В комплект поставки входят:

- Телефон
- Аккумулятор Li-Ion 1500 mAh
- Проводная стереогарнитура
- USB-кабель
- Зарядное устройство
- Флеш-карта (1 GB формата microSD)
- Инструкция

Внешние данные

Сам телефон выполнен в чёрном цвете с красными вставками вокруг центральной кнопки «OK», а так же красной сетки, которая защищает динамик. В продаже существует ещё один вариант телефона с белой расцветкой и желтыми вставками.

На правом ребре аппарата сверху располагается клавиша блокировки/разблокировки экрана. При коротком нажатии экран гаснет (или же, наоборот, загорается, если до этого



был заблокирован), при длинном нажатии, на которое уходит 3-4 секунды, экран приходит в боевую готовность. Снизу находится кнопка камеры. На левой стороне, чуть выше середины, располагается двоя-

ная «качелька» для регулировки громкости. На всех кнопках выгравированы соответствующие пиктограммы. Сами же клавиши немного выступают, и по началу кажется, что будут происходить случайные

нажатия при работе с телефоном, или когда вы захотите достать его из кармана. Однако это впечатление обманчиво и такое происходит крайне редко.

На нижнем торце располагается микрофон. На верхнем нашел своё место 3,5 мм разъём для наушников. Справа от него расположился разъём microUSB, прикрытый пластиковой заглушкой. Впечатления того, что она, в конце концов, отвалится или будет плохо сидеть, нет. Кстати, разъём используется как для зарядки телефона от розетки, так и для подключения к компьютеру. При подключении к ПК так же идёт зарядка, что очень удобно, учитывая, что производители собираются в скором времени перейти на такой стандарт — можно брать с

собой в поездку или на работу один шнур microUSB-USB и адаптер на 220V для всех устройств.

Задняя крышка выполнена из мягкого, приятного на ощупь пластика, на котором легко остаются царапины. Сверху есть отверстие для фотокамеры — она тут на 3.2 МП и без вспышки. Качество фотографий приемлемое, но для записи видео телефон не пригоден. Оно записывается в формате MPEG4 (используется кодек h.263) со скоростью 30 кадров в секунду и разрешением 352x288. Снизу же расположен динамик, забранный изнутри сеткой. Несмотря на то, что панель в области динамика немного выступает — качества или громкости это особо не даёт.

Под крышкой находится аккумулятор на 1500 mAh. Хватает его примерно



на день-полтора активного использования. Конкретные показатели зависят от требований конечного пользователя. Слева (так же под крышкой) находится разъем под флеш-карту формата microSD, справа место под сим-карту. При этом она вставляется до упора, пока не раздастся щелчок.

На лицевой панели телефона расположился большой сенсорный экран разрешением 480x320 точек с диагональю 3,2". Цвета насыщенные и яркие. На максимально выставленной яркости устройство даже на ярком солнце не меркнет, и экран остаётся удобным для чтения. Дисплей оснащён защитным стеклом и выполнен по ёмкостной технологии, то есть реагирует только на прикосновения пальцев. Само стекло за долгое время активного использования осталось целым и может запросто перенести встречу с ключами от вашей квартиры. Единственный минус (который присущ всем сенсорным аппаратам) — на экране остаются следы от пальцев. Под дисплеем расположились клавиши управления телефоном — клавиша

вызова меню/подтверждения выбора, кнопка назад, приёма и отбоя вызова. Ещё есть небольшие кнопки поиска и возврата в главное меню (при длительном нажатии открывается список недавно запущенных приложений). В центре находится пятипозиционная кнопка, она большая и ей очень удобно управлять большим пальцем.

Размер телефона — 57x115x13 мм, вес составляет 120 грамм. Телефон тонкий и хорошо ложится в руку, без попыток вылететь из ладони. Как Вы уже, наверное, поняли, внешне телефон выполнен отлично. Аппарат не скрипит и не люфтит, не смотря на то, что, как было сказано выше, предназначается он для бюджетного сегмента — хорошее достижение. Расстраивает лишь отсутствие датчика освещения и приближённости — яркость приходится регулировать вручную (на помощь

могут придти многочисленные виджеты), а при разговоре телефон порой реагирует на прикосновения.

Возможности аппарат

Телефон поддерживает сети стандарта GSM 850/900/1800/1900 и UMTS 900/1700/2100. Поддерживаются беспроводные стандарты Wi-Fi b/g, Bluetooth 2.1+EDR, а так же GPRS и EDGE. Процессор работает на частоте 800 МГц. К сожалению, отсутствует радиоприёмник, так как устройство изначально поставляется с версией ОС 1.5 (по той же причине нет и вспышки).

Интерфейс, ПО

Включается телефон при длинном нажатии на кнопку отбоя вызова. После включения пользователю из 200 Мб встроенной памяти доступно примерно 150. Сравнительно мало для тех, кто любит устанавливать много приложений или игр в свой телефон (как в нашей редакции, к примеру), но вполне достаточно для человека, пользующегося электронной почтой, твиттером, и парой-тройкой других



Сравнение с Nokia 5800



сервисов. Аппарат, который побывал в моих руках, имел версию Google Android 2.1, и в обзоре мы будем отталкиваться от этого факта. Официально новая прошивка за номером 2.1 должна выйти в августе-сентябре. Версия прошивки 2.2 для этого аппарата выходить не будет (хотя в сети уже не проблема найти альфа-версии, собранные энтузиастами), такая вот неприятная новость для всех владельцев.

Если Вы прежде работали с операционной системой от Google, то для Вас здесь будет всё привычно. Люди же, которые впервые берут телефон в руки, сталкиваются с отсутствием меню в привычном для них понимании.

К меню здесь относится

кнопка, которая вызывает всплывающую снизу список. В нем располагаются кнопки «Добавить» — замена длинному нажатию на свободный участок экрана, «Обои» — так же замена двум нажатиям. «Поиск» — дублирует соответствующую кнопку на телефоне. «Уведомления» — открывает местный трей (о нём чуть позже). И, наконец, «Настройки» — переход в меню, где можно настраивать разные параметры телефона. Во всплывающее меню могут добавляться новые кнопки, например, если поставить рабочему столу программу LauncherPro (в ближайших номерах постараемся рассмотреть список необходимых программ под данную ОС).

Когда выходит новая прошивка, нужно ждать, пока каждый производитель сделает её под свой аппарат. *

Сложности возникают в основном из за того, что голый Android сам по себе ужасен, и многие производители встраивают свои интерфейсы (например, Sense у HTC, MotoBlur у Motorola) и в последствии их с новым апдейтом надо дорабатывать, переводить под определённый рынок. С версией 3.0 Google обещает запретить все эти сторонние интерфейсы и сделает свой, чтобы прошивки выходили максимально одновременно на всех аппаратах. Так вот и со Spica — телефон вышел зимой, а прошивки под русский рынок ещё нет, хотя в Европе она уже существует. Так же было, например, и с HTC Hero — пользователи полгода или год ждали официальной прошивки.

Как и во всех устройствах происходит с помощью на базе Android, у вас в распоряжении есть несколько рабочих столов (их количество обычно можно настроить). На них вы можете располагать ярлыки необходимых программ, виджеты, создавать папки. Перемещение между рабочими столами происходит с помощью пальцевого жеста — слева-направо или справа-налево, в зависимости от того, куда вам нужно попасть. Длинное нажатие, как уже было сказано, приводит к появлению всплывающего меню, где вы можете выбрать такие параметры, как создание

ярлыка, добавление виджета, создание папки или установка обоев на рабочий стол.

Кроме того, снизу всегда есть полоса, на которой располагаются ярлыки. Отличительная особенность — они привязаны ко всем рабочим столам, то есть при перемещении между ними, ярлыки не меняются. По-умолчанию там находится ярлык доступа к набору номера, контактам, СМС сообщениям, браузеру. Но есть ещё одна кнопка, при нажатии на которую появляется всплывающее меню со всеми вашими установленными приложениями. Зажав ярлык любого из них, Вы можете переместить его на рабочий стол для быстрого доступа. По схожему принципу работает удаление ярлыков и перемещение между рабочими столами.

Сверху экрана располагается полоса трей. Если зажать её и провести пальцем вниз, то трей развернётся на весь экран. Он служит для отображения часов, заряда батареи, уровня сигнала сети. Отображает также включенные модули Bluetooth, Wi-Fi, GPS. Справа же располагаются изменяемые иконки, то есть, если вы что-то скачиваете, то перед вами будет анимированная стрелка. Закачка завершена? Стрелка станет статичной. Получили новое СМС сообщение, электронную почту, пропустили звонок или вас упомянули в твиттере? Иконки всех событий отображаются в трее, развернув который, пользователь сможет быстро переместиться, скажем, в телефонную книгу или к

SMS-сообщению.

Главной особенностью платформы является взаимодействие с сервисами Google. Единожды получив адрес электронной почты и пароль, телефон будет синхронизировать ваши контакты, электронную почту, заметки календаря при наличии интернет-соединения. Удобно для тех, кто постоянно работает с этими сервисами. Нет электронной почты? Не беда — вам предложат создать новый аккаунт. Ваш аккаунт будет доступным к Маркету — местному магазину приложений. К сожалению, в России пока не запущена его платная версия, поэтому пользователям придется довольствоваться тем, что есть. Но, несмотря на такую досадную оплошность, выбор есть — уже сейчас можно подобрать приложение или игру на свой вкус.

Выводы:

Samsung Spica хорошо выступил в сегменте бюджетных телефонов. К конкурентам можно отнести разве что HTC Wildfire, но по некоторым параметрам он хуже нашей Spica, да и дизайн там на любителя. Средняя цена на телефон сейчас где-то в районе 12000 рублей, что совсем не плохо для такого устройства. Особенно **I5700** хорошо выделяется на фоне топовых решений.

Плюсы:

- Качественная сборка
- Продуманный дизайн
- Хороший приём сигнала
- Большой ёмкостный экран
- Цена

Минусы:

- Отсутствие датчика света и приближённости
- Отсутствие вспышки и радио



Разработчик: Солкин Игорь (Solkin)
Распространение: FreeWare, OpenSource
Язык: Русский
Сайт: www.TomClaw.com

Mandarin

ICQ-клиент

 **Автор:** Василий Горбаченко

Неожиданно. Именно такое словечко пришло мне в голову при появлении данного фрукта. И причём двусмысленно — во-первых, на официальном сайте практически было написано — долгострой, я не думал, что программа выйдет так быстро. Вторая неожиданность — автор не брал в основу многострадальный **Jimm**, как большинство, а сам все с самых основ создавал. Получилось довольно таки интересно и «годно». Теперь подробнее.

Начнем с основы — реализованных функций ICQ.

Функции

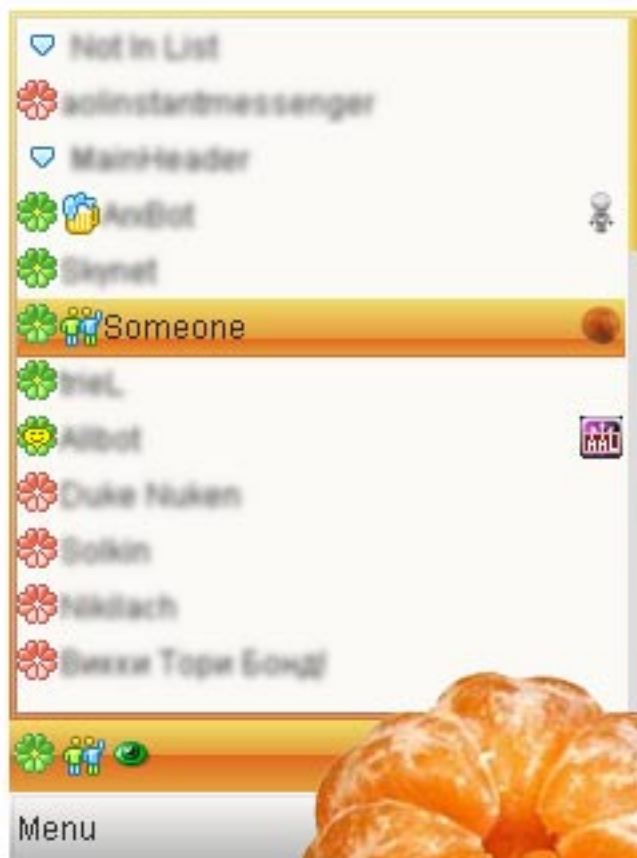
Реализовано очень и очень многое — общение, статусы, икс—статусы, добавление контактов, просмотр анкет, если чего и не хватает — то это изменение собственной анкеты. В самой программе — настройка подключения (смена сервера, порта, тайм-аута пинга), смена скинов, настройки интерфейса, эффекты при всплывающем меню и переходе

по экранам. Интересно реализованы диалоги (как вкладки в PC клиентах): при открытом окне разговора сверху видны все открытые вкладки, по ним можно перемещаться джойстиком. Также нельзя не отметить возможность копирования — вставки сообщений. Это, конечно, не все функции, только их небольшая часть.

Далее поговорим о интерфейсе, так как в таких программах он играет немаловажную роль.

Интерфейс

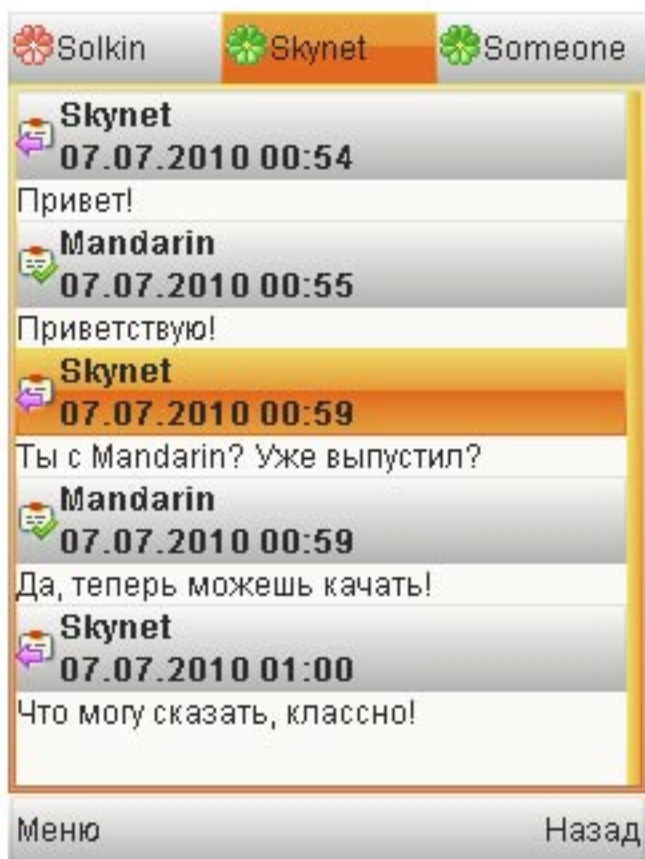
Весь интерфейс основан на библиотеке TCUI, разработанной самим автором на условиях OpenSource и возможностью использовать в своих проектах. Он достаточно удобен, красив. Правда его красота сказывается на скорости работы, тут **Mandarin** сдает позиции. Обычно у нас на правой софт-клавише — Меню. При его нажатии открывается, как ни странно, выпадающий список. Если мы в списке контактов — то там будут настройки статусов, программы, диалогов (выпадают в еще



одну меню, в стиле Windows). На другой софт-клавише — возврат в предыдущий пункт, а если мы в списке контактов — меню каждого контакта (там же информация о нем, авторизация, удаление). В целом интерфейс не вызывает нареканий.

Естественно, **Mandarin**

при входящем сообщении, подключившемся контакте и иных важных



событиях информирует нас звуками. Здесь то и говорить нечего, только то, что они подобраны удачно.

Вердикт

Если смотреть на **Mandarin** быстрым взглядом, то он кажется вполне аппетитным. На первый взгляд недостатков не замечаешь, но при использовании все становится на свои места. Все, кто использует модификации Jimm (я, например, использую D[i]Chat) и привыкшие к гибкой настройке всего и вся, тут будут разочарованы. Также хромает «юзабилити», часто для выполнения определенного действия на альтернативных клиентах уходит меньше времени. Еще одно — интерфейс, как уже говорилось, не очень быстр, и это также сказывается на удобстве. Но одно радует — автор изо дня в день совершенствует свое творение,

постоянно добавляя новые возможности и оптимизируя его. Кто знает — может, данный цитрусовый и станет популярным в будущем?





Игровые сервисы на смартфонах

XBox Live на Windows Phone 7, GameCenter от Apple и PSP Phone

👤 Автор: Роман Савин

В данный момент уже четко наметилась тенденция к мобилизации многих сервисов и возможностей, ранее доступных только на PC. Упор в смартфонах делается уже не столько на технические параметры (за исключением топовых моделей со стоимостью от 20000 рублей), сколько на интерфейс и доступные возможности, простоту использования людьми, которые покупают устройство и не хотят проводить ещё неделю, подстраивая его под себя, или в поиске необходимых возможностей. Nokia давно поняла важность сервисов в смартфонах, в частности социальных, ещё во времена первого поколения N-Gage предоставив игрокам возможность общаться с помощью специального клиента. Одно понимания не хватило, надо было обеспечить хорошую

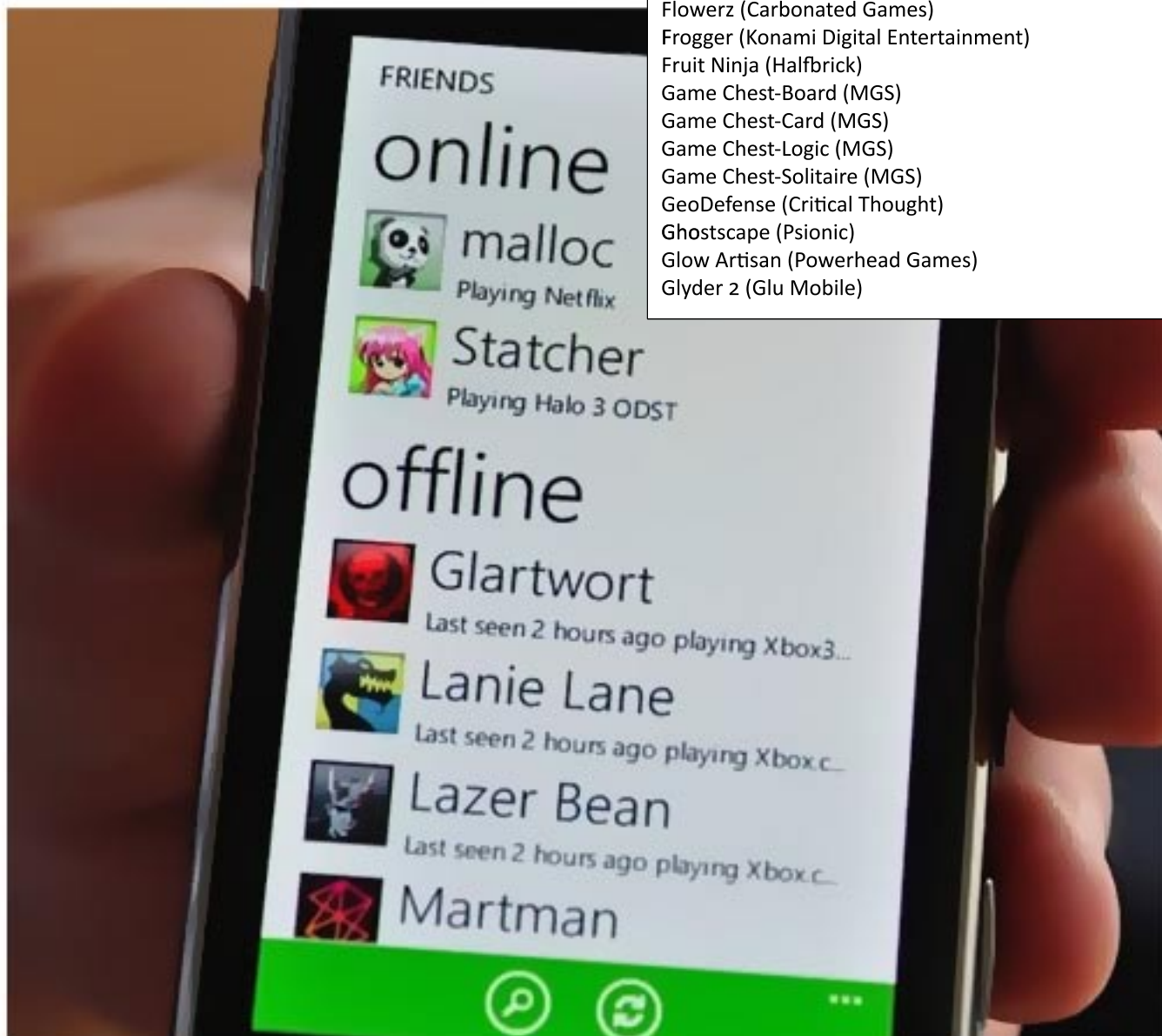
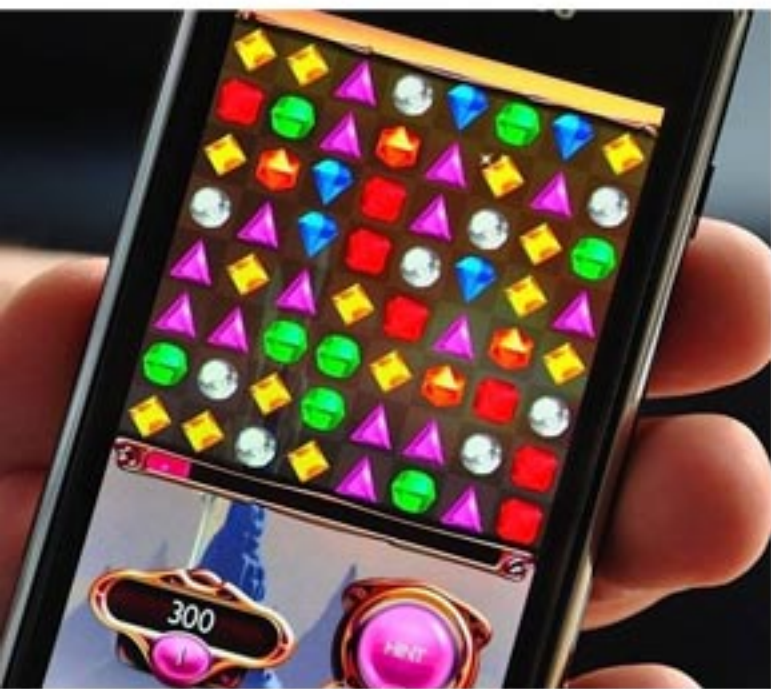
поддержку и рекламу, с чем у финской компании по-прежнему проблемы. С тех пор N-Gage успела возродиться и умереть снова, успел появиться и захватить теперь уже огромную часть рынка Android, а Apple успела со всего лишь четырьмя аппаратами, выходящими с перерывами в один год, получить лидирующую позицию на рынке смартфонов по прибыли. Nokia хоть и удерживает статус лидера среди компаний-производителей смартфонов, но только по количеству устройств, которые пока ещё раскупают по привычке или по глупости. Между тем, про коммуникаторы на Windows Mobile почти забыли даже те, кто когда-то использовал их для работы и интернета, ведь на iPhone или большинстве аппаратов с Android куда как удобнее заниматься веб-серфингом.

Между тем, в Apple давно пытаются проталкивать iPhone как игровое устройство. Не прямо, но от случая к случаю, как бы всуе вспоминая про то, что он мощнее Nintendo DS, и что для него есть уже десятки тысяч игр, в том числе от именитых издателей. Скорый запуск сервиса GameCenter также не случайность. На iPhone и так есть альтернативы от сторонних издателей, но появление сервиса от самой Apple показывает заинтересованность компании в дальнейшем развитии iPhone как игровой платформы. Огромное количество игр уже есть, только вот хорошей сортировки по-прежнему не видно. GameCenter не решит эту проблему, но точно предоставит разработчикам больший простор в создании социальных игр и приложений, так как им не придется для этого поку-

пать сервера за свой счет, достаточно будет использовать то, что предлагает сама Apple.

Тем временем, Nokia ещё не скоро снова серьезно возьмется за игры, а вот Microsoft переняла у неё инициативу и теперь тоже обещает нам «новую эру мобильных игр», путь к которой должны проложить смартфоны на новой Windows Phone 7 с плотной интеграцией Xbox Live уже в конце этого года. Общение с друзьями, ачивменты, онлайн-игры: все включено. Уже анонсировано более 60 игр, многие из которых известны играющим на iPhone. Среди анонсов также есть игры и от самой Microsoft Game Studio, однако пока это простые поделки для старта, главные свои проекты компания пока только обещает анонсировать. Если посмотреть на издателей, уже вовлеченных в это,





*** Для Windows Phone 7 уже было анонсировано приличное количество игр, поддерживающих Xbox Live:**

3D Brick Breaker Revolution (Digital Chocolate)

Age of Zombies (Halfbrick)

Armor Valley (Protйгй Games)

Asphalt 5 (Gameloft)

Assassins Creed (Gameloft)

Bejeweled™ LIVE (PopCap)

Bloons TD (Digital Goldfish)

Brain Challenge (Gameloft)

Bubble Town 2 (i-Play)

Butterfly (Press Start Studio)

CarneyVale Showtime (MGS)

Crackdown 2: Project Sunburst (MGS)

De Blob Revolution (THQ)

Deal or No Deal 2010 (i-Play)

Earthworm Jim (Gameloft)

Fast & Furious 7 (i-Play)

Fight Game Rivals (Khaeon)

Finger Physics (Mobliss Inc.)

Flight Control (Namco Bandai)

Flowerz (Carbonated Games)

Frogger (Konami Digital Entertainment)

Fruit Ninja (Halfbrick)

Game Chest-Board (MGS)

Game Chest-Card (MGS)

Game Chest-Logic (MGS)

Game Chest-Solitaire (MGS)

GeoDefense (Critical Thought)

Ghostscape (Psionic)

Glow Artisan (Powerhead Games)

Glyder 2 (Glu Mobile)

*** Продолжение:**

Guitar Hero 5 (Glu Mobile)
Halo Waypoint (MGS)
Hexic Rush (Carbonated Games)
I Dig It (InMotion)
iBlast Moki (Godzilab)
ilomilo (MGS)
Implode XL (IUGO)
Iquarium (Infinite Dreams)
Jet Car Stunts (True Axis)
Let's Golf 2 (Gameloft)
Little Wheel (One click dog)
Loondon (Flip N Tale)
Max and the Magic Marker (PressPlay)
Mini Squadron (Supermono Limited)
More Brain Exercise (Namco Bandai)
O.M.G. (Arkedo)
Puzzle Quest 2 (Namco Bandai)
Real Soccer 2 (Gameloft)
The Revenants (Chaotic Moon)
Rise of Glory (Revo Solutions)
Rocket Riot (Codeglue)
Splinter Cell Conviction (Gameloft)
Star Wars: Battle for Hoth (THQ)
Star Wars: Cantina (THQ)
The Harvest (MGS)
The Oregon Trail (Gameloft)
Tower Bloxx NY (Digital Chocolate)
Twin Blades (Press Start Studio)
UNO (Gameloft)
Women's Murder Club: Death in Scarlet (i-Play)
Zombie Attack! (IUGO)
Zombies!!!! (Babaroga)



то можно предположить, что в ближайшем будущем на WP7 появятся многие игры от Gameloft, а также поректы, которые часть из вас уже видели в том же Steam или Xbox Live Arcade, ведь Microsoft уже создала SDK, позволяющий с минимальными изменениями в коде портировать игры с PC и XBLA на свои смартфоны. Есть основания думать, что и сертификация игр для мобильного Xbox Live будет довольно строгой. При этом уже известно, что будет и отдельный магазин для других игр и приложений, где, скорее всего, система модерации будет не сложнее AppStore или Android Market. Это радует, ведь в таком случае игроки

смогут быть уверены, что определенным количеством действительно хороших игр они будут обеспечены, и искать их среди тысяч других не придется. С осени поддержка Xbox Live официально появится в России, а вот насчет первых устройств в нашей стране пока точной информации нет, хотя ходят слухи, что увидим мы их не раньше первого квартала следующего года.

Чем ответит на это Google — пока не известно, хотя компания недавно вложила немалые деньги в разработчика Zynga, известного в основном игрой FarmVille. Sony тоже не дремлет, прототипы и концепты «PSP Phone» у

них действительно существовали и сейчас ходят слухи от таком устройстве на базе Android. Одно устройства будет явно мало, да и делать его под чужой ОС тоже, на мой взгляд, не лучший вариант. Так или иначе, в ближайший год или два им придется

представить что-то игровое на мобильном рынке, и без интеграции Playstation Network тут вряд ли обойдется. Но вот о запуске игр от PSP на смартфоне можно не мечтать, так как это сильно ударит по продажам непосредственно PSP, что Sony совсем не нужно.

**СКО
НА ВА
ЭКРА**

ЖЯМС

И ДРУГИЕ

wap.herc

ПРО
ШИХ
НАХ

ТЕРЬ!

НОВИНКИ

ocraft.com



TRaSH

» **Zombie Clash**
» **Angry Pigs**



© Bank of the Planet

Zombie Clash

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

Автор: Алексей Смагин

Qplaze умеет делать неплохие игры, и серия **Age of Heroes** — одно из подтверждений этому. Но в последнее время игры этих талантливых разработчиков — сплошная халтура. Возможно, это связано с процветающим пиратством, ведь для создания хорошего проекта необходимы немаленькие затраты. Вот и клепают в компании игрушки ради малейшего заработка. Не стал исключением и новый проект Qplaze — Зомби в Угаре.

Геймплей сего творения может тягаться аж с играми с моего первого монохромного телефона! В процессе игры задействованы целых две кнопки: передвижение влево и передвижение вправо.



Стрельба происходит автоматически. Играя на трех локациях, нам придётся пристрелить определённое количество зомби, при этом уровни отличаются больше не по сложности



врагов, а по их количеству. Игровые миссии разнообразны до жути. «Город 1. Убить 30 зомби», «Город 2. Убить 50 зомби», «Город 3. Убить 70 зомби»... Увлекательно, не правда ли? В

процессе игры периодически выпадают два бонуса: аптечка и временный апдейт оружия. Враги бывают трёх типов: собака, зомби и радиоактивный зомби. (Привет, **Resident**

Evil!) Помимо этого, в конце каждой локации нас поджидает босс, который, начиная уже с шестого уровня, является практически непроходимым. Дело в том, что убить этих тварей можно только с прокачанного оружия, а во время финальной битвы ни одного апгрейда так и не

выпало.

Графика настолько отвратительна, что можно подумать, что всю работу над игрой выполнял один человек, причём совсем не умеющий рисовать. Хорошо нарисована только заставка, но всё-таки это не повод для радости. Звук, к счастью, присутствует, но

только в меню. Может оно и к лучшему — ужасные звуковые эффекты в процессе игры я бы не выдержал. Хотя единственная мелодия оказалась не такой уж и плохой.

• • •

Похоже, что написать про эту игру уже больше нечего.

Будем надеяться, что деньги, затраченные покупателями, пойдут на более интересные проекты, такие, как *Age of Heroes 3D*, а пока придётся довольствоваться и этим.

Рейтинг: 0,5

Angry Pigs

Жанр: Аркада Разработчик: Walnut JZ Релиз: 2010 Платформа: iOS

Автор: Егор Толстой

Любите ли вы трэш так же, как люблю его я? Заставляет ли он ваши нежные душонки трепетать, конечности биться в судорогах, а глаза подергиваться от нервного тика? Если да, то мы с вами — одной крови, наши мысли на одной волне, ну и прочие банальности, означающие, что дальнейшую беседу мы можем вести на равных.

Сегодня на повестке дня у нас великолепнейшая смесь трэша, чистой воды плагиата и образца китайского народного творчества. В предыдущем номере МТОГ была опубликована рецензия на *Angry Birds*, которую я настоятельно рекомендую перечитать для полного погружения в бездну справедливого гнева, ведь *Angry Pigs* — это явная попытка заработать немного денег на ставшем популярном тайтле. Главные герои, хотя, честно, язык не поворачивается так их называть, сменились с птиц на главных их врагов — свиней, причем стиль, в котором они изображены, в точности повторяет треугольных пернатых из оригинальной игры. Чест-



но говоря, на этом, а также на сходстве названий, плагиат заканчивается — нет, не потому, что все остальное придумано разработчиками, просто больше ничего в игре, собственно, и нет.

Геймплей представляет собой в несколько раз упрощенную механику *Angry Birds*. Запущенные из невнятного полосатого квадратика свиньи собирают разноцветных птичек, звездочки и яйца, после набора определенного ко-

личества которых начинается следующий уровень. Параболе полета мешают несколько видов препятствий: различной прочности стены и «черные дыры», слегка меняющие траекторию свиньи. Физика столкновений ужасна, рикошеты напоминают резиновый мячик. С озвучкой все обстоит еще хуже. Не говоря о том, что какие-либо фоновые мелодии отсутствуют, сами звуки ужасны и к тому же периодически пропадают. описы-

вать все в подробностях просто язык не поворачивается, думаю, общего взгляда хватит для того, чтобы убедить вас не покупать эту игру в AppStore.

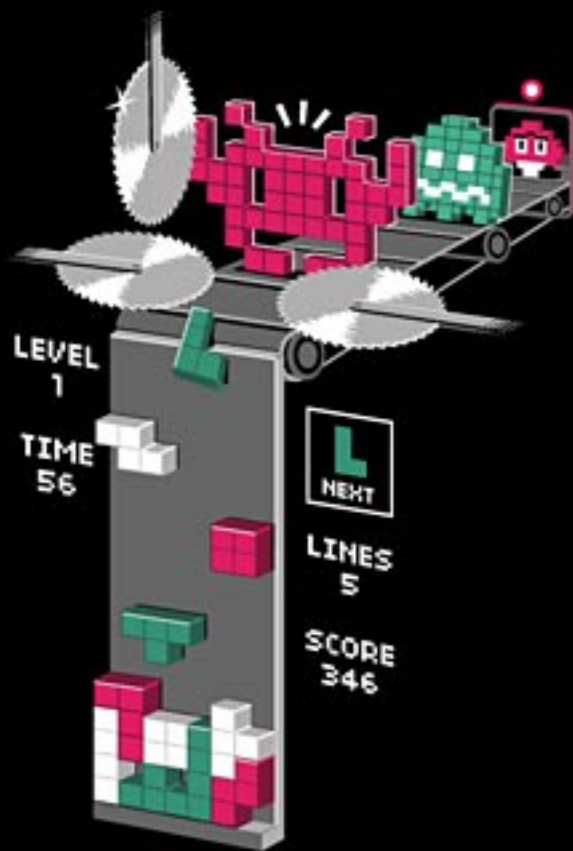
Рейтинг: 0,1



Ностальгия

» Трое из Простоквашино (2005)

» Knight Rider 3D (2006)



Трое из Простоквашино

Жанр: Квест Разработчик: MediaGames Релиз: 2005 Платформа: Java

Автор: Иван Пятоволенко

Когда-то, давным-давно, в 2005 году, на мобильные телефоны вышла игра «Трое из Простоквашино», и поклонники небезызвестного мультфильма смогли ей всласть насладиться. Тогда-то и устройства мобильные послабее были, и замашки геймерские поменьше. Давайте же посмотрим, как можно оценить данную игру в наше время — пять лет спустя.

— А бросайте вашу шапку! Сейчас от неё ничего не останется, одни дырочки!

Вот так и от игры первые впечатления. При загрузке на растриванной заставке нас встречают главные герои мультфильма: пёс Шарик, кот Матроскин и дядя Фёдор. Сказать честно, такое некачественное приветствие не внушило особого доверия к всему остальному.



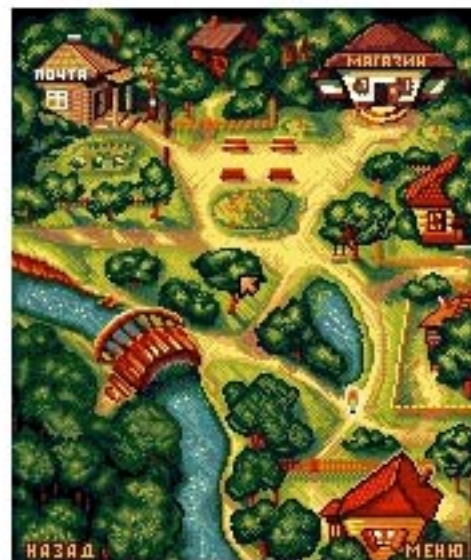
Вся суть игры заключается в том, что надо перейти из одной местности на карте в другую, посмотреть диалоги, порыскать по рисунку и найти какой-нибудь нужный нам предмет и, тем самым, услужить кому-нибудь, что бы потом помогли и вам. Здесь всё так — только услуга за услугу. Прямо все о себе только и думают.

За пятнадцать минут я прошёл всю игру и в конце

даже не понял что она уже закончилась. Как оказалось, вся суть игры заключается в том, что дяде Фёдору надо прибраться в доме, да и только.

— Какая, например, польза от этой картины на стене?

— От этой картины на стене очень большая польза — она дырку на обоях загоразивает!



Конечно, мы все понимаем, что в то время разработчики не могли себе позволить такой роскоши, как игры размером в один мегабайт, полноценную озвучку, да и всё остальное. Но тут явно просматривается недобросовестность художников и всей команды MediaGames. Все картинки растриваны, плохо смотрятся. Мало динамичных объектов в игре, из-за этого всё выглядит как-то сухо и «мёртво».

— На дворе двадцатый век...

— Да!

— ... а у нас одна пара валенок на двоих.

Когда играете, обязательно включайте звук — он хоть как-то разбавляет игровой процесс. Правда, играет всего одна мелодия и в меню, и в игре. Никаких спецэффектов разработчики не предусмотрели, и второго саундтрека тоже. В общем-то — озвучка очень скучна, даже по тем временам.

— Надо, чтобы в доме и собаки были, и кошки, и

приятелей целый мешок. И всякие там жмурки-пряталки...

О геймплее и говорить — то особо нечего. Всё, как и в других квестах среднего качества: одна карта (здесь она разбита на четыре игровые зоны), несколько не слишком действующих лиц, главный персонаж и десяток предметов, которые надо кому-то раздать. Управление так же стандартное — за все отвечает стрелочка. Вся беда в том, что здесь даже больше диалогов, нежели дела, да и половину игры мы проводим на надоедли-

вой карте. Хотя, знаете, не могу понять почему, но какая-то атмосфера в игре присутствует.

«Средства у нас есть. У нас ума не хватает.»

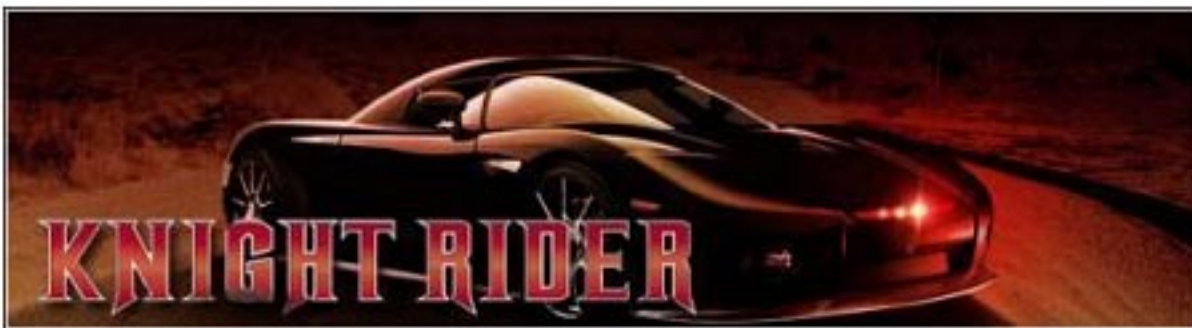
Даже пять лет назад я и то не взялся бы поставить игре высокий балл, что уж говорить о сегодняшнем дне, когда на дворе 2010 год? В итоге игра вышла очень скучная, графически некрасивая и скучная на звуковое оформление. В общем, о ностальгии тут и говорить не стоит. Больше добавить ничего не могу, к сожалению, ведь я сам

большой поклонник мультфильма. Даже не знаю, стоит ли сейчас покупать вот такую игру...

«Видите до чего они вашего ребенка довели. Их надо немедленно в поликлинику сдать — для опытов!»

Рейтинг: 5,0

Сейчас поставят: 2,0



Жанр: Action/Racing **Разработчик:** Micazook **Релиз:** 2007 **Платформа:** Java

Автор: Сергей Федченко

Несмотря на свой преклонный возраст, Knight Rider является весьма неплохой гонкой с action-элементами. Плюс ко всему, в игре мы можем покататься по просторному городу, который состоит из нескольких различных между собой районов.

Knight Rider 3D — самый удачный клон всем известного **Driver**. Здесь и

погони, и преследования, и дорожные бои. Но самое главное — это, конечно, свобода действий. Всё завит от вас: куда вы поедете, на сколько сократите путь, каким образом обхитрите полицейских. Восхищает полное разнообразие заданий. Каждая миссия сулит что-то новое, к чему нужно будет обязательно найти персональный

подход. Учитесь предсказывать маневры копов, жаждущих столкнуть вас на обочину, попытайтесь не выдать себя во время преследования, догоните и уничтожьте автобус, в котором едут на пикник неприятели вашего босса.

Думаете, вы будете кататься только по рутинному центру города с одинаковыми небоскрёба-

ми? Вы ошиблись. Вас ждут тихие улочки жилого района, китайский квартал с озлобленной мафией и, конечно же, деловой район с офисами, лабораторией и портовыми складами. Средств передвижения тоже вполне достаточно: от мотоцикла до фургона со шпионским оборудованием. Вам показалось, что **Knight Rider 3D** — какая-то





недавно вышедшая игра? Нет, господа, её сделали в 2007 году! Как бы ни было обидно за нынешние гонки, большинство из которых в подмётки не годятся **Knight Rider**, перейдём, непосредственно, к самой игре.

Конечно же, первое что бросается в глаза — это графика. Мягко говоря, художники старались не в полную силу. Вы скажете, что я сам себе противоречу. Я скажу — нет! Даже в 2007 году графика у некоторых игр была потрясающей. Тому свидетельство Motoraver 3D от Fishlabs. Конечно, царство пикселей радовать глаз не будет, но к этому невольно привыкаешь и даже прощаешь разработчику погрешности в текстурах, наблюдая удивительно качественные катсцены. Ролики в начале игры и во время миссий смотрятся эффектно и впечатляюще. Представьте, сначала камера стреми-

тельно несётся по хайвэям и закоулкам, потом останавливается возле горящего небоскрёба, причём фокусируется так, что мы видим здание снизу вверх и в это время в районе двадцатого этажа что-то взрывается и обломки летят прямо на объектив. Неплохой ролик можно наблюдать и в разделе «об игре», где неизвестный водитель демонстрирует нам своё мастерство дрифтинга.

Как уже говорилось выше, геймплей игры может похвастаться разнообразием. Я не смог насчитать более двух почти идентичных заданий. В самом начале игры мы обязаны достичь цели, не напоровшись на полицейскую машину. Кстати, этот уровень (при первом прохождении) может кардинально сломать ваше впечатление об игре. Дело-то в том, что полицейские машины стоят посре-

ди дороги и объехать их никак нельзя, а когда вы к ним приблизитесь — бац! Миссия провалена. Но есть фишка, которая сможет спасти Knight Rider от позорного удаления с вашего устройства. Когда вы едете и видите на дороге полицейскую машину, резко разворачивайтесь, проезжайте два метра, снова выполняйте полицейский разворот, и... перед вами больше нет копов. Двигайтесь к цели до очередного служителя закона и снова проделывайте эту манипуляцию. Всё просто! Если вам удастся пройти первую миссию, то дальше особых усилий и хитрости не потребуется. В **Knight Rider** можно легко обнаружить футуристические элементы. Разумеется, я говорю про оружие. В некоторых миссиях автомобиль будет снабжён лазерной пушкой и непонятным оружием, которое можно условно именовать наземной торпедой (по земле летит светящийся заряд и взрывается при попадании в цель). В задании, где нужно уничтожить неприятельский автобус, вы будете колесить по улицам мегаполиса с неким подобием дымовой шашки.

Локации выглядят вполне разнообразно. Архитектуры в городе достаточно. Во время игры я успел насчитать больше десятка разных сооружений, среди которых есть фастфуды, ресторанички всякого пошиба, жилые дома, трущобы и, конечно же, штаб квартира — грозный бастион лаборатории.

Думаю, вы удивитесь, прочитав, что в игре учтены законы физики! Я не шушу, поведение машины на дороге действительно правдоподобно! При резких поворотах ваша «колесница» пустится в занос, а от столкновения покинет дорогу в нужной траектории.

Я бы с удовольствием рассказал о сюжете, да вот только версия игры у меня на немецком языке, с которым, к сожалению, я нахожусь не в ладах. Поэтому пора подводить итоги, которые довольно однозначны. **Knight Rider** — великолепная игра, которая заслуживает высокую оценку

Рейтинг: 8,0

Сейчас поставят: 7,0

СН Е АТ

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>

ЧИТЫ

Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Егор Толстой, Евгений Кондратюк

Java **Ninja Prophecy**

В главном меню наберите *1793, затем во время игры нажмите * для активации чит-меню.

Java **Prince Of Persia: The Forgotten Sands**

Разблокировать все уровни: В главном меню набрать 1006

Непобедимый: Пауза во время игры, набрать 7409

Режим бога: Пауза во время игры, набрать 673 *





Java

Jurassic Park

В главном меню наберите *1973. Во время загрузки игры в правом верхнем углу вы увидите значок *. Нажмите соответствующую клавишу во время игры и откроется чит-меню.

Java

Let's Go Bowling

В главном меню наберите #1973* для открытия чит-меню.

iPhone

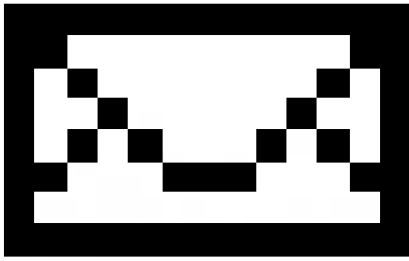
Видео-прохождение Osmos

Последние пять уровней «Odyssey»



<http://www.youtube.com/watch?v=49pvhsXEwlo>





Почта

Над рубрикой работали: Алексей Смагин, Никита Мариненко

Алексей Смагин: Должность второго человека, отвечающего на почту, немного похожа на должность преподавателя Защиты от тёмных искусств в Хогвартсе. Ведь за три выпуска мне помогает уже третий человек, а именно Никита Мариненко. И опять, судьба распорядилась так, что ответы на многие вопросы были написаны только мной, так как мой напарник уехал в другой город и в данный момент находится без интернета. Надеюсь, что он продержится дольше, чем мои предшественники, и мы с ним разберём еще много интересных вопросов.

Никита Мариненко: Здравствуйте, уважаемые читатели. Рад вас впервые приветствовать здесь, на страницах журнала и в рубрике «Почта». Как уже упомянул Алексей, я третий по счёту человек здесь. Ну а так как три — любимое число сами знаете кого, то надеюсь, что теперь мы исправно будем приветствовать вас и отвечать на ваши вопросы со страниц журнала.

Здравствуйте. Прошу прощения за наглость, но хотелось бы узнать последние новости о разработке Bioshock Mobile 3D на Symbian 9. По последним слухам разработка заморожена из-за кризиса, всё же продолжается. Вы не могли бы узнать подробности? Заранее спасибо.

— **Гоору_94**

Алексей: Разработка игры, к сожалению и не начиналась, это был фейк. Игра вышла на Brew, но, я уверен, что на Symbian 9 её не будет.



Здравствуйте! Я не разбираюсь в «айфонах», но хочу себе такой приобрести. Подскажите, какую модель мне нужно купить, чтобы на нее шли все игры, например: «Mystique. Chapter 3: Obitus» или «Chaos Rings». Также я слышал, что есть «айфоны» без функций телефона, и он стоит намного дешевле, подойдет ли он мне?

— **Антон Матвеев**

Алексей: Так называемый «айфон без функции телефона» - это плеер iPod Touch третьего поколения, по мощности не отличающийся от iPhone 3GS (Если брать версию выше 8gb). Вышеназванные игры пойдут на нем без проблем. Правда, сейчас уже есть более мощная модель — iPhone 4, кроме того обладающая гироскопом и большим количеством RAM. Не удивлюсь, если скоро приоритеты разработчиков изменятся к ней. Говоря о продукции Apple, нельзя не упомянуть про их планшет — iPad. Это «большая версия» iPod Touch с экраном 9.7 дюймов, что делает его идеальным для чтения книг и более удобным для игр, интернета и развлечений. Лично я заказывал его за такую сумму, сколько в магазинах стоит iPhone 3GS.



Добрый вечер? МТОГ. Очень уважаю вас и восхищаюсь вашим журналом. Я хотел бы задать вопрос: почему вы рассказываете только о телефонных играх? Почему не рассказываете о телефонах, телефоном софте?

— **Соловьёв Артём**

Алексей: Артём, в журнале есть раздел Hard'n'Soft, в котором, по идее должны быть статьи о софте и устройствах. К сожалению, раздел этот не очень популярен среди журналистов, а об устройствах не было написано ни разу.

Никита: Но уже с этого номера мы исправляем положение, и вы уже можете прочитать мой обзор на Samsung Spica.

Хочется купить айфон. Поддерживает ли он яву, и, если нет, то хотя бы эмулятор есть?

— **Татаринов Бюлент**

Алексей: Официально — нет. Да и эмуляторов я тоже не встречал.



Asphalt 5 (iOS)

Уважаемый МТОГ, у меня возник один вопрос. Сделает ли GAMELOFT ASPHALT 6 под J2ME? В 13 номере вашего журнала я читал, что GAMELOFT разрабатывает новый ASPHALT, но я так и не понял, будет ли он на J2ME или нет? Ответьте, пожалуйста, на мой вопрос. Заранее спасибо.

— **...(maximko)...**

Никита: По-прежнему о разработке шестой части известно немного. Напомним, что пятая часть под J2ME отсутствует. В магазине кампании продаются версии под: iPhone & iPod touch, Palm Pre, iPad и последней (май 2010) вышла версия под Android.

Алексей: Пару дней назад на форуме Gameloft появилось сообщение о выходе новых игр. В их числе оказалась игра Asphalt 5: Nitro Rush, которая, судя по всему, является воплощением шестой части со смартфонов.

Здравствуйтесь! Я бы хотел узнать — облучение от телефона с поддержкой двух сим-карт более высокое или нет?

— **Алексей**

Никита: Представления о понятии излучения мобильными устройствами в нашем XXI веке находятся сейчас скорее на уровне наблюдений, экспериментов и согласованных норм уровня излучения. Это же касается устройств, на борту которых есть два разъёма для

сим-карт. По сути, когда работают две сим-карты, они требуют два радиотракта и, соответственно, дают большее излучение. А так как во многих странах введены нормы на уровень излучения, и данные мобильные аппараты продаются в крупных розничных сетях, то можно смело предположить, что использование такого телефона в умеренных количествах вреда здоровью не принесёт. А исследование мы возложим на плечи наших любимых британских учёных.

Алексей: В общем, это зависит от модели телефона. От старинного Motorola, возможно, будет больше излучения, чем от современного телефона с двумя сим-картами, но если взять две модели одного производителя и с примерно одинаковой датой выпуска, то больше облучения создаст телефон с двумя сим. Если, конечно, обе работают одновременно.

Как вы думаете, будет ли Gameloft выпускать еще хитовые игры на J2ME?

— **jijis**

Алексей: Это зависит от того, как вы себе хиты представляете. Недавно было официально анонсировано большое количество игр от Gameloft, в том числе: Zombie Infection 2, Assassin's Creed 3, Asphalt 5, Hero of Sparta 2, Real Football 2011... Я считаю, что что-то стоящее должно появиться.



Стань нашим автором

Более

34,000

человек узнают, что ты думаешь о мобильных играх

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

