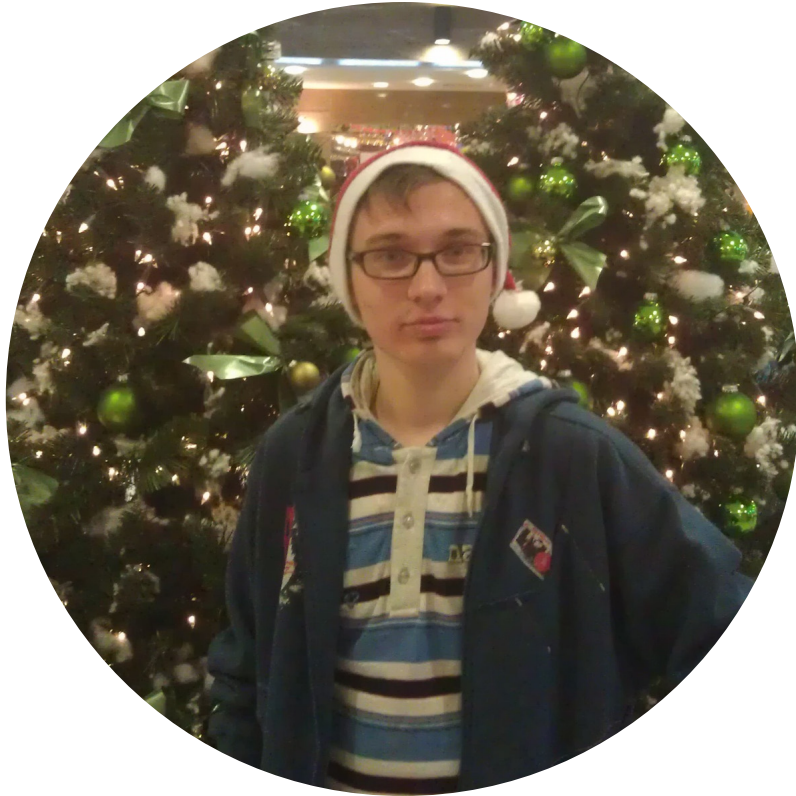


# nobitree



**Grand Theft Auto III**  
» ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

# От редакторов



Вот и пролетел этот год, и, как обычно бывает, когда оглядываешься назад, кажется, пролетел очень быстро, почти незаметно. Ещё ясно помню, будто это было вчера, тот день, когда Егор Толстой объявил об окончательном и бесповоротном закрытии МТОГ'а, а я, не собираясь отчаиваться, начал собирать команду для нового проекта той же тематики. Первый номер MobiTree вышел в свет 31 декабря 2010 года, а уж удался он или нет — судить только вам.

Весь этот год злые языки пророчили нам закрытие, да и некоторые члены команды буквально опускали руки в полной уверенности, что долгожданная смерть журнала уже вот-вот наступит. Но, как видите, юбилейный во всех смыслах номер всё же вышел, подняв журнал на новую ступень эволюции.

Нет, обзоров больше не стало, но разве мы когда-нибудь разочаровывали вас их количеством? Я намеренно запрещаю журналистам обозревать старые игры, чтобы успеть рассказать вам обо всех новинках, но поймите правильно — нас не так много, чтобы успевать делать невероятно объёмные и качественные номера. У нас, пожалуй, самая строгая цензура среди прочих изданий подобного плана, а потому скудные обзоры, написанные по шаблону к нам не попадут. Впрочем, обращусь к тем, кто хотел бы попасть к нам, но до сих пор считает работников популярных журналов чуть ли не полубогами, а шансы попадания в команду — нулевыми: попробуйте, старайтесь, а мы в свою очередь будем объяснять, что надо сделать, чтобы ваши рецензии стали гораздо лучше.

Пришла пора рассказать о ближайших планах на будущее. Во-первых, ещё вчера мы отправили на аппрув в AppStore девятый номер журнала. Сложно говорить о каких-либо сроках, но если его примут — это ещё один маленький шаг на пути к нахождению нового круга читателей. Кстати, вы должны так же понимать, что из-за цензоров Apple, способных неделями проверять маленькую утилиту, iOS-версия будет выходить с задержкой. Если её вообще примут, конечно. Кстати, скорее

всего уже следующий номер выйдет на обновленной версии J2ME- и, возможно, Android-версии «Мобильного Киоска». Мы не можем пока оглашать полный список нововведений хотя бы по той причине, что сами их не знаем. Но если у вас будут какие-нибудь предложения — пишите на почту, в группу, связывайтесь с нами по любым адресам. Мнение читателей для нас — превыше всего.

Ну а завершу я своё вступление фразой, которую пытался выдать из себя весь прошедший год, но до сих пор так и не сделал этого: PDF уже тут. Эта версия журнала получилась яркой и красочной, спасибо Олегу Дрейману за это. Да и вообще, спасибо всей команде. За несколько дней до Нового Года мы разве что горы не свернули. Впрочем, об этом подробнее расскажет Александр Китавцев. А я лишь хочу в очередной раз поздравить читателей с Наступившим, как бы это банально не звучало. Праздник всё-таки.

**Алексей Смагин, главный редактор**



Здравствуйтесь, дорогие читатели! Рад приветствовать вас на страницах нового юбилейного выпуска журнала MobiTree! В уходящем 2011 году у всех были как радостные моменты, так и не очень. У нас не всегда получалось то, что мы хотели, однако мы старались...

В этом номере мы решили возродить рубрику «Письма разработчиков», так как в первом номере она, судя по отзывам, всем очень понравилась. Мы поздравили с Новым годом и попросили оценить свою работу за уходящий 2011 год таких известных производителей мобильных игр, как Zeptolab, Gear Games, DaSuppaStudios и других.

Несмотря на все, мне кажется, что журнал добился огромного успеха. Поздравляю всех с Новым 2012 годом и желаю всего самого лучшего, что можно пожелать!

**Дмитрий Курылев, заместитель главного редактора**



Уважаемые читатели! Ещё один год остаётся позади. Было в нём что-то хорошее, что-то не очень. Были удачи и провалы, успехи и поражения, горе и радости. Всё это остаётся в уже заканчивающемся 2011 году.

Хотелось бы пожелать вам некоторых вещей. Во-первых, чтобы ваши родные, близкие люди всегда были здоровы и счастливы. Во-вторых, удачи во всех ваших начинаниях, даже самых безумных. Ну и напоследок тем, кто ещё не нашел своей любви — найти её, а тем, кто уже счастлив со второй половинкой — укрепить свои отношения. Будьте добры и чутки.

Касаемо же игрового мира, надеюсь, следующий, 2012 год также не подкачает и нам с вами будет что осваивать и во что играть. Разработчики как обычно обещают нам в новом году всяческих новинок и продвижений. Давайте понадеемся, что их работа в 2012 году будет не расходиться с их обещаниями. А мы в свою очередь обещаем держать вас в курсе событий в игровом мобильном мире.

Ещё раз, удачи всем в новом году, любви и благополучия!

**Тимур Лебедев, исполнительный редактор**

Приветствую так горячо любимых нами читателей MobiTree! Во время написания этих строк многие уже наверняка приступили к уничтожению праздничного стола. 2011 год стремительно подходит к концу. Командой журнала была проделана огромная работа только ради вас, уважаемые читатели. Мы исправно старались освещать все игровые новинки, общались с разработчиками и всячески улучшали журнал. И мне ещё больше приятно поздравлять вас со страниц юбилейного номера, который обзавёлся версией в PDF и должен быть по-настоящему интересным и насыщенным.

Это был действительно насыщенный событиями год. Не особо хочу вспоминать все победы и поражения, однако желаю вам, чтобы в следующем 2012 году первых у вас было намного больше, чем последних. Не болейте, не грустите и любите! Пусть в вашем сердце останется от этого года частичка чего-то хорошего, а в следующем к ней прибавится ещё одна. И если в этом году хороших игр было действительно много, то пусть в новом году их будет ещё больше. С праздником, друзья!

***Никита Мариненко, шеф-редактор***



Здравствуйтесь, дорогие читатели MobiTree! Вот и пришел тот долгожданный день и час, и посмотрите, как все совпало: и Новый Год, и юбилейный номер. И, конечно, мы бы себе не простили, если бы не вышли ровно 1 января. И ведь действительно, в этом номере дела обстоят лучше, чем в прошлом: все написанные статьи почти сразу же оформлялись в ПДФ, да и корректоры не спали. Тем не менее, половина материала была написана в последние 3 дня... Да, так уж вышло, что самые нужные статьи писались в последний момент, а каких-то из журналистов пришлось даже СМСками беспокоить. Но все хорошо, что хорошо кончается. И пусть я пишу эти строки в тот момент, когда некоторые статьи еще не оформлены, но могу смело сказать: юбилейным номером я доволен. Лучший ли он — решать вам.

В свою очередь хочу поздравить всех наших читателей с Новым Годом, пожелать... а чего вы, собственно, сами хотите, того и желаю. Надеюсь, наш новогодний номер принесет вам много положительных эмоций перед празднованием.

***Александр Китавцев, редактор игрового раздела***

# Вакансии

Приглашаем всех желающих работать в нашем журнале!

## **Список доступных вакансий:**

### **Журналист**

Требования: Написание обзоров размером не менее 2500 символов. Наличие мобильного телефона или игровой приставки, грамотность.

### **Корректор:**

Требования: Исключительная грамотность. Умение замечать не только орфографические и пунктуационные ошибки, но и смысловые.

### **Ньюсмейкер:**

Требования: Умение составлять новости. Приветствуется грамотность.

### **Переводчик:**

Требования: Хорошее знание английского языка. Терпение.

### **Дизайнер PDF-Версии:**

Требования: Умение работать в Adobe InDesign или Adobe Photoshop.

**Присылайте свои заявки на [support@mobitree.ru](mailto:support@mobitree.ru)**



# mobitree

## РЕДАКЦИЯ

Алексей Смагин  
Главный редактор  
Тимур Лебедев  
Исполнительный редактор  
Дмитрий Курылев  
Зам главного редактора  
Никита Мариненко  
Шеф-редактор  
Александр Китавцев  
Редактор игрового раздела

## PDF-ВЕРСИЯ

Алексей Савочкин  
Олег Дрейман  
Первоначальный макет  
Олег Дрейман  
Верстка

## КОРРЕКТУРА

Александр Китавцев  
Алексей Смагин  
Андрей Ермолаев  
Денис Зайченко  
Дмитрий Курылев  
Игорь Шадринцев  
Олег Дрейман  
Николай Чуприна

## МОБИЛЬНЫЕ ВЕРСИИ

Сергей Куманев  
J2ME и Android-версии

## ЖУРНАЛИСТЫ

Александр Китавцев  
Алексей Смагин  
Алексей Строиц  
Алексей Эльнатанов  
Альберт Якупов  
Антон Возняк  
Денис Зайченко  
Дмитрий Курылев  
Никита Мариненко  
Игорь Шадринцев  
Олег Дрейман  
Павел Попов  
Тимур Лебедев

## АЛЕКСЕЙ СМАГИН

Skype  
[asmagin96](#)  
ICQ  
474606386  
E-Mail  
[asmaga@mobitree.ru](mailto:asmaga@mobitree.ru)  
Twitter  
<http://twitter.com/asmaga>  
ВКонтакте  
<http://vk.com/asmaga>

## ТИМУР ЛЕБЕДЕВ

Skype  
[forgotten334](#)  
ICQ  
566427  
E-Mail  
[tim\\_lebedev@mail.ru](mailto:tim_lebedev@mail.ru)  
Twitter  
[http://twitter.com/One\\_ReasOn](http://twitter.com/One_ReasOn)  
ВКонтакте  
<http://vkontakte.ru/timlebedev>

## ДМИТРИЙ КУРЫЛЕВ

Skype  
[dimon\\_k.](#)  
ICQ  
670635  
E-Mail  
[dimon@mobitree.ru](mailto:dimon@mobitree.ru)  
Twitter  
[http://twitter.com/dimon\\_k](http://twitter.com/dimon_k)  
ВКонтакте  
[http://vk.com/k\\_diman](http://vk.com/k_diman)

## НИКИТА МАРИНЕНКО

Skype  
[NiXelaS](#)  
ICQ  
33556199  
E-Mail  
[nixelass@gmail.com](mailto:nixelass@gmail.com)  
Twitter  
<http://twitter.com/nixelas>  
ВКонтакте  
<http://vk.com/nixelas>

## АЛЕКСАНДР КИТАВЦЕВ

Skype  
[mrcech1](#)  
ICQ  
609102766  
E-mail  
[raven@mobitree.ru](mailto:raven@mobitree.ru)  
Twitter  
[twitter.com/cechismydestiny](http://twitter.com/cechismydestiny)  
ВКонтакте  
<http://vk.com/cech950801>

## В ИНТЕРНЕТЕ

Сайт  
<http://mobitree.ru>  
Группа ВКонтакте  
<http://vk.com/mobitree>  
Почта для вопросов  
[support@mobitree.ru](mailto:support@mobitree.ru)  
Почта для издателей, спонсоров, разработчиков  
[dev@mobitree.ru](mailto:dev@mobitree.ru)

*Алексей Смагин, Никита Мариненко  
Александр Китавцев*



# Лучшие игры 2011 года

Пришло время подвести итоги ушедшего года, который выдался для мобильно-игровой индустрии не сказать, чтобы весёлым. Действительно глобальных и запоминающихся проектов вроде Galaxy on Fire или Doom RPG нет, особенно это касается платформы J2ME. О ней мы в первую очередь и поговорим.



# J2ME

## Battle Boats

3D

(7.0, MobiTree #9)



«Водный Мир» или «Проект Посейдон» мы ждали уже давно. Его хвалили везде и хвалили не зря, как оказалось. Один из немногих представителей трёхмерных шутеров, пускай и на лодках. Игра заслуженно занимает место в этом топе.

## Gangstar Rio: City of Saints

(7.5, MobiTree #10)

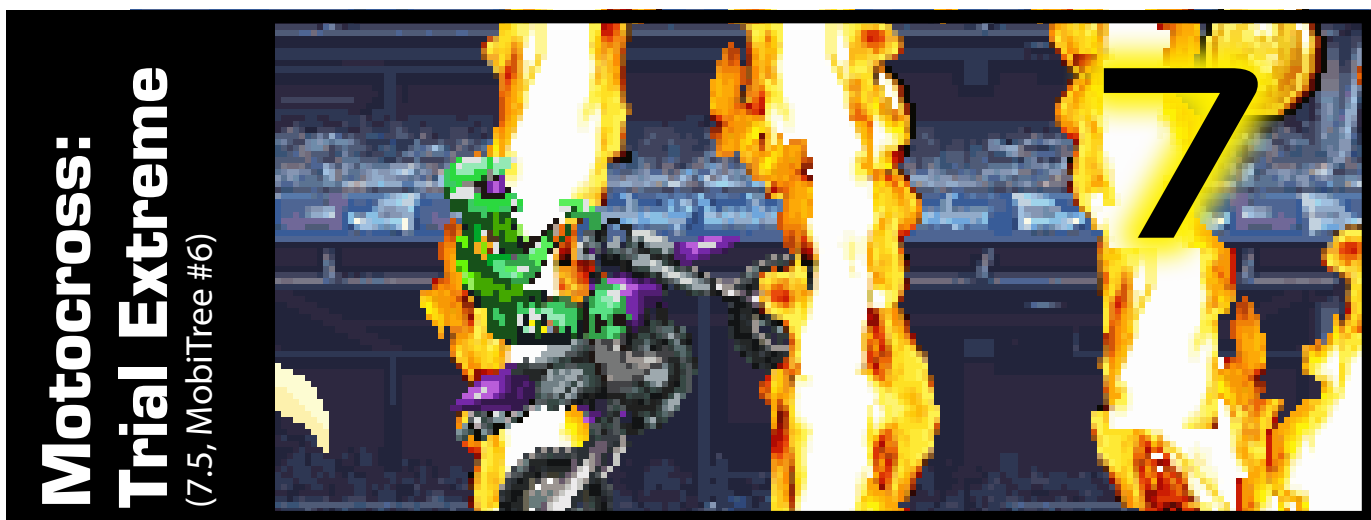


Новый Gangstar — пусть и пример самой настоящей халтуры (честно, найдёте десять отличий от предыдущей части?), но на фоне общего застоя платформы смотрится ещё довольно живо. К тому же, Open World притягивал, притягивает и ещё долго будет притягивать всех без исключения. А вы как думали, почему Minecraft пользуется такой бешеной популярностью? Да и GTA, если уж на то пошло.



**Cannon Rats**  
(8.5, MobiTree #5)

На самом деле, сложно было испортить гениальную задумку, приковавшую к телефонам миллионы игроков. Да, попыток переноса Angry Birds на J2ME было много, но Cannon Rats, пожалуй, самая лучшая. Местами даже превосходит оригинал, что странно.



**Motocross:  
Trial Extreme**  
(7.5, MobiTree #6)

Неофициальный римейк старого популярного хита, Gravity Defied. Что тут ещё добавить? Яркий, красочный, динамичный. Но что-то всё же не позволило игрокам забыть старую игру. А ведь и на компьютерах многие по сей день предпочитают новомодному Crysis старенькую Half-Life. Не подскажите, в чём секрет?

## Modern Combat 2

(9.5, MobiTree #6)



Лучший комбайн из шутера и платформера, когда-либо выходящий из под пера Gameloft. Несмотря на все достоинства страдает ужасной, но типичной проблемой — абсолютной линейностью.

## Collider 4D

(8.0, MobiTree #8)



Даже несколько устарев в визуальном плане, Коллайдер и сегодня может порадовать игрока. Прежде всего, захватывающим сюжетом. Ведь Коллайдер — уникальная игра, где герой может после смерти вернуться в прошлое и исправить все свои ошибки. Геймплей? Тоже не страдает, надо признать. Любители динамичных шутеров могут презрительно фыркнуть, однако игра становится куда интересней, если возможность увернуться от пули всё же есть. По крайней мере, Gameplay красиво вышли из проблемы с управлением в шутере, представив достойную игру для мобильных телефонов.



В Wild West Guns, казалось бы, реализована самая простая идея — Gameloft всего-навсего перенесли серию Gangstar на Дикий Запад, где людей и домов не так много, а вместо машин — верные лошади. Но игровой процесс при этом изменился почти полностью, превращая старую и многим уже поднадоевшую игру во что-то совершенно новое.



Пожалуй, лучший платформер, который вообще когда-либо выходил из под пера Gameloft. И совсем не беда, что половина игровых элементов скопирована из Sunset Riders, главное, — игра получилась красочной, разнообразной и очень-очень интересной. Страдает разве что продолжительность. Zombie Infection, увы, переплюнуть не удалось.

## Civilization V

(10, MobiTree, #8)



Чудо, сделанное в Харькове, иначе этот шедевр охарактеризовать нельзя. Великолепная стратегия, которая впитала в себя все те черты оригинальной «Цивилизации», которые мы любим. Это сможет затянуть вас надолго. примечательно, что в восьмом номере игру номера мы поменяли в последний момент. И оно того стоило.

## Cyberlords: Arcology

(10, MobiTree #3)



Вполне ожидаемо, что пальма первенства в этом году достанется именно этой игре. Напомню, что в третьем номере именно она была на обложке. За что мы ее выбрали? Да хотя бы за эту незабываемую атмосферу киберпанка. Постапокалиптический окружающий мир, отличная система имплантатов и великолепный сюжет — несомненно, черты игры года. И пусть Handy Games в этом году больше ничего не выпустили: самое главное они сделали еще в феврале.

*И вот, когда главная интрига уже раскрыта, представляем вам результаты других голосований. Уже без лишних слов. Ну, почти без них.*

**Лучший разработчик:**

- 1) Gameloft
- 2) Handy-Games
- 3) Herocraft



**Лучший сюжет:**

- 1) Collider 4D
- 2) Cyberlords: Arcology
- 3) Vampire Romance

**Самая зрелищная игра:**

- 1) Gangstar Rio: City of Saints
- 2) Battle Boats 3D
- 3) Modern Combat: Black Pegasus



**Самая динамичная игра:**

- 1) WildMAN
- 2) Battle Boats 3D
- 3) Cowboys vs. Aliens

**Провал года:**

- 1) Assassin's Creed: Revelations
- 2) Real Football 12
- 3) Harry Potter and the DH: Part 2



**Самая необычная игра:**

- 1) Cyberlords: Arcology
- 2) Battle Boats 3D
- 3) Square King

**Самая простая в освоении  
игра:**

- 1) Doodle Jump: Deluxe
- 2) Cannon Rats



А теперь перейдем к смартфонам. А если точнее, сейчас пойдет речь об играх с iOS.



**iOS**



**BackStab**  
(8.5, MobiTree #6)

Сумасшедший комбайн из GTA и Assasin's Creed, действие которого разворачивается, к тому же, несколько веков назад. Пальба из пушки, конные прогулки, побеги от власти... Ну разве жизнь не сказка?



**9MM**  
(8.5, MobiTree #7)

Динамичный шутер от третьего лица, который позволил узнать многим iOS-игрокам о таком бонусе, как слоу-мо. И правда, в динамике выглядит всё ну очень уж красиво. Но Max Payne игра и в подмётки не годится.

## Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

(8.5, MobiTree #9)



Стратегия непрямого управления, бережно перенесённая из начала нулевых. Несмотря на то, что на фоне остальных игр из топа Majesty смотрится уж слишком простенько, увлечь она может очень сильно. Личный опыт — все друзья с Android-девайсами уже давненько на неё подсели. Единственный минус — продолжительность. Но что скрывать, продолжение уже не за горами. А на Android оно уже есть.

## The Adventures of Tintin

(8.5, MobiTree #10)



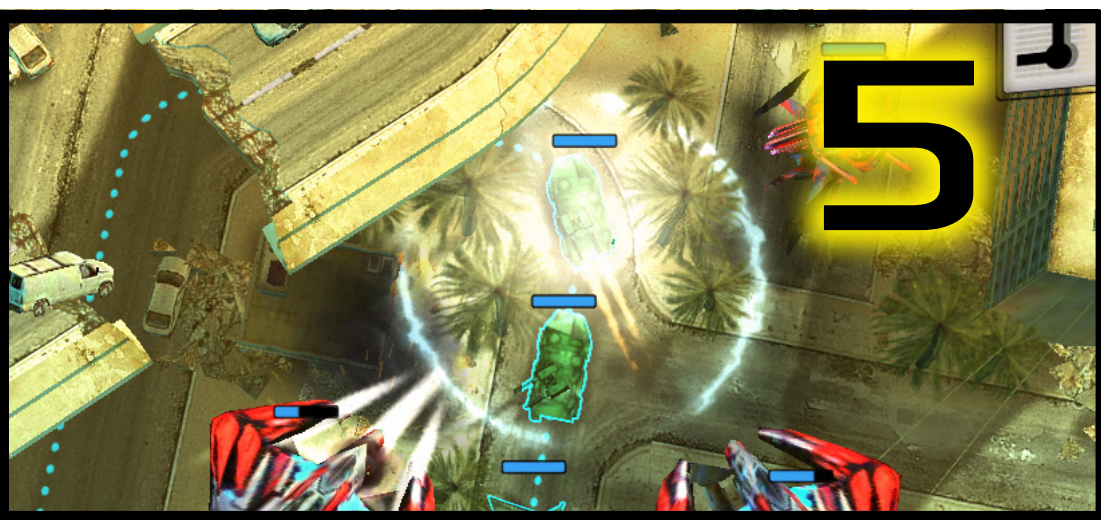
Не стану врать, Gameloft уже не делали чего-то настолько захватывающего и нового. Именно выпустив эту игру они вырвались из непробиваемого, казалось бы, кокона самокопирования. Впрочем, рецензию можно прочитать прямо в этом номере. Зачем тратить слова и время попусту?

**Sonic and  
Sega: All  
Stars Racing**  
(9.0, MobiTree #6)



Динамичная гонка с любимыми персонажами из детства. Драйв, который никогда не будет получен при игре в Asphalt или Real Racing, обеспечен.

**Anomaly:  
Warzone Earth**  
(9.5, MobiTree #8)



Что будет, если взять любую игру в жанре Tower Defense и «вывернуть её наизнанку»? Получится Anomaly: Warzone Earth, своеобразный Tower Offense, где нужно уничтожать вражеские силы. Правда, о перевесе в сторону игрока почему-то никто и не подумал. Однако это не помешало игре войти в пятёрку лидеров нашего топа.

## Sid Meter's

## Pirates

(Не обозревалась)



Увы, свой шанс рассказать об этой игре, вышедшей ещё этим летом, мы безвозвратно упустили. А жаль. Этот порт с PC заслуживает куда большего, чем пару строк, в спешке написанных в посленовогоднюю ночь. Игроку здесь придётся примерить на себя роль пирата, со всеми её прелестями и опасностями. Тут дадут не только исследовать моря и нападать на безвинных людей, но и увидеть жизнь разбойника с абсолютно человеческой стороны. Походы в трактир, дуэли, танцы с дамами — всё включено, господа.

## Dead Space

(9.5, MobiTree #2)



Много ли вам известно хорроров на iOS? А по-настоящему хороших, пробирающих до дрожи? Возможно сложно сделать хороший хоррор на мобильном телефоне, но у Electronic Arts это получилось. Как минимум игра способна держать вас в напряжении от безысходности и беспомощности на космическом корабле. И вокруг лишь мёртвый космос...



Третья часть знаменитой японской ролевой игры переключалась на мобильные телефоны. Захватывающий многочасовой геймплей, красивые ролики и интересное повествование - это лишь малая часть особенностей Final Fantasy III. Классика девяностых прямо в вашем телефоне, не поиграть в это - большое преступление.



А вы что, ещё сомневались в победителе? Даже спустя десять лет GTA III остаётся на пике популярности. Игра бережно перенесена на мобильные телефоны с сохранением всех достоинств, благодаря чему и получает звание игры года. Прочитать обширную статью по игре вы можете прямо в этом номере.

## **И другие номинации:**

### **Лучший разработчик:**

- 1) Gameloft
- 2) IronMonkey Studios
- 3) Matrix Software

### **Наиболее динамичные игры:**

- 1) INC
- 2) 9MM
- 3) Epoch

### **Лучший сюжет:**

- 1) Final Fantasy 3
- 2) Chrono Trigger
- 3) Rainbow Six: Shadow Vanguard

### **Провал года:**

- 1) Warm Gun
- 2) Silent Ops
- 3) Earth & Legend

### **Наиболее зрелищные игры:**

- 1) Infinity Blade II
- 2) ShadowGun
- 3) dream:scape

### **Самые необычные игры:**

- 1) Max and Magic Marker
- 2) Anomaly: Warzone Earth
- 3) SPY Mouse

### **Гениальная озвучка:**

- 1) Contre Jour
- 2) Машинариум
- 3) Papa Sangre

### **Самая простая в освоении игра:**

- 1) Tiny Wings

*А ещё сообщим вам о результате голосований в нашей официальной группе. Итоги, конечно, расходятся с нашими, но кто знает: может, мнение большинства и есть наиболее верное?*

#### **J2ME:**

1. Gangstar Rio: City of Saints
2. Cyberlords: Arcology
3. Modern Combat 2

#### **iOS:**

1. GTA III
2. 9mm
3. Dead Space

# Итоги года: *Алексей Смагин, Дмитрий Курылев, Олег Дрейман, Денис Зайченко* Письма разработчиков

А что думают о минувшем году разработчики? Именно с этим вопросом мы к ним и направились.

## **Семен, Zeptolab:**

Год для нас получился отличным: аудитория Cut the Rope продолжала расти, мы ее регулярно радовали новыми уровнями и игровыми элементами. В начале года мы запустили Cut the Rope на платформе Android. Летом вышел CtR: Experiments. Ам Няма перестал быть чисто игровым персонажем — мы запустили продажу плюшевых игрушек, маек и других продуктов, а также выпустили первую серию мультфильма: <http://youtu.be/bj3cbCE56wQ>. Сегодня в App Store выходят комиксы о Ам Няме. Кроме этого, мы обзавелись новым офисом и активно занимаемся построением классной студии — так что постараемся оправдать ожидания игроков и в следующем году.

## **Мартин Коваль, Inlogic Software:**

Нашим настоящим успехом стала игра Don't fall off, издателем которой стали EA. Доходы растут, и это тоже успех. А ещё, создание игр для Android помогло нам завоевать два новых рынка — Японию и США. И это отлично!

Что касается провалов, это довольно сложный вопрос. В прошлом году все шло как по маслу. Да и вообще, с 2010 года дела идут довольно гладко. Да, вот в 2009 году у нас были некоторые сложности с продажами, но это уже позади. Поэтому, пожалуй, буду говорить лишь о процессе разработки. Мы должны научиться более тщательно организовывать работу над проектами, потому что проблема со временем — для нас, пожалуй, одна из самых актуальных. Когда для твоей игры уже зарезервировано место у распространителей, задержки не приветствуются. Но, я думаю, в 2012 году мы исправим и этот изъян, потому что в минувшем мы всё успели сделать вовремя. Кстати, лучше вообще сдавать игры раньше срока. Ведь если придётся что-либо изменять, не нужно будет делать всё это в жуткой спешке.

## **Денис Зайченко, IronSign 5:**

Этот год для нас выдался... первым. Мы с Андреем Ермолаевым вложили большое количество сил и терпений в AfterWaterWorld. Как можно подытожить всю нашу работу? Сложно сказать. С одной стороны, мы не реализовали и половины изначально задуманного, а с другой — внесли новые и неожиданные идеи и новшества. Какие-то этапы разработки прошли на удивление быстро и легко, на некоторых — столкнулись с определенными трудностями.

К сожалению, вопреки распространённому мнению, делать игры — это не развлечение, и не хобби. Игры — это искусство. И далеко не такое веселое и простое, как кажется. Но мы, по-прежнему, не собираемся останавливаться ни на один день. Просто разработка оказалась несколько сложнее, чем мы думали, и мы не рассчитали сил. Таким образом произошла небольшая неприятность — мы не успеваем закончить демо-версию в срок.

Из хороших новостей мы можем сообщить, что кроме AfterWaterWorld, в наших руках есть еще несколько небольших, но интересных проектов, которых еще только ожидает превращение из утенка в лебедя. А именно:

SleezPlatformer — аркада+пазл

Щит и Меч — стратегия с ролевыми элементами

АпокалипСессия — симулятор суровых будней студента.

Ну и на десерт есть еще троица игра, которые пока что находятся на стадии задумки, но мы сейчас не будем называть их. Пусть будет элемент интриги (улыбается).

В общем, пожелайте нам удачи. На последок, мы хотим поздравить всех Вас с наступающим Новым Годом, и желаем счастья, добра и здоровья. До свидания!

### **Басыров Амир, DaSuppaStudios:**

Приветствуем всех читателей журнала. Прежде всего, хочется пожелать всем удачи в Новом Году и свершения всех задуманных дел и желаний. Что до нас, то мы определенно выросли за этот год в профессиональном плане – мы выпустили несколько игр, освоили новые платформы, вышли на новые рынки. Если смотреть менее глобально, то наше комьюнити-сообщество претерпело значительное изменение: на наших сайтах был переписан дизайн, форум обрел новый облик и новый движок, мы начали проявлять высокую активность в социальных сетях.

В целом, для нас этот год был своего рода затишьем перед бурей. У нас планируется на следующий год больше количество новых релизов, к которым мы готовимся уже сейчас.

Ну а фанатам хочется пожелать всего самого наилучшего в новом году, и по-прежнему оставаться с нами.

### **Артем Шумский, Gear Games:**

Подводя итоги 2011 года. Можно сказать, что год был вполне успешным. Несмотря на то, что в этом году мы выпустили всего одну игру, Футбольный менеджер онлайн, которую начали делать еще в мае 2010, работы было проделано намного больше, чем может показаться многим игрокам. Во-первых, был разработан принципиально новый сетевой движок, который будет использован в проекте BattleGlory, а также в последующих сетевых проектах. Работа над ним еще продолжается. Во-вторых, была разработана платформа для портирования игр на ОС Android. На днях вышла Андроид-версия ФМО. И теперь все наши последующие проекты будут с самого бета-теста поддерживать Андроид. В-третьих, подходит к концу работа над проектом Первообытный Парк 2. Но, к сожалению владельцев Java-телефонов, версия для j2me выйдет еще не скоро. В первую очередь запуск запланирован на iPhone и Android. Так что в наступающем году состоится целых два больших релиза. Четвертое большое свершение 2011 года — вывод службы поддержки на новый автоматизированный уровень. Теперь игроки ФМО могут задать вопрос в саппорт прямо из игры. Эта система также будет использоваться во всех будущих онлайн-играх. Не обошлось в прошедшем году и без печальных событий. На завершающем этапе разработки была закрыта MMORPG Последний Колизей, разработка которой велась с сентября 2008 года. Нам нелегко было принять это решение, но эта вынужденная мера была необходима, чтобы компания могла развиваться в ногу со временем, а не тормозить на уровне 2008 года. Мы очень надеемся, что это было правильное решение

В общем, работа в 2011 году велась полным ходом, и мы не собираемся сбавлять обороты и в 2012. Желаем всем хорошо встретить Новый Год и прожить его на позитиве, ведь окружающий вас мир — это отражение вашего внутреннего. Оставайтесь с нами в 2012!

### **Eternity Games:**

Приступая к работе над Rebound Ball 2, мы изучили и учли пожелания игроков, добавили то, что по каким-либо причинам не успели сделать в первой игре. Первоочередной задачей мы определили для себя доработку графики и движка, и теперь все происходящее на экране имеет еще более глубокий смысл. Грубо говоря, мы просто закончим то, что было изначально задумано. Стоит упомянуть и про новый уровень зрелищности. Начиная с графики в целом, заканчивая качеством и количеством анимации, нововведениями в области спецэффектов.

Так же за прошедший год мы изменили в лучшую сторону физику, теперь она стала более реалистичной. Из нововидений можно отметить редактор карт который позволит игрокам создавать свои карты и играть в них. В игре планируем сделать около пятидесяти уровней.

Большинство возможностей в Rebound Ball 2, были взяты из оригинальной концепции, над которой мы работали. Мы выбрали несколько, и теперь внедряем их в новую игру. То, что мы делаем, является более завершенным и отполированным.

В планах на следующий год у нас стоит оптимизация движка, уровни, портирование на Android.

**Алексей Сазонов (HeroCraft):**

2011 был очень богат на приятные события. Наши игры продолжают пользоваться популярностью у пользователей по всему миру. Например Zum-Zum стала лучшим приложением для Nokia на GMA, а «Majesty: Симулятор волшебного королевства» вышла в финал конкурса AppCircus. В этом году мы поставили новый рекорд по загрузкам на Nokia's Ovi Store — 30 000 000. А ещё наша компания получила от Google статус Top Developer на Android Market. В 2011-ом году наша компания порадовала пользователей новыми играми, в том числе и в социальных сетях: «Папины Дочки» в течение двух месяцев были самым популярным приложением ВКонтакте. Игра была добавлена на страницу 4.5 миллионами пользователей.

Насыщенной событиями стала предновогодняя пора: мы выпустили аддон к уже давно любимейшей «Majesty: Королевский Симулятор», «Majesty: Завоевание Севера». Одна из основных особенностей аддона — возможность генерации карт, Skirmish Mode. Наше сотрудничество с Disney-ABC сделало возможным выпуск «Клиники», игры на основе популярного сериала. Нашу российскую аудиторию мы поздравляем с наступающими праздниками выпуском «Смешарики. Начало» — доброй игры с возможностью управления сразу двумя героями.

2011 год был наполнен приятными моментами, и мы уже думаем о том, как сделать следующий не менее успешным. В новом году к списку поддерживаемых платформ добавятся Windows Phone 7 (Microsoft) и PS Vita (Sony). Мы также выпустим несколько новых лицензионных проектов, таких как Boulder Dash, Gibbets 2, Disciples, Hearts of iron, Romance of Rome и Tiny Bang Story. Желаем вам успехов и счастья в новом году!

**Сергей Куманев, мобильный киоск**

В целом год прошел довольно успешно. Запущен студенческий мобильный сервис «Вестник», предназначенный для помощи студентам во время учебы и отдыха. Кроме того был портирован проект «Мобильный киоск» на платформу Android. Так что теперь, сформировав выпуск журнала на Java2ME, можно буквально за несколько минут собрать выпуск на самой популярной мобильной операционной системе. Также была портирована на эту платформу моя игра – Glassball. Главное, что произошло – программирование перестало быть просто моим хобби, и начало приносить доход. Теперь о будущем. Главное и первое, что собираюсь сделать – серьезно переработать свои движки на обе платформы и добавить новые функции, чтобы сделать их использование еще более удобным. Также планирую развивать и дорабатывать другие запущенные проекты. Так что планы грандиозные, работы много.



**Seda Kistak, JarBull:**

Для Jarbill 2011 год оказался годом развития. Как вы

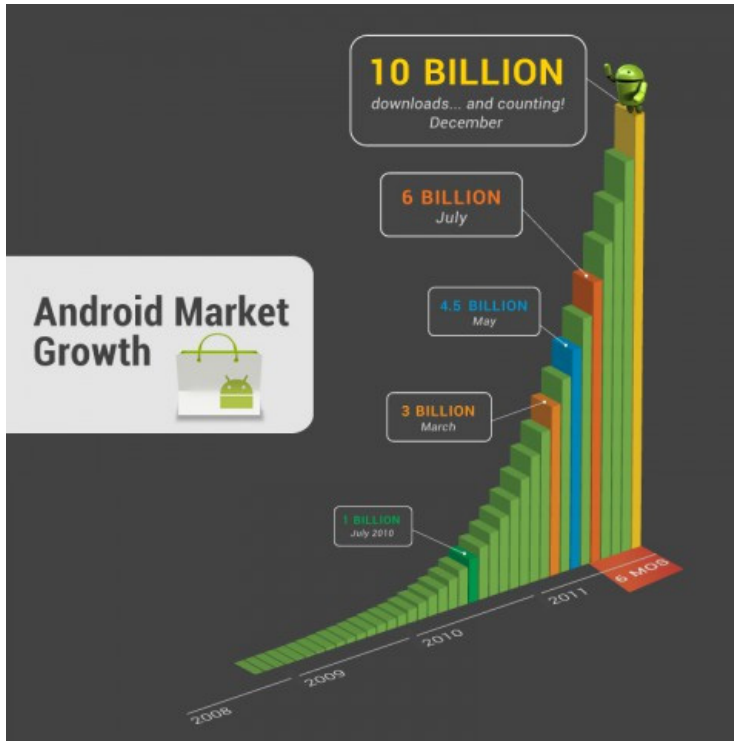
знаете, мы - всего лишь небольшая компания, создающая Java-игры. Конечно, мы расширили ассортимент предлагаемых игр, а так же присоединили к себе одну студию. Также количество каналов распространения наших игр увеличилось вдвое, что сделало нас более счастливыми и целеустремлёнными.

В четвёртом квартале 2011 года мы сделали свою первую игру под Android. Мы всё ещё продолжаем работать в этом направлении - у нас уже есть две законченных и две почти готовых игры, которые мы скоро выложим в сеть. А ещё мы стали сотрудничать с Blackberry. Вы сможете увидеть некоторые наши игры в Blackberry App Store.

В общем, год для нас оказался просто отличным. И мы хотим пожелать всем, чтобы наступивший год принёс радость, удачу и... хорошие игры!



# Новости *Олег Дрейман, Дмитрий Курьлев*



## **Android Market: 10 миллиардов загрузок**

Недавно Google с размахом отпраздновали 10 миллиардов загрузок в Android Market. Что удивительно, это число растёт не по дням, а по часам, и уже через месяц прогнозируется 11 миллиардов загрузок. Также в течение десяти дней Google раздавали по шесть центов десять замечательных игр - Asphalt 6 HD, Color & Draw for Kids, Endomondo Sports Tracker Pro, Fieldrunners HD, Great Little War Game, Minecraft, Paper Camera, Sketchbook Mobile, Soundhound Infinity и SwiftKey X. Остается только гадать, сколько денег Google заплатил разработчикам за такие «скидки». А вы успели приобрести одну из этих игр?

## **Sony Ericsson станет Sony**

Слухи оправдались: слово Ericsson исчезнет из названия телефонов и смартфонов в начале 2012 года. Именно с этого момента все смартфоны, созданные шведами (а отныне японцами) будут называться Sony Xperia.

От себя: по мне, так это лишнее. Всё же Sony Ericsson был кое-какой гарантией ШВЕДСКОГО качества, а шведам, в силу сложившихся обстоятельств доверяют больше, чем японцам. Да и я гордился тем, что у моей «трубы» были шведские корни, а теперь лишь чувствую себя владельцем какой-то левой японки.



## **High School идёт покорять iOS?**

По неподтвержденной информации, на данный момент Gameloft работают над продолжением High School: Hook Ups сразу на iOS, Android и J2ME. Вероятнее всего, геймплей не сильно будет отличаться от Hook Ups. Также ожидается, что iOS и Android версии будут созданы на «стандартном» Gameloft-овском движке, а мобильная версия появится на знакомом движке от Corp. Что ж, ждём официального подтверждения информации.



### **Kindle Fire - второй после iPad**

Несмотря на маленький экран, критику со стороны ведущих компаний и закрытость системы, доля Kindle Fire составляет 13,8%. Напомним вам, что Kindle Fire - планшет серии Kindle от Amazon, который продаётся по цене ВСЕГО в 199\$. У него нет камеры и встроенного микрофона, однако не стоит забывать, что это всё-таки читалка, а не iPad №2. Кстати, почему меня не удивляет, что доля iPad составляет 65,6% рынка?

От себя: я сам недавно приобрел это чудо техники. Пока что впечатления лишь положительные, мешает лишь закрытость системы (отсутствие доступа к Market и установки приложений со сторонних ресурсов), и я всё-таки подумываю об установке прав root.

### **FIFA 12 появится на Playstation Vita**

На днях появилось первое видео геймплея FIFA 12 на Playstation Vita. Собственно, ощутимой разницы от консольной версии замечено не было. Также напомним, что в четвёртом номере журнала вы можете прочитать старые предположения насчёт того, каким будет лучший футсим на новую платформу.



### **Gameloft: все наши игры станут бесплатными**

Случилось то, чего так боялись многие фанаты французов - все их игры отныне станут Free-to-Play. Что ж, не буду расписывать свои мнения по этому поводу (кстати, вы можете узнать моё мнение в разделе «Мысли Вслух»), просто ставлю вас перед фактом, который, по моему личному мнению, является очень печальным.

**BROTHERS IN ARMS  
IS NOW FREE 2 PLAY!**



**По мотивам «Миссии Невыполнимой» сделают серию игр на iOS**

Компания Bad Robot, создавшая спецэффекты для фильма «Миссия Невыполнима: Протокол Фантом», а также разработавшая приложение Action Movie FX, готовится в сотрудничестве с EA Mobile сделать серию из четырёх игр для iPhone, iPad и iPod Touch. Логично, что упор будет делаться на зрелищность, а сами игры будут напоминать интерактивное кино.

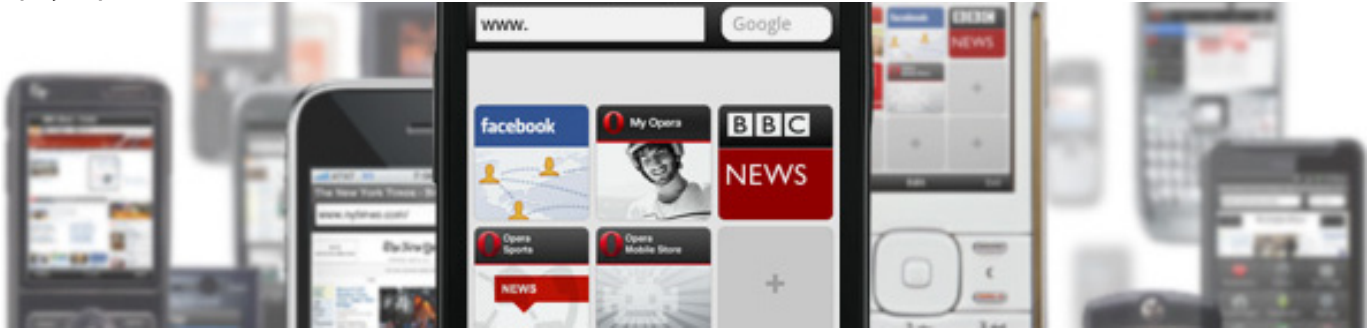


**2013: Infected Wars - новый многообещающий проект**

Студия Action Mobile разрабатывает свою первую игру - 2013. Как говорится, как только - так сразу - и их игра сразу же обзавелась движком Unreal Engine. Её часто сравнивают с Desert Zombie: Last Stand. О планах разработчиков прочитаете в следующем номере в эксклюзивном интервью с Action Mobile.

**2011 год — один из самых успешных для Opera Software**

Компания Opera Software подвела итоги работы в СНГ за 2011 год. Уходящий год оказался одним из самых успешных как по росту аудитории браузеров, так и по расширению партнёрской сети в СНГ. Количество пользователей настольного браузера Opera в 2011 году выросло на 25%, при этом более ста миллионов человек как минимум один раз использовали Opera Mini на своих мобильных устройствах. Кроме того, известно, что в минувшем году пакетами безлимитного Интернета на базе Opera Mini воспользовалось свыше пяти миллионов абонентов мобильных операторов СНГ, а также выросло количество партнёров Opera, продвигающих свои услуги с помощью браузера.





закон всемирного тяготения был открыт,  
когда Ньютон сидел под деревом

дерево помогает нам  
узнать больше

**mobitree**



**Жанр:** RPG  
**Разработчик:** IronSign 5  
**Платформа:** J2ME  
**Релиз:** 2012

# AfterWater World

## Потоп во спасение

**Н**ельзя требовать от игры всего. Много ли вы можете вспомнить игр, которые идеальны во всем: графике, звуке, сюжете и иже с ними? Вот-вот. Герой нашей статьи великолепной картинкой совсем не блещет, а вот геймплей с сюжетом... Впрочем, обо всем по порядку.

### Второе пришествие

Как вы можете помнить, в шестом номере Алексей Смагин уже обозревал первую бету игры. С того времени утекло довольно много воды, но MobiTree продолжал следить за проектом, который делается на одном лишь энтузиазме. И надо сказать, сделано

было довольно много, несмотря на различные трудности в жизни IronSign 5. Демка обещала быть намного раньше, но попала ко мне в руки лишь недавно. И можно сказать только одно: этого стоило ждать.

Начнем с того, что графика по сравнению с предыдущей демкой все же улучшилась, хоть разработчики и не скрывают того факта, что прорисовка для них стоит на втором плане. Очень красиво выглядит дождь. Когда главный герой не может идти самостоятельно, достаточно хорошо видно, что его именно ведут под руку. Краски стали ярче и сочнее. А вот еще одно из достоинств игры —

сюжет — было не тронуть. И это отлично, так как сценарий игры, написанный буквально за несколько часов, запросто уделяет по этому показателю новенький Gangstar от Gameloft. И это отнюдь не превеличение; для тех, кто желает удостовериться, милости прошу в шестой номер, читать одноименную статью. Но не это главное...

### Научи меня летать

Вся текущая демо-версия завязана лишь на обучении. Впрочем, стоит напомнить читателям, что большую часть времени прошлой демки наш главный герой, Варлан, вместе со своим братом про-

вели на корабле. Суть с тех пор не изменилась, но изменилась начинка. После не особо сытного обеда братья спускаются на нижнюю палубу, обсуждая степень противности того, что корабельный кок называет супом. Внезапно о днище лодки бьет что-то большое, корабль качается из стороны в сторону, и один из ящиков, стоящий прямо напротив братьев, рвет крепления и начинает ехать на них. Варлан кричит брату об опасности, и оба благополучно отбегают. Ящик же, ударившись о противоположную стенку, едет обратно, оставляя за собой жирные лужицы. Варлан говорит брату, что нужно закрепить этот ящик заново, и направляется к нему. Однако он подскользывается, падает на пол и ударяется головой. Очнувшись, он понимает, что потерял часть памяти...

И с этого момента начинается обучение, которому в AWW уделено ну очень много внимания. А все потому, что у игры есть одна, но огромная фишка...

### Костер воплощенных идей

Геймплей. Вот главная фишка AWW. Если ранее разработчики равнялись на Готику, то теперь ушли далеко вперед, фактически переворачивая представления о RPG. Например, страх. Много ли вы видели игр, в которых есть такая штука? Тут же прямо чувствуешь на себе, как протагонист начинает мазать по обычной крысе, как будто у него руки дрожат. А как вам добыча ключей из крысы? Взлом замков, в той же Готи-

ке являющийся простейшей мини-игрой, тут представляет собой настоящую науку, с огромным количеством типов замков и других нюансов.

А теперь новость для любителей РПГ-составляющей. В игру был внедрен уникальный движок развития персонажа, над которым IronSign 5 трудились около месяца. Опыта, как и было обещано, в игре как такового нет. А начать лучше всего будет с характеристик главного героя. Их всего 16, и они разделены на 4 группы по 4 штуки в каждой. В каждой группе присутствует основная характеристика, которая и определяет остальные. Основными являются телосложение, ловкость, мудрость и дух. А теперь встает очень интересный вопрос — если нету

опыта, то как же их повышать? Разработчики решили эту проблему весьма оригинально. Характеристики можно повысить при помощи выполнения квестов, причем характеристики даются в основном десятичными значениями. То есть, к примеру, 0.1 телосложения или 0.5 ловкости... Чем это хорошо? Тем, что для повышения одной характеристики до заявленного разработчиками максимума (40 очков), при условии, что будут выполняться только квесты с призом в 0.1 характеристики, необходимо будет пройти 400 квестов... А теперь умножьте это число на 16... Представили масштабы?.. Вот-вот. Кстати о квестах — в демо-версии мы действительно увидели обещанную разработчиками нелинейность. Так, квест с убийством крысы мож-





но пройти тремя (!) разными способами — просто убить, попросить помощи у Утерона или выманить крысу на брата, чтобы тот с ней разобрался. Кроме того, есть еще один, скрытый способ, который можно найти самостоятельно. И что самое важное — каждый из этих вариантов дает уникальный бонус в виде характеристик! И еще один маленький нюанс, связанный с характеристиками... нет, даже два! Во-первых, на Варлана влияет только целое число характеристики, и дробь при этом не считается. То есть, если у главного героя 9.9 силы, то игра будет считать, что силы всего 9. Во вторых, повышение основной и остальных (вторичных) характеристик проходит по разным схемам. Если точнее, то вторичные характеристики прокачиваются еще и за счет

первичной. Как только мы заработали целое число первичной характеристики (то есть, у нас было 5.4 телосложения, мы заработали 0.6 очка, и вышло 6.0), мы сразу же получаем очко прокачки, которое можно вложить в одну из трех вторичных в соответствующей ветке.

Но вернемся к развитию. Вторым, и не менее важным способом прокачать Варлана является такая фишка, как самоподготовка. Грубо говоря, это система достижений, которая приносит прибыль в виде характеристик. Но только грубо, поскольку если, например, в Galaxy on Fire 2 или Deer 3D достижения представляли собой простой список, то в AWW это сложная и разветвленная система, реагирующая чуть ли не на каждый чих главного героя. Связано это с еще одной

особенностью РПГ-системы — навыками. Их тут огромное множество, но прелесть в том, что они не показываются в соответствующем экране до тех пор, пока Варлан не сделает соответствующих действий. То есть, пока он не начнет заниматься кузнечеством, навык кузнеца в соответствующем меню не появится.

Есть, правда, один способ быстро открыть навык. Это книги. Им уделено не меньше внимания, чем в TES Morrowind. Они имеют свою систему прочтения, которая, к сожалению, в демо-версии не доведена до блеска. Но, судя по текущим результатам, становится понятно, что без чтения книг проходить игру будет в разы сложнее.

Ну, и нельзя не упомянуть о фирменном юморе сценариста — улыбка в процессе

прохождения демо-версии порой возникает там, где ее совсем не ждешь... Например, при прочтении брошюры о корабле.

### **Глаза б мои тебя увидели!..**

С момента последней встречи с журналистами игра заметно похорошела. Стараениями нового участника, и теперь уже постоянного художника IS5 Игоря Шадринцева персонажи перестали напоминать фигурки в стиле madskillz. Даже больше — они преобразились во вполне реалистичные модели, которые и показать Интернет-сообществу не стыдно. Также были переработаны текстуры мира и игровой дизайн вообще. Чего стоит только меню с псевдо-сенсорным управлением, где каждая цифровая кнопка отвечает за один пункт... Всего меню три, и каждое примечательно набором пунктов по смыслу. Так, к примеру в системном меню находятся настройки, сохранение и загрузка, а также помощь и авторы. И все это доступно одним нажатием кнопки, без перелистывания пунктов, как в других играх.

Также не может не радовать такой редкий гость, как кастомизация — если Варлан взял в руки гладиус или надел шлем, то это отобразится на его модельке... То же самое касается и НПС, как вражеских, так и дружественных.

Система предметов с последней версии также переработана. У оружия появились 4 типа повреждения, вес, скорость атаки и тип. Разработчики также обещают очень боль-

шое количество предметов, оружия и брони.

Кроме того, был доделан игровой движок. Были введены сила трения и инерция движения главного героя, а на тестовых уровнях, которые все еще остались в демке, можно увидеть обещанную динамическую погоду — дождь, снег, туман, и даже песчаную бурю! И это еще не все — во время дождя на уровне появляются... лужи. Да-да-да! Самые настоящие лужи! Причем они увеличиваются прямо на глазах у онемевшего игрока! И нельзя не упомянуть про плавную смену дня и ночи...

А вот звука в демо-версии нет. Впрочем, его никто и не обещал...

### **Скалки для закалки**

Но не обошлось и без неприятных моментов. Несмотря на переработку графики, игра все же не дотягивает до красот серьезных проектов. Хотя, если учесть, что игру делают 3 человека, эти претензии остаются не у дел. Но есть более насущие проблемы. К примеру, некоторые решения в дизайне игры слишком уж непривычны. К тому же к меню нужно привыкать, и привыкать очень долго. Еще совсем не радуют глаз недоделки в кукле артефактов и некоторых пунктах меню. Но это не самое страшное. Самое страшное в том, что, хоть демо-версия и представляет из себя обучение пополам с демонстрацией движка, но ей катастрофически не хватает объяснений. То есть с доброй половиной нюансов приходится разби-

раться самим, методом проб и ошибок. Впрочем, разработчик обещает это исправить в ближайшем будущем, и им веришь без проблем, поскольку они уже реализовали значительно более **MP** важные вещи.

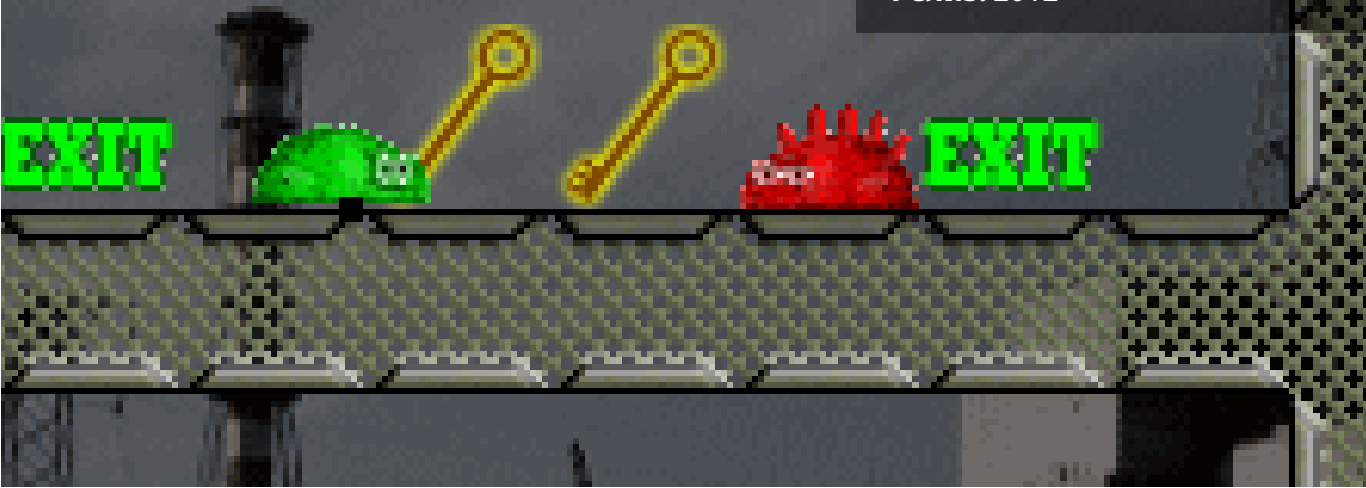
То, что мы увидели сейчас, уже можно называть прорывом в жанре RPG. Воплощено в жизнь и задумано то, чем не могут похвастаться практически все современные игры этой направленности. Кстати, о задуманном. Не так давно Денис Зайченко поделился со мной планами на будущее и развитием сюжета. Сценарий уже тянет на неплохой голливудский фильм, хоть и специфический. А еще, возможно, в игре будут средство передвижения. Причем в демо-версии они присутствуют (в виде небольшого парового карта, для теста), а разработчики намекают на то, что в полной версии можно будет покататься на одном из врагов. Или на двух...

А пока можно наслаждаться глубиной сюжета. Сейчас можно радоваться геймплейным фишкам. Сейчас можно... нет, даже нужно задавать один вопрос — когда?

**Александр Кутавцев**



Платформа: J2ME  
Жанр: Logic, Platform  
Разработчик: IronSign5  
Релиз: 2012



# Slez Platformer

Вопреки всем законам

**Н**ередко бывает, что, работая крупный проект, некоторые студии устраивают себе передышку, во время которой создают более простенькие программы. Но часты и случаи, когда именно эти поделки, создаваемые буквально для разминки, приковывают к себе больше внимания, чем игры, на которые было затрачено много сил и времени. Вот и Андрей Ермолаев из IronSign 5 тоже не сидит, сложа руки, пока его коллега выдумывает всё более и более причудливые игровые элементы для AfterWaterWorld. С одной из его игр, Щит и Меч, мы познакомили вас в прошлом месяце - сейчас же пришла пора ещё одной, более простенькой на первый взгляд, но от того не

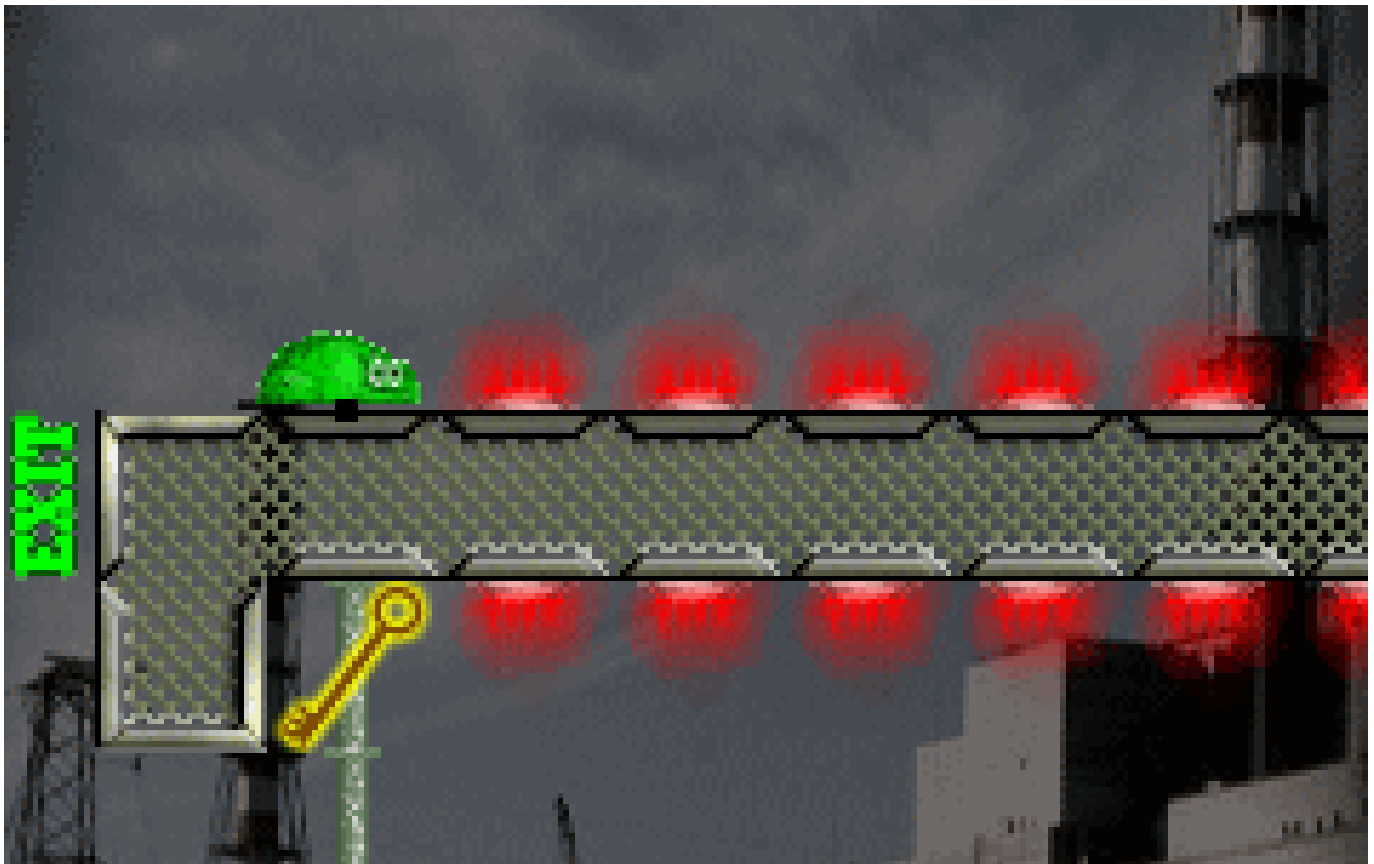
менее увлекательной - Slez Platformer.

Собственно, Slez Platformer - платформер, где, играя за слизь, нужно собрать все ключики и добраться до заветного выхода. Слишком просто? Да как бы не так! Ведь отличительная черта Slez Platformer - абсолютно ненормальная гравитация, противоречащая всем законам физики. А дело в том, что в игре полностью стираются грани между понятиями «потолок», «пол» и «стены». Главный герой может совершенно спокойно передвигаться по любым поверхностям, словно Гиш в липком состоянии. Однако центром притяжения для черного куса смолы всегда была Земля, в то время как для нашего героя направление силы тяжести со-

падает с направлением его ног. Ну, если быть точным, того места, где у человека должны быть ноги.

Идея, кстати, далеко не нова: нечто подобное уже было в игровой индустрии. Kula World, вышедшая в конце 90-х на первую PlayStation, фактически оказывается трёхмерным вариантом Slez Platformer. Те же ключики, та же гравитация, похожие значки выхода. Но нет, абсолютным клоном детище IronSign 5 назвать нельзя. К тому же Terraria уже убеждала всех, что переход из трёх измерений в два кардинально меняет геймплей. Да и впечатления от игры, если уж на то пошло.

И действительно, отличия-то есть. И их немало. Хватит хотя бы того, что для



решения всех головоломок в Sleeze Platformer нужно лишь правильно прыгнуть. Не один раз, конечно, как могло показаться: прыгать придётся постоянно, а иначе тупиковых ситуаций не избежать. К слову, в Kula World прыжку тоже было уделено большое значение. Но если там это помогало мячику перебраться на соседнюю платформу, отделенную от предыдущей небольшой пропастью, то для слизи прыжок - единственный способ двигаться по неровной поверхности, не меняя положения.

Отличие номер два - наличие разнообразных препятствий. Новые появляются довольно часто: некоторые из них довольно оригинальны, некоторые - нет. Из, казалось бы, одинакового и совершенно типичного Андрей смог

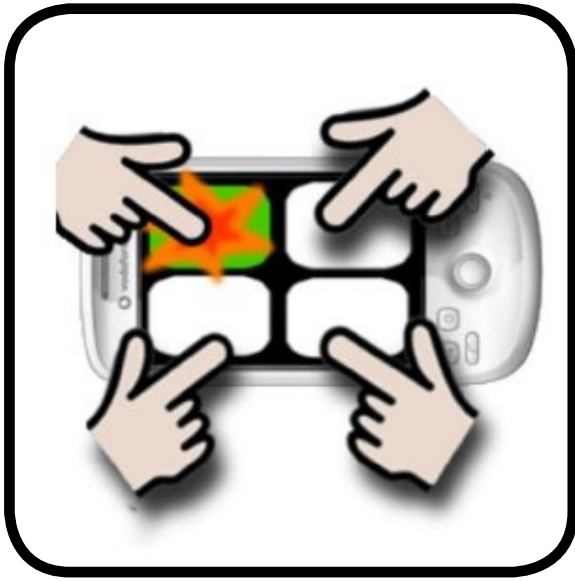
придумать абсолютно разные объекты, делающие игровой процесс совершенно разнообразным. Как вам, например, горящие блоки, от которых главный герой не умирает, а нагревается? Нагрев до определенной температуры, конечно же, в свою очередь приводит к смерти, но возможность выживания всё же даёт игроку некоторые бонусы. К тому же зачастую «хождение по огню» оказывается обязательным.

Кроме того, в игре присутствует редактор уровней. Сказать, что он жутко удобный нельзя, хотелось бы всё же версию и для PC. Однако для истинных фанатов, которые осилит несколько сотен уровней (а именно столько обещают разработчики) наличие такой возможности - лишь приятный бонус.

## MT

Но до релиза, увы, ещё далеко. В последней бета-версии, присланной мне, было 20 уровней. Если верить словам Андрея, это лишь 10% игры. К тому же сейчас имеют место явные недоработки: враги двигаются чересчур дёргано (не медленно, именно с зависаниями), слизь часто не попадает на платформы, да и возможности осмотра локации частенько не хватает. Но, смело глядя в будущее, уже сейчас хочу заявить - игру ждёт светлое будущее. Если IronSign 5 доведут все свои игры до релиза, закат J2ME придётся отложить. По крайней мере в странах СНГ.

**Алексей Смагин**



# 4 Player Reactor

Разумеется, в юбилейном номере мы не могли обойтись без «Противостояния», нашей коронной рубрики. К выбору игры я подошел на полном серьезе, однако не смог найти ничего лучше, чем старую 4 Players Reactor, вышедшую, к тому же, только на Android.

Потому, объясню: 4 Player Reaction — облегченный аналог телешоу «Своя Игра». Только вместо интеллектуальных вопросов игрокам предлагаются довольно простенькие. Отвечать самому, разумеется, не надо. Жать на кнопку нужно лишь тогда, когда на экране появится правильный ответ. Несмотря на то, что для игры всё же потребуются базовые знания географии и умение быстро считать, основная ставка тут делается на реакцию. На каждый вопрос тут (в зависимости от уровня сложности) отво-

дится от одной до пяти секунд, что часто заставляет паниковать и нажимать кнопку, когда этого делать не следовало бы. Наиболее нервные ситуации — точное определение прошедшего времени и задание «Жми, когда экран станет белым».

**Алексей:** Честно говоря, я просто обожаю эту игру. 4 Player Reactor — лучшее цифровое развлечение для компании от двух до четырёх человек. Поэтому мы с друзьями частенько устраивали соревнования, а у меня к моменту сражения с Данилой был уже какой-никакой, а всё же опыт.

Всю игру я держал безоговорочное лидерство, потому моя кнопка беспорядочно ползала по экрану, мешая отвечать. Более всего это отразилось на последних соревнованиях, где надо было жать,

практически не раздумывая. То есть — цвета, в основном. Тем не менее, я частенько долбил по кнопке просто так (специально промахиваясь, конечно), пытаюсь посмотреть на реакцию Данилы. Но он лишь злился. Кроме того, этот бесполезный ритуал пришлось прекратить, когда я два раза всё же попал: жалко стало очки тратить. Забавно, но бывали и случаи, когда я пытался нажать много раз подряд, зная правильный ответ. Попадал раз с десятого, слыша удивленный и недовольный возглас своего друга.

Коронными для меня стали игры на внимательность, как бы это странно ни было. В первую очередь это, конечно, игра на нахождение грустного смайлика. Уж кому, как не мне знать, как он выглядит в перевернутом виде? Данила, не признающий асек и других мессенджеров, не смог бы так

быстро отреагировать на изменения. Что странно, аналогичная ситуация наблюдалась и в игре «четыре в ряд». Даня просто не понимал, что тут надо делать.

Мой самый главный провал, конечно, — алфавит. Тут я просто сидел, убрав руки подальше, чтобы случайно не нажать. А Данила один раз все же угадал. Ну и ладно. Все равно победа осталась за мной.

**Данила:** Интересно было поиграть вдвоём. Хотя я и проиграл, я остался доволен: было весело орать на Лёшу, когда он выигрывал. Лично мне нравится подобный жанр, хотя с моим неадекватным восприятием... Мда. А вообще, забавно просто потыкать в кнопку, правда специальные неверные нажатия моего соперника сбивали. Но всё-таки было интересно.

В конце-концов, я был совершенно не готов к соревнованию. Мало того, что я практически никогда не играл в 4 Player Reactor до этого, так в начале игры и вовсе начал выполнять не те задания, отдавая сопернику заветные очки.


**Итоги:**

Алексей Смагин — 14

Данила Иванов — 6







Платформа: J2ME  
Жанр: Arcade  
Разработчик: Digital Chocolate  
Релиз: декабрь 2011

# Смешарики: Начало

Русские Супермены

**22** декабря в российский прокат вышел отличный мультфильм «Смешарики. Начало». Наверняка все помнят короткометражные мультики про этих добрых и забавных колобков, которые частенько попадали в различные переделки. И вот они в кино. И, естественно, в тот же момент вышла и игра по мотивам мультфильма. И сделали её не забугорный Gameloft, и даже не наш трешовых дел мастер MobStudio, а... Herocraft. Давайте же посмотрим, что у них вышло.

### Сюжет не по фильму, майн готт!!

Начнем с того, что сходство в сюжете у игры с мультиком чуть более, чем нулевое. Если мультфильм нам рассказывает о тяжелой судьбе Смешариков, попавших в огромный мегаполис, то в детище от Herocraft этого нет и в помине. Но и то, что есть, вполне устраивает.

Основная идея игры — это желание стать супергероем у каждого из Смешариков, бороться с преступностью и быть знаменитыми, как и Су-

пермен местного масштаба Люсьен, в котором поклонники мультсериала сразу узнают медведя Копатыча. Отличной идеей разработчиков было разделить игру на три части: хоть и цельного объединяющего сюжета между ними нет, но таким образом мы сможем так или иначе поиграть за разных героев.

### Ёлки-иголки... Это ж компрессия!

В первой истории мы сможем поиграть за Нюшу и Бараша, которые решили стать супергероями и пошли учиться к Совунье, наставнице того самого Люсьена. Задания она им дает, что и говорить, странноватые — уничтожить все камни с дороги или забраться на огромную гору. Их цель — прогнать большую бабочку, которая мешает жить всей Сказочной Стране.

Во втором случае нам дадут поиграть самим Люсьеном и веселым зайцем Крошем. На прогулке они встретили Кар Карыча, который из-за сошедших с электронного ума роботов-полицейских не может попасть на футбольный матч. Друзья решили по-

мочь ворону и по ходу дела раскрывают небольшой заговор...

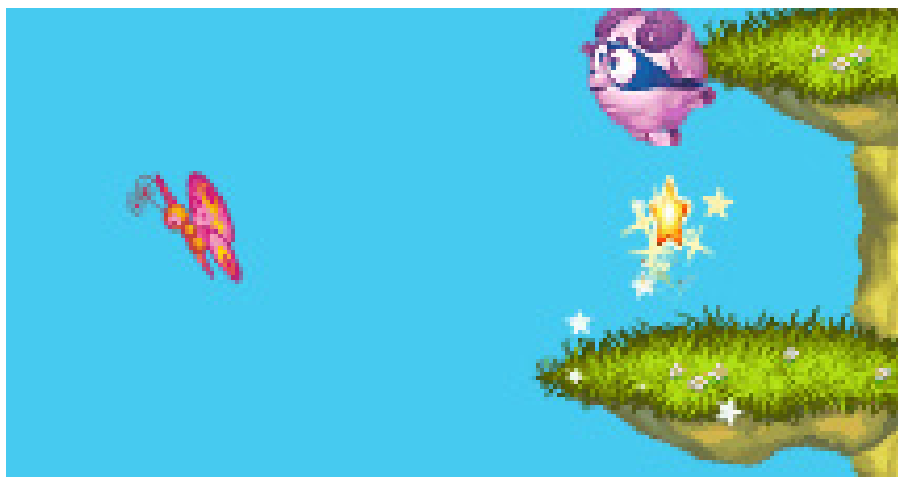
В финальной истории мы сможем побегать по музею Ёжиком и Пином. Как оказалось, к ним залезли грабители, и друзья с помощью Лоссяша решили их прогнать, но вот беда — пингвин поставил очень сложную сигнализацию, которую теперь надо умудриться выключить...

Вообще, главный плюс игры — это юморной сюжет и диалоги. Окружающие героев события воспринимаешь с улыбкой, а диалоги конкретно веселят. Особенно доставляют удовольствие коронные фразы Смешариков, перенесенные из мультсериала, будь то «Ёлки-иголки!» Кроша или «Укуси меня пчела!» Копатыча-Люсьена.

### Ребята, а начинка?

На самом деле, приятное диалогами не ограничивается. Например, графика. Все сочно, ярко и радует глаз. Всех героев можно узнать с первого взгляда, а нарочитая мультяшность происходящего игре реально к лицу.

Что до геймплея, то такого мы не видели давно, а у Herocraft — вообще впервые. В каждой истории нам дадут играть за двоих персонажей, и пройти уровень кем-то одним вообще невозможно. Например, только Ёжик может катиться по туннелям, и только Пин может переключать пульта и рычаги. В довесок ко всему у каждого Смешарика есть своя суперспособность. Впереди стена? Не проблема! Выбе-



рите Ньюшу, и она может пройти через неё, как нож сквозь масло! А если толпа врагов? Не беда, если Ёжик не желает драться — можно запросто стать ненадолго невидимым и проскочить супостатов.

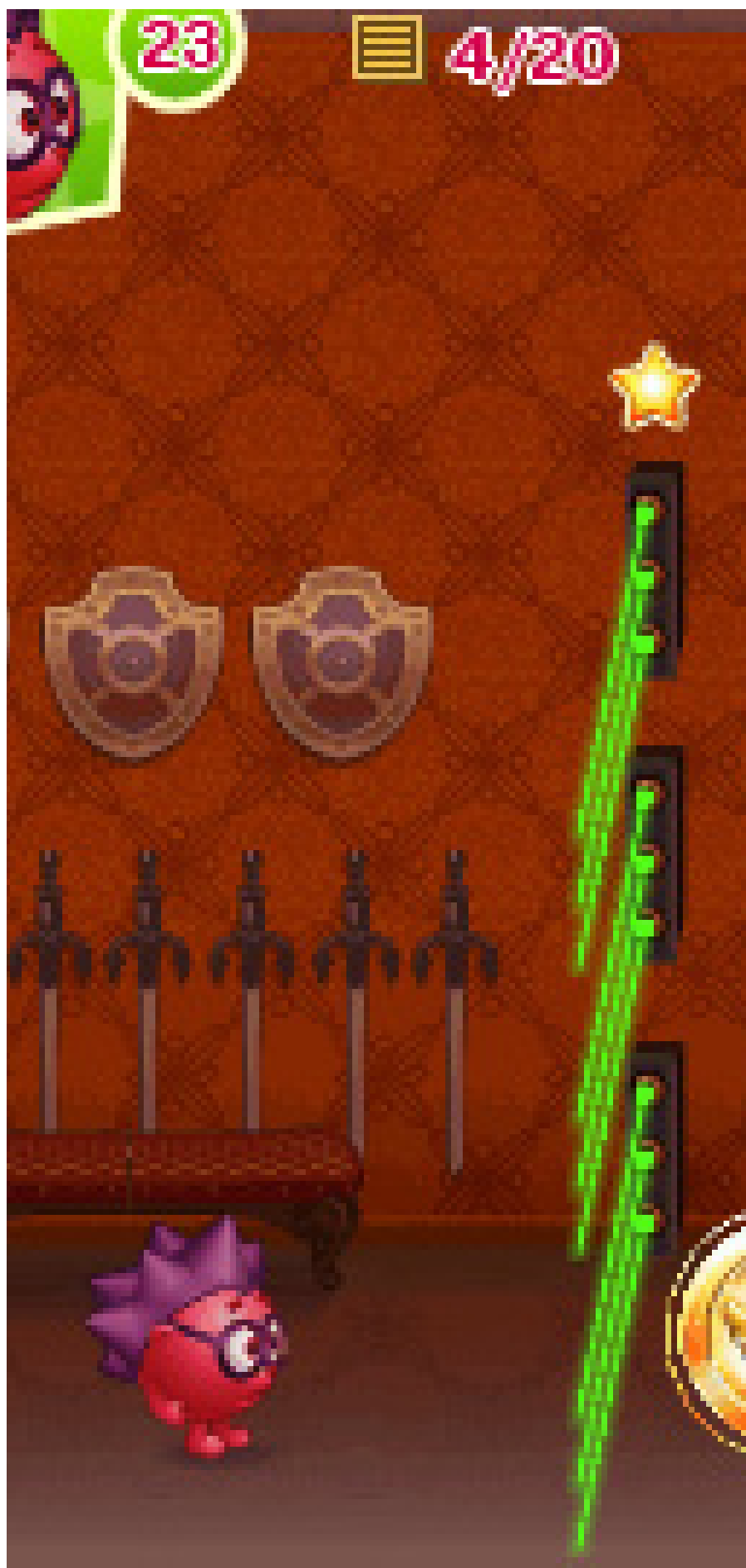
В качестве здоровья игрока выступают звездочки, которые вдоволь разбросаны по всему уровню. И если вдруг вы их потеряете, то их энное количество разлетится по округе (привет, Соник!) Вот здесь-то и кроется главный минус игры — проиграть практически невозможно. Но все-таки есть и трудность: можно постараться и достать все звёздочки и значки Смешариков, чтобы получить за все уровни золотые медали, ведь ваши очки можно будет отправить в глобальную таблицу рекордов!

### MT

А вот с музыкальным сопровождением беда. Овучены лишь некоторые действия героев, и явно не хватает какой-нибудь веселой мелодии... Но не это главное. Пусть сюжет у игры не такой, пусть проиграть тут вряд ли получится, но окунуться в эту замечательную атмосферу и провести в ней часок-другой стоит. И вы сами не заметите, как пройдёте эти девятнадцать уровней и захотите продолжения, которого, увы, нет. И пусть вы взрослый, в это сыграть совсем не стыдно.

**Александр Китавцев**

Оценка **8,5/10**





**Н**а нынешнем рынке мобильных игр существует совсем немного разработчиков, которые сподобились создать, раскрутить и клепать целые серии игр на J2ME. Сходу, пожалуй, на ум только Gameloft и приходит. Собственно, они-то нам и нужны. Две серии игр, знакомые каждому геймеру тайтлы и практически полное отсутствие значимых нововведений в очередной новой части. Вот, пожалуй, и описана политика Gameloft по отношению к сериям игр Gangstar и Asphalt. Тем паче, игровое сообщество надеялось, что в новом Gangstar, будет хоть что-то реально оригинальное. Gangstar Rio: City of Saints получилась неоднозначной. Нововведения-то действительно есть, и тут упрекнуть французских разработчиков, казалось бы, не в чем. Тем не менее, играть в него не хочется.

Итак, действие Gangstar Rio: City of Saints, как очевидно из названия, происходит в небогатом городке Рио. Соответственно, нас ожидают мулатки,

пляжи, главный герой латинос, харизматичные перебранки и всё в этом духе. Собственно, действие игры и начинается на пляже, где проходит некая вечеринка. Главные герои беззаботно стоят рядом с какой-то девицей и попивают коктейль. Неподалёку он замечает некоего бандита, который к сестре этой девицы пристаёт, причём самым нахальным образом. Безусловно, наш герой мимо пройти не мог. С криком «Я Супермэн!» он... прямо посреди пати достаёт ствол и наставляет его на обидчика, который спешит ретироваться. Всем отдыхающим, естественно, наплевать. Так, с первых же се-

кунд, нам открывается самая главная слабая составляющая Gangstar Rio: City of Saints — сюжетная или, в какой-то степени, геймплейная.

#### Кто на новенького?

Но для начала о хорошем. В Gangstar Rio: City of Saints были введены те две вещи, за которые многие геймеры просто обожают серию GTA — джетпак и танк. Однако и здесь кроется подводный камень — тот же танк будет доступен вам лишь в определённой миссии, к слову, довольно сложной. Джетпак же ещё возможно найти в трущобах Рио.

Кроме того, была ве-



**Платформа:** J2ME  
**Жанр:** Action  
**Разработчик:** Gameloft  
**Релиз:** Ноябрь 2011

## Года в год...

дена система контрактов и помощников, что, впрочем, назвать полноценными добавлениями нельзя, ибо нечто подобное уже было и в предыдущих частях.

Также стоит отметить совершенно нелепое нововведение, которое, с другой стороны, всё-таки делает Gangstar Rio: City of Saints немного веселее и динамичнее. После смерти персонажа вам покажут некое письмо, суть которого состоит в том, что главному герою приснился странный сон. Если не захотите его вспоминать — очнётесь, как и положено, в больнице. Если же вам станет интересно и вы выберете вариант «Попытаться вспомнить сон», то Gangstar Rio: City of Saints лёгким мановением руки превратится в *Zombie Infection* — популярный экшн от Gameloft про зомби, если кто не знает. Для чего нужно было вводить зомби в данную игру — для нас осталось загадкой. Хотя, это не умаляет интересности данной мини-игры, из которой вы, кстати, можете вытащить и оружие. Вот уж Фредди Крюге-

ру и не снилось.

### Скучно и однообразно

Эти два слова, пожалуй, лучше всего передают содержание миссий в Gangstar Rio: City of Saints. Они крайне однообразны, скучны, неоригинальны и обычно сводятся к словам «убей», «сломай», «напугай». Бесшабашностью и диким угаром компьютерно-приставочного Saints Row: The Third здесь и не пахнет. Мало того, некоторые миссии Gangstar Rio: City of Saints взяты практически напрямую из различных GTA-подобных игр, которые выходили ранее. К примеру, миссия, где нужно напугать пассажира своей безумной манерой вождения где уже только не была. Ну и из самой GTA, безусловно, многое позаимствовано. И это было бы неплохо в целом, будь в Gangstar Rio: City of Saints что-то своё, оригинальное. Однако, к подобным оригинальным фицам в Gameloft, видимо, относятся скептически. Что печально.

### MT

В целом же, на выходе мы получили фактически то же, что и во всех предыдущих частях Gangstar — довольно неплохую игрушку, у которой банально нет конкурентов в данном жанре. Gangstar Rio: City of the Saints обладает некоторыми своими отличительными особенностями, действие его происходит в немного других декорациях. Однако, отличий от самой первой Crime City не так уж

много, фактически, их можно по пальцам пересчитать. А это ли не признак того, что серия с самого начала стала буксовать на одной и той же точке, лишь по чуть-чуть сдвигаясь с места?

К сожалению, Gangstar Rio: City of Saints мало чем отличается от предыдущих серий, в нём нет какого-то до глубины души поражающего сюжета. Игра не притягивает к себе, хоть в целом и неплохо. Наверное, в данном случае это просто потолок платформы, тем не менее, всегда хочется надеяться на лучшее и ожидать большего.

**Тимур Лебедев**

Оценка **7,5/10**



# Zombie Blitz

С тыквами в цепких лапах



**Разработчик:** 24MAS  
**Жанр:** Tower Defense  
**Релиз:** 31 Октября 2011  
**Платформа:** J2ME

**З**омби, растения, Tower Defense... Если бы не название чуть выше, многие бы могли подумать, что в этой статье речь пойдет о небезызвестной Plants vs. Zombies. Но увы, кроме наших китайских братьев никто попыток портировать эту игру на платформу J2ME не делал, посему сегодня мы поговорим немного о другом проекте — Zombie Blitz.

Откровенно говоря, перед запуском игры у меня возникали опасения на счет того, что ZB может оказаться банальным клоном вышеупомянутого ПК хита. Уж больно напоминало описание Zombie Blitz какую-то очень популярную игру... Но, к счастью, в большинстве своем эти опасения не подтвердились. Да, с первого взгляда может показаться, что эти два проекта имеют много общего. Да, ос-

новная концепция противостояния растений и зомби взята именно из вышеупомянутой игры. Но, тем не менее, геймплеем ZB намного больше похожа на классическую TD, чем на PvZ: из пункта А в пункт Б пытаются пробраться супостаты, в нашем случае зомби, созданные неопишуемым вирусом, которых нужно истребить всеми возможными методами, а точнее башенками — растениями... В ZB имеются 2 режима: «Прохождение» и «Выживание», собственно, представления особого они не требуют, а также двенадцать миссий, разворачивающихся на трёх локациях. В принципе, ничего необычного, если не брать в счет несколько примечательных деталей. Во-первых, это возможность расчищать «захлащенные» участки земли для построения новых

оборонительных объектов, не покупать, а именно расчищать, используя всю огневую мощь фруктов и овощей, расположенных поблизости. Во-вторых, это растение, принцип действия которого, по всей видимости, также позаимствован у PvZ. Стоит заметить, что все остальные «зеленые защитники» уникальны и плагиатом не являются. Так вот, вышеупомянутое растение имеет вид новогоднего дерева (здравствуй, Новый Год!) и приносит дополнительные денежные ресурсы игроку. В общем-то, не так уж и много оригинальных идей, но, тем не менее, в совокупности с довольно красивым оформлением, выдержанным в стиле Хэллоуина, они придают игре уникальную атмосферу и делают ее абсолютно непохожей ни на какую другую TD, ни на Plants vs. Zombies в част-



ности. И все бы ничего, если бы не несколько «но».

Пожалуй, это первая игра, в которой начальный уровень пришлось проходить около пяти раз. Казалось бы — вот она, интересная и сложная игра, над которой придется поломать голову, но не тут то было... К сожалению, прохождение последующих уровней проблем абсолютно никаких не составило. Из чего можно сделать вывод о небольшом дисбалансе в игре, что в первую очередь связано со строением того таки начального уровня — оборонять более-менее прямые участки дороги без каких либо извилистых участков, крутых поворотов, всегда гораздо сложнее, чем тернистый и ухабистый путь.

Также, говоря о недостатках игрового процесса, стоит обратить внимание

на «запас прочности», то есть на количество монстров, которым можно сохранить жизнь при прохождении уровня, а также «боссов», вычисляемых по выдающимся размерам и не менее выдающейся броне. Убить хотя бы одного такого — задача не из легких! Но горевать по этому поводу не придется, так как нет никакой разницы: пропустите ли вы босса или обычного зомби. Хотя в бою первый и стоит десятка своих мелких подчиненных...

Ну и последний, и самый главный недочет ZB — это отсутствие как достойной сюжетной линии, что еще можно пережить, ввиду особенностей жанра; так и хоть какой-нибудь справочной информации по игре, из-за чего вам придется гадать, для чего нужно каждое растение, какие его особенности, против каких

врагов стоит его применять и т.д. Все придется проверять экспериментальным путем, что никак не делает разработчикам чести. Поленились создать к игре банальную инструкцию — это уже форменное безобразие!

**MT**

И все же, несмотря на все эти серьезные недочеты, в *Zombie Blitz* стоит поиграть. Веселое настроение Хэллоуина (а именно под этот праздник выходила игра), умеренная сложность и несколько свежих идей, собственно, ради этого стоит установить ZB на свой мобильный.

**Евгений Кондратюк**

Оценка

6,5/10

**Платформа:** J2ME  
**Жанр:** Arcade  
**Разработчик:** Inlogic Software  
**Релиз:** 2010



# Santa Dash 2

И снова Новый Год!

**Н**а новогоднюю тематику вышло уже множество игр, и придумать что-то новое уже очень сложно. Однако разработчики не могут оставить свое дело и вновь пытаются сделать что-то гениальное. И все же некоторые компании боятся братья за неожиданные идеи и просто обновляют свои проекты. Новая казуалка Santa Dash 2 от Inlogic Software — яркий пример подобному явлению. Прозлогодняя аркада, в которой нужно, бегая Санта-Клаусом, раздавать подарки, в этом году вернулась в новом облике.

Если идеи проектов от таких гигантов мобильной индустрии как Gameloft и Electronic Arts хоть как-то можно попытаться угадать, то от Inlogic Software можно ожидать что угодно. И действительно, можно подумать буквально обо всём, впервые услышав название новинки. Первая часть Santa Dash, наверное, сразу после новогодних праздников забылась, и очень удивительно, что раз-

работчики решили про неё вспомнить. Но всего больше поражает то, что Santa Dash 2 практически ничем не изменилась.

Конечно же, это не полная копия первой части — некоторые нововведения все же есть. Теперь на крышах появились своеобразные пристройки-туннели, заметно усложняющие прохождение, добавились также и новогодние шары, при сборе которых добавляются очки. Новогоднюю атмосферу в Santa Dash 2 усиливает снег, который постоянно кружится вокруг Санта-Клауса. Несмотря на то, что в новинке остались дома с разбитыми стеклами и нелепо падающие на крыши сосульки, графика заметно преобразилась, стала более привлекательной. Впрочем, небольшая перемена эффектов и бонусов очень слабо сказывается на игре. Однокнопочное управление не изменилось, как и, соответственно, задача игрока — бегать и прыгать по крышам, раздавая подарки. Правда, теперь, как уже было

сказано, счет также можно повысить, собирая новогодние украшения. Больше, пожалуй, про Santa Dash 2 и сказать нечего.

**MT**

Не буду спорить, аркада получилась забавной — веселая праздничная атмосфера осталась. Некоторых, особенно тех, кто не играл в первую часть, новинка, возможно, увлечет на несколько десятков минут, но вот потом, увы, играть становится не интересно — надоедают одинаковые ловушки и подарки. К тому же, Santa Dash 2 — это уже третья по счёту игра-клон, практически не отличающаяся от своих предшественников. Чего уж таить, работы модмейкеров зачастую бывают более глобальными, чем изменения, коснувшиеся второй части Santa Dash. И это, увы, очередной способ добычи «лёгких денег».

**Дмитрий Курылев**

Оценка

2,5/10

Платформа: J2ME

Жанр: Arcade

Разработчик: Digital Chocolate

Релиз: Осень 2011



# Crazy Penguin Freezaway

Серия Crazy Penguin не раз радовала любителей казуалок от Digital Chocolate. Эти несколько частей пусть и являются простейшими аркадами, зато богаты интересными идеями. Так, например, Catapult и Party затягивали своим весьма необычным игровым процессом, а Assault, вышедшая во времена массового подражания Angry Birds, могла похвастаться неплохим качеством, хоть и слизана с «Птиц». Причина долгой жизни серии — необычный сеттинг, который не ставит особых рамок на геймплей. Идея невозможного конфликта между белыми медведями и пингвинами может прогибаться под почти любой тип казуальных игр. То пингины с самолета в холодный бассейн прыгают, то запускают друг друга с катапульты,

то стреляют сородичами с натянутой елки...

## Беспощадный зверь

Интересная завязка конфликтов между упрямыми птицами и агрессивными медведями для CP уже стала традицией. И интересна не столько сама суть начала истории, сколько ее необычная подача. Почти во всех частях игра начинается с подобия короткой видеовставки, где медведи нарываються на конфликт первыми, но в Freezaway все несколько по-другому. Белый медведь, гулявший по холодным пустыням Арктики (Антарктиды?), находит приглашение на вечеринку. Мало того, что он не нашел себя в списке приглашенных, так еще и узнал, что медведям вход туда воспрещен. И пока его телом овладевает гнев, в голову

приходит дьявольский план — сорвать чужой праздник. Ну а что ему остается делать? Мстить, конечно же.

## Полярная вечеринка

Freezaway ни на шаг не отступает от принципов серии — чем проще, тем лучше. На этот раз DC смастерили аркаду типа «прыгай по платформам и доберись до выхода» с видом сверху. Вообще такой тип особой популярностью никогда не пользовался, так как сам процесс обычно однообразен. Не выдался он и здесь, ведь прыжки по ледяным глыбам и сбор всякого ненужного хлама — занятие не самое затягивающее, да и видим мы такую рутину почти в каждой игре. Суть каждого уровня — в лице одного пингвина добраться через реку по льдинам до домика, где состоится вечеринка.



ка. В полярном диалекте такие строения зовутся иглу. И все бы хорошо, если бы не тот самый обиженный зверь. Медведь, уже успевший не только спрятаться, но и набрать кучу универсальных боеприпасов (снежков), открывает залп по неуклюжей птице. Остается один единственный выход — отвлекающий маневр. Не смотря на то, что на острове около четырех десятков пустующих иглу, пингвинам нужно любой ценой отпраздновать именно в этом. Строптивные птицы. Отвлекать придется рыбой, непонятно откуда появившейся на льдине. После удачного броска этим морепродуктом в агрессора, северный зверь, явно замученный голодом, мигом набрасывается на добычу, тут же без церемоний хватая ее в лапы и с жадностью обгладывает, напоминая жертву Кольца из одной знаменитой трилогии. А пингвину теперь открыт путь. После удачной

вечеринки в этом иглу гиперактивным птицам приспичивает ехать праздновать в другое. А если учесть, что на карте игрового острова около сорока иглу, это становится, как минимум, странным. Кстати, ездят они на снегоходе.

### Прыжки по черепахам

А вообще Freezeway выглядит уж очень скучно и в разы уступает своим предшественникам. Пусть на уровнях есть разные типы глыб, киты и черепахи, по которым можно прыгать, разбросан всякий хлам для сбора, имеются различные награды и выбор одного из трех пингвинов — все это никак не влияет на интересность игры. У Freezeway нет таких особенностей, которые выделяли ее предшественников из и без того пестрой толпы казуалок. Что и говорить, там были даже дополнительные режимы. В Assault можно было почувствовать себя про-

фессиональным взрывателем зданий, а в Catapult был режим на логику. Здесь лишь пресловутый Time Attack, в котором нет даже стимула для прохождения. Зато хоть пингвины не потеряли своего обаяния.

**MT**

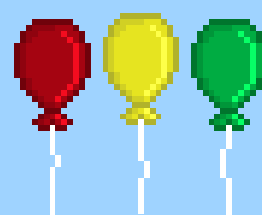
Crazy Penguin из тех серий игр, которые могут жить долго и при этом держаться достойно. Но всему когда-то приходит конец. Freezeway это наглядно продемонстрировал. Та часть души постепенно теряется, да и качество явно идет на спад. Freezeway, вне сомнения, самая худшая часть. В ближайшем будущем еще можно надеяться на парочку игр серии, но ожидать чего-то дельного уж точно не стоит.

**Игорь Шадринцев**

Оценка

4,0/10

Level: 5



# Need for Speed

## От Most Wanted до The Run

*\*Сначала скажу пару слов о самом материале. Я давно планировал написать о мобильной серии Need for Speed. Но сейчас вышла новая часть линейки, и поэтому планы чуть-чуть изменились.*

*В этой публикации будет вкратце рассказано о всех NFS на J2ME. Речь пойдет только о 3D версиях. Затем мы подробно остановимся на недавно вышедшей Need for Speed: The Run.*



Итак, начнём сразу, безо всяких вступлений. Знакомить вас со знаменитой гоночной серией Need for Speed, думаю, не надо. А вот история мобильной серии началась с **Need for Speed: Most Wanted 3D**. Эта игра была доступна только для самых мощных устройств. На тот момент таковыми являлись модели Nokia s60v3 и SE K800i. И такой ограниченный список поддерживаемых устройств был вполне оправдан. Во-первых, значительных ресурсов требовали относительно большие локации. Уровни представляли собой целые районы городов с подъёмами, подземными туннелями и трамплинами. В некоторых заданиях можно было без труда свернуть с курса и свободно покататься по улицам района. Ещё в игре был доступен тюнинг. Настоящий тюнинг. В NFS: Most Wanted изменению поддавались как технические, так и визуальные параметры. В игре было

достаточно разных бамперов, дисков, спойлеров и винилов, чтобы сделать машину на свой вкус. Да и сам автопарк радовал. Во время гонки, помимо оппонентов нам могли сильно досаждают полицейские.

Позже в свет вышла **Need for Speed: Carbon 3D**. Эта игра была доступна для более широкого круга устройств, ведь движок был намного проще предыдущего. Теперь трассы лежали сугубо

в одной плоскости. Никаких трамплинов, подъёмов и спусков. В гараже насчитывалось четыре машины. Тюнинг превратился в обычную систему апгрейда. Выбрать, например, бампер или спойлер самостоятельно было нельзя. Как и в ПК версии, существовал каньон, который привносил разнообразие в геймплей. А вот блюстителей порядка игра лишилась. Но, несмотря на то, что в игре многого не было, она оказалась очень красивой



Need for Speed Carbon



Pro Street



Undercover



Shift

и удивительно интересной.

Вслед за Карбоном EA Mobile выпустили **Need for Speed: Pro Street 3D**. С этой части мобильная серия встала на «рельсы». Появился новый движок, в котором управление автомобилем осуществлялось на 80% автоматически. Одним из самых значительных элементов геймплея стал дрифт.

По сравнению с предыдущими частями, улучшилась графика и увеличился автопарк. Но визуальный тюнинг

был упразднён, а сама игра стала намного проще предыдущих частей в контексте прохождения.

После NFS: Pro Street вышла **Need for Speed: Undercover**. EA Mobile предложили игрокам усовершенствованный рельсовый движок, в котором нашли себе место и копы, и катсцены, и замедление времени и даже сбиваемые объекты типа дорожных знаков. Также появился трафик, которого не было в Pro Street. Вернулся и визу-

альный тюнинг, но, опять же, линейный. В общем, с целым рядом новых функций игра получилась вполне успешной и интересной.

Дальше шёл **Need for Speed: Shift**. Всё те же «рельсы», и почти те же самые возможности. Правда, разработчики убрали замедление времени и добавили интерактивную статистику игрока. Приятным нововведением оказался гараж, визуализацию действий в котором EA довели до совершенства.



Hot Pursuit

# NEED FOR SPEED

# THE RUN

За Shift'ом последовал не менее «рельсовый» **Need for Speed Hot Pursuit**. Hot Pursuit внёс в мобильную серию новый режим игры за полицейских. Дрифтинг был упразднён, а вместе с дрифтингом — система тюнинга. На этот раз игрок вообще лишился возможности улучшать какие-либо характеристики авто. Ещё в NFS Hot Pursuit вернулось замедление времени. По большому счёту, игра явилась очередным клоном, мало отличающимся от предшественников начиная с Pro Street.

Вот и подошла очередь недавно вышедшего **Need for Speed: The Run**. Сказать, что игра принесла чего-то нового в мобильную линейку — конечно же, нельзя. Тот же движок, та же модель управления, аналогичные возможности. Но, между тем, разработчики внесли в The Run свои особенности, на которых мы и остановимся.

Сначала о хорошем. The Run переплюнул всю серию по уровню графики и 3D-моделей. Некоторые машины настолько тщательно проработаны, что даже выхлопные трубы представляют собой трёхмерную деталь. Создатели не промахнулись и с локациями. Окружение получилось вполне разнообразным и приятным глазу. Некоторые городские локации явно напоминают NFS Shift с iOS и Android.

Отныне, во время погони нас будут преследовать как полицейские машины, так и вертолёты, стараясь адресовать нам свинцовый дождь. Конечно, этот элемент геймплея очень похож на систему вертолётных погонь в Asphalt 2, где летающие блюстителю порядка сначала прицеливались, давая игроку в этот момент свернуть с линии огня, и только потом атаквали.

Изменилось управление. И не в лучшую сторону. Водить машину стало суще-



ственно тяжелее, нежели в предыдущих частях. И особенно это ощущается на поворотах. Мало того, что и в этой части нет дрифта, так ещё транспорт просто невоз-



можно заставить повернуть в нужный момент. Единственно, можно хоть как-то применить в свою пользу замедление времени. Но срабатывает не всегда.

Тюнинг превратился в автоматическую систему улучшений. После удачного прохождения тех или иных заездов характеристики машин обновляются без нашей помощи. Количество транспортных средств Need for Speed: The Run тоже не блещет. Плюс к этому, в зависимости от возраста уровня престижа заездов, первые автомобили становятся недоступными, и наоборот: мощные авто невозможно использовать в начальных уровнях.

Суть геймплея заключается в том, чтобы повышать свой рейтинг, выигрывая в гонках. С победами открываются новые автомобили и го-

рода. В каждом городе есть пять заездов на выбор. Среди них может быть, спринт, побег от полиции, чекпоинт и прочие. Как видите, ничего нового. Интерес к игре пропадает сразу после полного прохождения.

В итоге мы всё равно получили рельсовый клон, похожий на предшественников. Игру, сделанную, в общем-то, ради отмаза. Но сделанную вполне качественно, не считая звука.

Взгляните на скриншоты последних пяти частей. Ведь ничего практически не изменилось. Внешне отличим только интерфейс и качество графики.

Завершая материал, хочется выделить самые удачные проекты в мобильной серии Need for Speed. Первый — это,

конечно же, NFS: Most Wanted; второй — Carbon; ну а третье место всё-таки стоит отдать Need for Speed: Undercover. На тот момент игра показывала что-то новое, необычное. После Undercover в линейке не появилось ни одной части, которую можно назвать инновационной.

Но даже несмотря на вполне успешный Undercover, мобильную серию можно считать провальной после релизов Most Wanted и Carbon. А что, собственно, удивляться? Ведь компьютерную линейку постигла та же участь. И в ней Carbon был последней частью, которая отвечала сложившейся концепции сериала. Ведь сейчас, при ежегодно появляющихся новых частях, фанаты серии всё равно играют в Need for Speed: Underground 2 и Most Wanted.

**Сергей Федченко**



**Платформа:** J2ME  
**Жанр:** Slasher  
**Разработчик:** Gameloft  
**Релиз:** ноябрь 2011

# Immortals

Боги тоже плачут



**Тесей** — согласно греческой мифологии, полу-бог, сын бога Посейдона и Эфры, также являлся десятым царём афин. Борясь за свою честь, Тесей совершил множество подвигов и благородных поступков. Тесей является одним из главных персонажей греческой мифологии. Согласно сюжету фильма, Тесей пережил смерть матери, которую убили у него на глазах.



**«Боги не могут взять на себя страх человека».**  
*Теодор Адорно*

**Н**ездоровый интерес ко всем играм, к которым так или иначе причастен Gameloft, появился неспроста. Всё же, это единственный разработчик, который до сих пор выпускает достойные проекты. Но увы, его часто обвиняют в самоплагиате. Создаётся впечатление, что в каждом проекте французов всегда ищут лишь «подводные камни», которых, на самом деле, оказывается не так уж и много.

На этот раз «под прицел» Gameloft вполне предсказуемо попал нашумевший фильм «Бессмертные», который вышел в прокат в начале ноября. Как и предсказывалось, игра по фильму больше напоминает продолжение Hero of Sparta, чем самостоятельный проект. Да, пусть и в ней есть оригинальные моменты, однако они не удивляют и не заставляют открывать рот от восторга, что уберегает нас от участи стать лакомой добычей для следующих реклам зубной пасты Colgate. По сути, от «Битвы Богов» не ожидали ничего невероятного. Да, хотелось

увидеть нечто интересное и незабываемое, но мы все прекрасно понимали, что стоит прогнозировать от Gameloft. Первое, что поразило в геймплее, это то, что при нажатии кнопки «5», герой не эпично ударит мечом по воздуху, а в стиле Motion-Blur «прискользит» к врагу и выбьет из него драгоценные капли крови. Кстати, о крови. Её здесь настолько много, что Zombie Infection нервно курит в сторонке. Хотя нет, я переборщил. Зато Immortals можно назвать самой кровавой игрой года, не считая, возможно, нового Gangstar. Вернёмся





же к системе боя. Дело в том, что фактически он сводится к бесцельному кликанью по той самой кнопке «5». Да, есть моменты, когда нужно врезать апперкотом или взять суперудар, однако это больше напоминает пробуждение игрока из режима гибернации, чем всплеск мозговой активности.

Безусловно, геймплей разнообразен. Тут мы бьём этого врага, тут мы бьём этого врага, потом идём по лестнице, бьём ещё одного супостата, а, вот оно, карабкаемся по стенам и горизонтальным балкам! А ещё же есть боссы! Как вы поняли, смотреть тут не на что. Игра надоедает уже на втором уровне, когда понимаешь, что большего ждать просто не приходится. А знаете, что убивает геймплей больше всего? Не поверите — нелинейность!

В кое-то веки Gameloft предоставили игрокам хоть какую-то свободу действий, однако предоставили её до безобразия криво и сыро. Всё же начинается порядком надоедать, что выбрав одно из трёх, например, возможных направлений, Тесей попадает, извините, в самую «задницу» уровня, откуда нужно таким же путём выбираться. Но самое интересное, что в одной из таких, пардон, «задниц», лежит один из драгоценнейших свитков, или умений, или денег, или жизней, в общем, лежит то, что необходимо для того, чтобы пройти игру на 100%

**MT**

Конечно, можно похвалить разработчиков за введенную систему апгрейдов,

которая позволяет со второго уровня стать, по сути, читером: обновив до максимума «круговую атаку», можно просто не подпускать врагов к себе, раскидывая их по углам границ экрана. В остальном же есть уровни, которые непонятно на что влияют (а-ля Harry Potter DH2). Проект вытягивает неплохая графика, море крови и адреналина, да сносная озвучка. В остальном же это игра, которая вряд ли заслуживает много внимания. Вы хотели получить Hero of Sparta 2? Пожалуйста, вот он, только думаю, что многие предпочтут всё же оригинал.

**Олег Дрейман**

Оценка

6,5/10





Жанр: RPG  
Разработчик: IronSign 5  
Платформа: J2ME  
Релиз: 2012

# Zombie Mob Defence

Стенка на стенку

Ski

*Многие из нас знали, что уже видели где-то эту игру, но никто не мог понять, где... Но потом выяснилось, что игра - полный клон Dictator Defence. Они не отличаются фактически ничем, кроме текстур. Печально. За это и была снижена оценка.*

### Огородные войны

**К**ультовая Plants vs. Zombies, пожалуй, не нуждается в представлении. Благодаря стараниям PopCup, сама игра успела побывать практически на всех игровых платформах, что конечно, дало возможность немалому кругу геймеров поучаствовать в красочных огородных баталиях между зомби и растениями. Естественно, разработчики не сочли нужным портировать известную казуалку жанра Tower Defense на плачевную J2ME. Это, во-первых, не выгодно, а во-вторых, функционал платформы строго ограничен... Но ведь не будут же обладатели мобильных телефонов просто сидеть и глотать слюнки? Да нет же — положение спасают ребята, именитые как Digital Chocolate, выпустив в свет очень даже добротную альтернативу Plants vs. Zombies на J2ME.

### The Walking Dead

Из персонажей, знакомых игроку по Plants vs. Zombies, в ZMD перекочевали разве что сами виновники торжества — зомби. Хотя, хотелось бы отметить, что в качестве противников не всегда выступают именно ходячие трупы: иногда на поле боя фигурируют такие диковинные монстры, как, напри-

мер, натрескавшиеся алкоголем скелеты, или же огромные мохнатые великаны с одним глазом. В Zombie Mob Defense нет ни малейшего намека на овощи — на замену им встал специальный отряд по борьбе с зомби (некое подобие «Охотников за приведениями» из одноименного кинофильма), но функции с растениями они выполняют схожие. Правда, теперь вместо привычного подсолнуха, очки на покупку орудий выдают установленные на поле банки. Также изменился дизайн уровней — теперь он представлен вертикально, и зомби движутся по направлению к игроку сверху-вниз, а не справа-налево, как это было в оригинале.

Каких бы изменений не претерпела графическая часть, цель игры, напротив, осталась неизменной. На плечи игрока ложится задача отразить атаки зомби и не дать им разрушить стену, поставив по всему полю вояк особого назначения с их необычным арсеналом. Зомби идут потоками, и, порой, от большого количества зомби в потоке, игра превращается ну просто в какое-то кровавое месиво. Если же одному мертвецу все-таки удалось положить участок стены — не беда: его ждет маленький сюрприз в виде разрывной мины. Так что ошибки и промахи в игре до-

**Александр Китавцев** пускаются.

### Зомбоящик

Кстати, о атмосфере ужаса. Здесь-таки вся чудовищная живность выглядит весьма устрашающе, а не мультяшно, как в той же Plants vs. Zombies, да и поля, где проходят бои, местами пугают, вкупе с внезапно появляющимися зомби. Мрачное кладбище, городская свалка — все, как в настоящем голливудском ужастике...

### МТ

Очень сложно назвать ZMD полным плагиатом игры от PopCup, даже ни смотря на то, что ее цель осталась неизменной. Ведь Digital Chocolate внесли в нее что-то новое и свое, кое-что даже изменили, но, конечно же, ориентируясь прежде всего на оригинал. Но задумайтесь — до этого выходила ли подобная игра на J2ME? Или хотя бы стоящий порт Plants vs. Zombies? Вот именно, нет. Правда, китайцы пытались перенести известный хит на мобильники в своей очередной поделке, вышедшей незадолго до героя сегодняшнего обзора, но из-за своей скудности она не считается... А «шоколадки» предоставили игру, ничем не хуже ее прообраза.

**Алексей Строч**

Оценка

4,5/10



**«Величайшим мастером является тот и только тот, кто познал свой внутренний духовный мир помимо силы и боевых учений»**

Все мы знаем и любим компанию Digital Chocolate. Большинство их игр оригинальны, интересны и необычны. Именно поэтому каждая их поделка сразу становится центром всеобщего внимания, иногда обгоняя по качеству даже проекты пресловутых французов. Не меньший интерес образовался и вокруг их новинки — Shaolin Jump, поведывающем о судьбе ученика великого мастера, правда непонятно, мастера чего.

По сюжету великий мастер предложил ученику четыре испытания: водой, воздухом, огнём и землёй. Каждое из четырёх испытаний представляет собой нечто вроде особенной локации, со своими уникальными особенностями. Кстати, эмблемы «четырёх элементов» бесовестно украдены из знаменитого мультсериала «Аватар», что почти сра-

зу бросается в глаза тем, кто с ним знаком.

К сожалению, в геймплейной части Digital Chocolate не представили нам ничего экстра-нового. Суть игры — бежать вверх по стене (это делается автоматически) и перепрыгивать на параллельную стену в целях обхождения препятствий. Кстати, о препятствиях. Их в Shaolin Jump очень много. Замедлители, убиватели, отталкиватели — три основных класса, в каждом из которых по пять-семь препятствий. Есть и падающие предметы, от которых нужно уклоняться. В общем, с этим проблем нет.

Естественно, невозможно обойтись без бонусов. Есть бонусы, позволяющие оторваться от приближающегося катаклизма, и бонусы, просто уничтожающие всё на своём пути. Бонус открывается, когда собраны шесть свитков, которые нужно поймать во время прыжка. Кстати, во время прыжка можно так же разрушить падающий предмет, будь то огромная сосулька или каменный шар. Шесть свитков формируют бонус, который

тоже нужно поймать. Также в виде бонуса часто появляется доступ к следующей локации, поэтому важно не проскочить его.

Графика далеко не самая лучшая, но и плохой её назвать нельзя. Анимация, что порадовало, на высоте, особо поражает анимация фона. Великий храм, тонущий в воде или горящий во пламени смотрится просто потрясающе. Главный герой смотрится достаточно харизматично, а его анимация также выглядит прекрасно. Озвучка, к сожалению, хромает, поскольку озвучено минимум действий.

**MT**

Shaolin Jump — это крепкий середняк, однако середняк достаточно качественный. Многих порадует незамысловатый геймплей и хорошая графика, а кто-то расстроится из-за однокнопочного управления и минимума креатива. Как говорится, игра на любителя, это прежде всего и сказалось на её оценке.

**Олег Дрейман**

Оценка

6,5/10



Жанр: Sports  
Платформа: J2ME  
Разработчик: Namco  
Релиз: Октябрь 2011

# TNA Impact

Врежь Хогану

**С**порт бывает разным. Можно мячик погонять, можно шайбу. Позвоительно и на санках покататься. Представьте, даже плавание в бассейне — это спорт. А как же драки? Они ведь возбраняются законом, разве нет? Да. Везде, кроме ринга. Речь идет об очень популярном виде спорта в Америке — рестлинге.

Наверняка многие слышаны о нем, но все же напомним, что рестлинг из себя представляет. Это, в общем-то, банальный мордобой без правил, но мордобой красивый: здесь не просто машут кулаками, а исполняют сложные акробатические трюки. Но иногда опускаются и до грязных приемчиков — мало кто удержится от соблазна врезать по лицу противника железным стулом, валяющимся под рингом. Рефери на бое присутствует, но разве что для вида.

Бои проходят не абы как, а в пределах какой-то федерации рестлеров. Рестлеры имеют право драться только с противниками из своего дивизиона (кроме выставочных боев). Также, как и в боксе,

здесь разыгрывается большое количество кубков как для мужчин, так и для слабого пола (правда, слабым его совсем не назовешь). Но мы совсем забыли о теме обзора. Namco совсем недавно выпустили новый симулятор рестлинга — TNA Impact! И не сказать, что он вышел плохим...

## ШМЯК НИМ!!!

Насколько вы можете помнить, рестлинг на J2ME представлен довольно скудно. Единственная до этого серия игр об этом виде спорта WWE vs. RAW давала нам поиграть только за бойцов из этих лиг, что было довольно обидно для TNA. Также, что немало важно, там всё было оформлено в 3D. TNA iMPACT! лишними измерениями не блещет, но и 2D-картинка радует глаз. Все оформлено сочно, ярко, как так и надо.

Что до режимов, то здесь набор самый что ни на есть джентльменский — Быстрый матч и Карьера. Выбрав Career, мы идем покорять вершины рестлинга. Сюжет тут есть, но на уровне примитива и лишь для того, чтобы расска-

зать, зачем мы снова и снова выходим на ринг. С каждым матчем мы будем наращивать опыт и подниматься все выше и выше в глазах. Но что же нас ждет на ринге?

Сам бой протекает довольно динамично. После окончания отсчета начинается настоящий мордобой. Противник не брезгует никакими методами для достижения успеха. У вас же достаточно средний арсенал приемов. Кроме обычного удара, все приемы выполняются после того, как вы вцепитесь в своего соперника: например, провести прием «Свая» (поднять вражину за ноги и шмякнуть головой об пол) или же кинуть его в угол ринга и бить по лицу обмякшего противника. Не возбраняется убирать рестлера «Шлагбаумом» или прыгнуть на него из уголка. А если во время выполнения какого-то привычного удара у вас заполнена специальная шкала, то ваш протеже выполнит суперприем. Но главная цель — оставить противника на лопатках более, чем на три секунды или вынудить его сдать бой после выполнения



болевого захвата. А сделать это очень и очень непросто, поэтому придется выполнить не один десяток различных приемов, чтобы победить.

### Обманывающая красота

Казалось бы, что мешает этой игре стать шедевром? Ответ: банальная скудность. Включив звук, мы услышим одну повторяющуюся и надоедливую мелодию. После трех-четырех матчей интерес к карьере пропадает начисто и её прохождение становится мучением, даже несмотря на то, что в конце открывается сам Халк Хоган! Только радости это событие приносит мало. А «Быстрый матч» годится только для того, чтобы опробовать удар железным стулом. Да, графика на уровне, но главный соперник в 3D выглядит намного интереснее. Что до сложности, то при должной сноровке выигрываешь матч менее, чем за четыре минуты. Также в игре присутствует около 20 ачивок, но у кого хватит терпения открыть их все?..

### МТ

Увы, но TNA iMPACT! не оправдала возложенных на неё надежд. Игра, кажущаяся великолепной, на поверку оказывается наискуднейшим мордобоем с надоедливими боями и звук. Нет, Namco выпустили не такой уж и треш, но чего-то в этой игре не хватает. Может, вложенной души?..

**Александр Китавцев**

Оценка

5,0/10

# Xmas Drop

Рождественский десант



**Платформа:** J2ME

**Жанр:** Arcade/Racing

**Разработчик:** Inlogic Software

**Релиз:** ноябрь 2011



## И снова штырит снег и лед...

Ёлка уже давно украшена, по всему дому раздается приятный новогодний запах мандаринов, и уже вот-вот по телевизору начнется видеообращение президента... Совсем скоро наступит совершенно новый год, и, наверняка, вам хотелось бы как-нибудь скрасить это ожидание. На помощь к заскувавшему читателю спешит ненавязчивый time-killer от умельцев из Inlogic Software, который идеально вписывается в атмосферу праздника!

## Без страховки

Xmas Drop не требует каких-либо особых усилий от игрока и не займет у него много времени. Все, что требуется — вовремя нажать одну единственную клавишу в нужный момент, чтобы выбранный им

персонаж не брякнулся и не поломал себе все кости, а раскрыл парашют (или что-то более-менее похожее на него), пикируя вниз с рождественской ели. При этом, нужно обогнать своих соперников и прийти первым. Желательно первым. Героев всего пять, но их выбор абсолютно никак не сказывается на игровом процессе. Различаются разве что их средства передвижения: у кого-то горящие свечи, у кого-то жвачка...

## Вперед батьки в пекло

Эта игра больше на внимание, чем на скорость. Ведь иногда обратный отчет перед стартом специально затормаживается, изрядно трепля нервишки, и от такого нетерпения начинаешь раньше времени жать на заветную кнопку, после чего любимец детишек

Санта Клаус засчитывает игроку фальстарт и дисквалифицирует его с соревнований.

**MT**

Такие игры, как правило, не имеют сюжета. А нужен ли он им вообще? Все и так понятно без лишних слов. Правда, сначала слегка не понимаешь, что конкретно требуется от игрока, но уже со временем, сыграв пару-тройку раундов, начинаешь «въезжать». Но даже сочная и качественная рождественская графика не спасает от весьма однообразного геймплея, который уже минут через пять начинает приедаться...


**Строчих Алексей**

Оценка

4,0/10



благодаря дереву каждый год мы  
празднуем Новый Год



дерево помогает нам  
узнать больше

**mobitree**



Разработчик: THQ Wireless

Жанр: Platform

Релиз: Ноябрь 2011

Платформа: J2ME

# Doodle Escape

Бежать так бежать

**В** последнее время активные и динамичные игры начинают постепенно набирать популярность, причём не только на iPhone, но и на J2ME. И речь сейчас не только об аркадах, нужно заметить. Многие платформеры, шутеры и гонки сейчас преследуют идею «проще — лучше», а основная ставка делается не на геймплей, а на визуальную составляющую.

Разработчики Doodle Escape не стали выдумывать ничего нового, а пошли уже по проторенной сотнями игр из AppStore дорожке, фактически скопировав визуальное оформление из Doodle Jump. И из сотни других игр, в названии которых содержится слово Doodle, впрочем. Тетрадный лист, минимум тщательно прорисованных объектов, максимум различных эффектов. Всё, схема готова. И она работает, надо признать. У многих мобильных игроков Doodle Jump ещё в почёте, а значит шанс того, что они обратят своё внимание на Doodle Escape очень высок.

Итак, Doodle Escape — довольно стандартный платформер, преследующий ос-

новные идеи Mario. Вот только убивать врагов тут можно не только, прыгая им на головы, но и используя холодное оружие — меч.

Игра делится на четыре фазы по четыре уровня в каждой. Эти фазы представляют собой определенные миры, в которых нам нужно побывать, чтобы достигнуть конечной цели. Также в игре есть таймер, и если мы пройдем уровень, пока он не закончится — получим дополнительный бонус. Особенность игры — это динамичный геймплей. Он выделяется в различных деталях игры. Где-то надо перелететь через пропасть на джет-паке, где-то просто перескакивая передвигающиеся мостики, а в некоторых местах надо подпрыгивать на пружине. Не правда ли интересно? Но это еще не все. Раз на заднем фоне у нас тетрадный лист, то разработчики решили сделать и соответствующих врагов. Это и ластики, и карандаши с линейками, даже вопросительные и восклицательные знаки имеются. В общем, враги сыплются, как из рога изобилия. Особых затруднений они не вызвали, потому что они уж

слишком слабые. Оружие в игре одно и оно не меняется, что неудивительно.

Графика, как уже было сказано выше, в игре отличная. Деревья и различные объекты прорисованы детально, враги движутся плавно, даже плащ главного героя очень реалистично развеивается на ветру. В общем, над этим аспектом разработчики постарались.

В главном меню, когда звук включен, мы слышим приятную, задорную музыку, которая сразу поднимает настроение. А вот звуковые эффекты как-то не сильно разнообразны. Настолько раздражает звук, когда прыгаешь на платформу, что хочется обратно выключить звук в игре.

## МТ

Настало время подвести итог. Игра получилась достойной для серии Doodle: и тот же стиль, и та же графика. В целом можно сказать, что изменений фактически и нет, но всё вполне еще играбельно и заслуживает внимания.

**Антон Возняк**

Оценка

7,0/10



Платформа: J2ME  
Жанр: Аркада  
Разработчик: THQ Wireless  
Релиз: 2009 год

# Up!

Ты должен подняться



— причём как для PC и консолей, так и для мобильных телефонов.

### **Тридцать три самолёта лавировали-лавировали...**

Идея игры предельно проста и очень напоминает старую-добрую «летающую ленту» на таких же старых-добрых черных Nokia.

Суть геймплея заключается в удачном левитировании летающего

объекта, в данном случае, дома на воздушных шарах. При этом необходимо избегать сторонних столкновений.

Однако и кое-что новое есть в «Up!». Основное — это, конечно же, необходимость в пополнении гелием, который является своеобразным топливом для дома. Когда гелий заканчивается, шары лопаются, дом приземляется на поверхность и игра, само собой, заканчивается. Сам гелий, к слову, представлен в виде дополнительных шаров. Управление летающим объектом осуществляется одной-единственной кнопкой «5», которая отвечает за поднятие его вверх, отпускание же этой кнопки, соответственно, опу-

скает его вниз.

Стоит учитывать и направление ветра, который играет огромнейшую роль в игре. Ветер значительно влияет на физическое поведение дома, которое, к слову, реализовано потрясающе. Физика в «Up!» действительно хороша. Но, стоит отметить, что ветер не обязательно играет положительную роль, ускоряя движение объекта, но и наоборот, оказывается врагом, который дует в противоположном направлении. Именно поэтому в игре придётся не просто огибать препятствия, но и немножко думать (а иногда и много), выжидая удобного момента для продолжения полёта.

### **Два человека прыгали-прыгали...**

Однако есть и другой вид игры, который, хоть и многим похож на предыдущий, но всё же уникальный. Все смотревшие фильм помнят, что были моменты, когда нашим героям приходилось «сползать» с дома и идти пешком, притом особняк висел у них над головой и был прикреплен верёвками. В «Up!» проработан и этот момент. Здесь уже героям нужно ходить по скалам, от которых когда-то они держались подальше и перепрыгивать обрывы, причём в этом нам помогает сам дом, который всё же держится на поверхности.

Уровней в «Вверх!» выше крыши, причём за их прохождение получить ранг от первого до пятого. Что ещё порадовало — так это смена

**«— Это же собака! Я так люблю собак! Можно его оставить? Ну пожалуйста, пожалуйста!»  
— Нет.»**

Успех фильма «Вверх» был предсказуем. Всё же такого доброго, весёлого, серьёзного и в то же время интересного мультфильма с безусловно, оригинальной идеей человечество не видело давно. Естественно, результат работы Disney окупился, причём с солидным преимуществом. На волне успеха картины были выпущены одноимённые игры



**Рассел** - молодой представитель американских бойскаутов, который ищет приключения на свою голову. Оказался на «летающем доме» абсолютно

случайно. Сирота. Очень любит сладкое, что заметно по его... телосложению.



**Карл Фридрексен** - человек в возрасте, в детстве был таким же, как Рассел. Потерял жену за несколько месяцев до путешествия в место, в которое она

мечтала попасть. Ради осуществления мечты соорудил «летающий дом»

локаций. Более того, каждая из них имеет свою особенность, свои игровые плюсы и минусы. Также интересен тот факт, что провожает нас в путь и встречает нас в конце одно из тех самых животных, которые сопровождали героев и в фильме. По ним же можно ориентироваться на конец уровня. Конец же каждого задания сопровождается диалогом главных персонажей с порцией фирменного юмора.

Прорисовка объектов радует, а при их повороте картинка не рябит, что тоже идёт в плюсы. THQ Wireless достаточно интересно подошли к реализации ветра — таким образом, вместо привычного потока воздуха, мы видим летящую пыль и камни в направлении ветра. Об озвучке также нельзя сказать плохо — всё-таки, мелодия как никогда подходит к тематике и фильма, и игры.

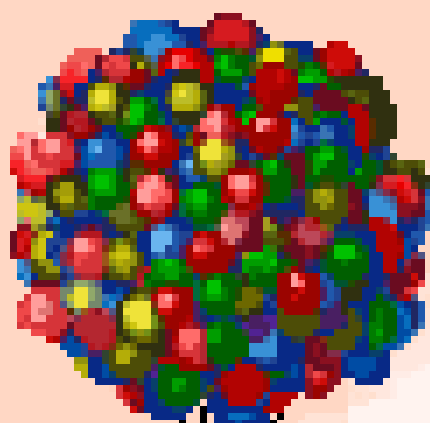
**MT**

Однако, к сожалению, «Up!» нельзя назвать прорывной. Да, это, конечно же, не глубинский трэш, однако и чем-то новым ребята из THQ нас не порадовали. Безусловно, нам предоставили ещё одну добротную аркаду, однако, по большей степени, она рекомендуется к прохождению только тем, кто смотрел фильм.

*Олег Дрейман*

|        |        |
|--------|--------|
| Оценка | 6,5/10 |
|--------|--------|

00:30



200



Платформа: J2ME  
 Жанр: Racing  
 Разработчик: Red Pyramid  
 Релиз: 2007 год

# Hummer 3D Jump and Race

Суровый Челябинский пинбол

**М**ало кто из подрастающего поколения не слышал о такой железной зверюге, как Хаммер. Эта громадина с двигателем, прожорливость которого сравнима с черной дырой, бодро рассекала дороги постсоветского пространства, заменяя собой другие, не менее прожорливые, но значительно менее внушительные внедорожники своего класса. С этим монументом не могло сравниться ничто, он на какое-то время стал символом понтов, крутости и в какой-то мере статуса. Однако ходовые качества этого монстра удивляют уже не столь приятно — отсутствие адекватных изменений в ходовой части, особенно в первой версии H1, превращало езду в созвучное ей слово. Громо-

гласный грохот и дичайший шум, а также далеко не космическая удобность делали данные понты бессмысленными и необоснованными. И уже сейчас на наших, да и на остальных дорогах, Хаммер встречается все реже и реже, соответственно и сомнительное удовольствие прокатится на этой монструозной машине становится редкостью. А тех, кто все же решился на круиз а-ля 5 звезд, не может не радовать виртуальное раздолье данных агрегатов. Боевые варианты Хаммера неизменно присутствуют практически во всех играх на военную тематику, в которой участвуют американские войска. Вспомним тот же Battlefield 2, где Хаммер с пулеметом был чуть ли не главным транспортом

USMC. Но ведь и мобильные игроки обделены не остались! Правда, их радость чуть более умеренна, чем у старших коллег, но, как говорится, на безрыбье и краб — котлета.

Посему просим любить и жаловать симулятор водителя Хаммера, игру под названием Hummer 3D Jump and Race.

## Познай врага своего

Итак, история главного героя игры началась задолго до современных дней. Еще в семидесятые годы прошлого столетия американцы, почесав «задний мозг» после Вьетнама, всерьез задумались о создании универсальной машины для транспорта пехоты, такой же быстрой и маневренной, как и проходимой. При чем поставили разработчикам

такие запросы, что на создание сего триумфа механики ушел всего год, после чего миру предстал HMMWV (High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle), то бишь универсальный высококомобильный колесный... Скажем так, агрегат. Мировую славу «Хамви», как его ласково называли военные, заработал во время звездного турне по Ираку, и с тех пор железно ассоциируется с американской армией, усевшись на теплое место рядом с M16. Посему запомните: если рядом с вашим домом остановился HMMWV — не пугайтесь, вам просто привезли демократию.

Неизвестно, кому в светлую голову пришла мысль поместить БОЕВУЮ машину на гражданские дороги. Ходит легенда, что Арнольд Шварценеггер, увидев HMMWV, пошел к General Motors и заказал себе такую же. Как бы там не было, производство гражданской модели было запущено в 1992-м году вышеупомянутой General Motors. За основу был взят «Хамви» M998, и нужно отметить, что вышедший на звездно-полосатые трассы H1 от него отличался самыми минимальными деталями. Причем самой заметной из них было, как ни странно, отсутствие оружия. Да, был изменен интерьер, добавлены какие-никакие удобства, причем придраться тут не к чему — пассажиры на задних сидениях вполне могли ехать с M4A1 Carabine у колен, так как места в салоне было навалом. Самым же гениальным изменением стало усиление и без того мощного двигате-



ля «Хамви». Результатом стала эталонная прожорливость, достойная места в Палате Мер и Весов — H1 просил кушать каких-то 50 литров казенного бензина на 100 километров дороги. Для сравнения — тогда же потребление топлива крупного седанчика было в районе 10 литров. Даже в те старые-добрые времена, когда в Америке был очень дешевый бензин, это ощутимо било кошельки покупателей по их денежным почкам. Поняв, что их могут обвинить в начале бензинового кризиса, GM быстренько переделала ходовую часть, адаптировав ее наконец под нужды простых граждан, и выпустила сначала H1 Alpha, а после и H2, который уже претендовал на звание нормального внедорожника. Далее следовал H3, но даже такое развитие модельного ряда не спасло бренд от стремительного падения. Цены на бензин росли как на дрожжах, мода на Бо-о-о-льшие тачки ушла на пенсию, получив заменой де-

шевые и экологически чистые автомобили. А Хаммер, как вы уже понимаете, был врагом экологии 1, поскольку на километр пути выдавал больше выхлопа, чем вырабатывал небольшой американский городок за один час существования. Все дороги вели к перепродаже бренда, и летом 2009 это свершилось — GM начала искать выгодных покупателей. Однако, так как дело было шито белыми нитками, на протяжении года велись переговоры с самыми различными странами, начиная с Тайвани, и заканчивая Россией. Наконец, GM успешно подписала документ о начале переговоров с китайским (!) концерном Sichuan Tengzhong Heavy Industrial Machinery Co. Впрочем, вопреки мнению анонимных народных аналитиков, «пластмассовыми Хаммерами» рынок не заполнился, поскольку сделка по продаже сорвалась, и не просто так, а вследствие вмешательства со стороны «китайских регулиру-



ющих государственных органов». В результате 24 февраля 2010 года GM начала процесс ликвидации бренда, а 24 мая того же года с конвейера завода в американском Шривпорте сошел последний Хаммер, после чего завод переключился на более выгодные модели. Но не будем о грустном... Хотя нет, будем.

### **Мы поедем, мы помчимся...**

Поначалу игра приятно удивляет, и начинает это уже в меню. На фоне — не статическая картинка, как у большинства гонок, а роскошная модель одного главных героев, которая, к тому же, вращается, демонстрируя саму себя во всей красе. К превеликому сожалению, добрая полови-

на энтузиазма улетучивается, как только мы выясняем, что нам доступный всего три машины — H2 SUV, H2 SUT и H3, тоже SUV. И что характерно — ни одна машина не имеет описания характеристик. Вообще. Такое ощущение, что нам просто предлагают изменить корпус автомобиля, не меняя начинки. Слегка радует разнообразие в расцветке — в наличии имеется 7 сочных и красивых цветов. Но, опять же таки, тут вам не Warhum... Warhammer 40000, а мы — не орки, поэтому красное тут быстрее не ездит.

Количество режимов также удручает. Их всего 2 — Быстрая Гонка и Чемпионат. Угадайте, чем они отличаются? Правильно, почти ничем.

В чемпионате нет очков, нет призов. Зато все трассы проходятся последовательно, да и машины открываются не сразу. Но вот незадача — в одиночных заездах доступно сразу все и все сразу! Основное назначение чемпионата, и то, чем потом будут меряться игроки после прохождения — общее время прохождения всех трасс. Всего гоночных треков 6, и, к счастью, они кое-как отличаются между собой. Причем присутствуют 2 ключевые области — пустыня и джунгли, с соответственной сменой текстур и насыщением трека различными трамплинами. И на этой развеселой ноте перейдем к вкусной части игры — визуальной.



### Гонки по Байконуру

Чтобы наглядно продемонстрировать геймплей игры, расскажем его со стороны матерого любителя аркадных гонок. Итак, после нажатия на «Начало гонки» мы видим нашу машину и двух противников, расположенных по бокам от нас. За три секунды, выделенные разработчиками для подготовки, опытный глаз оценит интерфейс... И впадет от него в легкий шок. И шокирует тут не легкоузнаваемая область с нитро, и не отсутствие каких-либо шкал скорости, а коробка передач. Да-да, настоящая шестиступенчатая коробка передач. Секунду поколебавшись, от лица нашего умеренного героя мы лезем в помощь, и с облегчением уз-

наем, что переключается она не выезжающим из клавиатуры рычагом, а кнопками «2» и «8». После этого уже с уверенностью стартуем. Моментальное переключение на 4 передачу — и противники кушают пыль где-то позади. Уверенный в себе, наш виртуальный гонщик рассекает пустынный воздух, наслаждаясь всем во круг — внешней детализацией Хаммера, 3D-заборчиком по бокам трассы, даже статическим фоном... И наслаждается он этим всем ровно до первой кочки-трамплина, которая выглядит как газовая труба, положенная Равшаном и Джамшудом. Вспоминая трамплины из недавно вышедшего Driver: San Francisco, наш мнимый гонщик смело выжимает из

Хаммера все, что можно, и максимально ровно въезжает точно в центр трамплина. «Полет здесь — истинное наслаждение» думает он... После чего, замечтавшись, влетает в бестелесный край трека. И к великому ужасу нашего великого героя, его чудо заграничного автопрома, описав в воздухе двойной тулуп, приземляется на бок, беспомощно вращая многодюймовыми колесами. Лишь спустя секунду простации водитель начинает яростно давить на все кнопки подряд, ища рестарт или возвращение на трек. Тут все напоминает бородастую сказку: на «\*» нажмешь — машину вернешь; на «0» нажмешь — звук включишь; а на «#» нажмешь — из игры

полностью выйдешь! И если нашему герою повезло, и он вновь стал на свои четыре, его уверенность и легкомыслие улетучатся по адресу страны-производителя, и выжимать максимальную передачу он уже начинает с уважением...

А теперь разложим все по полочкам. Ребята из Red Pyramid умудрились проделать работу, которая по глобальности сравнима с созданием движка Abyss от РыбЛаба. Они вместили в игру удивительно физическую модель поведения машины. Хаммер не летает на полкилометра, как ракета класса «земля-земля», но и к земле не прилеплен рельсой. Прыжки тут не превращаются в рутину для сбора ускорения — даже на сотом кругу по одной карте неправильный вход на трамплин заработает машине минимум бронзу в гимнастике, а после — позволит вжиться в роль перевернутой черепахи. И это касается лишь первых трасс, а что творится на треках с джунглями... Там сие действие из обычных гонок превращается в какой-то пинбол по Челябински, с рикошетами и чугунными матами.

Портит весь этот хардкорный замес невероятно слабый интеллект противников. Появляется такое ощущение, что их обделили передачами — на самой высокой скорости их реально нагнать, обогнать и перегнать минимум один раз. Самой большой проблемой становится ситуация, когда вы пасете задних на узких промежутках трассы с обилием трамплинов, так как малей-

шее прикосновение к противнику дает неплохую гарантию на партию в вышеупомянутый пинбол. Особенно это становится заметно в прыжках, поскольку изменить траекторию полета Хаммера могут только две вещи: либо незримая стена уровня, либо другой Хаммер.

### Курам наспех

Графическая сторона игры бросает из одной крайности в другую. Да, детализация машин просто шикарна — даже колеса на поворотах ведут себя отдельно от остальной машины. Чувство скорости передано просто на ура, особенно во время нитроускорения — фанаты Стар Трека после его включения каждый раз будут проговаривать «Warp three, engage!». Но когда ты оказываешься далеко впереди соперников, и начинаешь озирааться по сторонам... Это вам не Asphalt и Rally Masters Pro, и даже не Driver с его коробковидными зданиями. Тут не то, что достопримечательности отсутствуют — по бокам от трассы вообще хоть шаром покати. Хотя нет — в полной мере это замечание касается лишь первых уровней. Например, на одной из трасс в джунглях отчетливо видно море и парусник. В джунглях, ага. Прилепите еще Эйфелеву башню — и вообще красота будет.

### MT

Игра у Red Pyramid получилась очень похожа на своего главного героя. Это по-

армейски прагматичный проект без лишних удобств, красот и аркадного выпендрежа. Тут игрока не держит обилие режимов, трасс или машин. На каждое слово критики игра словно отвечает на армейский манер... Нет характеристик у машин и спидометра? — «Вам тут что, физ-мат, чтобы цифры считать? Скажите спасибо, что вообще едете!». Нет разнообразия ни в каком виде? — «Хотите красивые машинки и прочие плюшки-финтифлюшки? Асфальт вам в руки, и вперед!». Именно поэтому игра напоминает скорее демонстрацию физического движка, как, например, Free Flight 3D, чем полноценную игру. Но проблема в том, что мы тут не движки оцениваем, а игры. И посему Hummer на высокий балл может не рассчитывать. Впрочем, если вы устали от аркадной физики аркадных гонок, и хотите суровых мужских развлечений без лишних заморочек — эта игра именно для вас.

**прагматичный и непреклонный Зайченко Денис**

Оценка

5,5/10



**Стань автором,  
и твое мнение  
узнает**

**11 000**

**человек**



**Платформа:** Android, Bada, iOS, J2ME  
**Жанр:** Logic  
**Разработчик:** Alawar/NextGenMobile  
**Релиз:** Ноябрь 2011

# The Enchanted Kingdom: Elisa's Adventure

## Королева добрых дел

Давно уже игрокам не рассказывали историй, в которых простая девушка становилась могущественной королевой. Да чего уж говорить — женщины в видеоиграх редко занимали центральное место, чаще уступая роли воителей и правителей лицам мужского пола. История об Элизе необычна, кстати, и тем, что мэром деревушки она становится буквально за один день. Но на этом ее приключения не закончились. Природная доброта и трудолюбие юной особы смогли очаровать не только местных жителей, но и необычных существ, включая грозного дракона и гигантское растение. Словно мать Тереза, Элиза помогала всем жителям близлежащих окрестностей, попавшим в беду. Что, конечно, в конце концов привело её к заветному трону.

Творить добрые дела всё же трудно, особенно для игрока. Ведь помимо выполнения вполне очевидных сюжетных квестов, приходится устраивать горожанам повод для ликования, а именно —

собственноручно строить для них различные здания, будь то торговая лавка или каменоломня. К сожалению, в самом процессе строительства участвовать не удастся, а вот в сборе ресурсов, необходимых для выполнения этого действия — вполне.

Тут многих будет ждать небольшое разочарование. Сбор чего бы то ни было сопровождается логической мини-игрой «три в ряд», а точнее, двумя её вариациями. Если в первой нужно будет разбивать цепочки из трех и более блоков одного цвета, последовательно выделяя их, то в другой придется выполнять это же задание, меняя соседние блоки местами. Для ясности стоит добавить, что на месте пропавших блоков всегда появляются новые, из-за чего игровое поле постоянно остаётся заполненным. А цель, собственно, заключается в разрушении блоков, находящихся на определенных клетках этого поля. Надо заметить, что по мере прохождения будут открываться новые бонусы и препятствия. Впрочем, вполне

обыденные и предсказуемые.

И всё бы было хорошо, если бы игра получилась действительно логической. А так как проиграть тут вообще невозможно, да и больше одного доступного хода практически никогда не бывает, то такая вариация известного развлечения превращается в тотальную измотку нервов. Как минимум по той простой причине, что уже к середине сюжетной линии партии, бывает, затягиваются до получаса. Стоит так же добавить, что количество ресурсов, добываемых в каждой новой деревушке, растёт в арифметической прогрессии. Невесёлое начало, правда?

Однако рано отчаиваться, заранее причисляя The Enchanted Kingdom: Elisa's Adventure к логическому трешу, каких на J2ME в последнее время выходит предостаточно. Излишний акцент на одну из не самых удачных мини-игр — лишь те несколько ложек дегтя в бочке с мёдом.

Самая удавшаяся часть игры — поиск скрытых объектов. Идея, конечно же, далеко не нова — игр в точно

таким же исполнении на iOS и Android выходило предостаточно. Для J2ME, конечно, — особый случай, но на маленьких экранах разглядеть нужные объекты всё же будет довольно трудно. Да и на HTC Sensation с диагональю 4.3, несмотря на всю фотореалистичность игры, проблемы всё же возникают. Благо подсказки в игре имеются, и даже в большем количестве, чем требуется.

Есть в The Enchanted Kingdom: Elisa's Adventure и другие интересные мини-игры, встречающиеся, впрочем, гораздо реже. К примеру, в одной из них попросят с помощью гирек и механических весов взвешивать различные ингредиенты для зелья. А в другой — расшифровывать фразы, в которых буквы поставлены в случайном порядке. В общем, заскучать, если бы не вышеупомянутая «три в ряд», было бы сложно.

## MT

На самом деле к разработчикам мобильного порта у меня нет абсолютно никаких претензий. Свою работу они выполнили на отлично, а мы получили ещё одну красивую игру, к тому же мультиплатформенную. А вот оригинал... Не то, чтобы совсем плохой, нет. Просто ничем он особо не выделяется и не запоминается. А таких игр в последнее время выходит уж слишком много.

**Алексей Смагин**

Оценка

5,5/10



**Платформа:** Android, iOS  
**Жанр:** Open World, Action  
**Разработчик:** War Drum Studios  
**Релиз:** 15 декабря 2011



# Grand Theft Auto III

10 YEAR ANNIVERSARY

## Десять лет спустя

**В** 2011 году на свет появилась масса прекрасных игр. Среди них были как совершенно новые проекты, так и римейки старых. Поговорка о том, что новое — хорошо забытое старое со служила хорошую службу разработчикам и издателям.

Ведь именно римейки имели высокие и стабильные продажи. Люди с большим удовольствием приоб-

ретают игры, в которые не успели поиграть или когда-то давно играли и хотят вновь окунуться в знакомые миры, опять встретиться с любимыми героями. Надо отметить, что некоторые девелоперы просто возрождают классику, а некоторые приурочивают это к какой-либо дате.

Вот и с момента релиза GTA III прошло десять лет. Не малый срок по меркам игровой индустрии. Вряд ли, конечно, многие вспомнят, во что же мы играли в 2001-2002 году. На персональных компьютерах и консолях в это время выходили, безусловно, такие прекрасные игры, как Max Payne, Devil May Cry, Serious Sam, Diablo 2 и так далее. Многие проекты даже из этого не-

го списка до сих пор являются культовыми. На них равняются разработчики, их любят обычные игроки.

Серия Grand Theft Auto не является исключением. Третья часть впервые в серии была помещена в 3D и получила множество положительных отзывов, как среди прессы, так и игроков. Именно GTA III и все последующие части становились хитами продаж (по состоянию на 2011 год продажи игр серии Grand Theft Auto по всему миру превысили 100 млн. копий), получали звание «Игра года» и приковывали внимание звёзд Голливуда, которые подарили свои голоса героям серии.

В итоге Rockstar решили напомнить о некогда популярной игре и к десятилетнему юбилею выпустить переиздание на мобильных платформах под управлением iOS и Android.

Для тех, кто про-



Поиграв в недавно вышедший Gangstar Rio, замечаешь, насколько схожи обе игры. По сюжету: в обеих играх главного героя предаёт любовница, а он ищет ее для мести. Правда, в Gangstar это говорили не сразу, а герой сначала мстил и за себя, и за якобы мертвую подругу, однако обо всем можно было догадаться сразу. Или геймплейно: оба проекта с открытым миром, только в Gangstar все люди в городе поголовно носят оружие и имеют стальные я... Эээ... нервы, полиция плевать вообще на все на свете, включая разрушение статуи Христа, а местная физика, судя по всему, была взята из двухмерных игр на обычных телефонах.

пустил игру или не вникал в суть происходящего, напомним сюжет — действие происходит в 2001 году, и играем мы за безымянного (только в последующих частях серии мы узнаём, что его зовут Клод) наёмника, который потерпел фиаско во время ограбления банка. Героя подставила его же сообщница Каталина, оставив на растерзание полиции. Во время транспортировки в тюрьму на кортеж было совершено нападение и горе-граббителю удалось бежать от лап правосудия. Теперь, оказавшись на свободе, игроку предстоит подниматься ввысь по карьерной лестнице, чтобы в результате добраться до Каталины и отомстить.

Вообще, сюжетная со-

ставляющая резко выделяла GTA III на фоне предшественниц. Она действительно представляет собой полноценное повествование с озвучкой каждого героя, а не набор обычных анимированных роликос с субтитрами. И, возможно, сейчас на это смотришь с лёгкой улыбкой на лице, но тогда, в 2001 году, сюжет был одним из составляющих факторов успешных продаж.

Однако для успешности

игры мало одного лишь хорошего повествования, нужен ещё и оригинальный сеттинг. С этим в GTA тоже всё в полном порядке — события разворачиваются в вымышленном городе Либерти-Сити (от англ. Liberty City), расположенном на двух островах восточного побережья Северной Америки. Прототипом города свободы послужил реальный Нью-Йорк. Поскольку действие происходит в начале XXI

**Павел Попов**

века, то и основные черты этого времени были сохранены и перенесены в игру. Из радио автомобилей играет характерная музыка, отдельные треки которой хочется не раз прослушать в отрыве от игрового процесса. Сам город поделён на районы, которые отличаются друг от друга архитектурой, населением и доступными автомобилями. Кроме того в игре реализована 24-часовая смена дня и ночи, различные погодные явления, которые безусловно дополняют атмосферу игры.

В самом начале игры для исследования доступен только один остров Портленд (от англ. Portland), представляющий собой бедную часть города. Уже изначально никто не ограничивает в выборе, и игрок предоставлен самому себе. Можно отправиться по тропинке основной сюжетной линии, и с каждой миссией приближаться к заветной цели. А можно не обращая внимания, выполнять побочные квесты. Они представлены как заданиями каких-либо отдельных персо-

нажей игры, так и работника скорой помощи, полицейского или угонщика автомобилей. На заработанные деньги в магазине можно приобрести дополнительный комплект брони или новое оружие. У кого же нет нужды в амуниции, те всегда могут потратить деньги на услуги девушек лёгкого поведения. Причём барышни настолько хорошо справляются со своей работой, что у героя даже повышается здоровье.

Управляется всё это на удивление просто, и долго привыкать не придётся. Стоит начать с того, что здесь использован очень любопытный приём, упрощающий процесс адаптации — если вы просто ходите пешком по улице, изучаете мир, то управление осуществляется при помощи экранных кнопок и виртуального джойстика, которые появляются там, где вы прикасаетесь пальцем к экрану. За рулем автомобиля появляются другие элементы. При желании, в настройках можно активировать акселерометр и рулить с его помощью. Так же с помощью пальца можно

менять оружие, просто пролистывая его в списке. В целом интерфейс выполнен на очень качественном уровне и просто радуешься, что не приходится привыкать, отвлекаясь от мира игры.

Надо отдать Rockstar должное — они очень хорошо постарались, выпустив к десятилетнему юбилею игры законченный продукт. С достоверностью они подошли к портированию некогда культовой игры на смартфоны — даже скорость работы самой игры вызывает положительные эмоции. Единственная претензия, из-за которой игра не получит заветную десятку — мы уже это видели. Пусть прошло столько времени и Rockstar пытается вызвать чувства ностальгии, но, тем не менее, не всем удалось застать эпоху GTA III. Для некоторых данный продукт будет просто хорошей игрой, с открытым миром, где тебя ничего не ограничивает. Однако при засилье однотипных проектов большего-то и не надо.

**Никита Мариненко**

Оценка **9,5/10**

*Надо отдать Rockstar должное — они очень хорошо постарались, выпустив к десятилетнему юбилею игры законченный продукт.*



**Жанр:** Action  
**Платформа:** iOS, Android  
**Разработчик:** Gameloft  
**Релиз:** 8 декабря 2011



# Six Guns

И ни патроном больше

Дикий запад — благодатная почва для игрового строения: анархия, гигантские открытые пространства, перестрелки, «За пригоршню долларов», в конце-концов. Сейчас вестерны внезапно снова начали набирать популярность, причем никого не минула чаша сия, и на iOS тоже появилось несколько проектов — от несколько шизофренического стимпанковского Warm Gun до чистокровного вестерна — Six Guns.

Первое удивление — отсутствие сюжета. Вместо него — просто набор часто повторяющихся миссий. Причем непонятно, кто нам их выдает, ибо не нужно никуда идти, чтобы взять квест — простой

тап по иконке задания на карте, и все. Впрочем, рядом с описанием миссии всегда красуется портрет некоей дамы, профессия которой почему-то становится ясна сразу.

Почему-то Gameloft посчитали, что воевать с обычными людьми игрокам будет скучно (ну действительно, что Gangstar Rio, что МСЗ — все без единого зомби или зеленого человечка), а посему бороться мы будем еще и с вампирами и ведьмами. Правда, иногда кажется, что на самом деле местные бандиты — шифрующиеся вампиры, а того местного населения по незнанию считает неспящими, просто снимались в каком-то фильме и являются обычными

людьми. Появляется такое впечатление потому, что бандиты оказались живучее нечисти — пять-шесть(!) пуль из револьвера на местного гангстера против одной-двух(!!) обычных, не серебрянных(!!!) на вампира. Зато ведьмы такого недостатка лишены — убивать их нужно долго и мучительно, высаживая обойму за обоймой(зачеркнуто) барабан за барабаном.

Но тратить патроны в таком количестве, как правило, очень не хочется, ибо стоят они дорого, а следовать примеру Шерлока Холмса и брать деньги на текущие расходы наш безымянный протез почему-то не хочет.

А посему в один опре-



*«Скажи мне, друг мой  
вождь краснокожих, а  
какого индейского бубна  
здесь делают генокрады?»*

деленно ужасный момент вы можете обнаружить, что у вас нет ни патронов, ни виртуальных долларов на их покупку. В таком случае есть два выхода: залезть в внутриигровой магазин и приобрести некоторую сумму за реальные деньги (судя по всему, разработчики ожидают именно этого) или выйти из игры и ждать три часа, после чего игра гордо сообщит, что вам оказали поистине царскую услугу — подарили коробку патронов. Расценки могут вызвать инфаркт — универсальный набор, включающий в себя лучшее оружие, стоит целую сотню(!!!) реальных вечнозеленых. После этого хочется взять очень, видимо, гуманное оружие с очаровательным именем Распинатель (всего \$50 — спешите, скидка!) и опробовать на том человеке, который придумал использовать здесь freemium-систему. Самое страшное, что Gameloft, видимо, вошли во вкус, а посе-

му собираются делать на этой системе все следующие игры. Но если Real Football от этого, может быть, и не очень сильно пострадает, то Dungeon Hunter III без сюжета и на выживание — ересь, за которую надо убивать без всякой жалости. Однако если верить видео геймплея того же DH, так все и будет, и это очень печально.

Но при всем этом играть весело — на iOS до сих пор не было игр, в которых можно и залезть в катакомбы под кладбищем, охотясь на вампиров, и погоняться на лошади, и просто посмеяться над тем, как разработчики описывают наши достижения. Например, убив какого-то мелкого зверька, автор этой статьи узнал, что он держал в страхе всю округу, а если застрелить лошадь, можно прочитать следующее (далее — цитата): «Это был эпик фейл. В прямом смысле этого слова».

С виду Six Guns тоже очень неплоха — всю округу

видно километра на три, причем вблизи все тоже вполне в рамках приличий: лицо главного героя и лица NPC сделаны качественно, оружие вообще хочется повесить на стену, ибо смотреться будет ну очень красиво. Единственный серьезный минус здесь — мимика у нашего альтер-эго вроде бы и есть, но на раны он, например, не реагирует.

**MT**

Но теперь уже не получается закрывать глаза: выпустив летом и осенью несколько действительно серьезных и интересных игр, Gameloft впали в спячку и опять стали забывать про игроков, интересуясь, судя по всему, только деньгами.

**задушенный жабой  
Павел Попов**

Оценка

4,0/10



# Batman: Arkham City Lockdown

Я до тебя доберусь...



**Платформа:** iOS

**Жанр:** Arcade

**Разработчик:** NetherRealm Studios

**Релиз:** декабрь 2011

**Ж**изнь — странная штука. Только-только вроде бы вернули всех заключенных в Аркхэм, как на тебе — новый мэр Готэма переносит психбольницу в отдельный квартал под названием Arkham City, а тут ещё оказалось, что подлый Джокер, заражённый Титаном, заманировал весь город и держит в страхе всех без исключения. Но мы-то прекрасно знаем, кто приходит в этой ситуации, верно? Правильно, как и год назад, всё на свои места (или не совсем всё — прим. автора) поставит Бэтмен. Некий кровожадный и агрессивный вариант человека-мыши, по сравнению с Arkham Asylum стал ещё более устрашающим, что, вероятно, и побудило поставить возрастные ограничения с отметкой 16+.

Правда, PEGI в странах Восточной Европы как не действовал, так и, вероятно, не будет действовать, следовательно, насладиться Arkham City мог каждый, обладающий более-менее мощным устройством. Лично мне такие игры



не по душе, несмотря на то, что в своё время я переболел Бэтменом. Однако выход проекта под франшизой Arkham City на iOS не оставил равнодушным ровным счётом никого, включая меня. Игра получила приставку Lockdown, а чем же она хороша и чем плоха — рассмотрим в этой статье.

**С пометкой «мышь»**

Скорее всего, Lockdown, в большей степени, попытка привлечь внимание к «старшей» версии, несмотря на то, что она достаточно неплоха. Это обуславливается почти полным отсутствием сюжета. Из вступительного ролика

можно лишь увидеть убегающего Джокера и заголовки новостей о том, что что-то там в Arkham происходит. Как Бэтмен оказался в «преступном» квартале и с какой стати этот квартал вообще был создан, игроки, не знакомые с оригиналом, не поймут. Однако сюжет вообще уходит на задний план, если учесть, что русского языка в игре нет. Но это, к удивлению, ни капли не огорчает.

Первое, что хотелось бы отметить — игра построена на Unreal Engine 3, что подразумевает под собой тот уровень графики, при котором игроки начинают обращать внимание не только на главных персонажей, но и на окружающий мир, на Готэм. И действительно, его атмосфера передана прекрасно — невероятно живописно показываются тёмные переулки, городские трущобы, зоны огромного Аркхэма. Всё это создаёт тот образ Готэма, каким его виде-



ли создатели самого первого Бэтмена, видели его не светлым солнечным городом, а мегаполисом, увязшем в преступности и коррупции, видели его городом, в котором царит мафия. Все возможности движка нам демонстрируют уже во вступительном ролике, в котором Джокер убегает или от Бэтмена, или от руки закона (что также тщательно скрывается сюжетом), а затем показываются основы геймплея. А вот геймплей, к сожалению, прост до банальности. Он знаком каждому, кто, в свою очередь, знаком с линейкой Infinity Blade. Но это не совсем Fruit Ninja с серьёзной оболочкой. На деле все бои проходят так: две-три комбинации эффектейших ударов, гаджеты, уворачивания, отражения ударов, а также специальные удары, позволяющие нанести серьёзную травму сопернику, либо же лишить его оружия. Также в уровнях с боссами иногда попадаетея и нечто уникальное, например, нужно «тапать» с большой

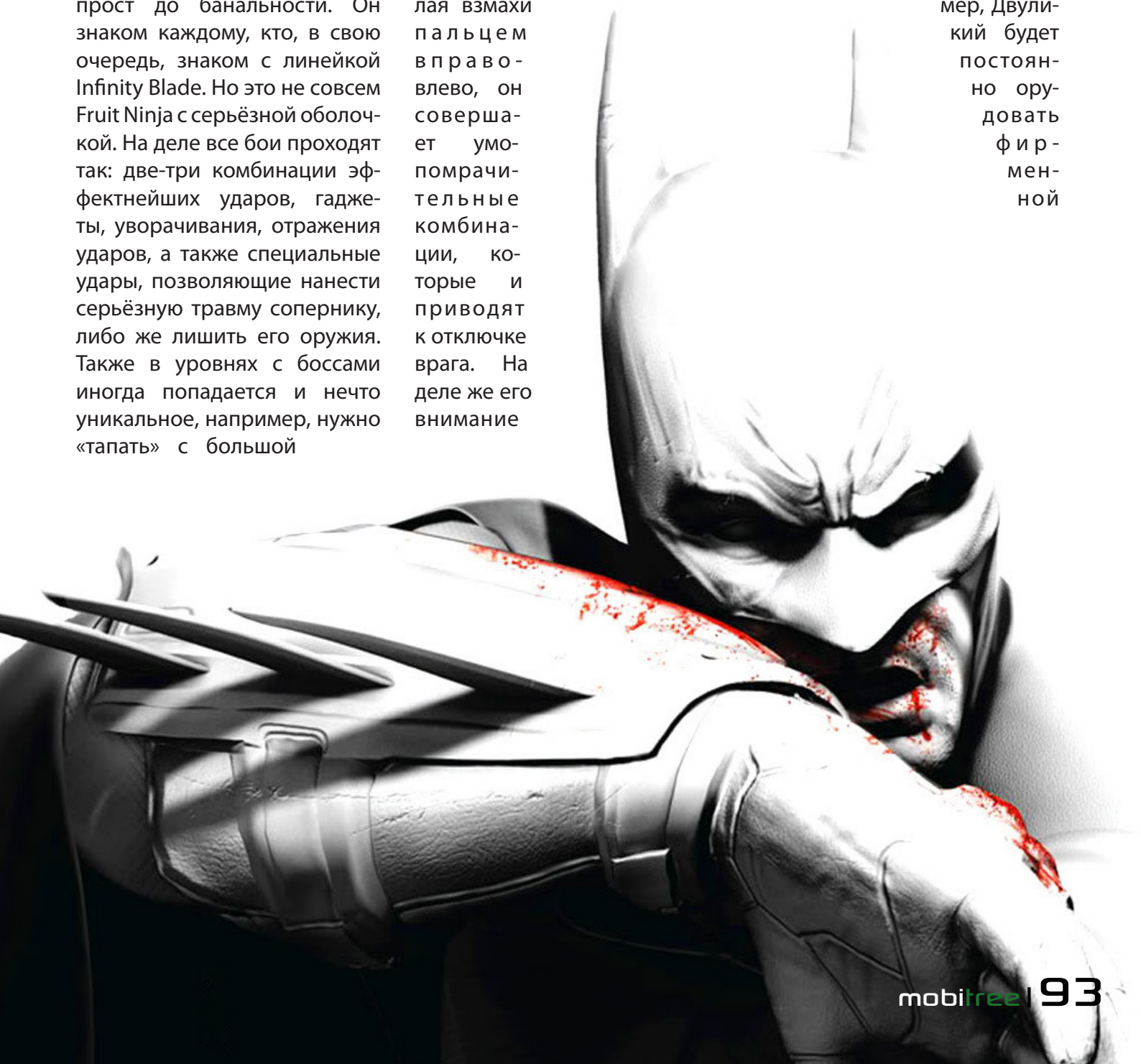
частотой либо же «свайпать» в указанном направлении.

### Комиксы отдыхают

Однако Batman: Arkham City Lockdown всем своим видом показывает, что нужно смотреть не на геймплей, а на нечто другое. И действительно, геймплей, как бы это не звучало, уходит если не на последний, то далеко не на первый план. Ведь игрок подсознательно думает, что делая взмахи пальцем вправо-влево, он совершает умопомрачительные комбинации, которые и приводят к отключке врага. На деле же его внимание

сосредоточено совершенно на другом. Например, на разнообразии графики. Локации меняются каждые три уровня, а враги, хоть и однообразные, но очень чётко прорисованы (в том числе и мимика), и часто сменяют друг друга. Ну а про боссов и говорить нечего — мало того, что они узнаются с полу-взгляда, так ещё и их особенности сумели впихнуть в, казалось бы, настолько одно-

типную игру. Так, например, Двуликий будет постоянно орудовать фирменной





«монеткой», которая многозначительно остановится в тот момент, когда он умрёт (хотя, по идее, не умрет — это же Бэтмен). Также в том же уровне с боссом найдется месту и фирменному лезвию, которым придётся орудовать с помощью акселерометра.

А ещё поражает воображение озвучка. Мало того, что музыкальные композиции подобраны просто идеально (хоть это и заслуга разработчиков старших версий), так и ещё и реплики врагов, не смотря на то, что всегда звучат одним голосом, воспринимаются вполне нормально. А звуки боя — это же просто красота. Я уже молчу о стоне оппонента, когда Бэтмен в стиле Slow-Motion выламывает ему руку — это просто надо услышать. И играть лучше со звуком, ибо рискуете упустить большую часть обояния Arkham City Lockdown.

Большое, если не огромное внимание стоит уделить и магазину гаджетов и апгрей-

дов. Найти его можно в пункте меню Waynetech и после прохождения каждого уровня. За каждый уровень даётся от нуля до трёх тысяч WNT-Points. В самом магазине можно найти шесть разных гаджетов, каждый со своими особенностями, а также апгрейды к ним и стандартным характеристикам Бэтмена.

Но самое интересное — это разнообразные «плюшки». В первую очередь, это, конечно, костюмы. К сожалению, их тут не так много, как хотелось бы, да и покупаются они за реальные деньги (хоть и по демократичной цене). Бесплатно игроку даётся лишь «Бэтмен 70-х». Кстати, костюмы отличаются не только видом, но и характеристиками, что, к удивлению, совершенно не сказывается на игровом процессе. Но и это ещё не всё! По мере прохождения игры будут открываться подобные биографии всех задействованных в игре персонажей, а также посредством Game Center —

ачивменты, которые, кстати, достаточно банальны и любой желающий вполне свободно сможет их всех открыть.

## МТ

А ещё нам бесплатно предлагают обои на рабочий стол iOS (свыше двадцати штук), а также все семь выпусков приквельных выпусков комикса Batman: Arkham City. Мелочь, а приятно. А вообще приятных мелочей в Arkham City Lockdown очень много. И это радует как никогда. Возможно, от проекта с таким громким именем ожидали куда большего, чем ИВ-подобный слешер, но, что удивительно, приключения Бэтмена отбивает всякое желание играть в вышеназванную игру, так сильно рекламируемую Apple. И это хорошо.

**Олег Дрейман**

Оценка

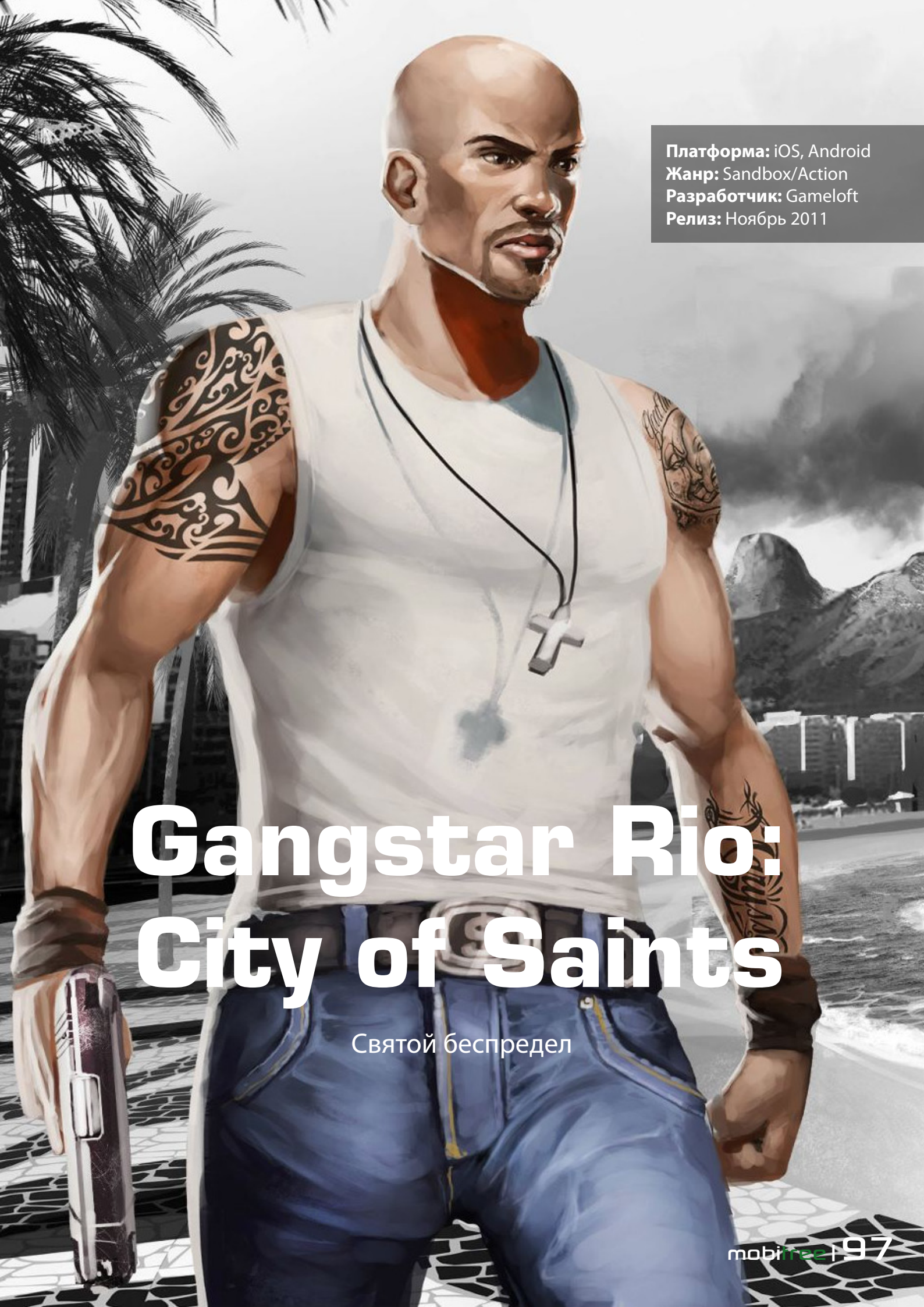
8,0/10



книги делаются из дерева

дерево помогает нам  
узнать больше

**mobitree**



**Платформа:** iOS, Android  
**Жанр:** Sandbox/Action  
**Разработчик:** Gameloft  
**Релиз:** Ноябрь 2011

# Gangstar Rio: City of Saints

Святой беспредел



Год. Ровно год прошёл с тех пор, как довелось мне поругать Gameloft за нереалистичное поведение главного персонажа Gangstar: Miami Vindication. Сегодня, читая эти строки, просто поражаешься: практически все недочёты, описанные в статье, в Rio оказались исправлены. И касается это не только бега, который теперь строго ограничен по времени. Ганстер теперь может и поесть, и поспать, и одеться по-человечески. Одно лишь осталось неизменным: чудовищная скорость, которую удаётся развивать протагонисту. Впрочем, в новой игре из линейки Gangstar нашлись проблемы и посерьёзнее.

### Хватит это терпеть!

От мобильной игры обычно не ждут ни неземной красоты графики, ни множества объектов на экране, ни какой-то необыкновенной

свободы действий. Но если уж разработчики берутся что-либо из этого реализовывать, то обычно выходит полный провал. Так получилось и с Gangstar Rio: City of Saints — третья часть из линейки побилла практически все рекорды по количеству нелепых багов и ошибок. И, что самое обидное, новые игровые возможности лишь несут в себе новые несостыковки.

Более всего обидно за внешний вид игры. Уж так сложилось, что ни она, ни её предшественники не могли похвастаться приличной для своего времени графикой (а недавно вышедший Six Guns ещё раз доказал, что эта проблема касается исключительно студии, разрабатывающей Gangstar — прим. автора). Да, в Rio улучшили прорисовку главных персонажей — теперь на них хотя бы без страха взглянуть можно. Но не желая

доводить что-либо до конца, Gameloft так и остановились на этом достижении. Главная проблема всех объектов в игре — их внезапное возникновение на очень близком расстоянии. Игровому процессу это, правда, мешает не так сильно, но полупрозрачные дома и машины, нередко появляющиеся по частям, несколько напрягают. К тому же многие улицы в городе могут похвастаться необыкновенно низким разрешением текстур. Вероятно, при игре на телефонах ситуация не становится катастрофической, но на экране iPad можно довольно быстро разглядеть все огрехи.

Однако графика — ещё меньшее из зол, особенно, если учесть, что некоторые районы всё же выглядят шикарно. Баги, и только они губят игру, превращая её в нечто ужасное. Можно, в принципе, долго терпеть, как герои за-

стревают в текстурах (самолёт, к слову, вообще невозможно сдвинуть с места после приземления на небольшую крышу) или как следы от машины, наткнувшейся на высокий трамплин, остаются в воздухе. Но когда причиной очередной смерти становятся пронцаемые для пуль противников стены, никакой выдержки не хватает. К слову, это лишь малая часть нетерпимых глюков в новом Gangstar — на поиск и перечисление всех ушли бы недели.

### **Коррупция? Не, не слышал.**

Полиция в Gangstar Rio — тема для отдельного разговора. Выяснилось, что в мирное время легавых в городе вообще нет, а главный герой вправе вытворять практически любые бесчинства. Появляются мужчины в синей форме лишь абсолютно случайно (убивать можно, не зная меры), и если уж и появляются, то мгновенно оккупируют весь город, практически не оставляя главному герою путей для бегства. Но избежать ареста, даже набрав пять звёзд, довольно просто: по непонятным причинам все копы мгновенно появляются на ми-

ни-карте, что зачастую позволяет избегать вооружённых столкновений. Патрулирование воздушного пространства и того хуже: хоть полицейские вертолёты в игре и присутствуют, о небесных перестрелках можно лишь только мечтать.

Впрочем, чему тут удивляться? Даже по сюжету блюстители порядка — лучшие друзья бандитов. Вместо того, чтобы ловить настоящих преступников, они заказывают у гангстеров подставные преступления, за «раскрытие» которых впоследствии получают много денег.

### **Восставший из пепла**

Жизнь преступника, чудом выжившего после взрыва, полна приключений. Надо отдать Gameloft должное — по крупицам собрав все задания из своих мобильных игр последних пяти лет, они сделали новую часть Gangstar действительно разнообразной. Задания, конечно, до сих пор делятся на два типа: «догони» или «убей», но уже с большими различиями. Если одни миссии коротки, как хвостик шпица и требуют лишь, используя снайперскую винтовку, убить

того, у кого зазвонит телефон, то иные напоминают операции из Silent Ops, причём не только по продолжительности, но и по строению локаций. С гонками тоже не всё так просто, как было раньше. На машине заставят прокатиться под разными предложениями: на съёмках в кино вас попросят догнать и уничтожить поезд; трусливый гангстер из другой банды не упустит шанса сыграть в догонялки, схватив первый попавшийся под руку мотоцикл, а в иных «автомобильных» миссиях и вовсе придётся выступить в роли стрелка, не имеющего возможности влиять на движение «железного коня».

Интереснее стали и перестрелки. Система укрытий, впервые появившаяся ещё в Splinter Cell: Conviction, наконец-то была унаследована и серией Gangstar, что, нельзя не признать, только пошло ей на пользу. Однако подводные камни нашлись и тут: укрытия, как бы это ни выглядело парадоксально, появляются лишь там, куда заносит игрока миссия. В действительности, пользы от этого нововведения не больше, чем от инфракрасного порта в современном телефоне.





*Однако, несмотря на появление этого класса людей, локации не стали намного более оживлёнными. Более того, в Gangstar Rio есть огромные районы, путешествуя по которым можно не встретить ни души.*

### Город бродяг

Но самого пристального внимания, на самом деле, заслуживает сам Рио, представший перед игроком со всеми его контрастами. Шутка ли — здесь с элитными высотками, у которых стаями собираются экзотические птички, соседствуют самые настоящие трущобы.

И в настоящих трущобах (да, кстати, и не только в них, а повсюду) можно встретить самых настоящих пьяниц. Узнать их можно по походке. Если типичный житель Рио постоянно куда-то спешит (пускай даже упёршись в стенку), то алкоголики лишь медленно покачиваются из стороны в сторону. Кроме того, от остальных они отличаются практически

нулевой реакцией на происходящие бесчинства. Оружия, с которым они могли бы наклянчиться на главного героя, нет.

Однако, несмотря на появление этого класса людей, локации не стали намного более оживлёнными. Более того, в Gangstar Rio есть огромные районы, путешествуя по которым можно не встретить ни души. А что до очередного «нововведения» - зданий - то они зачастую оказываются абсолютно пустыми. Правильно, зачем в банке охранники, а в клинике медики?

**MT**

Можно было прощать Gameloft все огрехи год назад, когда, по крайней мере, у

Gangstar не было сильнейшего конкурента в лице GTA III. А сейчас то, что может предложить Gameloft, не радует. И даже танк, появляющийся, кстати, лишь единожды, положение спасти не сможет. Да и какой толк от такой мощной машины в игре, где нельзя разрушать здания?

Нет, Gangstar пока ещё не богопротивный треш, в который и играть-то неинтересно. Но Gameloft, к сожалению, с каждым днём радуют всё меньше и меньше.

**Алексей Смагин**

Оценка

6,0/10



**Платформа:** iOS, Android  
**Жанр:** Adventures  
**Разработчик:** Gameloft  
**Релиз:** Ноябрь 2010

# The Adventures of Tintin: The Game

Кино в кармане

**Н**а многих мобильных платформах наблюдается странная ситуация: игр, казалось бы, навалом, а более-менее сносных представителей некоторых жанров днём с огнём не сыщешь. В случае с Adventure, кроме LEGO Harry Potter'a, вышедшего лишь на iOS, ничего на ум и не приходит. В AppStore, к слову, в одноимённой категории чего только ни представлено: и RPG, и аркады, даже шутеры местами мелькают. Но приключений почти нет, что прикрасно.

В этой ситуации новая игра от Gameloft — свежий бриз в лицо полудремящим игрокам. И чего таить, обладателей устройств на Android в этот раз тоже не обошли стороной — поиграть в новую игру они могут уже сейчас.

### **Тайна Единорога**

The Adventures of Tintin совсем не похожа на большинство других игр по фильмам, сделанных на скорую руку (на соседних страницах как раз можно прочесть обзор Fruit Ninja: Puss in Boots). Для мобильных устройств это проект чуть ли не AAA-класса, не обладающий разве что масштабностью, присущей аналогичным консольным проектам. Но всё же, в нечто подобное мы играли на персональных компьютерах лет десять назад, причём играли с большим удовольствием.

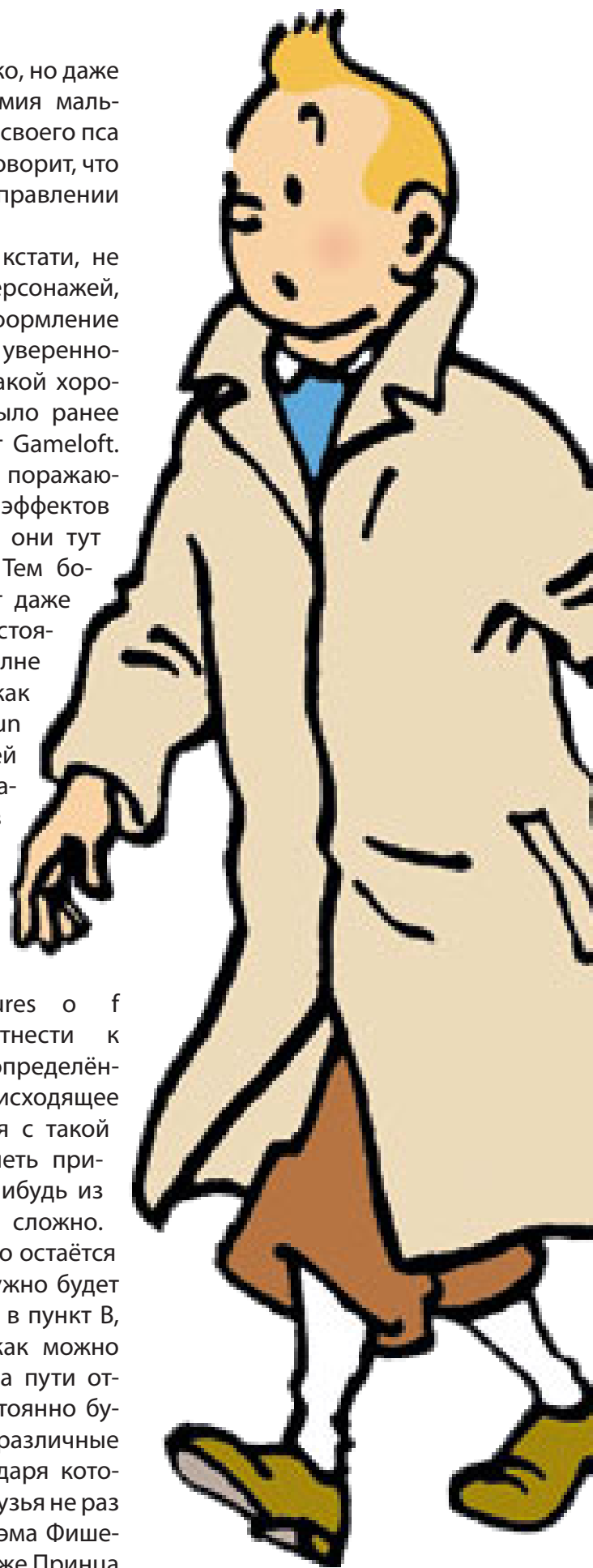
Скрывать сюжетные подробности на сей раз не стали: прохождение игры практически полностью заменит поход в кино. Эмоции, конечно,

переданы не так ярко, но даже жалобная физиономия мальчишки, спасающего своего пса от верной смерти, говорит, что работы в этом направлении проводились.

Похорошела, кстати, не только мимика персонажей, но и визуальное оформление в целом. Можно с уверенностью сказать, что такой хорошей графики не было ранее ни в одной игре от Gameloft. Конечно, здесь нет поражающих воображение эффектов из UE3 и Unity, но они тут просто не нужны. Тем более, персонажи тут даже на приличном расстоянии выглядят вполне сносно, в то время как враги в ShadowGun уже за следующей преградой превращаются чуть ли не в груды пикселей.

### **Морской коктейль**

На самом деле, The Adventures of Tintin сложно отнести к какому-то одному определённому жанру. Происходящее на экране меняется с такой скоростью, что успеть привыкнуть к какому-нибудь из типов игры очень сложно. Основная цель часто остаётся одинаковой: вам нужно будет пройти из пункта А в пункт В, попутно собирая как можно больше монеток. На пути отважных героев постоянно будут встречаться различные препятствия, благодаря которым Тинтин и его друзья не раз побывают в роли Сэма Фишера, Лары Крофт и даже Принца





Персии. Впрочем, последнее утверждение несколько спорно — самые зрелищные моменты представлены в игре в виде QTE, что не приносит реального игрового опыта. А вот геймплейные элементы из мобильных версий *Splinter Cell* и *Tomb Raider* действительно присутствуют, хоть и в малых количествах.

Одно, казалось бы, простое действие в *The Adventures of Tintin* разделяется на несколько этапов. Для того, чтобы выйти, например, из форта, Тинтину придется разыскивать своего пса, помогать повару варить суп, чинить приёмник и выполнять различные поручения капитана. Беда лишь в том, что решения любых сложностей приходят сами. Ключевой объект обязательно как-нибудь выдаст

себя, не давая игроку даже как следует подумать.

Есть и особые уровни, не имеющие с основной игрой практически ничего общего. Дадут и на верблюде покататься, и на воздушном судне полетать, и даже поучаствовать в незамысловатых морских баталиях. Правда, представлено это все настолько просто, что с управлением мог бы справиться и трёхлетний ребёнок. Зато до неприличия весело и отлично разбавляет игровой процесс.

Имеется, правда, и существенный минус, портящий ощущения от игры — практически полностью статичный мир. Объектов, с которыми можно взаимодействовать, единицы, да и те не блещут особой оригинальностью. Никакого весёлого задора, ис-

пытываемого после очередной проделки Сэма и Макса, в *The Adventures of Tintin* нет. А жаль. Каноничного приключения на все времена у Gameloft не получилось.

**MT**

Зато получилась добротная, интересная и разнообразная игра, каких на iOS пока не было. *The Adventures of Tintin*, фактически, можно предложить людям любого возраста, что выгодно отличает её от ряда шутеров, экшенов и однообразных казуалок.

**Алексей Смагин**

Оценка

8,5/10

# Знаете ли вы?

*Тинтин на самом деле далеко не подросток, вероятнее всего, ему от двадцати до двадцати четырёх лет, его основная профессия - журналист*



*В городе, где проживает Тинтин, полиции нету как таковой, а главные надзиратели закона - братья Томпсоны, с которыми Тинтин находится в хороших отношениях*

*Спутника и друга Тинтина на самом деле зовут не Снежок, а Милу (справа). Милу - представитель породы белых фокстерьеров, которые отличаются своей преданностью*





# Футбольные симуляторы: Сезон 2012



# FIFA 12

**Платформа:** iOS, Android

**Жанр:** Sports

**Разработчик:** EA Mobile

**Релиз:** осень 2011

Прогресс налицо, даже в размере — один гигабайт памяти понадобился игрокам, чтобы запустить FIFA 12. Более того, вложения абсолютно себя оправдывают. Несмотря на то, что графика особых изменений не претерпела, мы всё же можем насладиться её уровнем. Движения игроков больше похожи на консольные версии 2006-07 годов, чем на мобильную игру. Да и сама игра больше напоминает ПК-версию FIFA 07, чем проект 2011 года. Тем не менее, до такого уровня ещё надо дойти и то, что FIFA остаётся лучшим футсиму на iOS, абсолютно заслуженно.

Наконец-то появился режим карьеры, который превзошёл все наши ожидания. Конечно, до консольного аналога ещё далековато, но такого изобилия возможностей в карьере вряд ли кто-либо ожидал. Трансферная система, управление финансами, расширенные возможности состава, смена клуба, товарняки, персонал, еврокубки... Обидело отсутствие мультиплеера, а сырой режим «Challenge of the day» больше напоминает рекламу сервиса Origin, чем что-то уникальное.



# PES 2012

**Платформа:** iOS, Android

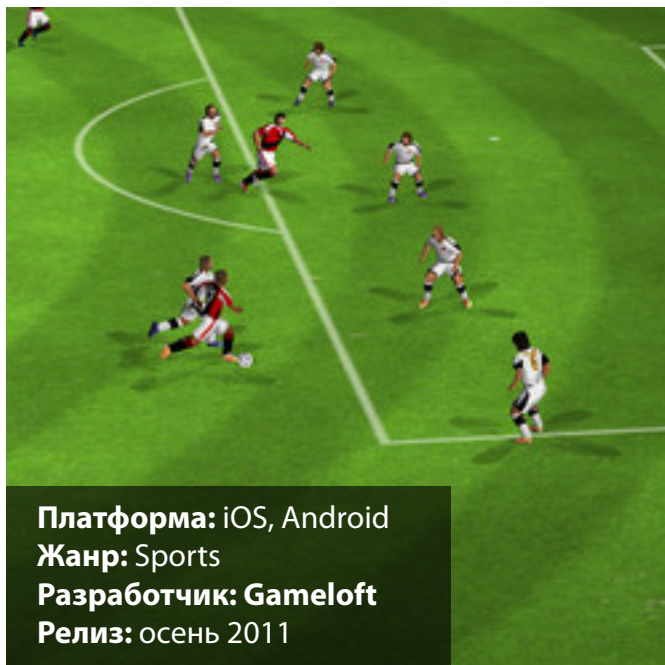
**Жанр:** Sports

**Разработчик:** Konami

**Релиз:** осень 2011

Вслед за FIFA в свет появился и PES, который сразу же попал под горячую руку критиков. Однако и в здравом уме понимаешь, что хвалить новую часть «Эволюшена» попросту не за что. Вместо мультиплеера нам подсунули абсолютно сырой MyPES (ещё сырее, чем нечто аналогичное в FIFA), а вместо обещанной карьеры — что-то наподобие Club Master в RF, причём самой ранней версии. К сожалению, PES 2012 разочаровал в той мере, в какой он мог разочаровать, а поскольку PES 2011 был далеко не идеален, больше скажу, был не идеален вообще, желания играть в футсим от Konami попросту не возникает. И даже условно-бесплатная версия не спасает общего положения дел. Это провал.

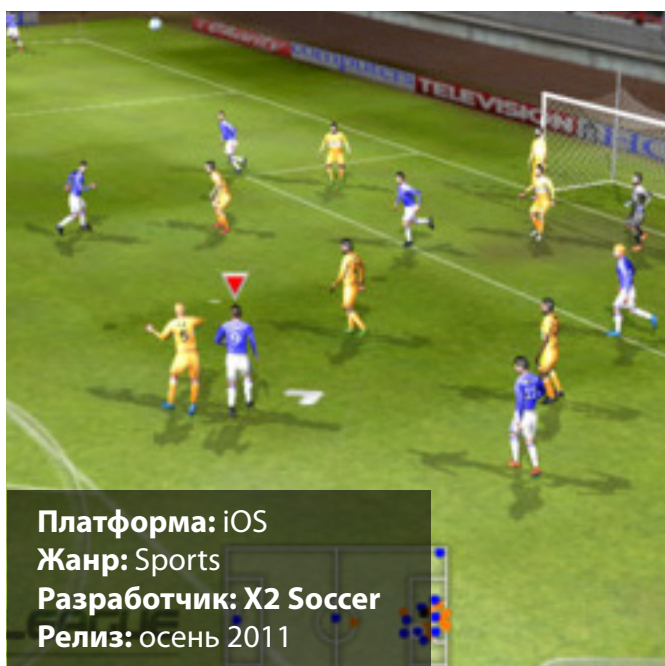
# Real Football 2012



**Платформа:** iOS, Android  
**Жанр:** Sports  
**Разработчик:** Gameloft  
**Релиз:** осень 2011

А вот от чего не ожидали прогресса — так это от Real Football. Парадокс, но ТАКОЙ прогресс обидел поклонников J2ME, которые понимают, что им теперь точно ничего не светит... Обновлённый Club Master, отличная графика, геймплей, сшитый просто с нуля, невероятный редактор, в котором можно изменить практически всё — но почему Freemium система? Неужели мы, честные налогоплательщики, заслужили это наказание? Ах, как жаль, что алчность поглощает наших разработчиков. Хотя у этой медали есть и другая сторона, позитивная — выпустив платный трэш, разработчик всё равно получает свои деньги, а платить за внутриигровой контент платить будут только в том случае, если игра этого заслуживает. Качество возрастает, несмотря на то, что пропорционально возрастает количество плагиата, да и просто многие игры выходят под копирку (взять хотя бы Green Farm 2, Oregon Trail и Fantasy Town — все три от Gameloft). А в общем и целом RF 12 удался, и это факт.

# Dream League Soccer



**Платформа:** iOS  
**Жанр:** Sports  
**Разработчик:** X2 Soccer  
**Релиз:** осень 2011

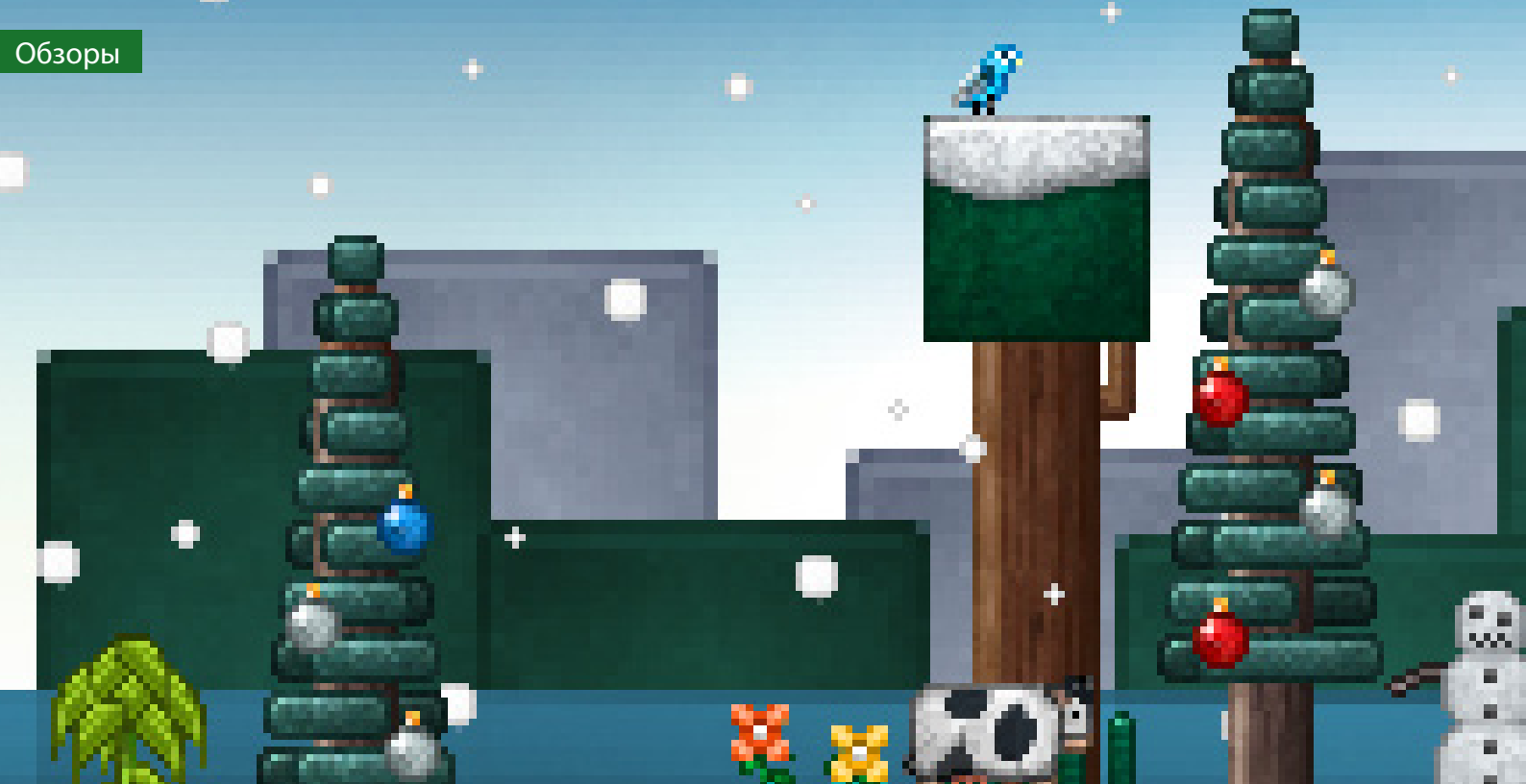
А вот от чего не ожидали прогресса — так это от Real Football. Парадокс, но ТАКОЙ прогресс обидел поклонников J2ME, которые понимают, что им теперь точно ничего не светит... Обновлённый Club Master, отличная графика, геймплей, сшитый просто с нуля, невероятный редактор, в котором можно изменить практически всё — но почему Freemium система? Неужели мы, честные налогоплательщики, заслужили это наказание? Ах, как жаль, что алчность поглощает наших разработчиков. Хотя у этой медали есть и другая сторона, позитивная — выпустив платный трэш, разработчик всё равно получает свои деньги, а платить за внутриигровой контент платить будут только в том случае, если игра этого заслуживает. Качество возрастает, несмотря на то, что пропорционально возрастает количество плагиата, да и просто многие игры выходят под копирку (взять хотя бы Green Farm 2, Oregon Trail и Fantasy Town — все три от Gameloft). А в общем и целом RF 12 удался, и это факт.

# Junk Jack

Do it yourself

**Платформа:** iOS  
**Разработчик:** PixBits  
**Жанр:** Sandbox  
**Релиз:** Осень 2011





**S**andbox — несколько специфический жанр. Несмотря на то, что его элементы встречаются в других играх (GTA, SimCity), в чистом виде его почти не найти — Minecraft да Terraria. И хотя Terraria многие считают ухудшенным Minecraft'ом — по мнению большинства, три измерения в игре всегда лучше, чем два, — у нее есть несколько козырей и какое-то собственное очарование, которым «майн» похвастаться не может.

В то время как Minecraft-подобных игр на мобильных платформах хватает — Eden и Mooncraft на iOS, Minebuilder на Android, плюс «официальные» Minecraft Pocket Edition и World Explorer (да-да, мы знаем, что к этой поделке Нотч на самом деле руку не прикладывал) — подражать Terraria никто не пытался. Однако все меняется — и вот вышел Junk Jack.

#### Выжить любой ценой

Итак, это sandbox — игра, в которой нет конкретной, ярко выраженной цели, нельзя выиграть (зато проиграть — сколько угодно!). Надо сказать, что это только так кажется, потому как цели у нас таки будут — сначала просто выживание, для чего придется строить дом и создавать инструменты, потом обустройство дома. В какой-то момент осознаешь, что уже просто создаешь все вещи, которые можешь, а не пытаешься облегчить себе жизнь — для простого выживания здесь много не нужно. Однако остановиться просто невозможно. Так, во время написания этой статьи я часто включал Junk Jack, чтобы уточнить что-нибудь или сделать пару скриншотов — и приходил в себя, только посмотрев на часы и поняв, что играю уже час (какое счастье, что я пишу ночью!). Причем большую часть времени мы будем не строить и не «крафтить» вещи, а путешествовать по миру и

копать шахты в поисках разнообразных ресурсов. Любой посторонний наблюдатель скажет, что игрок свихнулся, что ничего интересного здесь нет и быть не может. Кстати о шахтах — как бы глубоко я не закапывался, добраться до лавы мне не удалось, хотя она здесь есть.

#### «Простой советский паренек, сын столяра и плотника...»

Одну из главных ролей в игре играет вышеупомянутый крафт — создание всяких полезных вещей из всего, что под руку попадет. Причем рецептов здесь реально много — я насчитал чуть меньше полутора сотен. Некоторые служат для строительства и украшения дома, некоторые — для строительства шахт (как бы странно это не звучало), а какие-то — факелы, например, — просто облегчают жизнь. Для некоторых вещей нужны специальные станки — так, в печи можно выплав-



лять металлы и стекло или жарить мясо, а на верстаке вообще производится половина вещей в игре.

Почти все ресурсы и время на первых порах будут уходить на выживание — с наступлением ночи на поверхность выходят монстры. Несмотря на то, что с виду они какие-то нестрашные (прыгающая слизь, прыгающий паук и прыгающий же череп, причем последний похож на пиксельный trollface), умереть здесь очень просто — три-четыре удара, и Джек, потеряв часть вещей, возрождается там же, где начиналась игра... Или на кровати — это еще одна причина строить хоть какой-нибудь, но дом.

### Полвека под землей

Мир в Junk Jack большой и разнообразный — тут есть и леса, и пустыни с античными руинами, и пещеры, заросшие гигантскими грибами, и Ад. Так как до нас в этом мире люди были, повсюду, особенно под

землей, можно найти следы их пребывания: те самые руины, ящики, сундуки и вазы, иногда содержащие какие-нибудь драгоценности, а иногда — материалы для крафта. Причем чаще всего это гвозди. Иногда создается впечатление, что в древности местное население поклонялось гвоздям, и религия обязывала их носить с собой по несколько штук. Впрочем, есть и более логичное объяснение — гвозди эти нужны часто и помногу, а чтобы их сделать, нужно найти руду, сделать печку, сделать наковальню, выплавить железо, потратив при этом некоторое количество угля, и уже из него выковать вожделенные железячки.

Есть тут и вещи, которые явно должны создаваться человеческими руками, но которые крафтить нельзя — картины. У них есть номера, их сбор станет еще одной целью игры. Забавно их содержание — от Моны Лизы до знакомой половине мира заставки из теле-

фонов Nokia.

Графикой Junk Jack напоминает Super Mario, только все несколько темнее. Даже внешний вид Джека напоминает «прикид» известнейшего в мире водопроводчика — единственным серьезным отличием является никогда не исчезающая и никогда не гаснущая сигарета в зубах. Однако здесь все-таки есть свой собственный стиль, который непохож на все остальное.

**MT**

Простая концепция, простая графика — с первого взгляда кажется, что все очень просто. Но затягивает это очень надолго, несмотря даже на отсутствие конкретной цели.

*Павел Попов*

Оценка

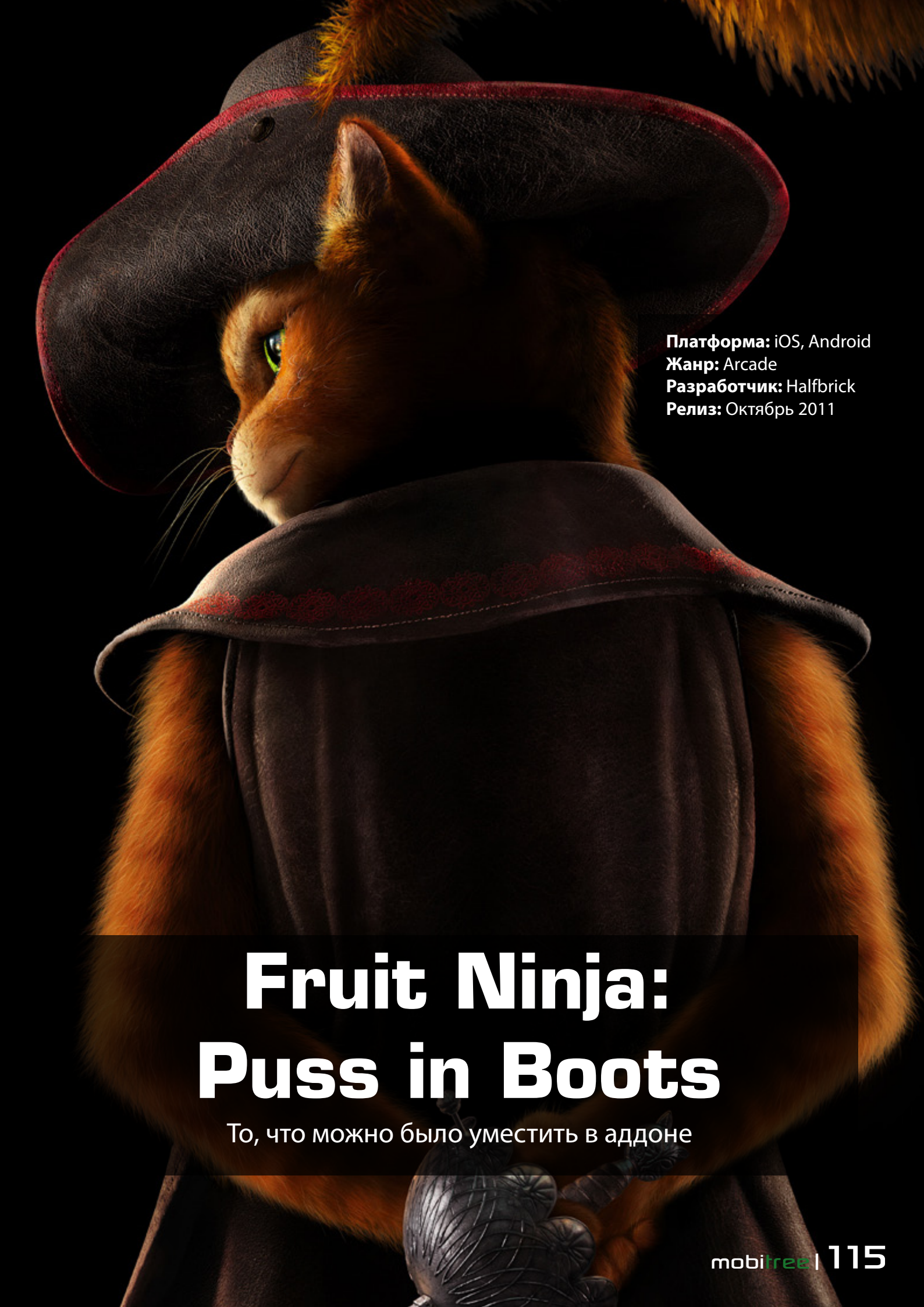
9,5/10



благодаря дереву мы покорили Америку

дерево помогает нам  
узнать больше

**mobitree**



**Платформа:** iOS, Android

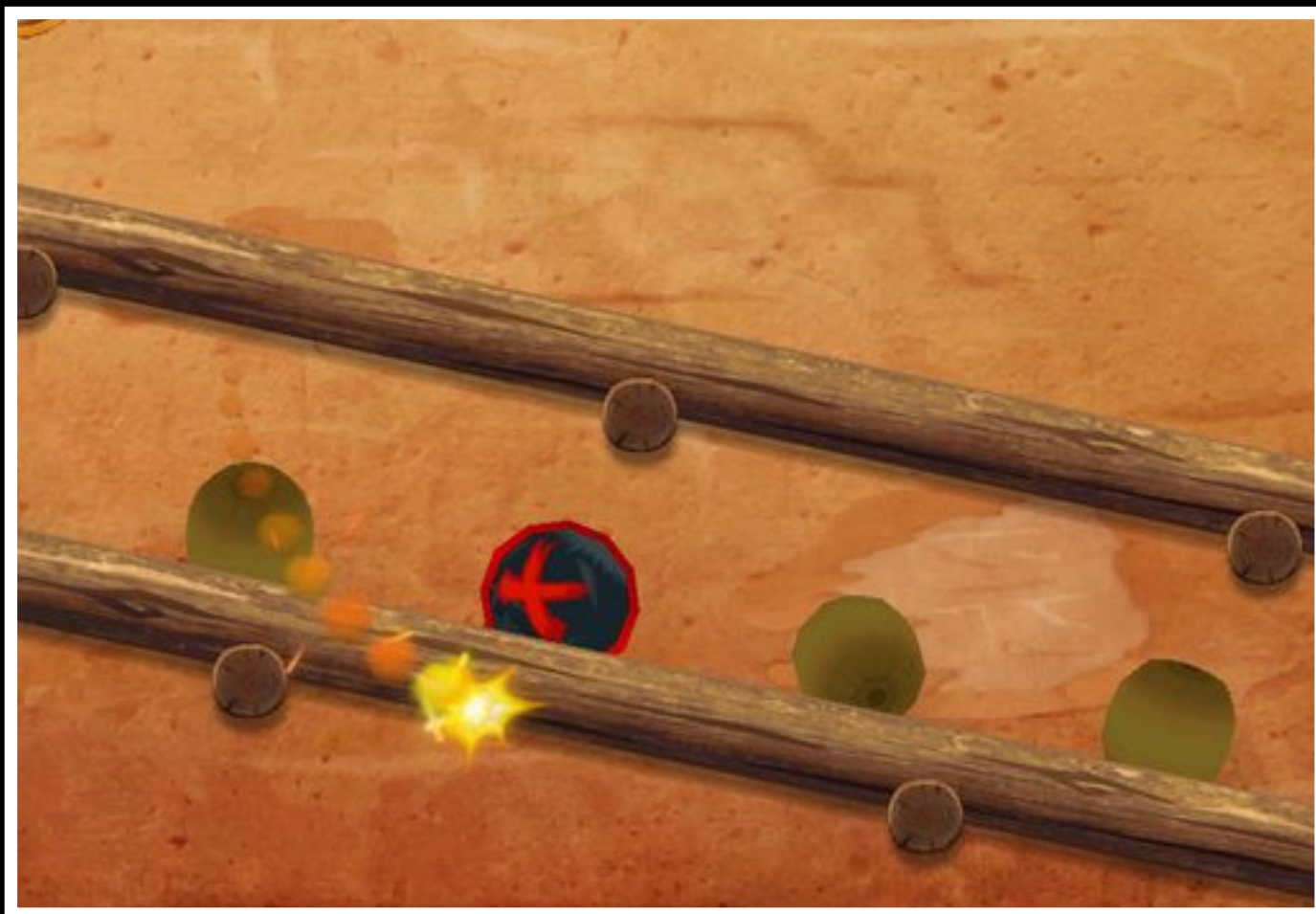
**Жанр:** Arcade

**Разработчик:** Halfbrick

**Релиз:** Октябрь 2011

# Fruit Ninja: Puss in Boots

То, что можно было уместить в аддоне



По абсолютно непонятным причинам, к понятию «игра по фильму» разработчики видеоигр стали относиться еще халатнее, чем раньше. Если в былые времена можно было рассчитывать на средний по качеству экшн или адвенчуру, то сейчас почему-то принято делать моды на хитовые аркады. Потребитель от этого выигрывает едва ли: во избежание конкуренции с основным продуктом, такие поделки просто-напросто урезают. Исключения (к примеру, Angry Birds: Rio) всё же встречаются, но их можно сосчитать буквально по пальцам руки мультяшного утенка.

Fruit Ninja: Puss in Boots сложно назвать откровенной халтурой. Однако связи

с фильмом, если забыть про заставку, в игре нет никакой. Даже дополнительный контент (лезвия и заставки) при желании можно было бы привязать к любой другой кинокартине. Хотя лезвия в виде кошачьей лапки или гитары выглядят на редкость забавно.

Разительных изменений в игровом процессе нет: появились лишь волшебные бобы, разрезание которых даёт бонусные очки и дополнительную жизнь. Но на сложность это мало влияет, ведь вероятность появления бомбы осталась совершенно такой же, а значит проиграть тут так же просто, как и в оригинале. Самые большие изменения коснулись дополнительных режимов. Аркадный и

скоростной уступили одному, но от того не менее интересному сборнику мини-игр. Тут их больше двадцати, и описывать каждую просто нет смысла. Главное, что цель осталась прежней — нужно нарезать как можно больше фруктов, не задевая бомбы. Для читателей, не знакомых с Fruit Ninja, добавлю, что в роли лезвия выступает палец игрока.

К счастью, в мини-играх реализовано много свежих идей. К примеру, физические препятствия, мешающие свободному падению фруктов. Или сами размеры сочных плодов: в Fruit Ninja: Puss in Boots появляются как фрукты-гиганты, занимающие треть экрана (на iPad такие «мутанты» выглядят совсем уж стран-

но), так и малютки, попасть по которым довольно сложно.

По непонятным причинам, свободного доступа к каждой мини-игре нет. Компьютер сам выбирает те двенадцать, в которые вам предстоит поиграть: четыре на каждом уровне сложности. А после утраты трех жизней (что, впрочем, как-то странно для игры про кота) перейти к следующей четверке будет нельзя. Тут, кстати, проявляется некий дисбаланс. Набирать очки в одних заданиях гораздо проще, чем в других. А так как в таблицу рекордов идет именно суммарный счёт, то роль фортуны в игре резко возрастает. К счастью, вариация получается не такой уж и огромной.

**MT**

Но увы, Puss in Boots не заменяет оригинальный Fruit Ninja (хотя бы из-за отсутствия мультиплеера), а идея с мини-играми была реализована не так удачно, как хотелось бы. Да и связей с фильмом в игре очень мало: нет ни единого намёка на сюжет. Впрочем, фанатов Шрека и Кота в Сапогах порадуют интересные факты, показывающиеся после проигрыша. Тем же, кто в кино не ходил, эти заметки не дадут абсолютно ничего.

**Алексей Смагин**

Оценка

6,5/10

**P.S.** Спустя несколько недель после релиза, игра получила довольно весомое обновление. В него вошли десять



абсолютно новых мини-игр, включающих задания с воздушными шариками, а так же новый игровой контент: лезвия и заставки. Но увы, общего положения дел это практически не меняет.



# World of Goo

Слизь ради чистоты



**В** далёком по меркам игровой индустрии 2008 году на персональных компьютерах два выходца из Electronic Arts выпустили World of Goo. Игра получила хорошие оценки и заслужила внимание критиков. И вот, спустя три года, когда мобильные телефоны пустили свои корни в игровую индустрию, решено было портировать игру на устройства под управлением iOS и Android.

Сюжет игры повествует нам о том, как в мир шариков Гуу попала странная система труб и с непонятными целями пробралась в World of Goo Corporation. Нашим подопечным предстоит выяснить намерения и заодно исследовать остров. Не сказать, что сюжет здесь захватывающий и интересный, но это всё-таки логическая игра, в которой его наличие, ни в коем случае не вредит. К тому же всё действие подкреплено очень хорошим звуковым сопровождением,

которое написал один из разработчиков игры — Кайл Гэблер. Оно не только органично вписывается в игру, но и его приятно слушать в отрыве от игрового процесса.

Суть самой игры заключается в строительстве различных конструкций-башенок из шариков Гуу или просто гушек. Конечная цель — выстроить башню достаточной высоты, чтобы шарики засосало в трубу. Однако всё не так просто, как может показаться на первый взгляд. Шарик, как и выстроенные из них башни, подчиняются простейшим законам физики — конструкции прогибаются под собственным весом и колышутся от ветра. Поэтому очень важно порой позаботиться заблаговременно о паре подпорок по бокам. На начальных уровнях от игрока просто требуют быть внимательным, вовремя расставлять распорки и контролировать угол наклона башни. Однако на более позд-

них уровнях, как и полагается, нас поджидают различные препятствия, которые усложняют игровой процесс, заставляют игрока быстрее думать и действовать на лету.

Например, вам нужно будет строить мост через пропасть так, чтобы максимально минимизировать потерю гушек. Будут встречаться крутящиеся уровни, уровни с циркулярными пилами, которые необходимо будет аккуратно обходить, и прочие необычные строения, довольно стандартные для такого типа игр.

Но не только разнообразием уровней отличается World of Goo. По своим свойствам различны и сами шарики. Всего их не более двух десятков. Поначалу игрок будет оперировать обычными Гуу чёрного цвета. Эти безглазые комочки только и предназначены для строительства сооружений, их нельзя разъединять, поэтому порой нужно подумать, как правильно при-

строить один шар к другому. Или воздушные шары, которые могут поднимать в воздух, как самих гушек, так и различные платформы. Уже на более поздних уровнях мы будем встречать Гуу разных цветов и с разными свойствами, такими как горение, умение взрываться и так далее.

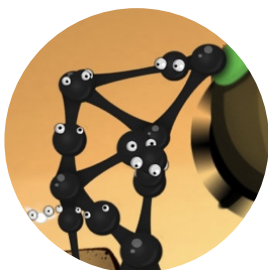
Всего в игре нас ждёт порядка пятидесяти уровней, в число которых входит бонусный уровень — World of Goo Corporation. Суть его заключается в следующем — имея подключение к Интернету, вы можете из шариков строить башню, высота которой потом сравнивается с высотой башен других игроков в сети. Кажется бы пустяк, но затягивает сильно, да и всегда будет чем заняться после прохождения основной сюжетной линии.

## МТ

В целом World of Goo оставляет после себя положительные впечатления. Это действительно интересная головоломка с учётом законов физики и разнообразием свойств главных героев, благодаря чему геймплей становится более многогранным и интересным.

**Никита Мариненко**

Оценка **9,0/10**





**Платформа:** iOS  
**Жанр:** Racing  
**Разработчик:** Codemasters  
**Релиз:** Осень 2011

# F1 2011

Громко, но не звучно



**«Всё опять, всё  
опять...»**

**М**ы не раз убеждались в силе и бессилии стереотипов, и когда дело доходит до того, что новая их порция захватывает общественное мнение, становится жарко. И действительно, назови Codemasters своё творение не F1 2011, а, например, «Formula Racing 2011», столько критики в их адрес, наверное, не прозвучало бы. А всё потому, что на игру с таким громким именем, именем, гордо принадлежащей лучшему и единственному симулятору Формулы 1 на данный момент, возложили слишком много надежд. А надежды, как известно, не всегда имеют свойства оправдываться.

А оправдываться теперь надо Codemasters, хотя весомых оправданий у них нет. Из-

за чего все так любят линейку игр F1? Из-за реализма, конечно же. Из-за того реализма, когда столкновение заканчивается не аркадным пиханием, а самой настоящей аварией, со всеми вытекающими последствиями. А «младшее» подразделение Codemasters видимо, считают, что реализм — это исключительно графика. Физика? Нет, не слышал.

Да и графика кажется невероятной только с первого взгляда. Текстуры, конечно, высочайшего разрешения, да и 3D-модели выглядят потрясающе, но реалистичной визуальную часть назвать язык не повернётся. Взять хотя бы отсутствие болельщиков на трибунах. А действительно, зачем нужны эти болельщики? Что? Посмотреть на суперзвезд мировых гонок? Оставьте, я лучше по телеку посмотрю — там хотя бы видишь весь заезд, а

не ту его часть, которая проходит на определённом участке трассы.

Но больше всего «убивает» физика. Какая физика, какие столкновения, о чём вы? Честно, а вас самих не удивляет то, что если упорно таранить соперника, то можно просто проехать сквозь него? А про то, как «реалистично» машина отталкивается при столкновении, я молчу. И про абсолютно статичные болиды молчу. И про полное отсутствие повреждений тоже молчу. И даже про уж очень дубовое поведение автомобиля тоже молчу. Не слишком о многом ли мне приходится молчать, дорогие друзья?

После такой физики уже не верится, что что-то ещё может в F1 2011 разочаровать. Оказывается, может. На выбор игроку предоставляется шесть вариаций управления,



но все соблюдают один принцип — автогаз и автотормоз. Да-да, автотормоз! В отличие от многих подобных игр с автогазом, где кнопка педали тормоза жмётся по несколько десятков раз за заезд, в F1 она может не нажиматься ни разу! А к чему тогда сводится роль игрока? Попросту вписываться в повороты, вовремя отпуская кнопку, отвечающую за это действие. А ещё поражает присутствие нитро. Тут уж без комментариев.

Возможно, общее положение дел изменит режим Чемпионат, которым нас кормят уже месяц. Пока же «Full Race» и «Time Attack» не представляют собой абсолютно ничего интересного. Выбор трасс и пилотов, конечно, порадовал, но если бы и этого не было, F1 2011 вообще затерялся бы в горах мусора.

## МТ

Не вызывает нарекания только звук, хотя сейчас каждый уважающий себя разработчик на этом уж точно не экономит. А в остальном F1 2011 — достаточно средний продукт, который ближе к низам, чем к верхушке. Возможно, кому-то эта игра и понравится, но вот хитом её точно не назовёт никто. У Codemasters есть ещё много времени, чтобы исправиться, ведь мы-то по их консольным проектам знаем, на что они способны. А пока что оценка такая.

**Олег Дрейман**

Оценка **4,5/10**



# INC

## Киборги наступают

Платформер — жанр, мгновенно ставший популярным у производителей мобильных развлечений. В середине нулевых «потомком Mario» была практически каждая пятая java-игра, и не последнее место в сложившейся ситуации сыграла ныне малоизвестная компания Orange Pixel. Их *Dynamo Kid*, *RocketBoy* и *Johny Rumble* разошлись по миру в гораздо более скромных тиражах, чем творения Gameloft, но, несмотря на это, всё же смогли полюбиться многим зарубежным игрокам.

Сегодня же, в связи с популяризацией трёх измерений, платформеры постепенно начинают уходить в прошлое, и лишь Orange Pixel, уже давно начавшие делать игры для сенсорных смартфонов, остались верны своим традициям. *Meganoid*, неожиданно посетивший Android в начале ушедшего года, не раз заставит «бывалых» игроков смахнуть скупую слезу ностальгии — дань уважения простой, но

всё же революционной для своего времени *Dynamo Kid*.

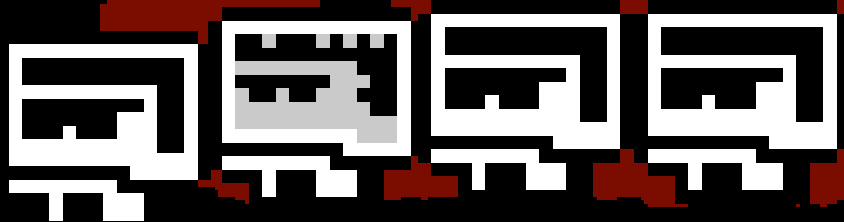
Следующая за *Meganoid*’ом *Stardash*, просто с ума сводила от своей сложности, нарушая и без того хрупкую психику привыкших к лёгким победам мобильных игроков. Но будучи более быстрой, сложной и даже чуть менее разнообразной игрой, *Stardash* умудрялась практически во всём копировать своего предшественника, вызывая лишь разочарование. И *INC*, если бы не одно важное нововведение, в корне меняющее весь игровой процесс, рисковала бы продлить его,

оставляя на Orange Pixel позорное клеймо самоплагиаторов. К счастью, подобного конфуза не произошло.

Будто следуя по пятам Handy Games, разработчики рисуют свой мрачный киберпанк-мир, где нет места добру и состраданию. Без лишних слов, вооружённая до зубов армия похищает некоего доктора *Robotos*, работающего над проектом вечной жизни. Раненный протагонист, еле очухавшийся после нападения кучки злодеев, не медля отправляется вслед за ними.

Слава богу, наш Агент не отправляется на встречу





**Платформа:** Android, iOS  
**Жанр:** Platform/TPS  
**Разработчик:** Orange Pixel  
**Релиз:** Октябрь 2011

смерти совершенно безоружным. Старые методы борьбы с врагами ушли в прошлое, и, вместо того, чтобы прыгать на злодеев, надеясь, что они не выдержат тяжести Агента, можно спокойно расстрелять их. Впрочем, альтернатив и не дано. Огнестрельное оружие, пускай и с бесконечными патронами, — единственный метод обороны в игре.

На самом деле, с небольшой оговоркой. В игру введён RPG-элемент, и за каждое убийство или активацию пультов (о них речь пойдёт дальше) игроку будут начисляться очки. Чем больше очков, тем выше уровень и, соответственно, мощнее оружие. Однако, достигнув высот, обольщаться не стоит. Очки отнимаются за смерти, с соответствующим понижением уровня. А если учесть, что сложностью игра пошла в своих предшественников, то с хорошим оружием долго ходить не придётся.

Нет, игра всё же не так сложна, как Stardash или Meganoid. Но пройти INC без

смертей, конечно, нереально трудно. Чтобы попасть на следующий этап, игроку предстоит внимательно изучить предыдущий, на шаг обгоняя действия врагов. И спешить тут, несмотря на заманчиво тикающий таймер, всё же не надо, хотя для упрощения игрового процесса созданы все условия. Это не только наличие огнестрельного оружия, которое поможет почти без потерь расчистить путь — это ещё и появление лайф-бара, на первых уровнях делающего героя практически неуязвимым. И действительно, умирать здесь приходится получив не одно ранение, а пару десятков. С другой же стороны, извечная «проблема ям» в стороне не остаётся.

Но настоящим «ударом под дых» для игрока, с двадцать пятого раза одолевшего всех врагов на уровне, и с гордым, как у получившего Нобелевскую премию ученого лицом, шествующего к порталу, становятся три злосчастных пульта, требующие обязатель-

ной активации. И часто бывает, что эти пульта как следует запрятаны, а вернуться к тайникам после прохождения определённой зоны невозможно. Как бы не было обидно, в таких случаях приходится начинать уровень заново.

MT

Несмотря на все недостатки, играется INC чересчур бодро. Это весёлое и динамичное месиво пикселей не сможет оставить равнодушным истинных фанатов платформеров. Кстати, INC для Orange Pixel ещё и своеобразный скачок в визуальном плане. Графика хоть и заставляет вспомнить эру восьмимбитных игр, но анимация проработана вплоть до мелочей — в динамике INC выглядит действительно классно!

**Алексей Смагин**

Оценка

7,5/10

Платформа: iOS Разработчик: ForzeField Жанр: Twin Stick shooter Релиз: 2011

# Infinity Field

## Фейерверк на выживание

После первого взгляда на Infinity Field кажется, что это не игра, а интерактивный фейерверк. Однако после прохождения нескольких уровней понимаешь, как сильно ошибался — сильно возрастает сложность, и теперь это уже не просто пародия на deer-программу из книги Лукьяненко «Лабиринт Отражений» — теперь это действительно игра, в которой нужно сильно постараться, чтобы пройти очередной уровень или поставить новый рекорд. Но при взгляде со стороны это все равно незаметно — тот же неоновый фейерверк, разве что немного разнообразнее.

### Ожог сетчатки

Да, со стороны Infinity Field выглядит именно так из-за до безумия ярких спец-

эффектов. В большинстве случаев за ними не видно ни наш корабль, ни врагов — взрывы и искры заполняют весь экран. Но на этом список эффектов не заканчивается — проработано тут все. Узор на заднем плане прогибается и растягивается от взрыва, после использования бомбы весь экран еще некоторое время как бы засвечен, от пуль, врагов и нашего корабля остается светящийся след.

### Змейка! Зомби! БЕЗУМИЕ!!!

Но помимо взрывов, искр и прочей шелухи здесь есть взрывной геймплей и несколько достаточно оригинальных режимов. Причем первое полностью зависит от второго — основной режим достаточно скучен и банален: twin stick shooter на выживание. А вот остальные режимы стоят того, чтобы на них остановиться.

**Infinity mode** — просто выживание. Сначала у нас самое слабое оружие, но время от времени мы будем подбирать бонусы-улучшения.

**Insane mode** — то же самое, но с несколькими изменениями. Во-первых, мы сами можем выбирать, какое оружие использовать. Во-вторых, врагов здесь в разы больше, чем в обычном режиме.

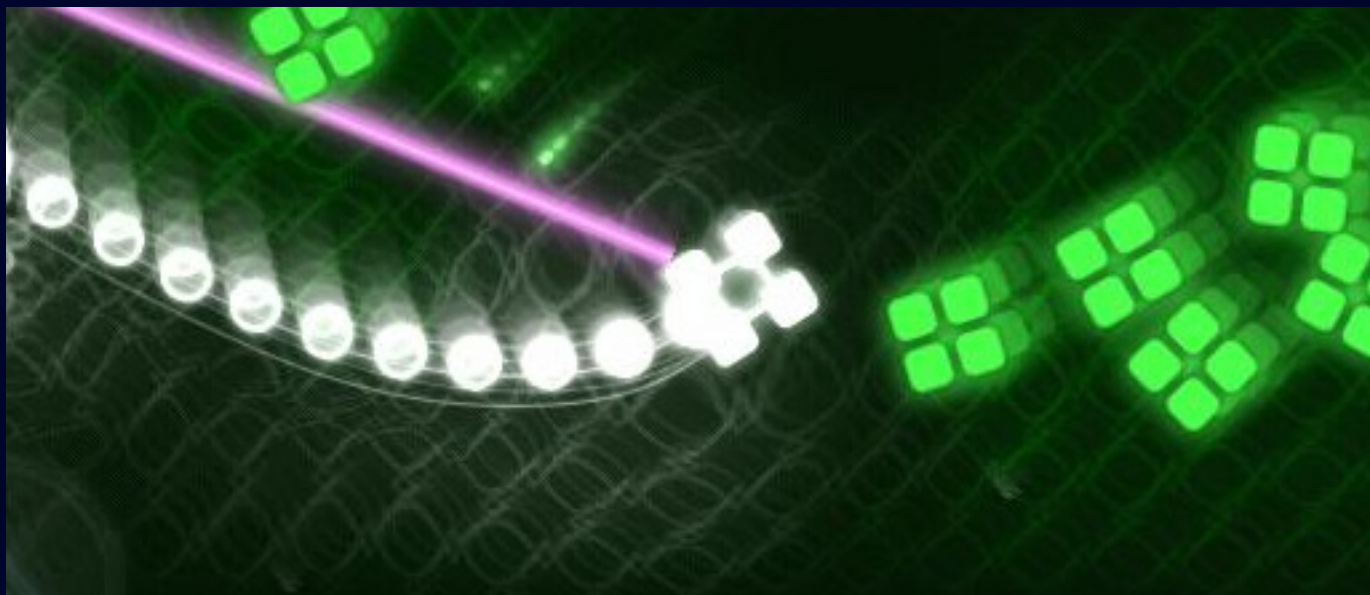
**Cruces mode** — тоже очень похож на Infinity mode, только враги — стрелки,двигающиеся от стены к стене. Казалось бы, что здесь сложного, если противники не могут преследовать игрока? Но нет, судя по рекордам, здесь сложнее всего.

**Snake mode** — самая настоящая змейка. Здесь нет оружия, а враги убиваются лазером, соединяющим голову и хвост.

**Unarmed mode** — еще один оригинальный режим. Оружия опять нет, но теперь надо убивать врагов бомбами. Они соединены с нашим кораблем линиями, так что не найти их почти невозможно.

**Zombie mode** — тот же самый Insane mode, но враги не умирают. Как так? Просто они на некоторое время перестают двигаться, если их рас-





стрелять. Вообще, убить их можно — подорвать бомбой. Но это же нужно еще дождаться их появления, а врагов много, и все они достаточно быстро оживают... В общем, самый что ни на есть хардкор.

### Квадраты атакуют

Также веселья добавляет разнообразие врагов. Отличаются они, помимо внешнего вида, эффектами при взрыве и поведением — одни постоянно уворачиваются от выстрелов, другие в бешеном темпе носятся вокруг игрока, третьи просто пытаются добраться до него, надеясь, что за кучей взрывов их не будет видно.

Видов бонусов также хватает: одних только спутников-помощников три вида! А есть ведь еще, например, временные апгрейды оружия, которых около пяти видов, и щит, и еще что-то...

### Game Over

Сложность, как уже говорилось, сначала не очень высока, но по мере прохождения быстро возрастает, и уров-

не на двадцатом играть будет уже реально сложно — чтобы продержаться требуемое время, потребуется несколько попыток — а может случиться, что и несколько десятков.

Да, цель большинства уровней в кампании — выжить в течении заданного времени. Впрочем, бывают и исключения — например, битвы с боссами.

Также приятно, что разработчики явно немало думали о том, каково будет играть в Infinity Field — удобно или не очень. Многие, наверное, знакомы с ситуацией, когда под конец прохождения уровня оказывается, что у кого-то из окружающих есть к вам дело, причем ну очень важное — и вы, отвлекшись, благополучно проваливаете уровень. Так вот, здесь и это предусмотрено — как только вы отпускаете оба джойстика, включается пауза.

Прохождение кампании было бы бесполезным, если бы за него не давали деньги. Они могут быть потрачены на апгрейд корабля или на по-

купку дополнительных жизней и бомб. Правда, это жутко невыгодно — стоят они много, а расходуются мгновенно. Бомбы вообще нужны только в режиме «зомби» — в других случаях про них просто забываешь, да и пользоваться удобнее основным оружием.

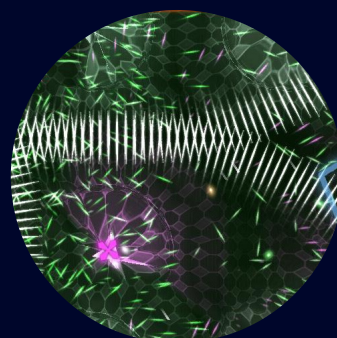
### ИТ

А на выходе получаем отличную игру с патологически яркой графикой, кучей режимов и, несмотря на постоянные смерти, затягивающим игровым процессом — не Doodle Jump, конечно, но тоже весело и увлекательно.

**Павел Попов**

Оценка

8/10





«Э» то программа Top Gear — единственная передача, где все говорят дурными голосами», — так начиналась очередная пародия «Большой разницы». Конечно, многие слышали, а, может быть, даже и смотрели знаменитое британское шоу об автомобилях. Но эта статья не о самой передаче, а об игре по ее мотивам, которая называется Top Gear: Stunt School.

В этой игре вам предстоит побыть в шкуре гонщика-каскадера и пройти немало интересных испытаний. Вы можете выбрать один из трех режимов игры: выполнение различных трюков, тест-драйв, свободная езда. В начале игры про последние два пункта можно смело забыть: машины вначале плохие, да и апгрейдить их, в общем, нечем. Поэтому, для начала, обратимся к трюкам.

Трюки делятся на несколько групп, в каждой из них есть несколько испытаний. Их придется проходить по четыре раза: первые три — на определенных автомобилях, а четвертый — на своем собственном, причем перед третьим и четвертым испытаниями можно «навесить» на машину всяких улучшений. На каждом испытании разбросано по три золотых шестерни, за сбор которых дают дополнительные очки.

Ну чему-чему, а трюкам разработчики уделили особенно много сил. Вам пришлось когда-нибудь прыгать на машине с иглой и оперением дротика и «втыкаться» в самый центр импровизированной доски для дартса? Нет? Ну тогда придется. Но не только это заинтересует игрока: тут вам и прыжки с трамплина на дальность и высоту, и объезд препятствий на неповоротливых грузовиках, и доставка взрывчатки, готовой взорвать-

ся в любую секунду при неаккуратной езде. В общем, они получились и интересными, и не очень трудоемкими, что заинтересует любителей поиграть в общественном транспорте.

После некоторых испытаний становятся доступными всякие плюшки, например, «прыгающие» колеса, реактивный двигатель, крылья, парашют и даже великий и ужасный Supercharged Powerrr. Они помогают выполнить особенно трудные трюки. Поэтому, если вы не можете что-то пройти, не отчаивайтесь, а проходите что-нибудь еще. Потом вы всегда можете вернуться и добить это испытание с новыми силами и новыми прибабасами.

Свободная езда представляет собой аэродром с различными трамплинами и препятствиями. По аэродрому разбросаны шестеренки, а сверху экрана расположен счетчик, показывающий, сколько шестеренок было со-

# Top Gear: Stunt School

Машина может все!



бра-но всего. Для большинства этот режим будет самым интересным, ведь здесь самый большой простор для экспериментов.

Теперь обратимся к последнему режиму: тест драйв. В этом режиме нужно только выбрать машину, поставить на нее всякие апгрейды и знаменитый Стиг, про которого никто ничего не знает, кроме его имени, сам проведет машину по тестовой трассе Top Gear. Во время заезда вы можете наблюдать, как машина проходит повороты, и даже сможете узнать названия некоторых из них, посмотрев в нижнюю часть экрана. По окончании заезда, вам сообщат, прошла ли машина тест или нет, а также предложат поспорить со Стигом.

Осталось рассмотреть технические подробности игры. Музыкальное сопровождение взято из шоу, поэтому



комментарии здесь излишни. Графику убогой не назовешь, но и до уровня Real Racing 2 она явно не дотягивает. Например, модель поврежденной здесь представлена абсолютно адской деформацией поврежденной части. И если машины после этого еще узнаваемы, то двигатели, бустеры и прочие апгрейды превращаются в угловатое месиво полигонов. Игровой физике тоже не уделяли особого внимания: в воздухе машины ведут себя, совершенно забывая аэродинамику. Например, при полете с крыльями, после определенного момента машина просто

начинает падать вниз, хотя в реальности она бы просто спланировала. Впрочем, большая часть игр на iOS не может похвастаться и этим.

Эта игра порадует геймера наличием множества интересных трюков, неплохим поведением машин на земле. Но оставляют желать лучшего графика и физика прыжков. Конечно, Top Gear: Stunt School шедевром не назовешь, но ей определенно стоит уделить несколько дней.

**Алексей Эльнатанов и Павел Попов**

Оценка

7,0/10

**Платформа:** iOS  
**Жанр:** Arcade  
**Разработчик:** Halfbrick  
**Релиз:** Лето-осень 2011



## В чём сила, брат?

**В**от так, неожиданно, дела идут на спад. Рейтинги твоей компании падают, а ты находишься в состоянии полной безысходности. И, казалось бы, шансов вернуть всё на свои места попросту нет. Отчаявшись, приходишь в секретную лабораторию с неоновой вывеской «Top Secret» и вдруг замечаешь его. Джетпак. Сколько светлых мыслей промелькнуло в твоей голове. Как ты, облачившись в костюм супергероя, с помощью этого джетпака будешь помогать людям твоего города. Но не тут-то было. Джетпак тщательно охраняется злобными учёными, но они же для нас — не преграда, так? Так?

Так вкратце выглядит сюжет потрясающей аркады от Halfbrick, аркады, полной юмора и задора в каждом миллиметре пространства на вашем игровом устройстве. Вряд ли кто-либо, установивший Jetpack Joyride, в будущем

удалит его, даже если места останется мало. А учитывая то, что в честь празднования дня проводных пультов Halfbrick раздадут свой хит бесплатно, он ценен вдвойне. Я считаю, что каждый обязан ознакомиться с Jetpack Joyride, ибо это одна из немногих игр, привлекающая своей оригинальностью.

Как уже повелось, несмотря на то, что идея не нова и сто раз использовалась в других играх, именно Halfbrick раскрыли её полный потенциал, как это они уже сделали в случае с Fruit Ninja. Суть Jetpack Joyride, как многие уже догадались, состоит в удачном управлении джетпаком. Управлять им можно простым касанием экрана: нажал — герой летит вверх, отпустил — вниз. Как и многие подобные аркады, Jetpack Joyride — бесконечная игра, то есть «заезд» продолжается до тех пор, пока пилота не остановит нечто не-

человеческое. О нечеловеческом сейчас и пойдёт речь.

Что только нам не будут пытаться помешать различные предметы — от простых электрошокеров до воздушных ракет и лазерных сетей. На самом деле это только с первого взгляда играть так легко. Оказывается, набрать больше двух-трёх тысяч просто нереально. Тем не менее, таблицу лидеров в Game Center гордо возглавляет игрок, набравший тридцать тысяч очков, и иногда сам удивляешься, как?! Но мы отвлеклись. Не всё будет мешать нашему движению — в пути можно подобрать различные бонусно-транспортные средства, от мотоцикла до железного дракона. Примечательно, что каждое средство также даёт вторую жизнь, то есть сначала уничтожается дополнительное оборудование, и лишь потом сам пилот. Также в полёте можно подобрать жетоны, которые после конца



игры можно использовать для лотереи.

Также игроку даются миссии, которые он должен выполнять для того, чтобы повышать свой уровень и получать деньги. А деньги, в свою очередь, можно тратить в магазине. Помимо «косметических» костюмов и джетпаков, в магазине можно апгрейдить бонусы, а также покупать «читерские» улучшения типа мгновенного возрождения и

финальных бомб (которые, к слову, можно использовать только один раз). Конечно, собирать монеты на протяжении всей игры довольно утомительно (учитывая скорость их сбора), поэтому Halfbrick предлагают покупать их. Разумеется, за деньги.

**MT**

Halfbrick — уникальная студия, которая способна

из невероятно заезженной пластинки сделать нечто уникальное, поражающее своей оригинальностью. К таким проектам относится и Jetpack Joyride. Невероятная игра, способная затянуть вас на долгое время, которое вы могли провести с семьёй, например...

**Олег Дрейман**

Оценка

8,5/10

Платформа: PSP  
Жанр: JRPG  
Разработчик: Square Enix  
Релиз: 27 октября 2011



## Верх Совершенства

**В**сегда неприятно смотреть, как что-то, казавшееся на первый взгляд таким незыбленным и непоколебимым, медленно, но верно оказывается на дне своей популярности. Причин может быть много — неудачные рекламные ходы, брак, допущенный в ходе производства, а то и вовсе неудачная задумка. Иногда, к сожалению, причиной подобных увяданий становится банальная ориентированность товара лишь на один, внутренний рынок страны-производителя. Ярким примером тому стала игровая консоль PlayStation Portable или, сокращённо, PSP.

Бум популярности дан-

ной игровой консоли уже давно спал, что и говорить. Американские и европейские разработчики давно перестали обращать внимания на приставку, продажи которой во всём мире стремительно падают. Пожалуй, поддерживает жизнь консоли лишь внутренний игровой рынок Японии, где она всё ещё довольно востребована. Соответственно, и игры на PSP в последнее время выходят весьма специфичные с точки зрения обладателя PSP в стране иной, нежели Япония. Не бросает окончательно PSP и Electronic Arts, продолжая клепать из года в год не то, чтобы во многом похожие друг на друга игры —

именно что одинаковые. FIFA на PSP однообразна, что уж тут говорить. Но не о ней речь.

Всегда приятно, когда давно заброшенная консоль, которой, казалось бы, удивлять уже нечем, всё-таки заставляет раскрыть рот от удивления, а, порой и от восхищения. Наш сегодняшний подопечный именно из такой среды игр. И тем паче удивительно, что вышел объект нашего обзора именно на полузабытую платформу PSP. И сделали её, конечно же, Square Enix. И конечно же, это новая игра во вселенной Final Fantasy. Вроде бы много очевидных пунктов. Порой очевидные вещи оказываются



далеко не такими, если к ним присмотреться получше. Так и здесь.

Итак, Final Fantasy Type-0, которую многие уже успели окрестить одной из лучших JRPG на PSP, причём вполне заслуженно. И дело даже не в отсутствии конкуренции, совсем нет. Просто настолько глубоких и глобальных JRPG да, пожалуй, и в вообще игр в целом, ещё не выходило. Сразу хочется оговориться, на момент написания обзора в свободном доступе была лишь японоязычная версия данной игры, что безусловно помешало полноценному восприятию и пониманию Final Fantasy Type-0.

Однако, ходят слухи, в том числе и выглядящие довольно правдиво, что в это самое время идёт масштабная работа по переводу Type-0 на английский язык. Остаётся лишь ждать и надеяться на

лучшее, ведь пока что играть получается в основном наугад. Итак, закончив с размышлениями и слухами, можно приступить, собственно, к рассказу о самой игре.

### С чем едят Type-0?

Собственно, при первом взгляде на данное творение Square Enix хочется провести параллели, пожалуй, лишь с Crisis Core. Визуально игры очень схожи, однако всё то, что раздражало в Crisis Core и мешало стать ей по-настоящему

гениальной игрой, в Type-0 убрано и подчищено. Безусловно, основной сюжет вряд ли претендует на какую-то сверхгинеальность или оригинальность, однако красок он не портит. Вы играете за одного из множества учеников академии Волшебства. Что-то это напоминает, не находите? И, что логично, спокойно всё проходить не может. Случается некое подобие войны и без учеников академии, конечно же, никуда.

Но всё это мы наброса-



ли в общих чертах, на самом деле сюжет гораздо глубже, просматриваются сюжетные линии, трагические повороты и прочее, прочее... Но ведь мы любим Final Fantasy не только за сюжет, верно? Самое вкусное, то самое, что во все века отличало Final Fantasy от других представителей RPG — боевая система. И даже теперь, когда Final Fantasy давно вышла из 2D и даже в некоторых своих реинкарнациях (см. Dissidia в MobiTree #5) вышла за рамки стандартной JRPG, всё равно основным пунктом остаётся боевая система, поединки, экспа. И нужно сказать, в Type-0 с этим полный порядок.

Поединки в Type-0 поразительные. Не добавить и не убавить. Помните несколько занудные бои в Crisis Core, где мы в основном использовали 2-3 вида ударов и постоянно перекачивались или блокировали удары? Здесь от этого однообразия реально не осталось и следа. Каждый студент академии обладает своим, особенным стилем ведения боя, своими скиллами и, что логично, своим оружием. Перед каждой миссией вы выбираете себе некую боевую группу, которой будете управлять в течение задания. Конечно, одновременно под контроль можно взять не всех студентов, а лишь троицу, причём, под ваше управление попадает лишь один из них. Правда, никто не запрещает прямо во время боя переключиться на другого, более подходящего под данную ситуацию бойца из нашей тройки. Данное пе-

реключение в реальном времени сильно добавляет динамики игре, превращая её чуть ли не в подобие слэшера. Благо, скиллов и видов ведения боя тут действительно много.

Видов врагов тут также огромное множество. И если обычные враги особых хлопот не доставляют, то вот боссы, появление которых сопровождается кат-сценой, действительно трудны. Естественно, многие из этих монстров сделаны просто огромными — куда же без этого? Зрелищность от этого лишь выиграла, так что тут можно поаплодировать разработчикам

Прокачка же довольно стандартна. Убиваем врагов, повышаем уровни, получаем очки AP, которые и тратим на прокачивание тех или иных скиллов. Естественно, есть возможность закупать оружие, зелья и прочее. Академия довольно обширна, в ней более десятка различных комнат-подлокаций. Есть и учебная аудитория, в которой вам, как ни странно, придётся действительно слушать лекции. При прослушивании лекции, проходит определённое количество времени. Следующая миссия открывается лишь в определённое время, так что прогуливать тут не получится. Поговорить можно со всеми персонажами, обитающими в мирных локациях, однако диалог с вами заведут лишь некоторые из них. Они могут дать вам какое-то задание, а то и просто рассказать о чём-то. Помечены сии персонажи особыми знаками, которые видны за версту.

Также в Type-0 появилась довольно интересная возможность — выращивать ездовых Чокобо. Кататься на них вы сможете на глобальной карте, при необходимости пересечь быстро большое расстояние и не попасть на опасного монстра. Про глобальную карту говорить особо нечего — огромное пространство, всё обставлено красиво. По ней приятно просто путешествовать.

## МТ

Однако, все перечисленные достоинства пока что перечёркиваются одним простым минусом — Type-0 пока доступна лишь на японском языке. Без английского (о русском даже грёзить пока рано — прим. ред.), к сожалению, теряется около 70% игрового смысла, сюжет почти не понимается, в NPC вы просто тыкаетесь в надежде, что именно он даст вам задание. Невозможно заранее понять, какой скилл вы прокачали. Игра превращается в эдакую тренировку метода тыка. Однако, ходят слухи, что игру уже начали переводить на английский язык и, если это правда, выйдет английская версия уже совсем скоро. И тогда уже Type-0 сможет с полным основанием называться лучшей RPG на PSP всех времён. Этого звания игра заслуживает.

**Тимур Лебедев**

Оценка

10/10



# Manhunt 2

О человеке с лицом смерти

**Платформа:** PSP

**Жанр:** Stealth action/Survival horror

**Разработчик:** Rockstar Games

**Релиз:** Октябрь 2007 года

***\*Примечание дизайнера: никаких графических материалов к этой статье не было приложено из-за того, что большая часть аудитории журнала - лица, не достигшие 18 лет, играть которым в Manhunt 2 не рекомендуется. Мы не пытаемся навязать вам своё мнение, вы свободны в своём выборе.***

***«Убей одного человека — и ты станешь убийцей. Убей миллионы — и станешь завоевателем. Убей всех — и ты станешь Богом».***

Думаю, что каждый из наших читателей слышал или читал об ужасных убийцах, маньяках и психопатах. Порой даже страшно подумать, сколько невинных людей они погубили. Жестокие и беспощадные способы убийства, которыми пользуются эти люди (если их вообще можно так назвать — прим. ред.), тоже могут шокировать нормального человека. А слышали ли вы о расстройстве

множественной личности или, проще говоря, о раздвоении личности? Данный психический феномен оставляет бесчисленное число вопросов, ответить на которые едва ли смогут даже опытные психологи. Но я уверен, что у многих людей есть потребность в вымещении своей злобы. Кто-то вымещает зло в борцовских видах спорта, кто-то в компьютерных развлечениях. Знаменитые игры, полные ужаса и жестокости, такие как DOOM, Resident Evil, FEAR могут вполне удовлетворить эту потребность. А вот героя этой статьи можно назвать симулятором... убийцы-психопата. Мало того, что Manhunt 2 в некоторых странах присвоили рейтинг AO (Adults Only, рус. «только для взрослых») так её еще и признали одной из самых шокирующих игр. Заинтригованы? Тогда приоткроем врата ада...

## Dead or alive

Эксперименты над людьми, да и вообще эксперименты в целом, как известно, до добра не доводят. Дэни, глав-

ному герою игры, во время участия в «Проекте Пикмэна» внедряют в сознание вторую личность — психопата и убийцу. Делалось это для создания идеальной армии киллеров. Вторая личность активируется определенной фразой, то есть потребовалась защита, или надо устранить кого — скажи одну фразу, и у тебя идеальная армия убийц. Через определенное время вторая личность теряет контроль над телом, а первая даже ничего об этом и не знает. Гениально, не так ли? Но вот не знали ученые, что их проект потеряет финансирование, а вторая личность сможет брать тело Дэни под полный контроль. В итоге Дэни оказывается в психиатрической клинике, где его уже как 6 лет пичкают наркотиками. Но лечение не могло продолжаться так долго. В один из мирных дней, когда ничего не предвещало беды, неожиданный шторм вырубает электричество, что приводит к открытию дверей палат и восстанию пациентов. Дэни бросается в бега с психопатом по имени Лео, который учит

его убивать. Разумеется, вышестоящие органы не смогли оставить это происшествие без внимания: на Дени и Лео объявляется охота.

### **Холодная кровь — горячая натура**

В *Manhunt 2* только два действующих персонажа — Дэниел Лэмб и Лео Каспер. Оба они умеют неплохо бегать и лазить через препятствия. Правда, схожие способности героев не ограничивают полёт фантазии разработчиков: стиль игры, в зависимости от выбора персонажа, будет заметно меняться. Если, играя за Дэни, мы будем чаще сидеть в темных углах, поджидая момента, чтобы бесшумно убить врага, то Лео будет ломиться через армаду врагов с дробовиком наперевес.

Кстати, не обязательно с дробовиком. В игре огромное количество предметов, которыми можно отправить на тот свет ненавистных супостатов. Например, могли ли вы догадываться, что шариковой ручкой можно убить, да еще и так, чтобы забрызгать кровью близлежащие стены? Да и вообще, игра просто напичкана оружием всех видов. Тут вам и огнестрельное и холодное, и для психов. Пробить черепушку пулей вам предоставят возможность: револьвер, сигнальный пистолет, Glock 17, Uzi, M16, дробовик, обрез, снайперская винтовка и даже арбалет. Присутствует и метательное оружие для привлечения внимания врагов: консервная банка, кирпич, отрезанная голова, мяч для

гольфа. Оружие ближнего боя можно поделить на три типа — одноразовое, лёгкое и тяжёлое. К первому можно отнести осколок стекла, полиэтиленовый пакет, проволоку, шприц и бутылку. К лёгкому оружию относятся серп, кусачки, лом, циркулярная пила, ножовка и полицейская дубинка. Ну а тяжёлым (оружием психов) можно без сомнений назвать — катану, кувалду, биту, топор, лопату, садовые ножницы и электрошокер.

Сами же убийства бывают трех типов — Быстрое, Жестокое и Ужасное. Тип определяется тем, как долго вы сможете оставаться незамеченным за спиной противника. В определенных местах можно сделать эффектное убийство — казнь (возле трансформаторной будки, например). Примечательно, что казнить можно, не имея никакого оружия в руках.

Выглядят все эти действия, конечно, на редкость эффектно. Кровь от убийств остается на одежде, стенах и близлежащих предметах. Если вы вплотную подойдете к ненавистному врагу и выстрелите ему прямо в лоб, голова противника превратится в кровавое месиво, а стены, на которых повиснут кусочки мозга, окрасятся в багровый оттенок. Для любителей порядка есть и утешение: трупы можно поднимать и спокойно переносить в те места, где их никто не увидит.

Есть у маньяков и другие приспособления, позволяющие им оставаться незамеченными. Например, оказавшись

в тени, вы будете не видны для врагов. Некоторые ищейки, правда, крайне внимательны, и, подойдя к подозрительному месту, они начинают внимательно обыскивать его. И если же в этот момент вы окажетесь прямо перед врагом, беду мिनать ещё можно — для этого придётся с максимальной скоростью жать клавиши, появляющиеся на экране. Чуть промедлите, и вас за шкирятник вытолкнут на свет, а потом подзовут братву и благополучно забудут.

### **Под наблюдением**

Основные миссии происходят на территории безымянного городка, взятого под контроль ищейками, людьми и прочими прислужниками проекта. Уровни достаточно большие и их прорисовка передает всю мрачность происходящего. Враги также разнообразны и одеты в разнообразные наряды. Тут вам и гопники с района, и ФБР с полицией, и врачи с психопатами, и даже извращенцы, одетые в садомазо костюмы. Также в игре есть осветительные приборы, которые можно разбить, дабы не светили. Пройдясь по барам, заброшенным домам, телестудии, психушке, деревне и даже погуляв в собственном сознании, вы будто сами побываете там. Прорисовка всего, что предстоит вам увидеть в игре, порадует глаз даже придирчивого геймера.

### **Some thoughts have a certain sound**

Но, как известно, основ-

ную часть пугалок в играх выполняют не прыгающие из-за угла монстры, а музыкальное сопровождение и звуки. Ведь ночью мы становимся более чуткими и настороженно прислушиваемся к раздающимся поблизости звукам, а не пытаемся разглядеть, что-то на маленьком экране консоли, верно? Озвучено в игре всё, что можно. Шаги, фразы, крики, дыхание и предсмертные крики жертв. Особенно давит нервы уровень в телестудии, где снимали детское телешоу. Повисший человек в костюме кролика, забрызганные кровью декорации, забавная мелодия и смех... Детский смех вперемешку с криками и рыданиями...

### МТ

Игра с морем крови и атмосферой жестокости, которую можно было воссоздать лишь по рассказам серийных убийц, явно заслуживают похвалы. Проходя с главным героем по сюжету до победного конца, вы сами почувствуете себя на его месте, а через пару уровней будете стараться совершать лишь самые жестокие убийства, начиная получать удовлетворения от корчащихся рож ненавистных людей из проекта. Вряд ли вы найдете более кровавое и жестокое творение на PSP. Если вы из тех, кто любит мясо, кровь и убийства — бегом покупать этот шедевр, созданный будто самим властителем тьмы.

**Альберт Якупов**

Оценка

8,0/10





**Платформа:** Android, iOS  
**Разработчик:** OnLive  
**Релиз:** Осень 2011  
**Сайт:** [www.onlive.com](http://www.onlive.com)

# Мобильный OnLive

В гостях у будущего

**В** 2009 году на GDC был анонсирован сервис цифровой дистрибуции видеоигр, использующий облачные вычисления — OnLive. И уже через год состоялся запуск в США (что не помешало пользователям других стран опробовать этот сервис). И спустя ещё год, 8 декабря 2011 года OnLive официально выходит на устройствах под управлением Android OS и iOS.

### Облачная теория

Прежде чем говорить о возможностях сервиса на мобильных устройствах, рассмотрим сначала принцип его работы. Простому пользователю, любящему играть в видеоигры, достаточно лишь знать, что с помощью OnLive не придётся больше часами устанавливать игру, после качать патчи и копаться в настройках графики. Единственное, что необходимо для работы системы — это стабильный доступ в широкополосный Интернет (2 мб/с будет достаточно). То бишь не важно, на чём вы собрались поиграть, это может быть как сверхбыстрый компьютер, так и простой офисный ПК, а теперь и мобильные устройства.

Весь секрет сервиса кроется именно в использовании OnLive облачных вычислений, то есть все вычисления, необходимые для видеоигры, происходят на удалённом сервере. Все запросы пользователя отправляются на сервер и уже обрабатываются непосредственно на нём. В обратную же сторону пользователю отправляется готовая картин-

ка и звуковой поток. Именно поэтому игроки смогут запускать на слабых машинах даже самые требовательные игры — весь объём графики, искусственного интеллекта, физики происходит на удалённом сервере. Лишь бы ширина канала позволяла принимать данные.

Те, у кого дома нет персонального компьютера, могут приобрести специально выпущенную консоль под брендом OnLive — MicroConsole™ TV. Она с лёгкостью помещается на ладони и всё что нужно сделать — подключить её к телевизору и Интернету. Стоит приставка \$99, и в комплекте помимо неё самой, вы найдёте геймпад, комплект необходимых кабелей, батарейки. Довольно демократичная цена для такого устройства.

За вполне реальные деньги вы можете, как купить игру, так и взять её в прокат на определённое время. При этом стоимость игры будет заметно ниже. Если у вас есть сомнения по поводу покупки, вы всегда сможете одним щелчком мыши опробовать игру с триальным периодом. Ещё один плюс OnLive в том, что все сохранения хранятся на сервере. Поиграли дома, дошли до чекпоинта и потом уже можно будет продолжить в дороге (что, правда, крайне сомнительно — интернет-то не везде есть — прим. ред.) или на работе с того же места.

Однако данный сервис предстаёт перед нами не только, как игровая платформа. В нём ещё реализованы и социальные функции. Дело не ограничивается добавлением

пользователей в друзья. Так, вкладка Arena позволяет посмотреть, кто и во что сейчас играет по всему миру. Весь интерфейс выполнен в характерном Metro UI стиле и в каждом квадрате отображается видео из игры пользователя в режиме реального времени. Нашли интересующую вас игру? Одно нажатие и вы уже наблюдаете за геймплеем. Тут же вы можете посмотреть профиль пользователя, добавить его в друзья, оценить стиль игры (с помощью кнопок «Like» или «Dislike») или поиграть в игру. В своём профиле вы можете увидеть игры, которыми владеете, рейтинг и посмотреть скриншоты и видео, сделанные во время игры.

В разделе Marketplace находятся продаваемые игры. Здесь есть несколько вкладок, таких как поиск, сортировка, новые релизы. Поскольку в OnLive продают и игры со скидками, их можно найти в отдельном разделе и всегда можно увидеть, сколько стоит игра со скидкой. Причём скидка может предоставляться не только на полную версию игры, но и на прокат.

### Мобильный OnLive

Всё вышесказанное относится и к мобильному клиенту OnLive, то есть изменённый практически минимум. Сначала вас попросят ввести логин и пароль (или зарегистрироваться) и при успешном прохождении проверки широты вашего канала пустят в сервис. К слову, клиент на телефонах и планшетах не будет работать при подключении к



3G сетям, ему требуется что-то помощнее — 4G сети, с которыми у нас в России до сих пор проблемы, или Wi-Fi.

После входа вы сможете выполнять те же действия, что и с компьютера или приставки — наблюдать за игрой пользователей, добавлять людей в друзья, просматривать и покупать игры. Во время игры можно снимать скриншоты и записывать видео, которое потом можно отправить друзьям или на свой аккаунт в Facebook. И вот при покупке игр нас ждут подводные камни.

Во-первых, все цены ориентированы на западный рынок. И для запада вполне нормальная ситуация, когда за полное владение игрой просят отдать от 30 до 50 долларов, но не для нас с вами, русских игроков. Порой бывает даже так, что за прокат, например, на восемь дней просят отдать цену равносильную стоимости диска в рознице или игру в сервисе Steam, который уже давно перешёл на российские рубли. Кроме того, в играх нет поддержки русского языка, озвучки или субтитров. Естественно объяснение этому есть — OnLive ещё не запущен официально на нашем рынке. И поэтому

либо пользователям придётся мириться с западными ценами и полагаться на распродажи (как это сначала было со Steam в нашей стране), либо ждать официального запуска.

Во-вторых, ещё не у всех игр есть поддержка сенсорного ввода. На данный момент таковых насчитывается 24 штуки. Однако выбор очень даже не плохой. В списке есть как пазлы, аля Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, так и требовательные к ПК современные игры, вроде DiRT 3, The Ball, Darksiders и так далее. В общем, подборка игр достаточно не плоха и хватит на первое время для удовлетворения пользователей всех сортов.

Теперь мы добрались к самому вкусному — как же это всё собственно играется. Клиент был протестирован на обеих платформах. На Android это был телефон Samsung Galaxy I9100 SII, подключенный к домашней Wi-Fi точке.

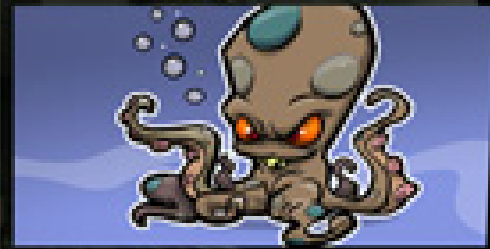
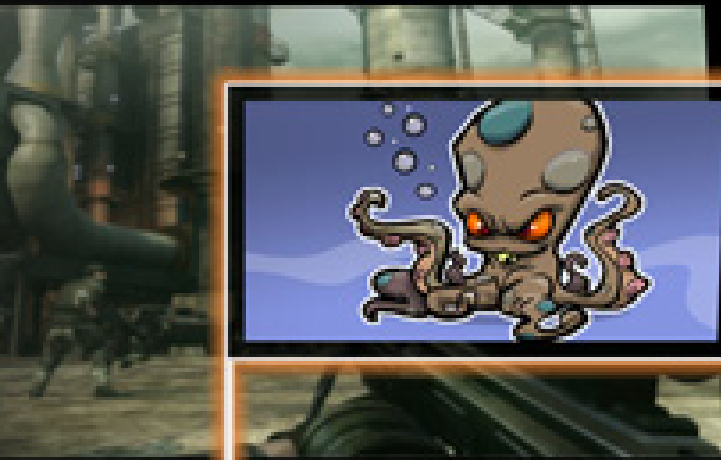
Элементы управления возникают при запуске игры в виде полупрозрачных кнопок прямо на экране и имеют подписи, которые можно отключить. Игроки, прошедшие не одну игру на тач-экране быстро привыкнут к такому

управлению. Кстати, количество кнопок или аналоговых стиков зависит от игры и появляются, если в них есть необходимость, дабы не засорять экран ненужными элементами управления.

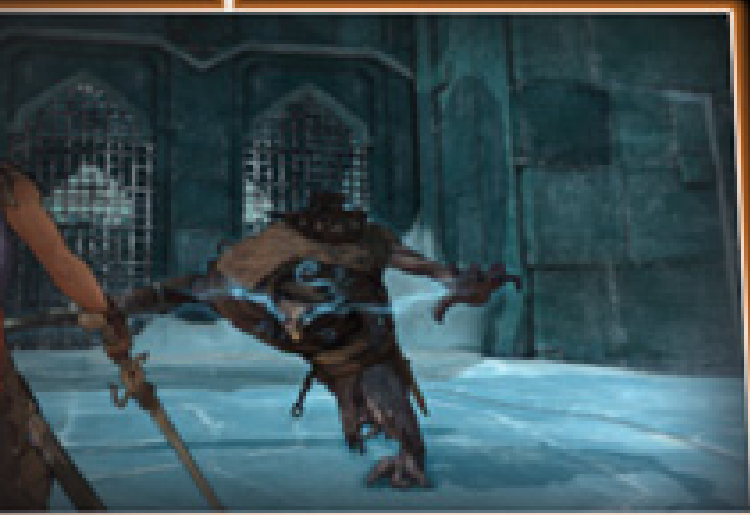
Были опробованы такие игры, как DiRT 3, Bastion, Darksiders, Puzzle Quest и Lego Batman. Кстати говоря, последнюю игру дают всем скачавшим и установившим OnLive на своё мобильное устройство бесплатно. Мелочь, а приятно.

Все игры шли без единого зависания. Однако к качеству картинки есть серьёзные претензии. Она слишком размылена и даже на экранах в 10 очень сложно читать написанный в игре текст. Да чего уж там, порой даже попасть в нужную кнопку меню на экране — ещё та задача. При этом уже спустя 5-10 минут игры, телефон стал значительно нагреваться, хотя на быстродействии это никак не сказалось, но данный факт вызывает некие опасения и интересно, как будут вести себя устройства в жаркую погоду при продолжительной игре.

Управление, в целом удобное, опять же — опытные игроки будут чувствовать себя, как дома. Лишь Puzzle Quest



## RedFalcon Prince of Persia



выделился из всего тестового ряда. В этой игре предлагают полностью управлять игровым процессом с помощью пальца, никаких дополнительных элементов управления не всплывает. Тут и кроется проблема, дело в том, что попасть в нужное место трудно и уровень отзывчивости игры особо не впечатлил. Порой приходилось ждать, чтобы понять обработала игра нажатие или нет.

В целом, OnLive оставля-

ет за собой очень положительные впечатления. Это одно из самых значимых событий, как в игровой, так и в мобильной индустрии. Ощущение, будто ты и правда стоишь на пороге будущего, где есть мультиплатформа и доступность современных игр для всех слоёв общества. Никаких носителей, никаких долгих и нудных ожиданий установки или скачивания игры. Никаких системных требований, помимо скоростного Интернета. Можно играть

дома, на улице, по дороге на работу или в школу. OnLive открывает для пользователей новые границы, а с приходом на мобильные устройства, эти границы расширяет. При исправлении всех вышеозначенных минусов, сервис сможет легко конкурировать с такими гигантами, как Sony, Microsoft и Steam. Это лишь вопрос времени.

**Никита Мариненко**

# Новогодняя сказка

**В**торой час ночи... 31 декабря... Разработка АВВ идет полным ходом. Я медленно, но верно засыпаю перед ноутбуком. От Андрея пока известий нет — исправляет квесты, видимо. Экран перед моими глазами расплывается, и я окунаюсь в пучины сновидений...

Передо мной — комната. В ней нет ничего — ни стульев, ни столов, ни лампочек. Она неплохо освещена, хоть источников света я нигде не вижу... Я поднимаю глаза вверх и вижу огромные часы, которые отсчитывают время до Нового Года. И вдруг передо мной является ОН... Да-да, он самый. Белая борода, красный нос (надеюсь, что не от опьянения), шапочка, весьма объемный вид... Всегда задумывался о том, по-настоящему ли он такой объемный, или просто это кость у него широкая. А может под костюмом и вовсе паровая баня, и там сидит человечек, как в первых «Людах в Черном»...

— Денис!!! — прервал мои размышлизмы Дедушка Мороз, он же, по идее, Санта Клаус — Ты верой и правдой служил мобильной журналистике весь этот год! Ты минимально халтурил, писал честно и непредубежденно, и за это ты получишь подарок...

«Печеньку...» — пролетело в моей голове.

— Нет, не печеньку! — отрезал мою мысль борода-

тый телепат — Я дам тебе возможность создать идеальную игру. Но идеальную только с одной стороны!

— Идеальную?, — переспросил я, — Насколько идеальную?

— Идеальную настолько, что она никогда не устареет!

— Но?..

— Но идеальная она будет только с одной стороны. То есть — идеальной будет только графика и звук, или только сюжет, или только геймплей, или... В общем, сам думай.

Я серьезно задумался... Мне выпал невероятный шанс, настолько невероятный, что я мог бы подумать, что сплю...

— Чтобы все было по-честному, я вызову троих твоих коллег, которые попробуют тебя убедить. Даже с примерами...

И тут передо мной появился Александр Китавцев, игровой редактор:

— Денис, да чего тут думать?! Что главное в игре? Конечно, геймплей, куда без него. Вот для меня эталон — Сониковский. Вот это да... Только представь. Огромная скорость, мертвые петли, прыжки через пропасти, уничтожение врагов, да и уровни составлены не абы как, прохождение доставляет одно удовольствие... Яркий пример — Sonic CD. Играл? Нет?! А зря. Хоть и ремейк, а сделан отлично! Там и полетать можно... По-

моему, выбор очевиден! Бери геймплей, и дело с концом.

Тут же ему ответил появившийся рядом Алексей Смагин, главный редактор:

— Нет-нет, Денис, без интересного сюжета игра — ничто! Что мне ваш Соник, если и цели-то толковой в игре нет. Знай себе, бегай по островкам с безбашенной скоростью и засыпай от скуки. Где стимул, мотивация, где вообще интерес к познанию того, что будет дальше? Сюжет — вот что превыше всего! И не отнекивайся. Конечно, тонну скучного текста, состоящего сплошняком из описаний тумбочек и комодов, читать никто не будет, а вот интересную историю, где постоянно что-нибудь случается — вполне. Нельзя забывать и про юмор, игра должна полностью заменить людям поход в кино. На интересный фильм, я имею ввиду, а не на неудачный римейк советского хита.

Яркий пример — Коллайдер 4D. Казалось бы, шутеров, подобных Коллайдеру, — уйма. В 2006 году и то Смерш 3D, который геймплейно от Коллайдера мало чем отличается, выходил. Но нет, многие читатели признали именно Коллайдер отличной игрой, а у нас в журнале она вообще вошла в топ-5 лучших игр года. И всё благодаря затягивающему сюжету и бесподобному юмору. А где же там твой Sonic, Саша? Затерялся, наверное?



Никита Мариненко, появившийся так же неожиданно, как и его коллеги, возразил в стиле мастера Йоды:

— Про звук и музыку забыли вы. Что есть игра или фильм без звука? Мурашки появляются по коже именно благодаря музыке хорошей. Атмосферу заставляет вас почувствовать она, проникнуться к героям. Состоит этот мир из разных звуков, да. Слышим мы их всюду. Возьмём в пример игру любую — будь то BioShock с прекрасной музыкой 60-х и звуками воды текущей или Deus Ex, где музыка всю атмосферу передаёт. Для телефонов она не менее важна — на Contre Jour взгляните вы, вся красота именно в звуке там заключена. Музыку и звук советую выбрать я.

Мой мозг старался пережевать тонны полученной информации... Но делал я это, как всегда, по-своему.

Геймплей для меня был примерным не от Соника, а от старых мобильных игр... Gravity Defied, Mystic Islands — вот для меня иконы. Из последних стоило бы отметить Rogue Like Mobile, на который я очень хотел написать обзор.

Но не судьба. Эти игры затягивали, окутывали и окунали в себя с головой, как КГБ в ведро с ледяной водой. Они не отпускали ни за какие коврижки... Но сделать игру только на геймплее... Тот же Gravity — там именно на геймплее все и держалось. И в него до сих пор играют. Но стоит рассмотреть другие варианты.

Сюжет... Коллайдер тут фаворит вне сомнения, и мне даже сложно было бы поставить ему конкурента... Качественный сюжет действительно наполняет игру смыслом, а если он еще и не будет устаревать — это будет бессмертная игра, как Half-Life...

А графика?... Cowboys vs. Aliens, Infinity Blade... Их графика просто втягивает в игру. Ты будто перемещаешься в тот сказочный мир, в ту, другую реальность, и переживаешь все эмоции, которые только могут вызвать игры... А звук... Шедевры, ваемые композиторами на нотном полотне, отрезают тебя от реальности, становятся твоими глазами в полной темноте и ведут, словно слепца, в путь... Сказочный звук и неземная графика — что может быть лучше для бес-

смертной игры?

И вдруг я понял, что не могу выбрать. Я боялся, что если выберу графику и звук, то игра превратится в абсолютно неинтересное, пусть и красивое, кино. Если выберу геймплей — то графика и сюжет будут просто унижать мое сознание. Если выберу сюжет — игра превратится в книгу, которых и так хватает...

И я понял — не надо таких игр. Пусть будут недостатки, пусть будут недоработки. В этом и состоит прелесть — играть в душевный, живой проект, а не вылизанный до блеска.

— Знаешь-ка что? — говорю я Белой Бороде — не буду я выбирать!

— Как не будешь? — не верит Дед...

— А вот так! Пускай будут игры такие, какими они есть!

Мои коллеги улыбнулись, одобрительно кивнули головами и исчезли один за другим. А добрый Дедушка Мороз вдруг превратился в черта с рогами.

— А чтоб тебя! Неинтересно с тобой! — крикнул мне нечистый и исчез в адском пламени.

Проснулся я в холодном поту от звука аси... Было уже утро, солнце встало из-за домов и светило на ноутбук... Я с трудом вспомнил сон, до мельчайших деталей... Улыбнулся сам про себя, тряхнул головой и с мыслью «Вот сейчас я поиграю в бессмертный шедевр» запустил Сапера.

**Денис Зайченко**

# 5

## самых обаятельных персонажей 2011 года

### 5. Снежок / Snowy

Снежок является одним из действующих персонажей игры The Adventures of Tintin, которая совершила некий прорыв в жанре Adventure. Верный пёсик породы белый фокстерьер покорила сердца многих поклонников комиксов про журналиста. Исключением не стала и игра для мобильных устройств. Снежок показал себя верным, добрым, и конечно очень милым, что только сыграло на руку Gameloft.

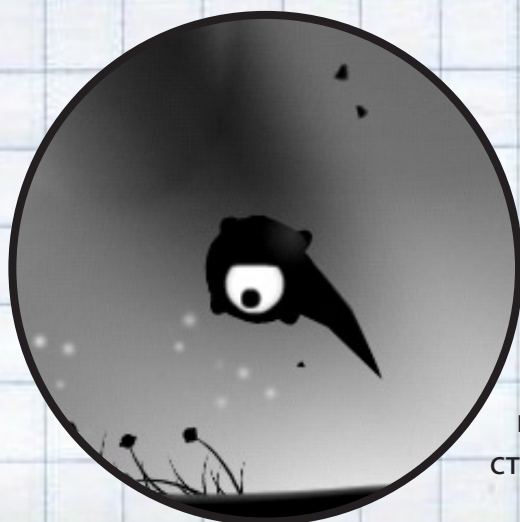
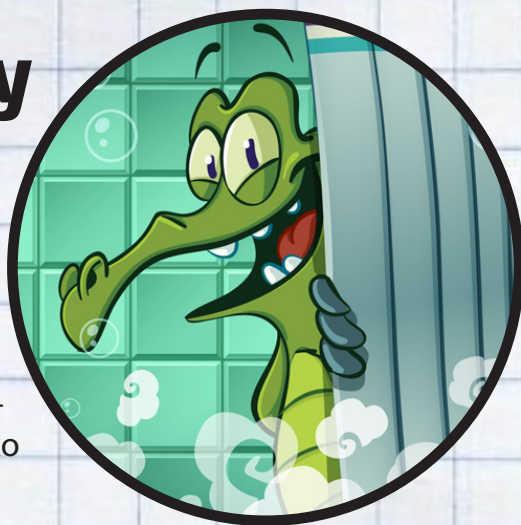


### 4. Барри Стекфрис Barry Steakfries

Спорный персонаж, одновременно симпатичный и агрессивный, Барри Стекфрис занял четвёртое место нашего хит-парада. Его образ неудачника и любителя добра придают ему столько обаяния, что он, внимание, единственный человек в этом рейтинге (что неудивительно, кстати). Барри, конечно, трудно назвать милым, но его харизматичность не отрицает НИКТО.

### 3. Свомпи / Swampy

Снежок является одним из действующих персонажей игры The Adventures of Tintin, которая совершила некий прорыв в жанре Adventure. Верный пёсик породы белый фокстерьер покорила сердца многих поклонников комиксов про журналиста. Исключением не стала и игра для мобильных устройств. Снежок показал себя верным, добрым, и конечно очень милым, что только сыграло на руку Gameloft.



### 2. Питус / Pitus

Каждый, хоть раз игравший в Contre Jour, определённо замечал его главного героя — неповторимого Питуса, милейшего создания с его вечным выражением лица, говорящим: «Чувак, расслабься, жизнь прекрасна». Безусловно, Питус заслуживает места в нашем рейтинге, а второе место — это отличное достижение для Mokus.

### 1. Ам Ням / Om Nom

А вы сомневались? Гран-при Ам Няму можно было отдавать заранее. Ну как, как, смотря на него, можно не умиляться? Его мимика, его жесты, забавные движения, а как его озвучили! Более того, Zeptolab упорно продвигает своего героя в массы, выпуская Om Nom Stories на YouTube и Cut the Rope Comics — бесплатное приложение для iOS. Естественно, первое, крепкое и безапелляционное место.



благодаря дереву На'ви существовали  
миллионы лет

дерево помогает нам  
узнать больше

**mobitree**

# bada 2.0

**Л**юди не любят, когда их разочаровывают. Такова психология человека. Единожды обманутый кем-то, впоследствии он уже не испытывает к обманувшему каких-либо доверительных чувств, всегда ожидая подвоха. Так происходит каждый день и каждую минуту. Так происходит сейчас и с Bada.

## Ожидания

С самого своего появления, Bada казалась довольно перспективной платформой, обладающей дружелюбным, простым интерфейсом, гладкой работой и приятным оформлением. На стадии 1.2 платформа уже обладала достаточными качествами, дабы во многих странах обойти по популярности Windows Mobile и даже старый-добрый Symbian. Даже самые яростные критики говорили о том, что, вероятно, свет увидела если и не убийца iOS и Android, то платформа, которой по силам выйти на лидирующие позиции в мировой

мобильной индустрии. Не хватало поддержки игровой составляющей платформы ведущими разработчиками, но люди верили, что это лишь вопрос времени.

Основную игровую поддержку осуществляла компания Gameloft, хитовые игры которой не замедлили появиться на прогрессирующей платформе. Правда, не было обнадеживающих известий по поводу разработок официальных ICQ-клиентов, браузеров, Skype. Да и много другого не было видно на горизонте. Однако, опять же, пользователи списывали всё на молодость и некоторую забавность платформы, мол, скоро выйдет очередная версия Bada, где всё будет исправлено в лучшую сторону. И увидят разработчики Bada. И скажут, что она хороша. И начнут делать на неё игры и приложения. Что будут исправлены те недостатки, которые не давали Bada выйти на лидирующие позиции. Что будет введен полноценный серфинг в Ин-

тернете, то есть, домислен и доделан стандартный браузер и введена поддержка Flash, на котором по-прежнему функционируют многие популярные сайты. Что будет введена так ожидаемая многими грамотно работающая многозадачность. Что... в общем было много обещаний, ожиданий, надежд.

## Что получается в итоге

Итак, Bada 2.0 анонсировалась приблизительно к концу 2011 года, с одновременным запуском новых смартфонов на уже обновлённой платформе. Всем этим управляла компания Samsung, что и понятно – платформа-то её.

И поначалу-то всё происходило тихо, мирно и обнадеживающе. Появлялись подтверждённые новости из стана разработчиков Bada о появлении в Bada 2.0 многозадачности, более гладкой работы системы, обновлённого браузера. Доходило чуть ли не до того, что пользователи



Bada с горящими глазами доказывали своим знакомым (и не очень) пользователям iOS и Android, что вот, мол, уже выходит Bada 2.0, которая тут же затмит остальные платформы. И, в принципе, кое-какие предпосылки к этому действительно были.

Однако ближе к концу года стали появляться первые непонятные вещи. Бета-версии прошивок на Bada 2.0 стали отличаться друг от друга, словно день и ночь. В одной из прошивок в меню настроек был пункт Flash, который был воспринят большинством пользователей, как знак, что всё-таки Flash в Bada 2.0 будет иметь место. Однако, в последующих версиях данный пункт был убран, а в финальной версии и вовсе оказалось, что никакой поддержки флэша не

задумывалось и в помине. Но всё это, как говорится, цветочки.

Ягодки пошли дальше, после запуска в продажу смартфонов на уже обновлённой платформе. Тысячи людей ломанулись в магазины, дабы обзавестись новинками, которые к тому же продавались по весьма демократичным ценам. Этим Bada и брала всегда, к слову. Ломанулись, закупились и... разочаровались. Практически всего, что так ожидалось в Bada 2.0, так в ней и не появилось. Да, многозадачность теперь есть, и вроде как работает она теперь более-менее стабильно. Да, браузер был доработан, и теперь он спокойно открывает большие, тяжёлые страницы без всяких проблем. Да, всё стало работать чуть более

гладко. Изменился интерфейс. Появилась поддержка Flash-обоев, некое подобие "живых" обоев на Android. Появилось многое, но всего этого оказалось слишком мало для такого долгого срока ожидания.

На форумах начали плодиться гневные посты с претензиями по поводу Bada 2.0. Люди ожидали чего-то глобального, а получили лишь косметические обновления, да маленькие поправки. К тому же, с приходом обновления на 2.0, Bada стала походить на тот же Android и частично iOS, в том числе, благодаря перестройке меню на 4 колонки, вместо стандартных бадовских трёх. Bada потеряла то, что отличало её от кучи других платформ – некую своеобразность. К тому же, вопреки ожиданиям, на данный пери-

од времени на Bada не вышел ни один по-настоящему серьёзный проект – будь то приложение или игра. Выходят, конечно, более-менее приличные приложения, игры. Однако, по-прежнему на Bada нет ни Opera, ни Skype, ни QIP – словом, ни одного популярного приложения от сколь бы то ни было известных разработчиков. А то, что набирает популярность в Samsung Apps – это, в основном, игры и приложения, созданные независимыми разработчиками, которым зачастую не хватает мастерства, знаний, а то и банально финансов.

Финальным аккордом, который, скорее всего уже сыграл, стал один факт, который ставит под сомнение будущее платформы. В середине декабря 2011 года начались продажи нескольких смартфонов из линейки Wave с обновлённой Bada 2.0. И чёрт бы с ним, что в российские телефоны данной линейки насильно внедрили сервисы Яндекс, которые пользуются популярностью именно у российских пользователей. Дело в другом.

После выхода новых смартфонов, обладатели трубок Wave, Wave II и им подобных начали ждать официального обновления Bada 2.0 в Samsung Kies. Но его всё не было. И вот недавно прошёл слух, что обновление старых смартфонов с Bada 1.2 будет доступно лишь в первом квартале 2012 года, то есть спустя год после анонса Bada 2.0. Итальянские пользователи Bada даже попытались обратиться с гневным письмом в Samsung,



с просьбой пояснить данную новость. Если она правдива, складывается впечатление, что Samsung становится наплевать на выход в лидеры мобильной индустрии. Ожидая, пока миллионы трубок с новой Bada будут раскупаться, для пользователей старых телефонов с Bada данные прошивки пока закрыли.

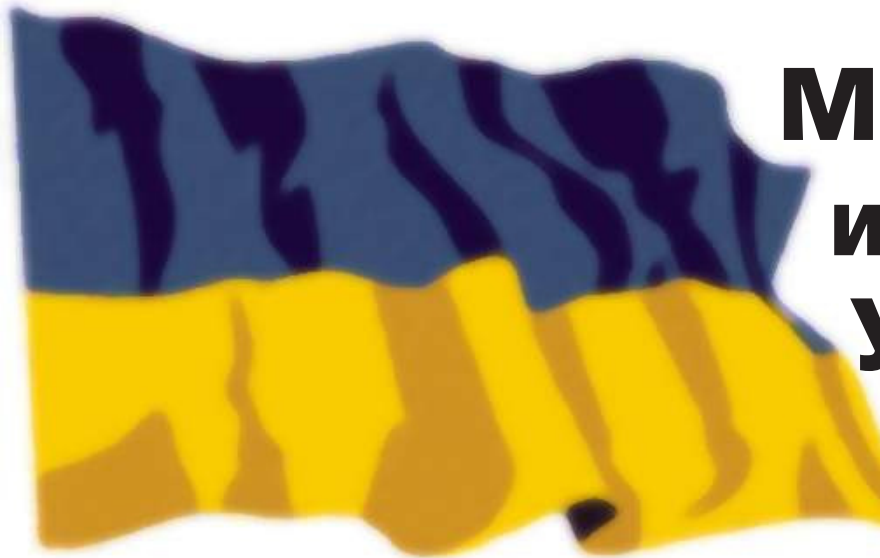
Хотите Bada 2.0 раньше? Покупайте наши новые смартфоны! Конечно, есть множество вариантов, догадок и новостей. Вполне вероятно, что обновление на Bada 2.0 появится в Samsung Apps уже совсем скоро, а последующие обновления, (одно из которых – Bada 3.0 – напомним, уже было анонсировано) привнесут в платформу что-то оригинальное, добавят стабильности.

Быть может, и разработчики тогда с большим упоением станут создавать свои приложения и игры и под Bada. Но всё это лишь надежды и мечты, многие из которых, опять же, вполне вероятно, никогда не сбудутся. Но это всё, что нам остаётся.

**MT**

Подводя итоги, хотелось бы отметить, что телефоны линейки Wave по-прежнему представляются довольно надёжными, стильными и относительно недорогими. Поэтому не стоит сразу отворачиваться от бадафонов. Всё же, вполне вероятно, что Bada всё-таки возьмет своё.

**Тимур Лебедев**



# Мобильный игрострой Украины



*«Як умру, то поховайте Мене на могилі, Серед степу широкого, На Вкраїні милій, Щоб лани широкополі, І Дніпро, і кручі Було видно, було чути, Як реве ревучий»  
Тарас Григорьевич Шевченко*

Чем может гордиться Украина? Своими людьми, своими традициями, своими песнями, своей землёй. Говорить, что Украина может гордиться своими мобильными играми, как минимум пафосно, но всё же факт - в Украине есть свои компании и свои студии, причём их намного больше, чем вам кажется.

## NetLizard

NetLizard существуют с 2002 года, и являются одними из первых в сфере мобильных игр на территории СНГ. Что и говорить, в истории ящеров есть как потрясающие, так и провальные проекты. Боль-

ше всего NetLizard мы вспоминаем при таких названиях, как Total Tournament, Contr-Terrorism, Alien Shooter 3D, Дрожь 3D, Element, Unblock Me и прочих. Однако, к счастью или к радости, в последнее время ящеры почитаются как самая скандальная студия. Чего только стоит конфликт после многостра-

дальной «Жажды наживы», а так же немного неадекватная реакция на критику. Но всё же это единственная студия, которая хоть как-то старается и не уходит на «старшие» платформы. Хотя в последнее время создаётся впечатление, что NetLizard уходит вообще. Долгожданные СТ ер. 3 и ТТ 2 уж слишком задерживаются, а новости на официальном сайте не обновляются с 2009 года.



Ещё одни киевляне, которые в последнее время радуют нас куда больше, чем их рептильные соседи. Всем известны их Legend of War, Tribia, S.T.A.L.K.E.R., Rush, целая линейка 3D-бильярдов, и, конечно же, легендарная серия Age of Heroes. Компания нача-

## QPlaze

ла своё существование в самом начале двадцатого века, и с тех пор выпустила свыше пятидесяти игр. На данный момент работает над созданием 3D-версии Age of Heroes для старших платформ (iOS, Android).



## Gameloft

Харьковский офис Gameloft работает с 2007 года и на данный момент бурно развивается. В Харькове французы переводят свои мобильные, а в последнее время и iOS-игры на русский язык. Помимо этого, студия в Украине собственноручно выпустила несколько игр, среди которых

Civilization V, попавшая на обложку восьмого номера. На данный момент Центру требуются Java/C++ программисты, а также художники и переводчики. Вероятно, что сейчас харьковчане делают упор на iOS и Android, оставив J2ME целиком на китайцев.



## Netsoftware

Творцы Бункера, Крепости, Лаборатории и Резни 3D на самом деле тоже базируются в Украине. За одиннадцать лет своего существования Netsoftware выпустили пять успешных игр, среди которых и один онлайн-проект Inside Me, более того, успели создать собственный CMS под названием MyWay, собственный движок Bunker Engine, а также успешно создают сайты под заказ. Интересно, когда мы в последний раз видели такую разноплановую компанию?



## G5 Games

Те, кто внимательно прочитал прошлый номер журнала, наверняка видел рецензию на интересную игру Virtual City. Там я обещал рассказать немного о разработчике, однако так этого и не сделал. Итак, G5 - это компания, располагающаяся на территории СНГ, в частности в Москве и в Харькове. В Харькове ведётся работа над движком, также там располагаются PHP-разработчики. Компания G5, в отличие от схожей по типу работы Alawar, работает не на СНГ, а на весь мир. Поэтому для многих стал удивлением тот факт, что в большей степени они - украинцы.

Украина в плане игр страна перспективная. Перспективной она является и в плане размещения своих офисов. Прежде всего именитые разработчики хотят получить своё отделение в Харькове, который является связующим звеном между Россией и всем СНГ. Украинские компании стараются радовать своих поклонников, выпуская интересные и качественные игры.

*Олег Дрейман*

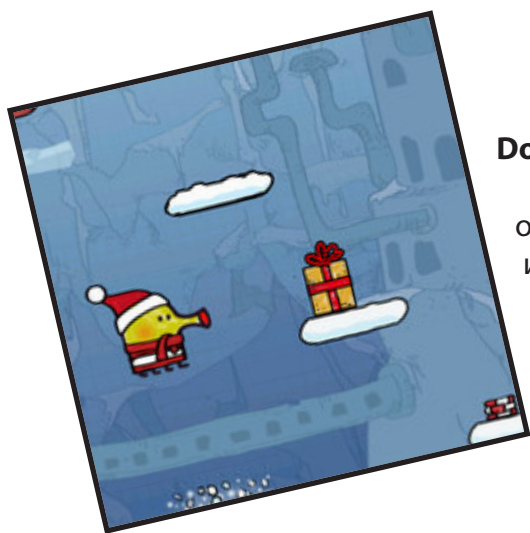


# Let it Snow!

Праздники - одна из любимых тем игровстроителей. Особо на фоне всех остальных, выделяется, конечно же, Новый Год или «забугорное» Рождество. А поскольку за окном зима, а в доме наверняка пахнет мандаринами, хочется, чтобы всё в это время было особенным. И игры в том числе. Сегодня мы рассмотрим несколько игр, посвященных зимним праздникам или в которых они играют не последнюю роль.

## Angry Birds: Christmas

Игра, которая является Angry Birds: Seasons, переносит баталии птиц со свиньями на заснеженные рождественские пейзажи. Чего и говорить, атмосфера в игре выдержана потрясающе. Также хочется сделать отдельный комплимент озвучке. В Rovio сидят настоящие гении, которые действительно могут переделать всем знакомую мелодию в нечто необычное, волшебное и сказочное... А в это Рождество финны порадовали нас ещё и новой птицей - Mighty Eagle, которую уже можно ку- пить за один доллар.

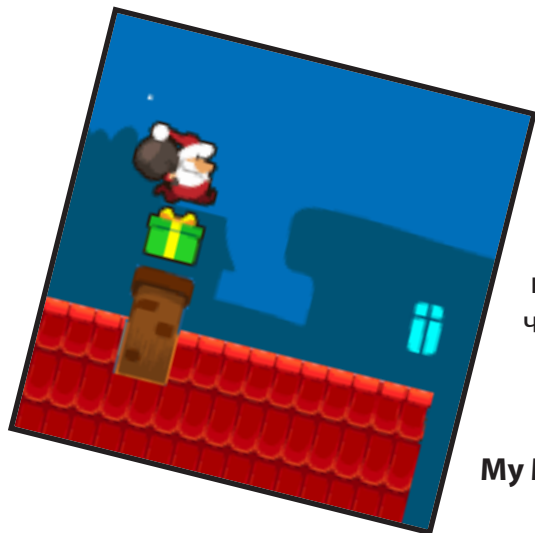


## Doodle Jump Christmas

Doodle Jump - игра, в своём роде легендарная, также не обошлась без зимы и Рождества. Любой владелец iOS, Android или J2ME-устройства имеет доступ к специальной новогодней теме, а для «старших» мобильных платформ даже отдельно вышла Doodle Jump: Christmas Edition. Тема сделана атмосферно - а это главное, что нужно в канун праздника.

## High School: Hook Ups

High School получился настолько разнообразным и разноплановым, что и новогодним праздникам здесь нашлось место. К сожалению, огромной ёлки мы здесь не увидим (ан нет, увидим, достаточно лишь вдоль и поперёк исследовать локацию), но атмосфера, которая, повторюсь, является главной в этом случае, передана невероятно. Нет, друзья мои, ваш телефон НЕ ПАХНЕТ мандаринками.

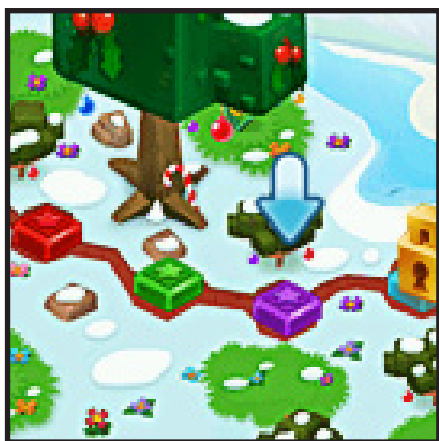


## Santa Dash & Santa Dash 2

Забавная и очень добрая игра про Деда Мороза, разносящего подарки посредством прыгания по крышам. Совсем недавно вышла вторая часть, обзор на которую вы можете прочитать на соседних страницах.

## My Model Train 2

Те, кто не играл в оригинал My Model Train, совету играть в рождественскую версию - там и графика лучше, и атмосфера, чего врать, соответствующая.



## Collapse! Christmas

Недооцененная, но, полная головоломка Collapse также обрела новогодний сиквел. Отличий как таковых я в нём не нашёл, кроме рождественской одежды, зимней атмосферы и большой ёлки в конце... верьте, отлич-

## Where is my Water?

Совсем недавно новогоднее обновление получила и эта игра. К сожалению, новую «зимнюю» локацию не сделали, зато анонсировали новую игру и два новых уровня. Также после этого обновления появилась русская локализация и новогоднее оформление.





**Gameloft**

Как утверждают сами разработчики, шесть их бесплатных игр, Let's Golf 3, Order & Chaos Online, Fishing Kings, Green Farm 2, Fantasy Town и Oregon Trail: American Settler, получили новогоднее обновление. Это и неудивительно - все Freemium проекты должны получать регулярные обновления.

**Ам Няма поздравляет вас с Новым Годом!**

Небольшое новогоднее видео с Ам Нямом представили нам его создатели. Его можно посмотреть по ссылке <http://youtu.be/BD8ExHGI5SY>. Примечательно, что также получила обновление и игра с уже традиционным рождественским оформлением.



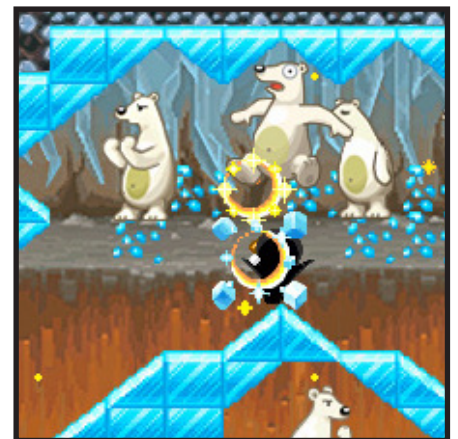
**Xmas Drop**

Ещё один новогодний проект с отметкой «на скорую руку» от Inlogic Software. Не в первый раз пишу эту фразу в статье - обзор на эту игру вы сможете прочитать на соседних страницах. И ничего, что страницы виртуальные. Потерпите.



**Crazy Penguin Christmas**

Диким коктейлем всей своей серии игр порадовала нас студия Digital Chocolate целых два года назад (что по iOS-рамкам достаточно давно). Игра сразу вызовет приступ ностальгии у «новичков», и новогоднее настроение даже у самых придирчивых геймеров. Всё-таки это одна из немногих игр, сделанных с нуля специально под Рождество.



Что ж, дорогие друзья, Рождество выгодно нам всем! Мы получаем дополнительную атмосферу и море радости, а разработчики - лёгкий заработок в виде «переодевания» знаменитых игр. А мне остаётся лишь пожелать вам хорошо встретить зимние праздники и так же хорошо их провести. И пусть у вас будет большой торт! Или нет, не так. И пусть у вас будет большая и красивая ёлка!

*Олег Дрейман*



**Местоположение:** Чикаго, США  
**Год рождения:** 1999  
**Лидер:** Тим МакИлрот  
**Выпущено альбомов:** 6

# Rise Against



# Тим и его команда



Приветствую читателей из новой подрубрики нашего журнала — Музыкальный Уголок. Задумка это моя лично, так что помидоры поберегите для меня, в журнал не бросать! Как вы уже могли понять, здесь будут приводиться статьи-размышления, а может быть и критика той или иной группы альтернативной направленности. Ни в коем случае не хочу навя-

зывать свои вкусы читателям, просто пришла неожиданно вот такая идея. Но давайте же поскорее перейдем к главной теме статьи, а сегодня это — довольно известная группа Rise Against.

Восставшие против.. судьбы?

Rise Against (с англ. — «Восставшие против») начала свое существование с 1999 года, когда две альт-группы

распались и соединились в одну. Первой их отличительной чертой стало непостоянство. Если нынешние лидеры RA Тим МакИлрот и Джон Принсайд рискнули и решили пойти с проектом до конца, то место ударника и второго гитариста чаще всего оставалось вакантным. Дело в том, что многие музыканты были не слишком терпеливы, проработав с группой совсем

немного и не снискав с ней славы. Ведь даже звукозаписывающие компании не очень доверяли амбициозной группе и частенько от нее отказывались.

Первый альбом *Rise Against, The Unraveling*, прошел фактически незамеченным. Но злой рок удалось сломить. После неудачного опыта дебютного альбома Тим вспомнил, что первый блин всегда комом и всмятку, и решил увести песни в другую смысловую тематику. Раньше напевая о несчастной любви, RA ушли в критику политики США. Следующий альбом, *Revolutions Per Minute*, встретили одобрительным визгом не только критики, но и вся альт-общественность. Песня *Like the Angel* стала «лицом» альбома и даже была использована в нескольких видеоклипах.

Восставшие против... несправедливости?

Оглушительный успех с этих пор начал буквально преследовать ребят. Выпустив в 2004 году третий альбом — *Siren Song of Counter Culture*, на следующее утро парни проснулись знаменитыми. Здесь было все, что нужно, и ничего лишнего: хардкорные песни с критикой политики государства (*State of The Union*, *Give It All*), и песни о любви (*Paper Wings*), и лирика (*Swing Life Away*). И самое главное — звучание. Великолепное, проверенное годами сочетание барабанов и бас-гитар в купе с сильным вокалом Тима дало свои плоды. Их музыка

заставила задуматься. Она даёт почву для размышлений и сама пытается ответить на, казалось бы, вечные вопросы человечества. Критики были в восторге, публика — тем более. Самым известной песней из этого альбома стала легендарная *Give It All*.

После этого группа укатилась в различные туры почти на год, после чего начала работать над еще одним успешным альбомом — *The Sufferer and the Witness*.

*Rise Against* пошли по все той же дорожке — явно выраженный политический контекст в песнях, взрывной аккомпанемент и все те же вопросы без ответа. Альбом стал платиновым и был расценен критиками, как самый успешный альбом группы. *Injection*, *Bricks*, *Drones* — одни из самых известных песен, были использованы в различных NFS, а также в программах про экстремальные виды спорта. *Prayer of the Refugee* появился в одной из частей *Guitar Hero*.

Восставшие против.. себя?

После оглушительного успеха Тим решил переосмыслить музыку своего детища, в конце-концов, сделав минуса более мелодичными. И, как бы абсурдно это ни звучало, данный ход пошёл группе лишь во вред. Больше того, старой *Rise Against* поклонники фактически не слышали. Музыка перестала стремиться к отяжелению, наоборот, стиль значительно умягчили. Связано ли это с очередным уходом из группы второго гитариста, знать нам не дано. Но в 2007

году вышел *Appeal to Reason*. Все те же политические темы, все те же острые вопросы, но... было уже что-то не то. RA стал меньше петь о страдании, смятении, психологии. Музыка стала мягче. Лишь *Savior*, ставшая самой узнаваемой песней группы сумело сохранить ту частичку Восставших.

Группа после этого затихла до 2011 года. Хотя не совсем затихла, были синглы, клипы, но чего-то серьезного не выходило. И вот, в марте уходящего года вышел последний на данный момент альбом — *Endgame*. Хоть он и был с пометкой «панк», но уже чувствовалось — хардкор уходит на второй план. Ничего особо выдающегося альбом не привнёс, оставив приятные впечатления разве что от *Sattelite*.

MT

Несмотря на все это, *Rise Against* все ещё остаётся одной из самых популярных альт-групп современности. Хоть Тим и решил отказаться от того хардкора, что был раньше, но фанаты все еще его чертовски любят за критику власти и поднятие в песнях жизненно важных проблем.

**Александр Кутавцев**





# Алексей Строиц



**Р**абота-работой, но сколько статей мне не нужно было бы сдавать к завтрашнему дню, забывать о наших постоянных сотрудниках я просто не имею права. Тем более у Алексея Строича, в глобальной паутине известного также, как Mr.Stroich, день рождения совпал с другим праздником. Родился герой этой статьи первого января 1996 года.

### Два брата-акробата

Моё знакомство с Алексеем произошло чуть больше года назад, а именно в конце января 2011 года. Тогда, узнав о нашем журнале он прислал мне свою рецензию на Spider-Man: Toxic City. Признав её несколько шаблонной и чересчур эмоциональной, я несколько раз заставлял новенького журналиста её переписывать. Когда статья пришла в более-менее опрятный вид, я всё же принял Лёшу в наши стройные ряды.

Но одним Алексеем дело не ограничилось. Несколько дней спустя я получил аналогичное сообщение от его брата, Дмитрия. Он уже, правда, прислал свой обзор The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. И несмотря на то, что даже после правки в статье остались некоторые детали, которые я сегодня счёл бы просто недопустимыми, чувство радости от появления двух новых журналистов становилось всё сильнее и сильнее. Но не тут-то было...

### Mr.Стройный

Желание работать уже

на следующий месяц пропало сразу у двух журналистов. Алексей, впрочем, оказался более активным, и всё же изредка выкладывал свои статьи, не учась, что прискорбно, на своих ошибках. В то же время я обнаружил у нашего журналиста ещё одно хобби — создание смешных аватарок для контакта. Своего лица герой практически никогда на обозрение не выставлял, зато любил добавлять смешные надписи к случайным изображениям. Кстати, подзаголовок для этих абзацев был выбран не случайно. Это — название одной из работ Лёши. Советую при первой же возможности посмотреть, описывать фотографии не просто сложно — почти бессмысленно.

А вот Дима ушёл переводить комиксы. И ушёл навсегда, надо заметить. Впрочем, Лёша остался с нами, но в тот момент я ещё не подозревал, насколько это будет важно.

### На пути к Солнцу

Уже в шестом номере я заметил, что Алексей стал более старательно относиться к работе. И пусть его статьи ещё оставались немного шаблонными, он перестал делать глупые ошибки, а вступления и примеры, которые он приводил, становились всё более интересными. Но настоящий взрыв произошёл именно в MobiTree #8, после обзора МяуСим. С тех пор он радовал меня ещё больше, становясь на один уровень с лучшими журналистами МТ.

А ещё, этим летом мы ещё ближе сошлись. Алексей

— один из немногих в команде, с кем я часто разговариваю. Причём говорим мы не только о работе, но и о жизни в общем. И наши взгляды часто сходятся, что приятно. Впрочем, не буду больше вас томить своей писаниной, тем более, что у меня самого уже через полчаса пробьют куранты... Вместо этого предложу вам интервью с именинником.

**Смагин:** Начну с банальности. Расскажи поподробнее о своих увлечениях.

**Строич:** В основном круг моих интересов неразрывно связан с электронными устройствами. В данный момент я изучаю программирование, люблю посидеть и попотеть над хорошей игрой, будь та на старушке «яве» или же на компьютере, ну и, конечно же, пишу для MobiTree.

**Смагин:** Давно изучаешь программирование? Какие языки знаешь? Делал ли что-нибудь интересное?

**Строич:** Как известно, все начинают со старого доброго Pascal'я, вот и я не стал исключением. А что касается начала изучения, то произошло это сравнительно недавно — в январе-феврале уходящего года. Правда, я и раньше с ним сталкивался, но тогда особого интереса программирование у меня не вызывало... Нет, пока что ничего нового я не изобрел, однако знание команд отлично помогает разобраться в структуре некоторых игр, пусть даже они и написаны на других языках.



**Смагин:** Ничего страшного. Все начинают с малого. Но я, кстати, знаю, что ты этим летом ездил в лагерь, где было программирование. Расскажи о поездке поподробнее. Ты ведь часто бываешь в лагерях, правда?

**Строич:** Да, это верно (улыбается). Проходило все это действие в столице нашего округа — городе Ханты-Мансийске. Это был своеобразный съезд ребят моего возраста на научную сессию. Лето? Учеба? Наверно, у всех читателей сейчас сложилось такое мнение, что все приехавшие туда были настоящими камикадзе. Но нет, организаторы все продумали так, что в лагере попеременно проходила и учеба, и отдых. Был я там уже не в первый раз, так что мне было

приятно встретить знакомые с прошлого года лица.

**Смагин:** Давай всё же поговорим про журнал. Юбилейный номер, как-никак. Мало того, что десятый, так еще и год со дня первого выпуска прошел. Так что расскажи, пожалуйста, как тебе работается. Сложно? Скучно? Или наоборот?

**Строич:** Да-да, помнится, как я ровно год назад скачал первый номер МТ на каком-то врезнике. Мало того, год назад я даже и не знал, что вы примите меня в свои ряды... С каждым днем появляется огромное количество новых игр, поэтому ни о какой скуке тут и речи быть не может! Да и коллектив попался хороший, поэтому если

и возникают какие-то трудности, то ребята войдут в ситуацию и выручат.

**Смагин:** Хотел бы встретиться с кем-нибудь в реальности? Что бы делали?

**Строич:** Если быть честным, то я никогда не думал над этим вопросом. Но было бы неплохо собраться всей командой и оттянуться по полной.

**Смагин:** Кстати, сегодня же еще Новый Год! Что тебе подарили? Доволен подарком? А что еще бы хотел? Наверняка же новый гаджет!

**Строич:** Так уж выпало, что День Рождения и Новый год я праздную в один день, а ты застал меня с этим вопросом как раз в новогоднюю



# Советы и прохождения *Алексей Смагин*

## INC

**Легкая прокачка:**

- Пройдите игру до четвёртого уровня. Выйдите в меню. Повторяйте до тех пор, пока не получите необходимое количество XP. Помните, что максимальный уровень оружия - третий.

**Ещё несколько советов:**

- В игре можно уничтожить абсолютно все вражеские препятствия. Даже шипы при должном усилии уничтожаются, что сильно облегчает жизнь.

- Если вы видите, что жизней осталось мало, а конца уровня еще не видно, лучше начните его сначала. Драгоценные очки опыта, теряемые из-за смерти, останутся при вас.

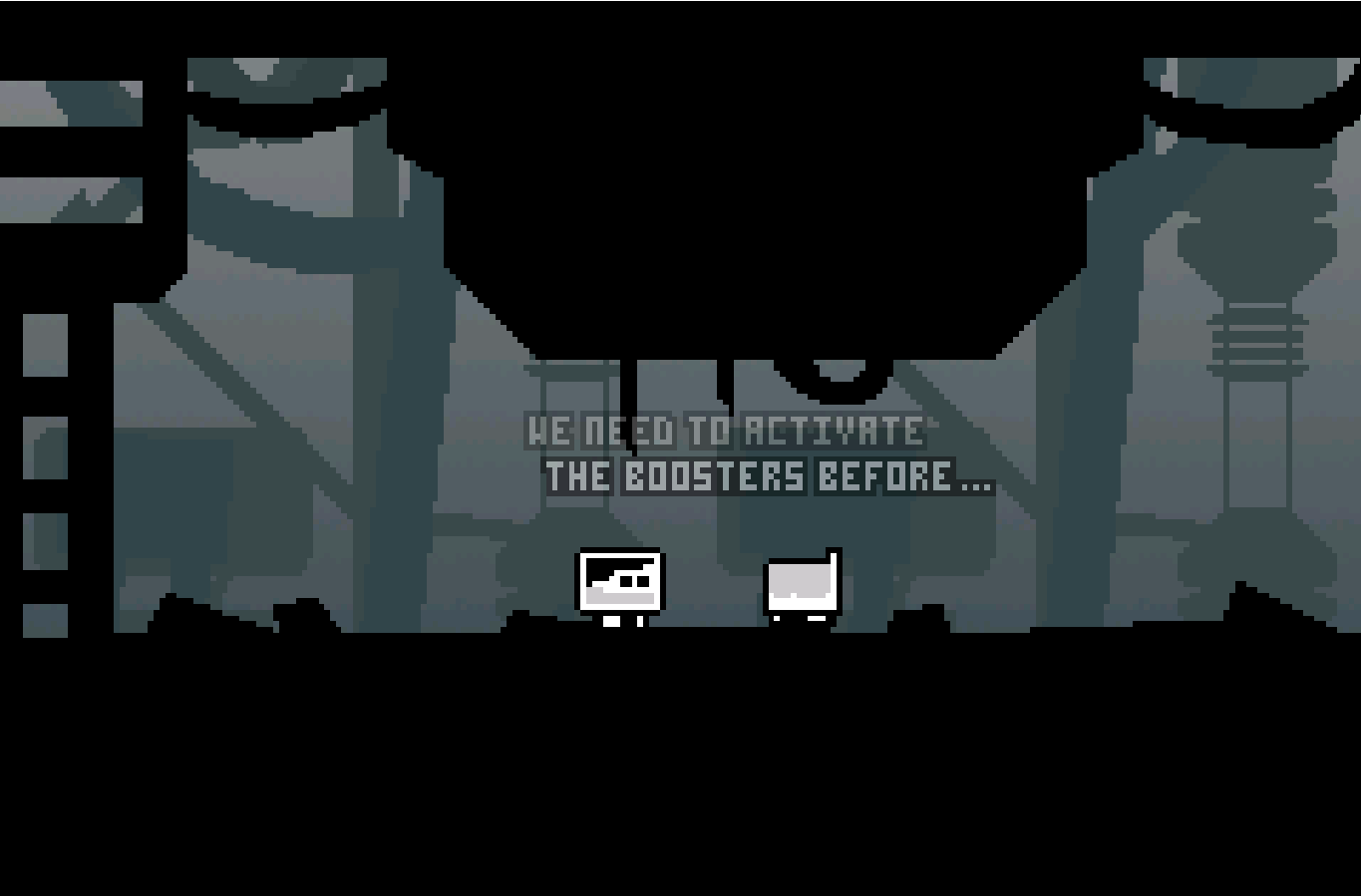
- Пульты могут находиться в самых неожиданных местах. Стреляйте во все стенки, даже в те, которые находятся позади вас.

- В голубых джунглях появляются враги, по которым можно и даже нужно прыгать. Это квадратики, стреляющие по диагонали. На одном из уровней именно они помогут добраться до очередного пульта, так что лучше не уничтожать их преждевременно.

- Уровень 2-10 можно пропустить. Сразу же после 2-9 открывается и 3-1. Проверено, правда, только на Android.

- Больших по высоте монстров часто можно убить, даже не сходя с уступов (если они, конечно, находятся ниже).

- В голубых джунглях стоит двигаться очень осторожно. Тут полно ловушек!





# Gangstar Rio (iOS)

Выходите из игры сразу же после того, как увидите сообщение о смерти. Всё ваше оружие сохранится.

# Почта

## Вступление

**Никита Мариненко:** Здравствуйте, уважаемые читатели журнала MobiTree и рубрики почта! Мы рады, что вы продолжаете присылать свои вопросы ни смотря на приближение нового года, в предверии которого у многих начинаются контрольные, экзамены или авралы на работе. Вопросы все оказались, как на подбор, а некоторые и вовсе заставили погрузиться наших авторов в глубокие раздумья, что ещё больше подстегнуло их интерес.

**Александр Китавцев:** Приветствую вас, ищущие ответов читатели MobiTree! Вы сюда заглянули не просто так, верно? Верно. А ведь все мы помним, что в прошлом номере к нам пришло 30 писем. А кто-то даже пытался по-тихому возразить, что лучше бы оставить немножко вопросов про запас. И ведь как в воду глядел. В этот номер почта не то чтобы пустует, но пища для ума тут сегодня меньше. Впрочем, не стоит расстраиваться. Давайте вспомним, что сейчас праздники, откинемся в уютном кресле и спокойно прочитаем письма. И быть может, здесь вы найдете то, что ищите...



**Алексей Смагин:** Мало писем? Да ладно тебе, Саша. Вполне стандартный набор. К тому же, времени у нас сейчас позарез, сам знаешь.

### Вопрос 1:

**Здравствуйте, уважаемая редакция MobiTree! Хотелось бы немножко узнать про игру «Путник» от Midlet Pascal Company. На оф.сайте разработчика нет никаких новостей уже, если не ошибаюсь, более 4 месяцев. Как продвигается разработка игры? И вообще, не забросил ли он платформу java? Если не забросил, то когда ожидается релиз игры? Спасибо!**

- Fisher 2

**Александр Китавцев:** А игра, по словам самого StartApp'a, уже вышла и сделала она это в середине декабря. Скачать её можно на официальном сайте разработчика.

**Алексей Смагин:** А сайт, который Саша забыл упомянуть, - <http://mobilepascal.ru/>. Но игры я там не нашёл. К тому же, зная разработчика заявлю - не увидим мы её ещё долго. Может, вообще никогда.

### Вопрос 2:

**Подскажите недорогой хороший андроид по украинской цене**

- Якушев Денис

**Никита Мариненко:** Смотря, что вы подразумеваете под словом «недорогой». В любом случае, на данный момент самым дешёвым и хорошим смартфоном на базе Android является LG Optimus One. Обойдётся он вам примерно в 1500 гривен. Примерно в этой же ценовой категории вы сможете приобрести Sony Ericsson Xperia X8i или Acer Liquid Mini. Поле бюджетных андроидофонов стала активно осваивать и компания Samsung. Если позволяют средства, то рекомендуем вам обратить внимание на



Samsung Galaxy Ace, который обойдётся примерно в 2230 гривен. Телефон хорош не только своим дизайном, но и качественной начинкой.

**Алексей Смагин:** А вообще, посоветую вам зайти на сайт <http://market.yandex.ru> и отфильтровать нужные вам модели по критериям. Ведь выбрать наиболее подходящую можно лишь методом дотошного сравнения всех характеристик.

**Вопрос 3:**  
*Собирается ли Gameloft выпускать что-нибудь новое на консоли?*

- Тимур Максудов

**Алексей Смагин:** Кроме анонса нового Arshalt никаких известий не было. Честно говоря, и не хотелось бы. Игры Gameloft сильно отличаются от стандартных консольных проектов, причём, не в лучшую сторону. А вот игры для телефонов — их призвание, с этим не поспоришь.

**Вопрос 4:**  
*Отвечающим на мой вопрос, привет! В данный момент по сетям интернета, то есть на мобильных сайтах, ходят слухи о возрождении журнала «Need For Game». Это оказались не просто слухи, а сущая правда, сейчас собрали журналистов-профи. И все же вопрос, считаете ли Вы этот журнал конкурентом, может даже будете дружить, очень прият-*

*но будет посмотреть на дружбу таких прекрасных гигантов в мире журналистики.*

- Бежанов Игорь

**Олег Дрейман:** И вам не хворать. Что касается чисто моей точки зрения Need For Game, то мы журналы совершенно разные, хоть и общей тематики. Статьи совершенно разнотипные: в MobiTree, ну, что ли, более профессиональные, хотя это чисто моё мнение. Да, согласен, статей у них больше, однако это обходится им тем, что они не фильтруются и не проверяются вообще, в следствии чего появляется много, так сказать, брака. Насчёт дружбы — это уже не ко мне, наверное.

**Никита Мариненко:** Да, действительно, руководство журнала планирует возродить «Need For Game». Пока сложно говорить однозначно о вопросе сотрудничества или конкуренции, ведь журнал ещё даже и не начал свою работу. Однако мы всегда рады появлению новых фигур в сфере мобильной и игровой индустрии. И всей редакцией желаем дальнейшего процветания новому изданию.

**Вопрос 5:**  
*Планирует ли Gameloft выпускать игры вроде Miami Nights, New York Nights и тому подобные?*

- Jayx5

**Алексей Смагин:** Отвечу стандартно и довольно предсказуемо: нет информации, что в ближайшее время будут выпущены подобные игры. Кроме того, ходит вполне реалистичный слух, что Gameloft уходит с явы, а значит никаких игр из серии Nights тем более нам не видеть.

**Вопрос 6:**  
*Салют! У меня к вам вопрос о братьях наших меньших, о китайцах. Почему китайцы ляпают так много игр? Им что там делать нефиг?*

- alex2.28

**Александр Китавцев:** Что значит «нефиг»? Все это делается ради прибыли. Может, в России вы

их находите уже бесплатными, но на территории Китая они стоят неплохих денег.

**Алексей Смагин:** Кстати, китайцев же много. И компаний, разрабатывающих игры, в Китае тоже много. Много компаний - много игр. Ну разве не логично? Ах, да, я так и не понял — почему же они наши братья меньшие?

**Вопрос 7:**  
*Выпустит ли GLU Modern Warfare 3 на java? Просто обычно они выпускали, а тут притихли.*

- Андрей Петрин

**Александр Китавцев:** Вряд ли. До меня таких слухов не доходило, да и сами Glu уже, кажется, уходят с платформы. «Живая сталь» доказывает это на все сто.

**Алексей Смагин:** Есть ещё один факт, косвенно подтверждающий информацию о том, что игре не бывать. Обычно мобильные версии всегда выходили до консольных, в крайнем случае в одно время с ними. А момента релиза новой части CoD прошло уже много времени.

**Вопрос 8:**  
*Что случилось с Fishlabs, почему о ней ничего не слышно в журнале?*  
- Алексей Миренков



**Александр Китавцев:** Они официально покинули J2ME и перешли на iOS. Новых проектов пока не анонсировали. Судя по их Твиттеру, они только и делают, что купаются в лучах славы GOF2 HD (ехидно улыбается).

**Алексей Смагин:** Fishlabs нынче всё же делают игры, на фоне других творений из AppStore, правда, ничем не выделяющиеся. Мы чисто физически не можем обзирать все проекты, а потому о Fishlabs и не пишем.

**Вопрос 9:**  
*В чём разница между смартфоном и коммуникатором?*

- Василий Яковлев

**Никита Мариненко:** В настоящее время сложно дать однозначный ответ, который устроил бы всех, так как с течением времени границы между этими двумя терминами оказались размыты. Смартфон происходит от английского слова «smartphone», что переводится, как умный телефон. Такой телефон сравним с карманным персональным компьютером. В то же время коммуникатор от английского «communicator», «PDA phone» это карманный персональный компьютер, который дополнен функциями мобильного телефона. Ранее один тип устройств отличали от других, например, наличием полноценной QWERTY-клавиатуры у коммуникатора.

Но, впоследствии, возникла путаница и сейчас термин коммуникатора почти полностью себя изжил, уступив новомодному слову смартфон.

**Вопрос 10:**

**Теперь все проекты у Gameloft на Android и iOS будут free? И почему Gameloft перешли на эту систему а не как раньше купил и играй?**

**-Акульшин Дмитрий**

**Александр Китавцев:** К сожалению, да. Это действительно печально, так как выгодно для разработчика. Скачал голый каркас, а потом докачивание всего остального за деньги — неприятное занятие, но Gameloft все равно...

**Алексей Смагин:** Выходит, что полная стоимость всех покупок игры во много раз превышает ценник типичной игры от Gameloft. Да что там. Если честно, за такие деньги можно даже купить новый телефон!



**Заключение**

**Никита:** Очень жаль, что рубрика подошла к концу и уже пора прощаться. К тому же, это были последние вопросы в уходящем году. Новых мы как всегда ждём по адресу - support@mobitree.ru С радостью ответим на все вопросы, касающиеся мобильной и игровой индустрии. Не хворайте, до новых встреч!



