



MobiTree

DOOM

RPG



DOOM RPG

» AND HELL FOLLOWED HIM...



Вакансии

Приглашаем всех желающих работать в нашем журнале!
Список доступных вакансий:

Журналист

Требования: Написание обзоров размером не менее 3000 символов с пробелами. 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.

Веб-дизайнер

Требования: Умение работать с WordPress 3.5.1.

Дизайнер PDF-Версии

Требования: Умение работать в Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Gimp или Scribus.



**WE WANT YOU
FOR MOBITREE**

Если у вас есть желание и возможность работать у нас, присылайте свои заявки:

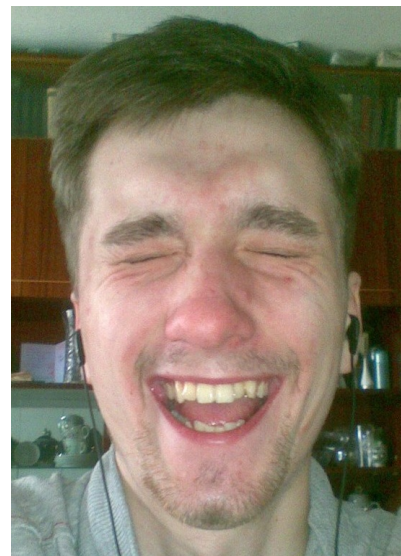
- Нам в почту (mail@mtree.ru);
- В личные сообщения главному редактору (http://vk.com/fatamorgana_aom).



От редактора

Если вы сейчас можете выглянуть в окно и не увидеть там сорок сантиметров снега, то вы либо житель Таити, либо у вас уже потеплело. И будете смеяться, но такие весенние снегопады случались и раньше. Например, в 1913 году. Тогда, например, температура опустилась до **-32 градусов по Цельсию**. Как бы там не было, прощальный жест от зимы уже показал себя. Теперь у природы один путь — на потепление. Выпавший снег растает, затопит кое-что и кое-где, но даст при этом жизнь растительности и смоев воспоминания о всех зимних пакостях, освободив место для более тёплых впечатлений.

А у нас всё как всегда. Кто-то уходит, кто-то приходит. **Клиент iOS** был в кои-то веки отправлен в AppStore, чтобы вернуться оттуда непринятым. Быть может, это и к лучшему, ведь внешний вид нашего логотипа вновь претерпит изменения. И на этот раз — силами опытных мастеров своего дела из «О-Дизайн». После этого логотип отправится на проверку к Артемию Лебедеву и вернется к нам. Наши сотрудники также побывали на конференции разработчиков **MobileFest 2012-2013**. Фотоотчёт и интервью с создателями ждите в следующем номере.



Отдельное слово хочется сказать о нашем новом сотруднике, **Дмитрии Шестопалове**. Он пришёл к нам из другого журнала, чтобы повесить свой уровень написания. Скажем прямо — со знаками препинания у него была настоящая война. Запятые и тире в его предложениях стояли там, где их меньше всего ожидаешь увидеть, и отсутствовали там, где они были реально нужны. Но у него было и есть одно очень важное качество, которого не видно у большинства мобильных журналистов — желание становиться лучше. И за месяц работы, критики, ругани и других приятных вещей его можно приводить в пример, что,

собственно, сейчас и происходит. Да, ему ещё учиться и учиться, а потом — учиться еще больше. Но правда в том, что он показал нынешним коллегам и мне лично, что в глазах читателей и братьев по цеху мы выглядим очень высоко. И это добавляет энтузиазма, господа.

К сожалению, не энтузиазмом единым сыт журналист. Поэтому, начиная с **MobiTree #19**, будут изменены стандарты написания и временные рамки, нацеленные на равномерное распределение работы по всему месяцу. И да, у нас теперь достаточно бойцов творческого фронта, чтобы вновь выпускать **PDF-версию**.

И еще одно. Вскоре вы услышите новое для вас слово. **RePublic**. Когда это случится — не переживайте. Мобильная журналистика слишком долго оставалась любительским занятием.



Денис Зайченко, главный редактор журнала **MobiTree**



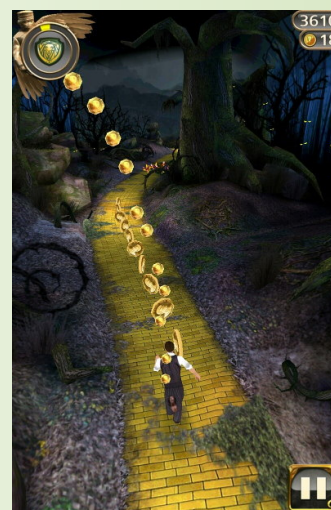
Содержание

- 6 **Новости**
- 10 **DOOM RPG**
And hell followed him...
- 17 **The Chaos Engine**
Непорядок тут у вас!
- 20 **Brandomania**
Тысяча и один логотип
- 22 **System Rush: Evolution**
Путешествие в туннелях
- 24 **Gravity Guy**
Нет простора для скорости
- 26 **Backflip Madness**
Прыжки для здоровья и не только



- 28 **Интервью с создателями Mirror's Edge Mobile**
- 30 **The Croods**
Ферма по-кайнозойски
- 33 **Сейф+**
Ангел-хранитель
- 36 **Can Knockdown 1 & 2**
Банки не устоят
- 38 **Андрей Панасейко**
Интервью
- 40 **Toy Defense**
Война обязательно будет

- 42 **ULTIMATE Marvel versus Capcom 3: Fate of Two Worlds**
Битва титанов
- 46 **Dual File Manager XT**
Двойные возможности
- 48 **TeamViewer**
Компьютер, брат мой!
- 50 **Temple Run: Oz**
Великий, ужасный и быстрый
- 52 **Alexia The Great**
Чем силён слабый пол
- 56 **Наши друзья**



MobiTree

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Денис Зайченко

ЗАМ. ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Даниил Голубев

ЖУРНАЛИСТЫ

Денис Зайченко

Даниил Голубев

Андрей Панасейко

Дмитрий Денисов

Дмитрий Шестопапов

НЬЮСМЕЙКЕРЫ

Хадис Асфандияров

Тарас Дольний

Дмитрий Шестопапов

КОРРЕКТОРЫ

Александр Китавцев

Андрей Дьяконов

Кристина Новожилова

Даниил Голубев

Андрей Ермолаев

ИНТЕРВЬЮЕРЫ

Денис Зайченко

Дмитрий Шестопапов

ДИЗАЙНЕРЫ

Игорь Мозилов

Анастасия Кузнецова

Алексей Эльнатанов

Дмитрий Денисов

Александр Родин

Георгий Сыпченко

ПРОГРАММИСТЫ И СБОРЩИКИ

Алексей Эльнатанов
(iOS)

Артур Бакиров
(Android, Windows
Phone)

Сергей Коцур, Денис
Зайченко (J2ME)

КОНСУЛЬТАНТ

Алексей Смагин

ПОДДЕРЖКА САЙТА

Денис Зайченко

Алексей Эльнатанов

Даниил Голубев

ДЕНИС ЗАЙЧЕНКО

E-Mail: fatamorgana.is5@gmail.com

ВКонтакте: http://vk.com/fatamorgana_aom

Skype: fatamorgana1663

ICQ: 386049045

В ИНТЕРНЕТЕ

Сайт: <http://mtree.ru/>

E-Mail: mail@mtree.ru

Группа ВКонтакте:

<http://vk.com/mobitree>

MobiTree

НОВОСТИ

Итоги первого квартала

Как вы все уже знаете, Gameloft очень любит «пачками» поставлять свои игры на виртуальные прилавки. Каждый месяц эта фирма выпускает 2-4 продукта различного жанра. В 2012 году на мобильных платформах особенно частыми гостями от Gameloft были так называемые «фермы». Но в текущем году от них пока не было ни одного мирового релиза (даже «клоноферм»), несмотря на то, что первый квартал уже подходит к концу. Запущенная на iOS Blitz Brigade пока так и находится в тестовом режиме. А карточная игра Dragon Summoner, интегрированная с социальной игровой сетью GREE, сделана специально для японцев.

Но всё же нельзя говорить, что французы бездельничают. Наверняка у них там уже кипит работа над множеством новых проектов. Так, например, в подтверждение к этому, Gameloft недавно анонсировала карточную игру во вселенной Order and Chaos (к выходу номера релиз уже состоится) под названием Order & Chaos: Duels, опубликовала в социальных сетях тизер предстоящей игрушки в жанре Action/RPG (Dungeon Hunter 4), намекнула на скорый выход игры по фильму «Железный человек 3» и также показала тизер-трейлер ещё одной карточной игры, UNO & Friends.

Также в первых трёх месяцах нового года «французами» были выпущены обновления для множества своих старых (Six-Guns) и не очень старых разработок (Playmobile Pirates). На Windows Phone были портированы Asphalt 7: Heat, Amazing Spider-Man, The Dark Knight Rises, Shark Dash и Real Football 2013.

Делая выводы, нужно отметить, что начало нового года для них было достаточно нелёгким: здесь и обновления, и порты, и работа над новыми проектами. Громких релизов на iOS и Android почти не было, но надемся, что это было затишье перед выпуском настоящих хитов (см. список игр на этот год в №14).

Asus Transformer AiO — необычный гибрид

Компания Asus представила довольно интересный гибрид планшета и моноблока — Transformer AiO. В обычном состоянии он являет собой компьютер-моноблок с 18.4-дюймовым дисплеем и неплохой начинкой — процессор Intel Core i5-3350P, 8 ГБ оперативной памяти, HDD объёмом 1 ТБ, видеокарта GeForce GT 730M, DVD-привод, порты USB 3.0, HDMI, Ethernet и слот для карт памяти SD, а также возможность беспроводного подключения по Wi-Fi. В случае необходимости дисплей можно отсоединить от корпуса и получить 18.4-дюймовый планшет со следующими характеристиками — четырёхъядерный процессор Nvidia Tegra 3,

Одной строкой

С приходом календарной весны разработчиками было выпущено и анонсировано множество игр. Поэтому было решено собрать в этой статье всю самую важную и интересную информацию за март-месяц.

Wargaming готовит для Android и iOS мобильную версию танкового симулятора World of Tanks, которая будет называться World of Tanks Blitz, а также карточную игру World of Tanks: Generals.

В этом месяце эксклюзивно на Android был портирован научно-фантастический шутер The Conduit, получивший на Nintendo Wii множество наград и хвалебных отзывов.

2K Games, которая готовит на «яблочные девайсы» XCOM: Enemy Unknown, выпустила в марте весьма своеобразную двухмерную стратегию — Haunted Hollow, но только для Канады.

Gameloft выложил на Facebook арт из пятой части Modern Combat.

Создатели Bastion, Supergiant Games, готовят новую Strategy/RPG, Transistor, выход которой запланирована на начало 2014 года для PC, консолей и мобильных OS.

Анонсирована Dungeon Defenders 2 (Trendy Entertainment), но пока без точной даты выхода.

Одна из лучших карточных игр, Magic 2013, скоро обзаведётся продолжением, где будет ещё больше колод и головоломок, и выйдет не только на iOS, но и на Android.

В AppStore и Google Play стало на одну качественную стратегию больше: отечественный производитель Herocraft выпустил великолепную тактическую стратегию под названием Стратегия и Тактика: BOB (150 руб).

Twisted Pixel перенесла с Xbox на iOS свой популярный платформер Ms. Splosion Man, издателем которой стала Microsoft.

2 ГБ оперативной памяти, слот для карт microSD, 32 ГБ внутренней памяти, мегапиксельную фронтальную камеру и аккумулятор на 32 Вт/ч. Также есть возможность работы на моноблоке с Android OS (по умолчанию девайс работает на Windows 8).

Микротранзакции во всё

На прошлой неделе, в ходе конференции Morgan Stanley Technology Conference, главный финансовый директор компании EA, Блейк Йоргенсен, заявил, что микротранзакции будут встраиваться во все последующие проекты компании. Позже он пояснил, что его слова были неверно истолкованы и не имел в виду, что в каждом из проектов EA будет возможность совершить внутриигровую покупку.

Но вчера, в ходе уже другой конференции Wedbush Technology Conference в Нью-Йорке, Блейк снова сказал, что «все игры [от EA] будут поддерживать IAP». Больше нет путаницы — EA действительно пришла по вкусу такая модель монетизации (несмотря на критику со стороны игрового сообщества) и, видимо, финансовый директор компании доволен её плодами.

Недавно EA выпустила третью часть популярной гоночной серии Real Racing, которая была раскритикована геймерами за надоедливый и «жадный» способ монетизации. Компания учла ошибки и в следующем обновлении реализовала возможность микротранзакций должным образом.

Интригующий анонс

Компания Gameloft разместила на своей официальной странице ВКонтакте первый арт грядущего продолжения серии со следующим текстом: «Это будет круто! Это будет легендарно! И это Dungeon Hunter 4!

Новая страница самой напряжённой и увлекательной главы любимейшей ролевой саги! Новый сюжет, новые RPG-возможности и многое другое!»

Ждём официальных комментариев по поводу даты выхода, сюжета и геймплея.

Эволюция Snoop-a

Кунг-фу файтинг под музыку Snoop Lion (ранее Snoop Dogg) — так описывают свежее анонсированную игру разработчики. Казалось бы, нас ждёт очередной простенький мордобой, но сам Snoop Lion смотрит на ситуацию несколько иначе: «Way of the Dogg» — это первая полноценная игрофикация моей музыки. Это стиль жизни. Игра отражает бит, ритм и дух моей музыки. Это игра о человеческом развитии на примере моей собственной жизни и превращения в Snoop Lion

Релиз игры состоится 23 апреля — вместе с выходом альбома «Reincarnation» — на платформах XBOX 360, Playstation 3, а также на Android и iOS

Мульти-птички в Интернете

Компания Rovio уже давно обещает фанатам игры Angry Birds выпустить мультфильм по мотивам этой замечательной франшизы. По этому поводу ходило много слухов, но ни один из них не оказался правдой... До сих пор. Rovio решили поступить так же, как и их конкуренты из Disney — выпустить не полнометражный мультфильм, а мультипликационный web-сериал. Создатели обещали рассказать о том, как Король Свиной стал правителем и почему же свиньи так хотят украсть яйца. Ответы на эти и другие вопросы вы узнаете совсем скоро... Сериал стартовал 17 марта, а увидеть новые эпизоды вы сможете, просто обновив любую игру из серии до последней версии, ведь видеопроигрыватель уже встроен в приложение

Серия Angry Birds вышла за рамки игровой индустрии, любой человек, который хоть раз в неделю смотрит телевизор, знает об этой игре. Мягкие игрушки, комиксы, напитки, даже кредитные карты — так широка продукция, связанная со Злыми Птицами. Мультсериал — то, чего всем не хватало. Выйдет ли он хорошим? Хватит ли у Rovio сил перешагнуть барьер между играми и мультипликацией? Ответ мы скоро узнаем...

Немного от Madfinger Games

Компания Madfinger Games анонсировала глобальный апдейт для SHADOWGUN: DeadZone, в состав которого будут входить новые карты, оружие, ускорители и локализации. Также в сети появились слухи об скором появлении в Steam игры Dead Trigger для платформ PC и Mac.

Ravensword: Shadowlands в Google Play

Хитовая РПГ-игра, которую многие окрестили «мобильным Скайримом», уже доступна в магазине Google Play по цене 6.99\$. Она порадует геймеров отличной графикой, сюжетом и прекрасным геймплеем. Ранее игра была эксклюзивом для iOS.

И снова Final Fantasy

В этом году мобильные платформы посетят две игры из серии Final Fantasy — четвёртая и пятая части. Выполнены они будут в 2D-графике, дата выхода пока не известна. Игры сначала должны выйти в Японии, а через некоторое время и в остальных странах.

Юный производитель

На Kickstarter началась интересная кампания по сбору денег. Маккензи Уиллсон, девятилетняя девочка, увлекающаяся видеоиграми, собирает деньги на разработку собственноручной игры (!) в жанре РПГ. Она думала собрать \$829, но уже за первые сутки деньги потекли к ней рекой. Уже собрано \$15 тыс, а впереди ещё 25 дней. Девочка призналась, что обожает такие ролевые игры (RPG), как Dragon Age 2, и, вдохновившись ими, собирается создать свою игрушку, получившую название STEM, с помощью RPG Maker. В будущем Маккензи хочет стать программистом. Некоторые удивятся, узнав возраст молодого разработчика. Но в XXI веке и не такое возможно.

Kabam Games под издательством Gameloft 24 мая выпустит гоночную игру Fast & Furious 6 (по фильму).

Crescent Moon Games на GDC 2013 показали свою новую Sci-Fi RPG Exiles.

Iron Man 3 на Android и iOS будет игрой в жанре Runner, а не экшеном с открытым миром, как многие ожидали.

В интернете показался один скриншот из Plants vs Zombies: Adventures, посмотрев который, можно сделать вывод: игровая механика станет разнообразнее, появятся новые виды растений, но вдобавок к этому в игре появятся внутриигровые покупки.

Очередной интересный платформер, Toki Tori 2, появится 4 апреля в App Store и на PC, Mac, Wii U.

4 апреля на iOS выходит Mario-подобный платформер под названием The Other Brothers, где вы, управляя двумя братьями-сантехниками, должны будете спасти некую принцессу.

Oil Rush на Snapdragon

4 апреля на iOS ожидается ещё один релиз, но теперь уже аркады с очень интересной игровой атмосферой, наименование которой (Badland) переводится как «дурные земли».

Именитая компания Blizzard, известная всему игровому сообществу по таким играм (сериям игр), как Diablo, Warcraft, StarCraft, сделает на iPad, PC и Mac карточную игру Hearthstone: Heroes of Warcraft, которую будет распространять по freemium-модели.

Новая физическая игра от Halfbrick, смысл которой заключается в кидании рыбок об гладь воды с целью подбора различных бонусов, будет иметь название Fish Out Of Water!

В апреле Sega собирается выпустить на Android классическую аркаду Sonic the Hedgehog, стоимость которой составит \$2.99, и перенести с Wii и PS3 зомби-шутер The House of the Dead: Overkill.

Для смартфонов с процессором Snapdragon S4 вышел порт довольно интересной игры — Oil Rush. Игра представляет собой стратегию в реальном времени. Главной целью игрока является захват контрольных точек и нефтяных вышек. Почти все юниты в игре — либо морские, либо воздушные войска. Новых подразделений игрок набирать не может, но ему позволено модернизировать своих юнитов. Для остальных Android- и iOS-устройств игра выйдет осенью.

Homeworld Touch в качестве подарка

Homeworld, научно-фантастическая RTS, была выпущена 10 лет назад, а через четыре года появилось продолжение — Homeworld 2, и потом о игровой серии не было ничего известно. И сейчас, уже в наши дни, разработчик TeamPixel LLC объявляет о новой части Homeworld 3 для Mac и PC, а также он пообещал специальную версию под названием Homeworld Touch, которая должна выйти на Android и iOS.

Версия для Mac и PC будет полноценной и новой игрой, а вот версия для iOS и Android будет ремейком оригинальной Homeworld, только переделанным под сенсорное управление.

NFS: Most Wanted — Freemium и TSM

В китайском AppStore появилась довольно интересная версия Need for Speed: Most Wanted. Во-первых, она бесплатна. Во-вторых, вместо ботов тут TSM-мультиплеер. В-третьих, новая машина — Jaguar F-Type. Также стоит отметить, что пиратам не удалось заставить работать игру за пределами Китая. Это может означать, что в EA что-то тестируют перед мировым релизом, повторяя ситуацию с Real Racing 3.

Bladeslinger для всех

Вестерн, который сначала задумывался как эксклюзив для Tegra-устройств, но получился как временный эксклюзив для iOS, наконец-то пришёл на Android OS, причём с поддержкой всех современных смартфонов и планшетов. Игра отлично оптимизирована под множество разных Android-устройств и порадует игрока интересным геймплеем и неплохой графикой. Стоит такое чудо 2.99\$.

Инопланетное вторжение на iOS

XCOM: Enemy Unknown — популярная компьютерная игра (ремейк одноимённой игры 1994 года), вышедшая в 2012 на Windows, PS3, Xbox 360 и Mac OS X, в ныне умирающем жанре — тактическая стратегия. Её разработала Firaxis Games, а издала 2K Games. В этом году разработчиками было принято решение полностью перенести игру на платформу iOS, которая идеально подходит для такого типа игр. Сообщается, что все геймплейные особенности останутся на месте, и только графика подвергнется урезанию. Эта информация была оглашена на выставке PAX East. Про портирование этой стратегии на Android ничего сказано не было.



Платформа:
JavaME, iOS

Жанр:
Shooter, RPG

Разработчик:
id Software, Fountainhead Entertainment

Релиз:
13 сентября 2005



And Hell followed him...

Однажды один американский Армстронг по имени Нил сказал: «Один маленький шаг для человека, но огромный шаг для человечества». С этими роскошными словами Homo Sapiens, простите, наследили на единственном природном спутнике Земли. Не будем вспоминать лунный заговор — для этого есть другие люди, более компетентные. Поговорим о нашем космическом будущем. О том внеземном теле, на чью поверхность человечество наследит следующим. Может, Венера? Или Марс? Кто у нас на очереди? Кто полезнее?

Вот вопросы, которые сейчас

решает НАСА и не менее важные организации (если такие имеются). Единственный вопрос, который уже решен — стоит ли лететь. Да, стоит. Земля не резиновая, поэтому вариантов всего два. Либо лететь вверх, либо копать вниз — главный принцип лифта, так сказать. Кстати, вниз... Неплохая идея. Да, внизу темно, сыро и червяки везде. Но зато дешево, куча ископаемых, можно найти гномов, построить Убежище 13 и искать водный чип. А ещё весело в прятки играть. Но тут есть свои проблемы. Вы будете смеяться, но о глубинах космоса человек знает куда больше, чем о том, что **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** находится у него под ногами. Теория устройства планеты по принципу «корамантия-ядро» устраивает всех и подтверждается теоретически. На практике же люди добурили до глубины всего в десять километров! А это меньше, чем глубина впадины Челленджера, которая ушла вниз на одиннадцать тысяч метров с копейка-

ми. И знаете, что сделали люди после того, как выкопали самую большую яму в истории? Они ее закопали. Потому что перед этим спустили вниз микрофон и услышали нечто, чего на такой глубине быть не должно — звук, больше всего напоминающий крики и плач людей, попавших в заправдашний Ад... А это уже страшно. Конечно, можно выдвинуть тысячу гипотез, а кое-то узнает в звуке мелодию Шуберта под ремиксом Макса Шульца... Оставляем это на ваше усмотрение.

А чтоб уж совсем перебить нам желание соваться вниз, природа послала знаменитый океанский шум, зазвучавший в месте с координатами 50°00'00" южной широты и 100°00'00" западной долготы. Это дело уже обсуждали не геологи, а широколобые учёные. Обсудили, подумали и сказали... что впервые такое слышат. Это либо дикий помехи, либо стая непонятных животных, решившая посоревноваться в длительности нырка (хотя





животные на такой глубине жить не живут), либо это — неизвестный науке глубоководный зверь, слишком огромный, чтобы быть правдой. Хуже всего то, что место, издавшее непонятное колебание, по координатам почти совпадает с координатами города Р'льеха, места спячки, если верить Лавкрафту, небезызвестного Ктулху. Хорошенькое совпадение выходит, правда?

Пришел к старому думеру черт и говорит:

— Давай так. Я исполняю три твоих желания, и заберу себя в Ад.

— Ну давай.

— Тогда загадывай первое.

— IDDQD.

— Готово. Теперь второе!

— IDKFA.

— Теперь третье!

— Какое, *&%\$@, третье? В Ад давай!

А хитрый черт взял и отправил его на Nightmare.

Мораль:

Welcome to Hell!

...Посмотрело человечество на эти дела, почесало тыковку



костяную, напрягло ум розово-бокий, и решило: «Буду-ка я исследовать космос. Космос не страшный» (хе, наивное). И пойдут вскоре истории о том, как наши корабли бороздят просторы вселенной, и на Марсе яблоки цветут, и Венера — один большой курорт. Если мы, конечно, найдем на это ресурсы. Объединим силы. И перестанем воевать.

(не поверите, самому смешно стало — прим. автора)

Ладно, представим, что мы собрались. Полетели! Летим. Куда? На Марс! Зачем? Прилетим — выясним. Допустим, прилетели, расположились, вроде живем. Красиво тут! Пейзажи, песочек, «интерьер», все дела. Грузовые корабли регулярно летают, привозя радости плотской жизни и увозя радости жизни научной. Что дальше? А дальше пути расходятся. Если вы мечтатель, то скажете: «Яблоки пусть цветут!». Если вы реалист, то, возможно, пробурчите что-то про плохую погоду и закажете алкоголя. А если вы — Джон Кармак, и марсианская колония, в которой вы живете, принадлежит компании UAC — будьте готовы к сюрпризам. Например, к открытию портала в Ад где-нибудь у себя под боком. Забавно выйдет — человек, чтобы не лезть вниз, полетел в небеса, построил портал и попал туда, куда попасть и боялся. Вселенская ирония, не иначе!

Надеемся, вы уже поняли, при чем тут Кармак,

Марс, UAC и портал в Ад, как они связаны вместе и о чем будет речь дальше. DOOM, господа. Игра, не создавшая жанр. Игра, создавшая поколение. Целый мир. Рекордсмен по соотношению «древность/популярность» на персональных компьютерах. Серия с двадцатилетней историей. И так далее, и всё в этом духе. За что DOOM так любят? Вряд ли за графику, согласитесь. Нет в нем ни ролевых элементов, ни диалогов. Сюжет, простите, такой, что соседняя бактерия посложнее будет. Да что там — его даже в самой игре нету! Мол, читать в библиотеке будете, а у нас тут война с демонами.

Стоит упомянуть, что в плане подачи истории первый DOOM был довольно адекватен. Была карта, по которой безымянный герой путешествует. Можно было и оценивать пройденный путь, и угадывать, куда пойдём дальше. Но потом пришел DOOM 2, и сюжет пошёл лесом. Хотя некоторые уровни (процентов пять от общего массива) начинаются небольшими текстовыми пояснениями, завязка прочих примитивна, как пять копеек. Нам просто вручают пистолет и ненавязчиво показывают пальчиком на зомби. Мол, «ну ты понял, что делать». Да уж, понятно. Через пять минут игрок уже забывает и о сюжете, и о проблемах насущных, о месячном докладе и дипломной работе. Его поступь оставляет неровные следы крови демонов на старых текстурах, плазма не умолкает, звучно поёт дробовик, подпевает пу-



лемёт, ошметки летят в лицо нашему пехотинцу. Симфония кажется бесконечной. А когда она заканчивается, когда Икона Зла повержена, никто не задумывается про то, зачем были убиты эти монстры. Может, они были невинны? Может, это галлюцинации, убивали мы кузнециков, а вместо оружия у нас были зубочистки и медицинская утка? Знаете, даже если так — люди бы всё равно играли.

Что же такое DOOM? Это место, где можно стать кошмаром для кошмаров, где конфликты решает BFG, а слово «ад» вызывает не ужас, а слюновыделение.

У думеров есть обряд. Когда один из них умирает, ему в гроб кладут белую накидку с арфой — на случай, если в рай попадет, и бензопилу — если в аду окажется...

О том, что существует мобильная игра на букву D, знали немногие, особенно у нас. Тем не менее она есть, и, что важнее всего — создавался «карманный» DOOM не левой конторой ради того, чтобы подзаработать денег, а лично Кармаком и Ко. © на пару с конторой под названием Fountainhead Entertainment. Для тех, кто не осознал ситуацию, поясняем. Люди, которые создали первый, второй и третий DOOM, а также первые три части Quake, создали мобильную игру — DOOM RPG. Логика событий обязана наводить на мысль о том, что в телефоне находится произведение искус-

ства от признанных авторов своего дела. С одной стороны, JavaME с FPS особо не дружит, а скорость игры и в оригинале такая, что и с мышкой, бывало, не справлялись. Задача даже для современников кажется



практически невыполнимой, поэтому нужно сделать низкий поклон id Software за то, что они поверили в мобильную платформу и, чего уж там, поработали на славу.

Сюжет мобильной игры очень похож на DOOM 3, что странно. Наш протезе, по имени Marine (это перевод не женского имени Марина, а буржуйского слова «пехотинец», точнее — «десантник»), прибывает на научно-исследовательскую базу, принадлежащую... кому? Правильно, United Aerospace Corporation! Центр всех научных бед мира DOOM снова занимается сомнительными исследованиями и нагнетанием мистического саспенса. Собственно, как всегда. База, на которую герой прибывает, подверглась атаке со стороны... сами догадаетесь? Верно, странных и агрессивных настроенных существ невнятного

внешнего вида. Невнятного потому, что все видевшие этих созданий становились либо заготовкой для фарша, либо пополняли их ряды.

Чего можно ожидать дальше? Если вспоминать о PC-версии, то меньше всего игроки рассчитывают на полноценный, роскошный, чертовски интересный сюжет с союзниками, врагами, предателями и друзьями. И на смену атмосферы тоже. В оригиналах монстры были чем-то диким и страшным как для героя (хотя и ложились штабелями), так и для простых смертных, а в DOOM RPG они всю исследуются, разделяются и даже подчиняются некоторым учёным. Следовать сюжету интересно, но это требует определённых усилий. Персонажей, с которыми игрок так или иначе взаимодействует, столько, что и не каждая полноценная RPG таким набором похвалится. А вот выделить важных для сюжета NPC в этой кадровой вакханалии довольно сложно. Где-то к середине игры можно будет узнать в диалоге доктора Геррарда, поскольку мы будем с ним много взаимодействовать. Мельком проскальзывает какой-то Кронос... А остальных запоминать намного сложнее. «Промежутки» между главным сюжетом заполнены, собственно, разбором того хаоса, который был принесен в наш бранный мир демоническим отродьем. Присутствуют и вторичные сюжеты, причислить которые к основной линии рука не поднимается, но это не значит, что они



скучны или лучше было бы без них. Вот сами скажите — давно ли вы ловили в свои руки адских гончих или пытались взломать одержимую дверь, которая при каждой неудачной попытке хохочет вам в шлем демонической слюной? А находка с кодом для двери, выведенным на мини-карте, просто сама снимает с игрока шляпу в знак уважения разработчикам.



шаговый FPS! С RPG-элементами. Возможно, жанр не звучит, зато играется просто на ура. Вне боя Marine передвигается столь быстро, сколь быстро нажимаются клавиши управления. Когда на горизонте всплывают противники, нужно ждать, пока шаг сделают они. Некоторые враги откровенно мухлюют, делая за один раз два хода, но оставим это на совести разработчиков...

Идет игрок по карте. Навстречу ему мальчик.

— Мальчик, а мальчик, скажи где выход?

— Неа!

— А я тебе дробовик дам!

— Вон там!

— Хороший мальчик, держи дробовик. А как тебя зовут?

— Ваня!

— А фамилия?

— Сусанин!

— А ну-ка, мальчик, отдай дробовик! Иди отсюда, мальчик!

деовставка, не катсцена с QTE, а просто маленькая пауза. Передышка, после которой единственным, что не разнесло к чертям, остаётся наш герой и монитор, одиноко стоящий перед ним среди ГОРЯЩИХ (!) развалин.

История очень умело играет на чувствах, потому когда один из персонажей в конце игры погибает, только самый чёрствый человек в мире не захотел отомстить демонам. И на финальный уровень игрок заходит не дрожа и щурясь по углам, а с размеренной улыбкой и дробовиком наперевес, буквально тащась от ломтиков демонической плоти, разбрасываемых по уровню. Даже погоня в середине игры очень сильно захватывает, даром что она пошаговая.

Теперь пройдемся по жанру игры. Дабы свести к минимуму динамику оригинала, которая, понятное дело, на мобильном телефоне стала бы проклятием, разработчики сотворили финт ушами и сделали игру пошаговой. Только вот вид от первого лица не убрали, поэтому на выходе игроки получили... по-

Свой ход наш герой может использовать либо на выстрел, либо на единичное движение в любом из четырёх возможных направлений. Простой заход в инвентарь ход не заканчивает, а вот действие в нём — аптечку погрызть, например, или берсеркера включить — уже считается как завершение. Баланс таким образом сохраняется, и случаев, как в Скайриме, когда Довакин лечился прямо во время боя, поедая свежие яблоки в инвентаре, быть не может.

Болтают два DOOMера:

— Слушай, а что это у тебя всё лицо в крови? Опять демоны наезжают?

— Демонов-то я как раз всех убил, но когда к выходу бежал, об Мегасферу споткнулся...

Одним из признаков классического шутера считается наличие на только массы врагов, но и непомерного количества оружия, магическим образом помещающегося на главном герое. Никаких весовых лимитов,

Как бы адски дико это не звучало, но сюжет — одна из самых сильных сторон DOOM RPG. Тут нет ни нелинейности, ни выбора, ни классической системы диалогов. Вполне возможно, что работает эффект неожиданности. Игрок не ожидает, что игра серии DOOM может пойти в таком направлении и прямо на глазах у игрока (!!!) взорвать к чертям весь уровень, по которому игрок пробиравался, в один момент наполнив его демонами, мертвецами и лавой. Причем это не ви-



карманы отменяются! А цифры от «0» до «9» на клавиатуре заранее приготовлены под вооружение. Такой подход был возведен в абсолют благодаря немцам из Pirahna Bytes и их игре Gothic, герой которой безымянный мог носить ВСЕ предметы, которые он находил в процессе прохождения, одновременно. И это несмотря на то, что Готика была не FPS, а Third Person RPG! Так вот, DOOM RPG не схож с недавно выкупившимся Duke Nukem Forever, где можно таскать лишь два оружия. Весь набор, включая классическую двухстволку и BFG, таскается на горбу нашего протеже вместе с патронами. Лимит последних выглядит жестоким, но по мере игры остаться без амуниции станет сложновато. Заряжать оружие можно будет и через нахождение нужных снарядов, укрытых в ящиках и тихих местах, или обыск остатков неприятелей. Собственно, после них только патроны и остаются. Порой на пути будут попадаться магазины, оформленные в виде терминалов особого, янтарного, цвета. В таком случае выгоднее покупать не патроны, а повышать характеристики за деньги, но об этом чуть позже.

— Слышь, думер, а зачем тебе лазерный прицел на BFG-9000?

— А чтобы не промахнуться...

Матёрых думеров сразу же огорчим — несмотря на прак-

тически полный набор аутентичного оружия, в игре нет бензопилы, а нести доброе, святое и вечное на ближних дистанциях Marine будет при помощи симпатичного пожарного топора. В логичный комплект к нему идет... огнетушитель. Да, да, в DOOM появился огнетушитель. И вы будете смеяться как Манкубус, но это — полезный предмет и местами очень удобное оружие. Во-первых, некоторые уровни находятся в состоянии «пожар», и за тушение очагов огня наш герой будет получать опыт. Во-вторых, вся оружейная система и система монстров дополняют друг друга, создавая «сладкие парочки» по типу «оружие-противник», имеющие максимальную эффективность. Так, безобидный с первого взгляда огнетушитель работает на отлично против летающих черепов. То есть, два удара — один исчезнувший труп. Топор смачно впивается в плоть демонов типа «Пинки», пулемёт размазывает пехоту, а двухстволка... двухстволка просто крута против всех! Но самым приятным и оригинальным бонусом является ошейник, сумевший заарканить собачку, превратив ее в помесь тигра и живого щита.

Кстати, о монстрах. 90% их разновидностей взяты напрямую из оригиналов. Места не нашлось только Паукам, но вместо них прямиком из Wolfenstein 3D к нам прибыли мерзкие псообразные, которых можно заловить ошейником. Ну и в конце игры появится чудо в перьях, величаемое «Кроно-

сом». Появится, словит 2 заряда BFG, обидится и умрет. Welcome to Hell, батя. На этом разнообразие врагов не закончилось. Хитрость id Software породила подвиды неприятелей, различающихся цветами, силой и названиями, а оригинал зачастую стоит между двумя вариантами — менее и более сильным. Поэтому не стоит путать зеленого Имплина, родного коричневого Импа и красного Импа Лорда — чревато, знаете ли, ожогами III степени... Врагам оставили и спецумения, поэтому каждая ваша встреча с Арчвайлом и компанией будет превращена из обыденной перестрелки в сцену из «Живых мертвецов» — Marine отстреливает врагов, демон их воскрешает, и так — до полного износа трупов. Пошаговость тоже повлияла на демонические характеристики, поэтому мелкие и быстрые представители адской фауны перемещаются на несколько клеток сразу, атакуя дважды, а местами — даже трижды.

RPG-элемент, начиная с инвентаря — важная часть игры. Благодаря ему собираемые аптечки не используются тут и сразу, а укладываются аккуратным штабелем в практически бездонной сумке. Первая помощь, а также Берсеркер и Сфера Жизни должны быть выбраны и использованы, что есть очень хорошо. Другим проявлением стала система характеристик, разбитая на четыре пункта. В ней нет никаких хитростей, навыков и тому подобного. Защита уменьшает



повреждения, которые получает герой, а сила повышает его урон врагам, ловкость позволяет избегать ответных повреждений, в то время как точность позволяет попадать по врагам чаще. Каждый уровень повышает характеристики случайным образом, но основной их прирост все-таки будет идти через покупку в магазине (если игрок не будет тратиться на патроны). Плюс — новый уровень полностью восстанавливает броню и жизни. Такая простая во всех понятиях система невероятно органично вписывается в геймплей DOOM. Развитие персонажа происходит плавно и не требует к себе исключительного внимания с боязнью запороть героя. Убиваем монстров — становимся сильнее. Правда, лимит развития по всем статьям ограничен волшебной цифрой 99, и ни здоровье, ни броня, ни одна из характеристик не способны преодолеть сей магический барьер.

Диалог двух думеров:

— А как ты импов распугиваешь?

— Досылаю патрон в патронник и произвожу предупредительный выстрел из двустволки в живот. А ты?

— Стреляю из BFG поверх голов...

Если вы спросите, каково играть в DOOM RPG, мы не ответим... пока не закончится уровень. От геймплея невозможно оторваться, даром что он пошаговый. Большинство противников умирают почти

так же быстро, как и в оригиналах, но простое стояние на месте быстро закончится надписью «Load Game». Поэтому даже в пошаговой игре разработчики прикрутили стрейф. Великой нужды в нём нет как нет, ведь уходить с линии огня можно, поворачиваясь в нужное направление всей тушкой, однако ход в стиле краба делает процесс менее муторным. Что касается уровней — это шикарно, и никакое другое слово их описать не сможет... Архитектура проработана до мельчайших деталей, которые не брезгают превращением из технических примочек в грязные, обуглившиеся останки. Причём вся эта радость была создана из деталей оригинальных частей DOOM! Единственное громадное отличие мобильной версии — терминалы. Они, мягко говоря, прочно влились в сюжет, став для игрока бесконечным источником не только полезной информации, но и веселья. Перепись между сотрудниками, мелкие технические детали и просто приколы подогнаны под общий стиль — чего стоит одно упоминание о выходе DOOM RPG на мобильные телефоны от лица одного из учёных. И особого упоминания заслуживает процесс взлома ради кодов уровней. Сначала выясняем, что просто так терминал коды не отдаст, и для этого нужен учёный. Бежим к учёному — тот, естественно, превращается в зомби. Спрашиваем его



коллегу. Тот рекомендует... выучить синтаксис языка, на котором написана операционная система терминала. Бежим к другому компьютеру, изучаем синтаксис, после чего, будучи уже на нервах, танцуем обратно. Далее следует угарнейший диалог, доказывающий, что программирование — штука точная, и в синтаксисе ошибок делать не надо. И вот коды у нас. А за дверью уже ждёт очередная пачка монстров во главе с лучезарной улыбкой Пинки. DOOM жив, господа!

Само прохождение выполнено по, прямо скажем, незаезженной схеме. После первого же пройденного уровня мы попадаем в относительно спокойный уголок базы под названием Junction, где нет ни одного монстра, зато собраны все учёные, солдаты, есть терминал для покупки... и выход на все последующие уровни игры, кроме самого первого (такая вот внезапность). Уровни закрыты за дверями разных цветов и разбиты по классам допуска. Для доступа к ним игроку нужно собирать карты (да-да, те самые, родимые). Причём карты эти на дороге не валяют-



ся, а потому их нахождение качественно аргументировано сюжетом. Единственное, что смазывает атмосферу — после уничтожения всей агрессивной живности, открытия всей карты, пасхалок и секретов, у игрока остаётся возможность вернуться на этот уровень. И что бы вы думали? Все монстры воскресают, а карта вновь затягивается туманом войны! Да, для перепрохождения это круто, но ощущение реальности происходящего, так бережно вынашиваемое атмосферой, уходит в один момент.

— Доктор, вы лечите бозань открытых пространств?

— Конечно.

— А закрытых?

— Естественно...

— Видите ли, у моего сына и то, и другое...

— А-а-а, думеров мы не лечим.

id бы не были id, если бы не забили свой очередной шедевр мелкими, но приятными радостями, пасхалками и... чит-кодами. Вводим 3666 в главном меню и примеряем на себя одежду разработчика, попадаем в тестовую комнату, стреляем по бочкам, радуемся жизни...

Одним из кодов для двери является дата выхода первого DOOM — 1993. На одном из уровней учёный, стоящий в окружении трупов и горящих остатков, изрекает сакраментальное «I'm knee-deep in death», что доставит пышную порцию удовольствия фанатам. В русском переводе некоторые приколы теряют свой смысл, но для большей части игроков только такой вариант поможет понять то, что вообще происходит. При желании можно выяснить и то, что на терминалах стоит операционная система UACNIX (отсылка к системе Unix), а для загрузки карты используется скрипт из SQL. Марс Марсом, а правильные вещи никто не отменял, верно?

Каждый такой момент выступает в пользу версии, что Fountainhead выступали в роли создателя движка, а над наполнением игры работали именно id Software. Ведь первые до сотрудничества с Кармаком работали исключительно в жанре Machinima... Во всяком случае, так написано на сайте gamespy, потому что их сайт уже закрыт, а упоминание в остальных источниках заканчивается на работе с id. Такие вот призраки от геймдева...

Движок этого мобильного шедевра сваян на основе старого, классического DOOM, с поправкой на пошаговость. Но изображения монстров, текстуры, бочки и даже ключи — всё старое, родное... В конце концов, места, не столь отдалённые от Земли, особенно на Марсе, стараниями UAC переделываются под себя, и безымянному Marine будет в радость гулять

по ним, даже если места изменятся. Однако уровни в игре плосковатые, в отличие от, к примеру, того же DOOM 2 RPG, и уж точно отличаются от масштабов классики. Такое ощущение, что нас заперли в лабиринте, сделанном из коробок от хлопьев, причём внутри. А самое забавное — то, что это тоже подсознательно усиливает атмосферу — игрок ни на что не отвлекается, не рассматривает с открытым ртом достопримечательности... Он воюет. С демонами. На Марсе. Всё по фэн-шую!

...

Чем можно подытожить наш рассказ? DOOM RPG — шедевр среди шедевров, прохождение которого для думера — просто обязанность. Лишнее доказательство того, что графика в игре — лишь десятое дело, а сюжет, атмосфера и родные марсианские застенки бессмертны в своей красоте. DOOM — памятник id Software на компьютерах, а DOOM RPG — мемориал в их честь на JavaME. И если мы скажем, что это лучшая игра на мобильных телефонах за всю историю их существования, множество игроков не посмеют с этим спорить.



Денис Зайченко





Платформа:
JavaME

Жанр:
Action, RPG

Разработчик:
The Bitmap Brothers

Релиз:
2005

THE CHAOS ENGINE

The Chaos Engine — Непорядок у вас тут!

Машина времени... Невозможная возможность исправить ошибки прошлого или избежать ошибок будущего. Возможность, отмечаемая прагматиками и допускаемая мечтателями. Порталы в другие эпохи лежат за пределами скорости света, скрываются в чёрных и белых дырах, изгибают тахионные поля и служат музыкой в теории струн.

Пока одни мечтают о том, как бы отмотать неотматываемое, другие всерьёз думают над тем, стоит ли давать облысевшим обезьянкам из Номо Sapiens столь грандиозную власть. Власть над временем. Она, как известно, опьяняет, а поддатому даже пенопласт грешно дать — подавится за милую душу. А уж как подливают масла в это пламя всякие бульварные, парковые и лесные фантасты... М-м-м, им так приятно играть на человеческих страхах перед силами, которых человеку понять не дано! Ну, и в денежном плане тоже плюсы идут.

Другие в путешествиях во времени плохого не видят. Ну подумаешь, экскурсия в палеолит... А если человечеству будет грозить Скайнет, как отец Джона Коннора отправится в прошлое?

Два непримиримых лагеря постоянно изрыгают контент всех возможных форматов и видов. Цель у них одна — перетянуть людей на свою сторону. В то же время, от хорошего контента не грех получать и эстетическое удовольствие! К чему мы сейчас и приступим. Причем аргумент у нас полезен обоим сторонам. Это — The Chaos Engine.

Творческое непотребство

Наш сегодняшний герой является портом одной старой и вполне культовой игры, созданной компанией Bitmap Brothers и выпущенной силами

Renegade Software в 1993-м году. Так как сюжет оригинала в мобильную версию не влез, мы просветим вас прямо в этой статье. Игра основывается на романе «Машина различий», написанном стараниями Брюса Стерлинга и Уильяма Гибсона в 1990 году. Сеттинг — альтернативная история с приятным дополнением в виде стимпанка. Согласно событиям романа, Чарльз Бэббидж, английский изобретатель, создал в 1823 году разностную машину, то есть, механический вычислительный прибор, ставший для общества Викторианской эпохи аналогом современных компьютеров (хотя в нашей истории Чарльз, как известно, не смог её завершить





вообще). Таким образом, Англия ушла глубоко в стимпанк, Бэббидж пошёл в правительство, а его изобретение начало форсированную индустриализацию сообщества.

Так вот, сюжет игры очень сильно отличается от романа. Бэббиджа в нём нет, зато есть барон Фортескью и Королевское Сообщество, которым посчастливилось занять в свои руки технологии путешественника во времени из далёкого будущего. Ситуации «Австралопитек vs. Flash-память» не произошло, и матушка-Англия пошла ввысь по технологическим ступеням. Сам же Фортескью принялся за создание своего главного творения — Машины Хаоса, могущей искривлять пространство и время так, как будет угодно создателю. Ну а дальше и рассказывать не стоит — о Скайнете помнит даже ленивый. Если в двух словах, то машина обрела разум/чувства/совесть/сознание, поглотила создателя и занялась всяческими непотребствами, вроде того, ради чего она была создана. Везде начали появляться странные мутанты, непонятные и опасные роботы, а местами вставали из могил да-

же доисторические чудовища! Остатки сообщества были вынуждены покинуть Англию, которая была ввергнута в пучину Ада и угара. Но нет худа без добра, и на остров чада кутежа периодически приплывали наёмники, ищущие денег, а порой и просто приключений на интимные места.

В мобильной версии всё предыдущее вместились в пару строк:

«Люди создали Машину Хаоса. Она сошла с ума. Мир пошел наперекосяк. Ситуацию могут спасти лишь шестеро наемников. Вы один из них».

Есть претензии? Вспоминаем слова Джона Кармака о сюжете в... кхм, фильмах для самых взрослых. А именно — что фабула в них должна быть, но она не так важна. Цель нам ясна... Или нет? Отключить Двигатель Хаоса, допустим, нужно. Перебить мутантов — желательно. Дотанцевать до конца уровня — само собой. Сделать это живым — обязательно вдвойне! Между самыми главными задачами располагаются менее важные приоритеты, вроде включения непонятого назначения антенн и решения весьма остроумных головоломок. Остроумных в том числе пото-



му, что никаких подсказок выезжающими меню, подсветкой нужных предметов и другой помощи в прохождении нет. С начала до конца миссии игрок и его подопечные предоставлены сами себе. Такой подход кардинально меняет игровой процесс, превращая уровни в единый и поэтому увлекательный забег на короткую дистанцию.

Досье на каждого

В плане персонажей The Chaos Engine предъясляет фокусы прямо в начале игры. А начинается она с выбора одного из шести бойцов, которого игрок поведёт к победе. Brigand, Thug, Navvie, Mercenary, Gentleman и Preacher — вот имена доступных нам героев. Каждый из них уникален по-своему, имеет отличный набор характеристик и умений, своё собственное оружие и лицо в соответствующем окне. Но вот мы решились и выбрали Thug. А игра не начинается! Вместо этого нам снова показывают окно выбора персонажей. Баг, повторный выбор или что? Нет, это — решение нашего компьютерного союзника. Электронный болванчик, работающий напарником, обладает всеми преимуществами и недостатками слабого ИИ: он неплохо стреляет, может прикрыть персонажа игрока от пули своим телом, но командовать им невозможно, а бессмертием этот гений не наделен. После трёх окончаний жизни его нужно будет воскрешать, и стоимость этого может серьёзно ударить по бюджету. Нас, кстати, это касается не в меньшей мере — после трёх смертей игра вежливо предлагает начать с начала уровня с набором жиз-



ней, которые были в самом начале. Дополнительные можно прикупить в магазине, который становится доступен каждые два уровня. Там же можно, тоже за деньги, повисить характеристики персонажей и восполнить запас умений. Деньги на это непотребство игрок с виртуальным коллегой будут находить на протяжении всей игры в разных точках карты, вместе с другими, не менее приятными бонусами.

Земля до начала хаоса

В самом начале невозможно поверить в то, что The Chaos Engine — игра мобильная. Оно и понятно, порт — и в Англии порт. Но именно поэтому жизнь мобильного геймера будет казаться полной задницей. Управление, созданное под джойстики (на которых в Mortal Combat особо рьяные игроки без проблем выписывали шестизначные комбо), под мобильную клавиатуру подошло не лучшим образом. В шутерах с видом сверху сложно сбалан-



сировать динамику под игру одной рукой — невозможность бегать и стрелять одновременно даёт о себе знать. А динамика в The Chaos Engine местами требует и повернуться, и выстрелить, и убежать от снаряда. Во всяком случае, это и нужно игре. Облегчает задачу то, что выстрелы игрока и врагов летят довольно медленно, а некоторые персонажи умеют нейтрализовывать снаряды неприятеля своими. После чего ИИ-союзник расстреливает противника. Шутка — такие фортели ему выписать не дано. Максимум, что от него можно ожидать, это самоподставление путём бега под пули и потеря половины жизни при убийстве 5-6 противников.

Сами неприятели довольно круты и внешне, и внутренне. А их внешний вид местами поражает воображение. Помните Руку из семейки Аддамсов? Начиная с шестого уровня, вам придется отстреливать, видимо, её дальних родственников размером с хорошего телёнка. Ах да, и они умеют стрелять. Правда, непонятно, чем и откуда, но снимать персонажам здоровье это незнание не мешает. Остальные бойцы вражеского фронта не столь оригинальны — мутанты, жуки, башни, бессмертные мины, которые можно двигать... Большинство из них, кроме совсем уже нерушимых, возникает из непонятного вида пещер прямо на глазах у игрока. Другая часть уже появилась и спокойно ждёт наших героев на их пути. И вот когда игра заставляет две эти группы взаимодействовать — начинается пятая точка.

Этому способствуют и уровни, запоминающиеся на всю жизнь своим необычным оформлением. Игра не ставит себя каким-



то симулятором боевых действий, не заботится о логике построения мест, сквозь которые персонажам приходится проходить. Пути раздваиваются, петляют, возникают где угодно, пересекаются с платформами и пустотами. При этом детализация не страдает, а наоборот — кажется, что каждое новое место действия где-то существует, создавая сюрреалистический мир хаоса и логического отращения. Все это задает очень густую, но своеобразную атмосферу, которая, возможно, не всем придется по вкусу.

...

Часть плюсов, которые предлагала консольная версия The Chaos Engine, исчезла при переносе. Свою роль сыграло управление, превращая игровой процесс в нечто нервное и невнятное. Тем не менее, по атмосферности проект преспокойно уделает любого конкурента, а сохранившаяся безукоризненная детализация не отвернёт от игры даже самых изысканных эстетов.



Денис Зайченко

Платформа:
iOS, AndroidЖанр:
LogicРазработчик:
Emerging GamesРелиз:
2012

Brandomania – Тысяча и один логотип

Обращение ко всем смотрящим! Часто ли вы взираете на вывески, баннеры? Смотрите ли рекламу по телевизору или же вы — частый гость различных магазинов, салонов и ресторанов? Если ответ положительный, то в памяти, несомненно, должны откладываться различные марки и бренды, а в особенности — логотипы. Пожалуй, игр, созданных на ориентир широкого кругозора общих знаний, довольно мало, что печалит, так как применять свой жизненный опыт действи-

тельно интересно. Brandomania — игра для тех, кто знает всё (или почти всё) о современных марках и готов продемонстрировать такие знания на практике.

Brandomania — действительно стоящая проверка на прочность. Здесь вам предстоит угадывать логотипы АБСОЛЮТНО всех известных марок, брендов или же просто известных торговых имён. Причём затронуты будут практически все сферы жизнедеятельности человека: социальная, экономическая... Присутствуют

логотипы всего что только можно придумать и зарегистрировать, как фирменный знак. По вкусу Brandomania придётся автолюбителям — и Chevrolet, и Fiat, и Volkswagen — присутствует полный набор железных коней. А угадывать-то их придётся всего лишь по одному кружку без букв, так-то! И фастфуды тут есть, и социальные сети, и шоколад... Каждый, буквально каждый здесь что-нибудь да вспомнит.

Угадайка

Итак, суть игры довольно проста. Среди множества доступных вариантов мы выбираем наиболее приглянувшийся. На экран выводится логотип, а вот ЧЕГО это логотип, нам и предстоит угадывать путём ввода доступных букв в соответствующее поле по типу «Поля Чудес». Дабы сбить с толку, тут есть как и нужные буквы, так и лишние, что лишь запутывает игрока. Угадывая марки, мы зарабатываем специальные монеты, которые могут тратиться на открытие новых уровней, причём более сложные стоят гораздо больше, чем их облег-





чёрные аналоги. Также «шопиться» мы можем в магазине, о котором будет сказано чуть позже. Максимально за угадывание одного бренда можно получить три денежных единицы. За один неправильный ввод слова награда уменьшается на одну монету, за второй — на две. Радует хоть факт, что какую-нибудь да награду мы получим в любом случае.

Всего же игра может представить нам семь уровней (в версии присутствуют три эксклюзива — специализированные автомобили, предметы роскоши и технологии). Как нетрудно догадаться, чем выше порядковый номер — тем неизвестнее бренды и, соответственно, тем сложнее угадывать их. Если на относительно лёгком пилотном уровне изобилуют будут логотипы российского и мирового масштаба, то под конец вы будете почёсывать в недоумении голову, пытаясь вспомнить бренды, характерные, пожалуй, для какого-либо конкретного города. А кто лучше всего с этим справится? Только сами жители. И вот если логотип никак не кажется узнаваемым, пора подключать логику — элементарно думать над подвластной нашему взору частичкой изображения, над тем, какие важные элементы там присутствуют. К примеру, совершенно незнакомый взору логотип, на котором изображена полная улыбающаяся женщина предположительно азиатского происхождения. В названии бренда — пять букв. Запускаем мыслительный процесс: одежда женщины соответствует японскому стилю, она



улыбается — название должно быть немного комическим, следовательно, наш вариант — «Япоша». Логотип угадан!

Слушай, ты не знаешь вот это?

Если уж и с логикой ничего не выходит, если бренд настолько сложен, что его невозможно угадать, а требуется только знать — на помощь нам приходят два бонуса. Это подсказка, которая даёт некоторые сведения о том, чей логотип нам приходится угадывать. Будь то машина, крупная сеть супермаркетов, разработчик компьютерных игр — нам любезно предоставят крайне полезные сведения о владельце логотипа. Вторым бонусом являются бомбы, которые «взрывают» покровы со слова, они открывают нашему взору начальную и конечную букву бренда, что оказывает существенное подспорье в угадывании и прочих догадках. Правда, такие удовольствия обходятся слишком

дорого — изначально на всю игру нам даётся по три штуки как подсказок, так и бомб. А если учесть, что число марок на одном-единственном уровне равно шестидесяти четырём, а в общей сложности за всю игру нам предстоит восполнить пробелы в названиях четырёмсот сорока восьми оных... ну вы поняли, что обращаться с бонусами надо крайне аккуратно. А если всё израсходовано — на помощь придёт магазин, в котором можно купить и подсказки, и бомбы в гораздо большем количестве. Но за непомерную цену.

Интереснее всего в Brandomania играть в компании весёлых и шумных друзей с различным кругозором, каждый из которых что-нибудь да подскажет насчёт неизвестного другим бренда. Как сольное же развлечение — тут Brandomania беспомощно разводит руками, мол, не для тебя такое развлечение, надо поделиться. Ибо скучно одному играть становится просто фантастически быстро. Поэтому обозреваемое творение внесёт хороший вклад в весёлую атмосферу на какой-нибудь вечеринке, скрасит время ожидания или же просто поможет расслабиться. Но исключительно в дружной компании.

6.5
ИТОГ

Даниил Голубев





Платформа:
N-Gage 2.0

Жанр:
Action, Racing

Разработчик:
Ideaworks 3D

Релиз:
4 февраля 2008



System Rush: Evolution – Путешествие в туннелях

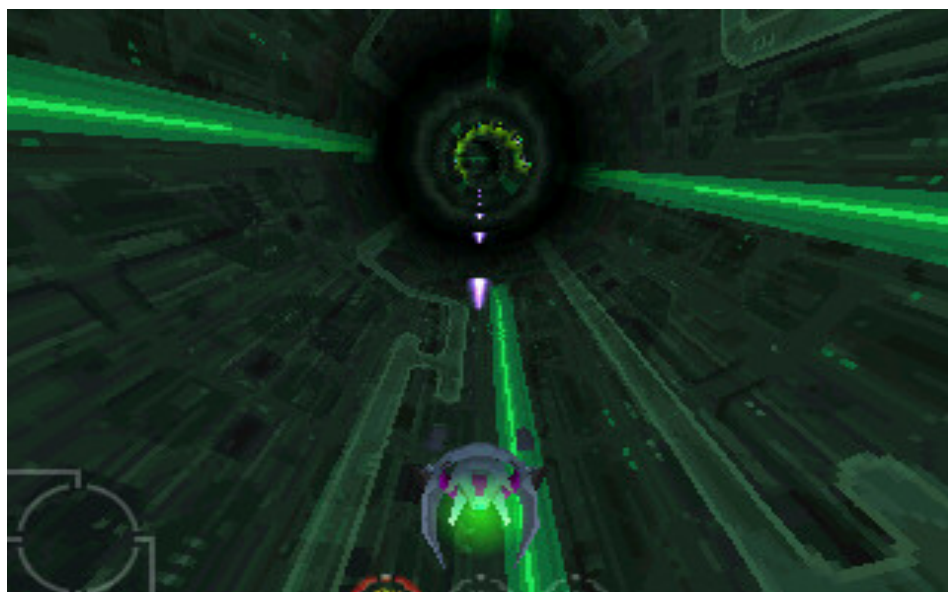
Настоящие, качественные гонки ни разу так и не доехали до N-Gage 2. В то время, пока счастливые обладатели iPhone рассекали по гоночным трекам в Real Racing, пользователи N-Gage с тоской смотрели на пустующие виртуальные полки магазина своей игровой платформы. Было несколько поделок вроде Asphalt, но душа жаждала настоящего скрипа резины, срывающегося с места суперкара, а не ежегодной аркадной поделки от Gameloft. С футуристическими гонками была другая ситуация. Многообразием, конечно же, здесь и не пахло, но игра, которая достойно представляла этот подраздел жанра,

существовала. А представили её ещё задолго до презентации второго поколения N-Gage. System Rush: Evolution, имя той игры, о которой мы сегодня говорим, которая первоначально была техно-демкой, показывающей возможности 3D-ускорителя на Nokia N95. Но впоследствии ребята из Ideaworks переработали её и выпустили вполне самостоятельную игру.

Но вот назвать чистокровной гонкой System Rush язык не поворачивается. С первого взгляда возникает ощущение, что это действительно настоящая гоночная аркада, но первые пятнадцать минут геймплея рассеивают ложные мысли. System Rush: Evolution больше

всего похожа на скрещивание жанров Action и Racing. Есть уровни, где за определённый период времени нам нужно добраться до финиша, но также присутствуют миссии, где необходимо и пострелять. А пули пускать нам придётся по вирусам, нет, не тем, которые заставляют нас лежать дома с градусником во рту и в тёплых носочках, а по компьютерным. Ведь по сюжету мы отправлены во всемирную паутину для взлома десяти серверов.

Эти сервера представляют собой уровни. Каждый делится на три участка: «Проникновение», «Отключение» и «Эвакуация». В проникновении необходимо добраться до места назначения живым. А мешать нам в выполнении задания будут всё те же пресловутые вирусы, которых, к слову, здесь масса. Есть, похожие на змеек, самым неудачным образом расположившихся в туннелях, но точнее было бы сказать — в проводах, ведь мы же в Интернете. Также в игре есть капсулы, обгоняющие нас на трассе и оставляющие за собой помехи, похожие на полупрозрачные красноватые конструкции, при проезде через которые полоска энергии нашего антивируса будет снижаться. А если же сила средства передвижения и вовсе иссяк-



В игре доминирует зелёная гамма



Туннели, туннели, туннели...

нет, наш аппарат взорвётся и придётся заново проходить весь уровень. Но, к счастью, разработчики приберегли нам несколько бонусов, встречающихся на просторах всемирной паутины. Чаще всего это — ускорение, необходимое для завершения миссии в срок. Также на трассах зачастую разбросаны всевозможные щиты и «пилюли», восстанавливающие энергию нашего корабля.

Во время прохождения миссий «Отключения» мы снова окажемся в туннелях. Но на этот раз задание будет иным. Нам нужно уничтожить главный вирус, преграждающий путь потоку информации. Для насильственного испепеления одного сначала придётся добраться до него. И это самая сложная часть пути, представленная в игре. Мало того, что вирусы появляются бесчислен-

ными ордами, так ещё постоянно снижающаяся энергия от попавших по нам выстрелам побеспокоит нас не раз и не два. Так что убрать главный вирус будет непростой задачей. Но перейти на следующий уровень без очистки туннеля от главаря не получится, поэтому нужно изловчиться и насобирать бонусное оружие, появляющееся тут и там от павших противников. Обычно это либо простое подобие бластера, либо его разновидности, выпускающие сразу два, а то и три выстрела. В игре присутствуют и энергетические кольца, при активации которых противники вблизи вас будут терять все свои жизни.

Последний этап взлома системы — это «Эвакуация». Теперь мы будем лететь не по туннелю, а по большому ангару до заданной точки. «Эвакуация» пред-

ставляет собой некое подобие авиасимулятора, то есть, мы сможем управлять нашим аппаратом в любом направлении. По пути нам будут встречаться кольца, пролетая через которые, мы будем зарабатывать очки, впоследствии необходимые для улучшения нашего корабля. Вот и всё, что мы увидим. Впоследствии эти три уровня взлома повторяются из миссии в миссию, так что чего-то кардинально нового вы не увидите, разве что противники будут становиться на новых серверах всё сильнее. Но и ваше средство передвижения не останется без улучшений, ведь с каждым открывшимся уровнем характеристика корабля заметно улучшится.

Как было сказано выше, System Rush первоначально являлась техно-демкой. Исходя из этого, можно сделать вывод, что графика в игре неплоха, даже по нынешним меркам. Дизайн уровней напоминает киберпанк, а местами проглядываются детали, откровенно напоминающие фильм Disney «Трон: Наследие», разве что цвета вместо неоновых-синих в основном зелёные. Но обвинять Ideaworks в плагиате не стоит, ведь System Rush вышел на два года раньше, чем фильм «Трон», так что тут, скорее всего, простое совпадение.

В итоге мы имеем хорошую игру, выросшую из простой демонстрации в самостоятельный продукт. Да, однообразие туннелей на протяжении всех десяти уровней порой утомляет, но есть в этой игре своя изюминка, которая заставляет не выпускать из рук девайс до самых титров.



Первый босс в игре



Игра в режиме «Эвакуация»

7.5
ИТОГ

Дмитрий Денисов



Платформа:
iOS, Android

Жанр:
Runner

Разработчик:
Miniclip

Релиз:
2010



Gravity Guy – Нет простора для скорости

F = $G \cdot m \cdot M / R^2$. Немногие смогут извлечь из такой формулы что-то полезное — годных учёных-естествоведов в мире относительно мало. Да и нельзя похвастаться количеством тех, кто в школе хотя бы ходил на уроки физики, прилежно учился, запоминал формулы и вечные постулаты. А ведь выше был изображён в символической форме закон всемирного тяготения. Как нетрудно догадаться, с ним связано такое явление, как гравитация, или же «универсальное фундаментальное взаимодействие между всеми материальными телами», по словам Википедии. А если проще — тела притягиваются к Земле. Должны притягиваться. В теории. А на моделируемой практике — законы гравитации

вполне себе нарушаемы телом в виде человека, к тому же бегущего с огромной скоростью. Зовётся модель такая Gravity Guy'ем.

Является игра по жанру раннером, но не совсем. Какие особенности отличают большинство «беголок» на мобильных платформах? Бесконечность, повторяющиеся локации и препятствия. Gravity Guy же имеет вполне себе чёткий конец уровня. Точнее, двух уровней, но огромных до жути, потому и вставлены в игру системы сохранений при пересечении определённой черты. Называются же уровни незамысловато — «Бег» и... «Побег». Да, вот так всё просто и лаконично. Но не будем забегать вперёд — вначале сюжетная канва. Управляем мы, хоть в

последнее время это и стало банальным, преступником, который убегает от полицейского. Мчится наш герой в синем комбинезоне и с волновым головным убором по земле как нижнего уровня, так и верхнего. То есть, в любой свободный момент бега мы можем переключить гравитацию персонажа и в момент перенестись вверх или вниз.

Вира, вира! А теперь майна!

Понятное дело, спокойно мчаться по поверхности вам никто не даст. То тут, то там в постройке города будущего будут преобладать провалы, ведущие в никуда; выступы, в которые очень легко врезаться, а после — ждать прибытия





блустителя порядка, который с лёгкостью испепелит из своего бластера вашего героя. Но в случае неудачи, как уже было сказано выше, нам помогут специальные точки сохранения, при пересечении которых тело протагониста пронзит на секунду электрический разряд, а затем герой продолжит путь, и мы будем уверены, что наши предыдущие старания были не напрасны.

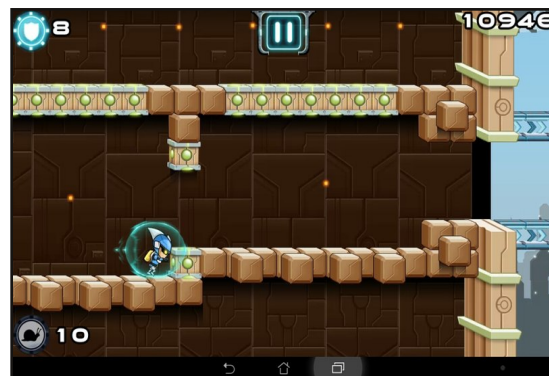
Дабы прохождение было немного полегче, в игру встроены бонусы. Щитовая аура с успехом «оградит» вас от блустителя порядка, если тот нагонит, а замедление времени, эффект которого продолжается несколько секунд, поможет с успехом пройти особо сложный участок трассы. К примеру, если вам не посчастливилось попасть на дорожку-ускорение, то остановка времени решит все проблемы. Бонусов даётся по десять штук, на оба уровня. Вот и думайте, как же правильно и с пользой расходовать ценные подарки.

Кому наскучит режим истории, тому будет отрадно увидеть привычный режим бесконечного бега. Принцип режима тот же самый, но без чекпойнтов и закономерного конца в виде побега от блустителя порядка на летающем транспортном средстве (упс, спойлер). Что необычно — синглом дело не ограничивается.

Мультиплеер, который вставлен в игру не просто так, может предложить нам беговые баталии на одном устройстве с количеством до четырёх игроков. Каждому выдаётся герой уникального цвета — красный, зелёный, жёлтый и синий. Кто не сдуется под напором препятствий и дольше всех останется в живых, прыгая вверх-вниз, тот и объявляется победителем раунда. Хотя ничью никто не отменял. Под управление каждому игроку отведена определённая часть экрана, коснёшься её — персонаж поменяет гравитацию. Поэтому мультиплеер больше подходит для планшетов, экраны у которых намного больше, чем у смартфонов.

Сферический бегун в вакууме

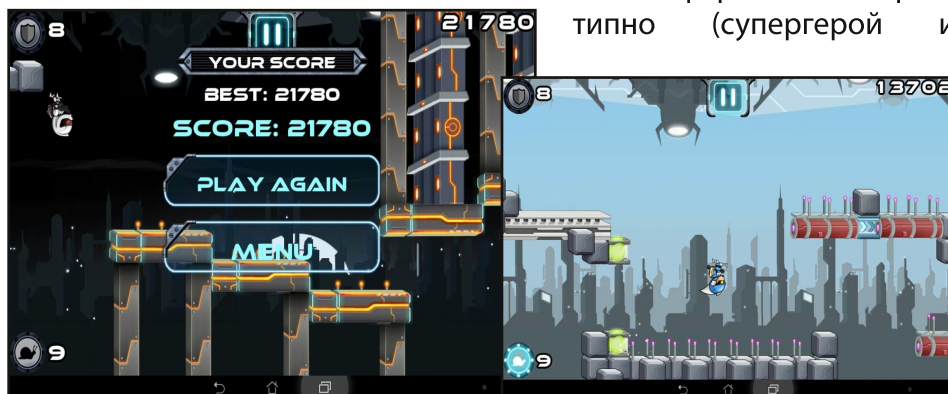
Физика и графика вкупе с музыкальным сопровождением выполнены на хорошем уровне. Смотреть, как ГГ перемещается с одной поверхности на другую и слушать при этом мягкую композицию довольно-таки приятно. Особой сложностью Gravity Guy не страдает, один уровень истории вполне можно пройти за раз. Вопрос есть только в подробном изучении извилистых возможностей трассы. Протагонист и антагонист оформлены стереотипно (супергерой и



суперзлодей), но, даже не произнося ни одного слова, они показывают себя харизматичными персонажами. В игре Jetpack Joyride присутствует своеобразная пасхалка с отсылкой на обозреваемое приложение. Главный герой развлечения от Halfbrick Studios, если подхватит особый бонус, превратится в протагониста Gravity Guy с приобретением всех его способностей до получения первого урона. Что примечательно, по жанру обе игры являются раннерами.

...

Всё вроде бы хорошо... да культа этой игре снискать не суждено. И нет вроде бы причин для хаяния, все компоненты сделаны хорошо, да и играть совсем не скучно, но... мы всё это уже видели. Хоть под другими оболочками и личинами, хоть с измененным сюжетом и геймплеем, но в жанр раннеров Gravity Guy особой новизны не приносит. Разве что исключая хорошую гравитационную составляющую.



7.0
ИТОГ

Даниил Голубев





Платформа:
iOS, Android

Жанр:
Sport, Logic,

Разработчик:
Gamesoul Studio

Релиз:
2012



Спорт, пожалуй, сегодня одна из самых противоречивых и обсуждаемых тем. Нельзя не сказать о его положительном влиянии на развитие тела, мускулатуру, иммунитет — но обходить стороной негативные черты тоже нельзя. Профессиональный спорт редко обходится без допинга, пусть и малозаметного. Занимаясь спортивными упражнениями, мы воспитываем в себе жёсткость, грубость по отношению к окружающим и ставим своё сердце на износ... Но довольно о плохом. Нельзя подвергнуть сомнению тот факт, что ежедневные, пускай и не слишком длительные занятия спортом облагораживают и тело, и дух. Сделать зарядку —

уже прогресс, и немалый. Пробежка — тоже хорошо. А как вам гимнастика? Выполнять гимнастические упражнения, совершать головокружительные прыжки, перевороты? Да, экстремально. Но весело-то как! И Backflip Madness с успехом закрепляет понятие... брутальности спортивной гимнастики.

Прыгай с нами, прыгай, как мы, прыгай лучше нас!

Как несложно догадаться, в обозреваемой игре мы будем заниматься гимнастикой, а именно — прыжками. Спортсмен в чёрном костюме (не смокинге), который дан нам под управление, стоит по стой-

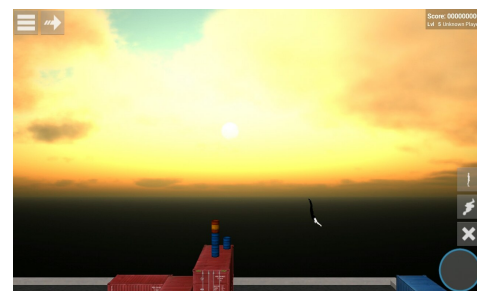
ке смирно, готов к прыжку и ожидает наших приказаний. А команды-то будут просты и понятны — по нажатии на кнопку прыгун отводит руки за спину, медленно приседает... и при повторном нажатии со всей силы отпрыгивает в сторону наклона корпуса, который мы зададим телу спортсмена сами. Цель — после пьянящего полёта приземлиться на твёрдые ноги, с твёрдой головой, по стойке смирно — как и было вначале. Да, ещё условие — приземление должно происходить в строго определённой зоне, огороженной четырьмя специальными штырьками. В успешном приземлении на нижние конечности нам помогут различные трюки, выполняемые в процессе прыжка, коих может быть от одного до двух





штук, одновременно установленных. Тут вам и пятикратный, и шестикратный переворот в зависимости от высоты падения, и сгибание в идеальное колесо, и поднимание ног под прямым углом, и идеальный шпагат, и прогиб в спине — мастерству спортсмена можно только поражаться. А особенно поражаешься брызгам крови, которые летят с завидной регулярностью при каждом неудачном соприкосновении с горизонтальной, вертикальной или диагональной поверхностью. Болтыханиям бездыханного тела же может позавидовать сам манекен из Crash Test Dummies (небезызвестного развлечения на Java). Жуть, да и только.

Приземляться нам предстоит не единожды — на одной локации (коих в самой игре штук восемь) необходимо с различных мест, с различными трюками и с различной тактикой соприкасаться с землёй по принципу стойкого оловянного солдатика. А места могут быть самыми разнообразными... Гимнастический зал с его матами, баскетбольными кольцами и воротами — вполне достойно. Городской сквер, лавочка, крепкий автомобиль, крыши домов — романтика... Песчаный каньон с ежесекундно обваливающимися под ногами выступами — опасно, но заводит ведь!



При успешном пропрыгивании всех трасс (коих, кстати, у автора статьи получилось пройти, используя всего один трюк на всех уровнях) нам предоставляется возможность взглянуть на мир Backflip Madness. В режиме свободной игры мы можем либо просто перемещаться с помощью прыжков вправо, влево, вверх и вниз, либо включить путём пяти тапов режим лунной гравитации, в котором наш гимнаст взлетает при прыжке на необозримые высоты. Приземляться, правда, в таком случае не слишком удобно, но ведь нам и не приземление нужно! Как говорится, важен не результат, а сам процесс.

Стена, зачем ты встала на моём пути?

Из ряда вон выходящих особенностей можно выделить графическую и неплохую физическую составляющую. На всех восьми локациях, если учитывать при этом, что вид — сбоку, присутствуют некоторые трёхмерные объекты, которые, кстати, выполнены несколько посредственно. Но особняком на их фоне (в прямом смысле) выполнен сам прыгучий спортсмен. Он... выполняет своеобразную роль

«свидетеля» — известного интернет-мема, суть которого заключается в «человеке-аидасе», абсолютно не вписываемом в типаж фотографии или картинки. Так вот, у нас в эту почти что трёхмерную фоновую конструкцию ну никак не вписывается чёрно-белый и совершенно плоский гимнаст. Он как будто заскочил в век двадцать первый из мультфильмов двадцатых годов прошлого века. Хотя... нельзя не признать, внимание акцентировать на спортсмене у разработчиков получилось.

После прохождения Backflip Madness остаётся в душе нечто непонятное. Вроде бы игра игрой, да необычна она — столько в ней элементов, как реализованных со вкусом, так и просто халтурно исполненных. В текстах застрять — в порядке вещей. Пройти сквозь стену — да пожалуйста. Но, несмотря на все огрехи да недочёты, определённый интерес Backflip Madness сумеет возбудить практически у любого игрока. А кому не хочется прыгать лучше и лучше?

7.0
ИТОГ

Даниил Голубев





Интервью с создателями

MIRROR'S EDGE TM Mobile

Mirror's Edge Mirror's Edge — замечательная игра, действие которой происходит в антиутопичном городе не очень далёкого будущего, в котором средства связи контролируются правоохранительными органами. Единственный способ передать сообщение, избежав надзора, — прибегнуть к услугам бегущих, к которым принадлежит и главная героиня игры — Фэйт. Игровой процесс представляет собой экшен от первого лица, но заточенный совсем не под бой. Его главным элементом являются паркурные навыки, с помощью которых игрок будет продвигаться по уровню.

Mirror's Edge получила преимущественно положительные отзывы критиков и восторженные от игроков в сети. И вот совсем недавно была анонсирована неофициальная версия игры для мобильных платформ, которая разрабатывается на движке Unity молодым амбициозным разработчиком Владиславом Горпиненко. Нашей редакции удалось взять у него интервью и хотя бы чуть-чуть приоткрыть завесу тайны над этим загадочным проектом.

MobiTree: *Здравствуйте! Расскажите о себе. Как вам пришла в голову идея создания данной игры? Точнее — её порта.*

Владислав: Ну, тут и рассказывать особо нечего. smile.gif Студент я, вот в свободное время и занимаюсь в качестве отдыха, так сказать.

MobiTree: *Вы не боитесь нарушения авторских прав?*

Владислав: Это не порт, разрабатывается всё с нуля — как код, так и графическая часть. Ну, в Маркете и AppStore публиковаться не планирую, проект, соответственно, не коммерческий, а следовательно — чего мне бояться?

MobiTree: *Как долго идёт работа над проектом?*

Владислав: Около шести месяцев.

MobiTree: *А где будет распространяться ваша разработка?*

Владислав: Ну, думаю, по форумам и тому подобному. Любой желающий сможет скачать.

MobiTree: *А почему именно Mirrors's Edge?*

Владислав: Даже и не знаю... Просто игра понравилась, вот и всё.

MobiTree: *Вы говорили, у вас есть другой проект. Расскажите о нём.*

Владислав: Да, Stalker Mobile, в котором я работаю в качестве 3D-моделлера.





MobiTree: На каких платформах выйдет *Mirror's Edge*?

Владислав: Android. Возможно, iOS (это при условии, что проект будет завершён, конечно же).

MobiTree: Вы работаете один?

Владислав: Если говорить о ME, то да, а в том же *Stalker Mobile* — нас таких целая команда собралась.

MobiTree: Будут ли локации в *Mirror's Edge*, похожие на оригинальные?

Владислав: Да, будут.

MobiTree: Как вы думаете, фанатам игра придется по душе?

Владислав: Ну, об этом пока рано говорить. Но надеюсь, что да.

MobiTree: Я слышал, что вы переходите на Unity 4. Не боитесь пожертвовать аудиторией с *Armv6*?

Владислав: Нет, *Armv6* устарела и не справляется с поставленными задачами, так что нет.

MobiTree: Как идёт ход работ? Много ли уже сделано?

Владислав: Пока что пишется базовая механика игры, ну и параллельно моделируется графическая составляющая.

MobiTree: Когда намечается примерная дата релиза?

Владислав: Вот этого сказать не могу, потому как сам не знаю, ведь я занимаюсь проектом в свободное время. Которого, увы, не так много.

MobiTree: Спасибо за интервью! Будем с нетерпением ждать реализации вашего проекта.

Интервью брал Дмитрий Шестопалов.



Платформа:
iOS, Android

Жанр:
Time management

Разработчик:
Rovio

Релиз:
14 марта 2013



The Croods — Ферма по-кайнозойски

Они выпустили птиц, чья злость не знала пределов. Месть хрюкающим мерзавцам была главной целью пернатых убийц. Этого показалось мало. Они отправили птиц скитаться в поисках счастья и бутылки виски по сезонам и весельям. Но летающие создания были чужими на этих праздниках жизни. Они отправили птиц в тёмный космос, чьи просторы были лишены суровой, как Сталлоне, гравитации. Нена-

долго оставив пернатых, они переключились на молокососа, чья голова ещё не была забита притягательными, но до умопомрачения губительными снегами и дождями Америки. Наследника не признали массы — и с ним было покончено. Тогда они вернулись к источнику золота, столь любимого всеми. Птицы снова были запущены в космос. С блэджком и шлюхами. С фальшивыми бирюльками и лазерными мечами. И по сей

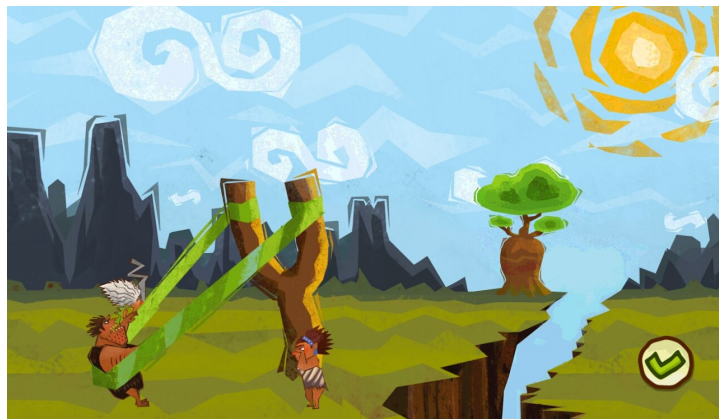
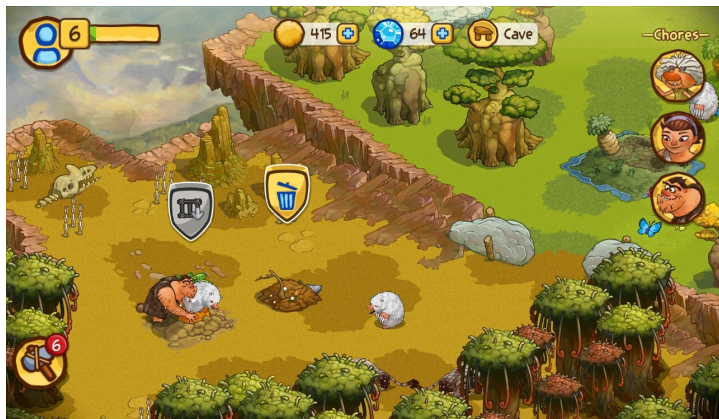
день они периодически являют народу свою сущность, чтоб поддерживать веру в господство.

Rovio.

Да, это те самые разработчики, что подарили нам серию Angry Birds и Amazing Alex. В марте они вновь заявили о себе и о своих многогранных способностях путём выпуска игры «по мотивам» — The Croods. Узнаем же, насколько ещё богата идея финская компания и способна ли она предложить нам нечто большее, чем запуск птиц из рогатки.

«Семейка Крудс» — очередной мультфильм DreamWorks, рассчитанный на детей всех возрастов. Чтобы подогреть интерес к своему мультипликационному детищу, компания заключила соглашение с Rovio о выпуске игры по мультфильму на мобильные платформы. И, надо сказать, не промахнулась





— разработчик этот достаточно известен как на родине, так и за рубежом, а следовательно — игра под его крылом тоже будет популярна. Действие как мультфильма, так и его собрата на iOS и Android (запускающегося, такая несправедливость, только с интернет-подключением) происходит в доисторические времена. Главные герои — семейка Крудс — пытаются выжить в этом несправедливом мире, полном лишений, землетрясений и хищников.

Груг ломать!

Начнём с того, что жанр The Croods — самая обыкновенная «Весёлая ферма». Да, Rovio смогли опуститься и до такого уровня — надо же охватывать

другие жанры, кроме аркад. Вот и использовали они Крудсов как первопроходцев. Дается нам обширное земляное пространство, ещё не загрязнённое выхлопными газами автомобилей, а вот как его использовать — решение только за игроком. Правда, для успешного развития надобно расходовать территориальные ресурсы с умом и вкусом. Как всегда. Всё начинается с дерева, дающего плоды, напоминающего ягоды малины, которые и будут ключевым двигателем доисторического прогресса. Но нам же надо их куда-то девать, правильно? Груг (так зовут отца семейства Крудс) отправляется на охоту. Причём интеллектуальную — нам животные нужны живыми. Небритый глава общины в самодельной куртке использует устройства, кое-как напо-

минающие по внешнему виду тех, кого нам предстоит приручать. А среди них будут медведи, тушканчики с огромными клыками, волки, жирафы-слоны и ещё множество других, не менее колоритных персонажей. Если Гругу повезло, и он успел захватить в плен животное, восплававшее любовью к своему недо-клону, глава семьи взваливает брыкающуюся тушку себе на плечи и несёт её в загон, где и предстоит подкармливать для повышения собственного авторитета в глазах животного и последующего его использования.

Доисторические питомцы требовательны — каждому подавай отдельное жильё с комфортными условиями, подходящими только для конкретного животного. Поселили мы приручённого белого мишку — он приносит нам морковку, если периодически кормить малиной. А оранжевый плод — рацион кролика, в свою очередь приносящего камни. И так можно продолжать очень долго до потери сознания и самой связности речи. Одно скажем — пищевая цепочка, столь трепетно соблюдаемая всеми клонами «фермы», соблюдена и



тут. Помимо простого коллекционирования ресурсов, мы можем тратить деньги (да, тут они тоже есть) на установку различных красивых скульптур, а также уничтожение деревьев и камней, мешающих полномасштабной застройке.

Выдрослон и крокобык

Груг — самый интеллектуальный член семьи, именно он отвечает за изобретения, способные улучшить жизнь поселения. Так, мост, построение которого происходит в три этапа, для каждого из которых нужно определенное количество разных ресурсов, поможет освоить новые места и привлечь на свою сторону новых членов семейства. Расскажем о некоторых: Угга, жена Груга, готовит супы из различных ингредиентов. Эти кушанья увеличивают развитие животных, а следовательно — и доход. Развитие, развитие и только развитие — главный принцип The Croods. И сам игрок, и питомцы, и изобретения получают всё большие и



большие уровни, конца и края которым нет. Мать Угги даёт задания, выполняя которые, мы получаем деньги, опыт, почёт, славу, уважение... Ну, по крайней мере, первые два пункта. Остальные же члены семейства даже упоминания недостойны, так как появляются под конец, да и открываются долго, муторно и тяжело.

В остальном — совершенно обычная игра для такого жанра. Изменены лишь персонажи да декорации. Сами принципы и законы остались нетронутыми — время, уровни да деньги. Да, в The Croods может быть ин-

тересно играть и даже подсесть на ежеминутную проверку готовности морковки, но это целиком и полностью заслуга предыдущих представителей «ферменных» игр. Вновь поприветствовать семейку Крудс смогут с радостью те, кто получит удовольствие от мультфильма. Остальные же, как только достигнут, скажем, десятого уровня, плюнут на дальнейшее прохождение и с горечью в груди и рту отправятся по своим делам, навсегда оставив The Croods в пучине забвения. А Rovio... Маркетинг к добру не приводит. На новый уровень выйти не получилось — игра даже, пожалуй, является деградирующей степенью для столь именитой компании.



5.0
ИТОГ Даниил Голубев





Платформа:
Android

Разработчик:
Aleksey Zholdak

Релиз:
2012



Сейф +

Сейф+ — Ангел-хранитель

В нашем зыбком мире насилия, хамства и, самое главное, грабежа, очень трудно чувствовать себя по-настоящему защищенным со всех сторон. Так уж устроено современное общество, что принцип «возлюби ближнего своего» практически утратил свою силу. Доверять можно только самым близким людям и уж ни в коем случае не бездушным программам. За исключением, пожалуй, обозреваемой. Данные, которых у среднестатистического обывателя имеется очень много, где-то надо хранить. В безопасном месте, защищенном от посягательства посторонних. Сейф+ дружелюбно протягивает виртуальную руку помощи в решении проблем хранения информации, важной и не очень.

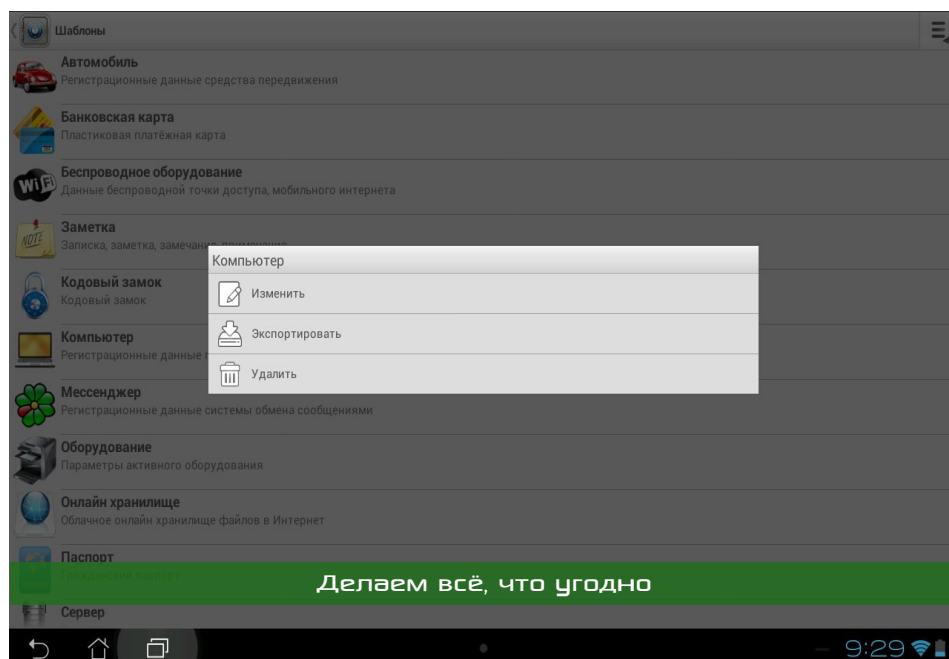
Давайте представим обыденный день обыденного человека. С утра он просыпается, включает компьютер — необходима буквенная и числовая комбинация для входа. Заходит на пару минут в Интернет — ему нужен пароль. При переходе на сайт, если оный требует регистрации, также требуется

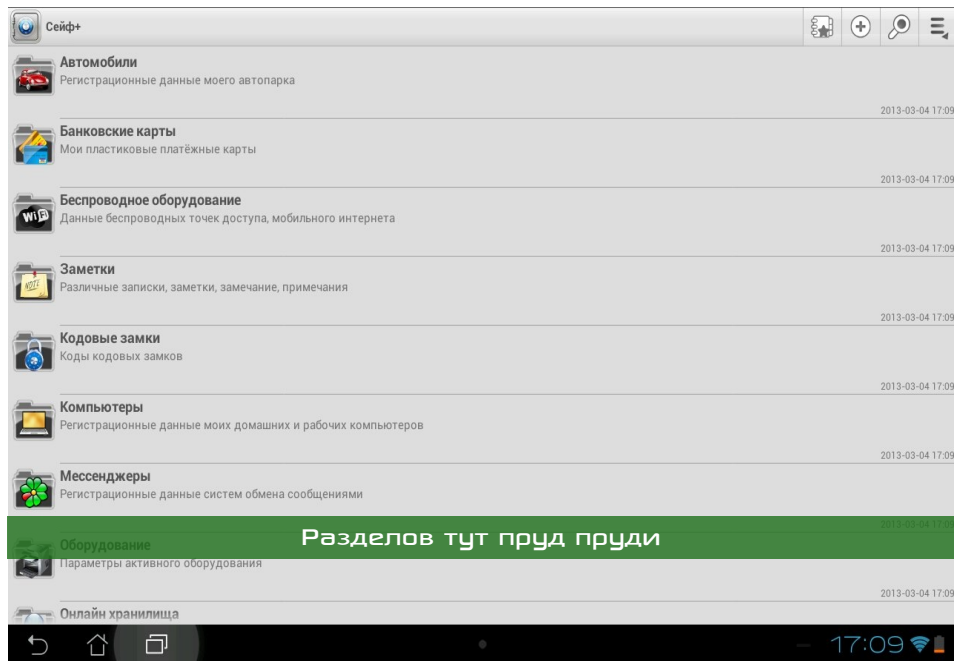
ввести логин и пароль. Убежал на работу или куда-то ещё, вспомнил о чём-либо — необходимо оставить заметку-напоминание. Схватил чемодан — на нём стоит кодовый замок. И такой информации великое множество... И где же прикажете хранить столь важные и сложные для запоминания данные? Уж точно не в памяти — многие и свой номер телефона не могут запомнить, не то что сложный пароль. Снисходит озарение! Наш обыкновенный герой берёт мобильное устройство, запускает программу

Сейф+ и радуется жизни, не обременённой сложной информацией. А всё почему? Сейф+ хранит в своей памяти те самые пароли, явки, адреса. По заверению разработчика — надёжно.

Всё в одном

Поскольку мы работаем с чертовски важной информацией, числами, шифрами и тому подобным, данные необходимо всё-таки защищать. Поэтому будьте готовы к тому, что хотя бы один шифр вам запомнить



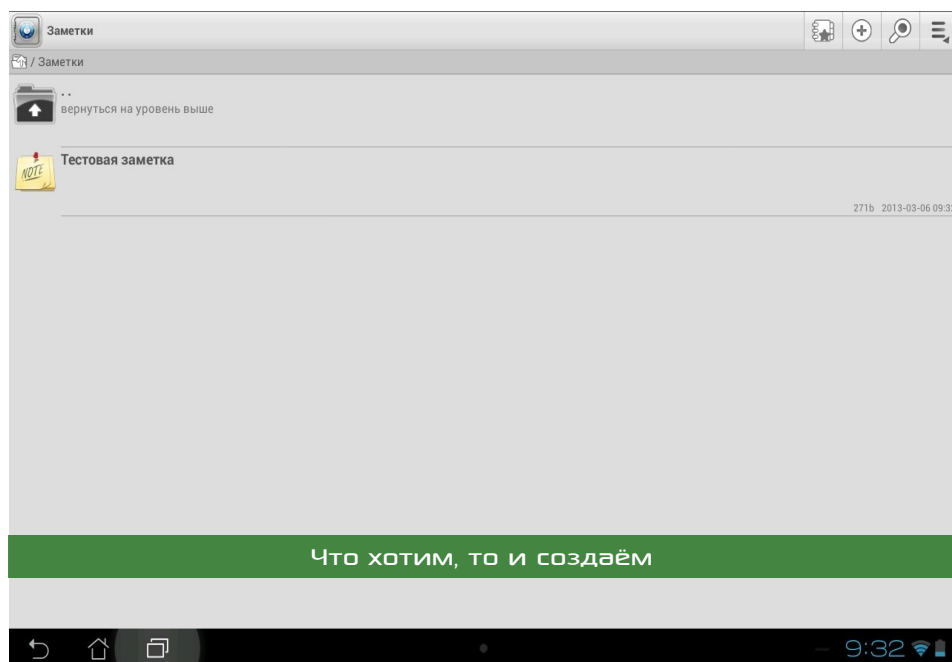


да придётся. Но согласитесь, один — не сто, верно? Кое-как да получится отложить в памяти необходимую комбинацию. На выбор программой представляется три способа защиты данных: стандартный пароль, пин-код, или же новомодный ныне графический ключ. Выберите, что душе угодно, и вперёд — к неисчислимому богатству знаний, собранных и созданных лично вами. Да, чуть не забыл — если вдруг из памяти неожиданным образом стёрся ключ к чему-либо, что вы предпримете? Попытайтесь восстановить пароль? А вот тут мы терпим неудачу — восстановить пароль, созданный ещё при первом заходе, НЕВОЗМОЖНО, о чём нам любезно напоминает программа. «Единственное, что можно посоветовать... набраться терпения и пытаться его вспомнить...» — деликатно пеняет нам разработчик. После небольшого напряжения памяти (полезно в любой ситуации) и последующего чертыханья мы наконец восстанавливаем в черепной коробке

драгоценную комбинацию и после открытия сейфа тут же бежим её менять от греха подальше.

Итак, сейф открыт, и мы осматриваем его просторы и возможности. Информация тут разделена по категориям, которые охватывают почти что все стороны жизни современного человека. Тут и данные платёжных карт, и регистрационные данные компьютеров, и коды кодовых замков, и данные паспортов, и форумная, и сайтовая

информация, и даже регистрационные данные автомобилей! Причём все эти папки-хранилища выполняют свою определённую функцию, которая неприменима к другим — вы не найдёте при создании файла с информацией паспорта в папке «Компьютеры» мест для ввода таких пунктов, как фамилия, имя, отчество, серия, номер... А в специально предназначенной для этого папке «Паспорт» представлено всё вышеозначенное, и даже больше. Тут присутствует практически всё, что необходимо учитывать при сохранении документа. А если же файл уже был создан до известия о существовании такой полезной программы — возможно простое добавление искомого документа в Сейф+. Нет подходящей категории для данных? Создайте её сами, тут есть такая возможность. Надо уточнить, что у каждой папки есть определённая иконка, призванная отличать категории не только по тексту, но и визуально. Так и при создании мы можем выбрать из множества предоставленных заранее ико-



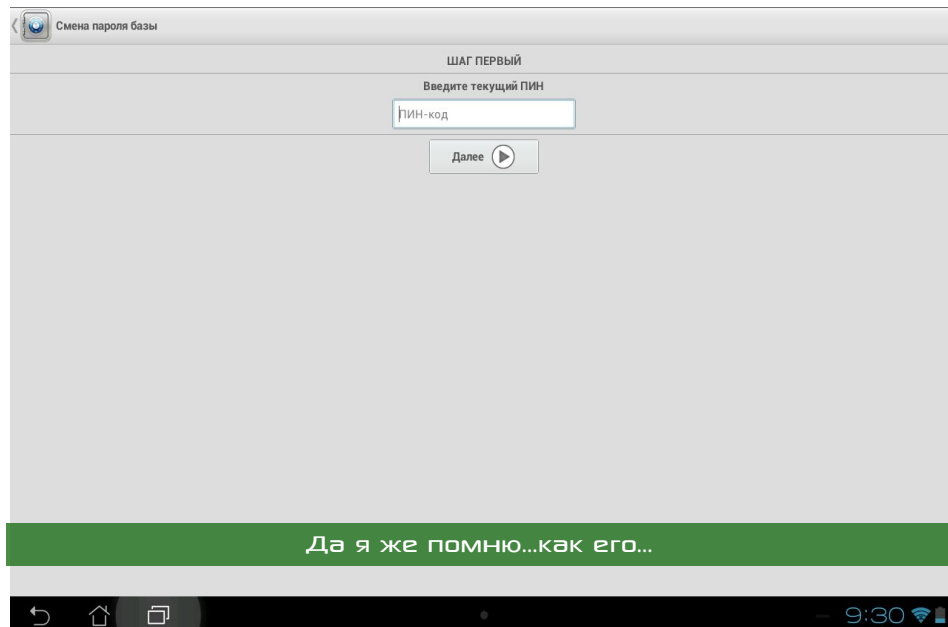


нок свою, единственную и неповторимую, обозначение которой мы можем присвоить абсолютно любое.

Непробиваемый

Если возникла необходимость запомнить чисто конкретный вид данных — добавьте его в избранное, чтобы данный документ всегда был на виду. На только вашем виду, естественно. Неудобные же взору после истечения срока надобности документы лёгким движением пальца перемещаются в корзину, где смиренно ожидают участи владельца. Как в Колизее: палец вверх — возвращаешься на почётное хранение, палец вниз — исчезаешь из корзины окончательно и бесповоротно. Опять же, вы можете настроить в меню возможность удаления документов без промежуточного помещения их в «карцер», называемый корзиной.

Что же ещё программа может предложить нам для подгона всего на свой вкус и цвет? Для тех, у кого туго с фантазией, вставлен рандомный генератор сухих и бездушных паролей, не



имеющих к личной жизни пользователя программы никакого отношения. Просто выбрали пункт — нажали пару кнопок — и вот перед нами абсолютно чуждая логике и догадкам комбинация. Если в сейфе накопилось слишком много информации, а искать — лень, воспользуйтесь поиском, который вмиг укажет на нужный файл. Или же отсортируйте данные по заголовкам, дате создания, размеру или модификации. Что ж, произвели необходимые изменения и настройки — закрываем сейф. Причём не сразу

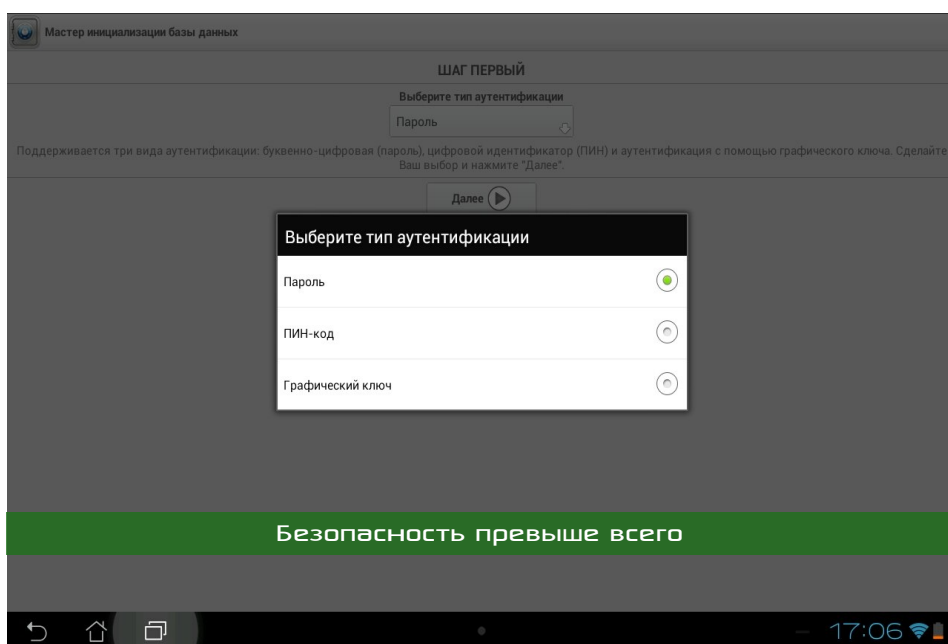
— заботливая программа непременно захочет удостовериться в обоснованности нашего решения, задавая вопрос: «Действительно ли вы хотите закрыть сейф?» С лёгкой душой нажимаем «Да».

Если данные действительно надёжно защищены от взлома и проникновения в глубинную и таинственную суть сейфа, то такой программе цены нет. Она сослужит службу и офисным банкирам, и студентам, и даже простым школьникам — столь большим функционалом обладает. И всё же, как гласит народная пословица, не стоит хранить все яйца в одной корзине. С другой стороны, Сейф+ — никоим образом не корзина, а практически защищённый форт, да и данные кое-какие подороже «яиц» будут. Современность всё же.

P.S. Эй, я пароль забыл!

8.0
ИТОГ

Даниил Голубев





Платформа:
iOS, Android

Жанр:
Arcade

Разработчик:
Infinite Dreams

Релиз:
2012



Can Knockdown 1 & 2 – Банки не устоят

Практически на всех мало-мальски современных ярмарках да представлениях, призванных по воле какого-либо праздничного случая потешить уставшую от рутинной работы публику за их кровные, присутствуют различные конкурсы, где каждый может попробовать показать своё мастерство в какой-либо области. Например, дартс. Или беспроегрывшая лотерея. А ещё — разрушение пирамиды из консервных банок обычным шариком путём метания его рукой. Меток, сбил все железки — почёт и уважение, забирай приз. Собственно, именно такой забаве посвящена игра от компании Infinite Dreams. А точнее, две игры — Can Knockdown 1 & 2.

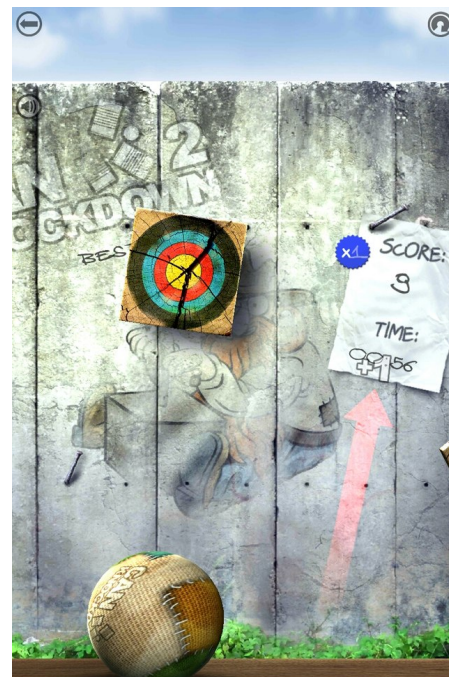
Как уже было сказано, предстоит именно мячом и именно нам сбивать именно консервные банки. Стоят оные на деревянной полке, сзади которой есть вполне глубокое пространство, равно как и спереди. На стойку перед нами выкатывается сам предмет шарообразной формы, которому и предстоит совершить столь важную миссию по подневольному соприкосновению с землёй железных цилиндров. На

заднем фоне (а действие, судя по всему, происходит в баре) слышны различные переговоры, перешёптывания, смешки. Спеша рассеять все сомнения по поводу нашей будущей неудачи, мы кладем палец на мяч и совершаем эффектное движение снизу вверх. И наше орудие судьбы летит к своей цели. Бамс! Стоящие треугольником банки разлетаются в разные стороны. В баре удивлённо переглядываются, свистят и аплодируют столь красивому действию. Что ж, нам предоставляется возможность разбить более сложную и

устойчивую комбинацию из банок. Но ведь это пустяки, правда?

Снаряд к бою готов!

По мере прохождения Can Knockdown мы будем разрушать и разрушать все причудливые фигуры, которые будут предложены удачливому и меткому игроку. Тут вам и пять банок, поставленных друг на друга, и особые красные взрывающиеся, и зелёные, добавляющие одну попытку к броску (коих вначале всего пять штук на всю игру). При любом, абсо-





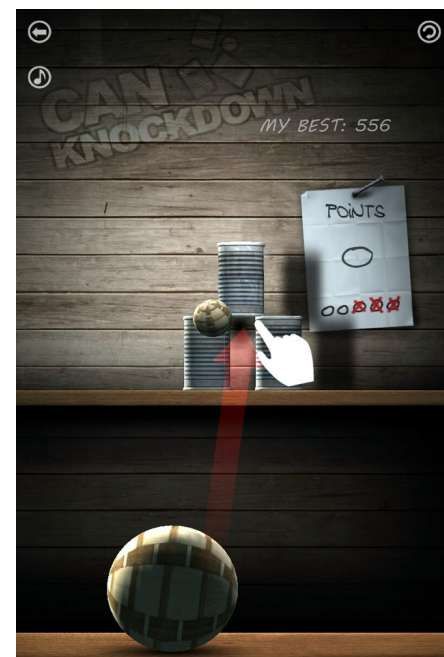
лютно любом броске необходимо учитывать элементарные физические законы и постулаты — мячи могут отскакивать как от стены, так и банок, а сами же железки вполне способны упасть на доску без движения, но не на пол, что не считается за успешный раунд. Потому и надо расчётливо распределять всю пятёрку возможных прав на ошибку. Когда комбинации построения банок кончаются, всё начинает идти по второму кругу — целью здесь является не дойти до конца, а набрать наибольшее количество очков для рекорда.

Собственно, других геймплейных возможностей Can Knockdown предложить нам не может, поэтому обращаемся ко второй части. Вместо обычного режима тут целых три — к стандартному сбиванию банок добавилась ещё пара испытаний. Первое — мы должны попадать мячом в деревянные мишени, в их «яблочко». Так как дерево — материал хрупковатый, то при совершенно точном соприкосновении снаряда с красной целью мишень раскалывается на несколько кусков, которые тут же исчезают без следа, а нам

выставляется новая мишень. Таких необходимо поразить как можно больше за отведённый промежуток времени. Если не попали в яблочко — не страшно, очки начисляются и при небольшом промахе. Главное, чтоб мишень была задета. Во втором режиме мы оказываемся в какой-то жутковатой канализации с дырявыми трубами, из которых постоянно вырываются струи пара, выносящие вверх банки, по которым нам, собственно, и нужно целиться. Опять же, чем больше за определённый промежуток времени сбито — тем лучше.

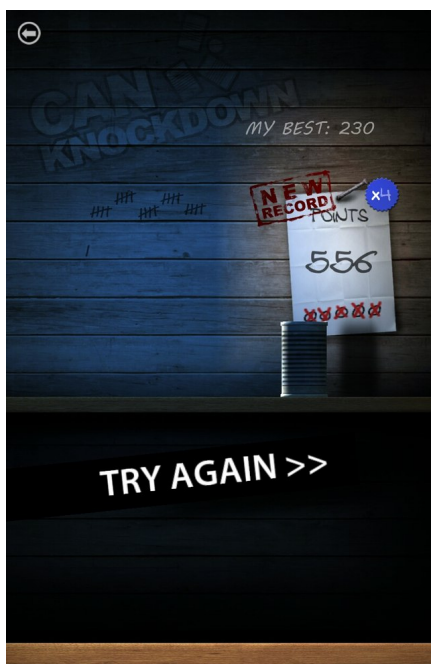
Шарлатан! Ты их склеил!

Графика всегда была сильной стороной Infinite Dreams. Не стали исключением и вышеозначенные игры — банки и мячи смотрятся живо и реалистично, всё как будто происходит в реальности, уже захватывает атмосфера конкурса, азарта, где ты можешь попытаться счастья и представить свои недюжинные способности... Физика в стороне также не осталась — и падения железяк, и метания мячей, и взрывы выглядят чертовски эффектно и натурально. Но... как-то скучновато. Несмотря на введение новых игровых режимов, Can Knockdown 2 не смогла исправить недостаток своего предшественника — скукоту и



однообразие. Задумка хороша, реализована не слишком плохо, но бедно. Сбивать банки становится нудным занятием уже после часа игры, что жаль — потенциал у такой идеи ведь неплохой.

В качестве сиюминутного развлечения обе части Can Knockdown хороши. Пусть не рассчитаны они на многочасовое прохождение, пусть вторая часть не слишком отличается от первой, но погоду при должном желании и умении эти две игры вам сделают. Пожалуй, Can Knockdown 1 & 2 могут подкупить своей оригинальностью, тем, что подобных игр крайне мало. Что ж, ждём возможной третьей части, которая только закрепит удачную задумку и не столь удачную реализацию первых двух игр линейки Can Knockdown.



7.0

ИТОГ 1

Даниил Голубев

7.5

ИТОГ 2





Андрей Панасейко

За прошедший месяц март было очень много событий, так или иначе связанных с журналом. Были они как приятными, так и не очень. Но, без сомнения, все наши коллеги были безмерно рады по одному поводу. А он был радостным — у нашего коллеги, журналиста Андрея Панасейко, был день рождения! Вся редакция нашего журнала спешит поздравить дорогого друга и пожелать всего, что желают в таких ситуациях и немного печенек. Хоть праздник и был омрачён несколько небанальным явлением — Андрея забанили в гугле (без шуток), но потом последовало счастливое избавление от опалы «корпорации счастья» и веселье продолжилось. По поводу дня рождения мы и взяли у Андрея информационное интервью.



Но вначале — отзывы коллег по журналу.

Андрей Ермолаев:

Андрей появился в журнале совсем недавно, однако имеет твёрдый настрой писать хорошие и качественные обзоры и превью. Его не волнуют все потенциальные сложности — он просто берёт и делает дело, за что удостоен похвал, и уверенно смотрит в будущее.

Желаю ему успеха!

Денис Зайченко:

Прогресс в своём творчестве и персональные качества Андрея вселяют в меня надежду о том, что мобильная журналистика всё ещё богата самородками. Стабильный, качественный в своих статьях журналист, общительный и приятный собеседник — что ещё нужно для полного счастья?

Желаю тебе, Андрей, оставаться таким, какой ты есть, и в дальнейшем, и шагать только вперёд!

Максим Клименков:

В первую очередь для меня Андрей — это прекрасный и интересный человек с широким кругом интересов и большим интеллектом. Приятный в общении, способный поддержать любую тему — это лишь малая толика качеств Андрея. Что уж говорить о писательском таланте, который присутствует у нашего именинника и постоянно развивается им же. Могу лишь пожелать Андрею быть настойчивым в своих целях, и тогда успех придёт ко всем его делам!

И, по традиции, интервью:

MobiTree: Здравствуй! Расскажи, пожалуйста, немного о себе, о своей личной жизни.

Андрей: Здравствуйте. Меня зовут Андрей, как вы уже поняли. Я родом из Донецка. Мне 17, учусь в гимназии.

MobiTree: Как ты пришёл в журнал?

Андрей: Я принимал участие в конкурсе рассказов, посвящённых Assassin's Creed. И так уж получилось, что я познакомился с Даниилом Голубевым. Мы пообщались после конкурса, он рассказал о журнале. С тех пор я работаю здесь журналистом.

MobiTree: Полезный, однако, оказался конкурс. Какие игры предпочитаешь больше — компьютерные или мобильные? Почему?



Андрей: Компьютерные, пожалуй. Все же мобильные устройства не могут заменить нам ПК. А ведь шедевры игровой индустрии именно на этой платформе.

MobiTree: Ну что ж, бесспорно. Какие жанры тебе нравятся в играх и за что?

Андрей: Ну, в основном, стратегии. Все таки это очень затягивает — продумывать до мелочей свою тактику и ход боя, сражаясь в сетевой игре. Или же часами развивать свое государство в играх серии Total War. Это очень интересно, дает почувствовать себя в роли полководца. Но иногда играю и в шутеры.

MobiTree: Что ты считаешь в играх (ну и стратегиях тоже) главным?

Андрей: Однозначно, это — сюжет.

MobiTree: Да, он немаловажен. А самому-то сюжеты писать доводится? Проявляешь ли ты где-либо свои писательские способности вне журнала?

Андрей: Да, я пишу свой роман во вселенной Assassin's Creed. Называется он «Assassin's Creed: Моя война». Это интернет-роман, и все главы публикуются в группе ВК, которая носит его имя.

MobiTree: Звучит с претензией на бестселлер. Каким ты видишь своё будущее?

Андрей: Думаю, что стану журналистом. Мечта детства.



MobiTree: А что насчёт журнала? Каким ты представляешь его лет через пять?

Андрей: Журнал выйдет в печать. Спустя некоторое время мы станем вровень с такими гигантами, как «Шпиль» или «Игромания». Я надеюсь на это и верю.

MobiTree: Ну, мечты мечтами, а главным для нас является настоящее, и конечно же, прошлое. Какие положительные или отрицательные впечатления остались у тебя от работы в MobiTree?

Андрей: Только положительные. Мне здесь помогли раскрыться. За это очень благодарен. А работа корректоров и их замечания позволяют совершенствоваться.

MobiTree: Это просто здорово. Ты по натуре одиночка или же любишь работать в команде?

Андрей: Это уж смотря с какой стороны посмотреть. Пожалуй, что одиночка.

MobiTree: Ну, тоже неплохое мировоззрение. Но я позволю заметить, что и в команде ценный вклад делается с твоей стороны. Что можешь пожелать нашим читателям?

Андрей: Хочу пожелать читателям терпения, чтобы всегда дожидались шедевральных проектов, больше веселья, игр. Но, погружаясь в виртуальную жизнь, не потеряйтесь в ней полностью. Всё же реальность в разы лучше.



MobiTree



Платформа:
iOS, Android

Жанр:
Strategy

Разработчик:
Melesta Games

Релиз:
25 апреля 2012



Toy Defense — Война обязательно будет

Наверняка у многих из нас были в детстве наборы солдатиков. Все дружно собирались в песочнице, или же на траве во дворе и устраивали грандиознейшие «битвы». То, что тогда происходило у нас в голове, очень трудно описать словами. Наверное, Джордж Лукас нервно кусал бы себе локти, если бы все наши фантазии в те моменты стали фильмом или, что гораздо хуже — реальностью. Но годы идут. Старые «ветераны» пылятся на чердаке или же уже давно погибли смертью храбрых. Солдатики не вечны, но в каждом парне осталась частица того самого мальчика, который увлеченно переставлял свои армии с места на место. Всякий

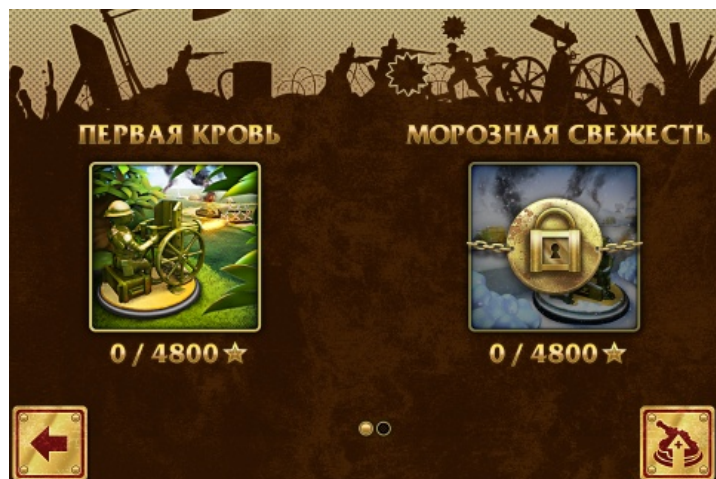
юнец все равно будет любить их. Melesta Games решили помочь нам вспомнить те счастливые времена, создав игру «Toy Defense», или же, как её назвали в русской локализации — «Солдатики».

Поле битвы — земля

Toy Defense — это невероятно увлекательная игра и одна из самых красивых стратегий для мобильных устройств. Toy Defence преподносит нам необычный сеттинг, переносит нас во времена Первой мировой войны. Но данный антураж в полной степени серьёзным назвать нельзя: всё же это — игра, и все юниты в ней выполнены, как старые добрые пла-

стиковые солдатики. Но вот карты, а точнее декорации, в игре не очень-то похожи на детскую песочницу: тут скорее нечто, смахивающее на топографическую карту боевого размаха. Пока что в игре доступно только два театра военных действий. Это — «Первая кровь» и «Морозная свежесть». Но разработчик клянется, что вскоре появятся ещё и новые карты.

О визуальном оформлении в Toy Defence судить довольно трудно, так как на каждом устройстве игра выглядит по-разному. Но почти всегда графика в игре отличная. Наиболее четкая картинка выдается на дисплеях iPad 3 и iPhone 5. Поддержка Retina дисплея в игре





дает о себе знать, хотя порой от количества эффектов даже топовые устройства «подлагивают».

Есть небольшой минус в игре, который касается звукового сопровождения. Музыка уж очень раздражает, благо, что её можно благополучно выключить в меню. Остальные же эффекты подобраны очень хорошо, и в целом, звуки заслуживают высшую оценку.

Как и в любом Tower Defense, наша задача — не пустить противника к своей базе. Тут есть 100 жизней, которых, в принципе, хватает с головой. Но бывают некоторые моменты, когда орда противников пробивается, а башни не могут задержать их. К слову, о башнях: в отличие от привычных Fieldrunners, в «Солдатиках» уже заранее отмечены все точки, куда можно поставить башни. Хотя просто наткаться их — не означает победить. Волны врагов иногда прут таким потоком, что придется очень тщательно продумывать позиции для обороны. Что касательно защитников, то их всего четыре типа: стрелок, огнемётчик, зенитка и пушка.

Небольшое количество оружия компенсирует система улучшения каждой башни. В конце каждого раунда нам даётся определенное количество звезд, которые можно потратить на улучшение башен. Чтобы улучшить одну из них полностью, придется либо играть, фактически стирая пальцы об экранчик устройства, либо помочь разработчикам материально.

Генерал армии

В конце каждого боя нам дается возможность не только улучшить башню, но и отобрать трёх лучших бойцов для следующего боя (для того, чтобы их поставить, нам все равно придется платить; правда, меньше, чем они стоят изначально). Вот только есть один очень большой минус — все улучшения, которые мы купили во время прошлой игры, не перейдут в новый бой. На каждую башню будет нужно ставить заново все полевые модификации. Все это выглядит довольно просто: как только ваш солдатик убивает достаточное количество вра-

гов, то возле него появляется маленькая надпись «Up». «Нажав» на персонажа, вы сможете его улучшить за деньги, которые зарабатываются во время боя. Кстати, нужно отметить, что валюта не переносится из боя в бой, потому не стоит экономить на улучшениях и башнях.

В целом, Toy Defense — очень увлекательная, весёлая игра. Эксклюзивной её назвать нельзя — на просторах сети огромное количество самых разнообразных стратегий подобного рода. Но сам факт, что мы управляем теми самыми солдатами из детства, может вызвать умиление. В игре минусов, как таковых, особо не найдёшь, разве что отсутствие разнообразия в картах. Но это можно легко объяснить тем, что проект только развивается. В будущем его определенно ждёт большой успех.

9.0
ИТОГ

Андрей Панасейко





Платформа:
PlayStation Vita

Жанр:
Fighting

Разработчик:
Capcom, Marvel Comics

Релиз:
февраль 2011

ULTIMATE MARVEL vs. CAPCOM[®] 3

Fate of Two Worlds — Битва титанов

Вы никогда не думали, кто сильнее: Халк или Nemesis из Resident Evil? Человек-паук или Крис Рэдфилд? Японцам из Capcom и издательству комиксов Marvel пришла такая необычная идея по совместительству персонажей... Начать надо с того, что в 1990 году Capcom купила лицензию на создание игр с персонажами Marvel Comics. Жанр был выбран сразу — Fighting, в этом жанре у Capcom было всё хорошо. Плюс к тому, не так давно вышла триумфальная Street Fighter. Решено было сделать игру по мотивам замеча-

тельного мультсериала X-Men. И вот в 1994 году выходит X-Men: Children of the Atom.

Сможете вы в данном развлечении сыграть как за X-Men, так и за Acolytes. Таким образом, выбирать придётся из десяти персонажей. У каждого своя тактика ведения боя. Ветераны Street Fighter не найдут ничего нового в управлении — удары и приёмы построены по тем же принципам. Разработчики постарались наделить персонажей максимумом возможных движений и ударов, которых в общей сложности более ста. Например, можно превращать

энергию противника в свою, становиться невидимым, летать и так далее. Существуют ещё и специальные X-удары огромной мощности, правда, очень быстро опустошающие энергию. Так что еще можно будет поупражняться в обуздании джойстика. Каждый герой между битвами сможет проверить уровень своей подготовки, попробовав разрушить какой-нибудь объект (очень напоминает SSF2 Turbo). В целом, игровой процесс разработан в лучших традициях жанра и по содержанию ничем не уступает классическим представителям двумерных драк.

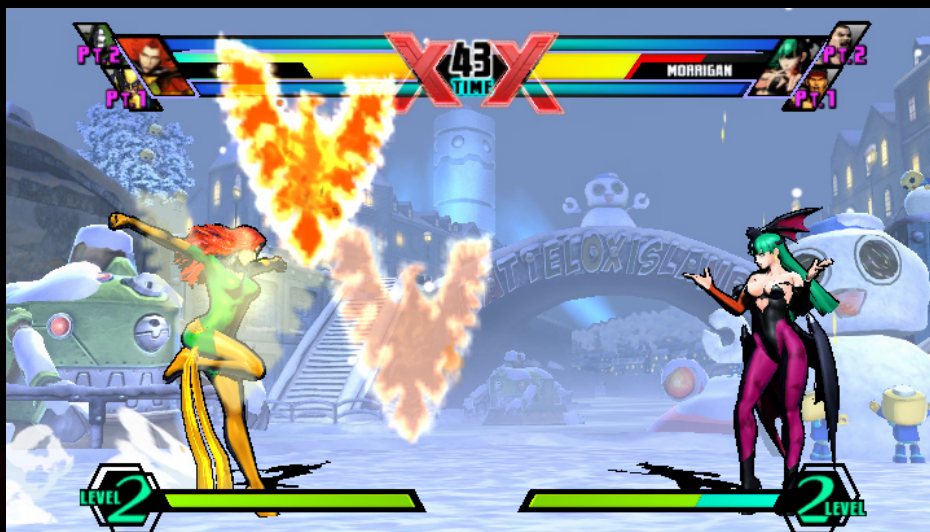
Игра имела огромную популярность, поэтому Capcom решили выпустить Marvel Super Heroes. Эта игра была похожа на X-Men: Children of the Atom практически всем, кроме количества персонажей. Их очень много... Но не будем долго на этом останавливаться. Дальше была игра X-Men vs. Street Fighter: Главной изюминкой этого проекта являются игро-





вые персонажи. Теперь вы сможете узнать кто сильнее — бойцы из Street Fighter или Люди-Икс. У каждого из доступных персонажей есть свой уникальный набор приемов и комбо, так что любители файтингов получают огромное удовольствие от изучения новых сокрушительных суперударов. Хоть игра и сделана на полностью двумерном движке, графика выглядит красиво, а анимации движений очень плавные. Визуально всё походит на оживший комикс. Особенно красочно смотрятся специальные атаки бойцов — весь экран заполнен разноцветными вспышками и взрывами.

Система комбо-ударов может показаться немного тяжёлой, однако после её освоения вам открываются практически бесконечные возможности ведения боя. X-Men vs. Street Fighter

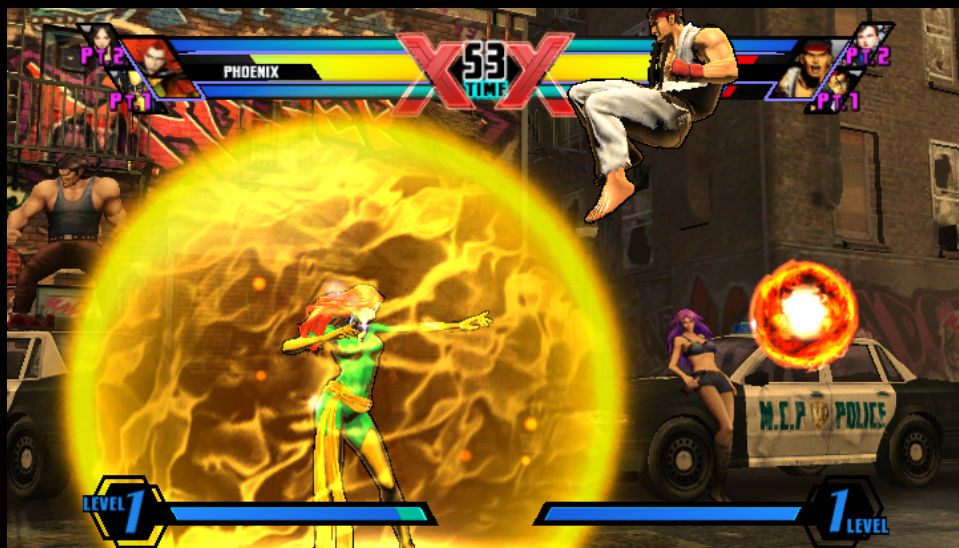


можно с уверенностью назвать одной из самых лучших файтинг-игр своего времени.

А вот наконец и она, ключевая игра серии — Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes. В целом, боевая система аналогична той, что использовалась в предыдущем кроссовере. Также игра, как и многие другие файтинги Capcom, использует характерную для них шестикнопочную раскладку. Игрок выбирает команду из двух бойцов,

владеющих определёнными набором приёмов. В то же время, в отличие от MSH vs. SF, вместо возможности вызова второго бойца для поддержки в игру введена возможность призыва (не в армию) любого стороннего персонажа, который случайно выбирается на отдельный экран до начала боя. Правда, он может быть вызван на поле боя ограниченное количество раз (для атаки соперника или параллельной атаки).





Или же с помощью специального кода можно самому выбрать персонажа-помощника.

...

Прошло двенадцать лет, и вот уже пятая часть кроссовера появляется на прилавках магазинов под названием Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds. Но на PS Vita вышла уже обновлённая версия игры ULTIMATE Marvel versus Capcom 3, в которой появились новые персонажи (Нова, Ракетный енот (прим. редактора, Ракетный енот — член команды Стражей Галактики), Немезис, Фрэнк Вест и т.д.)

Как бы ни старались злодеи покорить мир своим безумством, их планам никогда не суждено сбыться. Ведь на каждого безумца всегда

найдется герой, готовый его остановить. В этот раз самые коварные злодеи — Альберт Вескер и Доктор Дум — решают объединить силы в борьбе за вселенский хаос, но, сами того не ведая, впускают в свои миры зло, способное уничтожить целые вселенные. Теперь всем злодеям и героям придется действовать сообща, чтобы остановить Галактуса — пожиравателя миров. Рёта Ницума обещал впервые отойти от канонов серии и создать файтинг с интересным сюжетом и интригами, даже завязку многообещающую придумал. На деле же нам предлагают пройти за каждого героя шесть битв и сразиться с Галактусом, после чего посмотреть пару сканов и... всё. Но оно кому-то нужно? Ведь ULTIMATE Marvel vs

Capcom 3 — это самый красочный, самый зрелищный и самый «звездный» мордобой из всех. Когда в поединке участвует с каждой стороны по три всем известных супергероя, которые при этом набивают друг другу синяки самыми изощренными методами, о сюжете забываешь напрочь.

Игровой процесс ULTIMATE Marvel vs. Capcom 3 многогранный и довольно сложный в освоении. Тут вам контрудары, блоки, броски, многокнопочные серии, затяжные прыжки, десятки движений для каждого героя и обязательное взаимодействие с напарниками. Но геймплей построен так, что даже новичок, который ни разу не играл в файтинги, сможет освоить элементарные нюансы геймплея за какие-то пару часов. Тем не менее, чтобы овладеть игрой в совершенстве, придется потратить десятки, а то и сотни часов. Со временем каждый игрок сможет создать свой собственный, неповторимый стиль боя. Такой результат достигим благодаря разнообразию движений каждого героя и огромному их выбору. Комбинируя удары игровых персонажей, можно создать сотни серий.

Геймплей игры сильно отли-



чается от известных всем Mortal Kombat, Street Fighter или Tekken. В UMvs.C3 нет такого, чтобы какая-то кнопка отвечала за удар ногой или рукой, каждый герой при нажатии на квадрат, треугольник, X или O будет делать причудливое движение в зависимости от своих способностей, а кнопки отличаются мощностью удара. Фанатам BlazeBlue и Guilty Gear будет несложно разобраться в механике. UM vs.C3 по сравнению со стационарной версией получила 12 новых игравельных персонажей и режим игры Touch — управлять героями в котором придется исключительно на сенсорной панели. По сути, новый режим является казуальной версией геймплея игры, включать который в последнее время стало модно в портативные файтинги. В Touch не нужно заучивать сотни комбинаций, достаточно водить по сенсору в разных направлениях, на манер Fruit Ninja, а на экране в этот момент будет твориться самое настоящее безумие.

Режимов в MvsC3 немного, и все довольно предсказуемы для файтингов. Помимо выше описанного Touch, есть некое подобие сюжета — Arcade, тренировка, мультиплеер. Mission предназначен для изучения базовых комбо и насчитывает 480 заданий, по 10 на каждого ге-



роя. Пройти их все — настоящее испытание. В наиболее интересном из всех режимов, Heroes and Herald, игроку предоставляется возможность выбрать «сторону добра» или «сторону зла» и отстоять свои позиции в сетевом или одиночном сражении. После каждой победы выдаются карточки, которыми можно улучшить характеристики героев. Хочется отметить отличное озвучивание UMvs.C3: большинство героев говорят своими голосами и имеют собственный бэкграунд (к примеру, во время поединка с Данте играет хорошо знакомый многим по серии Devil May Cry тяжёлый рок). А если саундтрек приелся — в настройках представлен еще один вариант музыкального сопровождения. Примечательно, что изначально все герои Capcom говорят по-японски, а герои Marvel по-английски. При желании в настройках можно

выбрать английский или японский язык для любого персонажа.

...

Обновлённая версия Marvel vs. Capcom 3 содержит гору дополнительного контента и оттого является лакомым кусочком как для фанатов серии, уже успевших наиграться вдоволь в версию 2011 года на PS3, так и для новичков, ещё не знакомых с жанром, но планирующих приобщиться к файтингам (Marvel vs. Capcom менее требовательна к новичкам, чем ближайшие конкуренты). А вот любителей наиболее вдумчивых файтингов (Mortal Kombat, Street Fighter) игра может отпугнуть, но только незнакомых с серией BlazeBlue или Guilty Gear. В файтингах такого жанра важна скорость, а не обдумывание каждого шага.

8.0
ИТОГ

Дмитрий Шестопалов

Платформа:
AndroidРазработчик:
Medieval SoftwareРелиз:
2012

Dual File Manager XT — Двойные возможности

Телефон — дело тонкое. Чем он круче, тем больше знаний требуется от пользователя в плане управления. Вдумайтесь только: средняя вместимость карт памяти составляет 4-8 гигабайта, и такие объёмы зачастую идут прямо в комплекте с агрегатом. Богом избранные смартфоны получают возможность расширить этот размер до 32 гигабайт благодаря специальным карточкам, а мобильные продукты Apple в большинстве своём имеют такую вместимость с рождения... С учётом того, что может поместиться да-

же в 2 Гб памяти, резко и остро, как вампир из гроба, встаёт вопрос о том, как данными управлять. Встроенные менеджеры зачастую неплохи, быстры и удовлетворяют 80% пользователей. Поначалу. А потом возникает потребность в инструментарию более изящном, чем текущий. Путь искателя лежит в Google Play, в неочевидную вкладку «Работа», где среди множества мегабайт мусора и тонн конкурентов лежит его судьба, его избранник, его программа для управления файлами. Та самая, могущая полностью покрыть нужду пользователя, стильная и мощная, как Ferrari, изящная, как Porsche, или оригинальная, как Pagani. Герой сегодняшней статьи является претендентом на место «того самого», и, скажем прямо, шансы у него есть неплохие. Это — Dual File Manager XT.

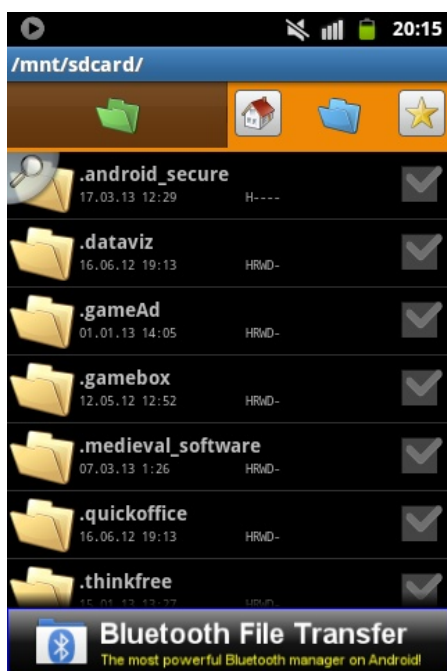
тусловатый, практически неотличимый от стандартного. Список файлов и папок появляется лишь спустя пару секунд после загрузки, и эти самые секунды кажутся вечностью, а кому-то — даже глючной недоработкой создателей. После появления рабочего материала на экране глаза сами поднимаются вверх и замечают две вкладки с двумя иконками папок: зелёную и синюю. Выбранная закладка подсвечивается приятным янтарным цветом, а по бокам папки появятся небольшие иконки домашней страницы (слева) и избранного (справа). Первый пункт отвечает за возвращение в корневую папку карты памяти (не телефона, а карты памяти — заметьте этот факт!), а второй — за работу с избранным материалом.

Двойное удовольствие

Двойная простота

Первый же экран, который видит пользователь, решивший установить программу на смартфон, не производит особого впечатления. Дизайн

Вы, наверное, сами уже понимаете, откуда у двухоконного чуда ноги растут. Ещё с самых лохматых времён менеджеры файлов имели для удобства не одну рабочую область, а парное





их количество. Навигация двумя экранами уже тогда показала себя как оригинальное и простое решение для повышения эффективности копирования, перемещения или сравнения папок и файлов. Поэтому появление такой функции в Dual File Manager — шаг логичный. НО! Это лишь один из пунктов, который разработчики предъявляли как преимущество. Вторым по праву можно считать быстрдействие программы. И действительно, скорость навигации и создания thumbnails для просмотра очень велика. А вот времени на то, чтобы программа определила наличие файлов для только что открытой папки, выделяется много.

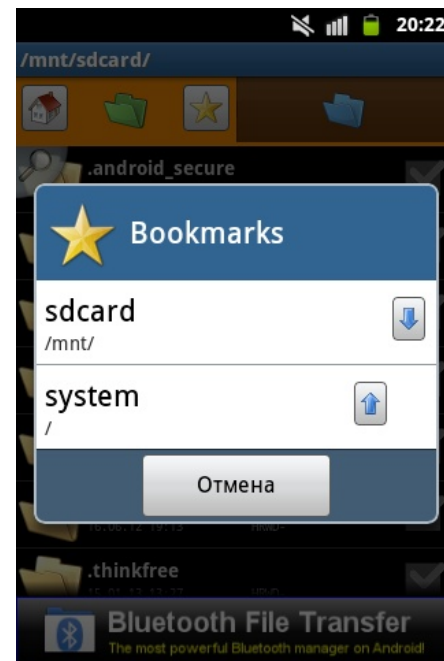
По функционалу программа мало чем отличается от аналогичных ей. К главным оригинальным преимуществам стоит отнести очень функциональный архиватор, умеющий работать как с rar- и zip-, так и с tar-файлами. Но самый заметный и жирный восклицательный знак стоит поставить возле инструментария по сортировке: Dual File Manager способен наводить порядок среди файлов как по одной, так и по двум (!) категориям сразу. Согласитесь — многие из вас хотя



бы раз мечтали о такой функции. И вот она перед вами, в цифровой плоти и наяву.

Двойная мощь

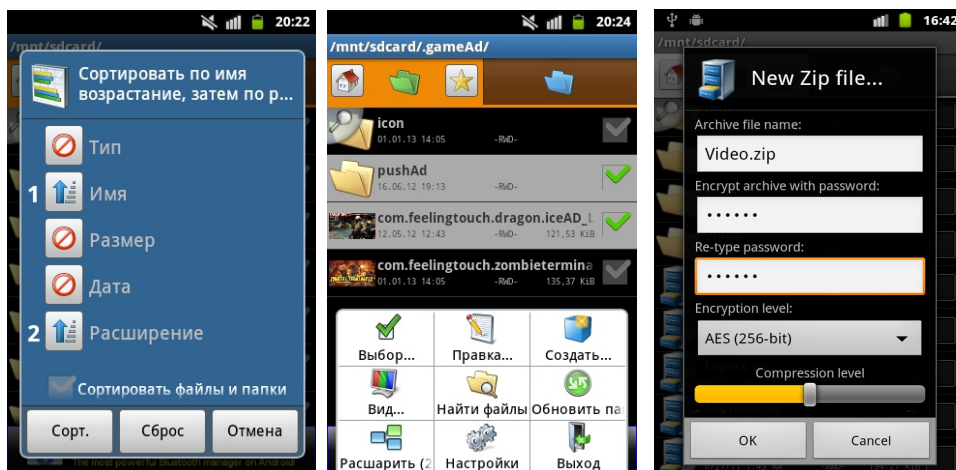
В работе с файлами Dual File Manager пользуется ассоциациями по форматам, автоматически открывая для этого нужную программу. Это удобно, спору нет, но забавно выглядит, когда ассоциация привязана, скажем, к другому менеджеру файлов. Например, X-Plore, который открывается своим же братом по разуму. В этом же пункте отмечаем функцию «Share» для файлов, позволяющую передать нужный документ, картин-



ку или музыкальное произведение, опять же через список установленных программ. Самым логичным в этой стезе выглядит связка с Bluetooth File Transfer, поскольку это — одного поля ягоды. Напоследок нужно отметить, что и работа с перемещением в другое окно выполнена замечательно, а обилие настроек не оставит обиженным никого из пользователей.

...

Итогом можно сказать, что Dual File Manager XT — быстрый и в меру функциональный инструмент по работе с файлами. Несмотря на простоту дизайна, его возможности могут и удовлетворить, и превзойти ожидания пользователей, а это происходит не так уж и часто.



Денис Зайченко



Платформа:
iOS, AndroidРазработчик:
TeamViewerРелиз:
2012

TeamViewer

GIVE YOUR DESKTOP WINGS

TeamViewer — Компьютер, брат мой!

На современном рынке технологий доминирующими представителями являются мобильные телефоны и планшеты. На сегодняшний день довольно трудно встретить человека, не имеющего ни iPhone, ни iPad, ни гаджет на Android, ни даже Symbian, ни почти что канувшую в Лету JavaMe. А всё почему? Это удобно, стильно и в духе времени. Но всё же ни одно мобильное устройство не способно заменить полноценный персональный компьютер с высокой мощностью и большими возможностями. Бывает такое, что в дороге, в гостях или же находясь на где-то на отдыхе, срочно требуется доступ к ПК, а в наличии имеется лишь мобильный девайс. Что же делать? Специально для удалённого управления

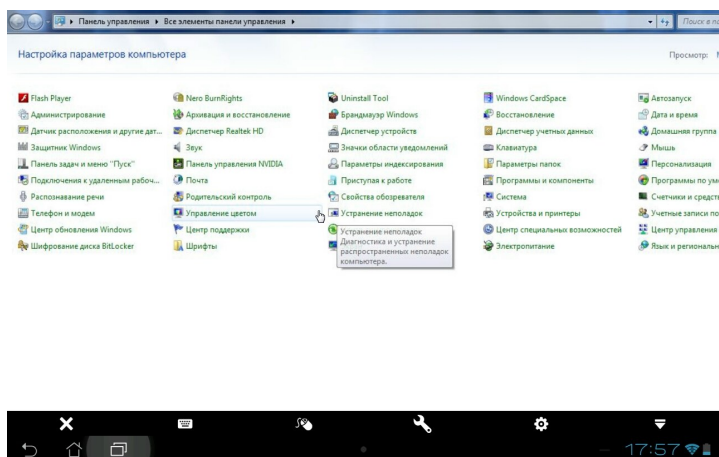
компьютером со своего телефона или планшета существует такая программа, как TeamViewer.

Сразу стоит сказать, что в одиночку поставленной цели вы не добьётесь ни в коем случае. Сперва необходимо установить версию TeamViewer для компьютера, зарегистрировать свою учётную запись на сайте разработчика, подтвердить её путём сообщения на электронную почту, активировать аккаунт и войти в него на своём мобильном устройстве. Но даже после этого проблемы не закончатся — если вы хотите полноценного управления компьютером через свой девайс, TeamViewer должен быть запущен одновременно в двух местах сразу. Чтобы пользователи действовали в согласии. Делов-то — запустить программу на компьютере, позволить

присоединиться к ней устройству, находящемуся за сотни миль до ПК, и спокойно заниматься своими повседневными делами, пока не попросят отключить.

OS WinDroid

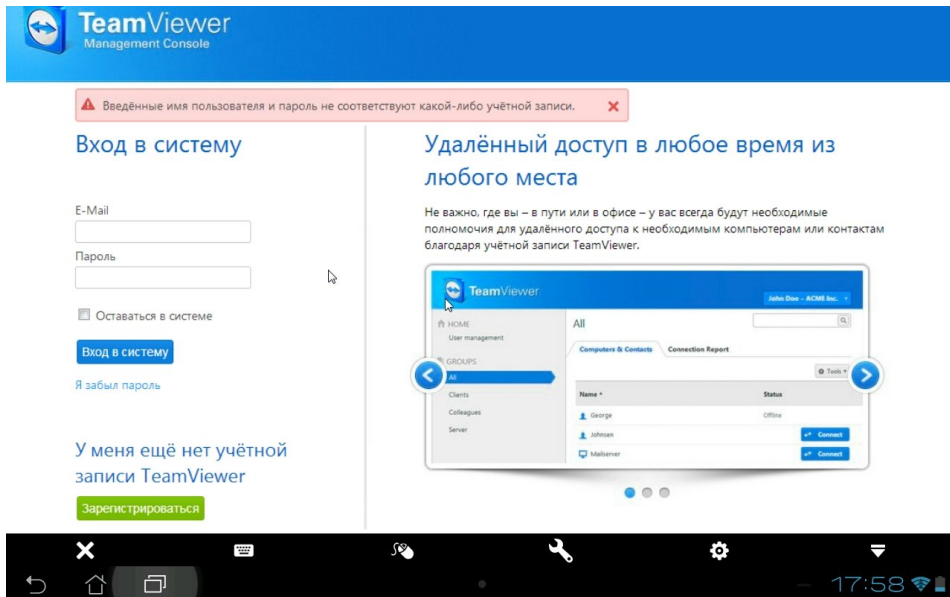
Итак, все первоначальные неприятности по подготовке к сеансу устранены, и мы с лёгкой душой можем запускать TeamViewer на своём мобильном девайсе. Первым делом требуется ввести ID партнёра, чтобы допустить самую возможность управления. А как его узнать? На компьютере при запуске той же программы ID вместе с паролем показывается в отдельном окошечке. Вводим... Check it! Компьютер в нашей власти. Вы спросите, как же осуществляется управле-





ние? Очень просто: курсор компьютера повинуется нашему пальцу, который водит по сенсорной поверхности мобильного девайса. Куда двигается рука — туда стремится и курсор. При одиночном нажатии на экран в конкретной точке выполняется функция левой кнопки мыши, при двойном — так же соответственно правой. Изображение можно увеличивать и уменьшать путём мультитача, а также прокручивать путём одновременного движения двух пальцев вверх или вниз. Довольно забавной может показаться ситуация, когда курсор компьютерный будет находиться на одном экране с курсором мобильным. То есть, управление одновременно будет осуществлять как пользователь ПК, так и пользователь удалённого девайса. Остаётся надеяться, что такие действия не вызовут временного парадокса и Вселенная не будет разрушена.

Если же представленных функций недостаточно, на помощь спешат специальные кнопки клавиатуры, равно как и она сама. Буквы, цифры — это само собой разумеется. Но на экране мобильного устройства также отображаются такие клавиши, как Ctrl, Alt, F1-F12, Esc, Tab, и так далее, и тому подобное. Нельзя не признать — комфорта в управлении с такими кнопками чувствуется несравнимо больше. Тут даже есть пресловутая комбинация



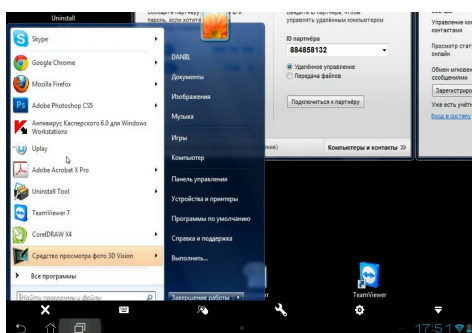
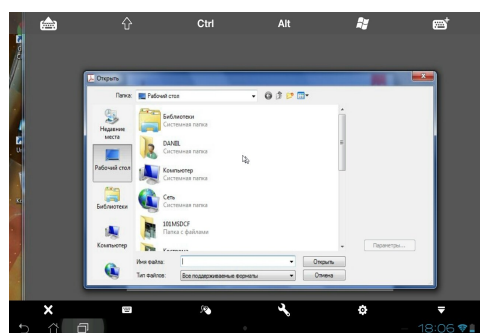
Ctrl+Alt+Del, отвечающая за перезагрузку компьютера. Других, увы, не наблюдается.

Карты, деньги, два курсора

Следует понимать, что возможности мобильного устройства не столь велики — поиграть в высокотехнологичную игру вам не удастся, слаб девайс для таких деяний. Вместо Crysis или Assassin's Creed будет виден лишь чёрный экран, не больше. Но подредактировать важные документы, запустить браузер с закладкой особого сайта — без проблем. Для этого, собственно, и предназначена программа TeamViewer. Но слишком высокой производительности ждать не стоит, периодически вы будете наблюдать различные баги и зависания. Впрочем, повысить её можно путём отключения показа обоев. Надо

выбирать, чем жертвовать — скоростью соединения или же красивой картинкой. Можно также настроить разрешение показываемого экрана и качество изображения. Каждый пользователь получит индивидуальный коктейль из самых разных компонентов, который придётся по вкусу ему и только ему.

TeamViewer не сможет полноценно заменить девайсу компьютер. Да и ничто, наверное, не сможет. Самое главное в использовании такой программы — понимать, какие цели поставлены. TeamViewer поможет лишь в тех случаях, когда доступ к ПК требуется безотлагательно на пару минут. Полноценную же сессию можно получить, только вживую сидя перед экраном своего персонального компьютера. Но тем не менее — задумка хороша и реализована неплохо.



7.5 ИТОГ Даниил Голубев





Платформа:
iOS, Android

Жанр:
Runner, Arcade

Разработчик:
Imangi Studio, Disney

Релиз:
февраль 2013



Temple Run: Oz — Великий, ужасный и быстрый

Серия книг Лаймена Фрэнка Баума «Страна Оз» очень популярна среди любителей сказок. Да и кто из нас не знает маленькую девочку Дороти, которая попала в волшебную страну из-за злой волшебницы Мобиди? Там она повстречала Страшила, Железного Дровосека и Трусливого Льва, которые будут помогать ей искать дорогу домой. Это произведение полю-

билось миллионам читателей и в дальнейшем повлекло за собой выход фильмов, пародий, а иногда и одно другому не мешало. Так, в 2011 году компания Disney анонсировала кинокартину, которая является приквелом ко всей серии и должна объяснить появление «великого и ужасного волшебника» в

стране Оз. Лента уже в кинотеатрах и чувствует себя там комфортно, за первый уикенд кассовых сборов картина собрала 80 миллионов долларов. А на мобильные устройства спешит Temple Run: Oz, игра по фильму, а по совместительству и вторая совместная работа Imangi и Disney после Temple Run: Brave.

Данный проект представляет собой классический раннер,





суть которого — пробежать как можно большее расстояние и побить собственный рекорд, а, возможно, и попасть в мировую таблицу лучших. Персонаж в игре, как и в Temple Run: Brave, один. Нам предстоит убежать от летающих приматов (принадлежность к какому-либо классу этих животных не установлена). Также герою будет противостоять вся флора и фауна, обитающая в сказочном мире: ветки будут путаться под ногами, деревья падать и вырастать из-под земли буквально за секунды. Но наш бесстрашный протезе бежит, ведь от этого зависит его жизнь. В первые минуты игры вы даже будете сопереживать персонажу, ведь его приключения дико увлекают. Бояться дикого управления не стоит, оно здесь практически идеально, акселерометр понимает даже мельчайший наклон, а экран реагирует даже на лёгкое касание пальцем. Творение рук Imangi также разнообразят полёты на воздушном шаре, которые являются передышкой между диким темпом аркады, но в то же время её и губят...



Игра не похожа на новую часть. Скорее, это — патч, в котором добавили улучшение всех аспектов проекта, но у нас на мобильных экранах всё тот же Temple Run. Даже локация, которая всего одна, настолько схожа с окружением из Temple Run: Brave, что нельзя не удивиться лени разработчиков. Графика очень устарела, и такие красоты сейчас могут навевать только скуку. Всё серо и уныло. Полёты на воздушном шаре быстро надоедают, но садиться в него приходится каждые три минуты... Раз десять прокатившись на нем, начинаешь, мягко говоря, недолюбливать разработчиков. Последний и самый смертельный удар игре наносит жёсткий донат... Зачем продавать игру за 38 рублей, если по-

требителю придётся платить после пяти минут игры за то, что на него, откуда не возьмись, упало дерево, и он хочет продолжить забег?

Temple Run: Oz получилась спорной. Видно, что авторы пытались улучшить многое, но тем, кто успел поиграть в предыдущие части, игра придётся не по вкусу, а вот новичкам, наоборот, стоит её посоветовать — свою долю веселья вы получите гарантированно.

5.0
ИТОГ

Дмитрий Шестопалов



Платформа:
JavaMEЖанр:
ActionРазработчик:
7SeasРелиз:
2009

Alexia The Great — Чем силен слабый пол

Женщины, умеющие за себя постоять — это всегда замечательно. Такую даму надо добиваться, а добыча издавна почиталась в обществе мужского пола. Тем не менее, слишком настырные ухажеры порой получали не только отворот-поворот, но и менее цензурные указания на свой счет. Не стоит также забывать, что такая женщина, если обидится, может обратиться к рукоприкладству, что серьёзно уменьшает женственность этого пола. Да, большинство остаётся милыми и нежными созданиями, но вни-

мание-то обращается на тех, кто выделяется! Точно так же вегетарианцы считаются крайне агрессивными защитниками своих идей, при том, что процентов девяносто от них мухи не обидит и просто не съест мяса. Можно было бы вспомнить стереотип, что все китайцы знают кунг-фу (спасибо Брюсу Ли за это), что действительности, конечно же, не соответствует.

Мода на женщин с силами мужчины родилась в тот момент, когда на пике популярности был жанр «варварское фэнтези». Если вы хотя бы мельком слышали о Конане из Киммерии, дальнейшие объяснения вам нужны не будут. Одной из первых героинь такого типа была Рыжая Соня, и это открыло дыхание тем, кто тайно от прочих мечтал о подобных мускулистых женщинах с длинными мечами и минимальным количеством одежды. Бронелифчики, все дела... Однако в количестве мышц необходимо было держать баланс, чтобы всё ещё милое существо не превратилось в грудку мускулов, в которой, простите, ни один половой признак не узнавался. Но это уже другая история.

А наш рассказ будет объят красотой и брутальностью, старлью и врагами, 3D-графикой и беспощадными тормозами... Стоп, что? Ладно, будем читать без бумажки. Героем сегодняшней статьи оказывается довольно молодая игра, рождения которой не ожидал никто. Тем более — на едва живой JavaME. Alexia the Great, господа. Без купюр и лишней одежды.

Жизнь на грани клинка

Давным давно, 2213 лет назад, королевством под названием Джина правила королева Алексия. И правила бы она и дальше, если бы не злобный король Ригба, вторгнувшийся в королевство под видом торговца. Постепенно его солдаты застроили лагерями окрестности и фактически захватили власть над страной. Простым крестьянам от такой жизни пошли только недостатки вроде высоких налогов и плохого отношения со стороны захватчиков. Тем временем Алексия, появившаяся... собственно, из ниоткуда после исчезновения в





никуда, сделала для себя важное открытие — корабль её тонет, и крысы все сбежали. В такой ситуации многие бы отчаялись, но только не наша героиня. Вместо того, чтобы уйти подальше и создать новую страну с конституцией и депутата... простите, депутатами, она расчехляет свой меч-кладенец, седлает вороного коня и пускается в путь-дорогу к ближайшему лагерю солдат Ригбы, дабы очистить его, а после и всю страну от захватчиков. В одиночку.

Стоп. Этот сюжет не выдерживает критики, какой бы мягкой она не была. Ладно, вторжение через торговые отношения ещё можно как-то, с треском и слезами, понять и даже простить. Но есть два как минимум вопроса, которые стучатся о кору головного мозга, не давая носителю спокойно спать, есть/пить и вообще жить. Первый звучит приблизительно так: «Где вооружённые силы Джинны, грыжу им в тапок? Что они делали в период захвата власти и куда, грыжу им во второй тапок, они

делись сейчас?». А второй был уже озвучен: «Куда смотрела Алексия, пока её страну захватывал Ригба?». Претензий по поводу того, что наша героиня идет в бой одна, у автора нету. Серьезный Сэм тоже один воевал. И Doom Marine тоже. Но в этих играх хотя бы пояснялось, отчего такое одиночество. А тут — ни слова, ни буквы. Такое ощущение, что все солдаты просто сидят по краям уровней, жуют козий сыр и делают ставки...

В общем, прожиточный минимум по логике история не вытягивает. Ладно, включаем первую миссию — может, это спасет ситуацию... Задание простое — убить несколько солдат и спасти шпиона по имени Мато, который украл карту с расположением лагерей противника. Но кто же этот великолепный предок Штирлица? Может, остроухий следопыт-эльф? Или изящный ниндзя? Быть может, ассасин? Нет! Это... восьмидесятилетний старец, советник Алексии. Все, теперь автор понял. Государство Джинна пало жертвой болезни, убившей все адекватное население. Остались только сильная, но глупая Алексия и недалёкий, а потому — храбрый, советник.

Держите крышу

Если сюжет своими роскошными перипетиями не произвел на вас впечатления, то, быть может, на это способен геймплей? Что ж, Alexia The Great — представитель довольно редкого жанра слэшеров. Вернее, игра задумывалась как слэшер, а получилось нечто непонятное. Уровни представляют из себя

прямоугольные арены с препятствиями, зданиями, ловушками и кучами враждебно настроенных полигонов, именуемых гордым именем «солдаты». Полигоны патрулируют местность, заданную создателями, и при заходе в их поле зрения начинается бой. Суть битвы заключается в словах «тайминг» и «бедная кнопка 5» — победа над единичным противником требует либо предупредительной атаки мечом по голове до полного убийства цели, либо выставления блока с последующим нанесением увечий, несовместимых с цифровой жизнью. Троекратное нажатие на «5» приводит к совершению комбо-атаки, которой на первых порах будет хватать для лишения неприятеля половины его жизней. Проблемы начинаются тогда, когда против Алексии выступают двое и больше солдат. Дело в том, что режим боя включается только для одного, ближайшего противника. Второй враг мирно стоит и ожидает своей очереди. Все правильно, вроде бы, но при комбо-атаке цель Алексии,





если остаётся в живых, отлетает назад. Это часто приводит к тому, что второй противник оказывается ближе, чем первый. И тут же атакует нашу героиню. Вот тут играют свою роль особенности управления. В двух словах: оно дубовое до янтарных слёз. Действия Алексии происходят с такой задержкой, что можно спокойно сходить и смыть нервный пот с трудового лица. Более того — воительница не всегда реагирует на наши команды. Возникает ощущение, будто она перезаряжается на действие... Это в свою очередь значит, что при переключении противников зачастую невозможно поставить блок или атаковать на опережение. Дама просто подставляет свое спортивное тело под надругательства захватчиков, и с этим ничего нельзя сделать.

Понимая, что одними примитивными боями игрок сыт не будет (будто он бывает чем-то сыт — прим. автора), создатели вставили в игру уровни с лошадью. Помните замечательные покатушки на Пегасе из «Гнева

Титанов»? А теперь представьте, что они стали полностью трёхмерными, нереально длинными и скучными, начали копировать примитивные гонки из Brick Game и просто безбожно тормозить. Ах да, бои тоже никуда не делись, но начали происходить на лошадях. И если на суше они были скучными и быстро становились сложными, то перепалки в стиле конницы просто невозможны! Для того, чтобы предотвратить атаку противника, нужно сразу после начала боя поставить блок, но определяется это всё на глаз, а глюки управления делают королём мира того, кто отбил хотя бы один удар неприятеля. На втором таком уровне появляется огненная катапульта, напоминающая по эффективности заклинание «Метеорит» у Волшебницы из Diablo 2, то есть — постоянно двигаясь, Алексия будет оставаться невредимой. Этому сможет помешать лишь одна беда, которую не заметить невозможно. Имя ей — тормоза. Поскольку детализация героини, врагов и уровней весьма высо-



ка по меркам Java, игра очень требовательна к ресурсам телефона. И пускай она запускается даже на слабых машинах, возникающие тормоза усиливают и без того дикую сложность в разы, поэтому многие не сумеют пройти и половины.

Лунная призма, дай мне хоть что-то

Как ни странно, Alexia the Great не является провальным проектом, и светлых сторон у



него больше, чем кажется. Для начала — графика и уровни. На своем веку JavaME повидала немного 3D-игр и ещё меньше нормальных движков для этого. Причем на ум из последних приходит только ABYSS, а из игр в таком жанре можно вспомнить разве Assassin's Creed. Вспомнить и сразу забыть, так как вышел он на Symbian. Pandemonium — так же. И вот — AtG, с честным трехмерным пространством, без оговорок и условностей. Уровни простираются не только по площади, но и поднимаются ввысь по ступенькам и зданиям, а графика, пусть и не безупречна, но очень и очень хороша. Малая детализация объектов на уровне компенсируется размером последних и удачно подобранной камерой, благодаря чему срабатывает эффект присутствия. Это не Galaxy on Fire, где кораблик выглядит, как сложный, но маленький прямоугольник. Главная героиня имеет довольно внушительные размеры (при весьма скромных формах, если вы понимаете, о чём речь), да и

камера парит не свободно, а под нужными углами, превращая игру то в платформер, то в раннер, то в файтинг, то в, про-сти Господи, конный симулятор. Главным же плюсом по праву считается режим «Ярости». Для его включения необходимо заполнить специальную шкалу, убивая противников. Как только она заполнится, у игрока появится возможность сделать один-единственный выпад, но какой! Время замирает, а наша героиня делает разворот в воздухе, камера облетает вокруг неё. Алексия взмахивает верным стальным мечом... И отрубает врагу голову. Насовсем. А из трупa начинает фонтанировать кровь.

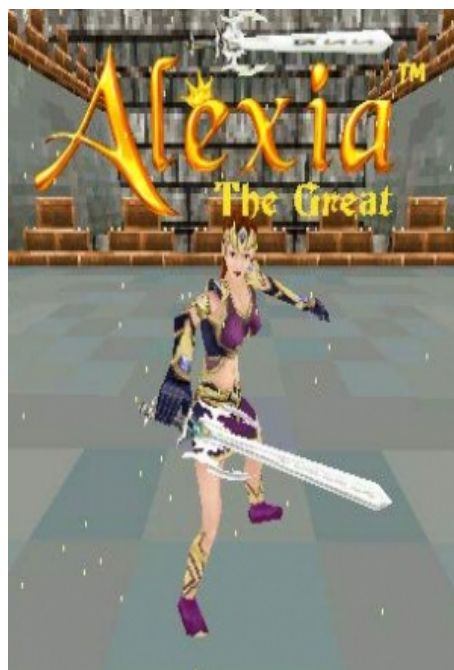
Описать, как в первый раз круто это выглядит, членораздельно невозможно. К тому же, срабатывает эффект неожиданности — в простецкой JavaME-игре шанс увидеть такое зрелище близится к нулю. В Mortal Combat — да, это возможно и ожидаемо. Но не в Alexia The Great! Как бы там не было, этот сверхприём убивает любого из



противников с первого удара, будь то простой враг или более сильный. В плюсы можно записать и весьма информативный интерфейс, на котором помещается много информации без ущерба для читабельности или уменьшения обзора. Даже карта есть, с противниками и зельями для пополнения жизни.

...

Что можно сказать под конец? Игра имеет неплохую задумку и отличную 3D-графику, что для мобильных телефонов редкость. Вместе с тем игровой процесс надоедает очень быстро. Самый большой плюс — это, вне сомнений, отсечение голов противникам, но оно не происходит каждые 5 секунд. В общем и целом, Alexia The Great идеально сбалансирована, и хотя бы первый уровень в ней пройти стоит.



Денис Зайченко



Журнал Inari



Смотришь аниме? Хочешь получать свежую информацию о любимых сериалах и фильмах в один клик?

Нет ничего проще этого, если вы читаете ежемесячный сетевой аниме-журнал **Inari**!

Журнал **Inari** — это статьи на любой вкус для любого читателя с множеством рубрик и только эксклюзивными материалами.

- Все об аниме, манге, косплее, дорамах, обзоры фестивалей и концертов, музыки, книг и игр.
- Качественный материал и только свежие новости из мира аниме.
- И только журнал Inari может дать вам возможность окунуться в мир аниме в любое время и в любом месте. Просто запускайте **Inari** на своём планшете, смартфоне или мобильном телефоне и читайте! Ведь **Inari** — первый мобильный аниме-журнал!

Журнал **Inari** — твой личный путеводитель в мире аниме и японской культуры.

Веб-сайт: <http://www.inari-journal.ru>

RecZon Game Development Studio

Перспективный разработчик игр под Android OS. Компания постоянно растёт и развивается, в разработке уже несколько проектов.

Начало своей деятельности **RecZon** берёт с 2012 года, то есть, компания только только появилась на свет. Но на данный момент уже есть проекты на стадии альфа-версии. А всё благодаря тому, что ранее игры участниками команды разрабатывались, как любительские. И теперь коллектив выдвинулся на уровень начинающего разработчика. И пока идёт разработка простых игр, несколько первых проектов будут бесплатны.



Вакансии:

- 1) **Художник**, профессионально владеющий pixel-art'ом. Перед принятием в команду кандидат должен сдать небольшой тест.
- 2) **Композитор** (музыкант), умеющий создавать midi музыку на компьютере в таких программах, как Music Master Works или FL Studio и т.п. Требуется представить собственную композицию, не менее 15 секунд по длительности. Материал, скачанный с интернета не принимается.

Если вы хотите вступить в **RecZon** - обращайтесь, <http://vk.com/id118266781> или <http://vk.com/id131734176>

RecZon ждёт вас...