

mobitree



Dungeon Hunter III
» ОХОТА НАЧИНАЕТСЯ



Алексей Смагин

Несмотря на чрезмерную близость весны, зима в наших краях только-только начала осваиваться, заставляя москвичей надевать шарфы и кутаться в тёплые куртки.

Да, ещё совсем недавно мой термометр практически достигал роковой отметки -30, что позволило не только отменить уроки лыжной подготовки, но и вовсе закрыть некоторые учебные заведения на карантин.

Однако на игровую индустрию резкое похолодание повлияло мало и некий ста-зис, наблюдаемый ещё с середины осени, продолжается до сих пор. Больших проектов не просто мало, их вовсе нет. Или они так умело прячутся, что наши редакторы их не находят. Разработчики продолжают атаковать разнообразные магазины целым шквалом казуальных и логических игр, среди которых встречаются как успешные, так и не очень успешные их собратья. Но кажется, что эта ситуация начинает подходить к концу: игровое сообщество сейчас взбудоражено анонсом мобильной Mass Effect, уже в ближайшее время намеченной к выходу на iOS. Владельцев же аппаратов с поддержкой Java ME, кажется, с этих пор радовать будут лишь энтузиасты. По крайней мере, даже Anima Bytes свернули разработку масштабного ПланКон'а, о котором мы писали год назад, отныне работая лишь над трёхмерной его версией, обещанной для владельцев Android, Bada и Symbian.

И последняя на этот раз новость — обновление Android-версии. Сергей Куманёв постарался учесть все ваши пожелания. Он не только оптимизировал движок для планшетов и телефонов с большими экранами, но и улучшил дизайн, а также добавил несколько интересных нововведений, найти которые я предлагаю вам самим.

Впрочем, нет. Есть ещё кое-что, о чём должен поведать читателям. Как бы тяжело не далось мне это решение, я вынужден покинуть пост главного редактора MobiTree. Отныне нашу команду возглавляет Никита Мариненко, под чьи руководством и должен выйти мартовский номер. Ждите приятных перемен.

mobitree

Редакция

Алексей Смагин

Главный редактор

Тимур Лебедев

Исполнительный редактор

Дмитрий Курылев

Заместитель главного редактора

Никита Мариненко

Шеф-редактор

Александр Китавцев

Редактор игрового раздела

Денис Зайченко
Дмитрий Курылев
Игорь Шадринцев
Никита Мариненко
Олег Дрейман
Николай Чуприна

J2ME-версия, Android-версия:

Сергей Куманев

PDF-версия

Дизайн:

Олег Дрейман

Верстка:

Алексей Смагин

Никита Вилков

Олег Дрейман

Журналисты:

Александр Ионов
Александр Китавцев
Алексей Проказов
Александр Родин
Алексей Смагин
Алексей Строич
Алексей Эльнатанов
Альберт Якупов
Андрей Вовк
Денис Зайченко
Дмитрий Курылев
Евген Кондратюк
Никита Мариненко
Игорь Шадринцев
Олег Дрейман
Павел Попов
Тимур Лебедев
Хадис Асфандияров

Корректуря:

Александр Китавцев
Александр Родин
Алексей Смагин
Андрей Ермолаев
Артемий Акаченко

ПРИГЛАШАЕМ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ РАБОТАТЬ В НАШЕМ ЖУРНАЛЕ!

Список доступных вакансий:

Журналист

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

Корректор:

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

Ньюсмейкер:

Умение составлять новости. Приветствуется грамотность.

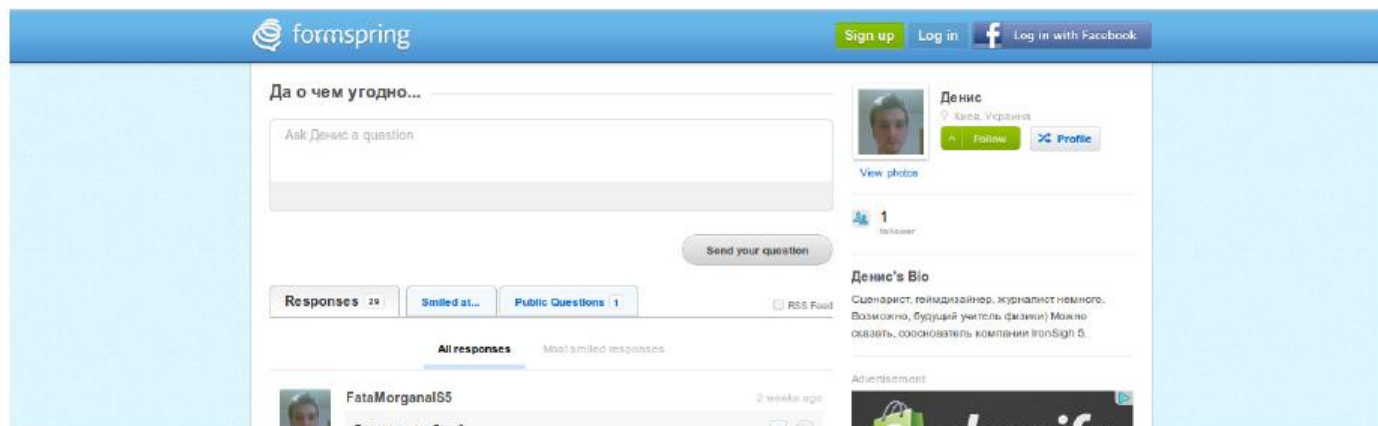
Переводчик:

Хорошее знание английского языка. Терпение.

Дизайнер PDF-Версии:

Умение работать в Adobe InDesign и Adobe Photoshop

Присылайте свои заявки на
SUPPORT@MOBITREE.RU



Спроси меня... Если посмеешь

Алексей Смагин Денис Зайченко

Для всех, кто следит за проектом AfterWaterWorld, есть хорошая новость — теперь у геймдизайнера компании IronSigh 5, Зайченко Дениса, можно напрямую спросить о процессе разработки игры, а также о планах компании на будущее.

Ссылка — <http://formspring.me/FataMorganaS5>

Для тех, кто пропустил пятый и шестой номера, напоминаю:

AfterWaterWorld — масштабная RPG на java, число задумок, реализованной в которой, бьёт все рекорды. Разработка идет быстрыми темпами, но авторы буквально каждый день придумывают что-то новое, растягивая и без того долгий процесс в несколько раз. Остаётся только надеяться, что Андрей и Денис ещё полны энтузиазма, а их детище успеет выйти до полного заката платформы.

Птицы покоряют мир

Алексей Смагин

Жизнь бьёт ключом, и то, что раньше всячески отвергалось, сегодня становится реальностью. Angry Birds, пожалуй, самая известная

мобильная игра в мире, наконец-то появилась на J2ME. А «засветилась» demo-версия «Злых Птичек» на Nokia World: там её запустили на сенсорном Nokia Asha 303, относящемуся к семейству S40 (хотя интерфейс в нём, надо заметить, точь-в-точь скопирован к Symbian^3, отличий от N8 и не найдешь).

Rovio сообщают, что java-версия Angry Birds будет, по сравнению с аналогами для смартфонов, несколько урезана. Очень сложные уровни будут изменены и адаптированы для устройств с маленькими экранами.

Возможно, будут широкие возможности по настройке графики: даже в Android-версии было позволено отключать фон.



Однако визуальная часть, как можно заметить, сильно не пострадала. На видео с выставки, по крайней мере, особых отличий от «старших» версий не наблюдается. В игре другое меню, другие уровни, но в целом стиль AB остался узнаваемым.

Правда, пока не уточнялось, для каких именно девайсов будет выпущена игра. Пока надежда есть лишь у обладателей сенсорных телефонов Nokia, однако, это совсем

не значит, что у обладателей кнопочных девайсов даже нет шансов: все же, версия для PSP отлично прижилась в Minis. Кстати, Angry Birds будет предустановленной игрой в тот самый Nokia Asha 303, а так же в некоторых других устройствах, пока не анонсированных. Давнее сотрудни-

чество Nokia и Rovio (помнится, ребята даже делали трёхмерные версии Bounce, а сам красный шарик, как-никак, на протяжении многих лет был главным игровым символом Nokia) даёт ощутимые плоды.

«Старший брат» за «младшим братом»

Алексей Смагин

Удивительно, но хотя мобильные версии игр от Ubisoft всегда делали Gameloft, компьютерный гигант уже сам начинает уделять всё больше внимания этому рынку. Буквально на днях Ubisoft анонсировали четыре игры на iOS, что стало некоторым «ударом под дых» для многих владельцев этих устройств. Правда, масштабных тайтлов среди них, увы, нет. Даже нормального Assassin's Creed не пообещали.

Зато пообещали карточную игру из вселенной — Assassin's Creed: Recollection. Попытка завлечь iOS-игроков подобным развлечением выглядит сомнительно, но истинные фанаты Альтаира и Эцио, бесспорно, оценят глобальность и продуманность творения Ubisoft: как-никак, разработчики обещают 10 часов увлекательного геймплея.

Не забыли и Prince of Persia, перенеся с консолей «классическую версию» (которая, кстати, вышла на J2ME в 2007 году). Однако подобный шаг выглядит лишь иронией со стороны Ubisoft — от прошлогоднего Prince of Persia Retro «новый» Принц отличается лишь современной графикой и кое-какими мелкими изменениями.

Еще одной анонсированной игрой стала Michael Jackson: The Experience. Это танцевальная аркада, несколько

напоминающая забытую всеми Dance Fabulous от Digital Legends. Игроку придется вычерчивать различные фигуры на экране, не забывая про ритмичность своих движений. Неизвестно, правда, позволит ли игра танцевать под свою музыку или же будет иметь жестко ограниченный плейлист.



ТРУЩОБЫ, НАХОДЯЩИЕСЯ ЗА СПИНОЙ ПОП-ЗВЕЗДЫ ПОЧЕМУ-ТО НАПОМИНАЮТ ЛОКАЦИЮ ИЗ ONE ДЛЯ ВТОРОГО ПОКОЛЕНИЯ N-GAGE.

И последняя, но явно не по значению — Ghost Recon: Shadow Wars. Трёхмерная пошаговая стратегия, которая уже вышла на Nintendo 3DS и не замарала имени тайтла. Британский PocketGamer оценил игру на 7/10, что только радует.

Беспредел в стиле «яблоко»

Денис Зайченко

Grand Theft Auto 3 — игра во многом знаковая. И в первую очередь тем, что она перевела культовую серию из плоскости в полную 3D. В третьей части впервые появился именно тот самый узнаваемый стиль, который присутствовал во всех последующих частях серии. Можно ли его описать словами? Нет. Красками, эмоциями, намеками и жестами — да. И если вы хотели бы ознакомиться с серией GTA, начните именно с классики. Начните с GTA 3.

С этой легендарной игрой связаны 2 новости. Первая — недавно легенде исполнилось 10 лет. В пересчете на людской возраст это



около 40 лет, то есть испытание временем игра прошла на ура. И, возможно, с этой знаковой датой связана вторая новость — GTA 3 появится на iOS. И да, в каноническом варианте. Что можно сказать еще? Как говорят украинцы — «Далі буде»...

«Далі» № 1 — первой игру испытают двухъядерные устройства.

«Далі» № 2 — игру смогут испытать еще и владельцы устройств на базе Android.

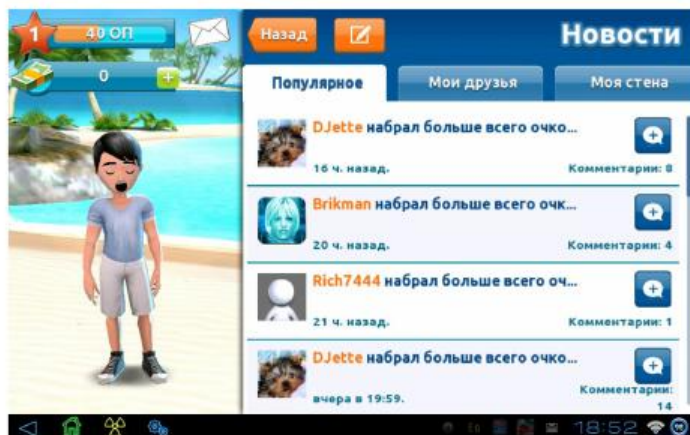
Новый год – новый вид

Алексей Смагин

Gameloft Live! год назад уже претерпела небольшие изменения, но то, во что хотят превратить её сейчас, даже кажется немного абсурдным.

Впрочем, в погоне за покупателями все средства хороши. Gameloft Live! 2012 лишь повторяют политику Microsoft относительно Xbox Live, в которую была встроена возможность создания аватара при помощи стандартного набора глаз, носов, бровей, причёсок и шляп. Gameloft пошли лишь чуть дальше, дав возможность выбирать рубашки, штаны и даже обувь. Специальные костюмы в новом Gameloft Live! тоже появятся, поэтому никто не запретит вам нарядиться, например, в костюм цыплёнка или смерти. И поменять фон, кстати, тоже будет можно – на скриншотах были замечены дом, сад и кладбище. Неизвестно, правда, насколько велик будет этот ассортимент.

Похоже, покупать вещи нужно будет за специальную валюту. Как зарабатывать деньги, пока неясно, но



возможно, заработок будет связан с разблокировкой новых достижений.

О других новых функциях упоминаний пока нет, умалчивают и первую игру, в которую будет встроена новая версия Gameloft Live!

Привет из 90-х

Роман Джунабаев

25 августа компания SEGA анонсировала переиздание игры Sonic CD на Xbox LIVE Arcade, PlayStation Network, iPhone и iPod touch, iPad, PC Digital Download, Android, и Windows Phone.

Sonic CD вышла в Японии на приставку Sega CD 23 сентября 1993 года.

Однако, в отличие от оригинала, в игру будут добавлены некоторые новшества. К примеру, после прохождения игры можно будет сыграть за Тейлза - напарника Соника, который не участвовал в событиях игры. Также будет использован оригинальный саундтрек, но, к несчастью,



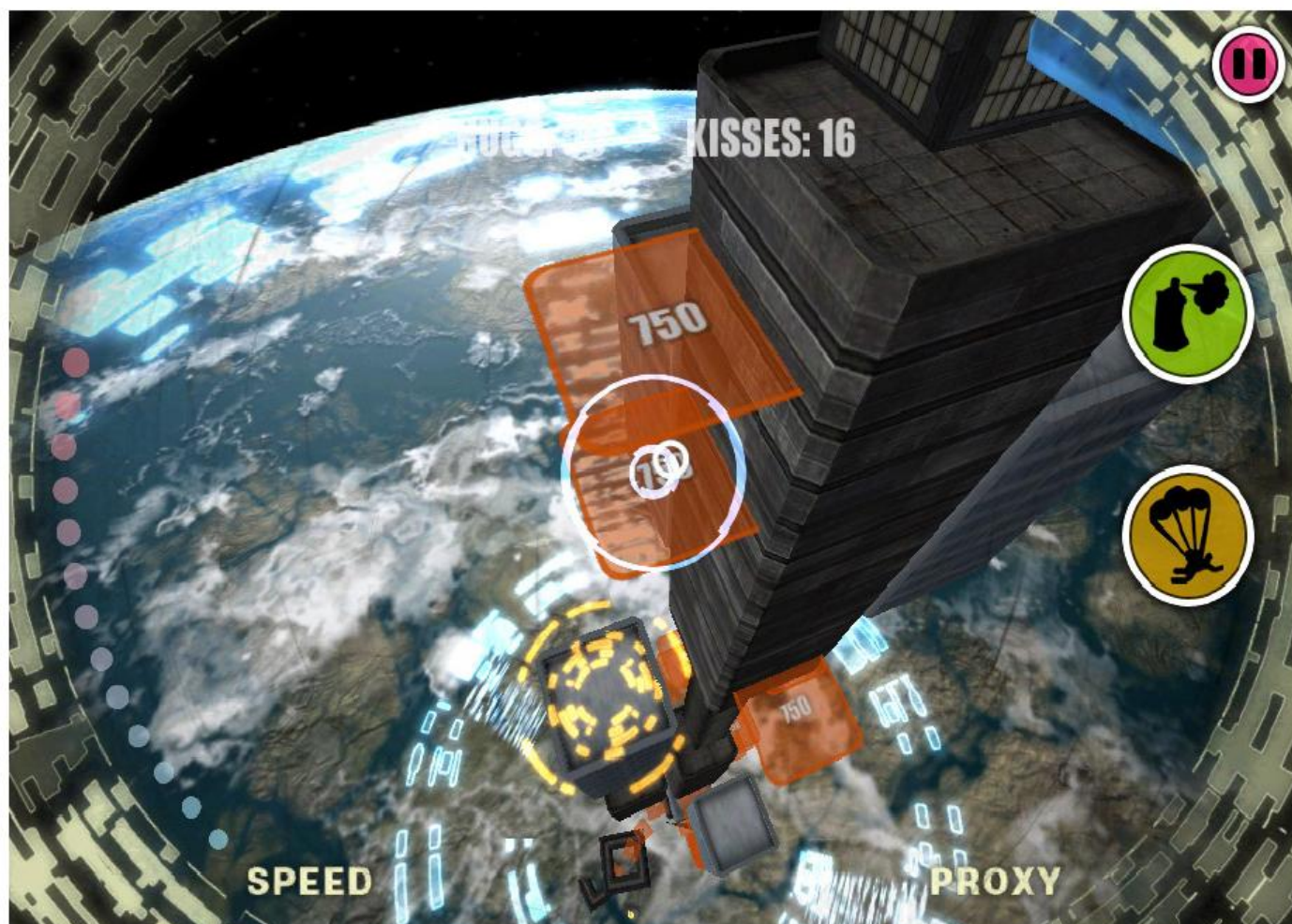
появятся только инструментальные версии песен You Can Do Anything и Cosmic Eternity - Believe in Yourself - одних из самых лучших и удачных в игре 1993 года. В переиздании будет использован движок одного из участников иностранного

фэндома - Тахман'а.

Sonic CD выходит на все платформы в конце декабря, однако, купившие планшеты на Android (к примеру, Samsung Galaxy, Acer 100 или ASUS Transformer) в GameStop смогут поиграть в него немного раньше.

Лети, друг мой, лети!

Алексей Смагин



Все чаще и чаще компьютерные игры обретают мобильные аналоги, практически от них не отличающиеся. Anomaly: Warzone Earth, которую мы обозревали в прошлом номере, от своего компьютерного собрата отличается лишь визуально, а все геймплейные элементы были аккуратно перенесены из оригинала. Такая же судьба ждёт популярную аркаду со странным названием — AaaaaAAaaaAAAAaAAAAaAAAAA!!! — A Reckless Disregard for Gravity. И хотя на PC игра вышла аж два года назад, задумываться об iPhone версии начали только сейчас. AaAaA!!! — это Doodle Jump наоборот. То есть, главный герой будет не прыгать, а падать, а на смену

платформам придут коварные ловушки, затрудняющие путь вниз. Еще одно важное отличие — полностью трёхмерный мир, позволяющий наиболее полно ощутить драйв от стремительного полёта. В отличие от заурядного Falling Fred, игра сможет похвастаться не только фриплеем, но и интересными уровнями, дающими практически любой классической аркаде из AppStore. Для тех кому и этого окажется мало, введены бонусные очки, начисляемые за различные трюки и опасные действия. На видео AaAaA!!! выглядит вполне сносно. Но вот приживётся ли игра на платформе — пока вопрос времени.

Asus + Nvidia Tegra 3 = Eee Pad Transformer Prime

Игорь Кришталович

Сколько же в последнее время ажиотажа вокруг «Первого» четырехядерника, кому только не приписывали данное звание, и Motorola, HTC, а оказалось что Первым стал... ASUS.

Представляем вам Eee Pad Transformer Prime - четырехядерный планшетный ПК с Nvidia Tegra 3.

Дизайн Таблетки

Данный продукт технического гения самый тонкий и самый легкий в своем роде, толщина составила чуть более 8мм, а вес менее 600 грамм. Корпус покрыт олеофобным покрытием, которое в свою очередь отталкивает воду и жиры, и на нем не остаются отпечатки пальцев. Поставляется он будет всего в двух расцветках - золотистой и аметистовой. 10 дюймовый экран защищенный Gorilla Glass смотрится потрясающе.

Производительность

По предварительных тестах на бенчмарках, процессор Tegra 3 показывал наилучшие результаты, оставляя далеко позади теперешних флагманов. Разработчики из NVIDIA обещают нам

революционную графику в играх на уровне PS3, и простое воспроизведение видео в формате HD 1080dpi.

Тех. Характеристики

Трансформер будет поставляться с 32 и 64 гигабайтами памяти на борту, но и это количество можно будет расширить с помощью карт Micro SD, оперативной памяти нам предоставили 1 гигабайт. IPS экран с расширением 1280x800 точек и светодиодной подсветкой. Операционной системой будет Android 3.2 Honeycomb с последующим обновлением к 4.0 IceCream

Sandwich. Четырехядерный процессор Nvidia Tegra 3. Wi-Fi 802.11 b/g/n, bluetooth 2.1, камеры: фронтальная 1.2MPx, задняя 8MPx.

Из интерфейсов можно выделить Micro-HDMI порт, аудио-разъем, слот для карт памяти Micro SD.

Официальный запуск продаж Трансформера намечен на Декабрь 2012.





книги делаются из дерева

дерево помогает нам
узнать больше

mobitree



Вопросы:

Олег Дрейман

Алексей Смагин

Александр Китавцев

Перевод:

Алексей Смагин

2013: Infected Wars — один из немногих проектов, с нетерпением ожидаемых нашей командой. Ещё бы: огромные локации, куча монстров, нагнетающая атмосфера. Проект явно обещает стать продолжателем оригинального *Zombie Infection* (не того огрызка, что получили обладатели iOS). Мы связались с Action Mobile и получили всю информацию по игре. Из первых уст, как говорится.

Представьтесь, для начала. Насколько я знаю, 2013: Infected Wars — ваш первый проект?

Да. 2013: Infected Wars — наша первая игра. Однако многие члены нашей команды уже работали в игровой индустрии, но в других компаниях. Лично я до этих пор никогда не занимался играми, так что в разработке я участвую впервые. Но это не первая команда, которую я создал, надо заметить. Я начал играть в компьютерные игры ещё на заре расцвета этой отрасли и всю жизнь мечтал основать компанию, занимающуюся их созданием.

Преуспев в бизнесе, я накопил достаточно средств, чтобы осуществить свою мечту. Так появилась Action Mobile Games. Мои обязанности — работа над геймдизайном, сюжетом, создание концепт-артов, ну и управление студией, собственно. Тем не менее, при создании игры я часто советовался с командой. Они действовали на мои представления о том, какой должна быть хорошая игра. В Action Mobile работают талантливые люди, всецело поглощённые грядущим проектом.

Вы уже думали о создании других игр?

Мы не начнём разрабатывать никаких других проектов, пока я и моя команда так захвачены 2013: Infected Wars. Да, у меня уже есть пара новых идей, но ни одна из них ещё даже не утверждена. И пока точно не известно, будут ли они воплощены в жизнь. Вообще, я планирую разрабатывать дополнительный контент для фанатов 2013: Infected Wars — только первый эпизод. Вполне можно будет рассчитывать на продолжение с новыми монстрами, локациями

и прочим. Кстати, вполне возможно, что не все игры из вселенной 2013 будут TPS. Я хотел бы попробовать себя в других жанрах — будь то RPG, Startegy или вообще Adventure. Но это всё в будущем. Пока мы — маленькая компания, готовая громко заявить о себе, выпустив свой первый проект.

Для нас, россиян, сюжет — одна из важнейших составляющих любой игры. В связи с этим — вопрос: насколько захватывающими будут события, происходящие в игре? Будут ли видеовставки, диалоги, секретные записки, или всё дело ограничится скудным брифингом перед каждой миссией?

Я действительно ценю вашу любовь к интересным историям. S.T.A.L.K.E.R и Metro 2033, созданные выходцами из СНГ, принесли мне истинное удовольствие. Что до 2013: Infected Wars, то в этом плане можно не беспокоиться. Игра имеет более глубокий и сложный сюжет, чем многие другие в том же жанре. На мобильных устройствах, я имею ввиду. Так как 2013 — шутер, я должен быть уверен, что игроки смогут быстро влиться в поток действий. Конечно же, здесь будут использованы ролики, которые позволят по-другому взглянуть на игровой мир, миссии и историю в целом.

Почему для 2013: Infected Wars был выбран этот жанр?

Я выбрал этот жанр, потому что нахожу его невероятно весёлым. Я хочу сделать игру, которой я мог гордиться, и, конечно, я хочу играть в неё сам. А ещё, кажется, что игровое сообщество просто обожает отстреливать головы разнообразным зомби и мутантам при помощи реального оружия. Кроме того, сейчас на мобильном рынке просто нет игры, которая может предложить кооператив, одиночную компанию, сеттинг реального мира и тысячи зараженных мутантов, готовых к уничтожению!

В интернете ваш проект часто сравнивают с Desert Zombie: Last Stand. Будут ли игры действительно похожи? Если нет, чем сможет поразить 2013?

Да, действительно смешно выходит, что наши проекты постоянно сравнивают, ибо я в первый раз услышал о Desert Zombie на 4-5 месяце разработки нашей игры. На самом деле, схожесть обеих основана лишь на том, что игроку здесь придется убивать зомби. Остальное же очень сильно отличается.

1) У нас есть одиночная компания с семью картами и большим количеством уникальных пейзажей.

2) В 2013 есть элементы RPG-игры, предполагающие переход по уровням и прокачку определённых скиллов.

3) У наших героев есть классы, выбор которых будет сильно влиять на игровой процесс.

4) У нас есть кооператив.

5) Достижения в 2013 основаны на классах.

6) Может быть, это более важно и это то, чем я горжусь: каждая из наших карт должна быть досконально исследована для полного прохождения. Практически как уровни в L2D или подземелья в World of Warcraft. Да, я люблю игры на выживание, но они могут быть и довольно скучными. В конце-концов, надо давать игрокам возможность ощутить все прелести похода к следующей охраняемой точке. Я хочу заставить их двигаться и получать бонусы за исследование локаций.

7) И ещё. Я должен сообщить, что производительность будет достойной даже на не самых новых девайсах, что в последнее время является глобальной проблемой. Проблема эта коснулась даже и мощных устройств: на моём iPhone 4 многие новые игры безбожно тормозят, что сильно раздражает. Будьте уверены разработка игры для мобильных устройств — дело непростое, и хотя 2013 выглядит потрясающе, она великолепно идёт на всех поддерживаемых устройствах.



В каких странах будет происходить действие игры? Будут ли сохранены их национальные особенности? Можно ли будет встретить где-нибудь живописные пейзажи, или всю игру нам придется провести в огромном страшном мегаполисе?

Моя цель — разместить действие сериала 2013 по всему миру. Возможно даже будет эпизод, действие которого будет происходить в окраинах Москвы.

К сожалению, сейчас мест действия не так много: метро, центр города, гипермаркет, парковка. Увы, многие игроки не понимают, каких огромных усилий стоит создание локаций, особенно тех, что выглядят хорошо и не тормозят игровой процесс. Но я всё же надеюсь, что игровое сообщество оценит весь объём работы, проделанной нашей командой.

Судя по видео, игра идёт очень быстро. Верится с трудом, потому что многие игры на UE3 в действительности жутко тормозят. Как вам удалось добиться такой высокой производительности?

Не хочу выдавать все секреты, ибо именно они дают нам огромное преимущество перед конкурентами. Но я всё же расскажу вам, как достичь хорошей производительности, используя Unreal Engine.

1) Использование технологии Simplygon. Это действительно отличная программа и команда, сотворившая Simplygon, оказывала большую поддержку Action Mobile Games во время разработки. Вкратце расскажу, как это работает. Скажем, у нас есть зомби из 2000 полигонов, который напал на игрока. При ближайшем рассмотрении можно увидеть новые детали, которые ранее были скрыты от глаз пользователя. С помощью Simplygon мы можем указать, какое количество полигонов будет отображаться на разном расстоянии. Поэтому, если объект находится далеко от игрока, то мобильному устройству не нужно будет отображать все 2000

полигонов. Программа уменьшит их количество так, чтобы он выглядел приемлемо на отдалённом расстоянии.

2) Использование вызовов отрисовки (то есть количества материалов, использованных в модели — прим. редакции) как можно меньше. Само по себе этот процесс уже является искусством и не многие команды понимают, насколько трудоёмок этот процесс, поскольку эта работа выполняется исключительно программистами. В нашей команде арт-дизайнеры и



программисты работают очень тесно друг с другом и это позволяет им черпать знания в обеих областях.

3) Оптимизация расчета анимации костей игрока и существ в игре. Для ваших читателей, которые, как и я, не очень подкованы в техническом плане, постараюсь объяснить, как это работает. Когда дизайнер персонажей создаёт игрока или какое-либо существо, ему сначала необходимо создать скелет. Чем больше в скелете при создании будет использовано костей, тем лучше и естественнее будет выглядеть анимация. Компьютерные игры могут обрабатывать огромное число костей, но при использовании UE3 для мобильных устройств, разработчики крайне ограничены в ресурсах. Мы узнали это на собственном горьком опыте и пришлось многое переделывать заново.

В последние годы большинство наших читателей волнует обильное засилье freemium-игр, многие из которых достаточно посредственные. Ваша игра будет распространяться на платной основе?

(Не уверен, что правильно понял вопрос, поэтому прошу прощения, если ответ будет некорректным)

Как я понимаю, большинству ваших читателей не нравятся freemium-игры и вы спрашиваете о том, что если мы выпустим нашу игру, будет ли она freemium, так?

Мы ещё не думали над стоимостью 2013: Infected Wars. На это есть две большие причины:

1) я собираюсь выяснить, какие цены будут у

игры наших конкурентов во время релиза;

2) разработка игры обходится очень дорого, особенно разработка хорошей игры. Каждый месяц я трачу много денег на поддержку своей команды. Это означает, что я должен определить цену игры в соответствии со всеми затратами, и чтобы мы и дальше могли поддерживать 2013: Infected Wars. Кроме того, мне необходимо выдать достойную зарплату своей команде. Я на-



деюсь, что если мы сдержим наши обещания и создадим игру для мобильных устройств, которая будет тепло встречена игровым сообществом, то это поможет нам и дальше поддерживать игру и выпускать для неё дополнительный контент.

Как будет реализован мультиплеер? Будет ли он вообще или, возможно, будет кооперативный режим или что-то более интересное?

В 2013: Infected Wars будет мультиплеерный режим, причем, только в виде кооператива. Хотелось бы, конечно, сделать режим на выживание, который, как кажется, так нравится игровому сообществу, но как уже говорилось ранее — каждая карта устроена так, чтобы игроки проходили её, по пути попадая в засады инфицированных.

Насколько большими будут локации? Сколько времени займёт прохождение игры?

Карты очень большие, если их сравнивать с другими мобильными играми, но я понимаю, что порой игроку нужно просто провести время, пока он куда-то едет или ждёт самолёт в аэропорту. По этой причине мы старались сохранить баланс между глубиной погружения в игру и временем, которое потребуется для прохождения каждой карты. В зависимости от выбранной

сложности и стиля игры, прохождение локации займёт в среднем 15-30 минут.

И, наконец, расскажите нам об успехах и неудачах в прошедшем 2011 году.

То есть вы хотели бы узнать о наших успехах и неудачах в 2011?

Для Action Mobile Games много чего произошло в 2011. Что касается неудач, то мы потеряли много времени и денег, создавая вещи, которые попросту не запускались на мобильных телефонах. На самом деле я хотел отказаться от многих эпизодов из-за низкой производительности. Кроме того, первоначальные существа казались мне огромным провалом. У них было очень мало полигонов, плохое качество отображения и задействовано не большое количество костей в скелете, я хотел убедиться, что всё работает подобающим образом. После всех пережитых проблем в начале 2011, я был обеспокоен тем, что мобильные телефоны могут справиться с качеством игры, на которое мы ориентировались при разработке. В итоге игра вновь наполнялась новыми существами и моделями игрока. На это опять было потрачено много денег и времени, но те ошибки, из которых мы вынесли ценные уроки, позволили нам быть там, где мы сейчас находимся в 2012 году.

Помимо всего прочего, было и много положительных моментов, основные из которых я постараюсь перечислить. Мне удалось убедить талантливого программиста по имени Хамад присоединиться к нам в середине 2011. Он сыграл большую роль в разработке, помогая создавать процессы, получая высокую производительность. Ещё наша команда пополнилась талантливыми художниками. Мне удалось встретить Epic Games на GDC в Остине, штат Техас и в короткие сроки получить полную версию движка UE3. Так же я имел возможность лично встретиться с ребятами, трудившимися над Simplygon на GDC в этом году. Поддержка сообщества в 2011 очень сильно помогала нам и позволила не потерять запал в команде. Новое окружение и модели игроков выглядят куда лучше, чем всё, что я видел на мобильных телефонах, так что я считаю это огромным успехом для нашей компании в 2011. И хотя 2011 был замечательным, я ожидаю, что 2012 год принесёт нам много нового, как для игровой компании — с Новым годом всех!

QUARTAL

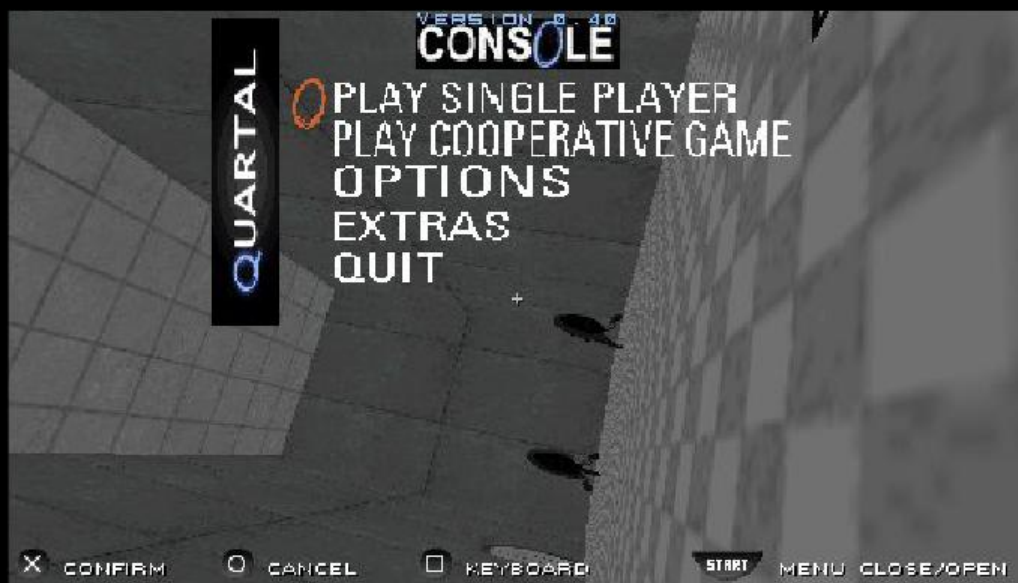
КАРМАННЫЙ ПОРТАЛ

Андрей Вовк

Logic / siska.robert, st1451, Zeting, димаflash / неизвестно / PSP

Все мы любим портации! Ведь как радовались обладатели PS2 и PSP, увидев лорда Кратоса на своих мобильных телефонах! Какой фурор произвели Rockstar, портировав GTA III на портативные консоли, а про порты

плохая привычка – тянуть резину! Достаточно вспомнить реакцию разработчиков на просьбы геймеров поспешить с выпуском Half-Life 3, напомним что реакция – нулевая. В таком «стазисе», выражаясь словами из пресловутой



игры, юные таланты и начинают себя проявлять, пример тому – Quartal. Радую фанатов скриншотами и видео, команда разработчиков (siska.robert, st1451, Zeting, димаflash) выпустила первую бета-версию портации великолепной игры Portal на PSP. В начале января вышла версия Beta 2.3, тем самым привлекая еще больше внимания к проекту.

Liberty City/Vice City Stories на PSP говорили, что те лучше оригинала. Также ходят слухи о том, что Valve собирается портировать свои хиты на iOS (Ну а там и андроиду достанется), но у компании Гейба Ньюэла есть очень

Главное – талант

В принципе, можно считать эту портацию – модом, так как за основу была взята игра Quake и ее прославленный среди

модмейкеров движок Kurok Engine, но команда энтузиастов сделала такие изменения, создала так много именно своего, что принадлежность к Quake быстро забывается. Так что этот порт можно назвать игрой, ведь изменения коснулись не только внешних данных, но и внутренних (читай — движка). Зайдя в Quartal (Название которого вызывает ассоциации с 95 Кварталом) мы видим, что версии до релиза еще далековато — нет толкового меню, присутствует то, что должны видеть создатели, а не игроки. Но, не смотря на все это, сделанное поражает! Движение персонажа напоминает движения Чел из оригинала, помещения, кубы (которые можно поднимать и бросать) и самое главное — порталы. Да, они не совсем такие как в Portal, они не отображают то, что видят, имеют немного странную анимацию, но главное — они есть и они могут телепортировать предметы. Также радует наличие физики в технологии порталов — вы можете пользоваться кинетической энергией, в основном с помощью, так называемых Speed Pad — ускоряющих ковриков. В игре присутствует система кнопок, движущихся платформ, пневматической трубы из оригинала.

Надеяться на лучшее

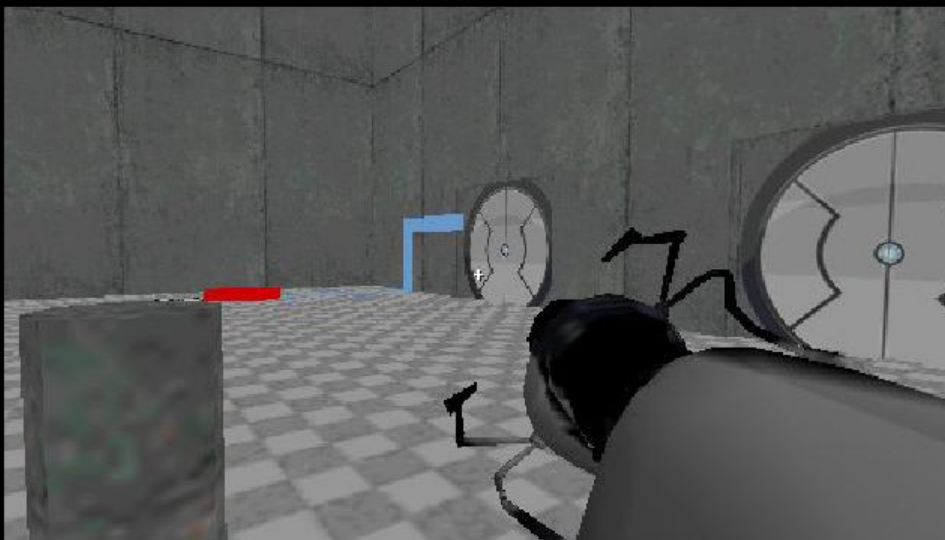
Графика сделана просто прекрасно для

некоммерческого проекта, но иногда пикселист, выглядит размазанной, угловатой. Физи-



ка страдает из-за недостатков движка, но это относится больше к деталям, чем к основным особенностям Portal. Следует сказать и об одном из самых интересных моментов игры — обещанном, но еще не реализованном мультиплеере. С помощью WLAN вы сможете сыграть со своими друзьями. Но до этого еще далеко! Дату релиза, как и дату выхода следующей версии, команда разработчиков не объявляет, но судя по сообщениям на куче форумов и сайтов, ведет роботу над проектом и даже ищет помощи (особенно им нужны люди знающие языки программирования). Судя по всему, портацию не забросят и, возможно, в будущем мы дождемся ее релиза. Но не стоит заглядывать наперед, стоит играть в бета версию. А те, кто не имеет PSP, может из любопытства взглянуть на скриншоты и видео

геймплея. Подводя итог, можно сказать, что портация великого Portal на менее великую PSP обещает быть удачной и качественной. Главное, что бы создатели не забрасывали свою работу, не поддавались лени и всегда искали свежую силу в лице программистов, художников и 3D аниматоров. Удачи вам!





**DUNGEON
HUNTER**



Dungeon Hunter 3

НЕЖДАННОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Тимур Лебедев

RPG / Gameloft / Январь 2012 / Java ME

Хорошие игры уже долгое время не посещали Java ME. Столь долгое, что

многие пользователи успели позабыть, что на обычном телефоне можно играть во что-то отличное от примитивных казуалок и недострелялок. Пожалуй, наибольшую редкость на платформе представляют собой хорошие RPG. Сходу вспоминается разве что пара-тройка, среди которых уже довольно древний Heroes Lore и Might and Magic, обе части которой, скорее ближе к некоему экшну с элементами RPG, нежели полноценной ролевой игре. И тем радостнее, что довольно неожиданно свет увидела

игра, которая для владельцев Android, iOS и даже Bada в представлении не нуждается. Dungeon Hunter 3 вышла на Java, господа. Встречаем!

Чем громче тайтл, тем больше ожиданий возлагается на продукт. Закон простой и работающий с очень давних пор. Вопрос в том, как оценить популярность тайтла и от чего это зависит? Не в последнюю

очередь, конечно, идёт прямая зависимость от наличия или отсутствия сильных кон-



курентов в жанре оригинала. У Dungeon Hunter 3 конкурентов не так много — тем забавнее, что почти все они из жанра мобильных MMORPG. Схожесть Dungeon Hunter 3 со многими китайскими онлайн-аналогами объясняется очень просто — её также делали, в основном китайцы. А точнее, пекинское отделение компании Gameloft. Французы подсуетились и в Китае.

Однако, не стоит думать, что всё идеально. Да, нам впервые за долгое время отсутствия хороших RPG на j2me дают возможность выбрать один из трёх доступных классов и (о, счастье!) выбрать своему герою имя. Но то, что мы видим при появлении в первом же подземелье, невольно рождает единственный вопрос — как можно было сделать настолько убогую физику движения персонажей? К сожалению, данный факт для многих привередливых игроков может просто-напросто поставить крест на Dungeon Hunter 3. Однако, если вы не столь трепетно относитесь к тому, КАК ваш герой передвигается и сосредоточитесь на том, ЧТО вокруг него происходит и КАК он будет с этим справ-

ляться — уверяю, Dungeon Hunter 3 принесет вам только положительные эмоции. Итак, три класса на выбор — Воин, Вор и Маг. Всё довольно стандартно, обыденно, но только не для j2me. Такое здесь — редкость. Выбрали класс? Извольте получить свой набор талантов, а также ветку развития. К сожалению, пользоваться всеми способностями

ИГРА НОМЕРА

персонажа игра не позволяет — оно и понятно, иначе игра превратилась бы в подобие компьютерной MMORPG, где половину экрана занимают панели со скиллами/бафками/макросами и прочим. Но нет, одновременно мы можем использовать лишь один атакующий скилл, обычный удар и скилл некой пикси — летающей феи. Однако, этого вполне достаточно, чтобы не заскучать. Тем паче, что разнообразие и количество монстров, квестов, а то и просто локаций лишь поддерживает градус интереса к игре.

Само собой, *Dungeon Hunter 3*, как любая более-менее приличная представительница жанра RPG не обходится без обилия экипировки. Нацепить на себя вы сможете 10 предметов экипировки, среди которых, однако, есть и зелья. Вещи, что



присуще многим RPG, разделяются по типам и эпичности. В *Dungeon Hunter 3* присутствует четыре типа эпичности вещей, деление, будто в той же избитой *Diablo*, происходит по цветам. Самые простые вещи, без каких-либо магических свойств — белые. Далее идут зеленые с одним

магическим свойством, синие — с двумя, фиолетовые и желтые — с тремя и четырьмя свойствами соответственно.



Естественно, предметы более продвинутые отличаются высокой степенью редкости, падают лишь с боссов или, если очень повезет, с сундуков. Даже учитывая платформу, всё равно

хотелось бы более высокого разнообразия экипировки и больше роли магазинов в путешествии нашего героя. К сожалению, ничего особенного в магазинах не продается, точнее, с монстров практически всегда будет выбиваться лучшая шмотка, нежели продается в магазине. А о количестве зелий и говорить нечего — даже не ранних уровнях вы не будете испытывать недостатка в хилках, что уж думать о них на более высоких уровнях, когда сыпаться они будут чуть

ли не с каждого уровня. К тому же, хотелось бы отметить, что в игре нет деления зелий на зелья маны и зелья здоровья.



Вместо этого, у нас есть зелье, которое разом восстанавливает нам всю жизнь и всю ману. И это также не приносит в игру какой-то сложности.

К сожалению, особо рассказывать о *Dungeon Hunter 3* нечего. Она довольно проста и примитивна и вместе с тем, вот парадокс, конкурентов в данном жанре на j2me у неё нет. Естественно, это показатель застоя на j2me, однако, так как особого выбора нет, приходится брать то, что дают и радоваться тому хорошему, что уже есть. Так давайте порадуемся *Dungeon Hunter 3* — игре не без недостатков, которая, однако, сразу же является претендентом на звание «Лучшая RPG 2012 года на j2me».

8.5/10



Killzone Liberation

ОДИН НА ПЛАНЕТЕ, НЕ СЧИТАЯ ХЕЛГАСТОВ

Action,TPS / Guerilla Games / Ноябрь 2006 / PSP

Александр Китавцев

Многие разработчики частенько задумывались о том, что нас ждет в будущем. И большинство связывают его с освоением космоса. И действительно, а чего еще можно добиться на нашей планете? Уже сейчас можно сказать, что нужно где-то искать альтернативные ресурсы, потому что основные уже скоро закончатся. Да и куда девать проблему перенаселения? Но это будущее, по представлению игроделов, не будет для нас очень уж счастливым. Яркий пример в этой статье — игра Killzone: Liberation также не покажет нам радуги и магии дружбы. Однако и тут не все так просто, как может показаться на первый взгляд.

Сами себе агрессоры



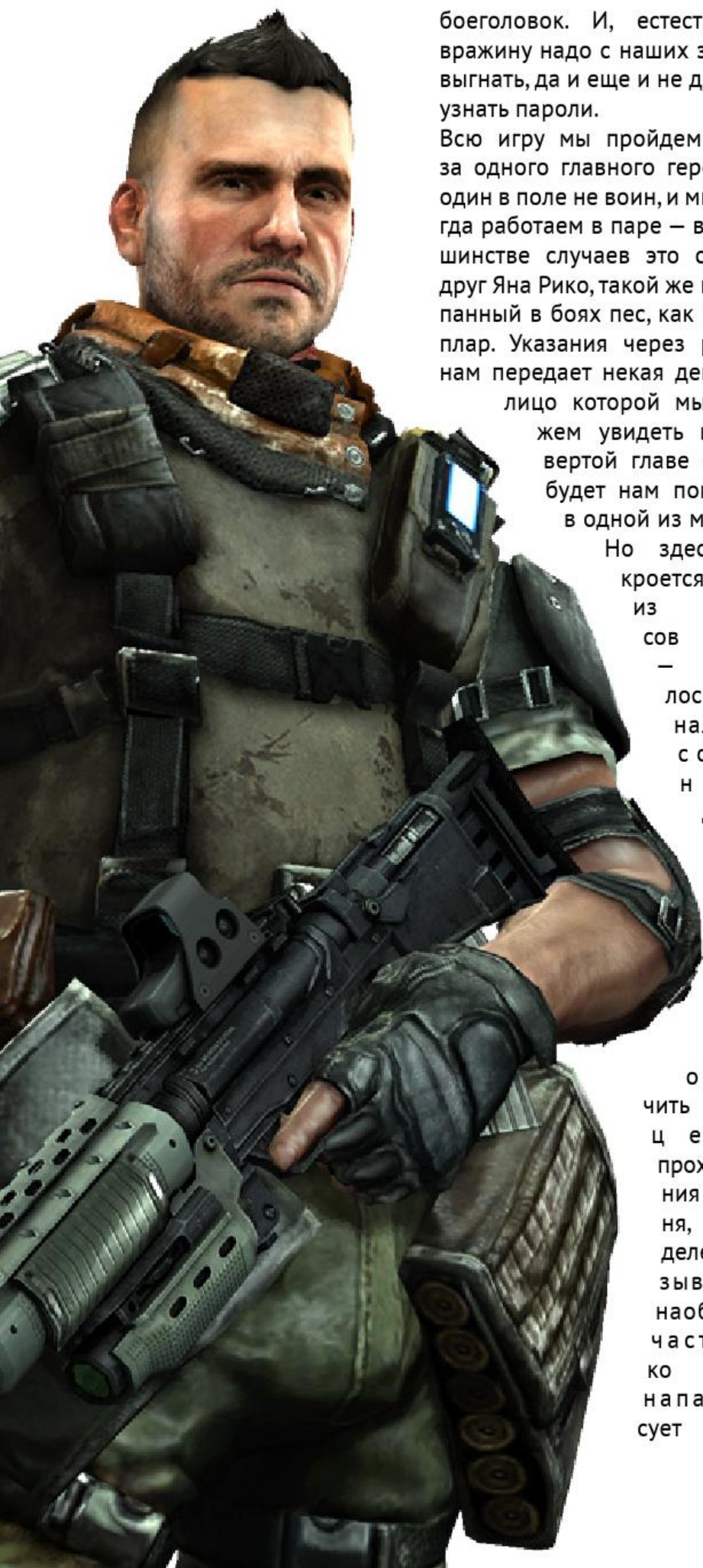
Серия Killzone как таковая зародилась в 2004 году, когда вышла первая часть на приставку Sony PlayStation 2. В ней рассказывалось о начале всей этой грандиозной заварушки. Как уже было сказано, человечество отправилось бороздить просторы нашей матушки-Вселенной. Частенько люди находили вполне благоприятные для жизни планеты и оставляли там свои колонии. Впоследствии земляне уже добровольно начали заселяться в такие новые места. Но все, конечно же, пошло не так, как людям хотелось. Одна из наиболее заселенных планет подверглась какому-то таинственному облучению, после которого жители начали мутировать, а в большинстве своем и умирать. Но нет, поклонники небезызвестного Сталкера здесь плагиата не увидят — дальнейшие события вряд ли вообще мог кто-то предсказать: планета не превратилась в очередную Зону, мутанты, как оказалось, не растеряли своих мозгов и умений; более того, стали намного сильнее землян. И, что самое главное — хелгасты (как провозгласили себя они сами) обвинили в этой

катастрофе... людей. Более того, они решились объявить войну человеческой империи, начав буквально вырезать колонию за колонией. Естественно, никто с таким положением дел мириться не захотел, и земляне начали вести ответные действия.

Главный герой в Killzone: Liberation — полковник Ян Темплар, ветеран, владеющий практически всеми типами оружия, который перекочевал в новую Killzone напрямую из первой части. Впрочем, эту игру нельзя определенно назвать второй, так как сами разработчики называют Liberation лишь ответвлением от Killzone 1. Тем не менее, игра на PSP продолжает события предшественника и является предысторией к так называемому сиквелу. Почему Guerilla Games так все усложнила — неясно до сих пор.

Вектанский террор

По сюжету хелгасты окончательно потеряли наглость и вторглись на одну из главных колоний — Векту. Как мы обнаружим позднее, они украли людей, которые знают координаты запуска неких ядерных



боеголовки. И, естественно, вражину надо с наших земель выгнать, да и еще и не дать им узнать пароли.

Всю игру мы пройдем лишь за одного главного героя. Но один в поле не воин, и мы иногда работаем в паре — в большинстве случаев это старый друг Яна Рико, такой же потрепанный в боях пес, как и Темплар. Указания через рацию нам передает некая девушка, лицо которой мы сможем увидеть в четвертой главе — она будет нам помогать в одной из миссий.

Но здесь же кроется один из минусов игры — казалось бы, наличие союзника должно

облегчить процесс прохождения уровня, но на деле оказывается наоборот: частенько ваш напарник сует нос

в разные ненужные места и собирает на себя толпы хелгастов. И все бы ничего, но он имеет тенденцию помирать. Конечно, в игру предусмотрены аптечки для друга, но... Не всегда успеваешь убить хелгастов и подбежать, чтобы вылечить напарника, а может банально не хватить мед.средств. И тогда придется начинать уровень заново...

И без того сложная игра становится еще хардкорнее. Поставили легкую сложность? Да нет же, не стоит. Изменений вы не замените. Хелгасты все также будут переть из всех щелей, устраивая настоящий террор: ладно, если у них обычные автоматы, а иногда попадаются субъекты и с гранатами, и с ракетницами... А если к ним прибавится еще и турелька — пиши пропало.

Где мой черный пистолет..

Вот в чем игра не подкачала, так это в разнообразии оружия. Нам будет предоставлено около пятнадцати различных типов оружия, не считая специальной техники. Впечатляет? А ведь здесь найдутся агрегаты на любой вкус — начиная от стандартных автоматов и дробовиков и заканчивая довольно редкими огнеметами и тяжелыми пулеметами с нескончаемым количеством патронов.

Но это еще не все. В шестнадцати уровнях найдется миссия для езды на танке, полета на джетпаке и даже плавания на воздушной подушке. Но что же это будет за разнообразие, если стрелять будет попросту неудобно из-за различных

неудобств типа камеры? В Killzone: Liberation с этим проблем нет. Виртуальная камера располагается сверху игрока (к слову, Liberation — единственная TPS в серии, все остальные игры идут с видом от первого лица) и всегда выбирает наилучшую точку для освещения происходящего. Да и к графике вопросов нет — все выглядит хоть и мелко, но очень реалистично. В общем, Guerilla Games как всегда порадовали своей детализацией. Особенно великолепен в плане графики момент, когда нам придется сражаться в одиночку с огромным хелганским боевым роботом.



Я требую продолжения банкета!

Казалось бы, шестнадцать миссий вкуче с хардкорностью должны гарантировать долгие часы игры. На самом деле все

проходится на одном дыхании и конец оставляет чувство небольшой неудовлетворенности. «Как? Уже все?» скажете вы, пока не увидите процент «пройденности» игры. Скорее всего, он не составит и 50%. И ведь Guerilla Games

гарантирует реиграбельность, чёрт возьми!

Дело в том, что в каждой миссии разбросаны чемоданы с вектанской валютой. И для того, чтобы разблокировать всё оружие, вам понадобится собрать всё до копейки, что довольно





сложно. Но и это еще не всё! После прохождения всех глав вам откроется режим заданий, в котором будет около двадцати интереснейших мини-миссий, например, охота на мин-пауков или сбор всех денег на уровне за отведенное время.

Кроме того, в PSN можно приобрести и пятую главу игры, в которой объясняют похищение Рико и некоторые другие события. Также в Liberation присутствует мультиплеер, что позволяет сыграть не только с друзьями, но и с игроками со всего мира через Wi-Fi. И неужели после всего этого игра будет пылиться на полке..?

...

И пару слов об озвучке. Она здесь на уровне. Все диалоги можно услышать и на русском языке, а звуки выстрелов реалистичнее некуда. Плюс ко всему этому в процессе расправы



над хелгастами Ян кидается эпичными и доставляющими фразочками, да и сами мутанты молчать не любят.

Что мы получили в итоге? Первый и пока единственный блин на портативный консоли от Sony у Guerilla Games не вышел комом. Отличное продолжение первой части (между прочим, эксклюзивное для PSP). Реалистичная графика и

озвучка, реиграбельность, очень много разного оружия... Ну разве не рай? Да и хардкорность как-то даже в плюс. Единственная ложка дёгтя — глуповатые напарники, но и это можно перетерпеть.

9.0/10

ОБЗОРЫ



Legendary Heroes

NO ONE SURVIVED

Strategy.RPG / Maya games / Январь 2012 / iOS

Павел Попов

Много ли вы знаете случаев, когда модификация игры хотя бы приближалась к оригиналу по популярности? Такого практически не бывает. Более того, на ум приходят всего три примера — Counter Strike, Team Fortress и DotA, Defense of the Ancients. DotA — это карта для Warcraft III, превращающая его из обыкновенной стратегии в сетевую RPG. «Каноническая» версия — DotA Allstars — была создана аж в две тысячи третьем году,

пор не было. Но вот наконец-то появилась игра, даже скриншоты которой заставляли всех фанатов Dot'ы верещать от восторга и ждать релиза.

Итак, это — ролевая игра, перенявшая, тем не менее, многие качества... Фраговых шутеров. Смысл Legendary Heroes заключается в противостоянии двух команд, каждая из которых пытается разрушить базу противников. Мешать им в этом будут, помимо врагов, расставленные вокруг базы баш-

Во время боев герои получают опыт, отчего время от времени повышается уровень. После level up'а они получают очки прокачки, которые пойдут на улучшение умений.

Смерть персонажа ни к каким страшным последствиям не приводит — всего через несколько секунд он возрождается на базе. Однако, несмотря на отсутствие каких-либо штрафов за смерть, терять героев ну очень не хочется — они тут только сработались вместе, собрались пойти и снести вражескую цитадель, а в случае смерти ведь придется ждать respawn'а, в то время как враг, лишив вас войск, идет в атаку.

Также есть вспомогательные войска — крипы (creeps, но ни за что не путайте с creepers — они же не взрываются). Войска сии многочисленны, как саранча, слабы и неподконтрольны игроку — они просто идут в стан к врагу, атакуя то же и тех же, что и герой.

Однако в LH покусились на святое — мультиплеер. Его просто нет. Из-за этого играть не просто менее весело, но и сложнее — все-таки, когда каждый герой управляется отдельным человеком, которого можно попросить помочь в трудную минуту, становится гораздо легче. А так



однако популярность ее не падает до сих пор.

В то время как на PC и консолях недавно была анонсирована уже в качестве самостоятельной игры вторая часть, на мобильных платформах ничего подобного до сих

ни. Перед началом боя игрок должен выбрать троих героев, которые попадут под его управление. Всего бойцов восемь (в DotA — больше сотни), каждый со своими уникальными умениями и характеристиками.

простор для тактических экспериментов гораздо меньше, да и некоторые герои, специализирующиеся на поддержке союзников, не могут полностью раскрыть свой потенциал.

Юниты, кстати, получились очень неплохо. Во-первых, они разнообразны по внешнему виду — тут есть и законный в броню Крестоносец,

и похожая на львицу Песчаная Королева, и даже напоминающая о знакомых с детства сказках Жар-птица (на самом деле она sunbird, солнцептица, а по повадкам вообще феникс, но стоит взглянуть на нее один раз — и все становится ясно). Во-вторых, умения их отлично сбалансированы, ни разу не повторяются и действительно

полезны. Причем, как правило, персонаж лучше всего работает, если его умения комбинировать с умениями союзников — самодостаточно тут только двое. Так, один из героев умеет и усиливать союзников, находясь при этом в тылу, и оттягивать на себя противников, выполняя функции танка. Но в любом случае он должен работать в команде, все действия должны быть выверены с точностью до секунды — но отсутствие мультиплеера не дает такой возможности.

Но при всем этом игра увлекает очень надолго. Игрок постоянно пробует играть за разных персонажей, ищет новые тактики. А мультиплеер скоро появится, и тогда, наконец-то, будет нам счастье.

7.0/10



March of Heroes

Стриич Алексей

АССОРТИ ПО-ФРАНЦУЗСКИ

Stealth, Action, Shooter / Gameloft / Январь 2012 / Java ME

Среди разработчиков различных игровых платформ стало очень модно создавать игры, посвященные войне. И притом, не столь важно, какие именно военные события лягут в основу сюжета, главное, чтобы на протяжении всего игрового процесса в игре присутствовали динамичные баталии и кровавые перестрелки, целая куча свирепых врагов, желающих

всеми силами поработить мир, множество навороченного оружия и чуть ли не бесконечный запас патронов в обойме...

Данному жанру нашлось уютное гнездышко даже на такой незначительной платформе, как Java, на языке программирования которой и создан виновник сегодняшнего обзора.

Третьего не дано, а может..?

Если же отдельно вести разговор о Gameloft, то опыта в создании военных игр у гигантов мобильного игростроя даже больше, чем предостаточно. Вспомнить, к примеру, их легендарный Brothers In Arms или же Modern Combat 2, который вызвал массу положительных

отзывов со стороны игроков, из-за того, что они наконец-то не поленились и прописали для игры совершенно новый движок. Но единственной в своем роде игрой MC2 стать суждено не было, и чуть позже на аналогичном движке вышла *Cowboys vs. Aliens*, посвященная

одноименному кинофильму, но неповторимая атмосфера футуристического вестерна сделала свое дело и позволила закрыть гла-

за на очередной самоплагиат Gameloft. Как сейчас оказалось, это было только начало...

Игровой коктейль

Не исключено, что сюжетную линию *March Of Heroes* позаимствовал у так и не вышедшего по определенным причинам шутера на платформу iOS. Все эти текстовые вставки перед уровнями выглядят так кратко и сумбурно, что вникнуть в смысл творящегося на экране очень и

очень сложно. Правда, не смотря на это, кое-какая картинка перед игроком все-таки вырисовывается. На протяжении

всех уровней ему предстоит в буквальном смысле слова пройти через огонь, воду и медные трубы, сыграв за американского военнослужащего Флэтчера и его напарника, которые во времена своей молодости принимали активное участие в военных событиях Вьетнама и

Афганистана.

Те, кто не играл в МОН, но одним глазком видел скриншоты, могли запросто почувствовать что-то неладное и до боли знакомое. Действительно, мало того, что это хорошо замаскированный *Modern Combat 2*,

ставших впоследствии хитами. К примеру, режим «Стелс» и уровень под водой открыто заявляет, что он взят из *Splinter Cell*, а пальба по противникам с вертолета из пулеметной установки явно напоминает одну из фишек в сиквеле *Zombie Infection*, прыжки с одного грузовика на другой равносильны уровню из *Cowboys vs. Aliens*, где главный герой проделывал подобные фокусы на железной дороге... И это только малая часть аналогий.

Медаль? Настоящая?!

В шестой по счету части *Asphalt'a* от французов было одно интересное нововведение: помимо главной задачи миссии, игроку предлагалось несколько дополнительных заданий. Эта система перекочевала и в *March Of Heroes*, что конечно же, заметно скрасило очередной клон под новым красивым фантиком. И это действительно плюс. Ведь ни в

одной игре автор больше подобного не встречал, а если даже таковые и существуют, то это очень большая редкость. Благодаря данному нововведению игрок может вновь взяться за прохождение уровня, только при повторном прохождении он поставит перед собой уже иную

цель. Допустим, требуется проставить противникам определенное количество хед-шотов или же подорвать несколько подводных



мин. Награда за выполнение побочных целей хоть и незначительна, но зато душа прямо-таки радуется и бросается в пляс при виде трех заработанных медалей на уровне.

...

Gameloft, в надежде, что

чувство ностальгии одержит над игроками верх и привет любовь к их нововышедшему детищу, смешали в один игровой микс геймплейные фишки своих успешных проектов и наложили все это на макет майского Modern Combat 2. Ответ краток – у них это не получилось. Хотя, March of

Heroes побеждает MC2 по числу боевого арсенала и военной техники.

4.5/10

Worms Reloaded

Стриич Алексей

ЛОВИ ПОДАРОЧЕК!

Strategy, Artillery / EA Mobile / TEAM17 / Февраль 2012 / Java ME

Довольно часто первое впечатление бывает ошибочным. Вот, к примеру, книга после первого прочтения может показаться скучной и совершенно неинтересной, после чего человек откладывает её в долгий ящик и надеется, что еще нескоро с ней снова встретится. Но, наткнувшись на положительные отзывы о ней во Всемирной паутине или же выслушав точку зрения друзей, этот человек вдумывается в смысл произведения и принимается за его повторное чтение. Наверняка, у читателей сейчас зажегся знак вопроса. Действительно, какое же отношение это имеет к Worms Reloaded, которая на первый взгляд покажется заядлому геймеру клоном предыдущей части

Я тебя породил...

Чтобы это выяснить, нужно будет немножко углубиться в историю. В недалеком 2010 году для компьютеров и других игровых платформ появилась игра от

TEAM17 с аналогичным названием. Она представляла собой ремейк классических червячков с обновленной графикой, большим количеством игровых карт и уровней. На тот период времени разработчики из EA только начинали свою работу над серией Worms, разрабатывая её для младших платформ (в нашем случае, для Java ME), и, естественно, они не могли пройти мимо вышедшей новинки. Так, вслед за выдуманной Worms 2010, на мобильные устройства выходит порт Reloaded, только под другим названием – Worms 2011: Armageddon. Но игра была не совсем портом,

а всего лишь малой частью оригинала – ведь всю его красоту невозможно было запечатать в одном единственном полтора-мегабайтовом jar-архиве. Поэтому в январе уже этого года на интернет-прилавках магазинов игр для телефонов появляется логическое продолжение того самого Armageddon'a, только уже с припиской Reloaded, как и у оригинала. Как уже стало понятно, Armageddon, вкупе с январским Reloaded, составляют практически полный перенос компьютерной версии на мобильные устройства.

Диалоги о рыбалке

Если в предыдущую часть были включены портированные



миссии из режима кампании старшей версии, то в мобильный Reloaded вошли карты, которые являлись дополнительными и были доступны лишь в «Пользовательской игре», где игрок сам выбирает локацию, противников, их ИИ и прочие радости жизни...

Как и в случае с уровнями, в

есть такие уровни, в которых всем игрокам (и в том числе, и компьютерному интеллекту) с самого начала раунда причисляется по одной единственной единице здоровья. Если же умело воспользоваться этим оружием, то при выстреле можно «зацепить» не одного, а даже нескольких вражеских червей.

телепортацию на соседний островок, и поэтому ему придется стрелять по противникам из базуки или бросать гранату.

Огородный шопинг

Еще одним интересным нововведением в свежей версии Worms, заметно скрашивающим игровое время, стало внесение в игру магазина. На продажу в нем имеется всё жизненно необходимое: различные виды оружия, головные уборы для игроков-эстетов, форты, дополнительные уровни, и как бы это печально не звучало, но там даже можно приобрести и гробы для усопших беспозвоночных... Покупка происходит за счет накопленных в процессе прохождения игры монеток, которые можно получить, нанеся урон розовому неприятелю. Или же просто пройдя уровень.



новую Worms также не вошла и большая половина боевого арсенала червяков. Но в данной части разработчики решили исправить этот нюанс, добавив множество нового оружия. Правда, для этого пришлось пожертвовать некоторым старым – ведь не просто же так, на пустом месте, в рюкзаке вдруг появиться новым военным апгрейдам. Коснулось это и лазерной винтовки, которая по объясненным причинам отсутствует в мобильной Reloaded. Конечно, это было весьма удобное и мощное оружие, выпускающее чуть ли не смертельный луч, но если рассматривать эту ситуацию под другим углом, то это чуточку усложнило сам игровой процесс – в режиме компании

Правда, иногда этот умелый трюк не позволяют проделать препятствия, разбросанные по уровню (которые, кстати, тоже взяты из оригинала и восстановлены с полной точностью). Порадовало, что EA внедрила в Worms Reloaded режим «Форт», позаимствованный у старшей версии. Суть его очень проста и заключается она в том, что две враждующие команды находятся по разные стороны экрана, на двух небольших островках, разрозненных водой, задача каждого из них – уничтожить противника всеми червячьими силами. Притом следует помнить, что в рюкзаке у геймера находится оружие и устройства, с помощью которых нельзя осуществить перелёт или совершить

...

Перед автором статьи сейчас встало некое подобие диллемы: вроде бы и вторая часть порта, которая напару с Worms Armageddon образует чуть ли не полную старшую версию, и вроде бы мобильные геймеры уже это видели и видят такое ежегодно. Но даже если и в каждой ситуации не всегда находится выход, то никто не отменял компромиссы. Учитывая историю появления и выражая общее мнение от имени всех игроков, можно выбрать что-то среднее и прийти к этой оценке.

6.5/10

Tetris

ШИРОКУЮ НА ШИРОКУЮ!

Arcade / Babaroga / 2012 / Java ME

Александр Родин

Каждый день в мире выходит множество игр всевозможных жанров на различные платформы. Какие-то из них станут хитами, какие-то — лишь развлечением на пару месяцев и затем благополучно отправятся пылиться на полку, а какие-то вызовут лишь небольшой (зависит от популярности разработчика) холивар на форуме и в скором времени будут забыты. Всё зависит от геймплея, ведь даже реалистичная графика и прекрасная музыка не спасут игру с ужасным дизайном уровней, низким (или просто несбалансированным) искусственным интеллектом у NPC, скучными заданиями и банальным или никудышным сюжетом (или огромным открытым миром, в котором совершенно нечем заняться).

Как мы видим, к обозреваемой игре эти минусы не относятся. Созданная Алексеем Пажитновым в 1984 году, она завоевала сердца миллионов геймеров по всему миру своей простотой и, в то же время, сложностью. С одной стороны — «тетримино» — фигуры, составленные из четырех квадратов. С другой — увеличение скорости при удалении определенного количества линий. Попробуйте продержаться хотя бы до 15 уровня — вот он, хардкор во плоти, кошмар для нервов и праздник для геймеров.

Однако, это не первый тетрис от EA Mobile. В 2009 году вышла игра Tetris Revolution с отличной графикой и интересными уровнями. И на первый взгляд кажется, что она во много раз лучше Tetris 2012, как визуально, так и в плане геймплея. Но если обратить внимание на приставку «Revolution», то можно расставить все точки над «i» в этом вопросе: обозреваемая игра фактически явля-



ется портацией оригинальной игры с улучшенной графикой, тогда как Revolution — новой ступенью в развитии творения Алексея Пажитнова. Всего в игре три режима (а

большого и не надо) — «marathon», «rush» и «sprint». Остановимся на каждом из них.

- **Marathon** — «игра, которую мы все знаем и любим». В этом режиме нам предстоит уничтожать линии с постепенным увеличением уровня (читай — скорости). Пройдя пятнадцать уровней, мы откроем «Бесконечный режим». Могу лишь сказать, что за это вы получите «ачивку».

- **Rush** — в этом режиме нам также предстоит уничтожать линии, но с ограниченным временем. Вначале нам дается одна минута. Мы должны дополнять незаконченные линии, тем самым, уничтожая их. За это мы получаем дополнительные секунды. Также мы можем покупать разнообразные «power ups» — специальные бонусы, с помощью которых можно удалять больше линий. Купленные нами перед началом уровня бонусы периодически появляются вместе с тетримино и применяются автоматически. При накоплении определенного количества опыта, происходит «upgrade» какого-либо бонуса (а также повышение ранга), что повышает его эффективность и, увы, стоимость. Всего в этом режиме шестьдесят планет (уровней) в четырех галактиках. С каждым уровнем увеличивается сложность

— либо количество линий, которые нужно уничтожить, либо — скорость движения тетримино. Поэтому бонусы введены как нельзя кстати, а название «ачивки», которая открывается при прохождении всех уровней в данном режиме, говорит само за себя — «hardcore». Однако, частое использование бонусов не всегда удобно, особенно в третьей галактике, когда стоимость самых полезных из них очень высока. Казалось бы, когда вы быстрее проходите уровень (чаще всего с помощью бонусов), вы должны получать больше монет. Ан, нет! Вы получаете очень мало. Например, если вы «споткнулись» на полпути (даже с использованием бонусов), вы получите около 60 монет. А если быстро прошли уровень — не более 30. Но чаще всего приходится перепроходить менее сложные уровни для того, чтобы заработать на бонусы, что порой надоедает, учитывая возрастающую сложность.

• *Sprint* — в этом режиме от нас

требуется уничтожить 40 линий как можно быстрее. За прохождение этого режима менее чем за 3 минуты мы получаем соответствующую «ачивку». Например, результат автора этой статьи — две минуты двадцать шесть секунд.

Как уже было сказано ранее, в игре есть «ачивки» — достижения, которые открываются когда вы проходите определенное количество уровней или сыграли в игру в определенный день. Всего «ачивок» девятнадцать. Кроме вышеназванных есть такие, как «Король скорости» (достижение 17 уровня в Бесконечном режиме), «Счастливого Рождества» (сыграть в любой режим игры в течение Рождества; также есть похожие «ачивки» для Пасхи, Хэллоуина и лета), «Голые руки» (пройти 10 планет в режиме «Rush» без использования бонусов).

Как и в Tetris Revolution (и в компьютерном тетрисе), в Tetris 2012 в качестве музыкального

оформления используется русская народная песня «Коробейники», что вызывает особую гордость и в то же время — недоумение. Дело в том, что игра не локализована. Будет ли устранено это досадное упущение — неизвестно, так как прошел слух, что EA Mobile больше не будет выпускать русские версии своих игр.

...

Tetris 2012 может по праву называться одной из лучших портировок культовой игры на платформу J2ME. В ней есть всё: знакомый с детства геймплей, приятная глазу графика, удобное управление и такая родная русскому сердцу песня «Коробейники». Остается надеяться на то, что EA Mobile сделают локализацию и тогда игру можно будет поставить на одну ступень с Tetris Revolution.

6.5/10

Virtual Villagers A New Home

Алексей Проказов

ПОСТРОЙ СОБСТВЕННЫЙ ДОМ!

Simulator / Big Fish Games / 2008 / Java ME

Остров, один человек, скука. Какие ассоциации? Робинзон Крузо? Наверное. Остров, толпа людей, веселье. Ну а здесь что? Конечно же, поселенцы. В этот раз мы поговорим о наследнике этой

чрезвычайно популярной компьютерной игры. Вы играете роль Бога, а, если быть точным, управляете жизнью на маленьком острове и даете задания его жителям.

Фермер, строитель,

исследователь и даже родитель — всеми этими качествами будут владеть жители острова. Если с первыми тремя „профессиями“ всё ясно, то слово «родитель» может вызвать некое недоумение у некоторых

читателей. Но, как многие уже догадались — объяснение этому довольно простое: раз наши поселенцы — обычные люди, то они и обладают всеми человеческими качествами. То есть, размножение и смерть нашим героям не чужды.

Эти четыре цикла неразрывно связаны между собой и ни один не сможет начаться, пока не закончится другой. Итак, исследователь — начальная ступень эволюции. На этой стадии человечки исследуют окружающий мир и придумывают различные приспособления, помогающие им выжить. Реализует же все это «добро» уже строитель. Хижины, построенные строителями, видимо, оказываются волшебными, ибо люди, выходящие из них, автоматически становятся родителями, а чадо появляется у них моментально. Ну а снабжает продовольствием всех фермер, и его роль в игре, пожалуй, можно считать самой важной.

Работая, не стоит забывать и про умения. Степень



опытности персонажа отражается в звёздах: три звезды — профессионал, две — умелый, одна — учиться и ещё раз учиться.

Остров — это часть суши омываемая со всех сторон водой. Наверное, это знают почти все, ведь в школе это проходили чуть ли не в первых классах. Вода — это рыба, рыба — это еда, но это еда не только для людей, но и для больших млекопитающих — акул, которые доставят обитателям острова немало проблем. Другой же бич для жителей вашего

островка — болезни. Если на начальных стадиях игры для выздоровления больному нужно будет лишь немного полежать в постели, то уже потом для его спасения придётся добывать разнообразные лекарства.

К слову, на острове можно найти и много других интересных вещей, и среди них — бутылки с посланиями. Послания — элементы истории Тито, где он описывает свою жизнь от ребёнка до старика, там можно найти и игровые подсказки. Бутылок будет очень много, и новые будут постоянно появляться на берегах вашего клочка суши.

Еще одна важная отличительная черта игры — наличие в ней глобальных событий, сильно влияющих на жизнь вашего племени. Среди ситуаций, в которых решение придётся принимать исключительно вам, будут попадаться и такие случаи где вам лишь придётся подчиняться воле судьбы. Будь то нашествие бабочек, повышающее урожайность или несчастный



случай в лаборатории, нарушающий ход исследования — повлиять на события никак не удастся.

...

Итак, что в итоге? Virtual Villagers — одна из

немногочисленных игр, в которой вам придется взять на себя ответственность за жизнь целого поселения. Вам придется спасти виртуальных жителей от различных напастей, строить им здания, кормить и руководить всеми их действиями. Будучи выпущенной почти

четыре года назад, она способна увлечь не хуже, чем современные игры на платформе.

9.0/10

Ace Combat Northern Wings

Зайченко Денис

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ

Top-Down Shooter / Namco / Декабрь 2011 / Java ME

В последнее время J2ME редко устаиваются чести принимать в свои ряды игры с по-настоящему королевской родословной. А если это и случается, то шанс не опозорить предков подчас близится к нулю. Особенно эту статистику подтверждала Gameloft, во всяком случае, до недавнего времени. Но мы сейчас не о французах поговорим, а о японцах. Точнее, о компании Namco. Что-что?.. Название, говорите, знакомое? И ведь-таки знакомое! Впрочем, мало ли — есть ведь такие люди, которым такие названия, как Battle City, Pac-Man и Tekken напрочь ни о чем не говорят... Так вот, в списке цифровых изделий данной компании значится еще одна, менее известная мобильному сообществу, но не менее известная остальному миру серия — Ace Combat. Первая игра

этого замечательного аркадного авиасимулятора появилась в дремучем и лохматом 1993-м году в виде игрового автомата на базе Namco System 21 и называлась Air Combat. В 1995 году вышла вторая часть, тоже на автоматах, а в 1996-м серия сменила название и место жительства, переехав на теплые места в PlayStation и PlayStation 2, а Ace Combat 6: Fires of Liberation и вовсе вышла на Xbox 360. Так что консольные геймеры вряд ли пропустят мимо ушей

упоминание о этих играх. И да, пришел праздник и на улице Java, дробь два. Поэтому прошу любить и жаловать — Ace Combat: Northern Wings!



Пришествие первое

Тут обычно рассказывалось о сюжете игры, но в случае с Ace Combat просто так одним сюжетом не отделаешься. Ведь вселенная серии представ-

ляет собой видеоизмененную, но до боли в волосах знакомую нам Землю с ее ох какой беспокойной геополитической ситуацией. Войны, вооруженные конфликты — перечислять все нет ни смысла, ни

желания. В сегодняшнем герое статьи все так же не очень гладко. Вкратце — королевство Норденавии, весьма долго сохраняющее нейтралитет, получает подарочек в виде фрагмента астероида Улисса. И командиру новосозданному отряду Воздушных Сил Норденавии «Grendel», по совместительству — нашему главному герою, предстоит разведать, что к чему, дабы метеорит не попал в чьи-то грязные имперские/республиканские/анархистские лапти. Сразу хочется обнадежить игрока — никаких чужих или пришельцев ака Crysis/Эволюция не будет. Зато будет много имперских/республиканских/анархистских летающих/ездящих/плавающих супостатов, которые так и норовят нарушить дипломатическую неприкосновенность нашей суверенной страны. И вообще, слава! Слава Нодерр... Нордре... Нод... Ай, ёж твою рожь, проехали.

Суть в том, что на все про все, то есть на комплексную защиту страны от агрессоров методом контрнападения, выделяется десять уровней. Изредка, в основном вначале, с нами будет вести монолог некий генерал Расмуссен — особа с рыжей растительностью на лице и взглядом, приближающимся по брутальности к всем известному шару. Но, несмотря на слегка суровый, почти уничтожающий взгляд на вещи, генерал помогает нам советами и подсказками, а также уточняет задачи миссии прямо на месте. Такой себе суровый армейский отец.

Для тех, кто не в танке

Внимательный и, что важнее всего, опытный читатель, может заметить, что сюжет в игре, в общем говоря, оригинальностью не блещет. Да, подобные истории с метровым налетом патриотизма встречались не раз и не два, но ведь не сюжетом единым сыт геймер... Поэтому рассмотрим геймплей. Исходя из жанра игры, который кратко можно охарактеризовать как «вертикальная леталка-шутер», нашей задачей является уничтожение максимального количества противников, и полёт до конца уровня, желательно — живыми. С этим игра справляется отлично — противников хоть и не так много, как в ближайших конкурентах-ветеранах, зато они в разы более живучи, чем в других играх. Тут кроется одна из оригинальнейших идей игры — с



воздушными и наземными целями наш герой воюет по-разному. В режиме воздушного боя мы, подобно Икару, возносимся над землей, и несем праведную смерть врага по схеме «воздух-воздух». Неприятели, предоставленные в игре, воображение не поражают, зато отменно поражают нервные клетки: несколько видов самолетов при своей достаточной живучести тревожат нас



ракетами с тепловидением, вертолеты при попадании из пулемета уходят с линии атаки, выплевывая в нас целую группу снарядов, а конвой из двух истребителей и главного самолета, который поначалу кажется совсем бессмертным, и вовсе атакует нас ракетами и снарядами практически впритык. Хотя наш пилот тоже не паль-

цем делан и лыком не щит. В его распоряжении ракеты с лазерным захватом цели, пулемет и наше выдающееся авиамастерство. Для уклонения от вражеской ракеты нам достаточно несколько раз уйти от нее в сторону, а наши ракеты действуют по принципу «навел, пальнул и забыл». То есть, большинству врагов не дано пережить встречу с ракетой, но есть и

исключения. К примеру, вышеупомянутые ведро... прости-те, вертолеты к ракетам имеют иммунитет — они очень эффективно используют так называемые «countermisiles», которые сбивают наши снаряды с пути праведного, и поэтому воевать с вертушками можно лишь пулеметом.



ракетами. Через секунды десять поддержка улетает, зачастую оставляя за собой дикую гору вражеского металлолома и приятную улыбку на общем лице.

Далее, где-то на половине уровня наш самолет спускается с небес практически к самой земле, ракеты заменяются бомбами, вместо самолетов появляются танки и корабли, а путь нашего героя начинает ограничиваться рельефом. То есть, незаметные с высоты птичьего полета горы теперь являются

непреодолимой преградой, и игроку придется огибать их, зачастую под свист вражеских пуль. А вражеских пуль будет много — наземные противники, хоть и не якшаются ракет, но любят снаряды значительно больше. Да и сами они к снарядам менее уязвимы, чем их высотные коллеги. Благо, данные нам бесконечные бомбы не иначе как обедненным ураном напичканы — прямое попадание такой бомбы выдерживает лишь большой бронированный корабль, остальные же мрут мухами. Добавьте к этому о-о-очень нехилый радиус действия бомб, и получите чудо-оружие, благодаря которому трата нервов в режиме «воздух-земля» на порядок уменьшено.

Также несказанно радует возможность поуправлять в одной из миссий орбитальным лазером, и сжечь праведным когерентным излучением не один десяток наземных и наводных единиц. Основная сложность этой миссии заключается в том, что прицел лазера не замедляется, а зайти на второй заход можно ой как нескоро. Особенно если враг движется в противоположную сторону.

Boss, да не Hugo

Отдельной темой является мини-игра «Заправь свой самолет» и сражение с боссом. Первое — поначалу достаточно сложный процесс, в котором нужно сначала точно

прицепиться к концу шланга, а после и следовать определенное время за самолетом-топливоносителем (понятия не имею, как



оно называется по-настоящему — прим. автора), да так, чтобы шланг не оторвался от нашего летучего жеребца.

Война с боссами — вообще песня. Первые несколько архиврагов почти не

представляют угрозы, но следующие два оставляют налет адреналина на зубах. Бой с предпоследним боссом происходит на удивление быстро, но при этом наш самолет может пойти на дно мелкими ошметками еще быстрее. Особенно шокирует то, как он с одного удара захватом уничтожает практически бессмертный самолет поддержки — вот это самая настоящая психологическая атака.

Последний босс, пожалуй, заслуживает отдельного абзаца. Во первых, финальный уровень в игре полностью посвящен изучению и уничтожению сего чуда техники. Во вторых, первая половина

уровня — самая сложная часть игры, конкурентов которой просто нет. В третьих, сам процесс убийства босса на пару минут поднимает градус напряжения до очень опасного уровня, вплоть до психов и выключения игры Большой Красной Кнопкой.

Летучки на прокачку

Ни одна более-менее адекватная леталка, подобная Ace Combat, не обходится без улучшения средства перемещения. Впрочем, Namco подошли к этому делу не совсем стандартно. Вместо широкого выбора аксессуаров для тюнинга вроде улучшенного оружия, щитов, спойлеров и DVD-проигрывателей с функцией записи двухслойных дисков, они напихали в игру семь летательных аппаратов с различными характеристиками.

Сами характеристики вполне себе стандартны: защита, мобильность, боевая эффективность в воздухе и на земле. В самом начале игры открыты сразу два самолета — истребитель и бомбардировщик (если

смотреть по эффективности), которые можно улучшить на два уровня, приблизив их по качеству к самолетам средней паршивости. На покупку новых машин тратятся деньги, которые мы получаем, убивая

врагом на протяжении миссий. Крайне важными являются еще и звездочки, которые игрок получает за прохождения уровней. За само прохождение дается всего одна звезда, а при выполнении дополнительных условий, которые пишутся при загрузке уровня (типа не использовать ракеты или подмогу) — еще две. В

некоторых миссиях выполнение условий является само собой разумеющимся делом, в других — адской пыткой.



Например, как вам предложение обойтись без подмоги на последнем уровне? В принципе, это реально, но весьма трудно.

Классики

Графика в игре 2D до мозга костей и костей в мозге. В отличии от других разработчи-

ков, взявших моду пихать три дэ куда можно и куда нельзя, Namco ушли в сторону от нее, и сохранили плоский нейтралитет. Причем видно, что моделики нарисованы пиксель-артом. И это поначалу бросается

в глаза, и даже мешало бы играть, если бы не удивительная детальность этого пиксель-арта. Внимание уделено не только внешнему виду само-

летов, но и анимации, и местности, противникам. Черт, а ведь бронекорабль выглядит как живой!

С управлением все практически стандартно. Автоогонь включается только когда мы видим противника, ракеты пускаются нажатием центра джойстика или клавишей «5», за маневр уклонения

от ракет — «1», за самолетики по вызову — «7».

...

На выходе мы получили достаточно интересный продукт, который на первый взгляд не имеет серьезных недостатков. Namco пошла по нехоженной тропинке — кому-то это понравилось, кому-то нет. Эксперименты с тюнингом и дисбаланс в заработке денег привели к тому, что проходить игру реально интересно лишь один раз. И не последний самолет, ни система ачивок, ни дополнительные звездочки не вернут интерес к игре. Эта игра — как молодая звезда рок-н-ролла. Светит недолго, но затмить способна многих.

6.5/10

Blade of Darkness Shadow Land

DIABLO, ПРИЛЕТЕВШИЙ ИЗ КОСМОСА

Павел Попов

Action, Role-Playing Game / Game Monster / Январь 2012 / iOS

Жанр RPG, так же как и остальные, можно разделить на несколько поджанров, причем некоторые из них не имеют почти ничего с прародителями — настольными D&D, The Dark Eye и остальной классикой. Тем не менее, эти поджанры могут считаться классическими. Например, подражатели Diablo практически не имеют сюжета, свободы выбора тоже почти нет, а большой, напичканный колоритными городами и «на лицо ужасными, добрыми внутри» аборигенами мир заменен мрачными и безлюдными подземельями, из которых приходится выбираться посредством портала каждый раз, когда нужно человеческое общество или какое-то зелье.

От Dungeon Master до Dungeon Hunter

Впрочем, в классических настольных ролевках подземельям тоже уделялось немало внимания, даже мастера, придумывающего проблемы для игроков, называли DM — Dungeon Master. Однако попав на компьютер, ролевые игры сначала разделились на два поджанра

— текстовые, наиболее схожие с настольными аналогами, и roguelike. Последние обязаны своим названием игре Rogue. Они имели случайно генерируемые уровни и (иногда) экипировку, не имели сюжета и, как следствие, были бесконечны — пройденные игроком подземелья иногда исчислялись тысячами. Diablo изначально тоже должна была стать одной из них, но кто-то предложил не

оскорбление, а жанр) Dungeon Hunter 1, 2. Но третья часть превратилась в немного улучшенную версию Eternity Warriors, а платформа тем самым осталась без серьезных представителей жанра.

Crash, kill & destroy

Blade of Darkness появилась внезапно, безо всяких предупреждений. Сначала кажется, что перед нами ролевая игра



НА УБИЙСТВО ЭТОЙ ТВАРИ УШЛО ЦЕЛЫХ ДВА ДЕСЯТКА ВОСКРЕШЕНИЙ

делать ее пошаговой, а перенести в реальное время — и вот появился новый поджанр. На iOS до недавних пор несвахту как главный Diablo-клон (в данном случае это не

с большим открытым миром, сюжетом и прочими радостями, но на самом деле, радости здесь совсем другие — подземелья, уходящие в землю чуть ли не на километры, случайно



КАК НИ СТРАННО, НОРМАЛЬНОЙ БРОНИ ЗДЕСЬ НЕТ

генерируемая экипировка, толпы врагов. Причем толпы — это не преувеличение: как правило, их около десятка одновременно, да еще и на место убитых тут же приходят новые. Правда, зажав кнопку атаки и время от времени меняя цель, можно безо всяких проблем выйти победителем почти из любой схватки.

В заблуждение вводят некоторые мелочи вроде камеры, почему-то теперь не висящей на высоте птичьего полета, непонятно зачем нужной кнопки прыжка и вступительного ролика, тонко намекающего на наличие сюжета.

Поскользнулся, упал, очнулся — гипс.

Однако отнюдь. Вместо сюжета здесь простая, как завязка «Бриллиантовой руки», предыстория — мол, жил да был один замечательный мир, и однажды на него стали падать метеориты. После этого Солнце перестало светить, а из земли начали выкапываться зомби и демоны. В начале игры предлагается

выбрать персонажа: крепкого, мускулистого Цезаря или хрупкую, изящную с виду Аргелу. Впрочем, на характеристики это решение никак не влияет. Более того, у этих двух общий инвентарь и общие деньги.

Визуальный стиль у игры достаточно интересный: рядовые враги здесь похожи на мультяшных, боссы и наши главные герои — обычные, фэнтезийные. При этом у разработчиков очень странное представление о броне — тут она представлена шлемом, наплечниками и перчатками. Если учесть тот факт, что торс у обоих персонажей почти полностью открыт, выглядит это несколько странно.

С оружием и умениями вышло еще интереснее. Нет, виды оружия здесь вполне стандартны: щит + меч, тяжелый меч, два меча и молот. Умения, как кажется сначала, тоже вполне привычны, но не все так просто.

«Тяжело в учении, легко в бою»

Дело в том, что изначально мы не можем использовать

никакое оружие, кроме меча со щитом, а для использования всех остальных нужно изучить соответствующие умения. Помимо этого есть несколько активных умений для каждого типа оружия и еще один пассивный скилл. Улучшение умений происходит у тренера, который находится в лагере.

Здесь же, в последнем пристанище людей, есть торговец и маг. Зачем нужны поклонники Меркурия, объяснять, наверное, не нужно, а вот маг — не настолько стандартный персонаж. Он занимается превращением душ поверженных врагов в золото. Именно здесь лучше всего видно сходство с Eternity Warriors, Gun Bros и иже с ними.

Сходство это заключается в том, что мы можем выбрать, как конкретно будет происходить превращение. От нашего выбора зависит скорость процесса, количество получаемого золота и шанс получить специальную валюту. Эта валюта — камни крови — также дается за убийство боссов. Нужна она или вместе с золотом для покупки особо крутого оружия, или для оживления прямо на месте смерти (иначе нас телепортируют в лагерь). Конечно, прожить без этих камней вполне можно, но не всегда просто, учитывая количество противников и скорость их возрождения, а посему всегда можно подойти к специальному торговцу с гордой надписью «iAr» и купить их за реальные деньги. Некогда большой, цветущий мир превратился в две с половиной локации и несколько подземелий. В конце

каждого подземелья, а также в нескольких местах на обеих боевых локациях есть боссы. На каждого из них уходит по несколько воскрешений, а денег и опыта дают немного, так что особого смысла в их уничтожении нет.

И хотя плюсов в этой игре явно больше, чем минусов, хотя здесь много случайной экипировки, много врагов и подземелий, хотя здесь, в конце концов, вполне неплохая графика — играть в BoD почему-то

не хочется. Гораздо больше удовольствия будет от первых двух DH или Solomon's Keep.

5.5/10

Dragon's Lair

Никита Мариненко

ПРИВЕТ ИЗ 80-Х

Arcade, Action / Digital Leisure Inc. / 16 января 2012 / Android, iOS

В 1983 году популярность игровых автоматов стала спадать на нет, и они собирали уже не такие большие очереди игроков, готовых часами простаивать у яркой машины, как прежде. Оттого успех Dragon's Lair после выхода был под вопросом. Но кто бы мог подумать, что за год прибыль от игры составит почти 100 млн. долларов, а в будущем обростёт кучей портов на все мыслимые и немыслимые платформы.

В чём же секрет такой популярности? Трудно так вот с ходу ответить на данный вопрос. В основе игры лежит наипростейшая концепция — перед нами что ни на есть самый настоящий мультипликационный фильм. И весь геймплей в данном случае сводится к тому, что

нам необходимо нажимать вовремя на определённые кнопки. Поскольку, речь идёт о порте на платформы под управлением iOS и Android, то и рассматривать управление будем, отталкиваясь от этого факта. Итак, на экране слева есть иконка меча, справа — четыре позиционные кнопки. В зависимости от происходящей на экране ситуации, игро-

необходимо дождаться действий героя и как только загорится нужная клавиша, быстро ткнуть в неё пальцем. Вот, собственно, и всё!

Как уже говорилось ранее, перед нами короткометражный мультфильм. Сюжет здесь не отличается особой оригинальностью — колдун Мордрок похитил слегка глупенькую, но очаровательную принцессу Дафну и отдал под пристальное наблюдение дракону Синджу. Нашему уверенному в своих силах рыцарю Дирку предстоит её спасти. На его пути в старом замке встретятся различные ловушки и враги, с которыми герою предстоит сразиться. Вся графика в игре выполнена в мультяшном стиле и если бы не злоеозвучка, которая нагоняет определённую атмосферу, то местные супостаты скорее вызывали



бы просто приступы смеха.

Сами ловушки, кстати, встречаются случайно и поэтому при нескольких прохождениях, сюжетная линия может изменяться, что подталкивает пройти игру ещё раз. В репертуаре имеются огненные верёвки, злые летучие мыши, сплав по опасной реке, оживающие предметы и прочие прелести. При каждом неверном нажатии, игроку в зависимости от испытания, покажут короткий анимационный ролик смерти главного героя. Кроме того, в игре есть два режима,

таблица рекордов (за каждое нажатие мы получаем очки), а в настройках, чтобы жизнь мёдом не казалась, можно выставить количество жизней, число которых по-умолчанию бесконечно.

...

Сейчас Dragon's Lair выглядит и играется немного странно. С одной стороны ждёшь от игры немного большего. Однако стоит понимать, что игре уже почти тридцать лет и в своё время она блистала, как картинкой, так и игровым

процессом. Если вы хотите приобщиться к классике, то купить определённо стоит — просят за неё сравнительно не большие деньги и если не задаваться целью скоростного прохождения, то игры хватит на пару-тройку вечеров. Есть так же претензии и к самому управлению — порой оно слишком уж жестоко к игроку и требует молниеносной реакции. Ну а что вы хотели? Спасать принцессу из лап дракона не такое уж и плёвое дело.

7.0/10

Majesty The Northern Expansion

Алексей Смагин

ПОКОРИМ СЕВЕР ВМЕСТЕ!

Strategy / Herocraft / Декабрь 2011 / Android, iOS (N/A), Bada (N/A)

Об этой стратегии непрямого контроля благодаря запоздалым релизам на разных платформах мы уже рассказывали вам дважды. Первый раз в третьем номере, когда вышла Android-версия этого хита, а второй, но уже более подробно, — в девятом. С Northern Expansion, история, к сожалению повторяется: владельцы iOS увидят игру не так скоро, как хотелось бы.

Новая игра, которую даже сами Herocraft называют дополнением, от оригинальной Majesty практически не отличается. Как и раньше, управлять юнитами тут нельзя. Зато можно

руководить постройкой зданий



и назначать награды за военные походы. Такой подход, как

известно, имеет и свои минусы: воины очень часто ленятся, не желая работать за гроши, а денег в начале миссии практически всегда не хватает. Как по закону подлости, они начинают быстро накапливаться, когда все здания уже построены, а бойцы наняты.

Но есть и отличия. Правда, их в разы меньше, чем в компьютерной версии, вышедшей десять лет назад. Коснулись они в основном сюжетной части — игроку будет доступно десять абсолютно новых заданий, никак не связанных с сюжетом оригинальной игры (да и чего уж лукавить, сюжетной

связи нет даже между миссиями). Оригинальный юмор, которым славилась первая часть, был аккуратно перенесён и в The Northern Expansion, так что расширять границы Ардании по-прежнему интересно и весело. Жалко, что текста всё же немного.

Изменения, причём существенные, претерпела визуальная часть игры. В первую очередь стоит выделить различные погодные условия: в северном королевстве вполне может пойти густой



снег, а над лугами Ардании будут медленно и лениво проплывать белые, как крылья ангела, облака. На бой это, впрочем, никак не влияет. Хотя облака в виде троллейфа действительно поражают. Вспоминается недавняя презентация EA и их Battlefield 3, где точно такая же рожица появлялась в

случае смерти. Мемы выходят в массы?

Появились и мирные животные, многих из которых вполне можно раздавить пальцем. Как и погода, изменение это вполне специфическое, и необходимость такого нововведения остаётся под вопросом. К тому же, бывалые игроки подсказывают, что подобная «фишка» была ещё в Warcraft 2. Конечно, раздавленные кролики приносили бы лишь положительные эмоции, если Herocraft как следует поработали бы над геймплейной частью. Но увы, в The Northern Expansion нет никаких новых возможностей и никаких новых бойцов. Из нововведений лишь тип врагов — каменные големы, занявшие большую часть игрового трейлера. Однако у драконов силы им не занимать.

До этого момента не было сказано ни слова о важнейшем изменении, наличие которого в первой части позволило бы мне на балл повисить и без того высокую оценку игры — о режиме свободной игры. Благодаря детальным настройкам и генераторам карт фанаты Majesty смогут играть в свою любимую игру бесконечно долго, каждый раз придумывая новые сюжеты. Но, вот парадокс, ни новых локаций (если быть точным, то именно зимней), ни сильных врагов, големов и драконов, тут нет.

...

Тем не менее, Majesty и сейчас остаётся востребованной благодаря необычной задумке и, фактически, отсутствию альтернатив на мобильных платформах. Однако будем надеяться, что следующие обновления для игры будут более глобальными. Ведь, всё-таки, всё это мы уже видели.

8.5/10

Scrubs

I'M NO SUPERMAN

Никита Мариненко

Puzzle, Logic / HeroCraft Ltd / 14 декабря 2011 / Android, iOS (N/A), Bada (N/A)

Игры по лицензии в последние годы стали просто необходимой атрибуцией перед выходом на экраны фильма или мультфильма. Как правило, на производство таких проектов выделяется от полугода до пары месяцев, дабы успеть в сроки и выпустить

с мировой премьерой фильма. Естественно о качестве таких продуктов говорить лучше не стоит — оторванный от «большого брата» сюжет, ужасное качество картинки, да и всей игры в целом.

Возникает сразу же вопрос, достойный отдельной статьи

— а собственно, почему эти игры продолжают делать и кто их вообще покупает? Естественно, такие проекты скупают, как горячие пирожки в дни выхода на волне популярности самого фильма. Если зрителю понравилось кино, и он играет в видеоигру, то естественно он

купит сей продукт. Вот и простейший ответ.

Мобильные телефоны эта участь не обходит стороной, и здесь тоже появляются игры по лицензиям. Хороший пример, герой сегодняшнего обзора — игра по мотивам известного сериала «Клиника» («Scrubs» в оригинале). Хотя в России сейчас более популярна пародия на него — «Интерны». Тем не менее, никакой русский продукт, как водится, не сравнится с зарубежным. Если кто-то из читателей хоть раз смотрел клинику, то он хорошо знает, что это по-настоящему здоровый и добрый юмор. Там даже нет, простите, «жопно-сортирных» шуток, которые присущи многим зарубежным фильмам и сериалам (а в последнее время, чего уж там кривить душой, и мультипликационным фильмам). Кроме юмора там нашлось место отношениям и, что не менее важно, моральным учениям. Каждый человек найдёт в этом сериале для себя что-то интересное и захватывающее. Ведь здесь ещё есть и герои с совершенно разными характерами.

Показ самого сериала уже давно отгремел. Было снято девять полных сезонов. Поэтому HeroCraft некуда было спешить,

делая игру по лицензии. Но, как оказалось, наличие достаточного количества времени не особо-то помогло в этом деле.

Сама игра представляет собой некий пазл — перед нами есть комната, по которой раскидана

куча предметов. Задача игрока — собирать необходимые предметы. И этим нам предстоит



заниматься почти на протяжении всей игры. Для того, чтобы узнать что именно нам нужно, в углу экрана есть специальные стикеры, на которые нанесены контуры нужных нам вещей. О том, что это всё-таки игра по сериалу напоминают заставки между миссиями с участием известных героев. Авторы постарались сохранить фирменный юмор, например, когда уборщик издевается над Джей Ди или как Доктор Кокс учит его своим принципам лечения и называет женскими именами.



Тут они попали в точку.

В остальном же всё из рук вон плохо — собирать предметы надоедает на первых же уровнях. Они слишком мелкие, да и понять порой по контуру, что от тебя требуется найти

довольно сложно. Кроме того, разработчики не знают чувство меры — найдя все предметы

одной категории, посуду, к примеру, нас заставляют искать еду и так далее. На фоне в это время играет один и тот-же мотив. Поначалу он кажется весёлым, но

впоследствии приедается и начинает раздражать. Хоть как то отвлечься от сбора предметов нам помогают мини-игры — гонки на инвалидных колясках или задание на меткость, когда пациенту нужно сделать укол, как можно ближе к отметке.

Для облегчения жизни игрока здесь имеются подсказки. Активация одной укажет на предмет, другой — область в которой нужно искать, а третья и вовсе заморозит время. Хотя наличие этой подсказки сомнительно — на большинстве уровней по времени вас никто не ограничивает.

...

В сухом остатке перед нами очередная проходная игра по лицензии. Запускать её стоит разве только ради того, чтобы скоротать время. Но и тут вы можете лишиться нервов и зрения пытаясь найти очередной предмет размером с игольное ушко.

6.0/10

30 Seconds Life

ПРЯМО КАК ПЕРЕД СМЕРТЬЮ

Алексей Смагин

Arcade / Bruce Hill / Октябрь 2011 / iOS

Тысячи сюжетных возможностей, десятки тысяч сюжетных поворотов, миллионы вариантов развития событий. В 30 Seconds Life предлагается пережить все яркие моменты жизни практически за минуту. Детство, юность, отрочество, взрослая жизнь... Но несмотря на ужасающую скорость всего действия, переживать за героя тут придётся не меньше, чем в какой-нибудь глобальной и явно затянутой RPG.

На самом деле ничего сверхъестественного делать не придётся. Да и вообще, весь геймплей ограничен одним лишь действием — работой. Часто жмешь на одну из двух огромных кнопок, расположенных на экране — персонаж работает. Не жмешь вообще — не работает. И на первый взгляд кажется, что тут даже и думать нечего — знай себе, в течение минуты долби по красным кружочкам — в итоге что-нибудь выиграешь. Однако 30 Seconds Life диктует свои цели. Вообще, по задумке, развлечение от Брюса Хилла напоминает

известную игру «Алхимик». Если там нужно было создавать новые элементы, успешно комбинируя старые, то здесь подобная ситуация наблюдается с жизненными позициями — работа на разных отрезках жизни приводит к абсолютно разным результатам. И не всегда к хорошим, надо заметить. К примеру, усердно работающий бизнесмен вполне может попасть в тюрьму за неуплату налогов. И избежать этого, увы, нельзя.

Это совсем не значит, что можно бить баклуши. Лень ведёт,

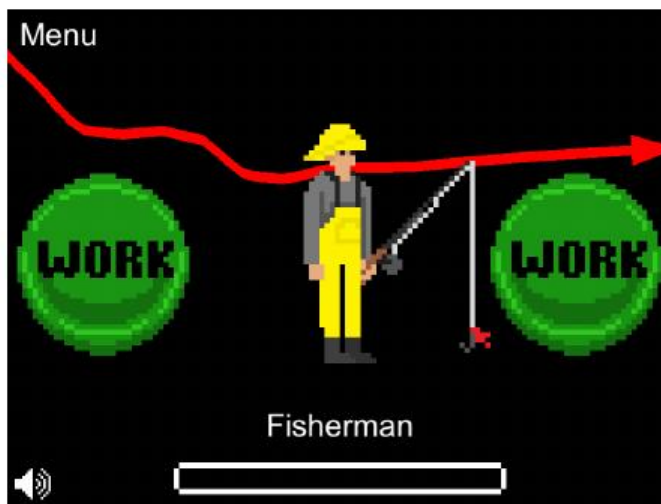
тюрем. Именно рациональное сочетание работы и отдыха позволяет добиться наибольшего разнообразия в жизни героя.

В отличие от того же «Алхимика» действовать тут придётся не совсем вслепую. С самого начала игры доступен полный список возможных положений (профессиями его, учитывая, что тут встречаются такие, как «ребенок», «старик» и «заключённый» язык уж совсем не повернётся назвать), в котором можно не только посмотреть на уже открытых человечков и прочитать забавные описания, придуманные к ним, но и узнать, как открыть новые стадии. Даны лишь наводки, но, задавшись целью, можно открыть весь игровой контент.

...

Но в этот раз мне придётся отказаться от привычного выставления оценки. 30 Seconds Life сложно назвать полноценной игрой — это лишь простенькое увлечение. Между тем, идея всё же гениальна, да и реализация вполне достойная. Наскучивает игрушка от Брюса Хилла всё же довольно быстро — и это, пожалуй, её главный минус.

Без оценки



как минимум, к плачевным последствиям. Человек, не работающий в детстве, навсегда потеряет возможность попасть в интеллектуальную элиту общества, миллионер упустит все свои богатства, а преступник и вовсе сгниёт в

Guitar Rock Tour 2

ЗАДАДИМ ЖАРУ?

Артемий Акаченков

Arcade, Music Game / Gameloft / Август 2009 / iOS, Symbian^3, Windows Mobile

Музыкальные игры — не самый малочисленный, но и не особо разнообразный жанр на многих платформах. Но если на Java они представляют из себя ничем не примечательные продукты с примитивной графикой и мелодиями в формате Midi, то на iOS некоторые разработчики создали по-настоящему классные игры. Посмотрим, что же получилось у Gameloft, которая в конце 2009 года выпустила рок-симулятор Guitar Rock Tour 2.

Берите свою рок-гитару и барабаны, мы вступаем в ряды знаменитой (однако в реальном мире не существующей) группы. Мы примем участие в турне по всему свету, во время которого мы будем исполнять знаменитые композиции перед тысячами фанатов. Впрочем, если вы не умеете играть на музыкальных инструментах, это не беда, ведь на помощь придут симуляторы этих музыкальных инструментов. Они представляют из себя четыре дорожки с кнопками (кетчерами) на конце. По этим дорожкам спускаются вниз «ноты», которые нужно «сыграть», нажав на соответствующий кетчер. Есть и длинные ноты с «хвостом» на конце. Они требуют удерживания кнопки до той поры, пока «хвост» не закончится. За вовремя нажатые кнопки вам будут начисляться очки.

В принципе, вот и весь геймплей Guitar Rock Tour 2, однако не стоит забывать, что ноты идут по разным кетчерам и в разном порядке, что требует от вас хорошей реакции. Но надо сказать, что Gameloft, проявили весь свой креатив при создании игры: иногда в песнях встречаются «аккорды» (ноты, которые нужно играть двумя пальцами), а иногда от вас требуется сделать «глиссандо», проведя по соседнему кетчеру, не отрывая палец от экрана. Более того, если вы правильно сыграете несколько специальных «золотых» нот, то вы сможете включить супер-режим,

во время которого ваши очки будут удваиваться или утраиваться. Отдельного внимания заслуживает игра на барабанах. Как не странно, в этом режиме на экране находятся всего лишь две кнопки, но ноты идут настолько быстро, что вам придется постараться, чтобы держать ритм.

В Guitar Rock Tour 2 есть три режима игры. В Кампании вам предстоит стать рок-звездой, совершив турне со своей командой по всему Свету, а в Быстрой Игре вы сможете отточить свои навыки гитариста или ударника. Интересен Мультиплеер, в котором вы бросаете вызов другому рокеру по Bluetooth или Wi-Fi. Тогда начнется рок-батл, и музыканты постараются переиграть друг друга с помощью мастерства или хитростей... Противник будет строить вам козни: например, на определенное время на гитарном гриффе будут появляться «призрачные ноты», которые будут исчезать только на подходе к кетчерам. Но помните, что такую же ловушку можете сделать и вы!

Guitar Rock Tour 2 может похвастаться отличной анимацией, несколькими камерами, которые будут показывать ваше выступление с разных точек а также разнообразием концертных площадок.

Так, в Египте вы будете играть прямо перед сфинксами и пирамидами, в Нью Йорке — на палубе корабля, а в



Токио — на крыше небоскреба. Конечно, есть и минусы. Например, вокалисты не открывают рот, когда поют, однако это совсем не изменяет отношение к графике, которая за свою красоту заслуживает высшего балла.

Разработчики решили порадовать всех iРокеров и вклю-

чили в свое детище многие знаменитые хиты, которые знает и любит каждый поклонник



тяжелой музыки. Чего только стоят Paranoid от Black Sabbath и I Was Made for Loving You, которую исполняет Kiss. Не надо забывать и про две песни, которые для меня стали гимнами рок'н'ролла: I love rock'n'roll, визитная карточка Джоан

Джетт и I Wanna Rock в исполнении Twisted Sisters. Кстати, если восемнадцати песен для

вас окажется мало, то вы сможете приобрести дополнительные треки прямо из игры.

...

Guitar Rock Tour 2 — лучшая музыкальная игра на любой платформе для смартфонов, и не только, потому, что конкурентов у нее немного. Отличная графика, набор из платиновых рок-композиций и динамичный геймплей — чего еще нужно для получения драйва от такой игры? Rock it!

9.0/10

Red Ball: Platforms

Дмитрий Курылев

ШАРИКИ НИКОГДА НЕ СДАЮТСЯ!

Platform / cherepets / 25 Января 2012 / Windows Phone 7

Всё-таки бывают упорные разработчики, которые, казалось бы, с нуля реализуют свои удивительные идеи. Как правило, это дается им нелегко, но в конце они добиваются определенного успеха. Нашей редакции не раз доводилось наблюдать развитие каких-либо проектов от любителей. Чего только стоит всем известный AfterWaterWorld от команды IronSign 5. А помнит ли кто-нибудь из вас такой платформер на Java как Red Ball, выпущенный летом прошлого года? Спустя довольно большой период времени разработчик

Борис Гавриков, известный под ником cherepets, решил возродить игру. Только не на Java, как можно подумать, а на Windows Phone 7!

Удивительно, конечно, ведь эта платформа лишь недавно начала активно развиваться, но ведь это очень приятно, не так ли? Приятно, что разработчики-любители не боятся осваивать новые технологии, не боятся

открывать новые возможности, не боятся идти вперед. Приятно, что целеустремленные люди не останавливаются на достигнутом и делают все возможное, чтобы добиться того, что они хотят.

Для тех, кто не играл в Red Ball на Java, кратко расскажу суть.

Управляя красным шариком, нужно было прыгать по платформам. Особенность заключалась в том, что шарик двигался сам, а игрок должен был лишь вовремя нажимать на кнопку (или на

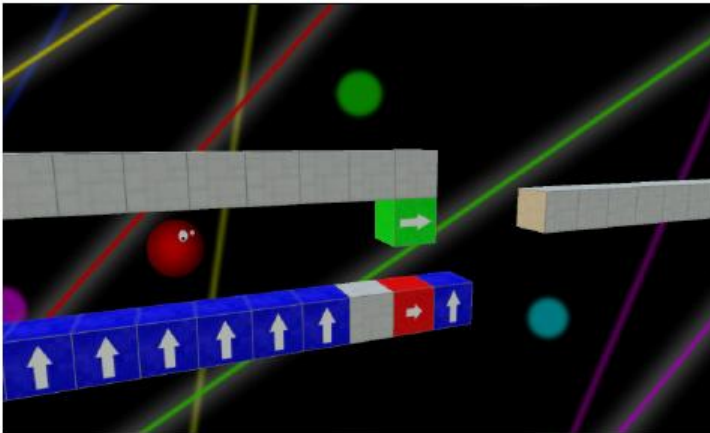


экран) для того, чтобы подпрыгнуть и не упасть в пропасть. Также в игре было много бонусов, причем как облегчающих, так и усложняющих прохождение. Новинка на Windows Phone 7 получила название Red Ball:

Platforms, и изменений у неё по сравнению с Java-версией просто множество.

Графика теперь полностью трехмерна, и уже с первого взгляда просто восхищаешься работой разработчика. Окружение выглядит так, как будто шарик прыгает по платформам в загадочном космосе, а вокруг него переливаются красочные огоньки и светящиеся линии. Освещение придает процессу некоторую реалистичность, а анимационные эффекты просто радуют. Признаться, после версии Red

Ball на Java это выглядит просто поразительно! Многие могут подумать, что



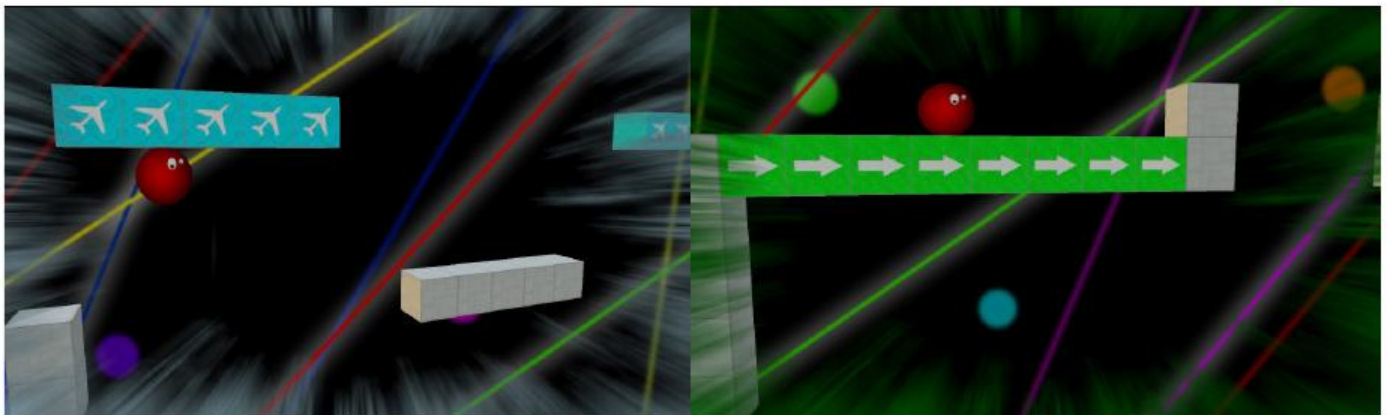
теперь играть станет намного сложнее. Приятно заметить, что это не так — специально для новичков в Red Ball: Platforms предусмотрены новые возможности. Во-первых, появился обучающий уровень, который по длине не отличается от основного. Во-вторых, игроку отныне представляется выбор одного из двух уровней сложности, различающихся друг от друга скоростью движения шарика. Наконец, сохранился так называемый однокнопочный тип управления, остались бонусы, при этом заметно улучшилась физика, а камера

на протяжении всего прохождения теперь следит за шариком. Любой, пожалуй, освоится в игре уже за пару минут!

...

Целиком новое меню, в котором задействован акселерометр, веселые звуки при прыжке и падении шарика, динамичная музыка, отлично вписывающаяся в ритм прохождения... Всех особенностей Red Ball: Platforms текстом описать невозможно, приятных моментов здесь действительно очень много. Однако, несмотря на это, долго в новый платформер не поиграешь — он быстро надоедает, как и большинство игр подобного плана. Не хватает чего-то того, что заставило бы подолгу не отрываться от прохождения. Впрочем, вначале этого не замечаешь — на первых порах Red Ball: Platforms приносит только наслаждение.

6.0/10





Никита Мариненко

ВЫПУСТИ СВОЙ ПАР

Valve Corporation / 26 января 2012 / store.steampowered.com / Android, iOS

Гейб Ньюэлл хорошо известен игровой общественности. Прежде чем стать иконой индустрии видеоигр, он учился в Гарварде, а затем 13 лет проработал в Microsoft, заработав там свой первый миллион. В 1996 году он с товарищем покинул компанию по производству форточек, и весь свой капитал направил на финансирование своей собственной студии Valve. Именно из под пера его команды вышла всем известная Half-Life, которая в последствии дала начало таким популярным играм и модификациям, как Counter-Strike и Team Fortress Classic.

Поначалу, Steam задумывался как обычное приложение, которое могло бы объединить всех пользователей, играющих в многопользовательские игры и предоставлять быстрый доступ к новостям, обновлениям и с наличием анти-чит системы на борту. Только во время работы над проектом, пришла идея использовать его в качестве платформы для продажи игр. После релиза в 2002 году программа не раз подвергалась изменениям, как внешним, так и внутренним. Обновлялся интерфейс, добавлялись достижения, появилось комьюнити, увеличивался охват платформ, на которых работал Steam. Из всех нововведений, пожалуй, только обязательная установка приложения вызвала у игроков массу недовольств. Однако в Valve не обращали на это внимания и двигались по намеченному курсу. И уже к 2009-2010 году, с развитием и распространением высокоскоростного интернета, без Steam существование обычного игрока стало практически невыносимо. На данный момент платформа обладает огромным

количеством особенностей — здесь можно оформить предзаказ на готовящуюся к выходу игру и получить её в день официального релиза. Можно купить что-то из старой классики. Для товаров можно оставлять комментарии или добавлять в избранное, чтобы ваши друзья знали, что вам можно подарить на праздники. Есть достижения, которые можно сравнивать с другими игроками, есть список друзей, а так же группы. Постоянно проводятся скидки, за счёт чего очень выгодно покупать игры именно в цифровом магазине, а не в рознице. Помимо всего прочего, можно приобретать и DLC к играм. Valve даже получили поддержку от известного зарубежного журнала «PC Gamer Digital», который начал выпускаться в самом сервисе.

С развитием мобильных телефонов и огромным спросом на них, многие игроки, проводившие достаточно количество времени в Steam, задумывались и гадали, когда же Valve соизволит выпустить приложение для телефонов. С одной стороны возникает вопрос, насколько оправданным будет данный ход? Ведь в цифровом магазине продаются игры только для PC. И что игроки будут делать с этим приложением на своих устройствах?

С другой стороны, не стоит забывать, что это не только онлайн-магазин, но и огромное сообщество людей, играющих в игры по всему миру и общающихся со своими друзьями. Поэтому, после долгих обсуждений, 26 января 2012 года состоялся анонс и последующий запуск бета-версии Steam для телефонов под управлением iOS и Android.

Сначала в приложение пускали только по

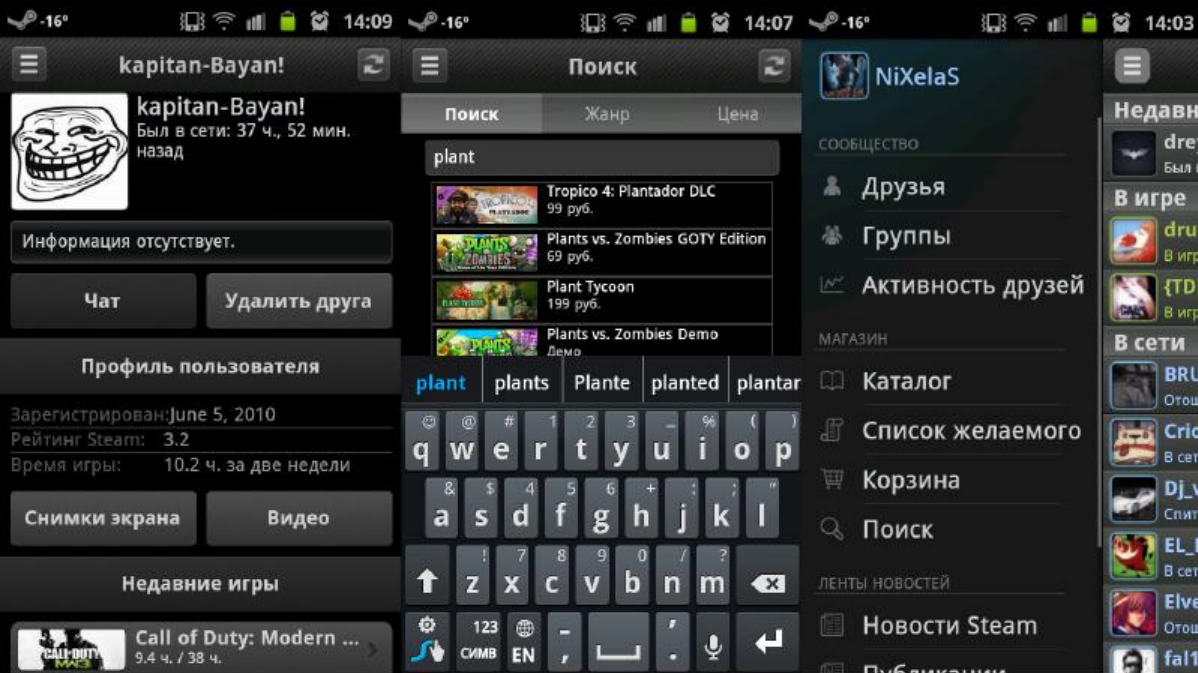
приглашениям, которые нужно было ждать несколько дней, но на момент написания этих строк инвайты отменили и теперь оценить функциональность программы может каждый желающий.

При запуске нас просят ввести логин и пароль от своего аккаунта и затем, после прохождения проверки, пускают в приложение. На стартовой странице будут

или игр на которые действует скидка. При просмотре страницы с игрой бывшие игроки почувствуют себя, как дома, тут мало, что изменилось, разве что убрали возможность смотреть видеоролики, только скриншоты. Кроме того так же, можем купить не отходя от кассы приобрести продукт, посмотреть какие дополнения есть и какие функции поддерживает игра в стиме.

Покупка ничем не отличается от ПК-версии. Если к аккаунту уже привязана кредитка или кошелек, то необходимо будет просто пару раз нажать кнопки с подтверждениями и вуаля, товар ждёт вас в библиотеке.

Таким образом, мы имеем на руках почти законченный продукт — у Valve настолько качественно получилось



всегда отображаться ваш список друзей. Программа сортирует их на тех, кто находится в сети, не в сети, ожидающих подтверждение на запрос о добавлении и в самом верху — те, кто в данный момент находится в игре, причём указывается и название игры. Всё как во «взрослой» версии. Единственное отличие, которое призвано облегчить работу — поиск по друзьям. С любым контактом, находящимся онлайн, можно тут же начать чат или перейти в профиль и просмотреть подробную информацию — где находится, когда зарегистрирован в сервисе, во что и сколько часов недавно играл, общие друзья и группы. Опять, же почти всё как в версии для PC, только адаптировано под управление с телефона.

При нажатии кнопки меню слева выскакивает окно, которое для удобства разбито по категориям. Так, например, к сообществу относится список друзей, групп или можно просмотреть график активности контактов. В магазине же мы можем получить доступ к каталогу игр, просмотреть список желаемого, перейти в корзину товаров или воспользоваться поиском. Организовано меню достаточно удобно и к нему быстро привыкаешь. При просмотре каталога игр с телефона, можно выбрать отображение недавних, популярных игр

сделать мобильную версию приложения, что даже складывается ощущение, что на мобильном рынке она не первый год. Некоторые функции пока ещё не работают, например, просмотр собственных скриншотов, сохранённых в сервисе или некоторые функции настроек, но для бета-версии это потрясающий результат. Теперь игроки могут везде общаться друг с другом и покупать любимые игры из любой точки земного шара, был бы лишь телефон под рукой.

Остается надеется лишь на то, что Valve подсуется и начнёт продавать в своём магазине и мобильные игры, благо сейчас прослеживается отличная тенденция — многие игры с PC портируются на мобильные платформы. И речь идёт не о таких проектах, как, например, Dead Space, а о World of Goo, Osmos и других, которые как бы и были созданы для телефонов изначально. Вместе с этим мы можем получить в свои руки единые сохранения для всех платформ, достижения, которые можно получать, как дома за компьютером, так и по дороге в школу, на работу и конечно же удобный сервис по продаже игр.

Вступление

Никита Мариненко: *И вновь всем привет со страниц рубрики «Почта»! За окном не на шутку разгулялась зима, пытаюсь нас заморозить. Однако мы, сидя в тёплых креслах, сосредоточились на ваших вопросах, а где-то даже позволили себе развести не большую дискуссию. Так что, устраивайтесь по-удобнее и наслаждайтесь.*

А будут ли HD игры на android с процессорами ARM6?

– Багров Дима

Алексей Смагин: HD, судя по всему, – специфичная приставочка Gameloft, которую они добавляют к названиям трёхмерных Android-игр. Поэтому вопрос получился довольно неопределённым. С одной стороны, старые HD-игры, вроде первого Gangstar, идут на слабых девайсах, с другой – в новых нет такой поддержки. И не будет, к сожалению. По крайней мере, ровно до тех пор, пока Gameloft не одумаются и не переформируют команду портирования.

Никита Мариненко: Появление таких игр зависит так же и от внутреннего устройства самого процессора. Ведь разные версии «каменной» дают нам не только прирост в заветных мегагерцах, но и добавляются новые инструкции, благодаря чему появляется поддержка новых технологий, которые так любят использовать разработчики при создании новых игр.

Будете ли вы брать интервью у известных рэперов? Например, у Гуфа... Ведь мы помним, что в каком-то номере у вас это практиковалось.

– PlayGame

Алексей Смагин: На самом деле, есть в журнале такая рубрика, как «Музыкальный уголок». И интервью у некоторых музыкантов мы тоже брали. Именно у начинающих музыкантов, чьи треки мы сочли интересными. А GUF'a у нас в редакции никто не слушает.

Никита Мариненко: Наше издание имеет, как вы знаете, профильный уровень – мы пишем о мобильных играх. Если эти люди играют в игры или вдруг окажутся задействованными в разработке очередного проекта (пишут музыку, озвучивают героев и так далее), то конечно же мы постараемся добраться до них первыми и все-все разузнать.

Навсегда ли заморожена разработка игры Age of Heroes 3D, или всё же шанс на её релиз есть?

– PlayGame

Алексей Смагин: Мы уже много раз отвечали на вопросы по AoH3D, и я не устану повторять, что шансы релиза на яву чрезвычайно малы. Если игра и будет, то, скорее всего, на Android и iOS. Это глобальный проект, который не выдержит масштабов российского пиратства.

Здравствуйте! А почему в мобильной журналистике нет девушек?

– Акульшин Дмитрий

Александр Родин: Правильнее спросить: почему так мало? Потому как в журнале Game World есть девушка-журналист. Скорее всего это связано с небольшой популярностью большинства мобильных игр у женского пола (или отсутствием желания писать обзоры на мобильные игры) или нежеланием журналов принимать девушку в свою команду.

Андрей Вовк: Какой это журнал не хочет принимать девушек в команду?

Никита Мариненко: Как подсказывает Алексей, в восьмом номере нашего журнала был обзор Cut the Rope: Experiments за авторством Дарии Сарабьевой. Отвечая на вопрос, можно провести параллель с компьютерными играми, где среди играющих по-прежнему преобладают особи мужского пола. Хотя, по отношению к ПК-играм у



девушек сознание постепенно ломается. Что касается мобильных игр, то это ещё очень молодое и развивающееся развлечение и многими всерьёз просто не воспринимается. В том числе и девушками, для которых это способ просто скоротать время. Не говоря уже о таких вещах, как написание статей касаясь мобильной индустрии в целом и игр в частности. Но везде есть свои исключения из правил.

Здравствуйтесь ув. редакция! Не могли бы вы посоветовать хороший видео плеер на андроид 2.3? Или сделать обзоры таких плееров в разделе Soft?

И пожелание-предложение: не могли бы вы указывать девайс на котором делался обзор для игры? Актуально для ведроводов.

— *Егор Пушкарев*

Никита Мариненко: Да, под андроид действительно есть огромное количество плееров и выбрать что-то подходящее при таком засилье программ бывает достаточно сложно. Наибольшей популярностью пользуется RockPlayer, у него есть поддержка огромного количества форматов и куча встроенных кодеков, что делает его воистину «всеядным». Что касается обзора, то это вполне осуществимо в следующих выпусках.

Интересное предложение, но зачастую в нашей редакции играют на разных устройствах, дабы проверить производительность игры. Кроме того даже на двух одинаковых телефонах приложение или игра могут вести себя по-разному, поэтому такая информация мало чем сможет помочь. В любом случае, для обзора мы стараемся использовать последние и наиболее мощные аппараты.

Почему игры в которых присутствует полоска опыта, сразу причисляются к жанру RPG?

— *Reise*

Никита Мариненко: На самом деле всё

не совсем так — существует множество игр, где есть заветная полоска опыта, но они не относятся к жанру RPG. Как правило, прикручена она к игре для того, чтобы игроки могли мериться друг с другом своими результатами или просто в качестве некоего стимула, чтобы заставить играть в игру дольше. RPG это всё-таки немного более обширное определение, чем просто полоска опыта. Это ещё и способности игрока, численные характеристики, показатель уровень здоровья, маны и выносливости игрока. И достаточно часто помечают, что игра, например, относится к жанру Action с элементами RPG, что даёт пользователю ясно понять — в основе игры лежит экшн и только потом уже элементы ролевых игр.

Андрей Вовк: Не совсем согласен. В многих онлайн шутерах есть полоски опыта, в том же Asphalt от Gameloft есть опыт, но отнести эти игры к жанру RPG просто невозможно! Думаю, вы должны знать, что RPG это не наличие полосы опыта, а «...управление одним или несколькими персонажами, каждый из которых наделен набором численных характеристик,



списком способностей и умений; примерами таких характеристик могут быть боевые показатели типа силы, ловкости, защиты или уклонения. В ходе игры они могут меняться: одной из целей игрока является повышение возможностей персонажей за счёт улучшения их параметров. Игровой процесс, как правило, строится на исследовании игрового мира, боях с разного рода противниками и выполнении заданий, за которые вручаются разнообразные награды».

Продолжение обсуждения от *Reise*: Андрей, мысли у нас явно не сходятся. Я в том смысле, вот посмотреть на *Fallout* или игры Золотой Коробки, там опыт хоть и есть но не играет никакой роли. Необходимость часами резать монстров для перехода на следующую локацию отпадает, и действует система на которой работают ролевые игры, «правильные» ролевые игры. Принцип трёх У, ты мог про это прочитать если бы открыл статью не о компьютерных рпг. Украсть, убить, уговорить. Вот где райские кущи для ролевика. А в играх последнего времени используют только одну возможность. Да, что то похожее на идеал было в Готике, но эти «три У», были сильно урезаны для игрока, и использовались только в определенных моментах игры.

И вообще, само наличие этой самой полоски опыта, дало игрокам очередной повод для соревнований. Как в Марио, чем больше очков набрал, тем ты круче. И про спасение принцессы Персик уже забыли.

Нет RPG на j2me, и на компьютерах тоже. Этот жанр превратился в симулятор героя. Я не боюсь, я не люблю, я не переживаю, мне не бывает интересно или больно. Я хочу убивать монстров. ДАЙТЕ МОЙ ТОПОР, Я ВИЖУ МОНСТРА. УБЬЮ СВЯЩЕННИКА В ГОРОДСКОЙ РАТУШЕ, И ПОЙДУ В ТРАКТИР.

Ведь это крутая RPG. Правда?

Алексей Смагин: Нет, ну почему же. Вот сейчас,

например, готовится *AfterWaterWorld*, в бета-версии которой уже есть эти два «У». Что касается краж, то, я уверен, что и они будут. Впрочем, это уже вопрос к Денису.

Здравствуй уважаемый MobiTree. У меня к вам такой вопрос: какой телефон лучше мне купить Philips Xenium X325 или Megafon U1270? Цена одинаковая. Заранее спасибо!

— SPBscore



Никита Мариненко: При немного больших размерах, Philips Xenium X325 имеет большую диагональ экрана, стильный дизайн, поддержку двух сим-карт и большую ёмкость аккумулятора, в следствие чего телефон дольше продержится в режиме ожидания/разговора. Именно его мы вам и советуем выбрать. Кроме того, получите фонарик в качестве приятного дополнения.

Здравствуй уважаемая редакция. Планируется ли выход игры High School Hook Ups 2? Если да, то примерно когда?

— PlayGame

Алексей Смагин: Эта информация лишь однажды всплывала на официальном форуме разработчика. Да и то, не официально. Мол, может будет, может — нет.

Заключение

Никита Мариненко: Вот и закончились ваши вопросы. Новых мы всегда ждём по адресу - support@mobitree.ru. Не стесняйтесь, задавайте, а наши пытливые ума постараются докопаться до истины. Желаю никому не замёрзнуть в этот холодный февраль, до скорых встреч!

entidom

ЛОТЕРЕЯ ПИИ HOME