

MobiTree[®]



журнал о мобильных играх

#6(21) июнь-июль 2013

» Red Winter Software

» FAQ
по PS Vita

» Интервью:
Михаил Меркурьев

Bounce

И многое другое! »»»



Вакансии

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

Журналист

Требования: Написание обзоров размером не менее 3000 символов с пробелами. Наличие мобильного телефона или игровой приставки, грамотность.

Корректор

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

Ньюсмейкер

Требования: Умение составлять новости. Приветствуется грамотность.

Веб-дизайнер

Требования: Умение работать с WordPress 3.5.1.

Дизайнер PDF-Версии

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



**WE WANT YOU
FOR MOBITREE**

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

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

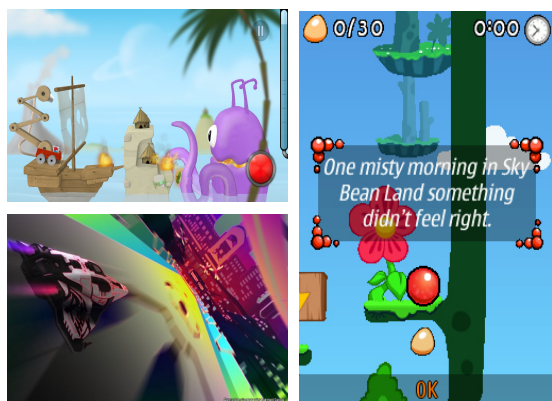
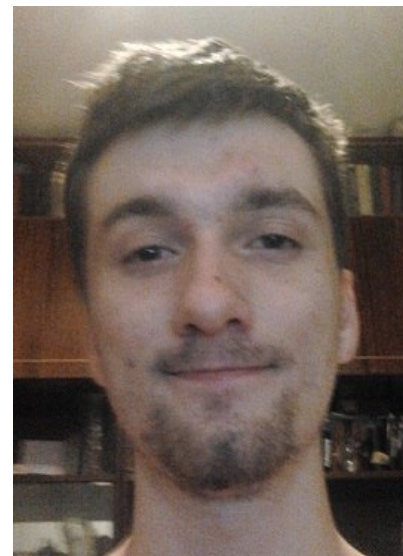
От редактора

Давненько мы уже с вами не виделись, а? Давненько вы нас не читали в полном, так сказать, объёме, а лишь на сайте да в новостях ВКонтакте. Но вот мы вышли, вот у нас сайт с весьма кривым функционалом и заделом на продолжение банкета. Ура?

Тема номера, выбранная вами же два месяца назад, оказалась для нас едва-едва подъёмной. Дело не только в том, что вышел оригинал неизвестно когда — семейство **Bounce**, как оказалось, насчитывало больше двух представителей. А про неофициаль-

ные поделки на Android даже говорить не будем. Живее всех живых, однако.

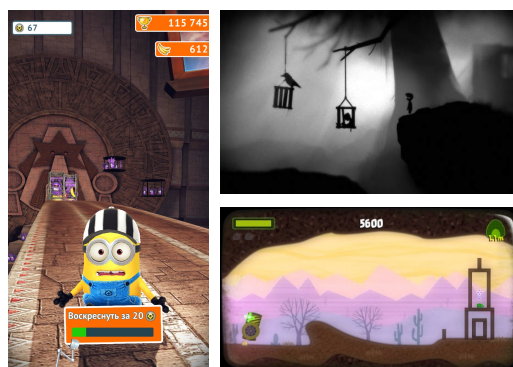
Кроме того нам удалось взять интервью у двух интересных товарищей. Это один из создателей **Sprinkle**, **Sprinkle Islands** и **Granny Smith**, **Генрик Йохансонн** из **Mediocre**, и человек, косвенно повлиявший на моё увлечение мобильными играми — **Михаил Меркурьев**, бывший работник **Qplaze** в её золотые года. Это своего рода Крис Авеллон от мо-



бильного игрового устройства, ответственный за **Штирлица**, **Real Tournament** и другие знаковые игры. В качестве дополнения к интервью есть статьи про **Sprinkle Islands** и **Штирлица 2**.

В последнем месяце лета будет много чего. Конкурсы, трансляции импровизированного радио в группе, новые журналисты, видеообзоры, видеонюжники, и чёрт ещё знает что. Надеюсь, нам хватит сил и возможностей реализовать это всё.

Спасибо, что остаётесь с нами. Мы это ценим.



Денис Зайченко, главный редактор журнала MobiTree



Содержание

- 6 Bounce, Обзоры (JavaME)
- 9 Bounce vs. Rovio
- 14 Bounce 3D (Android)
- 16 Bounce Classic (незачОт)
- 18 Apple WWDC 2013
- 20 Gangstar Vegas (обзоры, iOS, Android)
- 30 Despicable Me: Minion Rush (Обзоры, Android, iOS)
- 33 Stirlitz 2 (обзоры, JavaME)
- 36 Интервью с Михаилом Мерькурьевым
- 43 Sprinkle Islands (Обзоры, Android, iOS)
- 46 Интервью с Генриком Йохансоном
- 48 Red Winter Software
- 52 Limbo (Обзоры, PSV)
- 55 Lego Batman 2: DC Super Heroes (Обзоры, PSV)
- 59 Tales From Space Mutant Blobs Attack (Обзоры, PSV)
- 63 Wipeout 2048 (Обзоры, PSV)
- 67 Serious Sam: Kamikaze Attack! (Обзоры, iOS, Android)
- 71 Yi-Gi-Oh: GX Duel Academy! (Обзоры, Emu Corner)
- 73 FAQ по PSV
- 77 Наши друзья

MobiTree

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Денис Зайченко

ЖУРНАЛИСТЫ

Алексей Матков

Денис Зайченко

Андрей Панасейко

Дмитрий Денисов

Дмитрий Шестопалов

Александр Родин

Максим Клименков

Матвей Александров

НЬЮСМЕЙКЕРЫ

Хадис Асфяндияров

Тарас Дольний

Дмитрий Шестопалов

Сергей Коцур

Ваня Чаплинский

Вадим Малиновский

КОРРЕКТОРЫ

Александр Китаев

Андрей Дьяконов

Кристина Новожилова

Полина Фоменко

Андрей Ермолаев

Александр Родин

ИНТЕРВЬЮЕРЫ

Денис Зайченко

Дмитрий Шестопалов

ДИЗАЙНЕРЫ

Игорь Мозиллов

Анастасия Кузнецова

Алексей Эльнатанов

Дмитрий Денисов

Александр Родин

Георгий Сыпченко

КОНСУЛЬТАНТ

Алексей Смагин

ПРОГРАММИСТЫ И СБОРЩИКИ

Алексей Эльнатанов

iOS-версия

Артур Бакиров

версии для Android,

Windows Phone

Ваня Чаплинский

J2ME-версия

Георгий Сыпченко

сборка PDF-версии

ПОДДЕРЖКА САЙТА

Денис Зайченко

Алексей Эльнатанов

ДЕНИС ЗАЙЧЕНКО

E-Mail: fatamorgana.is5@gmail.com

ВКонтакте: http://vk.com/fatamorgana_aom

Skype: [fatamorgana1663](https://www.skype.com/en/contacts/skype/fatamorgana1663)

ICQ: 386049045

В ИНТЕРНЕТЕ

Сайт: <http://mtree.ru/>

E-Mail: mail@mtree.ru

Группа ВКонтакте:

<http://vk.com/mobitree>

**Жанр:**
Action**Платформа:**
JavaME**Разработчик:**
Nokia**Релиз:**
2003 год

BOUNCE

Bounce — Квадратура шара

Редкий телефон имеет внутри себя всё, что нужно, сразу после распаковки. Родная программная база бывает не самого лучшего качества, и при первой же возможности поверх неё устанавливаются сторонние приложения. Когда — платные, когда — бесплатные, хотя отделять зерно от гнили новичок научиться не сразу. Это сейчас хорошо, что WiFi разве что кальмарам по дну морскому не провели. А что было во времена до Интернетов по всем углам? Что делали владельцы первых мобильных телефонов, не имеющие даже доступа к WAP? Таким жертвам технопрогресса оставалось лишь одно — довольствоваться тем, что заботливый разработчик вставил в их родимые агрегаты. Да и никто не жаловался, ведь альтернативы в ближайших странах не было.

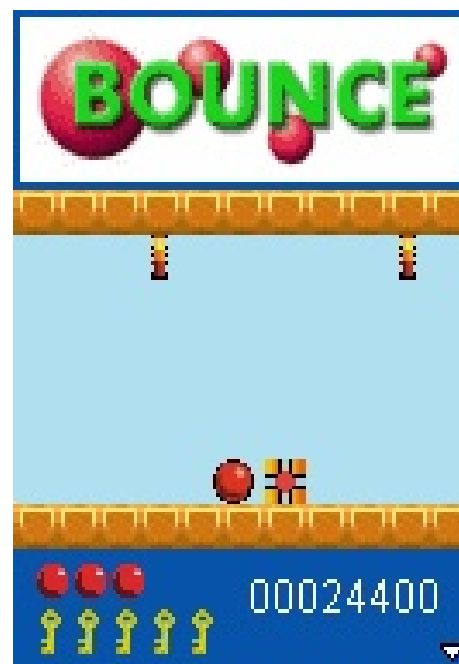
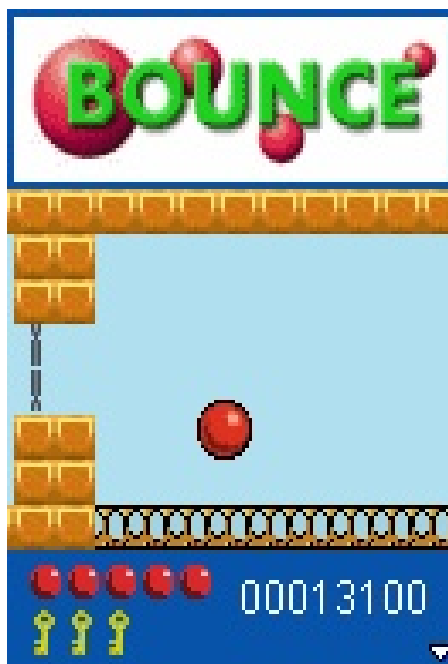
Что же представляло из себя «родное» обеспечение? В зависимости от моделей, марок и качества сборки программы отличались между собой. Бюджеткам доставались простейшие калькуляторы, одна игра, да и все на этом. Чем

выше шла цена — тем круче выходила начинка, но правило это действовало не всегда. Бизнес-модели обделялись играми, но подшивались финансовыми календарями, мощными калькуляторами, или даже виртуальным помощником, пользование которым могло влететь в копеечку. Молодежные телефоны, наоборот, избавлялись от серьезной мишуры и забивались мишурой развлекательной, условно полезной и просто разноцветной. Подобная тенденция продолжилась и во времена Интернета, SMS-услуг и телерекламы. Но даже

когда наличие сторонних приложений на телефоне стало «комильфо», некоторые части стандартного набора не пропали в забвении. Как вы уже наверняка догадались, речь о Bounce.

По сусекам

Момент, когда вышла самая-самая первая часть незабвенного шедевра, теряется в веках. Ведь игра была не коммерческим проектом, а цифровым дополнением к телефонам Nokia, да и то — далеко не ко всем. Самой точной датой может стать июнь



2003 года, ведь именно тогда свет увидел Nokia 3100 — возможно, первый мобильный телефон с Bounce на горбу.

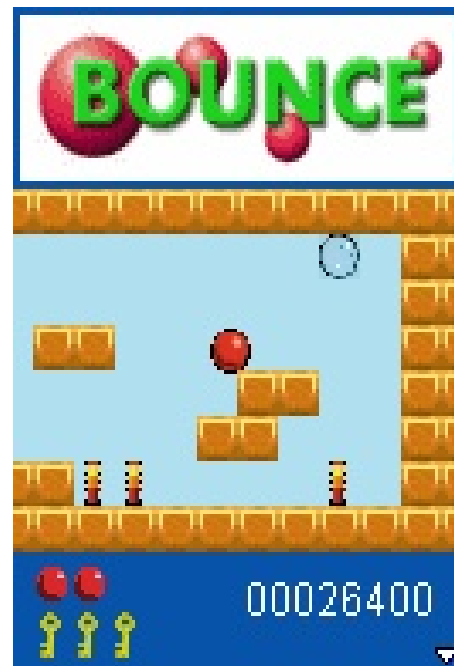
Чем же хороши похождения нашего мини-помидора? Особенно-то ничего и не выделить, как ни странно. Начинает наш алый герой с определенного места на уровне (коих в ванильной версии всего-лишь 11), и медленно/уверенно движемся к выходу. Но не все так просто — перед тем, как получить доступ к новому уровню, шарик обязан пройти сквозь все желтые обручи. Их судьба-злодейка да разработчики-изверги понараскидали по всему уровню, и везучий тот, кто сможет пройти сквозь них, не потеряв ни одной жизни.

Что, про наличие жизней никто не говорил? Ну теперь точно есть повод. Изначально количество этих наших жизней равно 3, и оно не может превышать заветное число 6. Новые жизни успешно находятся на уровне в виде призрачных шариков (видимо, предков нашего героя), а тратятся они при тес-

ном контакте с неподвижными шипами и более подвижными противотанковыми ежами. Почему ежами именно? А почему бы нет?

Катить нельзя помиловать

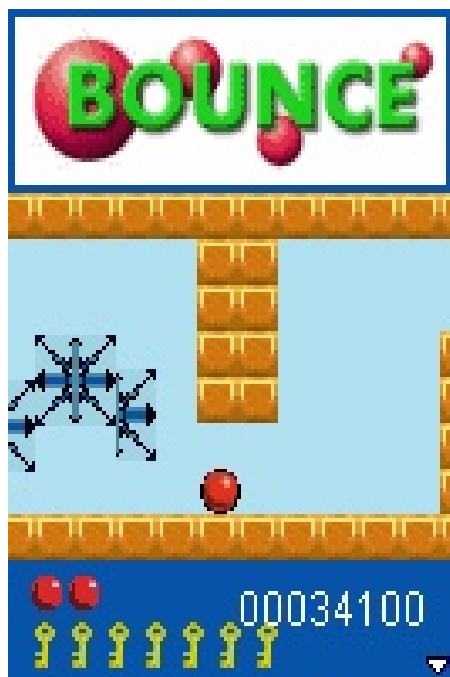
Пока что Bounce больше смахивает на Super Mario периода округлостей. А что, если добавить того, что водопроводчику сделать не под силам? Например, надуваться, приобретая плавучесть? Или контактировать с особым столбом, повышающим прыгучесть героя. Не до сумасшедших значений, но к достаточным, чтобы уровни можно было делать многоэтажными. Всего их 11, но фанатами было создано несколько «дополнений», установка которых напоминает скорее хакерский ритуал. Плюс — в оккультных делах нет нужды, ведь с первого раза пройти почти дюжину отдельных кусочков игры сложно. Жизни кончаются со скоростью Светы, шарик ведёт себя вполне адекватно — то есть,

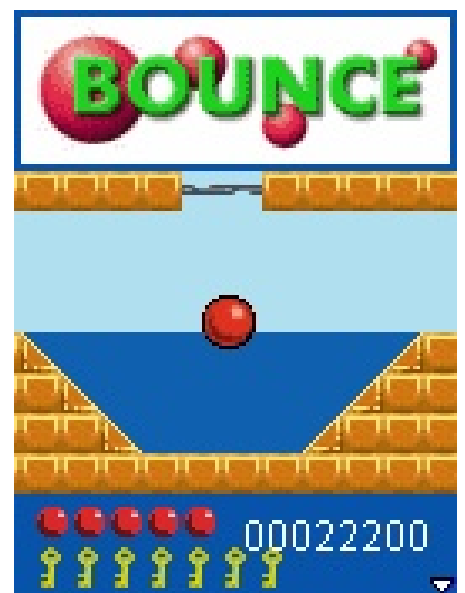
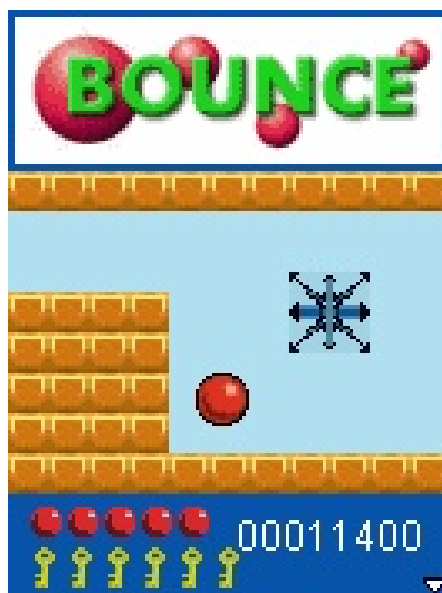
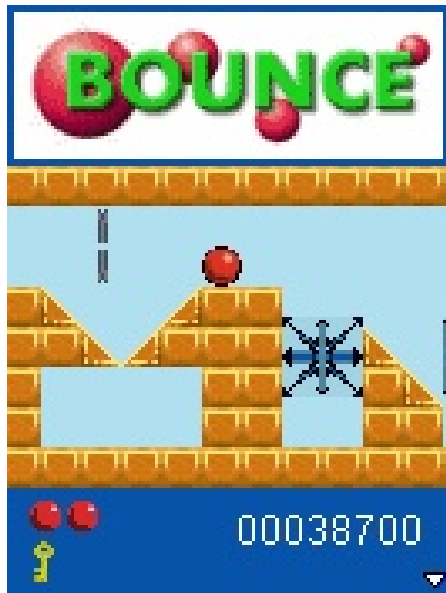


имеет массу, инерцию, тормозной путь, а количество препятствий охотно растёт. После использования всех жизней мы не начинаем с конца уровня, да с обнуленными очками. Никак нет, наш путь начинается с самого начала. К счастью, по выходу из игры прогресс запоминается с последней точки сохранения, а их на каждом уровне 3-4, что крайне удобно.

#ff0000

Визуальный план все так же можно сравнить с Марио. В плане запоминаемости. Если после 11 уровней (в идеальном варианте) красная окружность, умеющая плавать и прыгать, не въелась вам прямо в мозг, то у вас скорее всего амнезия. Потому что в голову западает все. Тот же жёлтый кирпичный мотив, не меняющийся всю игру, и уровни с архитектурой, скачущей с пирамид до внутренностей небоскрёбов. Даже простейшая вода, без прилепленного за уши PhysX, ведёт себя как вода, выглядит как вода,





и никто её с ртутью не спутает. Не это ли главное задание внешности?

При кажущейся минимальности деталей уровни очень разнообразны. Виной не только богатая архитектурная фантазия, но и различные приспособления, порой меняющие геймплей кардинально. Стоит только прикоснуться к жёлтому квадратному цветку, и наш шарик приобретает дикую прыгучесть. Натываетесь на синий рогатый алтарь, и получаете скорость Человека-Молнии. Противотанковые ежи тоже

жертвой становятся. Одни экземпляры располовинились, вторые ездят не вертикально, а горизонтально, и это с треском рвёт шаблон.

Проблемы индейцев и вождь

Главной же проблемой, мешающей простым людям причаститься к этому шедевру, является именно то, что Bounce была предустановлена, а не продавалась отдельно. Сейчас, правда, по сети гуляет тьма версий с самыми различными глюками, начиная с прелестных белых прямоугольников на фоне объектов, и заканчивая здоровенным логотипом Siemens, прилепленным вверх игрового экрана. Ничего не имеем против «Семёнов», честное слово, но эта надпись заменяет собой интерфейс, на котором изображены оставшиеся кольца и жизни (актуально для телефонов с маленькими экранами). Для первого прохождения такое не годится. Значительно сильнее повезло владельцам раритетных смартфонов с Symbian 7.X и 8.X. Для них была выпущена чистая версия Bounce в .sis,

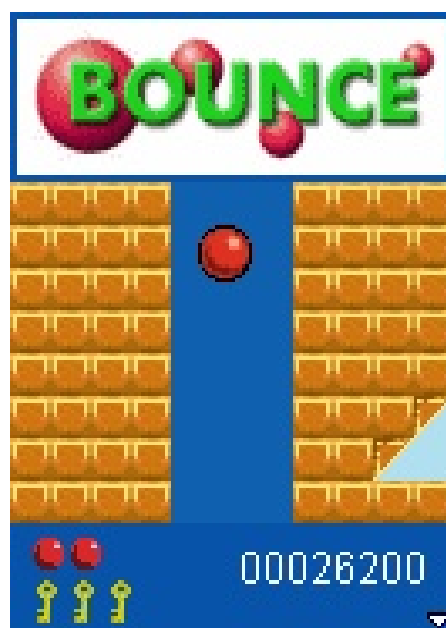
которую уже не выпотрошишь как Java-игру. Согласно сайту bounce.nm.ru существует ещё одна версия, для «коммуникаторов Nokia series 80: 9210, 9300, 9500 и т.д.»

В свете таких событий отдельное спасибо стоит сказать Криссу Гаррису (Chris Harris), который, мощно подсуетившись, выпустил BounceEdit — программу для изменения, создания и других действий с уровнями игры. Благодаря нему игра Bounce вышла в открытое плавание, к ней получили доступ владельцы других телефонов, в том числе и Siemens, и Sony Ericsson, Samsung, LG. Спасибо, Крис!

...

Это не бильярд. Не боулинг. Не баскетбол. Не капля крови в невесомости. Не Солнце. Это — Bounce. Чудо игростроя, сделанное компанией Nokia, ставшее популярным и знаменитым. И да, это — лишь один из представителей серии. А оценку ему ставьте сами.

Денис Зайченко





Bounce vs Rovio

Мужество, смелость, уверенность в себе и решительность к действиям еще никогда не ассоциировались с маленьким красным шариком по имени Bounce. Хотя, если подумать, то и звать его черт пойми как. Нигде ведь не говорилось, что главный герой классической Java-игры имеет имя. Официально этот шарик начал называться Боунсом благодаря Rovio. Перенять права на алую звезду игростроя вряд ли было сложно — Nokia ведь тоже из Финляндии. И вот, порядком подзабытая игра, не лишившаяся еще фанатов, перешла в руки будущих создателей Angry Birds. В то время горячих финских разработчиков нельзя было назвать шедевраторами, но свою нишу они заняли плотно и уверенно, пережив многих конкурентов. И вот момент истины! Что будет сделано с серией Bounce?

Сто оттенков серого

Классические платформеры хороши многим. Длительностью, увлекательным процессом игры, приятной графикой, хорошими главными героями. И если франшиза растет и развивается — появляются и спин-оффы, и представители других жанров той же вселенной. Rovio понимали, что Bounce уже подрос, и пора бы ему из простецкой убийцы времени вырасти во что-то более значимое. И первым же делом в раз-

витие пошёл сюжет.

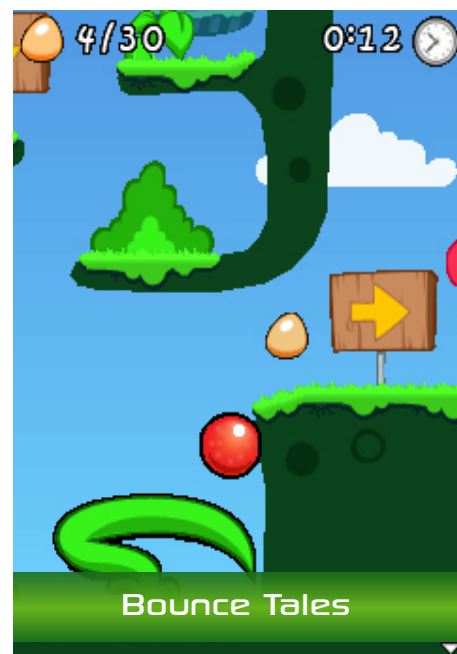
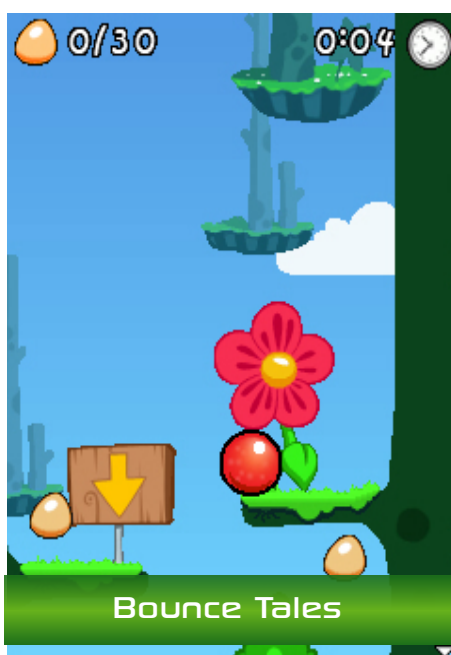
Помашите ручкой красному кирпичу, преследовавшему нас в старой-доброй Bounce. Теперь красный шарик живёт в приятном мире зелёного оттенка, среди трав и растений. Соседают с ним вполне нормальные звери, вроде кротов и жаб. В общем, идиллия, которая, само собой, нарушается в самый неожиданный момент. Весь спектр сочных и ярких цветов в один момент исчезает, и мир из цветастого превращается в монохромный. Нашего героя такое положение вещей не устраивает — он-то так набегался по одноцветным коридорам, что в глазах рябит. А первые намеки появляются спустя пару метров. Боунсу встречаются шайтан-машина, похожая на дизельный двигатель от кутюр, а также крот с глазами а-ля «Даю-установку-Кашпировский», охраняющий чудо-агрегатину. После победы

над ними цвет ненадолго возвращается в мир, а герой нашего времени решает начать крестовый поход по спасению всей мировой палитры.

Катимся за горизонт

С первого взгляда Bounce Tales значительно сильнее напоминает Angry Birds, чем классику. К примеру, выбор уровней, вместо одного сплошного приключения. Неприятно удивляет настройка звука, вернее, ее отсутствие в любом виде. А звук в игре знатный и очень громкий! Так что ставьте агрегаты на беззвучный режим, и приступайте к прохождению.

Второй взгляд, уже на геймплей, подтверждает, что это все еще Bounce, а не какой-то другой красный шарик. Мы катимся по уровням, собираем зернышки (прямо как в Hamster), запрыгиваем на одни платформы, спрыгиваем с дру-



гих, опрокидываем бревна. Иногда приходится умирать на шипах, но, как пел незабвенный Федя Меркурьев — «Who wants to live forever»? Зерна нужны для открытия дополнительных эпизодов в количестве двух штук. Но это уже после прохождения, после игры нашим шариком в пинбол (без шуток, есть и такой уровень), после плавания и пускания пузырей всех своей поверхностью, после разрушения чудо-машин, после побед над кротами под гипнозом и главным злодеем — кв... Ой, чуть спойлер не родился.

Между словом и делом игра дает ответы на некоторые. Например, метаморфозы героя в классике. Тяжелый шарик оказывается окаменевшим колом (вот уж полезное ископаемое — прим. автора), легкий — разноцветным надувным мячиком для бассейна. По мере необходимости и, что важнее, желания, Боунс превращается в коллег по геометрической форме, что здорово помогает при прохождении.

Upgrade Complete!

Чётко, элегантно, мультяшно. Эти слова лучше всего передают внешний вид Bounce Tales. Графика приятна, отвращения не вызывает, хотя из-за большого размера объектов на экране помещается... почти ничего. Да, детализация просто потрясающая. Главному герою наконец-то пришили харизму в виде двух глаз, сделав его по-настоящему живым. Также в наличии есть физика упругих тел — родной Боунс больше не ведет себя как вареный шарикопод-

шипник, но похож теперь на главного героя Gish. В моменты, когда игра выключает цвет, уровни соответственно преобразуются, меняя внешность весьма радикально. Плюс — мелочи вроде пышущей цветными завитушками шайтан-машины и пузырьки в подводных путешествиях.

Все это выглядит на отлично, да. Но как и Crysis в свои года требовал от железа максимума, так и Bounce Tales внутренности телефона эксплуатирует без пощады. Даже довольно мощные смартфоны, спокойно тянущие N-GAGE 2, страдают вылетами от нехватки памяти. Простые телефоны, как ни странно, ни разу с этим не сталкивались. А теперь — последний штрих. Управление. Оно серьезно усложняет игру, и к физике прыжков нужно привыкать медленно и тоскливо. В остальном Боунс слушается нас беспрекословно, особенно под водой.

...

Перед Rovio была поставлена задача — сделать Bounce современным, порадовать ста-



рых фанатов и создать новых. Что же, задание было выполнено в лучшем виде. Взяв лучшее от старой-доброй игры и добавив грамотной отсебятины, у финнов получился великолепный платформер, с отличным сюжетом, запоминающимся миром, великолепной графикой и незабвенным главным героем. Горькое послевкусие оставляют лишь запросы этого «без-пяти-минут-шедевра». Игра для избранных поневоле, господа. Bounce Tales.

Сводка бытия

Теперь поговорим о том, что из себя представляли игры от Rovio, связанные с Bounce, вообще. Если вы думаете, что Bounce Tales была первой ласточкой от финских игроделов, то вы попали в то же заблуждение, что и автор. Она была третьей. Первый претендент определился сходу. Nokia, чей трон повелителя смартфонов дал крутые трещины, тогда активно продвигала N-GAGE 2, и был весьма заинтересован в эксклюзивах. Напоминаем, что на первом N-GAGE стараниями





Bounce Boing Voyage



Bounce Boing Voyage



Bounce Boing Voyage

Bethesda Software вышла отдельная часть The Elder Scrolls: Travels.

Bounce Boing Voyage, первенец от Rovio, увидел мир в августе 2008 года. Поскольку количество проектов на N-GAGE 2 было намного меньше, все игровые фигуры на ней становились центральными. Но Bounce умудрился выделиться, и долго держался в топах покупок, даже с выходом The One. Для тех, кто о Bounce глазами не слышал, в новинку был сюжет и сеттинг, в меру цветастый, но до детсада не опускающийся. Те же, кто был сюжетно ознакомлен, радовались графике и открытым просторам — для того времени это был прорыв, даже для N-GAGE.

Следующей платформой была Symbian 9.4. Первый полноценный сенсор в жизни Bounce.

Опять же, сюжет и сеттинг остался неизменным, а вот над графикой поработали. В основном это касалось оптимизации, а также управления. Телефоны с последними Symbian на борту зачастую имели не лучшее качество сенсоров, и это негативно сказывалось на играх. Несмотря на всё, в октябре 2009 года Bounce Touch всё-таки вышел.

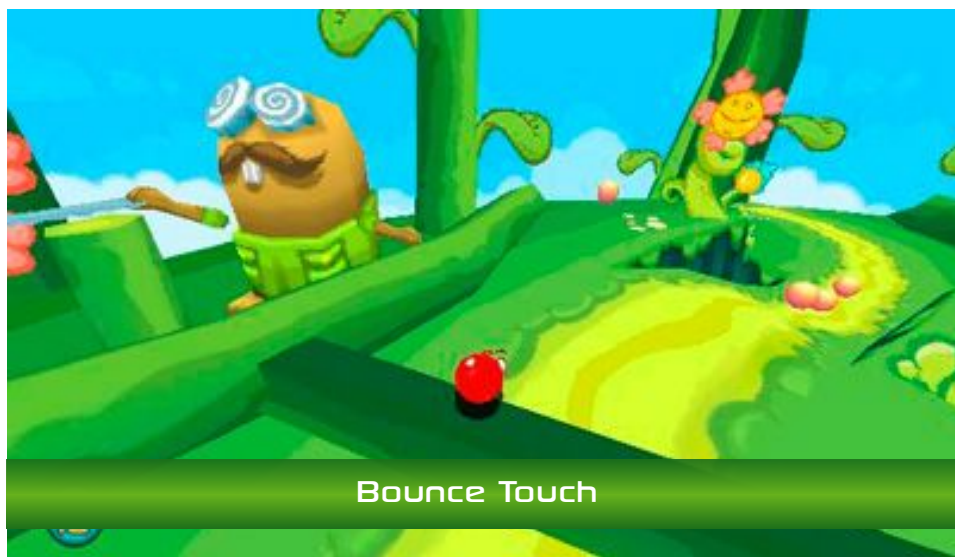
Гамбит Rovio вполне удался. Ставка на красное окупилась, финны вышли в белом фраке на вороном коне. Пора было охватывать Java-рынок. Так и появился Bounce Tales, в 2009 году, и успешно отвоевала старую популярность, получив при этом порцию новой. До сих пор в метро можно заметить молодцов, играющих именно в Bounce Tales на стареньких звонилках. Так что Bounce Tales

оказалась не первой, но наиболее живучей из всех собратьев и сестёр.

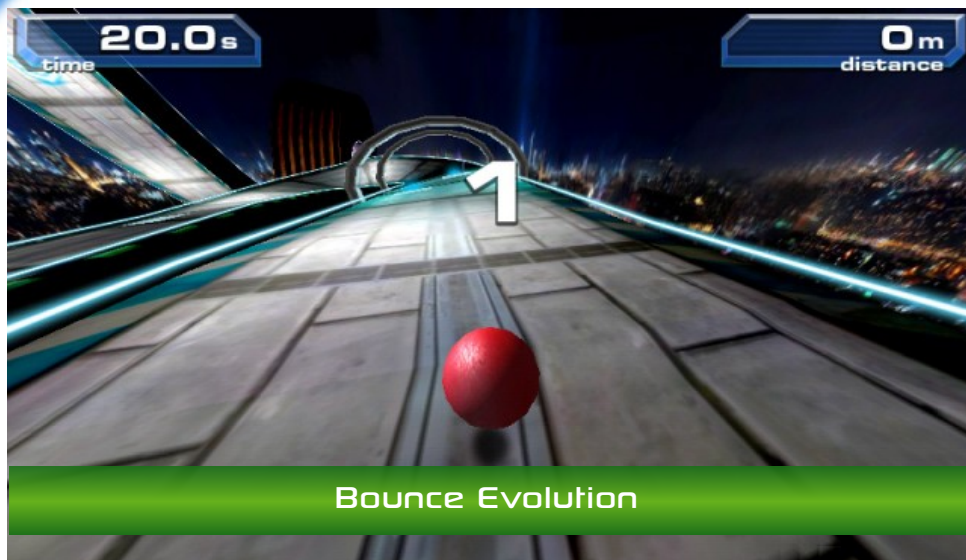
Последним штрихом в сотрудничестве Bounce и Rovio стала платформа MeeGo. Не слышали о такой? Неудивительно, ведь смартфонов, имеющих её на борту, было всего три модели: N900, N9 и N950. Все они — детища Nokia, которые в борьбе программного обеспечения пытались соревноваться с новорождённой iOS. Но, как мы видим, не спростлось у финнов, зато спростлось у Apple. А одна из немногих стоящих игр, вышедших для MeGo, была Bounce Evolution.

Что она из себя представляла? Это был знакомый нам по предыдущим проектам Bounce, с тем же сюжетом, более отзывчивым сенсором. Акцент был переведён с геймплея (который и так был хорош) на графику, которую улучшили в раз эдак в 10. Добавили открытых пространств, деталей, на уровнях появлялись здания и реки. На полную выжали возможности OpenGL 2.0. Насыщенные цвета бурлили на экране.

«Bounce Evolution и Маемо вовсе появились в ту пору, когда iPhone только начинал набирать популярность, и единственным его важным козырем (ради которого люди его



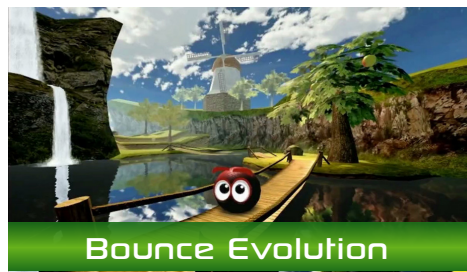
Bounce Touch



Bounce Evolution



Bounce Evolution



Bounce Evolution

брали) был тачскрин. Магазин приложений в ту пору был в таком плачевном состоянии, что владельцы Symbian высмеивали Appl'овцев за то, что они радуются не приметным портам с N-Gage. Infinity Blade и всего подобного в ту пору, конечно, не было. Да и Symbian пока все еще была популярна. Хотя над её судьбой висел крупный знак вопроса. И в ту пору скриншоты Bounce Evolution производили на нас, пользователей более старых Nokia, ошеломляющее впечатление. Графика казалась невероятной, N900 боготворили и называли чуть ли не компьютером. Обидно только, что BE был, скорее, не полноценной игрой, а чем-то типа теста графики. Мол, ваш айфон

такого не умеет. И ведь правда не умел...» — Алексей Смагин

Но детище Nokia это не спасло, и сейчас iOS знает каждый любитель мобильных игр, а вот MeGoo вспомнит не каждый сотый. И уж тем более о Bounce Evolution. Что касается Rovio... У нее, как мы знаем, все просто замечательно. Возможно, именно благодаря Bounce компания получила возможность создать свой главный шедевр, название которого мы повторять не будем.

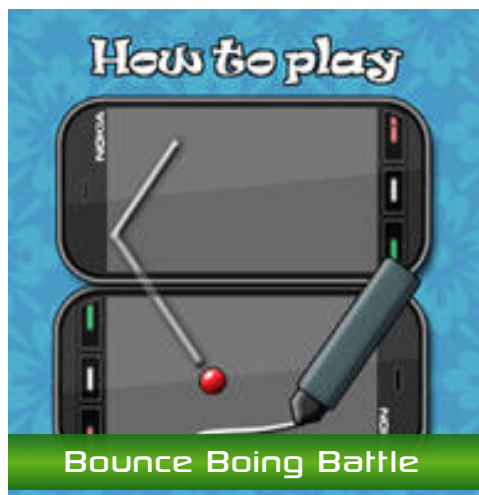
Опиум на двоих

И последнее. Эпилогом официальной истории Bounce можно считать Bounce Boing Battle, игру, выпущенную не Rovio, а Nokia. То есть, она ближе всего

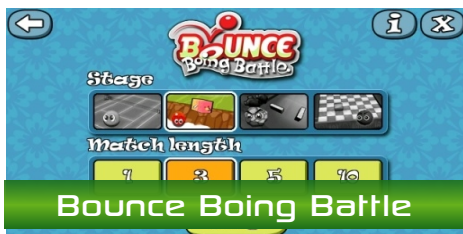
самому первому, самому старому представителю, но при этом главные герои, обстановка и графика близки именно к вселенной Rovio.

Bounce Boing Battle вышла на Symbian 9.3 в 2010 году. Что из себя представляла эта игра? Теннис. Внезапно, правда? Причём теннис, похожий и на настольный, и на большой, одновременно. Нам благодаря стилусу нужно было рисовать на экране, скажем так, линии, от которых отбивался мячик. Длина линий была ограничена, поэтому результат больше напоминал коротенькую змею, извивающуюся вслед за касанием.

Главной особенностью и неотъемлемой частью игры был мультиплеер, на тот момент — революционный. Два телефона с сенсорными экранами устанавливались рядышком, а их экраны составляли игровое поле. И мячик, залетающий за край одного экрана, вылетал из-за края другого. Таким образом играть в два стилуса и два телефона было очень даже весело.



Bounce Boing Battle



Bounce Boing Battle



Bounce Boing Battle

Автор **Денис Зайченко**



**Здесь могла бы быть
ваша реклама...**

по вопросам размещения рекламы
обращаться на e-mail: mail@mtree.ru

**Платформа:**
Android**Жанр:**
Platform**Разработчик:**
LPXTRA**Релиз:**
2013

Bounce 3D — В ногу с тенденциями

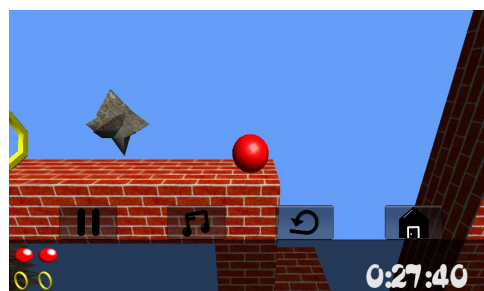
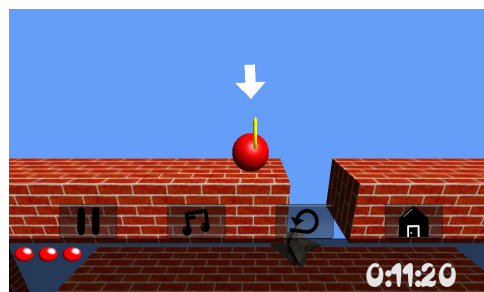
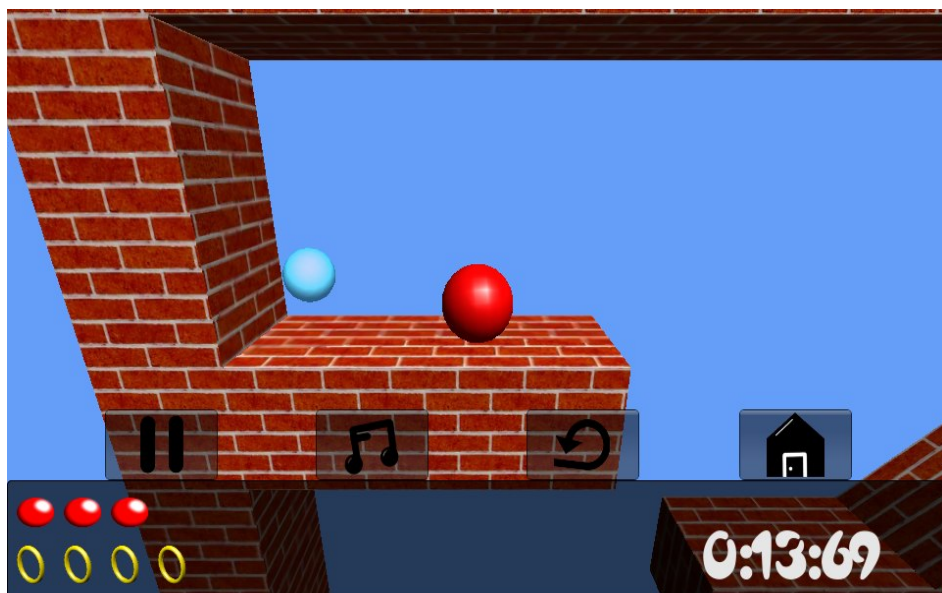
Обманутые ожидания часто могут испортить впечатление даже о самой шикарной игре. Признаться, обидно: ждешь под финал боевика навороченного неубиваемого босса, со скрежетом в зубах предвкушая фееричную битву, а получаешь лишь кат-сцену, где смерть его оказывается случайной и нелепой, и титры с Harry-End'ом. Или, например, как в Bounce

3D, проматываешь меню до конца, видишь пять десятков разных уровней,ходишь во вкус только на двадцатом... И обнаруживаешь, что несмотря на доступные пункты, «21» и «22», он оказался последним.

Таких мелких огрехов у Bounce 3D, которые, правда, объективно саму игру не портят, множество. Например, непонятная заставка в главном меню, которая может заставить

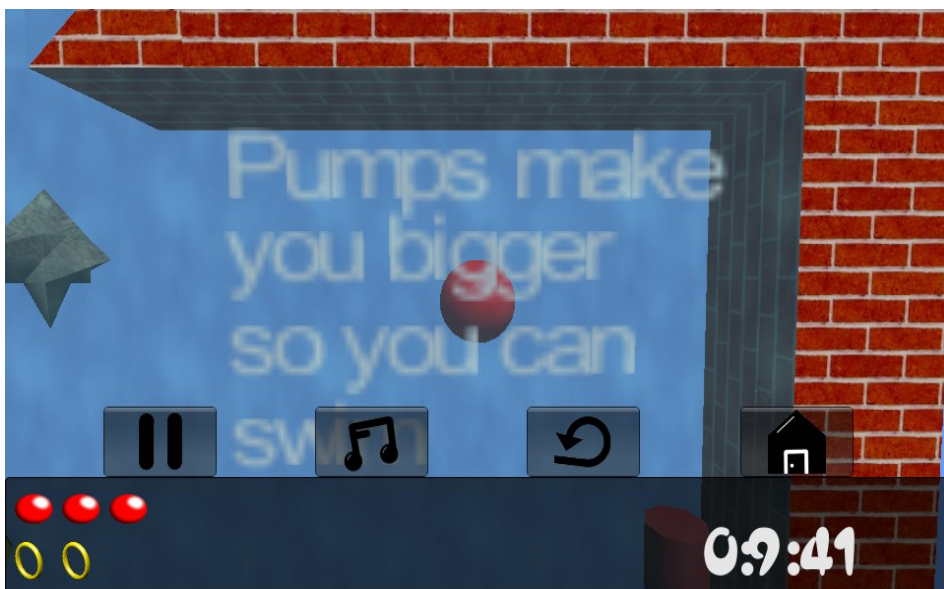
игрока поверить в неисправность или полное отсутствие методов управления шариком. Всё выглядит так, будто всё уже началось, и шарик рвется с места, готовясь упасть с высоченного обрыва. Однако смелое и абсолютно неконтролируемое действие на деле оказывается лишь роликом с участием не самого разумного игрока.

Правда, это ещё ерунда. Что реально раздражает — так это



чересчур навязчивая реклама, появляющаяся подчас тогда, когда от нее этого не ожидаешь, перекрывающая всю игру и имеющая область закрытия, по которой легко можно промахнуться. Проблема «ложного нажатия» остается и в процессе игры. До неприличия крупный бар с системными кнопками и удобно расположенная кнопка выхода могут поставить разгорячившегося игрока в не самое удобное положение.

Однако всё это терпеть можно, особенно если учесть, что игра абсолютно бесплатна и, к тому же, на голову выше единственного своего конкурента на Android — Bounce Classic. И даже с маленьким уточнением — Bounce 3D можно считать версией Bounce Classic, в которую действительно можно играть. А расшифровывается это так — Bounce 3D не позволяет игроку окунуться в полностью трехмерный мир, как это было, например, в *Boing Voyage*. Это по-прежнему классический платформер, только лишь с модернизированной графикой, позволяющей взглянуть на игровой процесс «под углом».



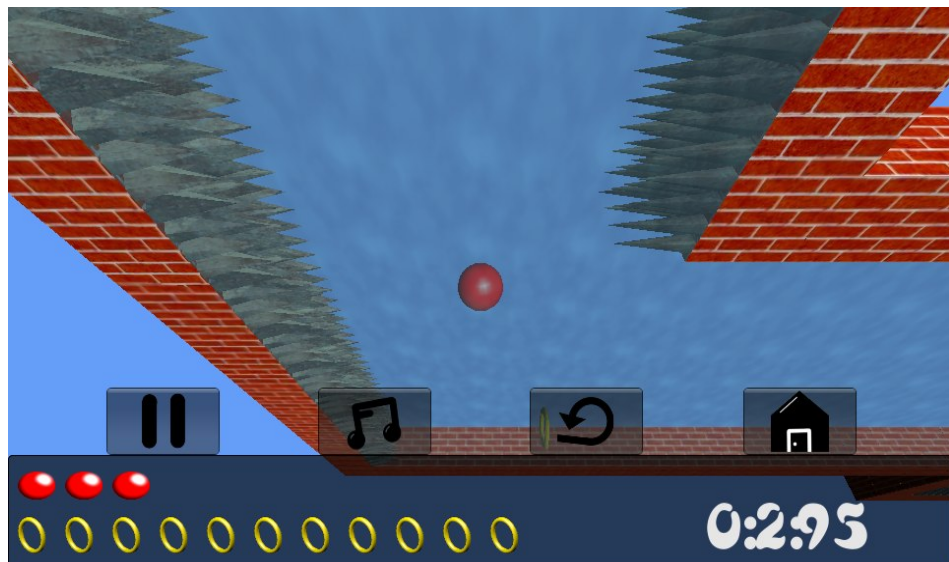
И хотя из возможностей управления есть только вариант с акселерометром (датчиком движения), признать его удобным можно вполне. Шарик адекватно реагирует на наклоны, имеет ускорение, инерцию и даже адекватную массу. Пируэтов, как в Bounce Classic, тут не будет.

Но увы, другие проблемы из ближайшего собрата по платформе тут остались. Всё-таки, это даже не полный порт Bounce с JavaME. От оригинала тут только кирпичики, шипы,двигающиеся шипы и насосы,меняющие размер красного героя. Ни ускорений, ни вентиля-

торов, ни других интересных геймплейных элементов ни с Java, ни с Symbian, тут, увы, нет. От этого и уровни порой страдают однообразием и небольшими размерами.

...

Играть в Bounce 3D все-таки приятно, и даже порою интересно. Фанатам серии данный продукт строго рекомендован к ознакомлению. А, оценивая объективно, можно лишь добавить, что, по факту, от большинства игр в Market'e творение LPXTRA ничем не отличается и большим откровением для геймера не станет. Поэтому, если большого желания ознакомиться с культом Nokia нет, можно смело проходить мимо.



Алексей Смагин



**Жанр:**
*Arcade, Platformer***Платформа:**
*Android***Разработчик:**
*CB-Applications***Релиз:**
2013 год

Bounce Classic — Надругательство ли?

Переосмысление классики бывает разным. Современные миксы на песни великих композиторов в жанре dubstep или drum'n'base — лишь верхушка айсберга. Вспомним хотя бы великих Dark Moor с их зверскими метал-версиями «Лебединого озера» и «Лунной сонаты» Чайковского. Звучит оно сочно, прямо скажем. Если эти версии можно назвать настоящей, творческой переделкой, то другие прецеденты в других жанрах иначе как «нагноением на светлой памяти» не назовёшь. И вот где-да в игровой промышленности это случается очень часто. Примеры каждый геймер

для себя знает сам, тут спорить можно бесконечно.

Но сегодня под наш пристальный взор попала игра, которую, казалось бы, испортить не-возмож-но. Даже самые мрачные пессимисты и гроша ломанного не поставили бы на то, что легендарный Bounce может пережить столь катастрофическую реинкарнацию.

Обвинение

В чём грех игры от CB-Applications? Под маской невинности и слоем каноничности он почти незаметен, признаемся сразу. Игра действительно очень похожа на

Bounce. И не в последнюю очередь — благодаря отлично переданной атмосфере минимализма. Один мотив на все времена — красный кирпич — устилает уровни, являясь полом, потолком и стенами одновременно. Каноничный красный шар, безупречный формой и незабываемый цветом, тоже присутствует. Цель, правда, выглядит странно — для прохождения уровня необходимо собрать все буквы «В» (логично предположить, что рождённые от сокращения «Bounce» до одной первой буквы). Они разбросаны то тут, то там, и сбор их всех открывает конец уровня, в виде красной чёрной дыры. Где возникнет это чудо природы — неизвестно. Возле последней буквы, в начале уровня или над препятствием..? Ищите, господа, Бог в помощь!

Аргументы

Что ж, первые шаги от канона игра уже сделала. Количество уровней тоже побольше будет, чем в оригинале — 30 штук против 11. Размеры неопита, правда, и в подмётки старичку





не годятся. К примеру, третий уровень представляет собой несколько платформ с буквами В и последнюю с выходом. А внизу — шипы. И вот шипов по всей игре столько, что ехидна позавидует. Как мы все замечательно помним, оригинальный Bounce был крайне требователен к управлению. По количеству вещей, способных нарушить целостность красного шара, игра была чуть ли не рекордсменом, и давала игроку шанс избежать печальной участи. Кнопочное управление было безупречно, «алый Колобок» управлялся как родной, несмотря на наличие инерции, скольжения, надувания и плавления.

Грехопадение

И вот теперь назревает вопрос, с которым хочется заглянуть в глаза создателей Bounce Classic, с надеждой узреть хотя бы

зайчатки разума. Гироскоп, господа. Милые разработчики привязали к гироскопу игру, требующую чуть ли не хирургической точности. Его нельзя настроить, его нельзя отключить, реализация весьма кривая, а инерцию, которая в оригинале вызвала уважение, в сегодняшнем герое вы проклянете трижды и наискосок.

А теперь вспоминаем количество шипов на каждый квадратный метр, а также то, что выход может оказаться там, где мы начинали игру, хотя мы уже в самом конце пути. И весь путь мы вынуждены пролетать обратно, без оглядки или сомнений. Три жизни, выданные в начале, хоть они и обновляются с каждым уровнем, уходят на препятствия за пару мгновений. Можно было бы как-то сберечь их, если бы не гироскоп, который порой ведёт себя совершенно неадекватно. Это всё равно, что вместо руля на го-

ночной машине поставить кусок хозяйственного мыла. Или тот же руль обильно смазать вазелином. А последним гвоздём программы становится движок, совершенно дикорастущий и идиотски себя ведущий. На телефоне, по факту тянущем GTA 3 без тормозов, Bounce Classic на некоторых уровнях тормозит, как Angry Birds на стиральной машине.

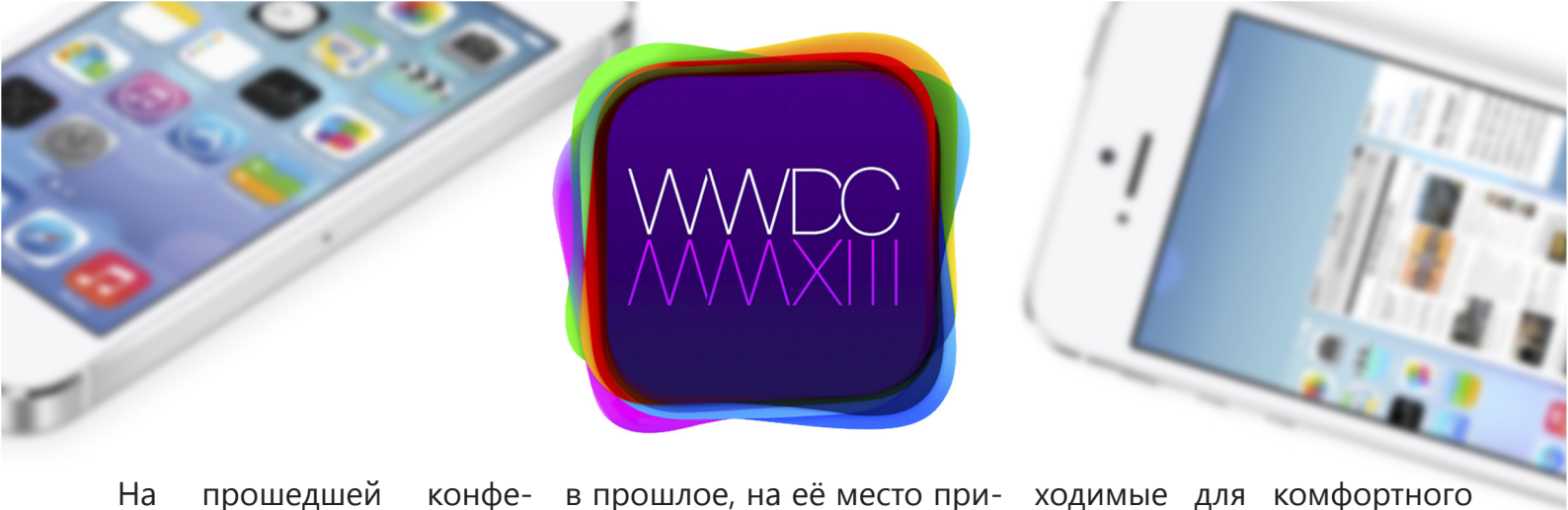
...

Удивительно, как порой движок умудряется размазать всё удовольствие от игры по асфальту. Bounce Classic хочется назвать продолжателем серии про весёлых красных шаров, если бы не крошечные досадные песчинки, так нещадно муляющие глаза. Это выливается в совершенно дикую сложность прохождения, которую ну никак нельзя поставить игре в плюс.



Денис Зайченко





На прошедшей конференции **Apple WWDC 2013** был анонсирован ряд интересных новинок, но самым главным событием вечера можно считать анонс новой версии операционной системы **iOS 7**. Это самое крупное обновление **iOS** за всю её историю. Было изменено буквально всё. Пользовательский интерфейс избавился от тяжёлых текстур и теней и стал по-настоящему лёгким. Ответственный за пользовательский интерфейс Джонатан Айв подошёл к дизайну **iOS** с нового ракурса. Те, кто любили в прежних версиях «Яблочной операционки» текстуры металла и прочие материалы, будут слегка огорчены; но те, кто ценит минимализм и простоту, останутся в восторге. Объёмность иконок ушла

в прошлое, на её место пришли лаконичные и плоские элементы. И это выглядит действительно здорово.

Многие ругали **iOS** за ограничения в многозадачности, теперь всё изменилось. Многозадачность отныне доступна для всех приложений. Все стандартные программы были переработаны под новый вид **iOS**. Не лишённая ума **Siri** (по сравнению с **S Voice**) стала ещё умнее. С выходом **iOS 7** она начала понимать больше голосовых команд.

Также важной деталью стало появление «Центра управления», который так любят пользователи **Android** на своих девайсах. Но как гласит народная мудрость — «лучше поздно, чем никогда». В центре управления уместились все самые необ-

ходимые для комфортного использования устройства кнопки: включение/выключение **Wi-Fi**, **bluetooth**, регулировка яркости экрана, управление плеером и прочее. Панель управления вызывается так же, как панель уведомлений, только снизу экрана.

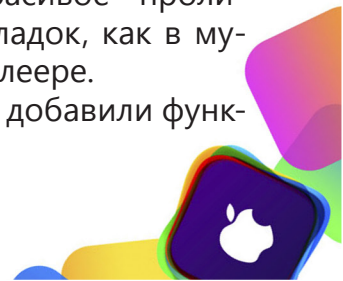
В качестве фона рабочего стола можно поставить любую картинку, а благодаря встроенному в планшет или



телефон гироскопу, при наклоне аппарата, изображение фона будет оставаться на прежнем месте. Это создаёт иллюзию трехмерного изображения, иконки как бы плавают над фоном.

Среди прочих улучшений — новый браузер **Safari**, который снимает ограничение на 8 открытых вкладок. В нём появится красивое пролистывание вкладок, как в музыкальном плеере.

В **FaceTime** добавили функ-



цию звонка без видеосвязи, это не может не радовать владельцев iДевайсов. Ведь теперь при наличии Wi-Fi соединения можно совершать обычные телефонные звонки даже с iPod Touch. iTunes Radio — бесплатный сервис интернет-радио, который предлагает прослушать более 200 подборок из магазина **iTunes**. Это не радио в привычном для многих понимании, а некий online сервис, в котором можно прослушивать музыкальные композиции с дальнейшей покупкой.

Что же мы получаем в итоге? Apple вновь смогла удивить всех своей новой **iOS**. Когда в сети за десять часов до предстоящей презентации начали появляться предварительные варианты нового интерфейса, комментарии в основном носили негативный характер. Но после всего увиденного в Demo ролике компании создаётся ощущение, что по иному обновленная ОС просто не могла выглядеть.

iOS 7 будет доступна на следующих устройствах: iPhone, начиная с четвёртого поколения (жизненный цикл **iPhone 3G** и **3GS** подошли к концу,) iPad, начиная со второго (включая **iPad Mini**) и последний **iPod touch**.

Мысли вслух

Кто то скажет, что все нововведения iOS уже есть в других мобильных операционных системах и **Apple** просто скопировала все «вкусные» возможности **Android**. Возможно, что отчасти это так. Но почему рядового пользователя должны волновать такие нюансы? Главной целью каждой операционной системы должен быть понятный и простой в использовании интерфейс, а с выходом iOS 7 и без того быстрая и интуитивно понятная **iOS** стала ещё лучше. И с главной задачей ОС от **Apple** справляется превосходно — обеспечить доступ пользователя к программной части устройства. При виде рвения Куппертиневцев к нововведениям возникает актуальный вопрос — «что нас ждёт дальше?». Уже через пару месяцев **Apple** покажет нам что то новенькое. Скорее всего, это должны быть по-настоящему культовые продукты. Ведь, учитывая наступающие по всем флангам **Android** устройства, угрожающие Яблочникам огромными дисплеями и мощнейшими многоядерными процессорами, будущее компании **Стива Джобса** покрыто пелиной. Ответ со стороны **Apple** должен быть сокрушительным, иначе **Android** займёт ещё большую часть рынка. Но уже сейчас можно заметить новые подходы со стороны **Apple**, и **iOS 7** прямое тому доказательство. В руке у **Тима Кука** и его компании явно припрятана пара козырей, но каких - мы узнаем лишь на осенней презентации продуктов **Apple**. Пока что нам остаётся лишь ждать.

Автор: Дмитрий Денисов

**Платформа**
iOS, Android**Жанр**
Sandbox, Action**Разработчик**
Gameloft**Релиз**
июнь 2013 года

Город несбывшихся надежд

Лето – сезон экзаменов, каникул и отпусков. Можно махнуть в Лос-Сант... ой, это же осенью будет (к несчастью, не все смогут туда попасть, количество самолётов, как и посадочных мест в них, строго ограничено. Монополия двух авиакомпаний, что уж поделать). Тогда едем в Лас-Вегас, просаживать деньги в казино, тусоваться в дорогих ночных клубах, «цеплять» симпатичных девушек, а днём пытаться собрать ещё денег, чтобы порочный круг не смог разорваться. Хотя, кто его знает – Gameloft вполне могли подложить нам свинью, невероятно далекую от великой и ужасной (вообще-

то, прекрасной, но это уже субъективное мнение автора) Grand Theft Auto: San Andreas, предоставившей нам возможность посетить Лас-Вегас 1992 года выпуска целых восемь лет назад. Ну да сейчас речь не о творении Rockstar Games, а о попытке сделать его копию, дабы порадовать пользователей мобильных устройств под управлением iOS и Android. Для тех, кто ещё не в курсе: Gameloft любят переносить на мобильные платформы известные тайтлы, меняя наименование и качество (часто бывает, что в худшую сторону). Серия Gangstar относится к таковому, являя собой аналог Grand Theft Auto с ПК и консо-

лей.

Игра встречает нас роликом, оставляющим после себя неприятный осадок: и вот ради этого было скачано около двух с половиной гигабайт? В самом деле, кому приятно лицезреть неожиданное исчезновение вертолёт, секунду назад бодро летевшего навстречу чему-то новому? Возможно, он всё же достиг пункта назначения. И Дэвид Копперфильд тут тоже ни при чём. Да, с дальностью прорисовки в игре не всё в порядке. Впрочем, сама графика тоже глаз не радует, но мы же ведь из-за неё купили игру? Мы приобрели её из-за открытого мира, в котором можно устро-

ить настоящий беспредел, из-за гонок с полицией, крутых автомобилей и солидного арсенала оружия.

Поймай меня, если сможешь

Здесь опять начинаются проблемы. Казалось бы, что может быть проще: «поцеловать» машину копов или пальнуть по ним пару раз, а потом с дикими криками и поросычьим визгом рассекать по улицам Лас-Вегаса, пока не надоест (не надоест рассекать, конечно. Ведь можно остановиться, выйти из машины и сократить популяцию диких вертолётных полицейских в несколько раз)? Увы и ах, но проверенная временем схема здесь дала сбой, отказавшись работать напрочь. Всё это лишь в GTA и Saints Row. Здесь полицейские неохотно проедут с вами пару-тройку кварталов, а потом

поскорее отправятся обратно, ведь кофе и пончики могут остыть! Прицепились тут, понимаешь, со своей преступностью. Вам надо, вы и ловите. Такое отношение не может не вызвать возмущение со стороны игроков. В самом деле, только настраиваешься на погоню,ходишь во вкус и тут такое пренебрежение. Попытка зажечь в сердцах суровых поедателей пончиков искру азарта кончается оглушительным провалом. Если вы всё ещё не верите, то получайте способ проверки: заезжаете на любом транспортном средстве, которое ещё не дымится, на военную базу в юго-западной части города, делаете круг почёта и убираетесь восвояси. Первое время на вашем пути будут встречаться грозные бронированные машины, да и вертолётчики постараются устроить фейерверк в вашу честь, но потом значки розы-

ска на экране станут мигать, а затем и вовсе исчезнут. Именно, исчезнут все. Не один, как это было в уже столько раз упомянутой GTA, а все разом. В общем, развлекаться в городе можно практически безнаказанно, что игре чести не делает.

Давайте перейдём к чему-то более позитивному. Например, к сюжету. Протагонист игры по имени Джейсон Мэлоун влипает в незаурядную ситуацию: босс просит его проиграть следующий бой, что наш боксер делать отказывается, объясняя это тем, что противник на редкость слаб. Что обычно делают с теми, кто отказывается повиноваться? Правильно, их стараются «убрать». Но Джейсону везёт, его берёт под своё крыло «зверь-баба» - Вера Монтелло, которая обещает уладить проблему. Избитая схема, которая может отсеять некоторую часть игроков (поскольку большая часть «плюшек» игры открываются по ходу прохождения сюжета). Зато самым терпеливым достанется много вкусного и интересного. Пусть сюжет и зауряден, диалоги несколько туповаты и банальны, но почему-то раз за разом хотелось возвращаться, дабы выяснить: а что дальше с ним будет? Что будет с другими персонажами? Хотите – верьте, хотите – нет, но автор решил пока не удалять игру, чтобы пройти все сюжетные миссии.

Вернёмся к традиционной проблеме серии – к физике. Нет, не к той, что вы ненавидели в школе и вузе. А к физике



Я уже говорил тебе, что такое безумие?



взаимодействия автомобилей с другими автомобилями или препятствиями в виде зданий и разнообразных ограждений. Все, кому было нечем занять память своего устройства, должны помнить, что в Gangster Rio реакция на столкновение была практически нулевой. После того, как автор показал своей сестре подобную аварию, последовал хохот, потому что грех не посмеяться над таким «реализмом». Теперь перейдём к новой части игры. В её пиаре упоминается среди прочего физический движок Navok. С надеждой подъезжал автор к первому попавшемуся препятствию на «свежеукраденной» машине... Надежда превратилась в дым и улетучилась, потому что повторилось ровно то же самое, что было в предыдущей части. Те же звуковые и визуальные эффекты, которые должны создавать иллюзию

сильного удара. Ну, разве что к ним добавился ещё один визуальный эффект – искры, высекаемые трением транспортного средства о какую-либо поверхность (будь то дверь соседнего автомобиля или ограничитель на шоссе). Собственно, перевернуть машину тоже было довольно проблематично. Лишить её двери или капота и вовсе невозможно. Система повреждения примитивна донельзя: сначала появляются царапины на дверях, а потом, после взрыва, остаётся (впрочем, ненадолго) лишь почерневший кузов. Кстати о взрывах. Но для начала вспомним о цепных реакциях в GTA San Andreas. Подрываем одну машину, за ней взрывается другая (если водитель не успел уехать), третья и так далее, пока не останется лишь коллекция бездверных кузовов, перегораживающая всем дорогу. Теперь вернёмся к

многострадальному Gangster Vegas. Автор случайно украл полицейскую машину (уже упоминалось отношение полицейских к своей работе), случайно же её разбил (привы-



кал к управлению) и поставил её на дороге, дабы проверить её взрываемость. Но тут же нашелся какой-то любитель быстрой езды, который умудрился заехать передними колёсами на опытный образец. Спасать его автор, конечно же, не собирался – уж очень хотелось увидеть двойной взрыв. Полицейская машина постепенно доходила до нужной кондиции, автор уже предвкушал красивое зрелище, ничто не предвещало беды... Взрыв! Один! Наш невольный подопытный приземлился на остальные два колеса и преспокойно удалился в закат. Но поднять челюсть с пола уже ничто не могло. В голове лишь крутилось: «Как?!» В самом деле, неужели в Лас-Вегасе «мускул-кары» укреплены бронёй? Если это так, то автор догадывается, откуда взялась эта самая броня.

Drive my car

Автопарк игры радует глаз разнообразием: есть автомобили на все случаи жизни, хотя с реагированием специальных служб на различные происшествия есть проблема. К несчастью, медики и пожарные не менее ленивы, чем полицейские. Хотя, в целом это объяснимо, потому что тела застреленных / раздавленных / прочих исчезают практически сразу, словно бы растворяясь в серной кислоте, потому что «скорая помощь» не приезжает, чтобы спасти невинных (или не очень) людей. очередной минус в копилку реалистичности Gangstar Vegas. То же самое и с пожарными: после взрыва остов автомобиля довольно быстро исчезает с дороги. Как знать, может в Лас-Вегасе особая атмосфера, в которой некоторые объекты могут распадаться на молекулы под воздействием нанороботов? Жаль, что шансы на правдоподобность этого ничтожно малы.

Продолжая тему автопарка, хочется кинуть ещё один камень в огород Gameloft: почему нет дополнительных миссий, вроде подрабатывания таксистом, полицейским или кем-то ещё? Иначе получается, что в городе практически нечем заняться (к этому «практически» мы ещё вернёмся). Никто не спорит, что многие любят забрасывать сюжет где-то в начале в подобных играх с открытым миром, отправляясь развлекаться с полицией и жителями города. Ах да, жители. Словно бы они

боятся Джейсона и прячутся по домам, когда он проходит по их улице. Некоторые, видимо, его не знают в лицо, потому преспокойно разгуливают по городу. Та же ситуация не только с пешеходами, но и с водителями. Если в GTA (простите, но это самый простой пример) можно выйти из дома и получить возможность выбора авто для угона, то здесь ситуация обстоит иначе. Вам приходится ждать. И обычно автомобиль проезжает по соседней полосе в противоположном вашему взгляду направлении. Но стоит только подняться на вертолёте или самолёте над городом и – о чудо! Вегас полон жизни, плотность трафика возрастает в разы. Снижение словно служит сигналом бедствия для города – улицы вновь приходят в запустение.

Вернёмся вопросу о броне. Прочность машин, на первый взгляд, радует. Но потом приводит в ужас. Модель повреждений здесь состоит из четырёх состояний: царапины на дверях (а один раз даже удалось помять капот! Вот уж достижение так достижение), дым из-под капота, огонь из-под капота и обгоревшие останки (здесь два варианта: либо это результат взрыва, либо – последствия встречи с танком; в последнем случае остов будет ещё и похудевшим). Даже не пытайтесь прострелить колёса или стёкла, ничего не выйдет. Собственно, полицию лишили очень действенного способа остановки нарушителей правопорядка с помощью размещения ленты





с шипами на дороге. Но зато у полиции есть танк! Псевдотанк, если быть точнее. По всей видимости, это щадящий дорожное покрытие города вариант. Потому что гусеницы заменили на четыре больших колеса. Выглядит это несколько странно. Но возможность переехать чьё-нибудь транспортное средство осталась, делать это действительно забавно. К несчастью, есть одно огромное «но»: прочность танка на уровне обычного автомобиля. Да, вот так вот. И вариант только один: часть брони перекинула на «мукул-кары».

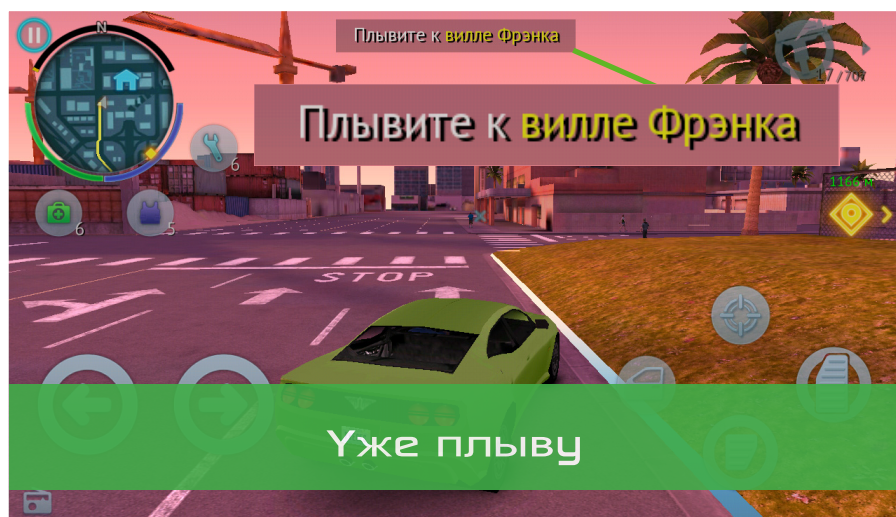
Ну да ладно, оставим, наконец, «самодвижущиеся повозки» и перейдём к развлечениям, доступным в городе «утренних открытий». На самом деле, занятий тут масса. В основном их выдаёт Ронни Кью, немного безумная

DJ с радиостанции «Тяжелое Радио 87.8». Гонки, бои без правил, миссии по истреблению байкеров (ну, и полиции тоже), ограбления. Но вот что огорчает, так это качество исполнения. К примеру, гонки. В основном это нелегальные заезды по городу на мотоциклах или автомобилях. Или танке. Каравай, каравай, кого хочешь – выбирай. Перед заездом вам не выделяют транспортное средство. Вы сами должны выбрать себе гоночный болид из списка уже купленных ранее или же сразу, не отходя от кассы, прикупить полюбившегося стального монстра. Из ограничений – только размер вашего кошелька. Поэтому можно взять быстрый мотоцикл и оставить противников где-то далеко позади, а можно взять танк, взорвать/переехать соперников и спокойно проехать гонку в одиночестве.

Только здесь есть загвоздка. Получить две или три звезды за заезд невероятно сложно. Звёздами здесь оценивается время прохождения. Хотя, вряд ли стоит винить танк в небольшой оценке. Гораздо больше в этом виноваты сами разработчики, потому что пройти гонку за выбранное ими время можно только на самолёте или вертолёте (хотя и тут будут проблемы, потому что надо пролететь по всем чекпоинтам). Нет, возможно у автора действительно кривые руки, да ещё и растущие не из того места (хотя пройденная миссия с вертолетом в GTA: Vice City говорит об обратном). Возможно, имеются какие-то сверхъестественные проблемы, возможно, что-то не так с планшетом автора. Но как можно проехать гонку быстро (только не надо говорить, что нужна машина



А мы в такой компании возьмем да и припрёмся к Элис!



уровня третьего-четвертого), без повреждений, за которые даются штрафы в виде добавления к вашему результату нескольких секунд, на трассах, выбранных разработчиками?! Без повреждений получается ехать только медленно (хотя, выезжающий из кювета соперник это мигом исправит).

С повреждениями ехать получается тоже довольно медленно, потому что проблемы с физикой машин никто не отменял. Кстати, не зря упомянут соперник, выезжающий из кювета (выезжая из которого вы также можете получить штраф за то, что бампером пропахали полметра земли = получили повреждение). Вы не поверите, но они туда тоже улетают. Опять проблемы с ИИ, как и в случае с полицией. Что говорит о не совсем удачном геймдизайне гоночных трасс. И совершенно бездумно установленном штрафе за повреждения. Надеюсь, вы не забыли, что машина выбирается игроком? То есть, это наша собственность. Для тех, кто забыл уроки обществознания: человек имеет право владеть



собственностью, использовать её и распоряжаться ею по своему усмотрению. Кажется, Gameloft об этом напрочь забыли.

Похоже, любители скорости могут забыть про эту игру. А что с маньяками? Найдут ли они здесь что-то интересное для себя? Давайте выясним. Итак, имеющиеся тут миссии можно назвать аналогами миссий ярости, которые были в GTA. Это миссии по уничтожению людей. Как правило, байкеров. Абсолютно непонятна нелюбовь разработчиков к ним, ну да ладно. Итак, нам предлагают за ограниченное время уничтожить определённое количество целей. Какие цели преследуются – непонятно. На карте они не обозначены, маркеров ни над кем-

либо/чем-либо тоже нигде нет. Поэтому пробуем убить первого попавшегося прохожего, который оказывается байкером. О чудо! Счетчик вверху экрана ожил, засчитав нам эту невинную жертву (ну как невинную – с дробовиком за пазухой). Начинаем уничтожать всех байкеров, в том числе и проезжающих мимо на своих стальных жеребцах. А время неумолимо утекает, как песок сквозь пальцы. И вот, с надеждой смотрим на результат... и видим, что опять не получилось сорвать большой куш. Одна-две звезды. Нет, даже две (у автора, по крайней мере) получить не удалось. Для их получения (цифры варьируются, как и особенности задания) требуется отправить на тот свет двадцать пять



Кому блинчиков?

невинных прохожих (с дробовиками!). А удалось лишь двадцать четыре. Вторая попытка также не приводит к желаемому результату. И это при том, что уничтожение производилось футуристическим прототипом штурмовой винтовки. Для уничтожения байкера требуется лишь два выстрела (обычные люди умирают после одного, хотя с повышением уровня данного

оружия всем достаточно 640 кило... ой, то есть одного выстрела). Спрашивается, что здесь не так. Вернёмся на два абзаца вверх. И подумаем, как можно истребить аж шестьдесят пять байкеров. Где б найти такую крупную популяцию, да ещё и в Лас-Вегасе...

Let's kill 'em all

...ведь оружия-то предостаточно, были бы мишени. Арсенал в игре действительно радует, особенно после обозначенных выше минусов. Тут вам и холодное, и огнестрельное, и плазмострельное... Не бесплатно, разумеется. К ценам мы ещё

вернёмся, а пока взглянём подробнее на разнообразие средств для истребления людей / полицейских / автомобилей и т.д.

Собственно, здесь имеется этакий джентльменский набор, характерный для многих шутеров, только с несколькими вариантами каждой «ячейки». И дело не только в модели, но и в уровне оружия. Чем выше уровень – тем полезнее оно будет. Относится это не только к «пушкам», но и к транспортным средствам, и даже к одежде. Например, гитара. Не банальная бита (впрочем, она тоже есть), не нож или меч. Настоящая гитара, которой можно проломить кому-нибудь череп. Поиграть на ней, впрочем, не удастся, но для защиты или нападения вполне подойдёт. Что особенно порадовало, так это изменение внешнего вида оружия



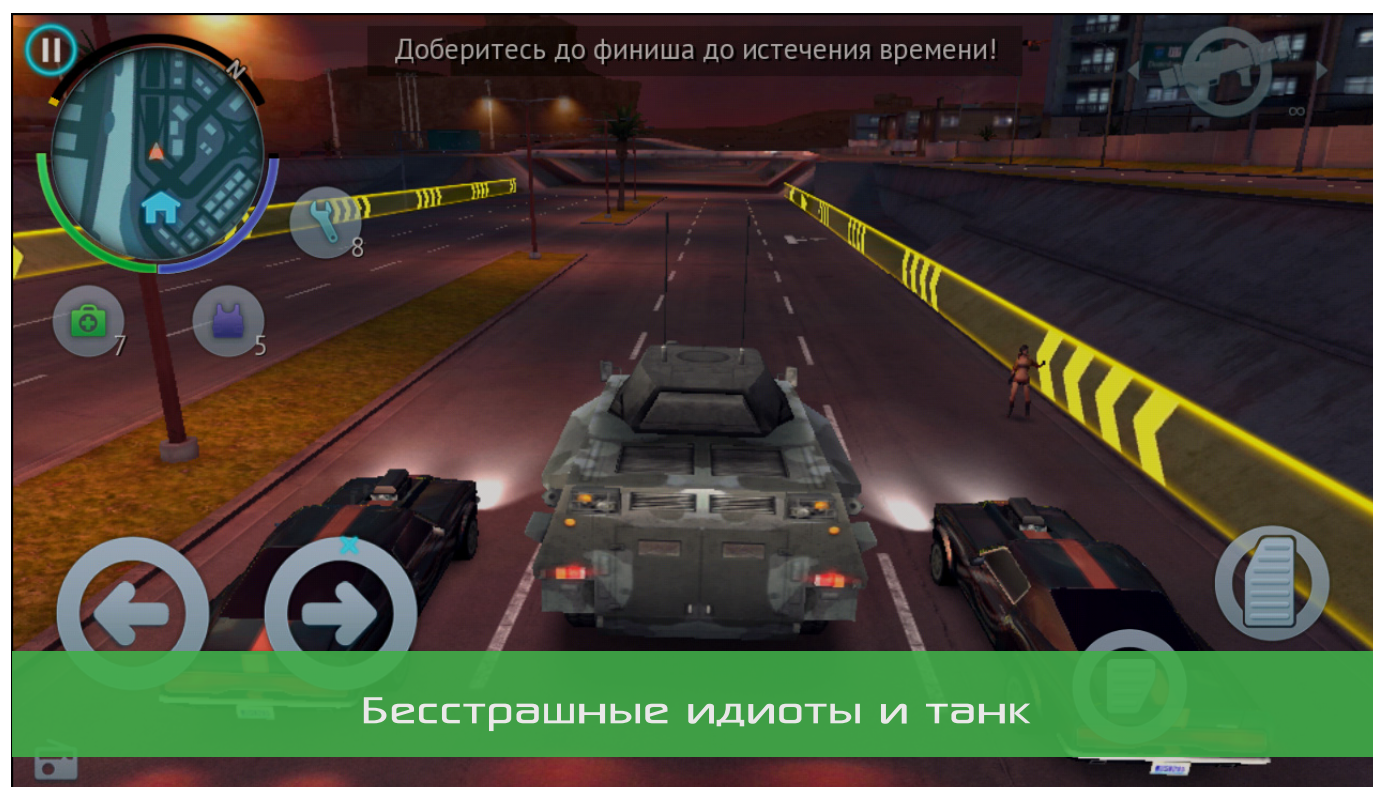
«простых работающих роке-ров». Гитара первого уровня очень похожа на контроллер для Guitar Hero, реальным прототипом для которого стала Gibson Flying V, второго – на Gretsch G5122, третьего же – на Dean Vendetta, улучшенную с помощью парочки лезвий. До четвёртого уровня автор пока не добрался, так что внешний вид следующей гитары для него – тайна, покрытая мраком. Но тенденция уже заметна: сначала идёт пластмассовое недоразумение, потом обычная полуакустика, а затем – цельнокорпусный монстр с лезвиями, запугивающий и без того дёрганных жителей Вегаса.

Получить предметы уровнем выше не всегда бывает просто. Может, конечно, вам улыбнется удача и после убийства какого-нибудь персонажа выпадет ШВ или танк третьего уровня, а не модельная стрижка второго уровня. На то же

самое приходится уповать во время открывания чемодана. Единственный верный способ – «визит» в ломбард с солидной суммой на счету. Выбор там действительно хороший, хотя и постоянно попадаются вместо полезных вещей всяческие причёски, футболки и остальное барахло. Причем, стоит оно тоже немалых денег. Да даже не в магазине оно имеет просто безумные ценники. Как вам «голый торс» за девять тысяч зелёных? На фоне остальных расценок это смотрится вполне приемлемо, но... В голове всё же не укладывается. Это уже получается торговля телом, почти что проституция.

К счастью, кроме этого есть нормальная одежда. Можно сделать из Джейсона солидного парня в дорогом костюме и шляпе или же типичного вора. Влетит это в копеечку, так что выбор делать вам: раскоше-

литься на коллекцию самого мощного оружия, быстрее-ших автомобилей или пере-плюнуть модниц размерами своего гардероба. Ну а если сильно хочется и того, и дру-гого, и третьего, то придётся немного попотеть, проходя сюжетные и побочные миссии, а также скупая всю доступную в городе недвижимость. По прошествии некоторого времени можно будет собирать богатый урожай «зелени», которой почему-то постоянно не хватает, с такими-то ценами. Немного статистики: за почти восемнадцать часов автор потратил девять миллионов на оружие, три миллиона на автомобили, миллион на патроны, семьсот двадцать тысяч на «расходники» (аптечки, бронжилеты, гранаты, коктейли Молотова) и всего лишь сто шестьдесят тысяч – на одежду. Ну и какая-то часть была отда-на за недвижимость. И вот что





Как не надо летать...



интересно – наш герой не ест, не спит, а только целыми сутками колесит по городу и выполняет какие-то задания. Что ещё интересней, Джейсон – бомж. Очень богатый, надо заметить. Судя по всему, цены на квартиры достигают заоблачных высот, так что нам даже не предлагают их покупать. А ведь это не только сни-

жает градус реализма в игре, но и усложняет сохранение прогресса, потому что это, как правило, делается в доме персонажа. Здесь с этим ситуация не совсем ясна: при выходе из игры в главное меню, мы получим уведомление о том, что прогресс не будет сохранён. Простите, а что же тогда де-

прохождения? Или надеяться, что автосохранение всё сделает за нас? Последнее легче воплотить в жизнь, но гарантий на этот счёт никто дать не может.

И вновь выпад со стороны преимуществ Gangstar Vegas. Сильными сторонами также являются радиостанции и огромная карта. Пусть му-



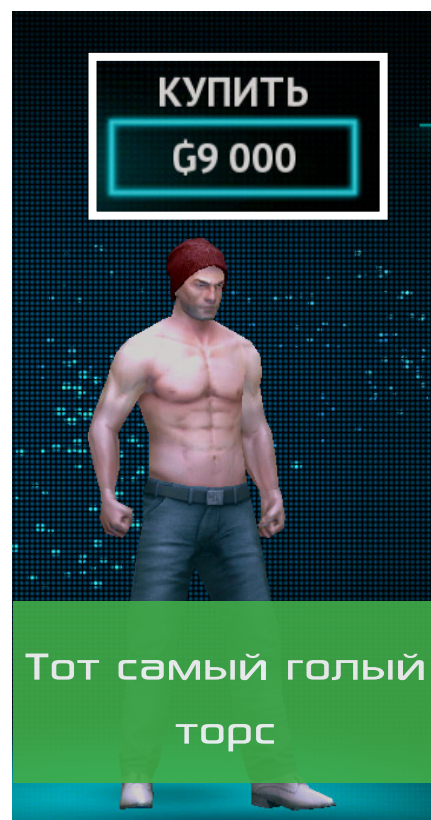
зыки не так много, как в GTA и Saints Row, но первые шаги в их направлении уже заметны. Хотя, песня «Bangarang» уже порядком надоела – в ротации она находится уже довольно долго. Другая песня, которую хотелось бы выделить – «Shoot the Runner» авторства Kasabian – известна не настолько широко (как хотелось бы), потому успеет вам надоест только за время игры. Конечно, на радиостанциях звучат не только две эти композиции, но и разговоры DJ'ев, и реклама, и звонки в студию, и интервью. Создаётся ощущение прослушивания настоящего радио.

К несчастью, слушать радио в припаркованной машине совершенно неинтересно, потому что город слишком статичен и пуст, чтобы лениво наблюдать за ним с парковки. Вследствие чего придётся тронуться с места и отправиться исследовать Вегас, слушая радио. Возможно, именно для этого разработчики увеличили размеры предоставляемой нам местности в несколько раз, по сравнению с прошлой частью. Не то, чтобы пейзаж был сильно разнообразен, но осмотреть все окрестности всё же интересно, несмотря на почти пустые улицы. К тому же, по всему городу разбросаны три вида коллекционных предметов, за сбор которых можно получить зубастый монстр-трак, счастливую маску зверька в кепке а-ля девяностые или зажигательный огнемёт. Звучит заманчиво, но получить их, собрав лишь по одному бонусу, не получится.

Придётся попотеть, разыскивая оставшиеся пятьдесят девять предметов каждого вида.

Что же мы имеем в сухом остатке? Довольно противоречивую игру, которая пестрит недоработками, но, в то же время, имеет вполне сносный сюжет, солидный арсенал оружия, неплохой автопарк (из которого хочется ненавидеть разве что катера, да и то – лишь за невыносимый звук мотора) и огромный город, пусть и не очень добротнo наполненный интересными местами и достопримечательностями, как и жителями, впрочем. В который раз хочется верить, что следующая игра серии исправит недостатки предыдущей и не наплодит новых. И вновь надежды рушатся, словно песочные замки под тяжелой ногой хулигана. Остаётся уповать лишь на чудо, которое называется Grand Theft Auto: San Andreas. В 2014 году этой игре будет десять лет, что даёт надежду на релиз для мобильных платформ.

6.5 Александр Родин
ИТОГ



**Жанр:**
Runner**Платформа:**
Android, iOS**Разработчик:**
Gameloft**Релиз:**
июнь 2013 год

Despicable Me: Minion Rush — Клёво до ужаса

Когда вышел мультфильм «Гадкий Я», мало кто удивился. Подобные вещи каждые пару месяцев рождаются студиями Dreamworks и Pixar. Но в случае с «Гадким Я» родителем была компания Illumination Entertainment. И скажем прямо, справилась она неплохо. Фильм получился настолько же детский, насколько и приятный для взрослых. А уж как там резвились миньоны — словами не передать! Сейчас близится премьера второй части. Если вы возлагаете на неё надежды в плане хорошего сю-

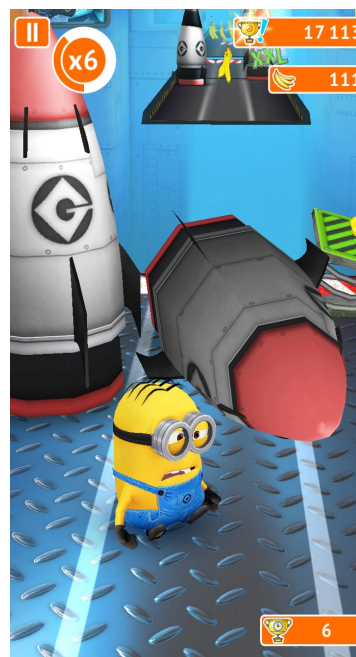
жета, анимации, юмора, то вряд ли разочаруетесь. Другая новость порадовала меньше — Gameloft выпустил игру, но не по мотивам фильма. Возможно, это спасло саму идею от пучины забвения (вспомним бесконечные фермы по мотивам, вспомним и промолчим).

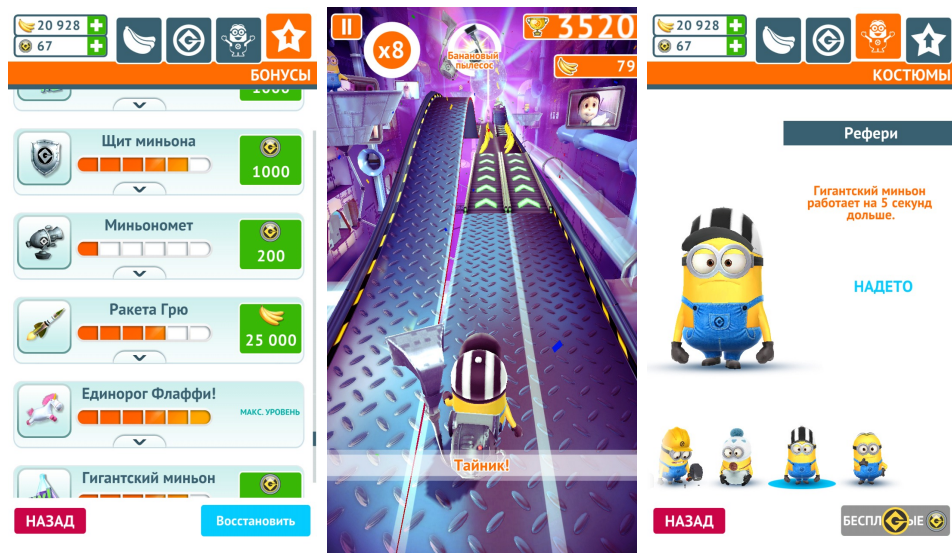
Чтобы вы не обманывались, сразу подведём итог. Minion Rush хороша. Она разнообразна, интересна, местами зрелищна, другими местами забавна. Физика, сражения с боссами, нереальное разнообразие игрового процесса ведут

к залипанию игрока так, как некоторые залипали в Subway Surfers.

Почём бежим, брат?

Так как сюжет у нас сказать особо нечего, поговорим про главного героя. Это, простите, громадная жёлтая пилюля, именуемая миньоном. Как получается миньон? Кто знает... Есть информация, что они поголовно все пилюлеобразные, жёлтые, о двух руках и двух ногах. Носят исключительно строительные комбинезоны, вышедшие из





моды ещё при царе Горохе. Количество глаз скачет между одним и двумя, но всегда в наличии есть рабочие очки с выпуклыми стёклами.

Но не стоит обманываться, и приравнивать жёлторотиков к безликому строителю из южных широт на подработке. О нет, каждый миньон уникален! Хоть чуть-чуть, но отличается от остальных. Высота, ширина, наездливость, брови, глаза, тембр голоса — на любой психотип наберётся! К примеру, Дэйв. Так зовут главного героя игры. Выглядит он как стереотипный миньон, видом с пиллюлю, в «комбеше», очках и с

жиденькой причёской «мне под сорок». И при этом он уникал, ведь хочет доказать Грю (главный герой мультфильма, если кто в танке), что именно он — лучший!

Зачем? Кто его знает... Миньоны, они такие. Для выполнения своей миссии Дэйву нужно бежать. Бежать и бежать. Собирая бананы. Логика тоскливо сопёт в углу, да. Зато...

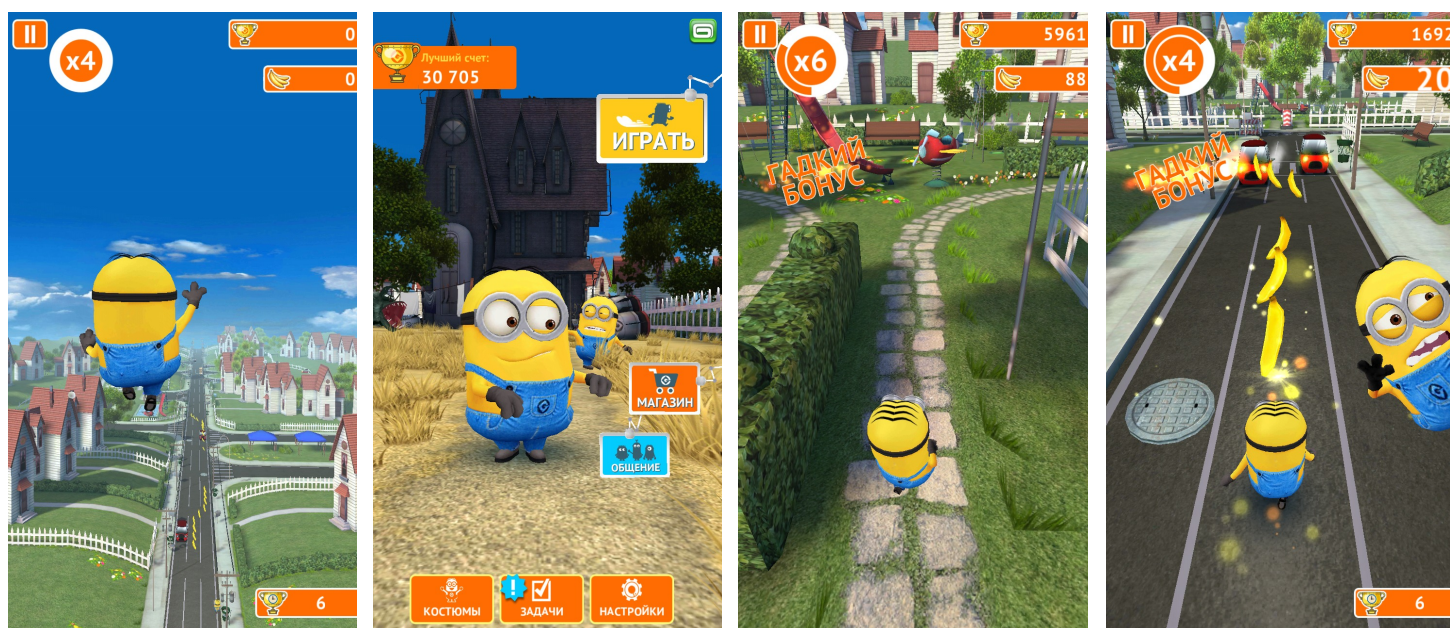
...Это весело!

О да, с Дэйвом не соскучишься. Хотя, по сути, Minion Rush от Subway Surfers отличается лишь декорациями, процесс переме-

щения бананов с уровня в виртуальные закрома родины увлекателен. Перед нами простирается дорога с тремя путями, по которым мы можем бежать. Иногда их становится меньше, но никогда — больше. Антураж в процессе меняется с простой американской дороги к простой суперзлодейской лаборатории, и наоборот.

Помимо беготни Minion Rush пестрит мини-играми всех форм и народностей. Тут вам и родео на тактической ядерной ракете из арсенала Грю, и управление гигантским миньоном. Даже для любителей единорогов и радуги из причинных мест нашёлся уголок. Простое прохождение тоже неслабо радует ужимками миньонов, которые местами активно содействуют Дэйву.

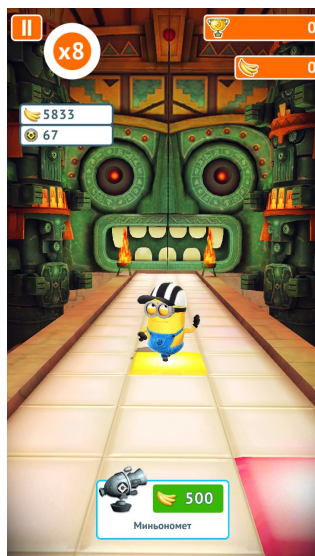
В конце уровня, перед переходом на следующий, нашему пожелтевшему от радости герою нужно победить боссов. Опять же, в форме мини-игры, ничего сложного. А вот то, who is who среди боссов, мы вам не расскажем, дабы не портить удовольствия. Намекнём, что оба они — из первой части мультфильма.



Ну и куда же знатному раннеру без торгового элемента? Между беготнёй и... беготнёй (чем ещё миньону заниматься-то?) игроку рекомендуется посетить внутриигровой магазин, где оседают кровно собранные бананы. Тратятся они как на бонусы вроде ракет и щитов, которые можно использовать прямо в игре, так и на костюмы нашему герою. Ну, это же святое дело — нарядить нашу жёлтую бактерию в костюм понелепее и пустить его в путь-дорогу. Толку ноль, но эстеты оценят. Помимо бананов есть вторая валюта, покупать которую нужно за реальные деньги. Само собой, даётся за неё только лучшее и самое смешное, что игра может предоставить.

Не губите жёлтый цвет

Если Subway Surfers брали мультяшным антуражем, то Minion Rush подкупает анимацией и стилизацией под мультфильм. Обыгрывать уморительно смешных миньонов было гениальным ходом, и именно они вытягивают графику. За ними приятно наблюдать, пару раз можно хохотнуть или



просто улыбнуться. Ну, а когда дело доходит до переодевания...

Праздничной настрой улетучивается, когда очередь доходит до окружающего мира. Всего два уровня. Маловато, что можно сказать! Да, в них не соскучишься, и уж точно зевать не станешь, но всё равно приедаётся. Звук? Ну, господа, какие звуки могут издавать миньоны? Только самые что ни на есть забавные! С озвучкой порядок — всё сочно, ракеты летают, Дейв веселится, боссы причитают.

СРОЧНЫЕ НОВОСТИ!

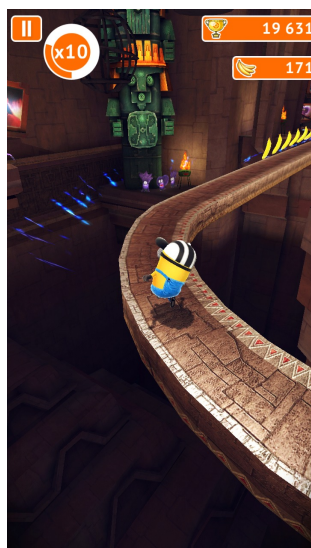
Благодаря недавнему обновлению игра получила третью ло-

кацию — так называемое «Логово Эль Мачо». Это значит, что против миньона ополчился очередной босс, в игру был внесён совершенно новый антураж в фиолетовых тонах и древнеиндейских мотивах. Чаши с огнём, колёса-клетки, но самое главное — появились особые улично-фиолетовые миньоны, которые, на минуточку, приходится нам врагами! А ещё игра стала притормаживать.

...

Хороший раннер не часто встретишь от столь именитых разработчиков. На сей раз, господа, халтурой и не пахнет. Всё чётко, классно, практически от кутюр! Кому-то подростки из Subway Surfers милее будут, но безумные жёлтые миньоны запоминаются намного лучше.

8.5 Денис Зайченко
ИТОГ



**Жанр:**
Action**Платформа:**
JavaME**Разработчик:**
Qplaze**Релиз:**
2005 год

Stirlitz II



Тихо, шифером шурша

Внимание! Уважаемые читатели, сейчас мы откроем вам величайший секрет в мировой истории. Впрочем, это слишком скромно. Это не секрет, это не правда или ложь, это — истина! С её помощью вам будет по силам создание шедевра, вне зависимости от вашей профессии, стажа и морального состояния! Никаких SMS, контрактов или обещаний, все здесь и сейчас! Имеющие глаза да услышат!

Что бы бы не делали — делайте это с душой, господа. Не

относитесь к делу с финансовой точки зрения. Да, она должна быть, но отменный результат вряд ли будет достигнут. Любите свою работу, продукт своего труда и сам процесс его создания — вот и весь рецепт. Просто, не правда ли?

Автору неизвестно, чем руководствовались разработчики из Qplaze, когда создавали серию игр Stirlitz. Возможно, им подсознательно был известен секрет качества, или работа и удовольствие для них действительно сходились. Наверное, мы так и не узнаем. Точно известно лишь

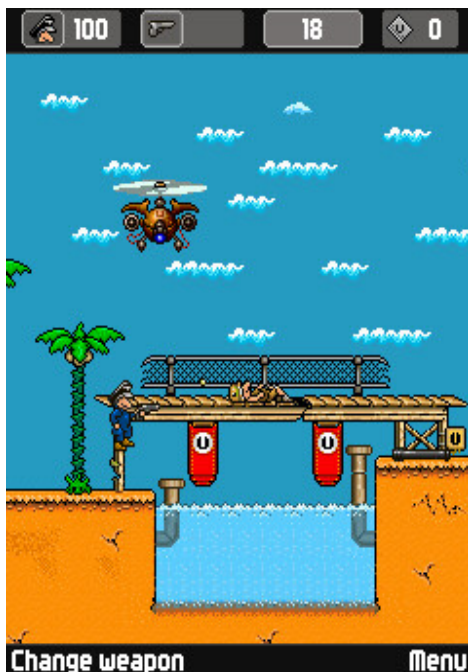
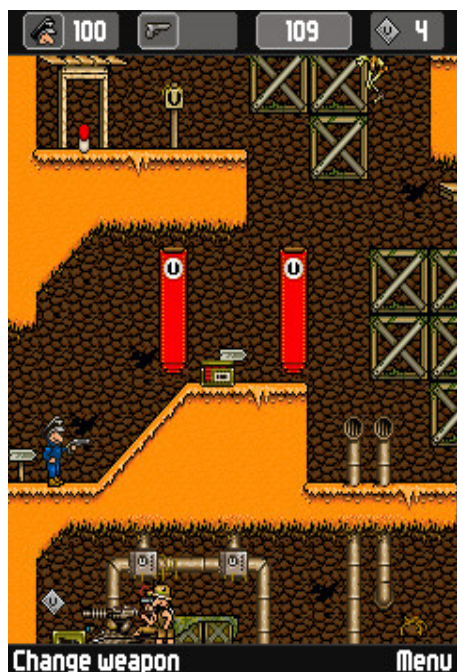
одно — Stirlitz 2 получился шикарнейшей игрой. Проверим?

Армия — не призвание, а стиль жизни

Быть шпионом веселее, чем кажется. Командировки, новые люди, признание актёрского таланта (но только на родине), свежие впечатления — это неотъемлемые составляющие карьеры разведчика. Плюс — возможность служить Родине и подготовка, позволяющая гопников из подворотни скрутить в бараний рог тройной закалки. Есть и минусы, куда же без них. Среди них - постоянная опасность быть раскрытым, если мастерство захочет дать сбой. Плюс: можно уйти из разведки, но разведка не уйдёт из тебя.

следующие данные основываются на событиях мобильной игры Stirlitz

Максим Максимович Исаев, более известный под псевдонимом Отто фон Штирлиц, был простым советским разведчиком, заброшенным в святая святых Третьего Рейха. Однако ему поручили выследить и захватить правую руку Гитлера — Умпу, и это задание стало для



нашего героя стало решающим. Рука скрывалась не в застенках Гестапо, не справа от Шилькгрубера, но в непроглядных джунглях каких-то джунглей. Его ушное тельце убегало от Штирлица каждый раз, когда вокруг филейной точки пахло жареным, а в прикрытие оставлял великое множество солдат разных мастей и цветов. В ход шли собаки, безоткатные орудия... Из пушки по воробьям не стреляют, а по разведчикам?

Так или иначе, Умпут попался. Впору было бы вставить ему пару артиллерийских стволов в ноздри, но хитрец умудрился убежать. И никогда Штирлиц не был так близок к провалу. История умалчивает, по какой причине произошел побег, однако приказ изменился. Умпута приказали убрать. Чтоб больше не сбегал, содомит.

Всё в твоих руках

Исаеву к длительным выходным в другие страны не привыкать, и в джунглях он себя огурцом (живым, без ботвы) показал. Только вот на сей раз Умпут забрался не только глубже, но и южнее. В пустыню. Возможно, проскользнул под



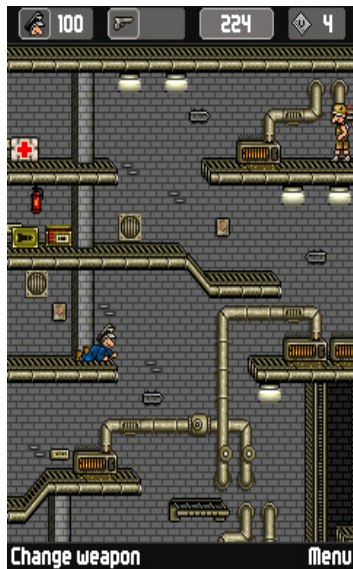
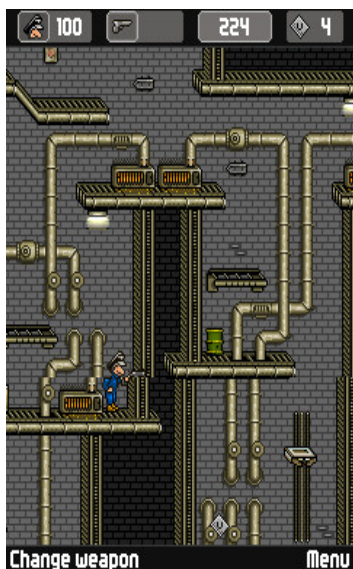
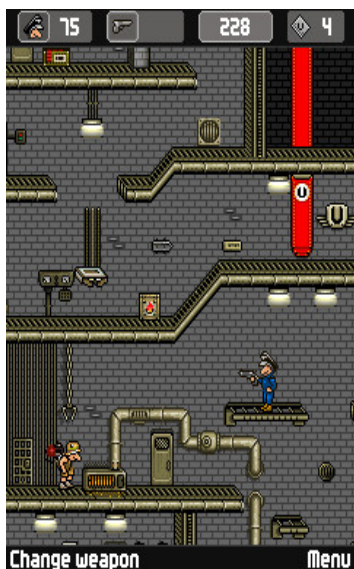
танками Роммеля, кто знает. Но копать в песочке — это не по лианам лазить! Смена внешности для игры не прошла бесследно. Краски стали четче, текстурам добавили реализма, сами уровни до отвала накормили деталями, превратив мрачность в своеобразный уют. Такая себе домашне-пустынная антифашистская атмосфера, с налётом шпионской романтики.

Разведка бдела, мухи дохли

Как ни странно, геймплей со времён первой части не изменился почти ни на каплю. Бродим по платформам, подбираем оружие, отправляем солдат в страну вечной охоты. Методы Штирлица не поменялись, а вот враг свои ошибки признал и

освоил стратегически важное пространство — воздух. Если увидите остатки немца, косплевившего Карлсона в самом расцвете сил, то знайте, что такой же, но живой, скорее всего где-то рядом летает. Вооружены эти птицы Рейха гранатами — ещё одним нововведением, круто влияющим на игровой процесс. Гранатам нипочём деревянные препятствия, что делает невозможным игру в прятки, плюс — серьёзный урон от взрыва. Одно хорошо — глубину они явно предпочитают дальности, являясь скорее оружием «из-за угла».

Получив преимущество в воздухе, немцы снова перешли на твёрдую землю. Одних снова приковали к артиллерийским орудиям, которые палят не-



правдоподобно медленными снарядами прямой наводкой. Из вторых сформировали мотоциклетные войска, беспардонно высаживающие десант прямо у нас перед носом. Третьим от нечего делать выдали остаток гранат, и пинком под зад отправили в пехоту. И оказались эти гранадёры крайне наглыми, а также эффективными, ибо гранаты летят далеко, и чаще всего их надо просто перепрыгивать. Только ради Бога — не пытайтесь отлежаться, чтобы граната пролетела над вами. Не поможет.

Прочая солдатня мало изменилась — собаки, простые войска, повара дружно и весело кладут свое тело к ногам советского героя... Ах да, последним боссом игры является сам Умпут, который, пока мы погонями баловались, нарастил себе полезную массу, заимел оружие и вообще стал, чёрт возьми, опасным пассажиром.

В плюс к новому оружию отмечается пистолет-пулемет, напоминающий скорее пулемет Хайрема Максима, взятый в бережные руки разведчика. Сие творение немецкого гения без

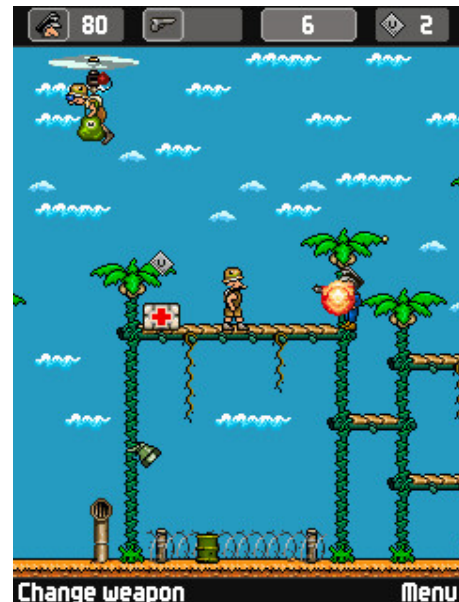


капли отдачи выпускает град шариков-патронов за секунду, которые даже не долетают до края экрана. Остальные огнестрельные устройства остались без изменений — дубль Вальтеров, базука, огнемет.

Новая Швабия

Мир изменился. То ли Штирлиц постарел, то ли время слишком быстро пролетело, но мир вокруг разведчика претерпел изменений. Движок остался старый, это заметно. И при этом внимание к мелким-мелким деталям, которые мало кто замечает, осталось на месте, а то и возросло. Даже сейчас мелочи, вроде пролетающего в небе самолёта с буквой U, или висящего скелета с пропеллером (в полном расцвете сил, видимо), обязаны вызвать как минимум улыбку одобрения. В первый свой запуск, в 2006 году, она сносила крышу добрым ураганом. Мы уже не появляемся из ниоткуда — нас высаживает некая летающая машина, а в небе за нашим героем любит наблюдать батискаф-вертолёт с одним глазом. Мины, на которые можно наравить немцев, остались, а вот курочек что-то не видно.

Нашлось место и недоработкам. Грехом будет не вспомнить фатальный баг с платформой, на которую невозможно забраться. На некоторых версиях он убран, а остальные так и остались непроходимыми. Вот вам и недостаток Java-игр — патчем-то дырочку не замажешь. Ещё к минусам относим ужасающую систему определения платформ. Обычно это не замечается, если геймплей на-



целен в первую очередь на расстрел врагов. Но есть уровни, где нужно влиться в шкуру самого известного в мире водопроводчика из Италии. И тут косяки дают о себе знать, медленно едущие платформы начинают выводить из себя, а также странное соотношение скоростей сделают своё дело — количество попыток забраться на другую сторону увеличивается непомерно. Хорошо хоть парашют притесали сзади. Он, кстати, бесконечный. Прямо как в Battlefield, например.

...

Первый Штирлиц был отличной игрой. Второй позиций не сдал ни на йоту. Игра выглядит роскошно, играется отлично, сложность на уровне, новое оружие исключительно радует, а уж как радует размаз по стеклу Умпута — словами не передать. Господа офицеры, ваш час вновь пробил.



Денис Зайченко



Михаил Меркурьев.

Тёплая ламповая беседа о многих мобильных вещах.

Предисловие

Иногда материал, который готовишь для номера, оказывается намного более ценным, и непонятно, как его оформить и что с ним делать. Вырезать что-либо — святотатство. Попытаться подогнать под шаблон, переставив местами фразы — тем более. Так случилось с моей беседой в Livejournal с одним из тех, кто своими трудами помог мне полюбить мобильные игры вплоть до настоящего момента. Зовут этого человека Михаил Меркурьев. Он работал в Qplaze в самые «золотые» годы этой компании, он помогал ваять лучшие мобильные игры того времени. Для того, чтобы найти его, мне пришлось пообщаться со многими его бывшими коллегами. А целью было всего-ничего — интервью про то, как создавался Штирлиц 2, обзор которого есть в текущем выпуске. Что из этой беседы вышло — смотрите сами.

Начиналось всё, как в самом обычном интервью.

Я: Меня зовут Денис Зайченко, я — главный редактор журнала о мобильных играх MobiTree. Ваши бывшие коллеги говорили, что вы участвовали в разработке игры «Штирлиц 2». Помните ли вы что-либо о её создании?

Михаил: Ну, про «Штирлица» я писал. Даже редактор и проекты уровней где-то остались.

В разработке Ш2 я участвовал только вскользь: консультировал по движку, расширял редактор и писал плагин-экспортёр. Да, я понимал, что у каждой игры своя специфика и потому в конце концов сделал так, чтобы редактор мог запускать EXE-шник-«экспортёр». Например, для Age of Heroes сделал так называемые «пользовательские данные», которые редактор никак не обрабатывал, только передавал в экспортёр. (Кстати, с Age of Heroes я был связан потому, что писал редактор и знал английский, поэтому припомнить могу два-три прикола, не больше.)

1. Как я уже говорил, качество анимации у нас долго было не в цене. Первые анимации ног были таковы, что персонаж как будто шёл в туалет. Посмотрел я на эти анимации и сказал: «Ханурики какие-то». Исправили, в релиз не вошло. А к солдатикам, за ноги и за расхлябанный вид, пристало название «боевые ханури Иванова» (фамилия изменена). Изначально у Штирлица был отъеденный подбородок (тоже облагородили).

2. У нас были три мира: пустыня, подземелье и завод. Но как перевести «подземелье» на английский? Catacombs? Underhalls? В конце концов английская версия вышла с привычным всем толкинутым «Dungeon».

3. Технология написания была такова. Пишем минимальную версию под очень слабый, но безглючный мобильник (как правило, Nokia S40), затем визуальными эффектами, на игру не влияющими, расширяем её под телефоны покруче.

Ну, плиточки пририсовываем, объектики... Устроилась к нам девчонка, офигенный пикселист и любительница компьютерной игры «Syberia». Меня тоже Syberia-ей заразила, прошёл за выходные практически без еды и сна, жутко понравилось. Так вот, её первой задачей было обогатить игру визуально. Там перильца, там лампочка с потолка свисает... И заодно приделала пару устройств в стиле «стимпанк». Посмотрел я, значит, на её творение, и говорю: «Здесь был Форальберг»?

4. Если в первом старались нарисовать, чем занимаются солдаты между боями (наследие Metal



Slug?), то во втором искали именно функциональные приколы. Так придумали «карлсона», который по тревоге взлетает и начинает сверху забрасывать Штирлица гранатами. Кое от чего отказались, например, от блиндажа или от снайпера. А в версиях для S60 почему-то сделали мёртвого «карлсона», висящего в воздухе (я был сильно против, но в этой игре я был лишь техническим специалистом и особо не мог влиять на решения творцов).

5. Босс мне откровенно не понравился. Босса придумал тот самый сценарист, который много косячил ещё в первой части. Оказалось, Умпут непроходим в лоб и относительно легко убивается, если знать, из какой точки стрелять. Ещё в то время были часты STN-экраны. Скорость пули - то ли 4, то ли 5 пикселей на кадр. В первой части пуля была яркой колбасой, какие-то пиксели были зажжены два кадра. Во второй части пуля отличалась в первую очередь цветом и была шириком 4x4. Одни субпиксели зажигались, другие гасли, и всё это на один кадр — пули на моём Motorola V180 видны были только в тёплом помещении. Тоже не продавил. Впоследствии поиграл на новоприобретённом Sony Ericsson Z550i — никаких проблем (но там уже TFT). Ещё на небольших экранах подвижные платформы на время прыжка уходили из виду (в Ш1 платформы не двигались, и пользователь великолепно помнил, где там платформа). В более поздних играх исправили поведение камеры.

Да, что было опущено в ПЕРВОМ «Штирлице»?

1. Сгорающие папки, взрывающиеся ящики с патронами. Папки из бонусов в конце концов стали неуничтожаемой целью. А патроны слишком часто случайно взрывали.

2. Солдат в колесе; солдат, гонящийся за курицей; солдат, который притаскивает «кучмовозку», она трансформируется в трибуну и на неё взбирается босс.

Ещё трясясь в поезде, слышу знакомую мелодию. Оказалось, малыш играет в первого «Штирлица», который стал просто частью меня. Правда, он был лет 7–8 и явно из бедноты. Таких не воспитывают, у взрослых хватает сил лишь на элементарное выживание. Так что он не был настроен слушать про разработку. Дал ему чит-коды (как без них, очень помогают в тестировании), да и всё.

ТРЕТЬЕГО «Штирлица» я называл «Stirlitz 3: The End of Umpu», по аналогии с последней игрой серии Myst. Я понимал, что полная замена контента, включая облик главгероя, даст материала на две-три игры, не более. На стадии подготовки был «Штирлиц-4», под водой, но не довели. Вот и всё, что я помню. Движок был обкатан замечательно, программист у ШЗ был умелый, всё сделали сами и круто, да и анимации роскошные получились. Что из косяков прошло в релиз.



1. На средних экранах (так я называл 128x128 и 128x160) враги с баллистической пушкой умирали легко и весело, на крупных (176 и больше) — пушка была прямо в лежащего Штирлица, совершенно непроходимо.

2. Оружие называлось «девастатор» и «ЭМП». Я говорил: надо или как в Doom/Unreal, прожужжать все уши названиями оружия, или дать им простые и ясные названия: бластер, мортира. Тоже отказались.

3. Управление сложнее. Просил: сделайте подсказку или что-то ещё. Так и не сделали.

И ещё можно вопрос? Java ME изначально была мимолётной технологией, сейчас-то, когда в фаворе «ЙаМобилко» и «Ведроид», никто и не помнит J2ME-хитов. Разве что какие-нибудь карты или шарики всегда популярны. Чем вас так заинтересовал «Штирлиц»?

Я: Я вам так скажу — JavaME очень уютная. MobiTree начинал именно с неё, и я, работая над статьями по разным играм с платформы Android, стал замечать, что мне на сенсоре абсолютно не в кайф играть. А ведь какие на звонилках игры были! Gravity Defied! Bounce! Куча игр от Qplaze, NET Lizard (плевать,

что большинство плагиатом было), классические игры от Gameloft, шедевры от Elkware, пара вещей от Plutonium Software... О-о-о, я всё отлично помню. Поэтому в каждом выпуске MobiTree стараюсь вспомнить какую-то классическую игрушку, несмотря на обилие довольно сочных эксклюзивов на сенсоре.

Кстати, должен вам припомнить один неприятный глюк — на телефонах с разрешением 240x320 (аки моя Нокия) вторую часть Штирлица невозможно пройти. В одном месте (если мне память не отшибает, то на втором уровне Бункера) герой просто не может запрыгнуть на платформу одну. Таки мелочь, ведь я игру проходил минимум раз, и помню почти всё, но неприятно ведь.

После этого случился небольшой перерыв. Интервью застопорилось где-то на недельку, но по её прошествии...

Я: Забыли обо мне уже?

Михаил: Вообще-то, да. Сложнейшая была сессия в Школе анализа данных «Яндекса», на финише вообще бежать перестал. Рассказать про «Штирлица», правильно?

Часть 1. Что было до «Штирлица».

В апреле 2004-го я устроился в Qplaze. Первый мой проект был «первый блин и так и сяк». В это время началось повальное увлечение всей конторы Unreal Tournament (игры 1999 года, компы наши, уровня Celeron 1700 + GeForce 2MX, едва тянули и приходилось снижать качество освещения).

И второе. Показали мне одну из Gameloft'овских версий «принца». Nokia Series 40!



Прокручивающийся фон! Я ходил по тёмному студгородку, думал, и вдруг - идея. Думаю, хватит восемь лет хранить молчание, расскажу.

Считаем, что экран прокручивается влево-вправо. Поделим фон на столбцы одинаковой ширины; на экран умещается три столбца. Заводим картинку на 4 столбца и рисуем на ней первые четыре столбца фона: 1234.

Пока экран крутится в пределах первого столбца, мы можем спокойно выводить эту картинку, цена — одна прорисовка (в тогдашних мобильных важнее было количество операций прорисовки, чем количество прорисованных пикселей). И вот в кадр попадает пятый столбец. Первый гарантированно из кадра вышел, так что рисуем пятый на месте первого: 5234. Рисуем фон дважды: первый раз выводятся кусок 2-го столбца, 3 и 4, второй раз — кусок 5-го. Если в кадре появился 6-й столбец, в фоновом буфере будет уже 5634. И так далее.

Вот и работает прокручивающийся плиточный фон. Только припуск в один квадрат будет и по горизонтали, и по вертикали. А чтобы вывести фон, надо прорисовать фоновый буфер четырежды.

Всё это - игрища в Unreal 4 на 4 и плиточный фон - стало основой для игры Real Tournament. Один из наших программистов написал утилиту для редактирования плиточных фонов. Я, конечно, воспользовался ею, но кое-чего мне не хватало. Надо было на этих фонах расставлять объекты. Написал на Delphi небольшую программу, которой дал тупое имя: ObjectPlacer. Технология была такова: в TileMapEditor'е подготавливали фон, экспортировали его в двоичный формат, затем открывали ObjectPlacer'ом и расставляли объекты: deathmatch-старты,



лифты, границы мотоарены, подсказки для компьютерного интеллекта...

Была ещё программа CharacterMaker, собиравшая спрайты из кусочков. Тоже моя. Иконкой я сделал марионетку, так что, когда один из наших художников рисовал шаржи на всех остальных, сборщика нарисовал ведущим марионетку.

В общем, Real Tournament совсем не походил на свои концепт-картинки, в первую очередь из-за совсем другой технологической базы, чем предполагалось. Пока готовили Real Tournament, у Бориса появилась новая идея. Но об этом — позже.

Ну и пара приколов Real Tournament.



Номер раз. <http://www.youtube.com/watch?v=Nw2l-ijxxRk>

Естественно, специально для съёмок я отключил технический интеллект, да и глюка этого сейчас нет. Дело было вот в чём: в узле «перепрыгнуть через яму» я спутал лево и право. (в Java-версии весь абзац вырезать!)

Номер два. Номер два. Игра разрабатывалась во время «оранжевой революции». Я не выходил на Майдан, я работал в штатном режиме, как и большинство противников Ющенко. По офису ходили шуточки, что флаги (традиционно красный и синий) надо перекрасить в оранжевый и голубой.

Я: А кто придумал само название — Real Tournament? Фактически, прямой намёк на источник вдохновения... И существуют ли для Штирлица 2 чит-коды, могущие исправить досадное недоразумение на третьем уровне подземелья, когда герой не может запрыгнуть на платформу?

Михаил: В первом есть 0GOD0, 0ARMS0, 0LEVEL0. Вероятно, и во втором остались...

(о том, кто придумал название игры): Борис.

Дальше разговор ушёл в крутое пике против темы.

Я: А что по поводу катания на мотоциклах воздушных? В Unreal такого не было ведь.

Михаил: В 1999-м — не было. В 2004-м — был транспорт (не играл я, правда, в него). Я был категорически против, и жаль, что фича была зафиксирована таким экстравагантным образом (вставлена в титульную заставку).

Ведь в 3D есть хоть какой-то баланс между транспортом и пехотой. Одноместная наземная машина используется лишь в медленных играх — настолько неудобно управлять рулём и пушкой одновременно. Одноместная воздушная: вооружена курсовой (т.е. зафиксированной вдоль оси машины) пушкой и поэтому является скорее истребителем, эффективным против техники. Любая многоместная: один игрок (водитель) не стреляет, а только водит. Остальные (стрелки) равномерно рассажены между левым и правым бортом, и если два партизана нападут сбоку на трёхместную машину, по ним будет бить только один стрелок. Любая машина выигрывает у пехотинца в скорости, но проигрывает в манёвренности. Что из этого переносится в 2D? Да ничего.

Мотоциклист имеет преимущество перед пешим. Что делать? Как боты должны искать мотоцикл? Как летать на мотоцикле? Эту проблему я решил, ограничив мотоциклетное движение «мотоареной».

Я: А почему 3 бота было максимумом? Почему не 5? Ведь динамика была больше, а карты располагали к количеству. Особенно для CTF...

Михаил: Дело всего лишь во вменяемом управлении напарником.

Я: То есть, командовать двумя ботами сразу было бы невозможно?

Михаил: Трудновато. Надо различать Напарника № 1 и Напарника № 2, команда не тому оставляет флаг незащищённым.



(o Real Tournament): Таким — (un)Real — было внутреннее название моего проекта.

Больше всего я доволен идеей уровня «Порядок и хаос». На обеих сторонах проходимость одна и та же, но одна чистенькая и красивая, другая покручена и изломана.

Кстати: боты руководствуются примерно тем же, что и игрок, и только на стратегическом уровне анализируется X-координата игроков. При определённых условиях боты могут предпринять контратаку, схватив флаг, и тогда становится тяжело...

Я: Что на счёт оружия? Почему был выбран именно этот набор?

Михаил: Выбор Бориса.

Я: Что вы можете рассказать о Age of Heroes?

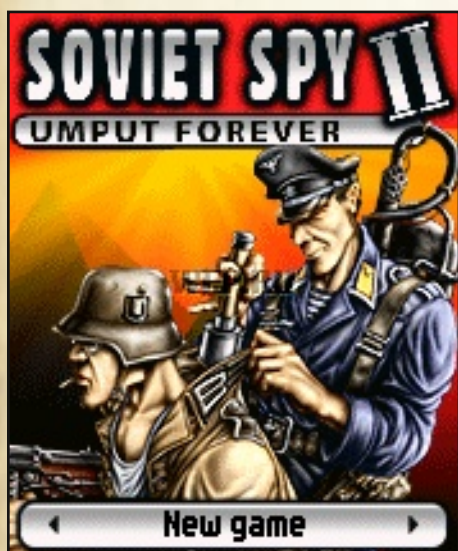
Михаил: Очень мало. Я связан с «Героями» вскользь: только утилитами и визированием переводов.

После этого мы вновь пришли к главной теме

Михаил: Ну что ж, продолжаю.

Часть 2. Как появился «Штирлиц»

Итак, у Бориса появились какие-то идеи, Денис нарисовал красивых солдатиков. Борис, вообще-то, наигрался в Metal Slug, но как офигенную динамику «среднего платформера» перенести на мобильник — непонятно.



Metal Slug показывал, чем живут солдаты в перерыве между боями. Это же сделали и в «Штирлице»: кто-то гонялся за курицей, кто-то чистил пулемёт, кто-то сидел за рацией... Срок дали небольшой, всего пять недель. Но я понимал, что всё будет совсем иначе, чем в (un)Real'e, и в такой срок точно не справлюсь.

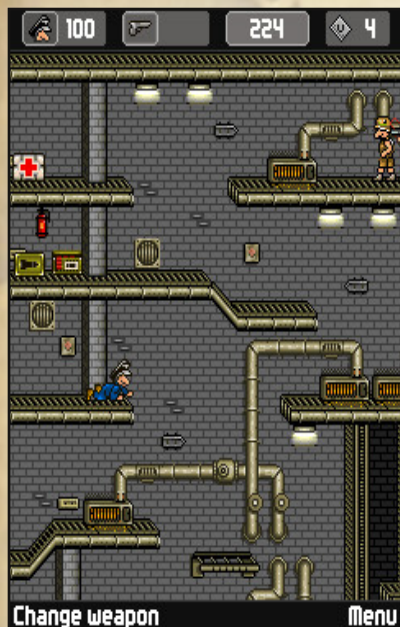
Изначально задумывались два врага: Гитлер и Умпут. Кто такой вообще Умпут? Наберите это имя в другой раскладке клавиатуры. Был у нас один Евгений, опечатался в наборе логина и получил такую вот кличку. Затем он неудачно среагировал на шутку: «Ты веришь в гномиков? А гномики в тебя верят», и стал «диктатором гномиков». На объектах была и свастика, и буква U в таком же кружочке.

[Лирическое отступление: много лет спустя нашумел подкаст «Янки после пьянки», автором которого был некто Umputun. Сразу понятно, откуда прозвище — от логина Evgeney.]

Я настоял и на сей раз решение протолкнул. Убрать Гитлера и оставить Умпута. Во-первых, избавимся от нацистов. Во-вторых, чужеродный объект в известной культуре смотрится смешно. И в третьих, двух диктаторов на одну игру маловато. Все свастики спешно переделали в букву U.

Программа ObjectPlacer, которая в Real Tournament действительно была расстановщиком объектов и не более, превратилась в автономный плиточный редактор. Автор старого редактора, впрочем, продолжал двигать прогресс вперёд и разработал упаковщик шрифтов. Этим мы убили самого главного «зайца» — недолокализованные и нелокализованные мобильники. В предыдущих играх, если мобилкин шрифт оказывался неудачным, мы спешно приделывали первый попавшийся шрифтовой движок. Сейчас всё, что связано с буквами и цифрами — счёт, меню, сообщения — выводилось одним и тем же кодом. Тексты были в собственной однобайтовой кодировке: пробелы, переводы строк и знаки подстановки имели отрицательные коды, коды





от 0 до 9 отданы цифрам, а всё остальное не стандартизировано (для каждой игры и даже для каждой группы портов была своя таблица перекодировки).

В Real Tournament каждая плитка была или полностью проходимой, или полностью непроходимой. В «Штирлице» плитки сверху имели какую угодно опорную поверхность (в коде я эту поверхность называл «pavement», а в разговоре — как попало). Снизу — или проходимы, или нет: например, плитка наклонного потолка по этим правилам была сделана проходимой.

Сначала конструктор уровней (он-то и звался Евгений-Умпут) строил пустой уровень, затем проверял его на физическую проходимость. Заодно обходились ошибки движка: например, если идти вверх по наклонной плоскости, пока не упрушься головой в потолок, персонаж пересечётся с потолком. Любой нормальный тестер бы сказал: «Баг!» Этот просто исключал эту ситуацию.

Затем расставлялись монстры. Каждый монстр имел «диапазон патрулирования» и «диапазон досягаемости». Будучи потревоженным, монстр гонялся за Штирлицем по диапазону досягаемости, а когда Штирлиц уходил, возвращался в диапазон патрулирования. Можно было расставлять «колышки», ограничивающие диапазон патрулирования. У врагов не было никакой физики, только мины действовали на всех без исключения. Чтобы уменьшить количество вычислений, я использовал взятую из Doom'a конструкцию под названием «blockmap».

Уровни делились на блоки 128x128 пикселей (плюс припуск по размеру экрана). Если диапазон досягаемости пересекается с блоком, монстр объявляется входящим в этот блок. Каждый такт прогоняем (и рисуем) только тех монстров, которые находятся в нашем блоке.

Эффективность такой конструкции довелось увидеть на деле. Однажды новичок накосячил и поставил в диапазоне патрулирования мину. Долго думали: откуда свежий труп? Солдат и мина начинали просчитываться только тогда, когда Штирлиц подбирался близко, потому и труп был свежим.

Ещё одно моё нововведение — жлобиться на неигровые вещи. Как сказано выше, экранный буфер отнимал очень много памяти (21 килопиксель или 42 килобайта, это около 20% всей памяти Series 40). Я сказал всем: мы делаем игру, а не слайдшоу, и основным потребителем памяти должна быть собственно игра. И игру мы сделали на редкость богатой по меркам S40.



Часть 3. О геймплее и доработках



А геймплей сам не приходил. Вырабатывали его долго и нудно. Как сделать, чтобы уровень не проходил ползком? Кто-то предложил «снаряды с поля боя». Но ведь ложатся, чтобы уберечься от снарядов... Запретили стрелять лёжа. Далее решили, что снаряды пусть присутствуют, и выпускаться будут какой-то пушкой. Лафет взяли от пулемёта, а ствол — от базуки. Пулемёт был для мебели, а пушка действительно стреляла. Только старая была какая-то.

Впрочем, игровой механикой больше занимался Евгений, а не я. Я на супер-возможности никому не давал памяти, но охотно тратил на те мелочи, из которых геймплей и состоит. Например, принято решение, что Штирлиц может стрелять из пистолета в прыжке. Значит, требуется

вертикальный прыжок. Значит, «1» — прыжок влево, «2» — прыжок вверх, «3» — прыжок вправо. Значит, надо дать некоторую компенсацию тем, кто играет на крестовине. Чтобы можно было прыгать и высоко, и низко, пошёл на такую хитрость. Когда Штирлиц летит вверх, а кнопка прыжка отпущена, сила тяжести учетверяется. Дольше держишь — меньше тяжесть — выше прыгаешь. И эти мелочи складывались в бесценные килобайты. Уложились почти впритык — сто байтов архива и около килобайта ОЗУ на манёвры. Посреди разработки сказали: «Должен быть бонус — секретный документ». А на что он нужен? Набирать «жизни»? В общем, придумали ему назначение: это цель.

Впрочем, кое-где Евгений и ошибся. Дело в том, что мобильники бывают разные: побольше, поменьше. И есть неписаное правило: в начале уровня герой должен быть в полной безопасности. На S40 так оно и есть, но на S60 с более широким экраном на Штирлица набрасываются два солдата. Пришлось спешно править уровни для «крупных». В Ш2 с этой целью в начале уровня делали бугор или яму.

А ещё допустили ошибку. 10-й уровень проходим только в одну сторону. Нет, Евгений его прошёл вдоль и поперёк, однако за три дня до сдачи пришлось спешно переделывать движок. Вот тут-то и выяснилось, что на новой физике проходимо не до конца.

Ещё на первых играх Qplaze выяснилось, что на мобильниках, с их ограниченной памятью, классы Java — это зло. Но ведь игра — это не одна тысяча строк, и какие-то модули хотелось бы. Я придумал технологию с тупым названием «препроцессор Java». Несколько модулей объединялись в один класс, и игра состояла из десятка модулей, а на мобильнике — всего два класса (Midlet и Canvas). Ещё я написал программу под названием AnimCompiler. Дело в том, что в любой игре есть много таблиц: как устроены анимации, сколько у монстра очков жизни, и т.д. Можно эту информацию зашивать в код, но такие инициализаторы отнимают много памяти и архива. AnimCompiler грузит эту информацию из файлов, что намного, намного компактнее.

Главные плюсы — технологические. Сделали неплохой движок, который применялся не раз и не два. И я и сам не понимаю, как в игре появилась гармония — но она там есть.

Минусы. Во-первых, не стоило показывать эпизоды из жизни солдат между боями. Во-вторых, накопилась усталость, да и в конструкции уровней не обошлось без ошибок.

...

На этом связь снова оборвалась. Я сидел и рассматривал тот массив текста, что лежал передо мной, размышлял, что мне с ним делать. В историческом плане это была бесценная информация. В такие вот моменты понимаешь, что мобильная журналистика действительно полезна во всех смыслах слова. Что из этого вышло — видите сами. В любом случае, это был действительно незабываемый опыт.



Автор

Денис Зайченко

**Платформа:**
Android, iOS**Жанр:**
Puzzle Arcade**Разработчик:**
Mediocre**Релиз:**
12 июля 2013 года

Sprinkle Islands — Замочи огонь

Многие в детстве мечтают стать пожарниками и ездить на пожарной машине, спасая от огня беззащитных. Именно это стало основой популярной логической игры Sprinkle. Творение Mediocre быстро стало востребованным, т.к. многим нравился дружелюбный и совсем не страшный дизайн игры, сложные головоломки и главное — работа с физикой воды. И вот 12 июля наконец вышло продолжение знаменитой игры-головоломки — Sprinkle Islands. Давайте её рассмотрим.

Немного предыстории

Жители островов планеты Титан снова в опасности. Из-за преступной халатности пилота

космического корабля-мусоровоза на планету обрушились тонны загорающегося в атмосфере мусора. Островные поселения пылают. Кто же поможет беззащитному мирному населению? Наш синий каплеобразный пожарник уже разместил свою машину на плоту и плывёт на помощь! Вот им-то, вернее, его пожарной машиной, мы и будем управлять.

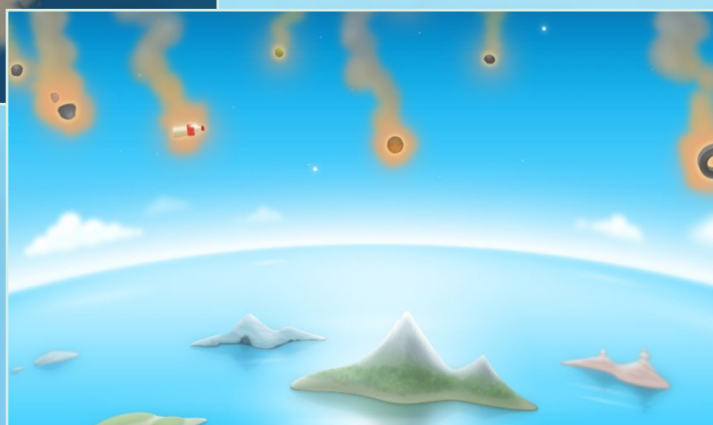
Здесь есть газ, тормоз и эта металлическая штука...

В Sprinkle Islands механизм управления представляет собой гибрид прошлых версий с

некоторыми улучшениями. Угол наклона башни теперь не надо менять вручную — он меняется автоматически. Нам остаётся только регулировать высоту башни и нажимать на кнопку пуска воды.

Ещё одним нововведением является то, что машина на протяжении уровня теперь не стоит на одном месте, а по мере тушения пожаров продвигается дальше по острову. Она может ехать вперёд, подниматься вверх и опускаться вниз. Но не всегда следующая остановка храброго пожарника совпадает с новым источником пламени. Машина просто может проехать очередное место пожара, и тогда его нужно успеть потушить на ходу, иначе с вас снимут 1000 очков.

Также по ходу движения авто-





мобилья мы будем встречать капельки и жёлтых светлячков. Светлячков надо сбивать потоком воды (за каждого сбитого дают 100 очков), а капельки собирать, смывая их с выступов водой (за их сбор восполняется часть запаса жидкости).

Увидев, что в процессе игры машина может проезжать по проходам с выступами на потолке, нам стало интересно: «Что будет, если драндулет зацепится башней за выступ? Перевернётся?» Оказалось, что нет. Башня выгибается далеко назад, пока машина едет по проходу с низким потолком. Как только автомобиль выезжает на открытое пространство, башня с огромной силой пружинит и возвращается в исходное положение.

Как тут у вас всё устроено...

Игра разделена на 4 эпизода (каждый эпизод на своём острове), в каждом эпизоде 12 уровней. На последнем уровне каждого эпизода нам предстоит победить босса — ещё одно новшество. И побеждать придётся, как всегда, используя физику воды. Самое сложное при этом — не допустить разрушения домиков, иначе это будет



засчитано как поражение.

Думаете, всё очень просто? Попробуйте сами.

Напряги извилины

На каждом уровне нам придётся не просто тушить пожар, а решать несколько разнообразных головоломок: нажимать на кнопки, смывать препятствия, затыкать дыры в полу и стенах, чтобы там не протекла вода, и многое другое.

Для этого нам можно использовать стены, пол, потолок и активные объекты следующих видов. Например, кубики льда в игре: как и в жизни, плавучие, очень скользкие и объёмные, хорошо подходят для затыкания



лишних дырок, нажимания на красные кнопки внутри прохода. Начинают движение даже при очень

малом попадании воды. Также круглые камни — тяжёлые, неплавучие, но подвижные. Полезны там, где нужен большой вес. Чаще всего используются для нажимания на красные кнопки. Или же серые глыбы (обычно установлены вертикально и легко валятся). Чаще всего встречаются в виде разрушаемых стен, вертикальных нагромождений на краях пропастей. Позволяют быстро сделать мост или разблокировать закрытый проход. Красные кнопки при нажатии камнем или кубиком льда включают разные механизмы, например, двери и лифты, а голубые — активные элементы, на которые просто нужно нажать пальцем. При нажатии они запускают некоторые подвижные механиче-





ские объекты. Иногда могут быть спрятаны за круглыми камнями.

Но не в одних препятствиях дело. Из-за того, что машина теперь не стоит только на одном месте, приходится рассчитывать потраченную воду так, чтобы её хватило не только на текущую головоломку, но и на следующие (индикатор жидкости теперь располагается справа). Это ещё больше усложняет прохождение.

Вода, вода...

Очередное и, пожалуй, главное нововведение игры — новая физика воды. Брызги, отражения да и просто механика жидкости теперь выглядят ещё реалистичней. Становится просто приятно играть... На уровнях, где машина стоит на плоту или на корабле, продуманы да-

же покачивание на волнах или смещение центра тяжести из-за выпущенной воды (при тушении пожара на борту «судна»).

Графика игры упростилась и стала более мультяшной, но на её качестве это не отразилось. По-прежнему красиво прорисованы и легко узнаваемы все объекты, создаётся иллюзия погружения в мультфильм.

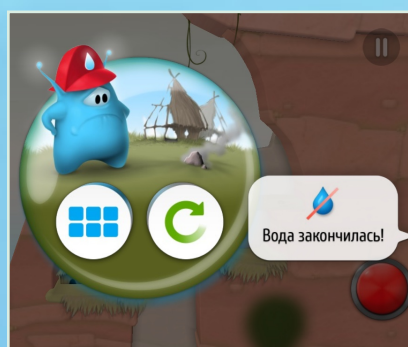
Ещё одна немаловажная часть игровой атмосферы — музыка и звук. Звуковые эффекты качественные и разнообразные: это и потрескивание огня, и плеск воды, и звуки падений предметов, и скрип пожарной машины, и многое-многое другое. Основная музыкальная тема осталась прежней, но изменилась обработка. Она стала более инструментальной, если можно так сказать.

Композиция прекрасно дополняет впечатление от игры и

окончательно позволяет погрузиться в мир инопланетных островов.

...

Mediocre проделали хорошую работу. У них получилась качественно сделанная и очень красивая головоломка. Забавные инопланетяне и физика воды надолго оставят о себе приятное впечатление, а игра подарит вам хорошее настроение, возможность лишний раз поломать голову над тушением пожаров и поможет скоротать время при долгом ожидании или в общественном транспорте. Тех, кто играл в первую часть, порадуют улучшения геймплея и физики, а новая упрощённая модель управления позволит лучше сконцентрироваться на решении поставленной перед вами задачи.





Интервью с Генриком Йохансоном (Mediocore)

Если вы думаете, что мобильным миром, как любым уважающим себя киберпанковым пространством, управляют мегакорпорации (вроде Gameloft), вы ошибаетесь. Все известные производители мобильных игр не составляют и процента от массива игр, представленного в Google Play и Appstore. Нам удалось взять интервью у человека, ответственного за создание Sprinkle, Granny Smith и недавно вышедшей игры Sprinkle Islands. Генрик Йохансон, дамы и господа, из компании Mediocore.

MobiTree: Представьтесь, пожалуйста.

Генрик: Меня зовут Генрик Йохансон и я создал Mediocore вместе с моим коллегой Деннисом Густавсоном летом 2012 года. На мне лежит ответственность по концептам и графике.

MobiTree: Генрик, а откуда вы сами?

Генрик: В данный момент я живу в Стокгольме, где я работаю дома. Деннис живёт в Малмё (Malmö), который довольно далеко, но мы оба работаем дома и не торчим в офисе. Вырос я в городе на юге Швеции под названием Ньюбро (Nybro)

MobiTree: Как долго вы работаете в мобильной игровой индустрии?

Генрик: Sprinkle является моей первой игрой на мобильном рынке, так что я работаю с мобильными играми лишь с 2011 года.

MobiTree: Что стало стартом вашей карьеры? Почему вы начали работать с мобильными играми?

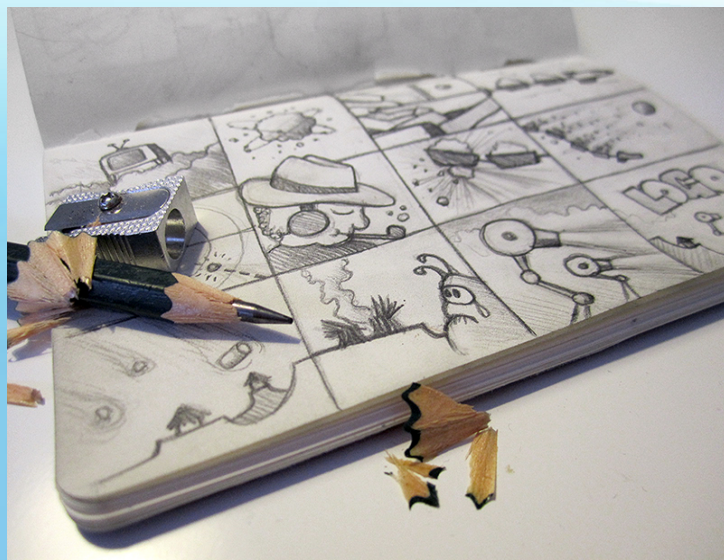
Генрик: Я начал работать в роли графического дизайнера около 10 лет назад, как и с flash- и web-разработкой, включая небольшие игровые проекты в сети, но до Sprinkle разработка игр оставалась для меня хобби. iPad стал для нас продуктом, втянувшим нас в мобильные игры. Аппаратная начинка наконец-то стала достаточно мощной, чтобы на ней можно было делать интересные проекты, а рынок не был заполнен крупными студиями, как это было на консолях и ПК. Поэтому я увидел возможность и захотел посмотреть, что из этого выйдет.

MobiTree: Какую популярность вы ожидали от Sprinkle? Была ли она достигнута? А что на счёт остальных игр?

Генрик: Мы не имели никаких ожиданий, мы просто старались сделать игру как можно лучше. Мы знали что рынок уже был серьёзно населён, и, по правде говоря, мы ожидали, что игра просто утонет в шумах. Я имел большие надежды на другие игры, в основном, из-за успеха Sprinkle, но мы стараемся держаться скромно.

MobiTree: Когда вы начали работу над Sprinkle Islands? Была ли эта игра долгострояем?

Генрик: Мы думали о разработке на протяжении





начала осени 2012. Тем не менее тогда мы были заняты созданием level pack-ов и обновлений для Granny Smith и некоторых других вещей, и мы не работали в полную силу до января. Да, я думаю, что это был долгострой, но будучи такой маленькой командой, сложно работать быстрее. Мы старались изо всех сил понизить время разработки без ущерба качеству наших игр, и, в идеале, мы бы хотели выпускать две игры в год.

MobiTree: У вас есть любимые мобильные игры? Те, которые вы запомнили с первого запуска?

Генрик: Я много играл в Plants vs. Zombies, столь простую но интересную игру. Я впервые попробовал её год назад, что довольно далеко с момента релиза. Я люблю порты игр 90-х годов, которые начали выходить сейчас. Я очень рад возможности играть в мои любимые Another World и Monkey Islands сейчас. И я очень жду Chaos Engine!

MobiTree: Что вы можете сказать о своих мобильных телефонах? Их было много, или всего пара? Когда вы купили свой первый телефон, и какой он был?

Генрик: Я сопротивлялся покупке смартфона столько, сколько мог, но всё же приобрёл его для работы в 2010 году, и это был HTC Desire. Я никогда не был фанатом гаджетов, но я и вправду научился получать удовольствие от пользования им. А с тех пор, как мы начали работать с мобильными играми, через наши руки прошла уйма моделей. Я попробовал множество их.

MobiTree: А что вы думаете по поводу новой iOS? Это ведь было великое событие в мобильной индустрии.

Генрик: Для меня это большой прогресс в плане удобства использования, мне нравится. Эстетически, когда бы не выходил дизайн Apple, это выглядит как призыв к мейнстриму, но в этот раз было похоже на новоприобретённый вкус, и это я счёл интересным. Как мне кажется, им может понадобится больше работы над иконками, судя по реакции, мною увиденной.

MobiTree: Вы мечтали о работе с грандами мобильной индустрии, вроде Gameloft или Rovio? А что насчёт вашей “идеальной игры”, вашего шедевра?

Генрик: Я считаю, что лучшая моя работа ещё впереди, но я очень рад тому, где я есть. Я предпочитаю работать в маленькой команде, тут намного больше креативности и на порядок меньше времени для встреч. Кроме того, Деннис просто гений, и я благодарен за возможность работать с ним. Но спросили бы вы меня 15 лет назад, и я бы ответил “Lucasarts”!

MobiTree: Что, по вашему мнению, важнее – графика, геймплей, история, или, возможно, музыка?

Генрик: Геймплей всегда должен идти впереди, как я понимаю. Вы можете поставить графику или музыку на видное место, но больше всего игра должна быть весёлой.

MobiTree: И последнее... Обычно журналисты просят людей пожелать что-нибудь читателям. Но мы бы хотели спросить следующее: что бы вы пожелали вашей свежешедшей игре, вашей маленькой компании и всей мобильной индустрии?

Генрик: Нашей свежешедшей игре я желаю, чтобы людям было приятно в неё играть, и они запомнили её, и рассказали друзьям. Возможно, их даже заинтересует Титан... А это – одно из самых интересных мест в нашей солнечной системе!

По поводу нашей компании я надеюсь, что мы сможем удивить игровую индустрию креативно новыми идеями и концептами. Я очень надеюсь, что мы сможем делать игры высокого качества, которые выделяются и приносят нечто новое и неожиданное в мир.



Интервью брал и переводил Денис Зайченко



Red Winter Software

Знаете поговорку "Первый блин комом"? Часто ли она претворялась в жизнь? Да, первые шаги редко бывают удачными. Люди спотыкаются, устают, вступают в разные непотребства, наступают нога на ногу, причем не только себе, но и другим личностям, менее терпимым личностям. Но главный фокус жизни заключается в том, что подобные ошибки - не досадное недоразумение, а естественный шанс тренировки, направленные на то, чтобы такая неудача впредь не показывалась на глаза, отравляя взор самым непосредственным образом. С другой стороны, перед действительно мощным и знаменитым проектом не постыдно выпустить на-гора пару апперитивных поделок. Случается такое редко, но метко. Например, с Red Winter Software, которые перед главным своим хитом (речь о Dungalot - прим. для тех, в танке) родили на свет два занятных и совершенно бесплатных проекта. Они не столь грандиозны, чтобы уделять на каждого отдельно по статье, но и пройти мимо них было бы преступлением. Уж больно каждая из этих игр самобытна. Ну что, приступим?

Rune

Логические игры - дело простое и весьма прибыльное. Большинство их вариаций давно придумано, а время на изобретение велосипеда совершенно спокойно можно пустить на заработок денег. С дру-

гой стороны, если делать от себя и для практики, подобный проект может стать знатным тестом на воображение и смелость.

И вот перед нами Rune, головоломка в необычном антураже. Что вообще такое "rune"? В переводе на славянские диалекты самым близким значением для него будет "буква". То есть, магические и неведомые своей силой руны - не более чем алфавит скандинавов. Или все не так просто?

Руны, как и небезызвестные карты Таро, использовались для гаданий, заглядывая одним глазом в будущее и других непотребных занятий со временным континиумом. Последний, впрочем, не жаловался, а неудачу в предсказании всегда можно свалить на высокий радиус кривизны рук жреца. Времена проходили, скандинавы умерили/утратили былой пыл, руны были заменены привычной раскладкой. Но мистическая ценность этих диковинных знаков не ушла в небытие, о нет! Скандинавские сказки до сих пор воспевают их как окошко в будущее и прямую связь с Одином.



Чем же хороша игра Rune? В ней мы должны расставить древние буквы в правильном порядке. Но не бойтесь - никакие могущественные заклинания мы составлять не будем. И гигантов тоже не вызовем, ведь читать написанное тоже никто не заставляет. А если вы все-таки решились прочесть написанное, и посреди вашей комнаты возник портал в другое измерение - искренне сочувствуем.

Так, а что с рунами? Перед началом каждого уровня нам будет показано верное расположение символов, которое должно быть достигнуто перестановкой соседних знаков. Просто? Отнюдь. Количество "перестановок" строго ограничено, и буквенная картинка предполагает смену положения ВСЕХ ее составляющих. В любой момент на необходимую для победы картину можно посмотреть, но это сла-



бо помогает. Тем же, кто осилил 50 уровней обычной игры, предлагается режим "Blitz". В нем кроме очевидных сложностей добавляется еще и временной лимит.

В плане удовольствия интеллектуального Rune себя оправдывает, и пришла пора обсудить ее внешность. Отличная прорисовка и приятная анимация соседствуют рядом с малым разнообразием объектов, что, с другой стороны, не отвлекает от главной цели игры. Концентрации способствует и звук - красивая, размеренная инструментальная композиция полностью окутывает мозг, расслабляет и направляет на цель одновременно. Если проще, то аудиовизуальная часть игры очень хороша.

Thrower 1.0

Человеческий организм потрясающе подкован в физике. Не на уровне формул и законов, нет, но по наитию и ощущениям. Закинуть трёхочковый, поразить ворота со своей половины поля, провести без-

упречный выстрел на опережение, несмотря на ужасную погоду, влажность, адреналин и стресс. Наш мозг каждый раз преподносит сюрпризы, поражающие воображение, снова и снова.

Игроделы это понимают, само собой. Доказательство – Angry Birds, King Oddball, Worms, Fragger. Все они не показывают результат броска, давая нам возможность самим интуитивно просчитать всё, что нужно, и после запуска оценить, угадали мы или нет. Thrower 1.0 очень близка к таким проектам, но есть у неё и свои особенности.

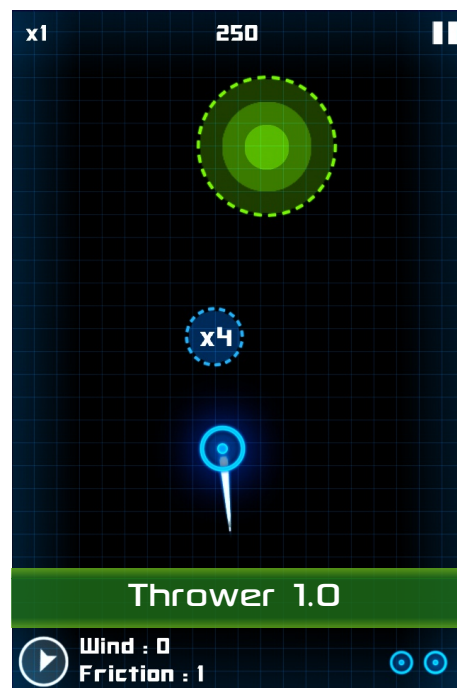
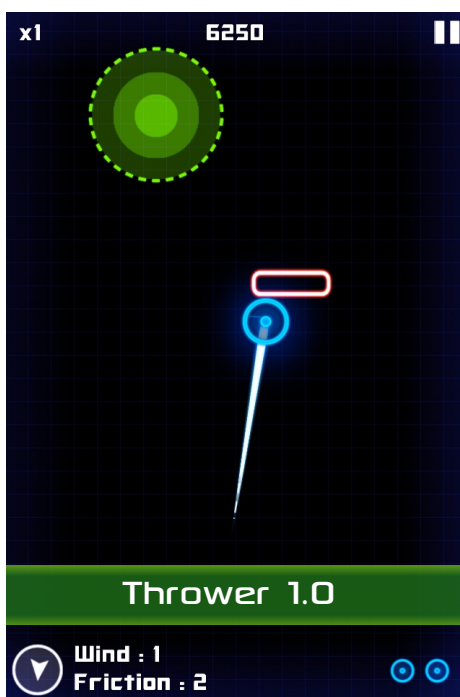
Суть в двух словах: перед нами мишень, в которую мы должны попасть. Для этого мы нажимаем на синий кружочек, оттягиваем его вперёд, и отпускаем. Он, в свою очередь, летит так далеко и так сильно, как мы ему приказали. Но далеко не всегда – прямо, ведь в виртуальном мире Thrower есть ветер (!), который весьма нагло корректирует направление полёта. Ах да, наша цель – зелёный кружок с более светлым братом в качестве внутренне-

стей, с вращающимся ободом. Да-да, простая мишень, как в тире.

Механика игры не оригинальна, скажем прямо. Уж больно она напоминает старые Flash-игры про лучника, стреляющего либо просто в цель, либо в яблоко на голове у добровольца. А создавалась она вообще по мотивам такого спорта, как кёрлинг, что создателем игры прямо сказано. Процесс игры похожий и на то, и на другое, но немножко замедлен. Скажете, что так легче? Отнюдь.

Каждый новый раз, как мы попали в цель, жизнь наша усложняется. Меняется ветер, меняется расположение цели, а иногда – появляется движущаяся платформа, с лёгкостью могущая отбить синий мячик подальше от цели. А так как игра идёт на очки – попадание мимо резво и бескомпромиссно уменьшает их вплоть до нуля. То есть, до Game Over.

Такое вот минималистическое развлечение, простое и в какой-то степени изящное. Оформлена вся эта радость в неоновых тонах, что всегда вы-



глядело стильно, если в меру. Но, как уже говорилось, на серьёзный проект игра не тянет никак.

Thrower 2.0

Игровая индустрия не гнушается совмещать несовместимое, и очень любит пихать потенциально вредные друг другу вещи под одну крышку. Иногда это окупается, если с умом к делу подойти, иногда – на выходе получает такой гнилесодержащий продукт, что в мусорный бак грех выкидывать. Правда, последнее – дело редкое, и даже из утробы порой не выбирается, потому что задачу эту на свои плечи чаще всего берут люди, либо пуд соли в игровое сфабриковавшие, либо смелостью не обделённые. А такие дело до конца доводят.

За примерами далеко ходить не надо. Смесь двух обычно противоборствующих жанров – FPS и RPG, породила серии Deus Ex и System Shock. Стратегия с шутером – Command & Conquer: Renegade, стратегия с RPG – Spellforce, Warcraft 3 (или развитие героев не в счёт?). В мобильном мире эта тенденция мало себя проявляет, но исключения случаются.

Мы много рассказывали о Tower Defense как о жанре, и вот перед нами Thrower 2.0. И первый взгляд на него абсолютно не раскрывает игроку, что из себя игра представляет. Ведь она похожа на top-down shooter и tower defense одновременно! Представьте себе – уровень, ограниченный стенами. Посреди него находится тонкая линия, связующая между пунктом А и пунктом Б. В пункте А находится место возрождения противников, которые по линии идут в пункт Б, где находится точка, куда их пускать нельзя, а также единственная башня, которой управляет ни кто иной, как сам игрок.

Подкупает игра не только таким нестандартным решением, но и графикой. Описать её словами очень-очень сложно. Это будто графический дизайнер фильма “Трон” занялся вышивкой. Игровое поле состоит из неоновой сетки, отдельные участки которой светятся отдельными цветами, когда возле них проходит враг. То есть, самих врагов мы не видим, но мы знаем, что они там. Господа – это потрясающе!

Уровней куча-мала. В некоторых можно использовать стены



как помощь самому себе, так как снаряды несколько раз ricochet при попадании. Путеводная линия имеет свойство изгибаться, как вьюн, что делает попадание по врагам затруднительным. Особенно, если вы играете на бюджетных телефонах, которые безбожно тормозят. Особенно это заметно после убийства врага, что сопровождается дичайшим фейерверком в неоновых тонах.

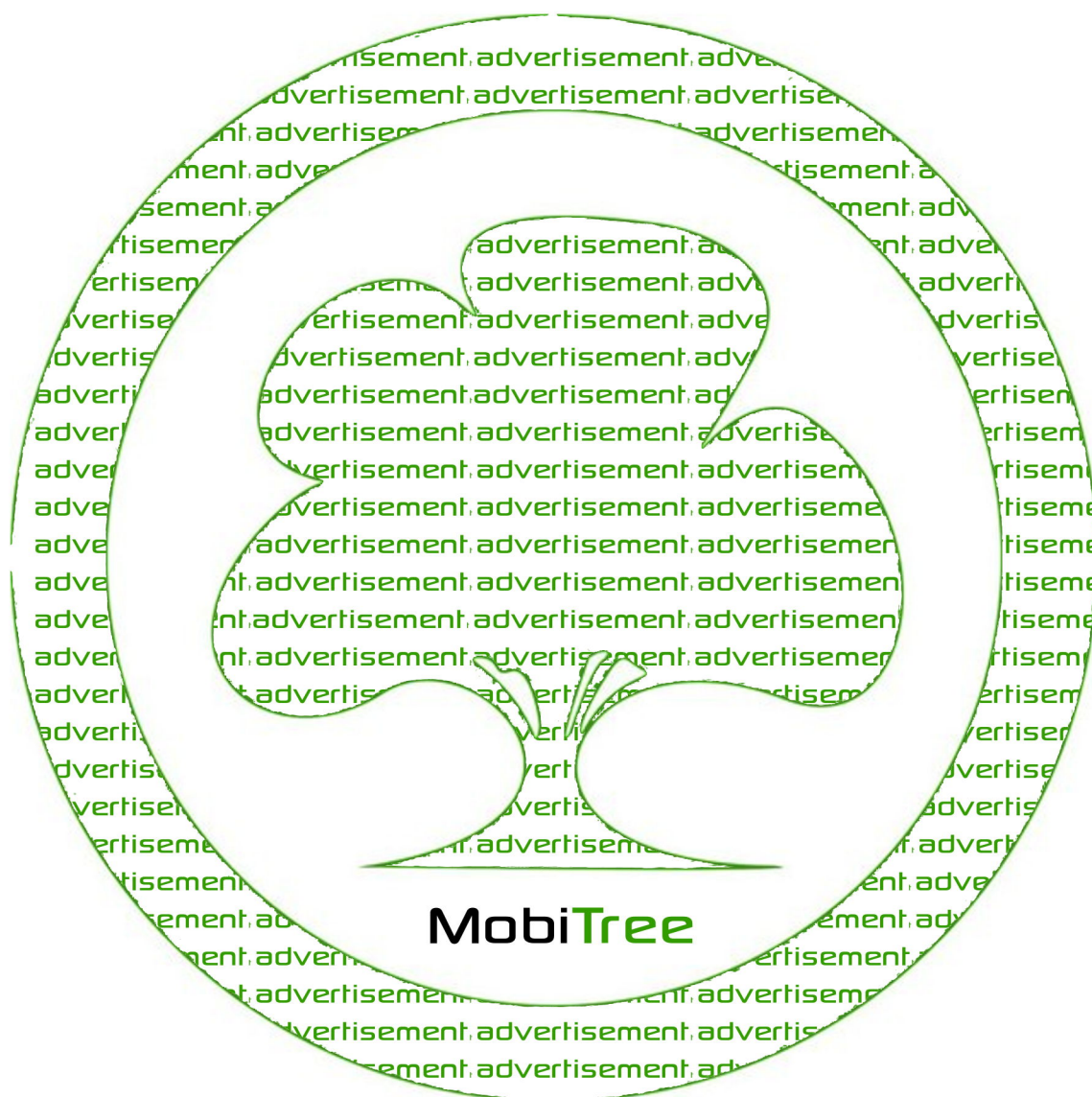
Thrower 2.0 очень эффектна. Это как ночной Шанхай или Лас-Вегас в мире мобильных игр. Он берёт за живое благодаря ярким цветам и запоминающимся моментам. Правда, насладится этим смогут лишь относительно мощные телефоны. Что печально.

...

Такие вот проекты выходили из-под пера Red Winter Software. Они по природе своей малобюджетны и в класс AAA никак не идут, а у некоторых есть проблема с оптимизацией и управлением на маленьких экранах. Но каждый из них собран с любовью, грамотно и внимательно, деталька к детальке. Это – тренировочный продукт, который не стыдно и на конкурс выставить. Тем более, что все эти проекты бесплатны до мозга костей.



Денис Зайченко



**Здесь могла бы быть
ваша реклама...**

по вопросам размещения рекламы
обращаться на e-mail: mail@mtree.ru

**Платформа:**
PS Vita**Разработчик:**
Playdead Studios**Жанр:**
пазл-платформер
с элементами survival horror**Релиз:**
5 июня 2013 года

В тёмном-тёмном лесу...

Индигра под названием Limbo от маленькой датской студии Playdead изначально вышла на платформе Xbox Arcade Live в 2010 году, позднее была портирована на PS3, Windows, Mac и даже Linux. Совсем недавно, 5 и 6 июня соответственно, Limbo появилась и на PS Vita в США и Европе. В российском отделении PS Store за игру просят 488 рублей, но всем, кто ранее покупал Limbo для PS3, игра раздается бесплатно.

Игра довольно долго грузится при включении, зато после этого вы не увидите ни одной подгрузки до самого её конца. Мир Limbo условно разделяется на несколько частей: лес, город и завод. В зависимости от окружения меняются и ловушки с головоломками. В начале это капканы и колья, а во второй половине игры уже циркулярные пилы, прессы и электричество. Ближе к концу предстоит поиграть и с гравитацией.

Limbo великолепна. Это долж-

но быть видно даже на скриншотах. Она также и ужасна. Не из-за плохого дизайна или за нудного игрового процесса, но из-за того порочного наслаждения, с которым она подчеркивает свою красоту сценами ужасающей жестокости. Это головоломка с чувством юмора, умением удивлять и способная с нездоровым упоением расчленить маленького мальчика. Это одна из наиболее самобытных игр в PSN и при этом одна из лучших.

Важной особенностью игры является полное отсутствие сюжета и диалогов. Игроку никто не объясняет, что происходит вокруг, за кого ему предстоит играть и какова его цель. В описании сказано лишь, что мальчик (главный герой) отправляется на поиски своей сестры сквозь враждебный мир Limbo. Все остальное игроку предстоит домыслить самостоятельно. Жив ли главный герой или уже умер? Является ли мир Limbo тем самым католическим





Лимбом, в который попадают некрещенные дети? Как интерпретировать концовку игры? На все эти вопросы нет, и не будет официального ответа, но так оно даже интереснее. Быть может история и отдает минимализмом, но мир, в который она погружает, преисполнен таинственности. Несколько разочаровывает тот миг, когда гнетущий лес и мрачные путешествия по крышам сменяются клокующими индустриальными пейзажами, которые, хоть и отлично проработаны и полны сложных головоломок, просто напросто не могут сравниться с атмосферой первой половины игры.

Встречаются на пути и другие люди, но они по большей части уже мертвы или настроены агрессивно. Самый шикарный противник — это, безусловно, огромный паук, ставший визитной карточкой игры. Загадки практически не повторяются, поэтому игра совсем не успевает надоесть. Скорее наоборот — становится жалко, что игра уже пройдена и больше ничего не будет.

Здесь нет ни полоски здоро-

вья, ни количества жизней. Умирать можно сколько угодно раз и делать это при первом прохождении придется реально очень много. Большую часть ловушек не видно сразу, узнать о них удастся уже после того, как механизм сработал и мальчика вот-вот прихлопнет, разорвет, убьет током или захлестнет вода. После смерти вы оказываетесь на ближайшей безопасной точке, так что проходить одни и те же места много раз вам не придется. Даже самые длинные головоломки Limbo полностью решаются за несколько минут геймплея.

Если родственные по жанру

причудливые головоломки игры Portal и Braid зиждутся на уникальной механике, выжимая из нее все до последней капли, загадки Limbo основаны не на одном единственном механизме, а на особенностях физики. Вес, ускорение, инерция, трение — все это делает вымышленный мир Limbo достоверным и обеспечивает игрокам интуитивно понятную логическую основу для решения загадок. Периодически делая упор на физику в головоломках с ящиками, грузами и переключателями, Limbo не забывает и о собственных нововведениях, используя их ненавязчиво, а соответственно, эффективно. Если другие игры постепенно знакомят игрока со своей механикой, проверяют, насколько хорошо он освоился, и в конце концов обрушивают на него самый сложный пазл, для которого и требовалась вся эта подготовка...

Limbo — куда более беспокойный зверь. Механика в игре разнится от выпаса странных животных в не менее странные механизмы, до ручной регулировки уровня воды в ряде резервуаров, а затем снова



удивляет чем-то необычным. Для многих подобное отсутствие повторяющихся элементов оставит исключительно положительные впечатления, однако другие без сомнения не обрадуются такому относительно недлинному (в районе четырех часов) времени прохождения. И не смотря на то, что в последнем акте игра использует пару высококонцептуальных идей (одной из которых она обязана благодарностью Super Mario Galaxy), некоторые головоломки порой не менее сложны, чем самые лучшие паззлы Braid.

Сам по себе мальчик безукоризненно анимирован, реагируя на удары, толчки или падения со стороны мира с натуралистичной плавностью и подвижностью. Совершите прыжок к выступу на самом пределе его возможностей и его руки убедительно протянутся вперед к опоре. И если все получится, он подтянется с аляповатым энтузиазмом Ico; ну, а если все-таки сорвется, то он ударится о землю с чавкающим звуком. И это одна из самых мягких смертей в игре, а

есть еще множество (самый любимый способ Limbo познать с новой головоломкой — это каким-то образом заставить ее вас убить), и, тем не менее, наблюдать все эти смерти со всей их сумасшедшей разнообразностью не так тяжело, как должно было бы быть. Наоборот, они в каком-то роде даже забавны.

Двухмерный платформер сделан на трехмерном движке, благодаря чему у Limbo очень живой задний план, на нем почти постоянно что-то происходит, это добавляет миру глубины и проработанности. При этом за всю игру вы не увидите ни одного яркого момента, весь «Лимб» выполнен сугубо в черном и оттенках серого (Поначалу я был уверен, что популярная ныне в рунете «безысходность» создавалась под впечатлением именно от этой игры, но никаких подтверждений этой догадке не обнаружил).

Звуковое оформление игры под стать визуальному. Все звуки качественно подобраны и умело вписаны в атмосферу. От всех этих звуков дождя, завыва-

ния ветра и скрежета железа становится неуютно, чего и добивались создатели. А вот полноценного музыкального сопровождения в игре нет, что стало для автора данной статьи неожиданностью и разочарованием. Благо PS Vita позволяет играть и одновременно прослушивать музыку с карты памяти, так что рекомендуем вам заранее записать побольше подходящего пост-рока, чтобы погружение было еще более полным.

Управление в игре элементарное и оттого очень удобное. Бегаем с помощью аналога и еще двумя кнопками на выбор прыгаем и таскаем предметы вперед и назад, никаких «тачскрин фишек».

Проходить игру ради Трофеев практически бессмысленно, их тут мало, нет даже золотого, а ради серебра нужно постараться пройти игру, умерев не более 5 раз.

Limbo именно этот мир — не загадки сами по себе, странные существа или элементы нездоровой комедии — задерживается в памяти. Дебют Playdead это редкий случай реализованного цельного мира внутри реализованной игры, а Limbo и limbo внутри нее (непереводимая игра слов, limbo — неопределенность, заточение, забвение; прим. перев.) — это единственное место, в котором хотелось бы быть заточенным.



8.5 Дмитрий Шестопапов
ИТОГ

**Платформа:**
iOS, PSV, 3DS**Жанр:**
Arcade, Adventure, Action**Разработчик:**
Traveller's Tales**Дата выхода:**
2012 год

Batman 2: DC Super Heroes — Лего Готем может спать спокойно

Брюс Уэйн из Готем-сити, более известный под прозвищем Бэтмен, для многих любителей супергероев является самым крутым и узнаваемым, особенно в последнее время. Благодаря кинорежиссёру Кристоферу Нолану, фильмы с участием «Тёмного рыцаря» собирают сотни миллионов долларов, а немного припавшие пылью комиксы с мрачной и готической атмосферой обрели новые краски в компьютерной игре «Arkham City» (спасибо талантам из Rocksteady). Мимо всёй этой популярности просто так не могла пройти другая огромная франшиза — LEGO — фирма ги-

гант известная, в первую очередь, своим одноимённым конструктором, которая уже достаточно давно примеряет костюмы многих известных личностей в своём пластиковом мире из разноцветных блоков. И вот настала очередь Бэтмена...

Лига справедливости

Основным местом действия игры является город Готем, в мэры которого наметил Лекс Лютор. С виду, этот заклятый враг Супермена и главный злодей одноимённого сериала, давно покончил с криминаль-

ным прошлым и сейчас, вместе с Брюсом Уэйном, борется за награду «Человек Года». Но как он может победить Тёмного Рыцаря? Риторический вопрос. В местном городском театре проходит официальная церемония вручения награды, на которую собралась вся местная элита. Естественно, победителем объявляют Брюса и приглашают на сцену за заслуженным призом. Но выбором горожан остался недоволен не только Лекс Лютор. Во время благодарственной речи Брюса Уэйна внезапно «нарисовывается» Джокер со своими соратниками и внаглую обворовывает всех присутствующих, параллельно толкая речь о том, что «Человек года» именно он. В это время, Лекс Лютор присматривается к злому клоуну поближе и понимает, что в будущих коварных планах Джокера может прийтись как нельзя кстати.

В общем, завязка не блещет оригинальностью, но насквозь пропитана комедийной направленностью, как и вся история в целом. Сюжет нам подаётся мультипликационными роликами между миссиями и



каждый из них смотрится с улыбкой на лице. Здесь в избытке шуток над штампами про бездействие полиции, проблемы с разгулом преступности и объяснения происшествий в городе. Пара главных антагонистов на протяжении всей игры постоянно выдают забавные комментарии относительно собственной значимости или с грустью констатируют факты о бессмертии супергероев. Цитировать шуточки игры мы не будем, как, впрочем, и рассказывать про сюжет... Иногда это простые, незатейливые пантомимы, пародирующие известные сцены из фильмов, а иногда конкретный стёб над характерами героев и подколки друг друга.

Геройский треп

Характеры основных героев, кстати, раскрыты очень хорошо. В игре «LEGO Batman 2: DC Super Heroes» хоть и присутствует огромное количество игравельных персонажей, но вся история сосредоточилась только на ключевых фигурах и это игре только на



руку. В частности, отлично раскрывается недоверчивая натура Бэтмена, Робин предстаёт простодушным добряком и ярким фанатом Супермена, а последний не упускает возможности, чтобы лишний раз показать своим напарникам какой он весь сильный и красивый, и вообще, во всём лучший.

Но во всех этих мультипликационных заставках есть просто огромный минус — их низкое качество. Видео настолько пожато, что волей неволей во время прохождения игры материшься про себя, одаривая разработчиков всякими лестными словцами. Ну как так можно испортить интересные и длинные ролики с оригинальным юмором таким низким качеством подачи! И хоть к этому со временем привыкаешь, очень хочется, чтобы в будущем на Витке такие полуфабрикаты отсутствовали. Сделали бы их на движке игры — было бы и то приятней.

В продолжение темы о полуфабрикатах нужно упомянуть важную особенность портативной версии игры. Дело в том, что на портативках, включая PS Vita, игра «LEGO Batman 2: DC

Super Heroes» совершенно другая. Даже на Wii версия игры с открытым миром, в то время как на PS VITA, которая явно с этим тоже бы справилась, унылый порт с 3DS и с замыленными роликами.

В «больших» версиях игра имеет открытый мир, транспортные средства передвижения и гораздо больше уровней и миссий. В версии для Виты всего этого нет. Нам предлагают линейное прохождение одиночной кампании, ведя за руку через весь сюжет от одной точки событий, «телепортируя» в другую, а песочницей в портативной версии игры выступает только крохотная «Пещера Бэтмана», где и побегать то особо негде.

Это вам не просто конструктор....

Тем не менее, если не сравнивать консольную и портативную версии, «LEGO BATMAN 2» для PS Vita способна увлечь. Сюжетная кампания представляет собой линейную последовательность из пятнадцати заданий, а в списке изначальных игравельных персонажей значатся лишь Бэтмен с его вер-





ным помощником. Позже, из-за кулис появляется Супермен, Женщина-кошка и остальные члены «Лиги Справедливости», но даже первый, минимальный набор героев способен разнообразить геймплей игры. Дело в том, что на миссию вы идёте не один, а с обязательным напарником, которым управляет искусственный интеллект. В любой момент вы можете переключиться с одного героя на другого, оптимально используя уникальные способности двух, работая в паре.

Помимо этого, наличие того или иного умения у конкретного персонажа напрямую зависит от одетого на него супер костюма. Один наряд позволяет тёмному рыцарю уничтожать светящиеся объекты, другой делает его невидимым для камер наблюдения, третий дарует иммунитет к электрическим за-

рядам. Робин — акробат и может забраться в труднодоступные места, а в другом костюме — учится ходить под водой, не боится кислоты или замораживает объекты. Кларк Кент умеет летать, сканирует закрытые двери, вырезает лазерным взглядом и неуязвим перед обычными ударами. Определённые навыки у разных героев повторяются, но у каждого есть и собственные, уникальные приёмы.

В целом же, геймплей и базируется на использовании этих способностей. Герои бегают по уровням, уничтожают предметы с целью насобирать побольше заветных LEGO-колечек, решают головоломки и избивают врагов. Продолжительных схваток в игре нет, боссы простые, а сцены с возрождающимися неприятелями единичны. Загадки не требуют умственных уси-

лий и больше рассчитаны на внимание. Для продвижения вперёд нас заставляют постоянно комбинировать и чередовать доступные костюмы, за счёт чего простота головоломок не так бросается в глаза. Один раз за игру, герои становятся участниками погони со стрельбой, где также приходится чередовать умения Бэтмана и Робина, а в финальной схват-





ке нам уже предстоит использовать способности не двух героев, а целых десяти.

За всё время игры вы ни разу не увидите надпись "Game Over". У каждого героя хоть и есть наличие «жизней» в виде четырёх сердечек, теряя их — вы возрождаетесь на этом же месте в это же время, а отнимается у вас только количество собранных LEGO-кошечек. Другими словами — настоящий и бессмертный супергерой!

После прохождения миссии в режиме сюжета, этот этап становится доступным в разделе «Свободная игра», который отличается только тем, что вы можете выбирать героев для прохождения из всего своего

списка доступных персонажей. Способности одних, помогают открыть других персонажей и другие костюмы, а также потайные входы и секреты на уровнях, которые в сюжете не доступны. Другими словами, для того, чтобы полностью пройти игру и открыть всех персонажей (и «Платиновый трофей»), необходимо не один раз возвращаться на уже пройденные уровни. Это не надоедает, так как интерес подогревает любопытство и использование недавно открытых способностей.

Управление классическое — все просто и понятно. Сенсорный экран используется только в меню выбора персонажей и в режиме «Свободной игры» при переключении героев, а задняя панель и гироскопы не задействованы вовсе.

Вся угловатость главных героев и окружающего мира очень органично выглядит в LEGO-стиле. Иногда нам встречаются живые задники —

дождь с грозой или огонь, которые выглядят достаточно реалистично. Но в целом — разноцветный конструктор, без намёков на ре-

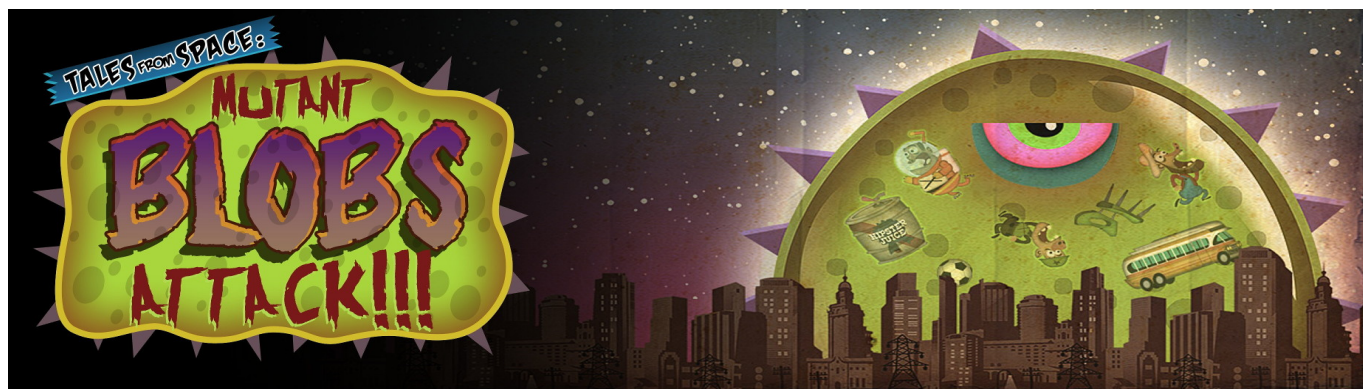
лизм, а вода в «Пещере Бэтмана» и других локациях, вообще печальная и условная. Тем не менее, анимация персонажей очень живая и богатая, что можно не редко заметить при добивании противников, когда камера приближается к герою, а время замедляется. Причём анимация движений у основных персонажей разная, и их свободно можно отличить не только по костюму, но и по манере поведения, стойкам, прыжкам и стилю боя.

«LEGO Batman 2: DC Super Heroes» действительно очень простая и весёлая игрушка, но разработчикам стоит постараться сделать свои будущие портативные версии игр похожими на своих «старших братьев». Игру стоит порекомендовать тем, кто хочет просто отдохнуть за портативной приставкой или же детям.



Дмитрий Шестопалов



Платформа:
PSVЖанр:
Puzzle - PlatformerРазработчик:
DrinkBoxДата выхода:
22 февраля 2012 года

Tales From Space: Mutant Blobs Attack — Земля в опасности

Все мы привыкли к тому, что в играх надо играть за хороших парней и защищать слабых и угнетенных от злых и коварных пришельцев, мутантов, фашистов и зомби. Но иногда попадаются такие игры, которые позволяют вам оказаться по ту сторону баррикад и, чаще всего с солидной долей черного юмора, попробовать не защитить планету от опасности, а как раз наоборот — убить всех людей! И Tales From Space: Mutant Blobs Attack — именно такая игра.

Начинать, как известно, положено с сюжета. Он тут есть, хотя

и совсем примитивный, зато с юморком, как и вся игра в целом: милые, маленькие слизни мутанты из космоса волею судеб попали на нашу планету, где гадкие, глупые и жестокие людишки не долго думая рассадили их по клеткам и начали мучить всяческими бесчеловечными опытами, включая ток и расчленёнку. Так что немудрено, что один из слизней — главный герой игры — решил вырваться на свободу и отомстить человекам за такое обращение!

В основу игры положен тот же принцип, что и в популярную в

узких кругах игру Katamari — собирай маленькие предметы, увеличивайся в размерах, собирай предметы побольше, которые раньше собрать не мог, и расти, пока не соберешь всё. Только наш слизень поступает проще, ему не нужны подручные средства, он прекрасно переваривает все предметы внутри своего... ээээ, желудка.

Всё начинается в стенах лаборатории, в которой мутантику удалось вырваться из клетки, и сбора всякого офисного мусора. А заканчивается по истине планетарным, я бы даже сказал космическим масштабом. И чтобы игроку было не скучно просто ползать по уровням и перепрыгивать препятствия, разработчики добавили слизи несколько интересных способностей.

Во-первых, он весьма неплохо прыгает по стенам в духе Принца Персии, то есть подняться по узкой вертикальной трубе, перепрыгивая с одной стены на другую — это для него раз плюнуть. Во-вторых, слизень (или правильнее называть его капи-тошкой?) умеет с силой плю-



хаться на землю, находясь в воздухе, за счет чего может ломать хлипкие преграды, крушить вражескую технику и ловко огибать диагональные ловушки.

Дальше — больше. Когда наш космический герой немного подрастет, то сможет использовать магнитное поле для того, чтобы отталкиваться или притягиваться к металлическим предметам. Гадать, из чего сделан тот или иной объект локации не нужно — все «притягательные» штучки подсвечиваются сиреневым цветом. Такая способность часто поможет забраться на, казалось бы, неприступные высоты и без проблем ползать по потолку и вертикальным железным выступам.

Еще одним полезным навыком является телекинез, то есть управление предметами на расстоянии. Правда не всеми, а только обозначенными особой меткой и не в любом направлении, а только по намеченной траектории. Двигать предметы предполагается с помощью сенсорного экрана, что, если честно, не всегда удобно... Но ничего не поделаешь, постави-



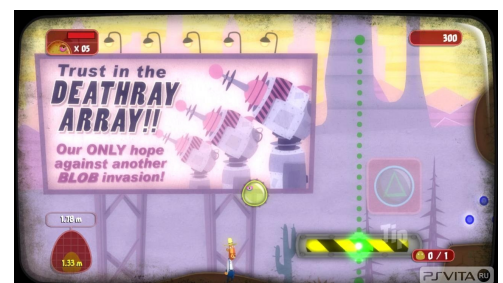
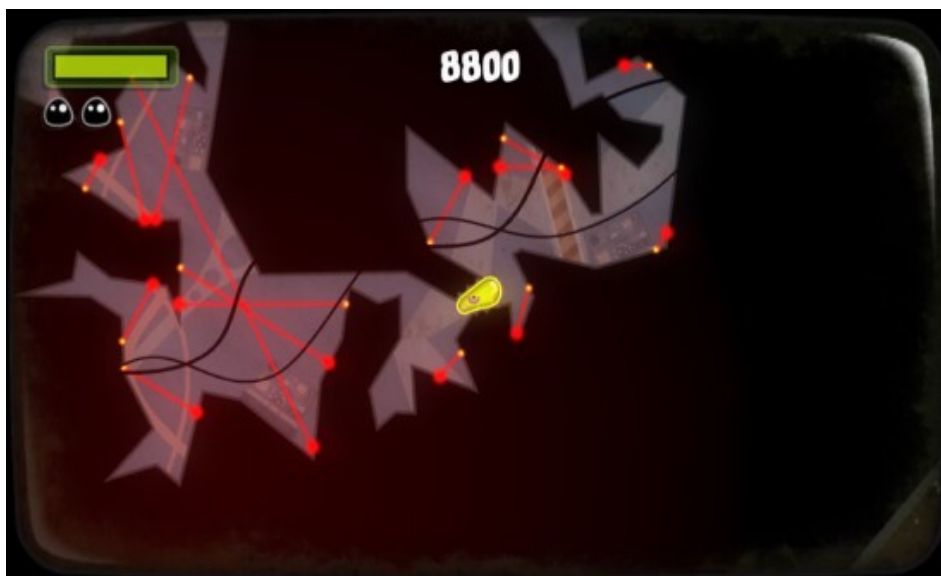
ли в Виту тачскрин — извольте пользоваться.

Последней особенностью пришельца является полетный режим, в который он переходит каждый раз, проходя через особый газовый чекпоинт. Летать можно аккуратно, но медленно или же быстро, но с сильной инерцией — придется учиться пользоваться обоими вариантами полета, если вы хотите пройти игру и получить побольше очков и трофеев.

Игра разбита на 6 больших локаций, по 3-5 уровней в каждой. Всего уровней 24, плюс 5 бонусных, от прохождения которых можно отказаться. На

прохождение каждого этапа уходит примерно 10 минут, так что продолжительность игры не трудно подсчитать и без калькулятора — приблизительно 5 часов. Маловато? Пожалуй, да. Но учтите, что 10 минут занимает простое прохождение, без особого фанатизма и желания получить все трофеи, которых, к слову, в игре 14 штук: 12 бронзовых, 1 серебряный и 1 золотой.

Получить всю бронзу не составит особого труда (на то она и бронза), а вот для получения серебра и золота придется поднапрячься. В первом случае





нужно не торопясь и очень внимательно исследовать каждый уголок каждого уровня, чтобы найти и поглотить двух (на бонусных уровнях одного) товарищей по несчастью — таких же капитошек, как и вы, только чуть меньше ростом и жутко пассивных — стоят себе на месте, никуда не ходят, ни на кого не нападают... скучные, одним словом, но все же братья, так что придется выручать.

Ну а золото должно стать настоящим испытанием для пальцев и нервов — для этого приза нужно будет пройти все уровни с максимальной ско-

ростью и собрав все или почти все предметы. При таком раскладе игра может отнять у вас дни, а то и недели, так что свои деньги кровожадные пришельцы способны отбить по полной.

Основная задача каждого этапа — добраться до конца уровня. Чтобы сделать это, придется как следует кушать, потому как кусочки уровня разделяют здоровенные затычки, которые удастся поглотить только как следует подкрепившись. Кроме того придется много и аккуратно прыгать и пользоваться всеми вышеперечисленными способностями. Касаться шипов, лазеров и прочих неблаго-

приятных сред чаще всего можно, но лишь на долю секунды, после чего последует гибель с характерным хлопком и возрождение у ближайшего чекпоинта, кои в изобилии разбросаны по уровню.

Есть в игре и активные враги, такие как танки, вертолеты, пушки и прочая боевая техника, которая тоже может причинить вам вред, но бояться их совсем не стоит — ведь скушав тот же самый танк можно не только немного подрасти в размерах, но и солидно поправить подорванное здоровье. В этом плане можно назвать пришельца практически неуязвимым.

Несколько слов хочется сказать о бонусных уровнях, которые я уже упоминал мельком. Их отличают два основных момента — относительная простота и вид сверху в паре с управлением по гироскопу. То есть про кнопки здесь можно забыть, знай себе нахло-





ный консоль в нужном направлении. При этом стилистика каждого такого уровня выполнена в духе одной из классических консолей прошлых лет, из которых лучше всего угадывается старый-добрый Game Boy.

Всё действие разворачивается под веселую ненавязчивую музыку, отлично дополняющую игровую картину. Звуковое сопровождение тоже не подкачало — предметы пожираются с характерным причмокиванием и похлывыванием (мном, ном, ном!), людишки кричат в панике

Быть может у меня просто короткие пальцы, но мне было совсем неудобно держать Виту по краям, управляя одной рукой аналоговым джойстиком, а другой быстро проводить линии в центральной части экрана. Консоль норовила выскользнуть, я закрывал себе обзор и просто малость бесился, в то время как игра должна приносить радость и удовольствие. Благо случаются такие моменты нечасто и их можно перетерпеть.

и предсмертной агонии, а техника смачно взрывается под натиском склизкого мутанта.

К управлению тоже нет практически никаких нареканий — физические органы управления используются очень грамотно и практически в полном объеме. Все-таки аналоговый джойстик PS Vita действительно очень хорош — пользоваться им одно удовольствие. Единственное, для чего не нашлось достойного применения в этой игре — это задняя сенсорная панель. То есть через нее, конечно, можно опционально управлять скоростью полета в «газовом» режиме, но делать это через правый шифт реально намного удобнее.

Напоследок нельзя не отметить несколько мелких недостатков игры, иначе обзор получится необъективным.

Другой недостаток тоже касается управления, но уже на бонусных уровнях: управление наклонами безусловно прикольное, но оно вынуждает вас держать консоль параллельно полу, то есть надо или стоять или сидеть, наклонившись вперед, что не особо удобно, особенно если захо-

тите поиграть в мягком кресле или в кровати.

Последнее, что может немного расстроить — это отсутствие ярко выраженного эффекта разрастания мутантика. То есть прочувствовать кайф и радость от увеличения с 10 метров до, скажем, 30-ти не особенно удастся — просто трубы, шипы и лазеры увеличиваются вместе с вами, а это не так прикольно. В большей мере этот недостаток компенсируется последними двумя этапами, (рекомендую вам не бросать игру, а обязательно пройти именно до самого конца)

Tales From Space: Mutant Blobs Attack — отличная, юморная, увлекательная и не очень сложная игра за небольшие деньги, способная занять вас минимум на пять часов.

Хорошая кандидатура на покупку (если вы еще ее не приобрели) в сезон летнего «застоя»



Дмитрий Шестопалов

Платформа:
PSVЖанр:
RacingРазработчик:
SCE Studios LiverpoolРелиз:
22 февраля 2012 года

WIPEOUT 2048

Wipeout 2048 — Игра с гравитацией

Удивительно, но серия-долгожитель Wipeout совсем не хочет сдавать позиции. Наоборот: творение SCE Studios Liverpool не только продолжает радовать своих фанатов, но и привлекает в ряды поклонников новичков, которые впервые садятся не за руль Lamborghini, а за штурвал антигравитационного корабля Feisar.

Гоночная серия Wipeout чем и считается уникальной: здесь нет привычных дорог, световых разметок и всего такого, что мы видим каждый день, выходя на улицу. Тут даже автомобилей нет, это вам не Need For Speed. Каждая игра серии — это расшалившееся воображе-

ние разработчиков. «Игроделы» приоткрывают завесу тайны и показывают нам будущее. А там невероятно высокие, многокилометровые здания, в цветовой палитре больше присутствуют холодные тона. Транспорт лишился колёс и оторвался от земли — антигравитация в действии. Тут же, в 2207-м году есть своя альтернатива гонкам Formula 1. По невероятным, изогнутым трассам, бросающим вызов всем законам физики на сверхзвуковых скоростях носятся вооружённые до зубов болиды.

Примерно так и выглядят самые популярные игры серии — Wipeout Pulse и Wipeout HD Fury.

Казалось — бы, всё — предел достигнут. Из такой задумки как «антигравитационные гонки будущего» за 8 игр выжато всё, что можно. Но нет — PS Vita таки вытащила из разработчиков новые идеи, которые вместе сложились в «новый Wipeout», а не в «переделанный старый». Нам решили показать с чего всё началось, как выглядел мир на момент зарождения антигравитационных гонок.

Итак, из 2207-го возвращаемся в 2012-й, после чего, по воле волшебной руки разработчика мы перемещаемся назад в будущее — в 2048-й год.

А тут кипят страсти: после изобретения Пьером Бельмон-





до генератора антигравитации человечество активно «переворачивает» природу и меняет физику где только можно. Парящие над трассой автомобили быстро набирают популярность. Любители гоночных соревнований собираются в команды. Компания «Pir-hana» организует Антигравитационный Гоночный Чемпионат. Надо не ударить в грязь лицом и показать, что люди 2012-го умеют гонять не только на четырёхколёсных, приклеенных к поверхности машинах, но и на летающих супертехничных «болидах».

На выбор игра предлагает 5 различных команд, со своими интересами и умениями. Так например японская «AG systems» славится высокоманевренными болидами, а у российской «Qiyëж» (читается как «Кайрекс») весь транспорт закован в крепкую броню и усилен мощным оружием (на болидах на чистом русском выведен лозунг: «Сила есть, ума не надо!»). Так же, каждый болид в команде имеет собственный класс: скоростной, маневренный, боевой. Последним классом считается прототип, в котором наиболее развита чер-

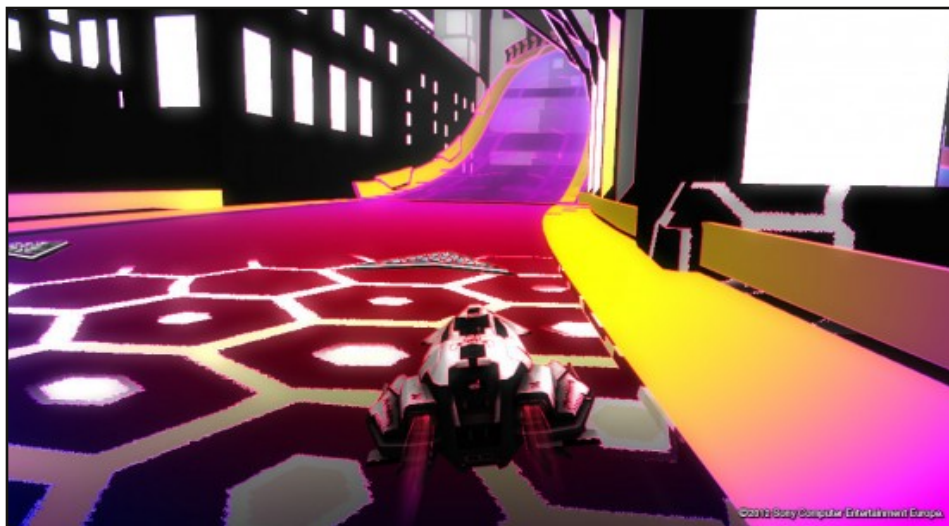
та всех остальных, соответственно — скорость, маневренность и... «агрессивность». Как и в предыдущих играх серии слово «команда» не обозначает привязанность профиля к определённой группе участников, то есть вы всегда вольны выбирать между командами/болидами тех, чьи характеристики привлекают сильнее. Изначально доступен всего лишь один болид — скоростной Feisar. Остальные нужно открывать, накапливая очки опыта. Для получения болидов-прототипов надо пройти специальные соревнования, доступ к которым будет даваться при достижении определённого уровня.

Победа в гонке делится на 2 типа: обычная и элитная. Перед

каждым заездом вам пишут задания, которые необходимо выполнить, чтобы получить тот или иной приз. Особой разницы между ними нет, разве что за элитную победу начисляется больше опыта, да и особый PSN трофей можно получить, если пройти всю карьеру на «золото». Варианты заездов почти не изменились. Обычная гонка, на время, на уничтожение и «взбодраживающие» гонки по зонам. Суть последнего заключается в том, чтобы продержаться на трассе как можно больше времени и не уничтожить постоянно ускоряющийся болид. Неизменными остались и скоростные классы. Их 4 вида, от самого медленного «класса C», до самого «улётного» «класса A+».

Опыт «капает» не только за победы, но и за все ваши действия на трассе: атака соперников, умелое вождение, использование «ускорения» и оружейных платформ. Важная составляющая Wipeout-игр никуда не делась — по трассам всё с той же щедростью разбросаны ускоряющие и дающие оружие плитки. Только теперь оружие делится на 2 разных типа: наступательное и оборонительное. Жёлтые плитки дают





нам ракеты, снаряды, плазму, пушку или встряску. Зелёные же выдают мины, бомбу, ускоритель, автопилот или «пиявку». Казалось бы незначительное изменение теперь позволяет на несколько мгновений продумать обход идущих впереди соперников. Или наоборот — вовремя защитить ослабевающий болид от летящих сзади ракет.

На выбор есть 3 схемы управления: классическая «Wipeout», «гонщик» и «Вита-стайл». Последняя самая необычная и самая... глупая. Ускорение висит на задней сенсорной панели, оружие на передней, повороты осуществляются наклоном консоли (после 2-х недель игры автор данной статьи специально выбрал такую схему и попробовал пройти самый первый, самый лёгкий заезд. проиграл). Наверное, это всё воткнули ради смеха или ради того, чтобы показать возможности консоли, потому что в Wipeout 2048 применения всей этой адовой смеси вы точно не найдёте. Кстати, для новичков серии в меню есть специальная функция «автопилот», при активации которой невидимая сила будет «откидывать» ваш болид, когда

тот будет находиться слишком близко к борту трассы.

Игра очень притягивает и захватывает своей атмосферой. Благодаря отличной графике и спецэффектам всё, что видится на экране принимается вжизнью. События происходят не так уж и «далеко» от нашего времени. Болиды выглядят более реалистично, чем в предыдущем Wipeout HD Fury, поэтому очень гармонично вписываются в пейзажи города 2048-го года. Создаётся чувство, будто разработчики и правда на какой-нибудь DeLorean съездили в те времена и перенесли всё увиденное на экран. В то, что видишь во время игры хочется верить всей душой. Да, так оно всё и будет.

Трассы, разумеется, не такие безумные как в предыдущих играх серии. Они стали шире, большинство маршрутов проходит в одной плоскости, хотя в некоторых местах видно, что архитекторы потихоньку балуются с антигравитацией и направляют дорогу, скажем, вертикально вверх. И тогда, в первые минуты игры тебе практически не до гонки — всё внимание приковано к окружающему миру.

Пару слов о мультиплере. Игра предлагает «полноценную сетевую кампанию». Имеется ввиду 20 цепочек, состоящих из 6-15 событий. Вот тут-то Wipeout 2048 показывает зубы: чтобы получить 2 трофея нужно пройти всю кампанию. Но, чёрт возьми, в игре всего 10 трасс! Вспомним предыдущий Wipeout Pulse для PSP. Там было 16 трасс плюс, на всех этих трассах можно было изменить направление движения. А вот здесь такого нет. Это невероятно надоедает — катать один и тот же десяток трасс, проходя небольшую сетевую кампанию.

Тип следующего заезда (гонка или поединок) определяется голосованием. Перед стартом



есть возможность щёлкнуть себя на фронтальную камеру, хотя, как было замечено во время игры, мало кто хочет увидеть свое лицо на пьедестале по завершению гонки.

Графически игра очень хороша. По уровню картинки среди всех игр на PS Vita можно поставить Wipeout 2048 сразу же за Uncharted: Golden abyss. Все трассы проработаны до мелочей, болиды выглядят так детализировано, что создаётся впечатление, будто всё это — запись с видеокамеры. Во время заезда невозможно заметить ни одного огреха, разглядеть «страшные» текстуры зрителей низкого разрешения можно только полностью остановившись, а тут в этом нет никакой необходимости. Многих расстроило отсутствие 60-ти кадров в секунду. Но кажется, это уже слишком дурацкая придирка, ибо графически игра выглядит так же прекрасно (или даже лучше) чем на PS3, потому что здесь более разнообразное окружение, а в цветовой палитре гораздо больше тёплых, чем холодных тонов. Эффекты от стрельбы и взрывов тоже радуют глаз, хотя когда их количе-



ство на экране превышает норму, игра начинает слегка притормаживать. Но такие моменты происходят крайне редко, поэтому на них не стоит заострять внимание.

Ну и немного о недостатках, коих в на время релиза было приличное количество. Во-первых чистая игра с картриджа очень долго загружается. Чтобы уменьшить время загрузки трассы, нужно скачивать из PSN патч. Во-вторых часто бывают необъяснимые вылеты из сетевой игры, когда с интернет соединением всё в порядке. В-третьих до сих пор не появился патч добавляющий «дополненную реальность», которой

разработчики так активно хвастались ещё в ранних трейлерах игры.

Пришло время подводить итоги. Несмотря на то, что геймплей не изменился и механика осталась та же — перед нами практически полностью новая игра, лишь своей основной задумкой напоминающая предыдущие Wipeout. Здесь другой мир, другой внешний вид. Всё это создаёт абсолютно новое впечатление. Игрой наслаждаешься заново, а не опять (уж простите за тавтологию).

Геймплейный процесс как и прежде захватывает с головой, электронные хиты от Prodigy и Camo & Krooked ласкают слух, болиды несутся с невероятной скоростью по небоскрёбу прямо ввысь, игрок с азартом лупит по соперникам из крупнокалиберных пулемётов, и всё это выглядит так же качественно и красиво, как на PS3.

Studio Liverpool сделала ещё один высококачественный продукт, который определённо стоит своих денег.



**Платформа:**
iOS, Android**Жанр:**
Runner, Arcade**Разработчик:**
DevolverDigital, Croteam**Релиз:**
15 сентября 2011

Serious Sam: Kamikaze Attack! – Будни смертника

Наверняка многим из нас интересно, что за тип издавна придумал стереотипную традицию победы добра над злом. Как, как же все эти слащавые ангелочки, сделанные из брутальных мускул, стального пресса и каменного лица, как они переворачивают порой нервную систему обычного человека! Они доводят до белого каления порой даже больше, чем сами злодеи – настолько ярко выражены в них черты «добряков», что диву даёшься. Понятное дело, в реальной жизни таким людям (а иногда и «божественным» созданиям) места не находится, поэтому и пихают их всюду, куда только можно. В сказках – богатыри, в фильмах – накачанные спортсмены, в играх (что немаловажно) – широкоплечие татуированные самцы с миниганом в левой руке и монтировкой в правой. И причём представитель сил добра гарантированно и стопроцентно одержит победу, не получив при этом ни малейшего серьезного ранения и лишь сплюнув от скуки.

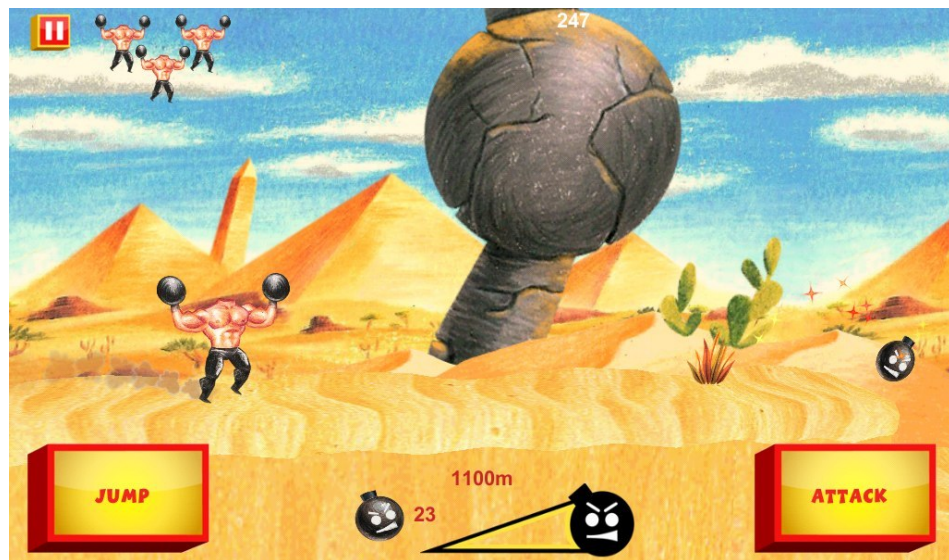
А вы никогда не думали заглянуть на другую, тёмную сторону? Не пробовали хоть раз поставить себя на место злодея? Понять его мотивацию?

Опять же, с давних времён заведено, что абсолютно все плохие парни – негодяи с чёрствой и сухой душой, не умеющие ни думать, ни чувствовать. Прямо дьявольские создания, иначе и не скажешь. И плевать, что многие стали такими не по своей воле – виной такой судьбе семьи, долги и простой до боли патриотизм. Все эти идеалы кажутся смехотворными бойцам противоборствующей стороны... они даже и не задумываются, что идут в схватку ради того же. Порой так хочется, чтобы зло сдюжило, чтобы разрушилась наконец эта эпопея с донельзя предсказуемым концом! Но худа нам и в жизни хватает, а посему – быть вечно в мыслях, и только в мыслях лиху,

каковым мы его считаем, побеждённым. И единственный способ изменить свой представление о злодее – вжиться в его шкуру. Такую возможность нам дарует «Serious Sam: Kamikaze Attack!».

Перенесёмся на пару минут в столь далёкий две тысячи первый год – год выхода в свет такого культового гиганта, как Serious Sam. Первоначально задумывавшаяся как пародия, серия вот уже на протяжении более чем десяти лет радует нас новыми играми на многие платформы. Главным героем неизменно является боец в майке, джинсах и массе брутальности – Сэмюэль Стоун, или же Крутой Сэм. Он вовлечён в конфликт между челове-





ством и инопланетянами, пускай и не по своей воле. В странствиях по Древнему Египту (куда он был заброшен с помощью машины времени) Стоун встречается и побеждает многих причудливых противников. Среди них – Безголовый Камикадзе. Это существо, пожалуй, является тотальным примером взаимоисключающих параграфов. Но пока мы знаем одно: он – плохой парень. И Сэму необходимо его уничтожить, что, собственно, и выходит порой. Всё вроде бы типично и банально – но «Serious Sam: Kamikaze Attack!» показывает нам мир глазами этого самого безголового исчадия ада. Или откуда там он вынырнул.

А голову ты дома не забыл?

Знакомьтесь: мускулистый уроженец планеты Сириус, насильно лишённый своего органа для ношения шапок и по совместительству – дум, воскрешённый правителем этого грешного инопланетного мира Менталом, являющимся тут хозяином, директором и управдомом. За такую возможность двукратного обретения жизни наш безголовый друг обречён

Ментала. А его повеление таково: уничтожить Сэмюэля Стоуна любыми средствами, даже ценой своей жизни. В чём мы и будем счастливо помогать лихому недотёпе с огоньком, взяв на себя его роль.

«Ками...кто? Камикадзе?!» Такси 2

Что умеет делать спортсмен? Правильно, занимать тяжёлыми физическими упражнениями. Вот и вынужден наш Камикадзе, одновременно борющийся и за здоровый образ жизни, и за здоровый образ смерти, носиться в кожаных штанах сломя голову (простите за каламбур) за тем самым ненавистным истребителем орд нечисти в белой футболке до смерти. В самом прямом смысле этого выражения. Либо выдохнете в одиночестве, либо убираетесь на тот свет (уже вторично), да ещё и прихватываете с собой Крутого Сэма, убегающего так, как и не снилось Усэйну Болту – третьего не дано, по принципу Гейба Ньюэлла. Понятное дело, что путь к Стоуну будет тернист, очень тернист – на голову бедного трудоголика Камикадзе



(что ж творится, ни фразы без игры слов) так и сыплются всевозможные беды, несчастья и невзгоды. Что ж, ему можно только посочувствовать, пустив слезу, чего безголовик сделать не способен.

Камикадзе встретится на пути всё, что только может попасться в сборной солянке родом из школьной столовой города Си-ние Караси – и перепончатые твари, отдалённо напоминающие лягушек, и ямы с шипами, готовые нашпиговать любое движущееся позитивно заряженное тело в радиусе пары метров, и пеньки, да не те, на которых старушки в лесу сиживают, а вполне колючие и занозистые буратины. Ладно бы дело ограничивалось этим, так нет – в ход идёт серьёзное вооружение, на фоне которого бомбы Камикадзе кажутся «Корсарами-5». Неизменный атрибут как логотипа, так и геймплея любой части Serious Sam – бомба – и тут нашла себе применение: на безголового бедолагу то и дело падают из рук поганенького, трусливо убегающего Стоуна взрывоопасные шары с фитилём, видимо, всеми фибрами огненной души стремящиеся заменить

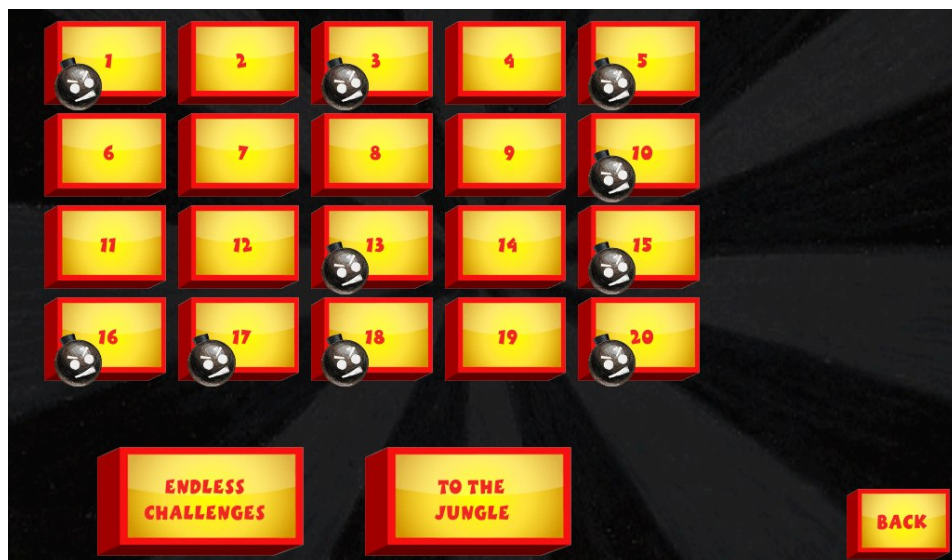


Камикадзе потерянную в боях дыню. А ракеты? Гагарин и рядом не стоял, господа. Новогодний пустынный жаркий салют из мяса состоится, ежели Сэм будет удачлив в выстреле, а Камикадзе – в игре в поддавки. Ну и закуской среди вышеописанного оружия выглядят противотанковые гранатки ближнего боя – так, мелочи ядрёные.

Слуга на Ментальном уровне

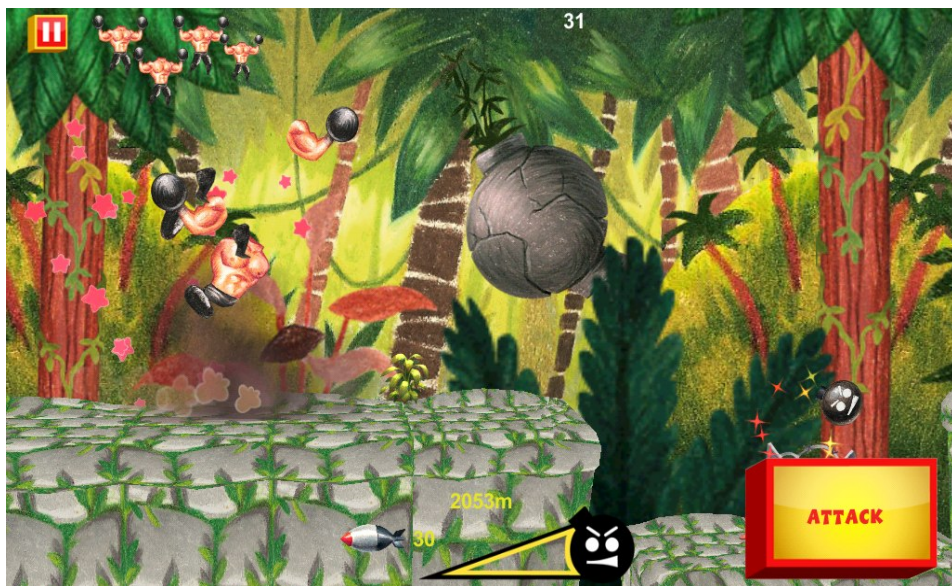
Конечно, на первый взгляд, против такого лома нет приёма... да только у безголового их имеется пара штук. Раз-два-три-четыре – вместе

прыгнем мы в Каире! Три-четыре-раз-два – о пинках идёт молва! Как многие уже поняли, наш Камикадзе способен прыгать и пинать, делая это БРУТАЛЬНО. Оба таких способа годятся для преодоления природных и антропогенных препятствий, чем с успехом мы и обязаны пользоваться. Есть только один нюанс – работать ногами Камикадзе вечно не способен, взрывной темперамент же, может... вспылить ненароком. Ментал не дурак – он не посылает такого «воина» в одиночку вдогонку за белозубым героем с миниганом. Целая орда безголовых крикунов примчится, чтобы забрать душу Сэмюэля Стоуна – да только ума не хватает всем навалиться, они ж используют принцип «статуса-кво». Только после поражения либо от рук матушки-природы египетской, либо от рук Крутого Сэма, крепко схватившихся за очередную пушку, одного бойца он заменяется другим, а обыграно это как использование нескольких жизней. Но сами подумайте, Камикадзе – не кошка с девятью привилегиями на существование, Камикадзе – Камикадзе. Пожалуй, лучшая фраза двадцать первого века.



Побиватушки Сэма мы можем как в чёрствой и сухой пустыне, так и в безвылазных джунглях, правда, без особых различий в игровом процессе – лишь фон сделается нам разницей. Кстати, о графике – она довольно-таки специфична. Аж до такой степени, что поневоле задумаешься об использовании труда школьников, имеющих в арсенале лишь карандаши. Ну да ладно, не в том суть – по пескам или по травяному покрову мы мчимся за сокровищами в виде игровых очков, попутно подбирая премии в виде ещё одной «жизни», удвоения, охладителя или замедления. А ещё на каждом уровне предоставлена бонусная подоплёка – возможность присовокупить к уровню значок бомбы и дополнительная порция очков за выполнение какого-либо мини-задания во время погони за Стоуном. К примеру, пнуть несколько пупырчатых жаб (Гринпис засудит) или же поиграть в футбол с определённым количеством бомб в виде мячей – это в порядке вещей и даже неплохо вознаграждается. К чёрту нормальность, нам даже предлагается возможность поставить на район котелка Камикадзе голову одного из сирийских соратников в борьбе против Крутого Сэма – бычья башка с рогами, черепушка скелета с Клира и, кхм, тыковка Куркубито (там ей и место, по русскому выражению). Безумиеметр зашкаливает.

С творениями, являющимися спин-оффами, у поклонников игровых серий разговор короткий – чуть только не соблюдены пропорции кайфа, счастья и соответствия вселенной, как на объект тут же ставится клеймо «неканоничен» и он тут же отправляется «бороз-



дить просторы Большого театра». Так вот, с этим делом у «Serious Sam: Kamikaze Attack!» всё нормально – и отсылки к своему старшему брату присутствуют на каждом шагу безоголового, и градус юмора тоже не понижается. Чего стоит одна только реплика Камикадзе: «Тронь мои огромные мускулы!» А после победы или же поражения таинственный наблюдатель высказывает своё мнение о будущем нашего взрывного ходячего мускула, что «Ментал будет недоволен» или же «ты рулишь!» Сопровождается это всё звуковым окружением, взятым из самого первого «Серьёзного Сэма» – и крик Камикадзе оттуда, и главная тема тоже. Фанаты будут довольны.

...

Можно похвалить «Serious Sam: Kamikaze Attack!» по крайней мере за не слишком тривиальное представление роли плохого парня, в конце концов, оказывающегося не таким уж и плохим. Нет, серьёзно – Камикадзе в качестве пушечного мяса в такой игре показан со стороны гораздо более поло-

жительной, нежели неубиваемый Стоун. Нетрудно догадаться, кому принадлежат симпатии большинства геймеров, не являющихся яркими челоовеколюбями и не превозносящих Крутого Сэма как персонажа на небесные высоты. Все мы грешны и несовершенны. А что касается игры – не хватает она звёзд с неба и не страдает совсем уж революционными инновациями, тем более что не лишён данный софт главного бича современных аркад. Однообразия. Тем не менее, в равной степени как фанатам «Серьёзного Сэма», так и рядовым, и гражданским игрокам будет по крайней мере небезынтересно вершить эту кровавую и юморную вендетту руками столь неуправляемого и столь харизматичного Камикадзе.



Синед Окнечаз





Жанр:
Trading Card Game

Платформа:
Game Boy Advance

Разработчик:
Konami

Релиз:
2006 год



Yu-Gi-Oh: GX Duel Academy- Монстр в рукаве!

Сегодня речь пойдет об игре, выполненной в не самом популярном жанре «Trading Card Game». В TCG нет даже намека на какую-либо action-динамику, и именно поэтому его так избегают геймеры, любящие драйв и острые ощущения. Но это совершенно не значит что игры, сделанные в этом жанре, скучны и однообразны. Даже совсем наоборот, играется в них довольно бодро и весело. Если вы впервые слышите о TCG и захотели познакомиться с ним, то советую начать с игры, которая считается иконой этого жанра. Итак, встречайте: «Yu-Gi-Oh :GX Duel Academy!»

Школьные забавы

Главным героем этой игры является ученик довольно необычной школы. В ней не преподают математику, физику, или химию. Здесь учат мастерству игры в Yu-Gi-Oh. Это такая игра, где игрок с помощью магических карт будет вызывать гигантских монстров, применять смертоносные заклинания и ловушки, пытаясь таким способом победить своего противника. По ходу обучения в

школе герой будет повышать свой ранг и в конце концов достигнет высшего звания «Элитный Дуэлист». В получении этого звания, собственно, и заключается весь смысл игры. Никакой высшей цели как "спасения мира" здесь нет, а жаль.

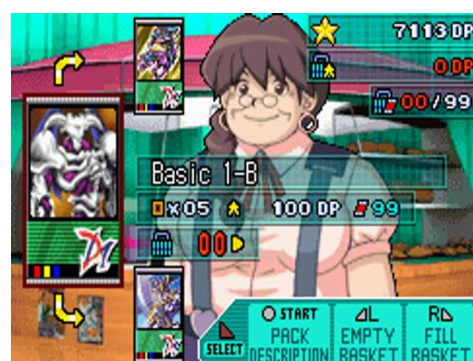
«...Вечерами резались в карточки»

Геймплей в этой игре состоит из карточных баталий один на один. Для победы нужно просто опустить показатель LP противника до нуля. В правила битв особо вдаваться не будем, скажем лишь, что они не очень сложные и понять их можно уже спустя 2-3 дуэли. По ходу игры наш протезе будет путешествовать по школе и близлежащим окрестностям, искать себе противников и совершенствовать свою колоду. Кстати, о

картах. Их в игре безумно много. Предусмотрено около 400 различных карт, получать которые можно путем победы в дуэлях или покупкой бустеров в городском магазинчике.

Карты в игре делятся на три типа: монстры, ловушки и заклинания. Монстры нужны для атаки противника и защиты собственного здоровья. Ловушки или трапы- это в своем роде подлжки, которые при грамотном их использовании помогут игроку повернуть исход битвы на свою сторону. Заклинания же нужны для усиления монстров. Брать какую-либо карту в колоду или нет- решает игрок. Это позволяет выработать индивидуальный стиль игры и подстроиться под стиль противника.

Так как главный герой - ученик школы, игроку предстоит проучиться в школе целый игровой год, что не так уж и мало.





После окончания каждой четверти будут проводиться экзамены. Сначала идет теоретический экзамен на знание эффекта той или иной карты. Далее следует испытание, где игрок попадает в тяжелую ситуацию, и использованием определенных карт вы должны вырвать победу из рук противника. Третий экзамен - это дуэль с экзаменатором. Каждую четверть он будет просить показать ему что-то новое: будь то игра без использования заклинаний, или игра против противника с увеличенным количеством HP. После сдачи всех трех экзаменов игроку ставят оценку, от которой зависит, поднимется лишь наш ранг Дуэлиста или нет.

Противниками на протяжении игры будут являться около 30 различных персонажей, все с разной историей и стилем игры. Игрок сам вправе выбирать, с кем ему сражаться. Эта возможность позволяет отточить навыки борьбы против какого-то определенного противника и как можно лучше подготовиться к переходному экзамену.

Отделка по мультикам

Несмотря на то, что почти все игровое время геймер будет смотреть, как разноцветные карточки перемещаются по столу, стоит признать, что игра выполнена очень эффектно.

Персонажи нарисованы в ярком Anime-стиле, и поэтому каждый из них обладает уникальной внешностью и отличительными чертами. Рисовка карт также не может не радовать: каждый монстр прорисован очень красочно и со вкусом. Интерьер школы своим уклоном на средневековые немного напоминает Хогвартс и позволяет игроку полностью окунуться в атмосферу игры. Музыкальное сопровождение не отвлекает от дуэлей, а даже наоборот позволяет сосредоточиться и составить победную тактику. Konami действительно постарались на славу, сделав «Yi-Gi-Oh :GX Duel Academy» самой яркой представительницей игр подобного жанра.



«Yi-Gi-Oh: GX Duel Academy» действительно стала шедевром. Интересная, сложная и красивая, она понравится как любителям жанра TCG, так и тем, кому просто надоели однообразные шутеры и аркады. Любителям необычных игр просто must play.





Руководство для «чайников», или моя первая PS Vita

А стоит ли вообще покупать PS Vita?

Однозначно ответить на этот вопрос, к сожалению, не получится, могу предоставить вам только факты, а выводы каждый сделает сам для себя. Главный факт состоит в том, что Вита – это в первую очередь игровая консоль и в сто двадцать пятую – всё остальное.

Если вы ищите портативное устройство для интернета, фильмов, книг, приложений и легких игрулек в свободное время – покупайте смартфон или планшет, не прогадаете. PS Vita – это карманная версия PS3, на которую выходят примерно те же игры. Здесь почти нет неигровых приложений. Тут неудобная по сравнению с Android и iOS операционная система. Но тут есть отличные физические кнопки и десятки полноценных игр, недоступных на «телефонных» платформах.

Опять же, если у вас уже есть PS3, а до этого была PS2, то вам может быть скучно и неинтересно заново проходить те же самые игры, в которые вы играли на домашней консоли. Конечно, на Виту есть и новые проекты, но большая часть игр выходит одновременно на PS3 и Виту, поэтому зачастую проще и правильнее купить игру на PS3 и там ее и проходить. Эксклюзивы на платформе тоже есть, но их пока не так много, чтобы это стало решающим фактором при покупке. Имейте в виду всё вышеперечисленное, не ждите от Виты ничего кроме игр, и вы, скорее всего, не разочаруетесь в покупке, если, конечно, всё же решите её осуществить.

PS VITA

PlayStation Vita

Какую версию покупать – с 3G или без?



Практика показала, что подавляющее большинство покупателей 3G версии в один голос заявляют, что этот модуль им не пригодился. Для мультиплеера он подходит плохо (а часть игр и вовсе не поддерживается), а для неигровых возможностей, как мы уже выяснили ранее, PS Vita в любом случае годится плохо. Только имейте в виду, что GPS-модуль есть только в 3G версии консоли. Wi-Fi модель тоже умеет определять своё местоположение, но там другой принцип и для навигации он, конечно же, не подходит.

На момент написания данной статьи Яндекс.Маркет предлагал купить Vita без 3G модуля примерно за 8 тысяч рублей, и автор считает, что это оптимальная цена, больше за это устройство отдавать не очень разумно, тем более что помимо самой консоли в любом случае нужно покупать ряд аксессуаров. Таким образом, мы, как правильные покупатели, выбираем Wi-Fi модель по минимальной цене и двигаемся дальше.

Какие аксессуары нужно брать вместе с PS Vita?



В первую очередь нужно купить карту памяти. В PS Vita используется собственный стандарт от Sony, поэтому завалявшейся в хозяйстве microSD обойтись не удастся. Карточки, к сожалению, стоит достаточно дорого, но тут экономить не стоит. Брать нужно карту как минимум на 16 Гб, а если позволяет бюджет, то и на 32 Гб. Игры на Виту весят значительно больше, чем на PSP, поэтому забить весь этот объем можно всего за несколько месяцев, тем более что скачиваемые демки часто занимают объем полной игры. Официально карты на 16 и 32 Гб

стоят 2 и 3 тысячи, но можно найти и дешевле. Покупать дороже, сами понимаете, не нужно.

В отличие от современных смартфонов и планшетов, экраны которых по большей части защищены закаленным стеклом, устойчивым к появлению царапин, экран PS Vita закрыт обычным царапучим пластиком. Так что клеить на него пленку нужно в обязательном порядке! Не экономьте пару сотен, поцарапанный экран и смотрится плохо и продать потом такую консоль будет труднее. Это же относится и к корпусу PS Vita в целом. Выносить её из дома без защитного чехла строго противопоказано. Чехлов сейчас доступно множество, на любой вкус и кошелек.

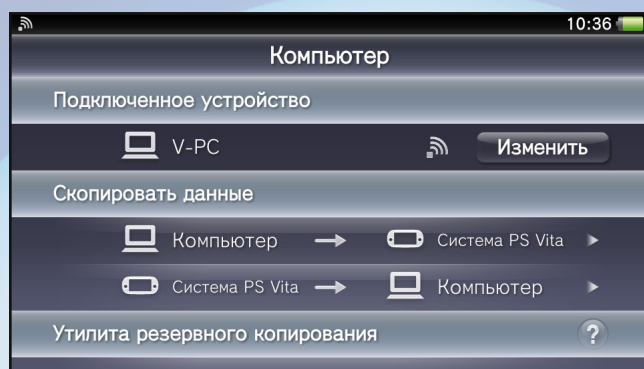
В общей сложности на аксессуары придется потратить 3-4 тысячи рублей. Не забывайте об этом при планировании покупки. Голая Вита без карты и защиты будет для вас бесполезна и быстро придет в плачевное состояние.

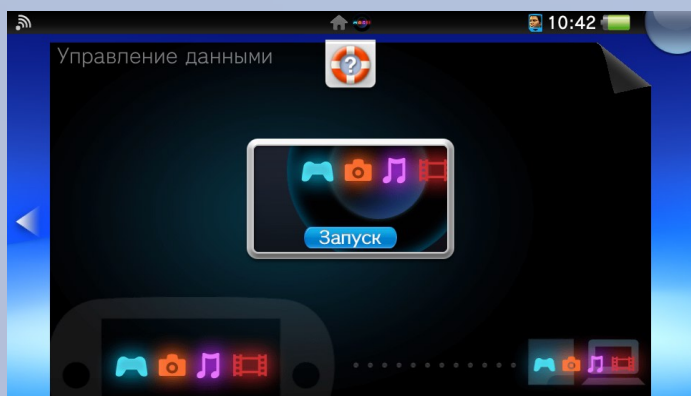
Как подключить PS Vita к компьютеру?

В комплекте с Витой идет специальный шнур с USB разъемом на конце. Он используется для зарядки консоли и передачи данных. Однако в отличие от PSP новая портативная уже не будет определяться системой как съемный диск.

Для общения Виты с ПК вам придется скачать и установить специальную программу – Content Manager Assistant, он же СМА, он же Помощник по управлению данными. Адрес сайта для скачивания вы увидите на экране Виты при первом подключении.

Программа ставится без лишних сложностей, отображает свой значок в системном трее и запускается автоматически вместе с системой. По двойному клику мыши на значке программы открывается окно Параметров, где можно указать, какие папки на ПК будут использоваться для синхронизации с Витой. По умолчанию они располагаются внутри профиля текущего пользователя, но правильнее перенести их с системного диска куда-нибудь в более надежное место. Имейте в виду, что эти папки будут использоваться в двустороннем режиме. Получаемые с Виты файлы попадают в них и наоборот – если хотите что-то передать на Виту, то этот файл должен находиться в соответствующей папке. Перекинуть файл из любой папки не получится.





С помощью СМА и приложения «Управление данными» на самой Вите можно скинуть на ПК полную копию всех игр и сохранений с карты памяти, чтобы почистить её для установки новых игр. Потом, при желании, всё старое добро можно будет быстро вернуть обратно.

Что лучше покупать – игры на картриджах или цифровые копии?

Тоже сложный и неоднозначный вопрос. С одной стороны у физического носителя есть неоспоримые плюсы: факт обладания вещью, которую можно покрутить в руках и поставить на полочку; игра не занимает кучу места на карте памяти; картридж с игрой потом можно попробовать продать на барахолке. Минусы тоже имеются: игры на картриджах чаще всего стоят несколько дороже цифровых копий, в российских магазинах можно купить далеко не все игры, за ними нужно ходить и искать или же заказывать с платной доставкой и порой долгим сроком ожидания.



Часть игр выходит только в виде цифровых версий, поэтому если вы ярый фанат картриджей и не признаете цифровые покупки ни в каком виде – упустите немало интересных проектов. К тому же все игры для PSP и PS One, доступные для запуска на Вите, распространяются, понятное дело, только через PS Store. Любителям покупать б/у игры также стоит быть на чеку: для многих игр с развитым и популярным мультиплеером в комплекте с игрой идет одноразовый Network Pass – пароль для сетевой игры. Если хозяин картриджа уже активировал его для своей консоли, то вам придется или довольствоваться одиночной кампанией или же покупать новый код в PS Store за приличные деньги – порядка 500 рублей.

PSN – регистрация и оплата покупок



Для доступа в PS Store и другие сетевые сервисы Sony нужно пройти регистрацию в PSN – PlayStation Network. Хотя недавно она укрупнилась и теперь правильнее называть её SEN – Sony Entertainment Network, но многие по привычке употребляют первый вариант. Просто держите в уме, что это для вас одно и то же. Зарегистрироваться можно как с самой Виты, так и через обычный браузер на сайте. Для России сервис будет работать на русском языке, так что с пониманием требований проблем быть не должно. В качестве альтернативы мож-

но зарегистрировать себе аккаунт в американском или великобританском регионе, дабы получить доступ к большему числу игр, но там много своих нюансов, это тема для отдельной статьи. Большинство российских геймеров пользуется своей местной учетной записью, поэтому если вы действительно новичок – пока что не заморачивайтесь на этот счет.

Оплатить покупки в PS Store можно двумя способами – кредитной картой, привязанной к аккаунту или же предоплаченными картами PSN, которые в нашей стране продаются номиналом 1000 и 2500 рублей. Пластиковые карты для привязки подходят любые полноценные – Visa Classic, MasterCard Standart и выше. Если привязывать настоящую карту страшно, то можно воспользоваться виртуальной картой от Qiwi, реквизиты которой можно получить в любом из тысяч терминалов этой конторы.

Как подключить PS Vita к домашнему интернету?

Очень просто, при условии, что Wi-Fi роутер у вас уже установлен и настроен. Нужно только знать, как называется ваша точка доступа и пароль от подключения (вы же не раздаете свой интернет всем подряд без разбора, верно?). Включаем Виту и запускаем приложение Настройки. Далее "Сеть" – "Wi-Fi". Консоль просканирует эфир и выдаст список найденных точек доступа. Щелкайте по названию вашей точки и PS Vita сразу же предложит вам ввести пароль. Вот и всё! Если пароль был верным, то соединение уже установлено, а настройки точки доступа сохранены в системе.

...

Надеемся, что этот материал будут хоть для кого-нибудь полезен. Мы постарались помочь всем, кто думает над покупкой PS Vita, сделать правильный выбор, грамотно закупиться, произвести первоначальную настройку и получить как можно больше удовольствия от консоли, вкладывая при этом как можно меньше денег.

Автор: Дмитрий Шестопалов



Журнал Inari



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

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

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

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

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

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

RecZon Game Development Studio

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

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



Вакансии:

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

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

RecZon ждёт вас...



**Здесь могла бы быть
ваша реклама...**

по вопросам размещения рекламы
обращаться на e-mail: mail@mtree.ru