

mobile free

ЛАЙН-ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНЫХ ИГРАХ



9mm

» ДВЕ РУКИ — ДВА СТОЛА

Главный редактор MobiTree

Алексей Смагин



Лето, традиционно являющееся мертвым сезоном, в этом году своего второго названия совсем не оправдывает. На J2ME, которая, казалось бы, в глазах многих разработчиков отжила свое, до сих пор в большом количестве выходят игры, причем, как показывает практика, чем жарче — тем чаще. Мешает жаркое время года, наверное, лишь NET Lizard, которые уже второй год не могут выпустить Contr Terrorism Episode 3, ссылаясь на невозможность работы в таких условиях. На iPhone поток игр и анонсов час от часу не редет, правда качественные релизы иногда теряются среди множества бесполезных безделушек. Радует, что наши соотечественники не теряются в этом потоке: Herocraft выпустили добротные футуристические гонки — ProtoXide: Death Race, а Dynamic Pixels интересную аркаду — Pick a Piggy.

Что касается эксклюзива, то в этом номере мы взяли интервью по грядущему «Первобытному Парку 2», практически полностью раскрывающее потенциал игры. Так же мы узнали о разработке Cube to Cube и подготовили для вас соответствующие материалы. Конечно, есть множество других игр, о которых мы готовы рассказать прямо сейчас, но в данный момент все они находятся на ранних стадиях разработки. Не сомневайтесь, вы сможете узнать о них в грядущих номерах.

Увеличилось и количество версий журнала, за что хочется выразить огромную благодарность Сергею Куманеву. Теперь MobiTree смогут прочитать и счастливые владельцы смартфонов на базе Android, загрузив арк-версию номера с нашего сайта, а позднее, может, и с Market'a. К сожалению, владельцам iOS мы пока ничего предложить не можем, несмотря на большое число читателей с этими устройствами. Правда, на этот раз (ох, знали бы вы, как я боюсь этих страшных слов) мы все-таки всерьез задумались о PDF-версии журнала и не стали дожидаться чуда от наших дизайнеров, попросив помощи у фрилансеров.

На этом, пожалуй, все, не стану я в этот раз долго грузить вас по поводу сложной судьбы нашего проекта. Все-таки, правильно люди говорят, есть ведь и совсем маленькие издания, иногда даже ворующие статьи у «мертвых» легенд, и ничего, не жалуются. Хочу лишь добавить, что новые журналы сейчас создавать бесполезно — это отрицательно сказывается на всей индустрии. А вот вступить в существующие команды можно, советую в нашу. По крайней мере, в отличие от многих других, мы все-таки стараемся выйти за пределы war-сайтов и быть известными всему мобильному сообществу. И мы в этом деле продвигаемся. Маленькими шажками, но на месте все-таки не стоим.

До встречи в новом учебном году!

НАШИ ВАКАНСИИ

ЖУРНАЛИСТ

Требования: Написание обзоров размером не менее 2500 символов (исключение — рубрика незначОт). Наличие мобильного телефона или игровой приставки, грамотность

КОРРЕКТОР

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

НЬЮСМЕЙКЕР

Требования: Умение составлять новости. Приветствуется грамотность

ПЕРЕВОДЧИК

Требования: Хорошее знание английского языка. Терпение.

ДИЗАЙНЕР

PDF-ВЕРСИИ

Требования: Умение работать в Adobe InDesign.



Присылайте свои заявки на

support@mobitree.ru

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА



Пришло время подвести итоги **конкурса по сериалу «Папины дочки»**. Напомним, участники должны были написать, какой герой телесериала им понравился больше всего. Итак, лучшие работы получились у Виктории Беляевой, Владислава Петрова и Виталия Костюченко. От души поздравляем победителей и награждаем их восхитительной мобильной игрой «Папины дочки 2» от HeroCraft!

Беляева Виктория:

Все девчонки Васнецовы
Озорны и хороши.
Нам давно уже знакомы
Мама, папа, малыши.

Любят каждого героя,
Всей семьей спешат к экрану,
Я секрет вам свой открою:
Изучаю я программу,

Чтобы каждый новый вечер
Встречей с Машей был отмечен.
Нет модней и нет красивей
Васнецовой Маши стильной.

Много в Маше силы воли,
Ведь её работа — в школе!
Хоть директор там и строг,
Маша — лучший педагог!

Костюченко Виталий:

Моя любимая героиня сериала «Папины дочки» — Маша Васнецова.

Ну как в неё можно не влюбиться? Ведь, глядя на её очаровательную улыбку, хочется остановить этот момент и любоваться ею, при этом забыв о повседневных проблемах. Эх, как же красивы её губы... На них устремлено особое внимание, ведь они прекрасны... В последнем сезоне сериала её губы всё же выделили! Как же ей идет красная помада, как восхитительно она смотрится на Машинном прекрасном лице...

Эх, о её внешности можно говорить и говорить, но всё же характер также прекрасен, как и она сама...

В первых сезонах сериала её ветреный характер очень умиляет. Хотелось бы отметить, что по ходу сериала меняется её образ. Если же в начале Маша была сердцеедкой с характером девочки, то в новых сериях она уже гонится за одним единственным сердцем, при этом же характер у неё радикально изменился: из девчонки Маша превратилась в девушку, она стала мыслить по-взрослому. И это мне очень нравится.

Ну, в общем-то, и тут можно много всего написать. Но я уже написал, за что полюбил её.

Петров Владислав:

Какой герой мне понравился больше всего? Это Даша. Она красивая, добрая и отзывчивая (Но это по сериалу, в жизни она может оказаться абсолютно другой). Даша меняла свой стиль жизни два раза (тоже по сериалу), и, в принципе, справилась с этим неплохо. Вначале она была готом — носила черное и слушала громкую музыку, но потом все изменилось. Она влюбилась в Вениамина и, наконец, выросла. Также очень часто Даша попадает в смешные ситуации. Стоит только вспомнить момент, когда она сломала ноутбук Веника: он пищал при открытии «запрещенного файла», и Даша от громкого писка уронила его, после чего всю серию искала способ его починить. В общем, про данную героиню можно писать вечно!

mobitree

СЕДЬМОЙ НОМЕР

АВГУСТ 2011

РЕДАКЦИЯ

Алексей Смагин
Главный редактор
Тимур Лебедев
Исполнительный редактор
Дмитрий Курылев
Заместитель главного редактора
Никита Мариненко
Шеф-редактор

ДИЗАЙН

Алексей Савочкин
Первоначальный макет
Александр Албул
Доработка макета и верстка

КОРРЕКТУРА

Алексей Смагин
Дмитрий Курылев
Александр Байдаков
Герман Луковой
Алена Бескороваяная

ПОДДЕРЖКА САЙТА

Александр Дьяченко
NvrStyle
Дмитрий Новожилов
Алексей Смагин
Федор Афанасьев
Дмитрий Курылев
Евгений Кондратюк

МОБИЛЬНЫЕ ВЕРСИИ

Сергей Куманев
J2ME- и Android-приложения

ЖУРНАЛИСТЫ

Максим Иванов
Тимур Лебедев
Алексей Смагин
Александр Дьяченко
Олег Дрейман
Дмитрий Курылев
Денис Зайченко
Альберт Якупов
Матвей Александров
Андрей Вовк
Герман Луковой

АЛЕКСЕЙ СМАГИН

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

НИКИТА МАРИНЕНКО

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

ТИМУР ЛЕБЕДЕВ

Skype
[forgotten334](#)
ICQ
566427
E-Mail
tim_lebedev@mail.ru
Twitter
http://twitter.com/One_ReasOn
Вконтакте
<http://vkontakte.ru/timlebedev>

В ИНТЕРНЕТЕ

Сайт:
<http://mobitree.ru>
Группа Вконтакте:
<http://vk.com/mobitree>
Публичная страница
<http://vk.com/pubmobitree>

ДМИТРИЙ КУРЫЛЕВ

Skype
[dimon_k](#)
ICQ
670635
E-Mail
dimon@mobitree.ru
Twitter
http://twitter.com/dimon_k
Вконтакте
http://vk.com/k_diman

ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

Для пожеланий, вопросов, предложений:
support@mobitree.ru
Для издателей, спонсоров, разработчиков:
dev@mobitree.ru

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРА НОМЕРА

- 10 9mm →
Две руки — два ствола

ПРЕВЬЮ

- 14 Первобытный парк
Интервью с разработчиком



- 16 Cube to cube ↑
Соедини кубик с кубиком!

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

- 20 Интервью с JarBull
Качество приходит с опытом!

ОБЗОРЫ



- 20 Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 ↑
Все закончилось
- 24 Final Fantasy II Mobile
Фантазия в стиле фэнтези. Vol. 2
- 27 Tiki Towers 2 Monkey Republic →
Обезьяны любят бананы



- 28 Harry Potter and the Half-Blood Prince
Хорошего понемножку
- 30 Crash Test Dummies 2 ↓
Береги каску смолоду



- 31 Monopoly Here & Now: The World Edition
Как оживает картон
- 32 Turtle Dash
Черепахи vs Свиньи. Реквием
- 33 Kung Fu Panda 2
Продолжение унылого банкета
- 34 Bagatelle Touch
Прародитель современного пинбола
- 35 Harry Potter: Mastering Magic
Разрядка для мозга волшебника



36 UniWar
Война никогда не закончится

40 ProtoXide: Death Race →
Наперегонки со Смертью

42 Pick a Piggy
Свинья против всех

44 Cut the Rope
Ешь, молись, люби

48 Reckless Getaway
Поворот не туда

50 Thor: Son of Asgard
Молния не бьет дважды

52 LEGO Harry Potter: Years 1-4
Хит, сделанный из пластмассы

56 Wave — Against Every Beat! →
Стреляй в такт музыке!

EMU CORNER

58 Pokemon Emerald Version ↓
Желтая лихорадка



СОВЕТЫ И ПРОХОЖДЕНИЯ

60

ПОЧТА

62

ОФФТОП

58 Ванкувер 2010. Вступление



АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК

9mm.....	10, 60
Bagatelle Touch.....	34
Crash Test Dummies 2.....	30, 60
Cube to cube.....	16
Cut the Rope.....	44
Final Fantasy II Mobile.....	24
Harry Potter and the Deadly Hallows: Part 2.....	20, 60
Harry Potter and the Half-Blood Prince.....	20
Harry Potter: Mastering Magic.....	35
Kung Fu Panda 2.....	33
LEGO Harry Potter: Years 1-4.....	52
Monopoly Here & Now: The World Edition.....	31
Pick a Piggy.....	42
Pokemon Emerald Version.....	58
Protoxide: Death Race.....	40
Reckless Getaway.....	48, 60
Thor: Son of Asgard.....	50
Tiki Towers 2 Monkey Republic.....	27
Turtle Dash.....	32, 60
Uniwär.....	36
Wave — Against Every Beat!.....	56
Первобытный парк.....	14



9mm

Action / Gameloft / 12 июля 2011 / iOS

Две руки — два ствола

Наверняка, многие привыкли, что **Gameloft** бросается играми как половыми тряпками, выпуская, в худшем случае, одну игру в неделю. Но вот мало кто знает, что разработчики не работают

над одним и тем же проектом всем штабом, количественно превосходящим даже многих консольных гигантов. И пока одна студия работает над каким-нибудь громоздким проектом, в другой успевают наклепать

пару десятков казуалок.

Одним из таких «больших» проектов стала **9mm** — эту игру делали больше года. Надо признать, результат получился впечатляющим. Честно говоря, в AppStore вы вряд



ли найдете что-нибудь в этом жанре, способное превзойти ее. Дело тут, конечно, не в графике (в этом плане игра не сможет тягаться с лучшими творениями на Unreal Engine), а в ураганном геймплее и, наконец-таки, это можно признать — в сюжете.

Finita la comedia

Наш протее, Джон Кэнон — обычный полицейский. Он должен найти безжалостного главаря мексиканской шайки с говорящим прозвищем El Diablo, который пытался убить не только нашего героя, но и его семью. Поможет ему в этом его лучший друг и коллега по работе — Брукли, за которого даже дадут поиграть.

Поразителен не только факт, что игра напоминает **Max Payne**’а, а то, что сам Джон внешне на него похож. Да и сюжет отдаленно напоминаетхождения Пейна, который, кстати, тоже коп. Но мексиканские разборки, «Золотой пистолет», легавые и, конечно же, сразу два «стволы» в руках героя делают **9mm**

незабываемым развлечением.

9mm — первый шутер, в котором действительно чувствуется харизматичность персонажей. Главный герой с одной стороны — жестокий киллер, грубо матерящийся по любому поводу и способный безжалостно расправляться с бандитами, а с другой — верный муж и заботливый отец, на все готовый ради семьи. Да-да, Джон очень любит свою бывшую жену и дочь, что разработчики отлично показали разработчики в сюжетных роликах.

Удивительно, но в **9mm** очень удачно показаны перепады настрое-

Вверху Наличие двойного оружия не дает возможности убивать несколько врагов сразу

Внизу С боксерами можно расправиться голыми руками

ния. Тут и взгрустнуть придется, и посмеяться, и даже ярость испытать. Вполне возможно, что к концу игры те, кто уделял кат-сценам хоть какое-то внимание, возненавидят голворезов так же, как и Джон.

Стоит отметить и анимацию персонажей. Теперь она смотрится намного лучше чем в предыдущих





играх от **Gameloft**. Как всегда, в тарелке с медом нашелся очередной сельдерей — действительно хорошая анимация досталась лишь главным героям, а бандитов и других второстепенных персонажей, к сожалению, обделили. Ругать разработчиков за, казалось бы, старый движок, определенно нельзя. Все объясняется тем, что проект создавался в течение года и на его смену ушло бы еще много времени. Правда, немаловажно, что 9mm выглядит на порядок солиднее своих предшественников, а очень плавная камера усиливает и без того

приятные ощущения от игры.

Суровые будни копа

Еще на первых геймплейных роликах можно было лицезреть способность главного героя к замедлению времени, которая была бы абсолютно не имела смысла, если бы в игре не было такого огромного количества врагов. Головорезы прут на Джона, казалось бы, нескончаемыми легионами и случайная смерть на последнем заходе противников может изрядно потрепать нервы. Режим «слоу-мо» позволяет не только лучше прицелиться, но и

уклониться от большинства выстрелов, благодаря эффектным, но нереалистичным прыжкам. По непонятным причинам, регенерация не замедляется вместе со временем, поэтому, если использовать эту способность с умом, то можно пройти всю игру с малым количеством смертей.

Арсенал главного героя богат большим количеством «пушек». Две УЗИ или два пистолета в обеих руках прекрасно помогают нам отстреливаться от толп злодеев. В игру, кстати, встроен специальный магазин, где можно купить бронежи-



.....
Вполне возможно, что к концу игры те, кто уделял кат-сценам хоть какое-то внимание, возненавидят головорезов так же, как и Джон.

.....
Слева Сцене побега посвящен отдельный уровень
Внизу слева Для того, чтобы узнать хоть немного информа-
ции из уст негодяев, придется изрядно поработать кулаками
.....





Сверху Спецназ имеет привычку опаздывать и появляется лишь после того, как основная партия врагов уже будет расстреляна

Вверху слева Укрытия — лучший способ избежать множества ранений

леты, патроны, гранаты и прочую амуницию за кредиты, которые даются за убийства врагов. Вот, правда, в одиночном режиме никакого снаряжения не понадобится — мертвые преступники снабдят вас и мощным оружием, и патронами.

А вот в мультиплеере придется вспомнить и про броню, и про гранаты, и про гранатомет, накопить на который можно лишь после полного прохождения режима истории. Впрочем, желающих быть лучшими находится много, поэтому без особого оружия в сетевые баталии лучше не вступать.

Очень жаль, что в **9mm** нет никакого холодного оружия, а бороться можно почему-то только с боксерами. В моменты, когда ствол пистолета перпендикулярен голове «будущего трупа», находящегося на расстоянии пяти сантиметров от Джона, наш храбрый полицейский

продолжает безжалостно «всаживать» пули в череп обреченного, вместо того, чтобы прикончить его голыми руками.

Конечно, одними перестрелками дело не ограничилось. Разнообразить игровой процесс могут и интерактивные кат-сцены, уже не в первый раз появляющиеся в играх от **Gameloft**. Вместо привычного передвижения тут придется в определенные моменты успевать тапать по определенной области на экране. Удивительно, но одна из миссий полностью посвящена этому виду деятельности. Сложным его можно назвать лишь с натяжкой — местоположения специальных кнопок на экране очень часто повторяются, поэтому уже заранее можно предугадать, куда придется нажимать.

Система допросов немного напоминает аналогичную из **Splinter Cell Conviction**. Сэм Фишер, главный

герой, хватает неприятеля за руку и начинает многообещающий разговор. Если жертва откажется «раскрывать карты» или не захочет рассказывать подробности, спецгент пустит в ход свои боевые способности. Джону, конечно, тоже придется развязывать язык злодеев кулаком, однако к этому придется подбирать и подходящие слова — иначе бедняги растеряют и без того малое количество серого вещества.

Цыплят по осени считают

Почему **Gameloft** в очередной раз проигнорировали Game Center — неясно. В то время, как большинство разработчиков стараются использовать в своих приложениях данную игровую социальную сеть, вышеназванная компания никак не хочет бросать GameloftLive, на котором и построена система ачивментов и, собственно, сам мультиплеер в **9mm**.

Новость о том, что онлайн-режим будет поддерживать до двенадцати игроков, подтвердилась. Приятно после полного прохождения сингл-



плеера продолжить бесконечные баталии между копами и гангстерами. Вот, правда, разнообразием **gta** порадовать не может — тут доступны лишь командные и одиночные бои.

За каждого убитого противника дают вознаграждение — два кредита. Этого действительно мало, но если продержаться в тройке лидеров целый матч, то вознаграждение получится булшим. Магазин, полностью переживавший из одиночной игры, гармонично дополнился возможностью прокачки способностей вашего протеже. Замедление времени, к счастью, тоже осталось, правда тут оно действует совершенно по-другому. Увы, заветная кнопка позволяет лишь совершить прыжок в заданном направлении. Это иногда спасает от пуль, но особого преимущества над врагами не дает.

Изначально доступно только четыре локации для виртуальных боев, но, надеемся, разработчики пополнят этот скудный список в ближайшем апдейте и возможно

.....
Не было бы динамичности — gta обязательно затерялась бы среди других игр французского гиганта.

что-то изменят в механике игры, но зная **Gameloft** на это надеяться не стоит.

В общем, в мультиплеере **gta** настолько заметных новшеств, не считая девятнадцати игроков, нет. Переживавший из прошлых игр от французов и не включающий в себя ничего необычного, онлайн-режим нудным назвать ну никак не получится. Но несмотря на всю банальность, по сети все равно интересно играть. Непонятно почему, но одна из моих гипотез заключается в запоминающей одиночной компании, расставаться с которой ужасно не хочется, и для своеобразного продолжения захватывающей истории смелого полицейского Джона Кэнона игроку предлагается расправиться с неограниченными толпами живых, в прямом смысле этого слова, людей.



На поверхность игру вытягивает, как бы это ни было странно, именно динамичность. Не было бы ее — **gta** обязательно затерялась бы среди других игр французского гиганта. Правда, некоторые действия разработчика в данной ситуации кажутся нелогичными — вместо того, чтобы потратить деньги на создание интересных онлайн-режимов, **Gameloft** вкладывает их в дорогостоящие реп-композиции. Вот и приходится после окончания двухчасового сингла слушать хвалебные треки.

**Александр Дьяченко,
Алексей Смагин**

ОЦЕНКА **8,5** /10



«Первобытный парк 2»

Интервью с создателями

Все знают компанию **Gear Games** и такие игры как **Art Of War**, **Футбольный менеджер** и **Первобытный парк**. О последней сейчас и пойдет речь, а точнее, о её продолжении. Да, не так давно мы узнали об анонсе второй части Первобытного парка, после чего захотелось узнать подробности сиквела. В данном интервью Артем Шумский рассказал самые свежие детали проекта.

Вначале, пожалуй, хочется спросить, насколько сильно сиквел будет отличаться от предшественника? Будет ли в нем то, о чем в первой части игроки даже не могли представить?

В одном из предыдущих интервью я уже затрагивал эту тему. Игра будет в корне отличаться от первой части. Если раньше игра была рассчитана на несколько часов игры, и за это время можно было пройти все шесть миссий кампании, то теперь игра будет рассчитана на несколько недель или даже месяцев игры.

Игрокам придется строить свой парк на протяжении долгого времени, заходя в игру несколько раз в день. Игра будет сильно отличаться графикой и наполнением — во второй части будет раза в два больше аттракционов, сервисов и декораций.

Чему в разработке игры вы уделяете больше всего внимания?

Всему. Трудно выделить что-то одно, потому что игра — это совокупность многих составляющих: графика, геймплей, звук, сценарий. И ни в коем случае нельзя что-то выводить на первое место, а что-то на последнее. Внимание уделяется всему одинаково. Можно, например, сказать, что занимает больше всего времени при разработке. Если в предыдущих проектах больше всего ресурсов выделялось на программирование, то теперь самой трудоемкой частью становится графика. Ее в игре очень много. По количеству графики и анимаций игра сравнима с компьютерными проектами.

Если можете, поделитесь, происходили ли во время разработки какие-нибудь интересные или смешные ситуации?

Конкретно при разработке самой игры таких ситуаций не припомню. Но помимо разработки парка мы еще занимаемся поддержкой наших онлайн проектов **AOW2** и **ФМО**, и здесь смешных ситуаций хоть отбавляй. Иногда в саппорт такое приходит, что мы по полчаса всем составом хохочем (улыбается). Мы уже даже начали самые выдающиеся запросы и посты собирать в кучу, чтобы потом через годик опубликовать (улыбается). Думаю, будет весело все это почитать. Например, несколько дней назад в офис позвонил мужик, и настойчиво пытался поговорить с сервером «Я попал на сервер? Нет, вы мне дайте сервер, я хочу с ним поговорить! Он мне активацию не дает!»

Есть ли в первой части игры особенности или моменты, которые не оправдали себя, или не

понравились игрокам? Будут ли они исправлены во второй части?

Да, есть несколько моментов, которые мы исправим. Например, в первой части был такой замечательный аттракцион «Качели-петухи», на которых человечки могли кататься только вдвоем. Так вот эти очень сильно снижали настроение посетителей, так как пока один посетитель дожидался пары, у него очень сильно падало настроение. Больше мы не будем делать аттракционы, которые стартуют только для пары посетителей. Еще в первой части была водная дорожка. Когда мы портировали игру на слабые телефоны, водную дорожку пришлось вырезать, чтобы сэкономить память. В ходе этого выяснилось, что один единственный аттракцион занимал ровно треть всего программного кода игры. Так что во второй части мы постараемся не делать аттракционы, которые будут настолько трудоемкими.

Какую особенность будущей игры вы бы назвали основной, которая бы вывела серию на новый уровень?

Опять же здесь сложно назвать что-то одно. Это будет и совершенно новая графика, на порядок лучше, чем в первой части. И новый геймплей, и звуковое оформление, и онлайн-рейтинг парков, и социальные возможности...

Будут ли у игры какие-нибудь онлайн-функции?

Да, будет онлайн-рейтинг парков. Игроки смогут ходить в гости в парки друзей, голосовать друг за друга и еще многое другое. Но все сетевые и социальные возможности запланированы на второй этап развития игры.

Появятся ли какие-нибудь совершенно новые аттракционы, кардинально отличающиеся от остальных? (Например, требующие определенного количества посетителей в парке, или предлагающие сыграть в мини-игру

Да, что-то подобное планируется, но мы пока не будем раскрывать всех секретов игры *(улыбается)*.

Насколько сильно изменится игра в визуальном плане? Стоит ли рассчитывать на наличие 3D-элементов?

Игра изменится очень сильно. Графика, которая была в первой части, морально устарела минимум уже 3 года назад. 3D графика — это не наш профиль. Мы еще долго будем стараться выпускать спрайтовые игры, так как 3D-возможности мобильных не настолько велики, чтобы сделать 3D-графику более красивой, чем 2D. К сожалению мы пока не готовы представить вам игровую графику. Первые скриншоты из игры будут доступны в конце лета. Следите за нашим форумом!

Придется ли игроку совершать дополнительные затраты?

Игра будет построена на принципе freemium. Играть можно будет бесплатно, но с ограничениями. Оплата будет снимать ограничения и позволять развиваться быстрее. То есть за фиксированную стоимость игроки будут получать полноценную игру без ограничений. За дополнительную плату — ускорение и дополнительные премиум-возможности, например, купить игровые деньги, а не ждать, пока они накопятся, открыть недоступные аттракционы раньше времени, ускорить строительство и так далее.

Когда вы планируете выпустить сиквел «Первобытного Парка»?

Запуск первой версии для iPhone запланирован где-то на октябрь. Далее игра будет портирована на Android и J2ME. Точную дату выпуска игры на J2ME назвать пока трудно, так как это зависит от многих факторов.

Какие платформы охватит проект? На какую платформу он выйдет в первую очередь? J2ME, iPhone? Может, Android?

Как я уже сказал выше, в первую очередь мы планируем запустить игру на iPhone, затем на Android, и только

потом на J2ME. Но это не значит, что мы уходим с рынка Java. Просто этот проект изначально планировался и создавался для iOS. Мы сейчас параллельно работаем над MMORTS в стиле фэнтези, ее мы создаем именно для J2ME, а потом планируем портировать на другие платформы.

Стоит ли рассчитывать на третью часть игры? Или же у вас на ближайшее будущее другие планы?

Мы не загадываем так далеко *(улыбается)*. Сначала нужно посмотреть, как себя покажет вторая часть игры, и только потом думать о третьей. Я надеюсь, что к середине зимы мы сможем ответить на этот вопрос.

Благодарим за интервью. Надеемся, что «Первобытный Парк 2» оправдает надежды всех игроков. Чтобы вы могли пожелать нашим читателям?

Не забывать, что помимо игрового мира, есть реальный *(улыбается)*. Удачи! До новых встреч!

**Дмитрий Курылев,
Алексей Смагин,
Денис Зайченко**





Cube to Cube

Arcade/ Logic / Андрей Муравенко / 2011 / iOS

Соедини кубик с кубиком!

Наверное, логические игры интересны разработчикам не менее, чем игрокам. Как тогда объяснить тот факт, что многие любители игростроения для идей своих первых проектов выбирают именно этот жанр, а, скажем, не гонки или бродилки? Разработка любой логической игры далеко не проста, ведь создателю требуется качественно проработать каждый уровень, чтобы заставить игрока не останавливаться на достигнутом. Совсем скоро от Андрея Муравенко для всех любителей поломать мозги выйдет новая аркада **Cube to Cube**, которая увлечет своим простым, но увлекательным игровым процессом.

Уже по названию можно догадаться, что цель игрока в данной головоломке заключается в соединении одного кубика с другим. При этом привести в движение сами кубики нельзя, можно лишь переносить платформу, тем самым толкая наши предметы. С первого взгляда кажется, что это сделать очень легко, но на самом деле это не так. Проигрыш не наступит, пока оба кубика будут на игровом поле. Однако мы можем заставить двигаться

только один из них - серый с сердечком, а оранжевый со знаком вопроса, к которому мы и должны протолкнуть нашу цель, в некоторых уровнях произвольно катится по различным поверхностям.

В основе **Cube to Cube**, как и в многих других современных головоломок, лежат физические явления. Кубики отскакивают от стен, перекручиваются и подчиняются законам гравитации. После прохождения нескольких уровней можно заметить, что гравитации разработчик уделил довольно много внимания. В некоторых местах наш куб будет притягиваться к земле, в некоторых, наоборот, к небу, а помимо этого встретятся уровни, в которых предметы будут притягиваться к какому-либо боку или же не будут притягиваться совсем. Последнее явление очень затормаживает игровой процесс, так как наш кубик придется не только поддерживать, но и полностью толкать к цели.

Никакого однообразия, как можно сначала подумать, в **Cube to Cube** нет. Во время прохождения каждый игрок встретится с неожиданными явлениями. Так или иначе,



в одном из уровней внезапно меняется гравитация, из-за чего придется резко подталкивать наш предмет с другой стороны, другой уровень представляет из себя лабиринт, в котором придется обвести кубик вокруг всех стенок, не забывая удерживать его на игровом поле, а третий и вовсе представляет собой классический арканоид, в котором платформа движется только по горизонтали.

Отдельного внимания заслуживают различные бонусы. В некоторых уровнях при взаимодействии со специальными объектами кубик изменяет свой размер или же направление силы притяжения.

.....
Слева Приятные зеленые цвета на протяжении всего прохождения будут радовать глаз

Слева снизу У игры довольно хорошая физика — кубик реалистично отскакивает от разных предметов.
.....

Интересно то, что порой просто не ожидаешь, какие явления произойдут при столкновении с теми или иными объектами, из-за чего некото-

рые уровни с первого раза пройти становится просто невозможно. К слову, на прохождении всей игры привыкаешь только к тому, что все действия разворачиваются на природе. На фоне изображены красивые луга, а всякие препятствия сделаны в виде растений.



Итак, **Cube to Cube** обязательно достойна того, чтобы в неё поиграть.

Это простая, но интересная головоломка, в которой благодаря фантазии разработчика все уровни различны и оригинальны. На подобных проектах можно убедиться, что для создания достойной игры вовсе не обязательно покупать кучу оборудования и набирать большую команду — главное, чтобы было желание.

Дмитрий Курылев

Интервью с разработчиком

После превью такой простой, но интересной и увлекательной игры мы решили взять интервью у её единственного разработчика, Андрея Муравенко.

Скажи, большой ли у тебя был опыт разработки мобильных игр до Cube to Cube?

Нет. До этого только пытался делать программы для Android, например, Funny Sounds.

Получается, что Cube to Cube — это твоя первая игра. Сложно ли тебе дается разработка?

Разработка дается легко, правда иногда бывает кризис идей, когда я уже не знаю, какой еще уровень можно выдумать.

Сколько уровней будет в финальной версии? Как думаешь, долго ли игроки будут проходить всю игру?

Девятнадцать уровней. А вот, сколько проходить, даже не знаю... Это ведь убивалка времени! В нее хорошо играть, когда надо скоротать несколько минут, ожидая, например, своей очереди к врачу. Кроме того я каждую неделю планирую делать обновления, в которых будут новые уровни.

А что будет в новых уровнях? Будут ли введены какие-то новые предметы?

Из игровых объектов планирую еще сделать конвейер, который будет

заставлять кубик двигаться в определенном направлении. Возможно будет что-то еще, но пока не придумал.

Стоит ли нам ждать в Cube to Cube какую-либо систему рекордов?

Именно рекордов не будет, но за каждый уровень игрок скорее всего будет получать определенное количество звезд, которое будет зависеть от времени, потраченного на прохождение уровня.

Что на счет звука? В каком стиле он будет выдержан?

Сейчас есть мелодия на проигрыш, потом добавлю мелодию на выигрыш и всякие эффекты. Какого-либо особого стиля нет, подбираю такие звуки, которые мне нравятся.

Для каких платформ стоит ожидать игру?

iOS, WebKit браузеры (Safari, Chrome), Mac OS X. Возможно, еще будет версия для Android, но позже.

Будут ли версии для разных платформ различаться между собой?

Для iPad и Mac OS X будут доступны HD-версии. В соответствии с большими разрешениями экрана в них будут изменены уровни и графика.

Интересно, а твоя игра будет бесплатной?

Для браузеров и Mac OS X игра будет бесплатной. А вот iOS-версия в AppStore будет платной — 99 центов, в Cydia бесплатной.

Есть ли у тебя хоть малейшая надежда, что игра попадет в топ AppStore?

У меня есть надежда, что я заработаю на этой игре 300 000\$ (улыбается). В топ, наверное, была бы возможность попасть, но только если бы игра была бесплатной.

Ну, а теперь, если можешь, скажи, когда все-таки выйдет Cube to Cube?

Сначала выйдет версия для браузеров — уже совсем скоро! Позже для iPhone — где-то в десятых числах августа. И еще позже, примерно в сентябре, выйдут HD-версии для iPad и Mac OS X. Если и выйдет версия для Android, то, наверное, ближе к зиме. Также, как я говорил ранее, для всех платформ буду выпускать регулярные обновления, в которых будут новые интересные уровни. Ждите!

Благодарим за интервью. Желаем успешно довести проект до конца! Что бы ты хотел пожелать нашим читателям?

Желаю побольше удачи, которая порой покидает нас в самый ответственный момент, но потом все равно возвращается!

**Дмитрий Курылев
Денис Зайченко**

Новости игры:

<http://ie-ho.weebly.com/cube-to-cube-ios-web-mac.html>



Интервью с JarBull

Качество приходит с опытом!

Каждый разработчик индивидуален, и эта индивидуальность проявляется во всех его проектах. Наш сегодняшний гость — известная компания Jar Bull, выпускающая чуть ли не рекордное количество игр каждый месяц. Почти в каждый номер нашего журнала попадают обзоры таких творений! И даже неважно, что зачастую они получают не самые высокие оценки — как говорят сами разработчики, «качество приходит с опытом». Конечно, нас, как и многих других, заинтересовала эта компания, и мы решили взять у неё интервью. Seda Kistak, менеджер по маркетингу JarBull, с радостью ответил на наши вопросы.

Пожалуйста, расскажите о вашей компании. Когда и где она была сформирована?

JarBull создана при содействии компании информационных технологий Globsis, которая была основана примерно в 2000-ом году в результа-

те научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ, а также технологий и инвестиционных проектов, которые работают в глобальном контексте. В 2005 году Globsis закрепила за собой звание корпоративной компании в информационных технологиях, включая программное обеспечение, web и war контент, развлекательные и коммуникационные технологии, образовательные, организационные и консультационные услуги. С десятилетним опытом, полученным на мобильных развлечениях, Globsis создает мобильные игры под брендом JarBull в течение двух лет.

Почему было выбрано название JarBull?

Начнем с быка (англ. bull). Бык уже давно является важным символом во многих культурах. Эти животные появились в наскальной живописи 17 тысяч лет назад, а также мифический Небесный бык играл важную роль в древних шумерских эпосах о

Гильгамеше, датируемых еще в 2150 году до нашей эры. Он символизирует силу и агрессию. И поскольку мы производим игры для мобильных телефонов, мы решили назвать нашу компанию JarBull.

Сколько сотрудников работает в Вашей компании в настоящее время? Где находятся офисы Вашей компании?

У нас есть три офиса: в Анкаре (главный офис), Стамбуле и Украине. Отдел разработки игр JarBull — это динамичная и творческая команда, которая объединяет специалистов всех направлений, каждый из которых профессионал в своем деле. В нашей команде более 60 опытных разработчиков, иллюстраторов и аниматоров, дизайнеров уровней, тестеров и редакторов.

Для каких платформ вы разрабатываете игры?

В основном, мы разрабатываем игры для платформы Java Micro Edition. Но



сейчас мы пытаемся пробовать свои навыки в разработке проектов для Android и iPhone. В ближайшее время наши поклонники смогут насладиться нашими играми на этих устройствах!

Если можете, скажите, какая самая первая мобильная игра? Сколько игр Вы сделали за все время?

Первой мобильной игрой от Jarbull был гоночный симулятор «Park Me». С тех пор за полтора года мы выпустили более 70 игр!

Как Вы считаете, какие из ваших игр получились наиболее успешными?

У нас есть много игр, которые мы считаем успешными в разных категориях. Трудно сделать такой выбор, учитывая то, что все концепции и сценарии создаются нашей командой (улыбается).

Если честно, некоторые ваши игры не заслуживают высоких оценок, так как в них довольно неинтересный геймплей и не очень современная графика. Например, это Gangster Town и Zombie Attack. Скажите, пожалуйста, какова цель выпуска таких проектов?

Мы разрабатываем игры для большого количества различных целевых рынков во всем мире. Предпочтения

в графике и стиле игр различаются на разных территориях. Например, игры, которые любят в Европе, могут не понравиться жителям Америки. Такие предпочтения различаются даже на Юге и Севере Африки, Востоке и Западе России. Наши маркетинговые отделы с многолетним опытом работают над отзывами, полученными со всех территорий, и направляют эту информацию в нашу команду по разработке игр, чтобы мы могли делать игры, адаптированные для каждого региона. Мы ещё не можем использовать эту информацию рационально, так как мы разрабатываем игры всего полтора года и на этом рынке мы считаемся новичками. Со временем мы будем более успешными в работе с обратной связью. Когда мы начнем выпускать продукцию, которая будет сделана согласно предпочтениям каждого региона, наша аудитория будет удовлетворена. И мы уверены, что ждать этого осталось недолго (улыбается).

Что Вы собираетесь предпринять для улучшения качества ваших игр? Может, Вы планируете разрабатывать 3D игры на Java?

Качество приходит с опытом! Мы разрабатываем игры в течение полутора лет, и с каждой игрой мы изучаем что-то новое. Также с усовершенствованием технологий у разработчика растут шансы улучшить качество его проектов. Разумеется, у нас есть

.....
Сверху Самая первая мобильная игра от JarBull была выпущена в апреле 2010 года. Это был гоночный симулятор Park Me.
.....

в планах разработка трехмерных Java-игр. И конечно, мы будем прилагать больше усилий к дизайну, сценарию, креативности и геймплею в наших будущих проектах.

Если можете, скажите, собираетесь ли Вы выпустить в ближайшее время какие-нибудь новые игры?

Уже в августе мы планируем выпустить где-то шесть-восемь новых игр. В данный момент они находятся в стадии разработки и тестирования.

В конце хотим поблагодарить Вас за интервью и пожелать Вам успехов в дальнейшей работе! Что вы можете сказать нашим читателям?

Спасибо за интерес к играм от Jarbull! Это интервью сделало нас счастливыми — оно вселило в нас уверенность, что мы на правильном пути. Ожидайте новых веселых и высококачественных игр от нас в ближайшем будущем!

**Дмитрий Курылев
Сергей Федченко**



Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2

Все закончилось

Action/RPG / Gameloft / июль 2011 / J2ME

Какая серия книг стала вашей спутницей на долгих десять лет? Какие книги и экранизации вы ждали все последнее десятилетие? Книги тети Ро, как называют её фанаты. Да-да, книги и фильмы о Гарри Поттере. Несомненно, многим из вас хотелось бы пережить все события, происходившие на протяжении семи книг и восьми фильмов. Косплей и игры — основные возможности для воплощения мечты в жизнь. После экранизации первой книги вышла игра для множества платформ, и, как сообщает Википедия, «упрощенная версия для мобильных телефонов». Правда, к Гарри Поттеру та поделка относилась лишь очень-очень косвенно. Это была очень слабая «модификация» **PacMan**'а, где Мальчику, Который Выжил, предстояло побегать от приведений, в то же время собирая бобы, получившие широкое распространение лишь в РС-версии. К выходу последнего фильма тоже была создана игра, опять-таки на множество платформ, однако, на мобильный телефон вышла уже не «упрощенная версия», а то, во что хотя бы поиграть можно. Но, увы, ожидания не были оправданы.

А дело все в том, что до недавнего момента играми о юном волшебнике занималось мобильное подраз-

.....
Кому какое дело, что Волан-де-Морт в общем-то захватил Хогвартс и собирается убить злейшего врага?

деление EA. Получалось это у них, надо признать, с переменным успехом. Но первую часть «Даров Смерти», вышедшую прошлой осенью, однозначно можно было назвать хитом. И когда индонезийская студия **Gameloft** объявила о своем намерении завершить серию игр про Гарри Поттера, плохого предчувствия не возникало — все-таки, **Modern Combat 2** и **Cowboys and Aliens** показали, что разработчики готовы совершенствоваться и выпускать довольно интересные проекты. Тем более, в своем блоге **Gameloft** обещали, что улучшат визуальную часть и перенесут все геймплейные элементы из игры EA.

Лучше один раз увидеть...

Конечно, художники переделали графическую часть игры до неузнаваемости, но вот стала ли она лучше — большой вопрос. На смену мрачным декорациям из первой части пришли неестественно яркие и жизнерадостные уровни, полностью

убивающие всю атмосферу страха. Кому какое дело, что Волан-де-Морт в общем-то захватил Хогвартс и собирается убить злейшего врага? По крайней мере, разработчики то ли забыли про это, то ли решили скрывать факт нападения до последнего уровня. Авось, пронесет, и самый могущественный злодей вдруг передумает убивать Гарри, а вместо этого решит поискать загадочных существ, о которых так много писали в «Придире».

Впрочем, страшно не это. Страшно, что главных героев очень сложно узнать. Из всей неразлучной троицы наиболее узнаваемым получился Рон, везде светящий своей рыжей головой. Гарри же, которому даже не удосужились пририсовать очки, похож на кого угодно, только не на самого себя, да и волосы Гермионы стали гораздо светлее, чем были раньше. Удивление вызывает и

.....
 Снизу Увы, полетать на этом милом создании не дадут





Персонажи постоянно бегают по какому-то синему полотну, являющимся одновременно и Тайной Комнатой, и Запретным Лесом, и банком «Гринготтс»

отсутствие портретов героев в диалогах. Конечно, фотографии трио присутствуют, но как же другие, Крюкохват, Джинни, например?! Этот огрех можно было бы простить, если бы портретов персонажей и вовсе не было бы, но постоянное появление белого силуэта вызывает сильное раздражение.

Сэкономить решили и на кат-сценах, призванных кратко пересказать сюжет фильма. Почему-то персонажи постоянно бегают по какому-то синему полотну, являющимся одновременно и Тайной Комнатой, и Запретным Лесом, и банком «Гринготтс». Из-за этого сюжетная линия воспринимается как-то вяло, и даже «Гарри Поттер за две минуты» не хуже сможет объяснить что же все-таки происходило в фильме.

Семь бед — один ответ

Самое обидное, что Gameloft насчет боевой системы особо и не заморачивались, а все их обещания — пустой треп. Практически всю игру

вам придется упорно долбить кнопку «5», вне зависимости от того, что вы хотите сделать. Эта магическая кнопка и открывает сундуки, и перемещает колонны, и зажигает факелы, и даже двигает вагонетки. Конечно, этой проблемой страдают многие мобильные игры, но, надо напомнить, что в игре EA помимо пятерки активно использовались звездочка и решетка, поэтому

подобный шаг назад со стороны выглядит как-то нелогично. Оказалось, что это только цветочки.

Минимализм присутствует везде. В игре (о, ужас!) нет заклинания «Экспекто Патронум» обещанного разработчиками! Но ладно бы только его... Возможно, виноваты локализаторы, но «Вингардиум Левиосса» (которому Гермиона учила Рона на первом курсе: «Вин-



Слева Заклинание размножения сработало и в игре
Снизу Разработчики забыли, что Гарри не пришлось сражаться со Снейпом
Слева снизу Разрушенный Хогвартс страха не навеивает

гардиум ЛевиОсса, а не ЛевиосА») здесь вообще звучит как «Левиос! Авиатус! Экс Каппа!»! Вот уж действительно то, что заставляет негодовать фанатов. Так и хочется отправить Gameloft'овцам пламенный привет в виде «Авада Кедавра»! О боевых навыках и вспоминать страшно: четыре заклинания, из них используются только три и переключаться (по старой, но не доброй традиции) можно между двумя. «Экспеллиармус», «Инсендио», «Агуаменти» и «Остолбеней». Всё. Действительно, зачем нам «Протега», «Редукто»?! Остается лишь удивляться, как они смогли оставить «Акцию» и «Алохомора». На самом деле, можно даже закрыть глаза на то, что методов взаимодействия до ужаса мало, главное — было бы кого бить. Но враги почему-то просто стесняются нападать на Гарри. Самыми смелыми оказываются Пожиратели Смерти, которые изредка успевают нападать на волшебника. Остальные же почему-то предпочитают стоять на месте и ждать, пока еще одно заклинание не достигнет своей цели. RPG-элемент, похоже, вообще вставили для галочки: мол, у EA было, чем мы-то хуже? Вот только об очках опыта в Gameloft почему-то забыли, с каждым новым уровнем повышается только здоровье и мана. Да и прокачка проходит как-то незаметно, опять же из-за никуда не

годных боев. Найти логическое объяснение такой халатности можно: навыков-то у Гарри никаких и нет. По крайней мере, в Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2 он их не использует. Еще один сюрприз преподнесли локализаторы: «Level Up» невероятнейшим образом превратился в «Страница Вверх»... Довольно странно видеть, этот посередине уровня, внезапно появляющуюся в центре экрана красную надпись «Страница Вверх», не правда ли?

Прогулки по развалинам Хогвартса

В свободное от перестрелок время разработчики, вспоминая свои «Хроники Нарнии», предлагают заняться куда более мирными делами. Беда опять же в том, что даже простейшие головоломки толком-то до конца и не доведены до конца. В лучшем случае, придется в правильном порядке зажечь факелы, в худшем — просто нажать на рычаг. И даже там, где можно было бы хоть немного подключить голову, игра, будто неудавшийся шутер конца восьмидесятых, встречает чередой ограничений. Вот, например, «Инсендио», помимо своей боевой функции, может зажигать факелы. Казалось бы, водное заклинание «Агуаменти» должно, наоборот, гасить огонь (которого, кстати, в достатке на всех

уровнях), но чуда почему-то не происходит.

Уровни, и без того надоедающие излишним однообразием, к тому же оказываются линейными. Причем, не просто линейными, а узкими ограниченными коридорами, ясно ведущими к одной цели. Куда там творению Gameloft до первой части, игра откровенно не дотягивает до ветерана игростроя, Nowhere, который, к тому же даст этой подделке откровенно большую фору. К тому же, путь назад почему-то всегда отрезан, и если кому-то по совершенно непонятным причинам захочется вернуться назад, чтобы поглазеть на повторяющиеся элементы декора, то невидимая стена с распростертыми объятиями встретит такого путника.



Подобно бортнику, вторгшемуся в незнакомый улей, Gameloft делают робкие и неуклюжие шаги по излюбленной схеме. Загнанные в рамки времени и сюжета, разработчики совершенно забывают о мелочах приятных не только фанатам Поттерианы, но и вообще всем, кто играет на своем мобильнике. Ни зельеварения, ни полета драконе, ни даже эффектной сватки с Волан-де-Мортом тут нет. Даже среди своих собратьев по жанру, склепанных теми же Gameloft, последний Harry Potter чувствует себя неудобно: размах не тот, графика не та, да и какой-то частички души тут нет. Сразу видно, что проект был сделан людьми, далекими от произведений Ролинг, где-то в темном подвале посмотревшими режиссерскую версию фильма и создававшими игру, к сожалению, только ради денег.

**Алексей Смагин,
Александр Родин**



ОЦЕНКА 4,5 /10

FINAL FANTASY II

Фантазия в стиле фэнтези. Vol. 2

JRPG / Square Enix / 2011 / J2ME

Вирус по имени **Final Fantasy** — страшный и всеобъемлющий, что твое падение доллара. Значение этого мега-сериала для индустрии компьютерных сложно не переоценить — за все время ее существования (а это более 20 лет) под маркой **Final Fantasy** было выпущено 52 игры, а также несметное количество сопутствующего контента вроде комиксов, мультфильмов, и даже одной компьютерной полнометражки, которая, к сожалению, не оправдала надежд, хотя по качеству графики могла потягаться с Матрицей. И все было бы ничего, только

вот большинство игр, гордо именуемых Финалками, к оригинальной **Final Fantasy** отношения не имеют, ни в плане персонажей, ни в плане сюжета, а события порой происходят даже не в одной вселенной. Единственное, что практически не меняется — общий сеттинг, который кочует из одного проекта в другой. Да и это порой исчезает из горизонта, когда речь заходит о, например, гонках.

Сии издевательства над франчайзом можно было бы сравнить с тем, что есть оригинальный Adidas и есть его подделки, но есть одно НО.

Мы говорим о **Final Fantasy**, господа, и что бы не вышло под этим именем, оно так или иначе вносит свой вклад в игровую историю. Ни на секунду нельзя забывать, что первая игра серии вышла за несколько лет до рождения автора данной статьи, задолго до Fallout'ов и **Dungeon Siege**'ей. Да что там, тогда даже **Doom**'а не было! Но хватит разглагольствовать, ведь ты, мой дорогой читатель, и так уже все прекрасно понял.

Теперь, собственно, о главном герое статьи. То есть, о героине. **Final Fantasy II** была выпущена в





1988-м году в Японии. Что интересно, и даже в какой то степени нарицательно — в остальных странах мира эта игра была практически не замечена, хотя и получила хорошие отзывы критиков. И тем не менее, она стала одним из основоположников жанра JRPG, что уже немаловажно. А героем сегодняшней статьи **FF II** является потому, что относительно недавно появилась еще и на мобильные телефоны. Про нее мы, собственно, сейчас и поговорим.

Старая сказка о главном

Жил-был император Паламации. И был он вроде неплохой, вроде бы даже добрый был. Только вот однажды утром стукнуло ему в голову захватить мир. То ли от скуки, то ли от нечего делать, то ли нечистый на ухо нашептал. В общем, начал он якшаться с темной силой вроде демонов и черной магии. Что, само собой, не пошло ему на пользу — он стал злобным, а имперцы начали сеять хаос и разруху повсеместно. Как вы уже поняли, возвращать императора на путь истинный придется именно нам.

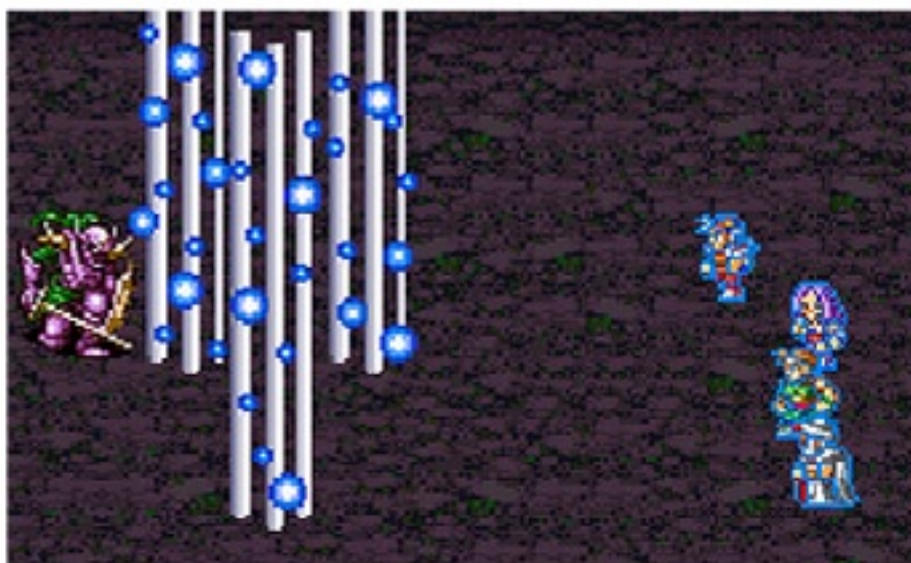
Начинается игра весьма нетривиально. Начинается она с того, что наших героев (Фириона, Марии, Гая и Леона) убивают... Ну, почти убивают. Первые три персонажа оказыва-

ются в столице повстанцев, Алтее, а четвертый бесследно исчезает, и часть сюжетной линии уйдет на его поиски. Вообще, стоит сказать, что для своего времени сценарий игры получился на удивление классным, с неожиданными поворотами, интересными квестами и тому подобными плюшками, который в большинстве современных РПГ днем с огнем не сыщешь. Вот что значит классика...

Я твой отец... Но ты не мой сын...

Сразу же хочется отметить, что вторая игра серии прямо пестрит нововведениями. **FF I** можно срав-

нить с классическими РПГ типа **Diablo**, в то время как **FF II** диктует собственные стандарты. Во-первых, стабильных персонажей теперь всего три, а не четыре. Что, впрочем, не мешает веселой компании принимать к себе четвертого бойца, и на этом вакантном посту в свое время пробудет аж 6 человек (и не человек тоже), с разными стилями боя, что некоторое время будет вносить легкий хаос в устоявшуюся тактику игры. Но это того стоит, ведь некоторые персонажи на пару голов круче стандартных, и пользу приносят вагонами.



Далее — измененная система прокачки персонажей. На ней стоит остановиться подробнее, потому что такого еще не делал никто. Начнем с того, что разработчики убрали классовое развитие. Вместо этого любой персонаж может качать то, что ему заблагорассудится — каждое оружие имеет свою полосу развития. И щиты теперь находятся именно в оружии, а не в доспехах.

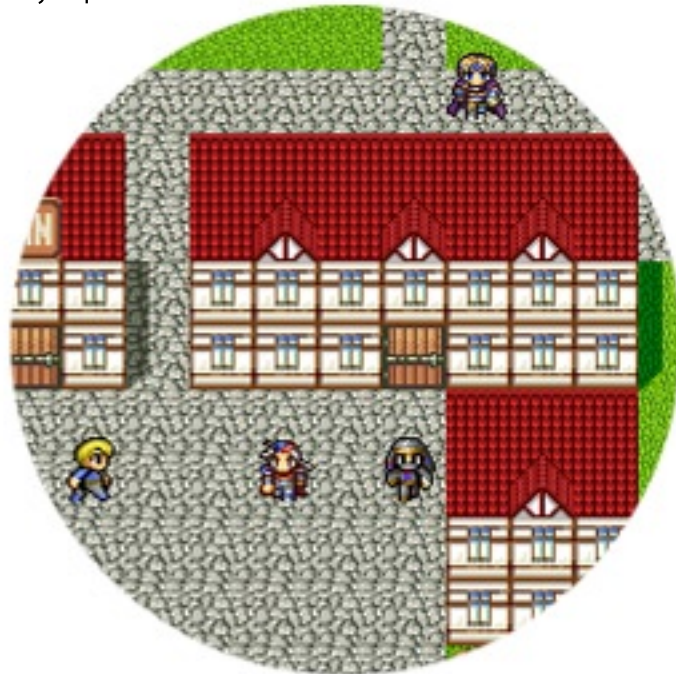
Далее, есть возможность сохраниться на карте мира в любой момент. Черная и белая магии объединены в одном магазине, ну и еще пара вкусных нововведений.

А в чем же, собственно, дело?

Для тех, кто с первой частью не знаком вообще, стоит объяснить суть игры (хотя многие читатели, наверняка, ждали этого еще в начале статьи). Так вот, геймплей игры заключается в методичном уничтожении монстров, но не так, как в **Diablo** или тому подобных играх. Скорее, как в **Disciples**. Хотя, нет. Это **Disciples** взяли в основу систему FF. В общем, на поле битвы находится «столбец» вражеских персонажей (слева) и «столбец» наших персонажей (соответственно, справа). Бой происходит пошагово, в начале каждого хода нам предстоит выбрать, какое действие предпримет тот или иной персонаж (ближний бой, дальний бой, колдовство и так далее). Эта вся радость называется Count Time Battle, и является она канонической для мастодонтов JRPG. После того, как на поле не останется вражеских персонажей, и хотя бы один живой дружественный — бой заканчивается в пользу игрока. За это ему дается опыт и деньги. Деньги можно потратить на покупку оружия, доспехов, заклинаний, а также зелий, и что важнее всего — на воскрешение павшего персонажа.

Кавайно, товарищи?

Визуально игра выглядит... Так же, как и первая часть. Стиль графики



.....
Количество видов монстров, наблюдаемое в игре, может спокойно идти на рекорд
.....

тот же, карта мира похожая, да и монстры по типу аналогичны. В плане анимации разработчики малость схитрили (это просматривалось еще в первой части) — у противников есть всего один тайл, а вся анимация во время боя заключается в помигивании этих самых тайлов, или растворении их в случае смерти монстра-владельца. Однако, пойдя таким путем, авторы игры тем самым освободили о-о-о-чень много места для того, чтобы разнообразить бестиарий. Поэтому количество видов, наблюдаемое в игре, могло спокойно идти на рекорд. Кроме того, детализация монстров может потягаться с самим Дьябло, но это уже совсем другая история. В общем же, графика смотрится очень даже мило, хоть и не очень реалистично.

Что можно сказать о звуке... В то время халтурить на нем не привыкли, поэтому данная составляющая нареканий не вызывает. Но есть в этом вагоне меда своя капля ртути — одновременно можно включить либо музыку, либо внутриигровые звуки, о чем нас, собственно, и спро-

сят перед запуском игры.



Перед нами заезжий гость из недалекого прошлого... Незнакомец, пришедший из далекого мира JRPG. Даже не так. Наш гость — один из дедушек всего JRPG. Да, раньше него был Dragon Quest, но если о последнем во всем мире мало кто помнит, то Финальная Фантазия на устах геймеров больше 20-ти лет. И можно смело утверждать, что Final Fantasy 2 имеет огромное значение для всей серии. Для мобильных игроков это, в первую очередь, шанс познакомиться с истоками гейм-индустрии, когда Square и Enix были разными компаниями, а игровой бизнес лишь зарождался. Впрочем, ничто не мешает просто насладиться геймплеем этой игры, окунувшись в мир приятных звуков и увлекательного сюжета... Благо, русская локализация в игре присутствует.

Денис Зайченко

ОЦЕНКА 8,0 / 10

.....
Шанс познакомиться с истоками гейм-индустрии, когда Square и Enix были разными компаниями, а игровой бизнес лишь зарождался.
.....

Tiki Towers 2 Monkey Republic

Arcade / Logic / Progressive Media / 2011 / J2ME, Android

Обезьяны любят бананы

Обезьянки вернулись! Весёлые, смешные, умные. Нет, вы не ослышались... Сверхгениальные приматы вновь возвращаются на мобильные телефоны. Уже как два года назад на J2ME вышла увлекательная головоломка **Tiki Towers**, обзор которой можно прочитать в четвертом выпуске нашего журнала. В ней была прекрасная анимация, замечательная графика, а также интересный геймплей. И вот, злодейка-судьба нам на радость забросила стаю на остров приматов... Опять же, невольно приходят на ум мысли о том, что **Tiki Towers 2 Monkey Republic** стала полной копией первой части. Вот, так и хочется погрозить пальцем тем, кто подумал такую гадость! Разработчики не посмеют огорчить своих поклонников! Или же посмеют? Не будем гадать, а просто рассмотрим игру.

И вот опять стайку обезьян забросило на остров... В предыдущей части игры было пять островов, в то время как в **Tiki Towers 2** все действия происходят на одном

острове Республика Обезьян. На нём правит жестокий диктатор горилла! Вот, уже схватив в охапку сокровища и сев на свой забавный самолёт, обезьяны полетели домой... Внизу синее море, вверху голубое небо. Лепота! Но вдруг в самолёт попадает кокосовая ракета. «Где-то это я уже видел!» — скажите вы и не ошибётесь. В **Tiki Towers** уже терпел крушение самолёт. Опять летят коробки с обезьянами. Кто стрелял в нас?! Враждебные приматы — они же шимпанзе, гориллы и другие человекообразные. Кто стащил наши сокровища?! Мало того, что вам повредили самолёт, так ещё и разграбили. Без сокровищ вас и ваших приматов не спасут. Придётся опять ломать голову, выстраивая умопомрачительные конструкции из бамбука новых поручных материалов. Сохраните обезьянок от опасных обрывов, кипящей лавы и глубоких вод.

Опять эти джунгли... Опять этот ломкий бамбук! В отличие от первой части игры в **Tiki Towers 2 Monkey Republic** нет заставки, да и меню

сделано очень банально. Остров, на который упали невезучие приматы, разделен на уровни. В игре всего тридцать уровней, но в отличие от первой части у одного задания могут быть два решения. По мере прохождения игры вы будете медленно, но верно двигаться к дворцу обезьяньего диктатора. По пути вам будут встречаться разнообразные препятствия от злой собаки и до железных ворот. Отвлечь собаку можно сочным бифштексом, а ворота отпереть ключом. А, добравшись до дворца, подорвем его к чертям! Карта острова нарисована очень симпатично и ярко.

Геймплейная составляющая игры почти не изменилась. Остался тот же бамбук, но добавились лианы. В отличие от бамбука, лианы имеют способность растягиваться и хорошо пружинить. Также кроме огненной лавы появилась вода. При попадании в лаву обезьяна сразу умирала, но в воде приматы могут некоторое время барахтаться. Появились два выхода на некоторых уровнях, то есть где хотите, там и выходите. От того, какой выход вы выберете, зависит, какая дорога на карте откроется. Каждый из уровней можно проходить несколько раз, чтобы улучшить результаты. Насколько хорошо вы прошли уровень, можно узнать по маске, показанной вам после прохождения уровня. Чтобы получить наилучшую — золотую маску, нужно собрать все бананы на уровне. Еще можно экономить стройматериалы и получить шапку бакалавра, которая означает, что вы «Обезьяна дождя» (аналог экомиссии в первой части). Обяза-



Слева Лианы крепче и эластичнее бамбуковых палок

тельно довести нужно до финиша всех обезьян, а не то... Заплачет расстроенная обезьянка на вашем экране. Состояние обезьян всё так же определяется по мордочкам сверху экрана: просто обезьяна, банан в зубах, черепушка обезьяны, грустная морда и улыбка во все традиция три зуба. Если вы пройдёте уровень, захватив все бананы и став «Обезьяной дождя», то вам покажут два пальца вверх, запустят салют, мол, старайся ещё и получишь награды в главном меню.

Графическая составляющая игры

ничуть не изменилась, разработчики поменяли разве что задние фоны и коробку, из которой вылезают обезьяны. А вот с музыкой дела обстоят чуть хуже. От обезьян мы услышим только крики, а также ничуть не мешающие игровому процессу две мелодии. Довольно скучно, а ведь в первой части и вздохи были...



Tiki Towers 2 Monkey Republic можно назвать достойным продолжением первой части с обновленными уров-

нями. Голову ломать приходится очень сильно! Лично мне, чтобы собрать все награды, пройти все уровни на золотые маски и стать «Обезьяной дождя», понадобилось четыре с лишним часа. Перед нами замечательная головоломка, над которой приятно посидеть.

Альберт Якунов

ОЦЕНКА 8,0 / 10

Harry Potter and the Half-Blood Prince

Adventure / EA Mobile / 2009 / J2ME

Хорошего понемножку

Вот она — шестая, предпоследняя часть Гарри Поттера. Люди скапливаются у прилавков книжных магазинов, продавцы не успевают пересчитывать прибыль, миллионы людей находятся в интернете в поисках хоть какой-то электронной версии книги. Бешеная популярность книги была предсказуема. На волне фанатизма Гарри Поттера шестая часть была сопровождена взрывом эмоций, рекордный тираж — около десяти с половиной миллионов копий только в США. На следующий день после выхода Принца-Полукровки на форумах всю обсуждали события предпоследней части, и прогнозировали концовку.

Четыре года спустя. Седьмая часть вышла достаточно давно, но ажиотаж вокруг Гарри Поттера взорвался новой силой. Вышел фильм по шестой части Поттерианы. Несмотря на

то, что её официальные продажи, как минимум, превышали затраты. А вот с мобильной версией всё вышло немного по-другому.

Прогресс на лицо. И на все другие части тела...

Наверняка, вы все помните пятую часть серии. Игра оказалась просто жутко провальной, её тут и там подвергали критике и, видимо, EA решились кардинально переработать следующую часть. Первое, что конкретно выделяется — это графика. Поэтому давайте начнём с неё.

При первом взгляде может показаться, что игра трёхмерная. И, хоть это и не так, но графика просто впечатляет. Нет ни одного намёка на пикселизацию — всё прорисовано гладко, чётко, красиво. Особенно порадовала прорисовка героев на фоне предыдущей игры. Теперь их можно различить не только по спрайтам лиц, но и по силуэтам. Просто поразили визуальные эффекты. Если, например, передержать заклинание «Вингардиум Левиоса»,



то предмет очень зрелищно разобьётся, и его надо будет заново собирать. Прорисовка остальных предметов также радует глаз, но вот анимация немного хромает. Движения прорисованы не лучшим образом, и получается, что герой движется быстрее, чем его ноги. Также непонятно, почему персонаж только ходит — хотя бег бы в игре не помешал. Но, так или иначе, за графику нужно ставить только высший балл. Не подвёл визуализацию и звук — классическая музыкальная тема и добротные звуковые эффекты добавляют игре симпатий.

Эрудит-контроль

С сюжетом разработчики конкретно напортачили. Мало того, что игра проходит в течении всего семи уровней, так ещё и сюжет сложно сопоставить с фильмом. Так, например, очень удивляет фраза Снейпа в конце: «Это я — Принц-Полукровка», хотя об этом самом Принце в игре не было сказано ни слова. Сюжет передаётся текстом перед началом уровня, в лучшем случае в диалоговых вставках, которые чаще констатируют ненужные факты, а не рассказывают о сюжете. В общем, можно сказать, что игра в большей степени для тех, кто читал книгу либо смотрел фильм, остальным же будет непонятно, о чём, собственно, этот чёртов **HP6**.

Как уже говорилось, игра проходит на протяжении всего семи уровней, и не займёт у вас больше часа. Задания довольно разнообразные, но локаций, к сожалению, всего две. Это сам Хогвартс и дом Уизли. Первая локация довольно большая, с множеством комнат и даже с двумя пасхалками, другая же ограничивается одним сплошным зимним

Явный прогресс, касающийся практически всего, уникальная боевая система и неимоверная графика

пейзажем. На каждом уровне можно также сыграть в две мини-игры: плюй-камни и огненные карты. Не совсем понятно, зачем они, но какое-то разнообразие всё же вносят. Кстати, в разные времена года школа волшебников выглядит по-разному, и если весной все ученики будут стоять в легких мантиях, то зимой уже в куртках будут закидывать друг друга снежками.

Палочка — не автомат

Что поразило большинство геймеров — так это боевая система. Здесь, помимо многих подобных игр (даже консольных — прим. автора), волшебная палочка — не автомат. Чтобы выиграть бой, не нужно стоять на месте и хаотично жать кнопку 5. В **Harry Potter and the Half-Blood Prince** нужно двигаться, чтобы уклониться от заклинания, иногда делать защиту с помощью «Протего». Атакующих заклинаний в игре три: самое простое — Флиппендо, далее идёт Остолбеней и самое сильное заклинание — Экспеллиармус. Но всё дело в том, что чтобы применить Остолбеней ползунок под силой заклинания должен дойти до конца и только тогда начнётся отсчёт нового заклинания. Соперники в игре разные: это и члены дуэльного клуба, и пожиратели смерти, причём разные на вид и разного уровня способностей. И если для победы над дуэлянтом нужно один

Вверху слева В Хогвартсе очень много учеников, которые, к сожалению, редко скажут что-нибудь путное

Вверху справа Боевая система — один из самых жирных и значимых плюсов в игре

раз применить Остолбеней, то, чтобы обезвредить Беллатрису, придётся конкретно попотеть.

Есть в **HP6** и мирные заклинания, например, Вингардиум Левиоса — чтобы переместить предмет, Акцио — чтобы присвоить его себе, Репаро — чтобы восстановить предмет и Инсендио, пускающий огненный шар. Заклинания используются, как правило, для того, чтобы открыть дверь или разблокировать какой-нибудь проход.



После пятой части серии **Гарри Поттер и Принц-Полукровка** — это небо и земля. Явный прогресс, касающийся практически всего, уникальная боевая система и неимоверная графика — разве что малая продолжительность и местами скучный геймплей могут немного оттолкнуть от игры, но фанаты Поттерианы обязательно должны в неё сыграть.

Олег Дрейман

ОЦЕНКА 7,5/10

Crash Test Dummies 2

Arcade / Pixon Studios / июль 2011 / J2ME

Береги каску смолоду

Оригинальных игр на мобильные телефоны появляется всё меньше и меньше. И всё чаще получается так, что новинки мобильной индустрии зачастую по всем статьям проигрывают более старым играм. Что называется, дата выпуска не всегда имеет определяющее значение. И, в последнее время сложилась печальная тенденция, что продолжение серии игр получается гораздо хуже начала.

Однако, иногда лучше вообще ничего не делать, чем сделать что-то хуже. Pixon Studios, видимо, подумали также и выпустили **Crash Test Dummies 2**. Наверняка, многие из игроков помнят первую часть, в которой довольно весело было запускать в полет человечка и глядеть, какие кульбиты он исполняет. Так вот, практически всё из первой части перекечало во вторую. Pixon Studios взяли всё самое лучшее из первой части и засунули это в часть вторую. Изменения минимальны. И об этом ниже.

Как мы помним, суть игры состоит в том, чтобы с помощью различных стартовых приспособлений заставить человечка пролететь по максимально травмоопасной траектории. Каждое столкновение человечка с предметами на уровне приносит нам определенное количество очков. Кроме того, очки мы получаем за собирание звездочек, которые разбросаны по всему уровню, а также за произвольное выполнение нашим персонажем трюков во время полета. Для того, чтобы полет и соударения с предметами нашим подопечным продолжались как можно дольше, на каждом уровне есть свои собственные предметы, которые активируются непосредственно игроком. То есть, управ-



ляем мы как таковым не персонажем, а бездушными предметами. Конечно, уровни не настолько однообразны и задачи перед игроком на каждом этапе стоят разные. Большинство уровней перекечало в **Crash Test Dummies 2** из первой части, но, кроме них, в игру добавлено еще 12 уровней, что, фактически, и есть главным отличием второй части от предшественника. Даже главное меню сохранилось в том же стиле. Минимальные изменения, однако, несколько не влияют на интересность **Crash Test Dummies 2**. Запустить в полёт и наблюдать за человечком, вовремя активируя определенные предметы по-прежнему весело.

Список предметов, для тех, кто не знаком с первой частью, напомним, довольно обширен. Это и боксерские перчатки, и различные балки, пружины. Для запуска персонажа также существует множество способов — от пинка гирей на цепи до взлета по наклонной плоскости на ракете.

Но не надо думать, что **Crash Test Dummies 2** настолько легка, сколь и весела. Отнюдь нет. И если начальные уровни будут просты в прохождении (особенно для тех кто играл в

первую часть), то вот новые карты, да и некоторые из старых действительно заставят попотеть.

Игра похорошела визуально, кое-где было косметически кое-что улучшено, добавлены новые карты. Вот, в общем-то, и всё. Безусловно, сторонники глобальных изменений недовольно всплеснут руками — настолько всё похоже на первую часть. Ну а те, кто ждал именно новых карт, безусловно, получат своё и смогут пулять бедным человечком на протяжении тридцати шести уровней.



Crash Test Dummies 2 чем-то уже начинает походить на старую добрую **Gravity Defied**, моды которой отличаются от оригинала лишь треками и, иногда, скинами. Минимум косметических и геймплейных изменений, максимум новых карт. И это действительно работает. Не проходим мимо. **Crash Test Dummies 2** должен поселиться на вашем телефоне. Если долетит, конечно...

Тимур Лебедев

ОЦЕНКА 8,0/10

Monopoly Here & Now

Board / Venan Entertainment / 2008 / J2ME

The World Edition

Монополия... Сколько чувств и воспоминаний возникают при этом слове! Не знаю, как всем, однако мне сразу же вспоминается детская беззаботная пора. Если хорошенько подумать, то почти в каждой семье была такая настольная игра. Называлась она по-разному (у меня, например, «Бизнес»), однако суть была одинакова: выкупив все участки, добиться разорения оппонентов.

Самая первая версия Монополии была представлена в 1934 году, её спроектировал американец Чарльз Дэрроу. Правда, игру тогда отказывались принимать всерьёз — компания Паркер Бразерс, лидер тогдашнего рынка, нашла в ней множество логических ошибок и посчитала её слишком длинной. Изобретатель на этом не остановился — начал с другом изготавливать и продавать копии игры. Успех был очевиден: Монополия распространялась все дальше и дальше, и уже через год эта забава стала самой продаваемой игрой в Америке.

В настоящее время Монополия популярна во всем мире. Об этом доказывают многочисленные чемпионаты и турниры с ценными призами. По мере продвижения игры у неё появляются всё новые и новые поклонники. Появились даже вариации для компьютеров, консолей и мобильных телефонов. В данный момент речь пойдёт о довольно известной Монополии на платформе J2ME — **Monopoly Here & Now: The**

World Edition.

Как я уже упоминал, наша задача — завершить игру с наибольшим богатством. Капитал можно приумножить за счёт бесплатной парковки, торговли и арендной платы, взимаемой с других участников игры за то, что они стали на вашу «клетку». В игре традиционно присутствует тюрьма, сесть в которую можно путём попадания на специальный участок или три раза бросив кубики парой (то есть 3:3, 2:2, 5:5 и так далее). Освободиться от неё можно с помощью специальной карточки или выкупа. Из «плохого» здесь присутствует специальный участок, где игрок платит налог (один или два миллиона). Также в игре никуда не делится карточки, на поле именуемые как «Шанс». В карточке могут быть как положительные действия (например, получение двух миллионов), так и отрицательные (уплата какой-либо суммы). Время от времени попадают карточки, которые отправляют игрока на определённый город или перевозку. Что касается участков, то здесь они представлены городами различных государств. Городов много, на любой вкус и цвет, начиная от Гдыни, что в Польше, и заканчивая Монреалем, популярным городом Канады. Очень жаль, что в игре не нашлось места для городов России, Украины или Белоруссии. Игрокам этих стран было бы очень приятно увидеть знакомые названия.

Разработчики сохранили традиционные правила Монополии и в тоже время добавили множество интересных особенностей. Не лишним будет сказать о фишках, которые будут скользить по полю традиционного размера десять на десять клеток. Тут на выбор пред-

ставлено восемь «персонажей»: мяч, такси, пингвин, сумо, мельница, матрёшка, перчатка и статуя. Как видите, выбор есть. Максимальное количество игроков — четыре, минимальное — два. Можно играть против своих друзей или против «телефона». Можно даже выбрать уровень сложности (ИИ), хотя на практике они мало чем отличаются друг от друга.

Если говорить о графике, то у **Monopoly Here & Now** проблем с ней явно нет. Всё прорисовано чётко и качественно, картинка приятна для восприятия глазом. Конечно, придаться можно было бы, но, если учесть, что игра вышла три года назад, ругать графическое оформление язык не поворачивается. Звуковое оформление тоже хорошее. В меню играет приятная midi-мелодия, а в процессе игры озвучиваются разные действия, будь то бросок костей или же покупка участка. Кроме того, в **Monopoly Here & Now** есть подробная статистика всех сыгранных партий, что довольно интересно. В ней можно узнать, сколько у тебя было побед и проигрышей, а так же всех побеждённых оппонентов. Игра успешно переведена на русский язык, что позволит гораздо большему количеству людей окунуться в мир Монополии.



В итоге имеем приятный симулятор, который многим поможет вспомнить своё детство, возможно даже понастольгировать. В любом случае, пару дней (хотя, наверняка, больше) удовольствия от игры вам обеспечено.

Герман Луковой

ОЦЕНКА 8,0 / 10



Turtle Dash

Arcade / Digital Chocolate / май 2011 / J2ME

Черепахи vs Свиньи. Реквием

Несмотря на то, что кризис остался уже далеко позади, привычки многих людей все равно остались прежними. Разработчики мобильных игр продолжают брать не качеством, а количеством, заваливая тематические сайты уймой новостей. И если из-под пера Gameloft порою выходят неплохие творения, то у других производителей получается какой-то полутреш. К последним относится известная компания Digital Chocolate, в свое время прославившаяся многими сериями игр, которые выходят и по сей день.

Но приоритеты, к сожалению, меняются. Если раньше в Fantasy Warrior играть было интересно, то на последнюю часть без отвращения не взглянешь. Та же проблема постигла и Rollercoaster Rush: меньше двайва, меньше зрелищности, меньше уровней. Одиночные проекты в последнее время вообще получаются ужасно скукоженными, жалкими и недоделанными.

Эти слова можно применить и к недавней Turtle Dash, идея которой была уже настолько заезжена, что понять, кто у кого ее заимствовал, уже не представляется возможным. Из игр, которых мы обозревали, Turtle Dash напоминает Red Ball и Santa Dash, наши зарубежные коллеги, считают, что источником вдохно-

вения послужила Canabalt, в реальности же первая аркада такого типа появилась намного раньше.

Главной героине (а может и герою, пол персонажа разработчики решили держать в секрете), черепашке, предстоит вернуть честно нажитые овощи, украденные злобными свиньями. Для этого ей придется пробежаться по крыше огромного локомотива, где злодеи и спрятали всю еду. Правда, не все так просто. Свиньи, видимо, обладающие какой-то магией, отказались подчиняться законам гравитации, поэтому вместе с непонятно откуда взявшимися ящиками повисли над крышей поезда, мешая разъяренному носителю панциря.

У протагониста есть два варианта: прыгать или ускоряться. В отличие от Соника, черепашка, набирая огромную скорость, может сносить на своем пути все, кроме железных ящиков. Кроме того, набирая скорость, зеленое существо не падает на землю, видимо, перенимая часть магии у свинок. Вкупе с возможностью двойного прыжка эта способность позволяет черепашке летать, фактически, не заботясь о жалких преградах. Странно, что возможность улететь за пределы экрана и находиться там длительное время тоже присутствует, хотя за такой полет дают куда меньше

очков, чем за драку со свиньями или сбор овощей.

Самое удивительное, что в Turtle Dash нет никакого разделения по уровням. Есть только один бесконечный уровень, который уже через несколько минут начинает повторяться и надоедать своим однообразием. Непонятно, почему локации не были сформированы при помощи рандома (аля Doodle Jump): то ли критерии заданы так плохо, что даже начать можно с двух мест, то ли на коде решили сэкономить.



И вроде бы Digital Chocolate и упрекнуть-то не в чем: игра на первых порах действительно захватывает, что делает ее практически идеальным одноразовым таймкиллером. Проблема в том, что надоедает Turtle Dash очень быстро, и не спасут ее ни мультиплеер, ни достижения, ни очень интересный зал наград. Обидно получать такую простенькую поделку от именитого разработчика, причем за деньги, учитывая, что бесплатный Red Ball от Бориса Гаврикова практически ничем не хуже.

Алексей Смагин

ОЦЕНКА 5,0 / 10



Kung Fu Panda 2

Mini-Games / Kaboom Latam /
июль 2011 / J2ME

Продолжение унылого банкета

Мастерство работников некоторых крупных мультипликационных студий действительно заслуживает уважения. Эти ребята, несмотря на то, что их творения рассчитаны преимущественно на детей, способны вызвать смех практически у всех жителей нашей планеты, не орудя пошлыми шутками и не самыми приличными выражениями. Одна из таких кладезей талантов — студия **DreamWorks**, подарившая всему миру довольно харизматичных и запоминающихся персонажей — доброго людоеда Шрека, трусливого льва Алекса, и, наконец, неуклюжую панду По.

По, в общем-то не смущает, что он и по лестнице-то нормально подняться не может, он же величайший борец кунг-фу! Ну, или один из величайших. Смущает нашего черно-белого друга лишь то, что отец у него, как бы это странно не звучало, аист. Выяснению этого недоразумения и посвящена вторая часть мультфильма «Кунг-фу Панда», отгремевшая в кинотеатрах пару месяцев назад.

Незванный гость хуже татарина

Для чего вообще была выпущена поделка по мотивам знаменитого мультфильма — вопрос, над которым даже самому Чёрту придется поразмышлять. Точнее, даже не так: почему официальная игра по мультфильму была выпущена спустя такое длительное время после премьеры? В поисках ответа совершенно сбитый с толку игрок может подумать, что за эти полтора месяца разработчики смогли соорудить что-то такое, во что хоть играть не стыдно. Правда, **Kaboom Latam** на наши надежды плевать хотели. Причем, с высокой колокольни.

Новоиспеченную игру разработчики представляют как файтинг, где По придется сражаться со стаями волков и парочкой злобных горилл.

Формально, так оно и есть, если уклонение от ударов можно еще назвать дракой. На самом деле, **Kung Fu Panda 2** является сборником незамысловатых мини-игр, призванных проверить реакцию игрока. Со сложностью, признаться честно, разработчики немного переборщили — не каждому дано двадцать раз подряд без ошибок увернуться от ударов мастера или выдержать нападение огромной гориллы. Но после пяти-десяти поражений вырисовывается довольно четкий алгоритм действий, при помощи которого можно запросто пройти любую миссию.

К слову, помахать кулаками По всё-таки дадут, правда, опять же все битвы будут выполнены в виде мини-игр, а перемещаться или блокировать удары при этом будет невозможно. Игроку только нужно будет несколько раз в определенный момент нажимать центральную кнопку, что, в общем-то, и отправляет противника в нокаут. А на самом деле, даже путешествия по скалам в провальном **Tomb Raider: Underworld** заставляли игрока нажимать все клавиши на клавиатуре мобильного, поэтому боевые способности панды лишь усугубляют уныние.

Be the Master!

Kung Fu Panda 2, вслед за вторыми «Тачками», продолжает линейку игр по фильмам, которые не имеют внятного сюжета. Более того, бедного По то и дело носит из плена к мастеру, а от мастера и вообще в непонятные комнаты. А надоедливая мышь то и дело встречается со своими едкими замечаниями: «Концентрация — залог успеха, сын мой». Слава богу, это бесполезное шатание по локациям разработчики назвали просто аркадным режимом, а не



историей.

Можно, в принципе, и догадаться, что помимо аркадного режима разработчики сделали доступным еще один: режим мастера. Последний, к сожалению, позволяет нам еще раз переиграть некоторые уровни с тем лишь отличием, что они будут бесконечны. Ну да, еще после того, как вы проиграете, игра вылетит. Если учесть, что никакой таблицы рекордов нет и в помине, то о причинах подобного бага догадаться несложно.



Единственное, что может удержать игрока на пути к удалению игры — довольно симпатичная графика, пожалуй, показывающая максимальные возможности java. Вот, правда, из-за расположения камней в последней мини-игре иногда сложно понять, на какой линии какой камень находится: сверху расстояние большое, снизу маленькое... Поэтому для прохождения финального уровня придется изрядно попотеть. Впрочем, уверен, что многие сотрут игру задолго до ее прохождения: уж сильно изматывают хождения черно-белого мишки.

Алексей Смагин

ОЦЕНКА 2,5 / 10

Bagatelle Touch

Arcade / Offscreen Technologies / 2010 / Symbian 9.4, Symbian^3

Прародитель современного пинбола

Думаю, все игроки хоть раз слышали о пинболе. Эта забава сейчас популярна во всем мире, хотя её суть довольно проста — набрать как можно больше очков, манипулируя шариками. И все же, наверное, мало кто знает, что на развитие пинбола повлияло множество других игр. Это всем известные бильярд и боулинг, а также малоизвестные карамболь и багатель. О последней сейчас и пойдет речь — популярность багатели, пожалуй, стала решающим шагом в происхождении пинбола. В 2010 году компания **Offscreen Technologies** вспомнила старые времена и выпустила **Bagatelle Touch** на платформу Symbian. Конечно, ничего особенного эта вариация багатели не имеет, однако она заслуживает внимания, так как аналогов у игры просто нет.

В **Bagatelle Touch** задача игрока заключается в наборе очков путем точных ударов кием по шарам. Правда здесь нет никакой регулировки направления — кий всегда направлен вверх, и мы лишь регулируем силу удара, после чего наблюдаем, попадет ли шар в лунку. На игровом поле всего двенадцать лунок, каждая из которых приносит разное количество очков. И, соответственно, нам дают двенадцать шариков, чтобы мы смогли их все расставить по местам. Правда, в начале игры удачное попадание в какую-нибудь из верхних лунок не всегда приносит радость, ведь шары не устойчивы и легко сбиваются. После пинбола багатель выглядит скучной. Тут игрок совершает минимум

действий и даже не пользуется никакими бонусами или дополнениями.

Кроме того, **Bagatelle Touch** многим покажется несовременной, и это на самом деле так. Никаких звуков здесь нет, а из графики кроме шариков и стола полюбоваться нечем. В игре нет никаких уровней, настроек, рекордов — видимо, разработчики, боясь испортить игру нововведениями, решили перенести нас в XVIII век, во времена первой пробы багатели на одной из дворцовых вечеринок. И хотя в **Bagatelle Touch** вполне неплохая физика — шары довольно красиво сбивают друг друга и отскакивают от углов площадки, в 2010 году можно было бы удивить аудиторию чем-то другим, более новым.

Лишь немного спасает оценку игры многопользовательский режим. Да, не спору, наслаждаться им долго не получится, но если ничего другого нет, то несколько минут побороться с другом за очки можно. Играть мы будем вдвоем на одном телефоне, совершая удары по очереди. Стоит отметить, что в этом режиме шары делятся поровну на двоих игроков — одному дается шесть белых шаров, а другому — шесть голубых. Как можно догадаться, своими шариками здесь можно сбивать шары соперника. Вообще, основная суть в режиме на двух игроков такая же, как в одиночном, только в мультиплеере есть хоть небольшой стимул — обогнать по очкам друга, в то время как после окончания одиночной игры наш рекорд никто не увидит.

Снизу Без режима на двух игроков, оценка была бы еще ниже



Видимо, по планам Offscreen Technologies выпуск **Bagatelle Touch** должен был удивить игроков возрождением классики, но этого не случилось. Сейчас даже не все пинболы признаются игроками, а уж кто будет обращать внимание на какую-то багатель? И все равно за счет неплохой физики игра кому-то понравится, поэтому можно сказать, что разработчики трудились не зря.

Дмитрий Курылев

ОЦЕНКА 3,0 / 10

Сейчас даже не все пинболы признаются игроками, а уж кто будет обращать внимание на какую-то багатель?

Harry Potter: Mastering Magic

Симулятор / EA Mobile / 2009 / J2ME

Разрядка для мозга волшебника

- *Сколько это стоит?*
— *Пять галлеонов.*
— *А для меня?*
— *Пять галлеонов.*
— *Но я же ваш брат!*
— *Тогда десять!*

Рон Уизли, сами знаете кто и откуда

Ну, а если не знаете, то смысла читать вам эту статью нет. Хотя вряд ли среди наших читателей найдётся человек, не знакомый если не с книгой, то хотя бы с фильмом «Гарри Поттер». Вероятно, это самая популярная серия фильмов, опережая давно уже поднадоевшего суперагента Джеймса Бонда. Собственно, помимо прямых игр по сериям фильма выходили и внесюжетные игры, связанные, прежде всего, с волшебным миром Гарри Поттера. На J2ME такая игра только одна — это творение EA под названием **Harry Potter: Mastering Magic**

Собственно, игра являет собой симулятор учёбы в Хогвартсе. Здесь вы не увидите зрелищных битв, страшных Дементоров и Волан-де-Мортов, здесь ваша цель — стать лучшим учеником школы. На протяжении шестнадцати занятий нас будут готовить к решающему экзамену в восьми категориях, затем начинается сам С.О.В. (экзамен), мы узнаём результат и всё. Это короткое описание игры, которое мало о чём говорит незадачливому геймеру.

«Торжественно клянусь что замышляю шалость и только шалость»

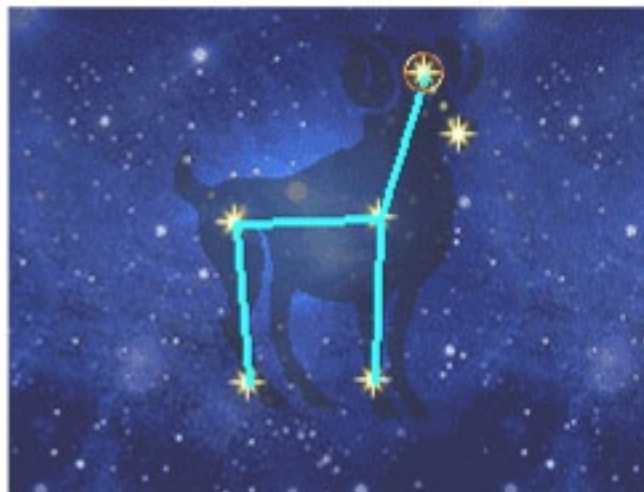
На выбор нам даются три персонажа. Угадайте кто? Правильно, Гарри, Рон и Гермиона, которые кроме крохот-

ного изображения толком ничем и не отличаются. Наш подопечный, независимо от того, кто это, должен пройти сквозь шестнадцать дней, выполняя «непосильные» задачи для мозга, сражаясь за оценку, начиная от балла «Троль» до «Превосходно». Кстати, Объединённое Сообщество Защиты Прав Троллей (ОСБПТ) подали в суд на EA за то, что они обозвали троллей слишком тупыми, на что суд ответил отказом и пятиминутным смехом судьи, прокурора и всех в зале заседания. Шутка, конечно, но именно так в некоторых случаях ведут себя подобные организации.

Сам игровой процесс представляет из себя нечто **Brain Challenge**, то есть классической проверки знаний. Дисциплин в игре всего восемь: Прорицание, Трансфигурация, Зельеварение, Астрономия, Заклинания, Магические Существа, Травология и История Магии. Конечно, я мог бы всех их подробно расписать, но не думаю, что кто-то захочет читать статью знаков тысяч так на пятьдесят, в которых по сути нет никакой смысловой нагрузки. Собственно, если вы хотите хоть что-то узнать об этих испытаниях, то обращаю ваше внимание на пункт «Справка» в самой игре. Сам игровой процесс пополнен вполне недурной графикой и красивыми эффектами, что, несомненно, радует для такого плана игры.

«Удивительная вещь время, а когда в него вмешиваются — опасная».

Помимо режима «Кубок Ученика» (то



есть полного учебного года) есть ещё режим Практика, предназначение которого не стоит объяснять, и даже Мультиплеер, в котором нам дадут помериться силами с другом, к сожалению, только одним. Кроме всего этого, есть ещё и достаточно неплохая статистика, которая, к сожалению, вряд ли когда-нибудь понадобится, ведь игра будет проходить раз, максимум, два раза.



В итоге **EA Mobile** представили нам довольно интересную смесь **Brain Challenge** и Гарри Поттера. Что из этого получилось? Вполне хороший симулятор учебного года в Хогвартсе, без зрелищных драк, монстров и врагов. **Harry Potter: Mastering Magic** понравится, прежде всего, ярким фанатам серии, да и любителям подобных игр. В общем, **HP: MM**, безусловно, заслуживает внимания, уважения и места в вашем телефоне.

Олег Дрейман

ОЦЕНКА **7,0 / 10**



Uniwar

TBS / JavaGround / 2009 / J2ME, Android, iOS

Война никогда не закончится

Хороших стратегий на платформу J2ME за всю ее историю было мало. Могу от себя назвать самые удавшиеся: **Art of War 2**, **Ancient Empires 2**, **Disciples**. В основном, лучшие стратегии были пошаговые (кроме **Art of War 2**, которая считается самой лучшей RTS на java), и сегодняшний наш экземпляр имеет право носить звание лучшей пошаговой стратегии не только на J2ME, но и на Android и, возможно, iOS!

В чем соль?

Чем же эта, с виду обычная, пошаговая стратегия лучше остальных своих «сородичей по жанру»? Почему в нее играет почти триста тысяч человек (так нам говорит официальный сайт)? Давайте-ка разберемся во всем по порядку.

Первое, что бросается в глаза — это игровые расы. Всего их три и, что самое интересное, они жуть как

похожи на расы из небезызвестного **StarCraft**! Sapiens/Люди (терраны), Карелианы/Khraleans (Зерги), Titans/Киборги (Протоссы). Что же в них похожего? Карелианы — это жуки, мутанты, личинки и прочая мерзкая живность, как и зерги, Киборги самая развитая в области техники раса, как и протоссы из **StarCraft**, ну а про людей все понятно — что-то среднее между жуками и киборгами (хорошо что не во внешности а в технике) Суть игры состоит в том чтобы захватывать базы, создавать юнитов, уничтожать врага. В общем, как и во всех стратегиях!

Всего у каждой расы есть семь типов войск:

- **Пехотинцы.** У карелиан зарываются под землю — невидимы для врага, не могут атаковать, не выкоптившись, отличные партизаны! У киборгов есть возможность телепортироваться, после чего они один раунд не

могут ходить и атаковать. Людей здесь обделили — у них это обычные солдаты.

- **Спецвойска.** Каждая раса имеет преимущество к другой расе в виде спецвойск. Инженер людей может перепрограммировать пехотинцев — киборгов, после чего они сражаются за представителей нашей расы, а еще он он ускоряет регенерацию человеческой техники. Карелианский инфектор (похож на скорпиона) превращает пехотинцев — людей в инфицированных, тем самым переманивая их на свою сторону. Также, он может отравлять врагов и повышать эффективность лечения союзников. Ассимилятор киборгов правит мозги карелианским пехотинцам и может делать разряд, который отнимает у всех врагов поблизости одно очко здоровья.

- **Легкие войска.** У людей — это боевая машина, которая имеет



право ходить два раза подряд. Карелиане заполучили осу — мутанта, которая атакует издалека. Киборги получили что-то наподобие мотоцикла, который после атаки может отойти в безопасное место.

• **Средние войска.** Люди управляют танком — ничего особенного — средняя броня и вооружение. Карелиане имеют летающего дракончика — бьет вблизи, но ходит далеко! Киборги остались с футуристическим танком, который атакует издалека и может телепортироваться.

Тяжелые войска. Люди заполучили вертолет, действует как карелианская оса — ударил и отлетел, но бьет сильнее. Карелианам достался гигант — мутант с тяжелой броней и неплохим уроном. Киборги управляют плазма-танком с отличной броней и уроном.

• **Дальнобойные войска.** Самые полезные и сильные! Люди ездят на батарее, которая стреляет ракетами — может атаковать врагов вблизи, но не в упор, имеет среднюю дистанцию атаки, при ходе должен выбирать — или передвинуться или атаковать. Карелианский червь плюется кислотой, может атаковать вблизи, маленькая дистанция атаки, может сразу после передвижения атаковать. Ходящий робот киборгов имеет самую длинную дистанцию

атаки. Но не может атаковать вблизи и тоже должен выбирать — или передвигаться или атаковать.

• **Водные войска.** Доступны только на картах с водными базами. Корабль людей самый дорогой и имеет самую большую силу удара. Карелианский левиафан имеет самую меньшую стоимость, что повлияло на его урон. Корабль киборгов имеет большую дальность, но не может атаковать в упор.

За ход юнит может передвинуться, атаковать, захватить базу (только пехотинцы), использовать спецспособность, если имеется, если ранен — излечиться. Юнит, убивавший много врагов, передвигается на ранг выше, что влияет на количество очков здоровья и наносимый урон.

В игре вам доступно несколько режимов: обучающая кампания, игра против компьютера, игра один на один с другом на одном телефоне и мультиплеер.

Начнем с **обучающей кампании** — она построена очень удобно, вам дают задания, с выполнением которых вы узнаете, чем один юнит отличается от другого, а также учите его плюсы и минусы. Сначала вы учитесь играть людьми, потом карелианцами (жуками) и под конец — киборгам.

Сверху Морские войска дают их обладателям ряд преимуществ

(после мультиплеера естественно) это **игра против ИИ**. Доступно три сложности: легкая, средняя и сложная. Суть проста — выбираете сложность, расу врагу и себе, включаешь или отключаешь туман войны (затемнение карты) выбираете карту, которые отличаются рельефом, количеством баз, начальной сумой и заработком от каждой базы (доступно 19 карт), ждешь загрузку и в бой!

Если вам с другом нечем заняться или вы просто куда-то едете или летите в самолете, то режим 1 на 1 будет для вас отличным развлечением! Здесь вы делаете по очереди





Одно из самых больших достоинств игры — это, несомненно, графика. Видно, что разработчики не ленились!

ходы, передавая друг другу телефон. Я сам играл с другом и скажу честно — этот режим самый увлекательный. Ведь ИИ не будет тебя дразнить при проигрыше или злиться на тебя и отказываться играть при проигрыше (хотя, я бы на это посмотрел). В этом режиме есть только один минус — можно играть только один на один. Так что, если у вас много желающих сыграть, то придется выбирать, с кем сразаться!



В мультиплеере вы можете сразиться с другими игроками со всего мира! При быстрой регистрации вы получаете полторы тысячи очков рейтинга, который повышаете при победе или теряете при поражении. Можно создать самому игру, выбрав при этом карту (в мультиплеере пятьдесят карт) и два режима (один на один и два на два). Можно сразу начать пятьдесят игр и в каждой делать по ходу. Для этого вам не нужен безлимитный интернет или много денег на счету! Трафика игра практически не ест, вся информация уже у вас в телефоне, интернет используется только для передачи информации о положении войск и для отправки сообщения в внутри игровом чате (даже чат здесь есть!). Я сам проверил сумму денег, которую я потратил на трафик при игре в мультиплеер — всего 0.9 UAH (UAH —

гривна, то есть вышеназванная сумма — примерно шесть рублей — прим. ред.). Это дает возможность сидеть в игре чуть ли не круглосуточно! Но, к счастью (или, к сожалению?), батарея телефона нам напоминает, что мы засиделись в мире UniWar.

Вскрытие показало

Одно из самых больших достоинств игры — это, несомненно, графика. Все четко проработано — отличная анимация, прекрасные переходы и так далее. Видно, что разработчики не ленились! Даже захваченные спецсилами юниты не просто меняют цвет униформы — они получают новые детали экипировки или вовсе изменяются в корне. Было бы неплохо, если при повышении звания юнит получал бы новые способности или хотя бы с виду



Сверху Сложность подобрана идеально. С первого раза пройти уровни хоть и сложно, но попотеть все-таки придется

Слева Войска на карте вполне могут заполнить весь экран

становился крупнее или получал бы, например, вместо одной пушки две. Но, к сожалению, этого нет.

Как мать к сыну

Также я хотел бы обратить ваше внимание на то, как разработчики игры относятся к своему детищу. Я уже говорил о том как проработаны мелочи игры — графика, звуки, действия и многое другое. Также не следует забывать о том, что игра доступна на множестве платформ! J2ME, iOS, Android, что позволяет еще большему количеству людей наслаждаться игрой! **JavaGround** постоянно создают новые версии игры, поправляя баланс (в ранних версиях карелиане были самой сильной расой), улучшая графику, очищая серверы. Радует, что выпускаются версии не только для топовых платформ, но и для тонущей в пиратах бедной платформы J2ME. Удивил меня и официальный сайт игры — www.uniwar.com (не часто мобильная

игра удостаивается собственного сайта) — там можно найти информацию обо всех режимах игры, юнитах, расах, узнать последние новости, поделиться впечатлениями об игре и собственной тактикой. Также если вы освоились и уже имеете представление о балансе, то можете самостоятельно в графическом редакторе сделать карту (это не сложно, ведь карты в игре состоят из шестиугольников разной разновидности — лес, горы, река, пески и так далее), и если она понравится разработчикам, то будет активна в игре по сети! И еще один интересный факт: у игры есть собственный интернет магазин с именными аксессуарами и одеждой! А именно: футболки, кофты, кепки, брелоки, скейтборды, кружки и коврик для мышки! О-о-очень редко игра удостаивается своего интернет магазина с именной символикой! Также на сайте есть таблица лидеров, что дает стимул играть в **UniWar** больше и лучше!



Игра получилась интересной и захватывающей, в нее определенно стоит поиграть. Портитованная на самые популярные платформы и доступная почти для всех моделей телефонов, **UniWar** однозначно стоит своих денег.

Андрей Вовк

ОЦЕНКА 9,5 / 10



ProtoXide: Death Race

Racing / Herocraft / июль 2011 / iOS, Android, Bada, Symbian^3

Наперегонки со Смертью

2012 год, ставший излюбленной темой игроделов начала нулевых, уже не кажется таким страшным по сравнению с тем, что сулят нам в далеком будущем. Пока одни рассказывают о угрозе на Марсе, а другие пытаются доказать, что все земляне погибнут от доселе неизвестного вируса, третьи предполагают, что на изменение облика планеты повлияет сам человек. По мнению **Herocraft**, относящихся к последней группе, войны из-за топлива, прогнозируемой **Emotional Robot**, все-таки не будет. Впрочем, сказать, что окружающая среда от этого только выиграла, довольно сложно.

Новое творение **Herocraft** забра-

сывает молодого, но талантливого гонщика в американский город Стиллерс, который когда-то радовал своих жителей красивыми парками и скверами, спасающими от вредного воздействия в то время еще немногочисленных заводов. Сегодня на их местах дымятся сломанные глайдеры, а чудом оставшиеся деревья, растерявшие последние листья, лишь гармонично дополняют атмосферу разрухи, царящую в городе. Население с тех пор резко изменилось — сейчас в Стиллерсе обитают лишь головорезы, способные, не моргнув глазом, убить несколько человек. Помимо незаконной торговли, жители постапокалиптического города обожают устраивать

заезды на своих транспортных средствах: победа в одной из таких гонок сулит чемпиону много денег, славы и всенародную любовь.

ProtoXide: Death Race полностью переворачивает понятие жанра racing, тотально отличаясь практически ото всех собратьев по жанру. На первый взгляд, игра кажется футуристическим клоном **Mario Kart**, правда, при детальном рассмотрении выявляется множество отличий. В первую очередь, стоит заметить, что в подобных играх бонусам отдавалось очень косвенное значение, поэтому их действие практически никак не влияло на результат гонки. Игроки не могли заранее предположить,

что находится в той или иной коробке, а сам бонус напрямую зависел от места гонщика: у отстающего всегда была возможность обогнать лидера, в лучшем случае получавшего щит. Как следствие, заезды получались немного дергаными, и до конца трассы невозможно было точно предсказать исход гонки.

Нельзя сказать, что **ProtoXide** лишена этой проблемы — не вовремя использованное ускорение здесь может стоить победы. Вкупе с тем, что почти все миссии требуют от игрока безоговорочного первенства, а соревнования выходят откровенно затянутыми, возникают очень обидные ситуации, из-за которых хочется передразнить русскоговорящих гонщиков, постоянно выкидывающих свое «Надеюсь, ты умер?» в критических ситуациях.

Конечно, подобной агрессии со стороны ботов можно найти логическое объяснение. **Herocraft** сумели внедрить в гонку элементы шутера, тем самым внося огромный вклад в развитии этого поджанра на современных гаджетах. Разумеется, масштабов перестрелок из **Mafia** местные заварушки не достигают, однако развлечь могут, попутно отвлекая игрока от главной цели — получения призового места в гонке.

Впрочем, подобные проявления жестокости зачастую становятся основным заданием, а значит правила проведения боев усвоить все-таки придется. Слава богу, каждый глайдер вооружен, поэтому для истязательства над соперниками придется только подобрать на трассе специальные ракеты. Никакого прицела, конечно же, нет — для удачного выстрела необходимо, чтобы корабль соперника находился в зоне вашей видимости в течении нескольких секунд. В теории, избежать смерти можно, быстро ускорившись, свернув за поворотом или используя щит. На практике, действительно спасает только щит, да и то угроза чаще всего приходит именно тогда, когда его действие заканчивается. Увы, от самонаводящихся ракет не спасает ни тройное нитро, ни форсаж — приходится либо восстанавливать защиту, либо безропотно ждать смерти. Когда количество жизней ограничено,



выбирать второй вариант, конечно, не приходится.

Кстати, в сюжетной линии прослеживаются довольно забавные события. Даже если на трассе вы вели себя спокойнее Бэн Ладена, узнавшего по телевизору о своей смерти, суровый мужик в кожаной куртке не забудет затаить на вас обиду за то, что вы пристрелили его друга. Шутки-шутками, но такие диалоги появляются как раз после тех миссий, целью которых было мирное достижение первого места. Или поражение в гонке для персонажей равносильно смерти?

На подобные ляпы можно и нужно закрыть глаза. Главная проблема в том, что кроме перестрелок никаких интересных видов деятельности тут нет. Даже в **Asphalt**’е, правда, за семь лет, появилось около десятка разнообразных режимов, не позволяющих заскучать даже при довольно странном поведении машины на дороге. В **ProtoXide** же вполне можно было бы устроить, к примеру, побег от полиции, учитывая, что герои игры занимаются нелегальной деятельностью. Вот, правда, с соприкосновением передвижных средств будут проблемы — столкнуться с соперником реально разве что сзади, а устроить гонщику пламенный поцелуй со стенкой тут вообще невозможно.

Возможности прокачки глайдеров, обычно доступной в подобных играх, здесь нет. Впрочем, простить разработчиков можно — все-таки, это не серьезный автосим с Шумахером в главной роли. А вот что действительно непонятно — так это странное поведение кораблей: находясь впереди, они конкретно притормаживают, а как только

оказываются позади — сразу набирают обороты. Во всяком случае, странно, что «Пума» может без ускорения обгонять аналогичную модель, в то же время уступая медлительному тяжеловесу «Титану».

Что действительно удивляет, так это трассы. Отличаются они не только размером и декорациями, но и... формой дороги. С каждой новой локацией эта форма становится все жестче и жестче, а в городе и вовсе нет никаких скруглений. Обходные пути здесь тоже есть, правда, за нехваткой времени разобраться какой же из предложенных длиннее — довольно сложно. Тем более, что количество дорог иногда может достигать и трех, а вот указательный камень **Herocraft** ставить, к сожалению забывают.



Но полюбить **ProtoXide** все-таки можно. Как ни крути, это действительно лучшая футуристическая гонка в AppStore, за пару минут игры в которую можно успеть радостно взвизгнуть, пять раз проклянуть соперников и с головокружительной скоростью врезаться в стенку, при этом не получив никакого урона. Жаль, вот полюбоваться здешними красотами получится не у всех — к сожалению, разработчики не выпустили версию для iPad’a и не внесли в игру даже намек на Retina. За четыре года разработки, конечно, хотелось чего-то большего.

Алексей Смагин

ОЦЕНКА 7,0 / 10

Pick a Piggy

Arcade / Dynamic Pixels / июль 2011 / iOS, Android

Свинья против всех

Игра повествует о приключениях отважной игрушки по имени Понг. Понг — это и есть игрушечная свинья и тот персонаж, которым мы управляем. Бесконечно приятно, особенно в начале игры, следить за этой радостной свинкой. После того, как мы запустим ее в одно из препятствий, она прыгнет из-за всех сил и, ударившись о что-нибудь, запищит, но через некоторое время игрок может лицезреть на ее лице белоснежную жизнерадостную улыбку.

Главная героиня хочет выбраться из подвала, заполненного паутинами, электрическими воротами и из подвала, заполненного паутинами, электрическими воротами и другими прелестями жизни. Но подвал не единствен-

ное препятствие, через которое должна пройти Понг. В игру включены пять локаций. С каждой новой комнатой добавляются новые предметы, которые и усложняют или же делают проще геймплей: например, знакомый всем по старой, но не забытой игре «Марио» — гриб. Если Понг его съест, то при тапе на свинку, она распадется на много маленьких Понгов. Возвратиться в первоначальное состояние можно, еще раз тапнув на одного из «маленьких Понгов». Это особенность помогает пролазить в особо трудные места, куда свинья из-за своих внушительных размеров не протиснулась бы. Есть еще несколько подобных бонусов. Ближе к концу игры мы встретим так называемый кубик льда. При нажатии на персонажа, игрушка оказывается в кубике льда и через некоторое время, подобно метаморфозе, вновь возвращается в свое радостное состояние. Эта функция работает лишь при прыжке

(впрочем, как и первая) и позволяет погашать инерцию. То есть, кинув свинью в стенку, от которой она небольшим рикошетом отлетает в сторону, игрок пустит в ход очередной бонус, замораживающий Понга, и при втором тапе по нему она упадет в то место, до которого долетела в «замороженном состоянии».

Следующий бонус — он и есть последний, превращает ГГ в Принца Персии. Сей бонус — желе. Съев желе, маленький «Принц Персии» станет прыгать от одной стенки к другой и так до окончания тапов. Эта способность обостряет прямое внимание на физику в игре. Игрок должен рассчитать рикошет и предугадать куда и в какую сторону полетит Понг. Это сделать очень трудно и часто приходится тапать, что говорится, «от балды», чтобы свинка прыгала, прыгала и еще раз прыгала, пока не попадет в небольшое отверстие, находящееся на вершине каждого из уровней, то есть выход.

По замыслу **Dynamic Pixels**, разработчиков игры, в тот самый выход, представляющий из себя дыру в потолке, не так-то просто и попасть. Порой, в конце пути можно всего-навсего промахнуться и упасть на пол, или же свалиться на паутину, словно беспомощная муха, и начать уровень сначала. Также в игре есть множество различных препятствий. Это мыши, желающие любыми способами помешать главному герою. Есть паутины, если в них случайно попасть (в основном только так и бывает), то придется начать уровень заново. Попад в незамысловатые «свиноловки», например, в беззаботно лежавший на уровне кекс (обычно не один), бедная игрушечная свинка, оказывается в неизвестно откуда упавшей клетке. Электрический луч, наверное, самое странное препятствие, так как угодив в него, мы увидим





Слева На первый взгляд, игра сильно напоминает Angry Birds

Справа Управление множеством маленьких свинок доставит немало хлопот

скелет Понга (разве он есть у игрушки?), а сама свинка просто отпрыгнет в сторону, умирать, к счастью, не придется. Этим разработчики тоже не ограничились и добавили еще больше мелких пакостей, способных пощекотать нервы даже самого спокойного игрока.

В механике **Pick a Piggy** напоминает **Angry Birds**. По такому же принципу как и в этой игре, мы «запускаем» свинью. Растянув ее, выбрав нужную силу, прицелившись с помощью подсказывающей стрелки и отпустив палец с экрана, игрок наблюдает полет отважной свиньи. Если сравнивать физику этих игр, то в «птичках» она, определенно, лучше показана и настроена, нежели в **Pick a Piggy**. В данной игре, даже если со всей силы запустить Понгом в стену, рикошет получится... никаким. Вы лишь увидите жалкий отскок игрушки от стены, но не более. Но в определенные моменты физика начинает ужасно раздражать.

Что представляет из себя **Pick a Piggy**? Это казуальная головоломка,

в которой, для того, чтобы выбраться из уровня надлежит решить определенный план задач. К примеру, самый простой из них — отключить «шоковые ворота». Ближе ко второй комнате, это, казалась бы простое задание в котором понадобится только же нажать на рычаг или кнопку, превращается в хардкорную нелепость. Признаюсь, мои нервы не выдерживали, и я выключал телефон, вместе с игрой, проклиная ее на чем свет стоит. За такую сложность в **Pick a Piggy**, полюбить ну никак нельзя. Выходя из себя и очередной раз понимая, что скачали в AppStore ни что иное как хардкор игру с постоянным и завышенным чуть ли не до предела уровнем сложности, вы поймете как скучайте по похожим казуалкам вроде **Cut the Rope**, ибо данная игра по сравнению с другими — верх сложности. Предел.

Зато бесконечно можно говорить о красивой графике, приятном звуке и музыке. Прорисовка Понга и прочих предметов, живых в том

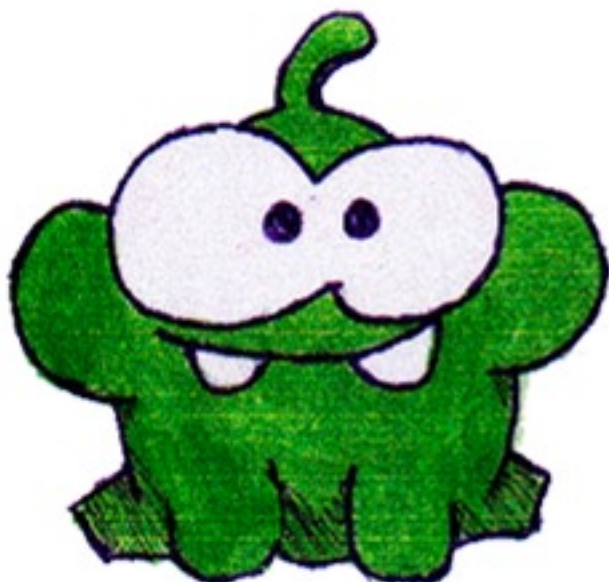
числе, выглядит очень симпатично и здорово. Как правило и музыка в казуалках играет немаловажную роль. Так и здесь. Озвучка у **Dynamic Pixels** получилась, что надо. В совокупности с воодушевляющей прорисовкой, она делает игру более красивой и приятной.



Несмотря на сложность геймплея, в игру все равно интересно играть. **Pick a Piggy** явно сможет отвлечь вас, например, от игр **Chilingo**. В нее заложен непревзойденный герой, которой на все сто процентов позитивен и не даст заскучать. Веселая и красочная атмосфера на каждом из уровней выходит на передний план и перекрывает все негативные эмоции.

Александр Дьяченко

ОЦЕНКА 8,0 /10



Cut the Rope

Arcade / Zeptolab / 24 июнь 2011 / [Android](#)

Ешь, молись, люби

Если на ниве серьёзных разработок у наших с вами соотечественников всё плохо, то в сфере социальных развлечений в последнее время виден явный прогресс. Стоит только взглянуть на рейтинги игр, популярных в различных сервисах, как сразу становится

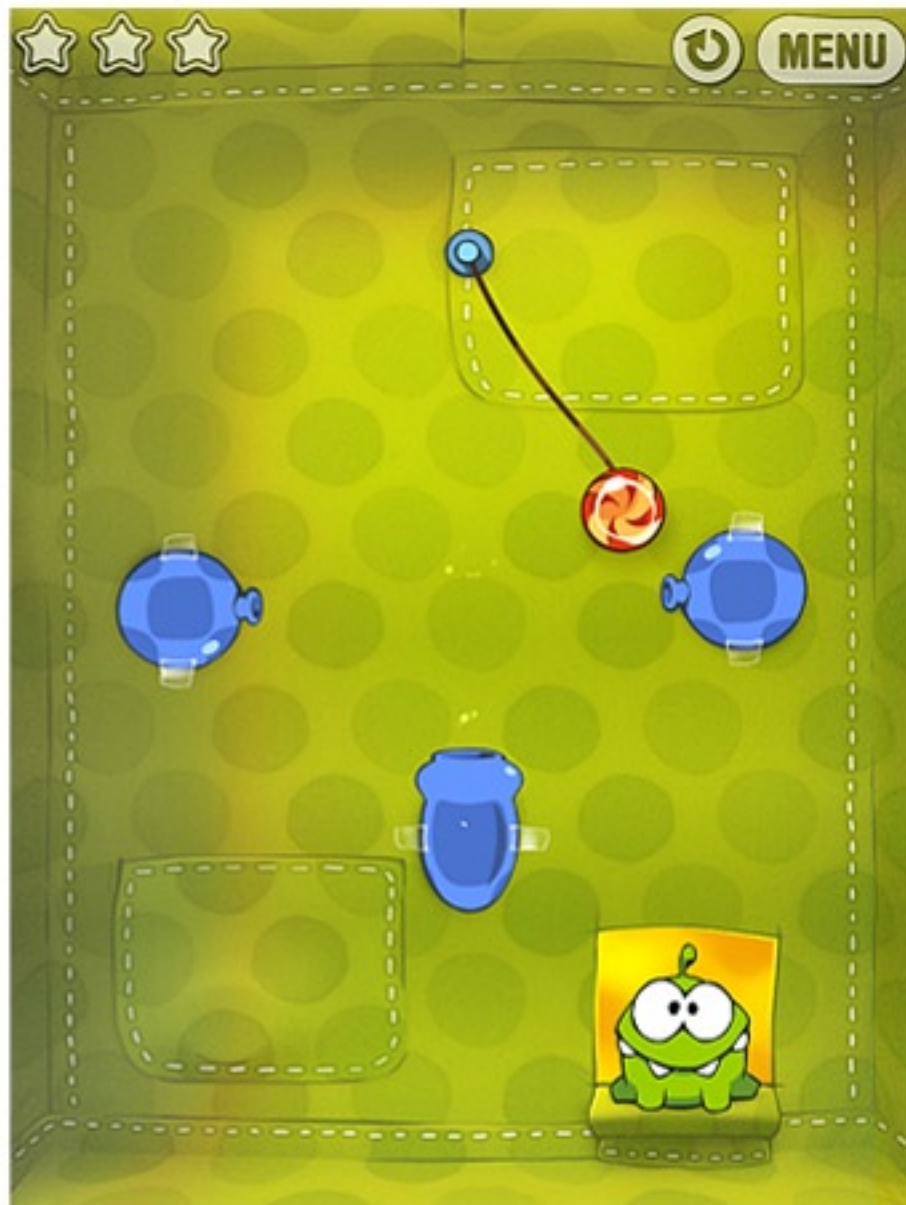
ясно, что русскому геймдеву дорога прямиком в казуализацию. Благо, народ доволен, да и такой жанр как инди отвоёвывает всё больший сегмент индустрии. На той же выставке КРИ, прошедшей в этом году, было буквально не продохнуть из-за обилия проектов молодых

компаний, специализирующихся на подобных вещах. Из рыбин покрупнее царственно взирал на всех свысока один лишь стэлс-экшен **Смерть Шпионам 2**, который чувствовал себя белой вороной, случайно залетевшей в чужую голубятню.

Голод не тётка

Но если игры на PC и консолях шли от большого к малому, то мобильные платформы сразу начали с пути геймплейных упрощений, став идеальным приютом для авторских и экспериментальных разработок. **Cut the Rope** — игра от русской студии **ZeptoLab**, в прошлом уже успевшей покорить безбрежное море девелопинга под iOS. Что забавно, несмотря на то, что игра портирована на Android только сейчас, она уже посещала операционную систему от Google, правда, не совсем официально. Китайские коллеги как всегда сумели вовремя подсуетиться, что, конечно же, не могло не сказаться на конечном результате. Расторопные мододелы вывели на свет настоящего Франкенштейна, конечности к которому пришивались явно впопыхах, из-за чего руки страшного чудовища стали приветливо махать из задней области бикини-зоны.

Концепция **Cut the Rope** мало чем отличается от основных лекал других представителей жанра инди — чем проще, тем увлекательнее. Авторы не стали отвлекать геймера излишними перипетиями сюжета (да и к чему он в аркадной головоломке?) и, отставив в сторону реализм, сосредоточились на юморе. В один прекрасный день у порога своего дома вы обнаруживаете увесистую коробку с непонятным содержимым, будто бы подпрыгивающую от нетерпения. Решив не тянуть со странной посылкой, вы открываете её. Внутри оказывается инопланетного вида существо с чрезвычайно милым и преданным взглядом. Из-за своей немного несуразной внешности и какого-то скрытого обаяния, его невольно хочется сравнить с Няшным Котом, героем одноимённого ролика на YouTube. Вот только ничего общего с семейством кошачьих наш новоявленный питомец не имеет — большие глаза, зелёный



цвет шкурки, четыре беспалых лапы да затуплённые зубки, призванные перемалывать всё то съестное, что окажется в пределах досягаемости маленького обжоры. Подброшенное вам чудо-юдо зовут Ам Ням (почему-то большинству моих знакомых это имя напомнило о небезызвестном армянском иллюзионисте Амаяке Акопяне), и оно, уж поверьте, невероятно голодно в любое время суток. Вот только рацион у мультяшного монстра довольно специфич

ный. Подобно больным диатезом детям, для которых сладости — запретный плод, чудище постоянно ждёт от вас только одного — угощения в виде карамельки, которое, помимо всего прочего, ещё и нужно доставить прямым рейсом в рот нарисованного проглота, терпению которого явно никто не учил. Стоит лишь немного замешкаться, как питомец вперит в вас укоризненный взгляд и станет требовательно тыкать себе в рот, мол, если ты,

.....

Чудище постоянно ждёт от вас только одного — угощения в виде карамельки, которое нужно доставить прямым рейсом в рот нарисованного проглота

.....



.....

Игра идёт на время и очки — по истечению определённого срока звёзды просто тают на глазах, оставляя наедине с ощущением собственной никчёмности.

.....

хозяин, не заметил, то тут всё ещё пусто! Но торопиться потакать его желаниям не стоит, лучше всё заранее просчитать — слишком велика вероятность совершить неловкое движение. Один неаккуратный взмах пальцем, как оказывается перерезанной совсем не та верёвка. Впрочем, ничего страшного, всегда можно попробовать ещё раз.

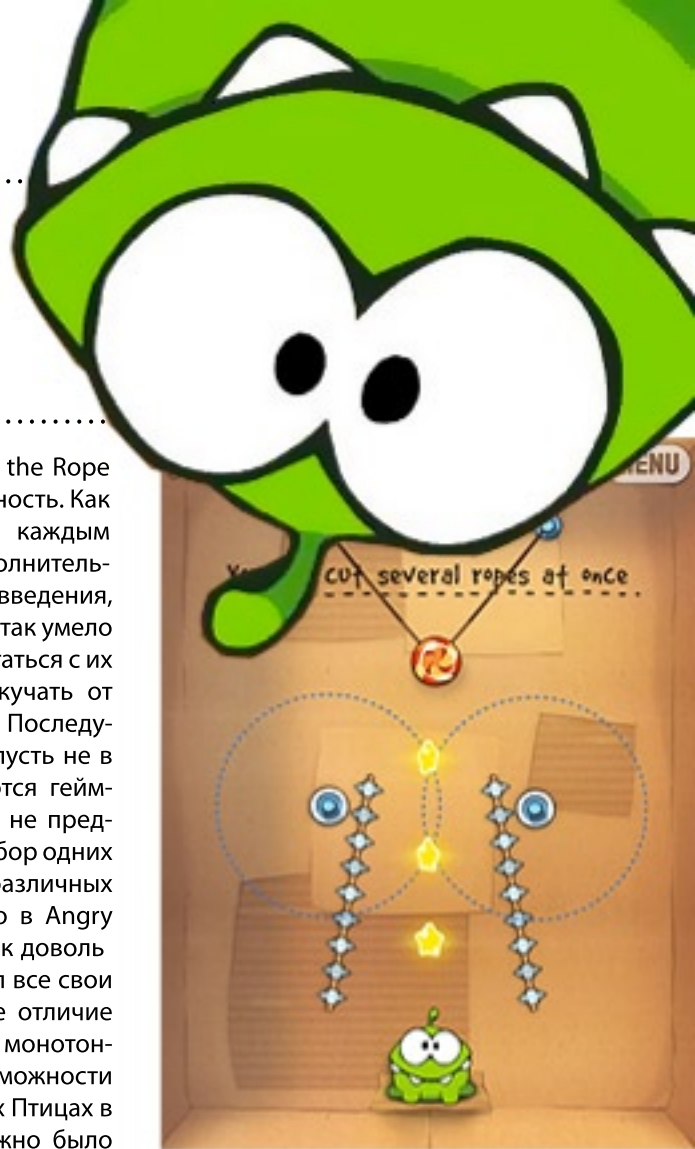
Ам Ням и Паукан

Тянуть лямку заботливого кормильца не так-то и просто, как может показаться на первый взгляд. На пути к ненасытному желудку зверька постоянно возникают какие-то трудности — то на сласть положит глаз один из шустрых пауков, живущих в картонной коробке, то острые шипы расколют ни в чём не повинный леденец, а то и вовсе угощение придётся уберегать от электрических зарядов. И если сначала ваша роль состоит лишь в обрезании верёвок, удерживающих конфету, то после придётся изрядно поднапрячь мозг, чтобы вычислить необходимую последовательность действий для достижения желаемого результата. От вас потребуется правильно рассчитывать инерцию раскачиваний бечёвки и учитывать её натяжение, подгадывать моменты чтобы вовремя лопнуть мыльный пузырь, уносящий долгожданное лакомство ввысь и без усталости дуть на него из подушек с воздухом, корректируя траекторию полёта. Однако при этом не стоит забывать о том, что игра, собственно, идёт на время и очки — по истечению определённого срока звёзды просто тают на глазах, оставляя наедине с ощущением собственной никчёмности.

С каждой сменой места жительства Ам Няма подобных опасностей лишь прибавляется, но чего не сделаешь, лишь бы не видеть его обычно задорную мордашку понурой. Нельзя не отметить, что одним

из главных достоинств Cut the Rope является именно комплексность. Как уже говорилось выше, с каждым уровнем появляются дополнительные мелкие нюансы и нововведения, но разработчики вводят их так умело и ненавязчиво, что ни запутаться с их освоением ни просто заскучать от однообразия не получится. Последующие этапы почти всегда пусть не в корне, но всё же отличаются геймплейно от предыдущего, а не представляют собой простой набор одних и тех же элементов в различных комбинациях как это было в Angry Birds, где пернатый выводок довольно быстро выложил на стол все свои карты. Ещё одно выгодное отличие от игры Rovio — отсутствие монотонного реплея из-за невозможности пройти дальше. Если в Злых Птицах в особо сложных местах нужно было до зубовного скрежета мучиться, выверяя едва ли не идеальную траекторию полёта чтобы заработать хотя бы одну звезду, то тут подобных неприятных ситуаций попросту не случается — **ZeptoLab** пошли навстречу не самым умелым геймерам и теперь трудные уровни можно пропустить и расправиться с ними чуть позже.

Cut the Rope — отличное развлечение на множество скучных вечеров или утомительных поездок в метро. Детище русской студии разработчиков может запросто увлечь не только неприветливых в геймплейном плане девушек, которых наверняка соблазнит безгранично милый вид Ам Няма, но и суровых любителей физических головоломок. Фанатам **Angry Birds**, возможно, будет слегка не доставать сложности, ведь проект **ZeptoLab** в первую очередь рассчитан на приятное времяпрепровождение без каких-либо особенных усилий и лишних телодвижений, однако хардкорные геймеры смогут найти себя в совершенствовании собственных результатов. Также многих наверня-



ка порадует наличие целого вороха различных ачивментов, зарабатываемых во время прохождения. Посмотреть список «покорённых вершин» и ещё предстоящих свершений можно прямо из меню.



В силу некоторых причин на Android не так уж и много по-настоящему интересных и, главное, оригинальных казуальных разработок, а те, что есть пока ещё не добились такого же ошеломительного успеха. Если вы устали от бесконечного нарезания фруктов, а истошные вопли запускаемых в зелёных свиней агрессивно настроенных пернатых уже не забавляют как в былые времена, то **Cut the Rope** может стать отличным (если не лучшим!) им заменителем. У игры есть все шансы продолжить успешное покорение мобильных платформ и ещё громче заявить о себе на весь мир.

Максим Иванов

ОЦЕНКА 9,0 / 10



Reckless Getaway

Racing / Pixelbite / июль 2011 / iOS, Android

Поворот не туда

Движок FUSE, некогда написанный **Polarbit**, показал игрокам инновационные решения, которые поражали довольно многочисленных в то время владельцев смартфонов на платформе Symbian. С тех пор утекло много воды, **Nokia** в очередной раз

подтвердили свою ненадежность, а **Polarbit** полностью переключились на более перспективные iOS и Android. В последних разработках, изданных **Polarbit**, активно участвовала компания **Pixelbite**, которая, используя FUSE, представила довольно неординарную **Reckless**

Racing. Гонки на пересеченной местности с необычной физикой смогли заинтересовать игроков даже после множества громких проектов, нахлынувших на AppStore осенью 2010 года. Но как смешной анекдот после второго раза уже не кажется таким смешным, так и **Reckless**



Getaway после своей предшественницы кажется какой-то блеклой и менее интересной.

На этот раз игроку предлагается побывать в шкуре бандитов и увезти багаж «зеленых» из банков по всему миру. Соответственно, короткие круги были заменены на довольно продолжительные треки, по которым, слава богу, колесить придется всего один раз. Если быть честным, то с ходу набрать нужное количество звезд в заезде все же трудно, поэтому предыдущее утверждение можно смело ставить под вопрос.

Претерпела изменения и местность — грабителям придется удирать от копов по оживленным трассам с разносторонним движением.



Слева Разнос полицейских машин не только добавляет драйва, но и приносит очки
Сверху Прыжки в Reckless Getaway смотрятся особенно зрелищно — это не Asphalt с картонной физикой

ем. На дорогах встречается и множество препятствий: дыры, трамплины, железные дороги, по которым движатся скорые поезда. Что удивительно, задача игрока — использовать все это наиболее эффективно: для успешного прохождения уровня нужно собрать как можно больше монеток, сбить побольше машин или, на худой конец, перепрыгнуть их, используя трамплины и разнообразные бонусы. При этом побег от легавых почему-то отходит на задний план. Хотя водители множества полицейских машин и пытаются сделать вид, что местному подразделению поручено арестовать игрока, по их поведению этого не видно — даже если врезаться перед полосой служебных автомобилей, ареста не произойдет.

Reckless Getaway всеми способами пытается понравиться: машинка эффектно уходит в занос, окружающая среда играет множеством красок, а дымящиеся радиаторы и живописные взрывы все-таки приводят в восторг. Но стоит лишь свернуть не на ту дорогу, пойти не по сценарию разработчиков, как вопросы начинают возникать один за другим. Так, если выехать за пределы экрана, даже если кажется, что там есть вполне солидная тропинка, подобное действие расценится как схождение с трассы со всеми вытекающими

последствиями.

Но самое обидное, что практически всю игру путешествовать придется на желтом автомобиле, и только один раз под управление игрока попадет более стойкий, тяжелый и медленный грузовик. Это большое упущение как со стороны разработчиков, так и со стороны грабителей. Ни один вор в здравом уме не будет грабить несколько банков на одном и том же транспортном средстве, хотя бы раз засветившись. Наши же бедолаги решили испытать судьбу, посетив четыре банка, за что, в общем-то, были сурово наказаны.



Reckless Getaway не претендует на лавры гоночного симулятора и имеет весьма скудный набор даже для аркадной гонки. Поведение машинки, на первый взгляд кажущееся реалистичным, оказывается одинаковым как на ледяном участке, так и на траве. Единственное, что привлекает — динамичность происходящего. Лишь благодаря этому достоинству игра сможет найти своих фанатов.

Алексей Смагин

ОЦЕНКА 6,5 / 10



Thor: Son of Asgard

Action / Disney Mobile / май 2010 / iOS

Молния не бьет дважды

Когда заходит речь о богах, наверняка, у многих из вас в голове образы из древнегреческой мифологии. Герои Олимпа изучаются в школе, часто заглядывают в книги, да и фильмов про них было снято немало. Главный же персонаж из сравнительно нового боевика **Marvel** перекочевал к нам напрямую из скандинавских мифов, получивших меньшее распространение, чем их аналоги из Греции. Рыжебородый и добродушный силач Тор, который и является главным героем

картины, явно не из робкого десятка. Бог-громовержец, защитник людей и просто любитель покушать, кроме всего прочего обладает еще одним неоспоримым преимуществом: властью. Будучи старшим сыном верховного бога Одина, Тор считается вторым по значимости командиром в верховном мире. Поэтому причин опасаться за фильм и за игру, создававшиеся под руководством **Marvel**, которая уже достаточно повидала супергероев, причин вроде бы и не было. В итоге же оказа

лось, что с игрой дела оказались куда хуже: то ли денег не хватило, то ли креативщиков.

(Не)большая разница

Тор, появляющийся в игре, совсем не похож на описания из мифов. Это, конечно, не хлюпик из **Gangstar**, но вовсе и не грозный громовержец, съедающий быка за один присест. Та легкость, с которой перемещается протагонист, и вовсе заставляет задуматься о его телосложении: а не надувные ли мышцы на нем надеты?

.....
Справа В такие моменты появляется ощущение, что действие игры происходит где-то на Пандоре
.....

Да и величия в Торе как-то не ощущается, по сравнению с некоторыми своими врагами он кажется лишь беспомощным карликом. Понять, что перед вами все-таки Тор, а не какой-нибудь самозванец из другой игры, можно по неизменным атрибутам главного героя: поясу, перчаткам и огромному молоту.

Богатырская силушка в итоге ставит все на свои места. Так уж вышло, что в начале игры раскидать врагов можно одной кнопкой, ближе к концу — двумя. Самое удивительное, что разработчики, казалось бы, даже не рассчитывали на серьезных игроков, сделав некое подобие функции «автоогонь». Жмешь кнопку удара — Тор уже сам подбегает к врагу, находящемуся на порядочном от него расстоянии, и наносит удар. Хорошо хоть, держать ее придется, а то бы в игре и вовсе делать было бы нечего. Другие мобы, к счастью, не погибают от двух-трех ударов и требуют более решительных действий: активного перемещения или использования магии. Проблема заключается в том, что поначалу даже непонятно, получают ли они ранения или нет — грозные супостаты вообще никак не реагируют на удары Тора, всю игру кряхтящего как рожающая курица.

Не страшно, когда ты один — страшно, когда ты ноль

Отвратительная боевая система сначала и вовсе не пугает игроков — воспринимается это все сначала как разминка, показывающая лишь базовые возможности игры. Но время идет, уровни меняются, а ситуация остается такой же. Самое страшное — кроме битв в игре больше ничего нет. Вообще. Все локации делятся на небольшие арены, по которым Тору придется путешествовать. Выдержал одну волну врагов? Пройти пять шагов, вот тебе еще одна. Разработчики, кажется, вообще смеются над игроками — Тора даже не заставляют прыгать, лазить по уступам или убегать от кого-либо. Кульминация разнообразия наступает в битве с



.....
Жмешь кнопку удара — Тор уже сам подбегает к врагу, находящемуся на порядочном от него расстоянии, и наносит удар
.....

первым боссом: там, представьте себе, Тору придется обманным путем заставлять злодея разрушать колонны. К сожалению, после этого уровня оживившиеся на миг продюсеры опять впадают в летаргический сон, а протагониста вновь будут ждать опостылевшие сражения.

Сперва кажется, что единственные, кто добротнo выполнил свою работу, это художники и левелдизайнеры. Несмотря на то, что персонажи выглядят угловато, а и анимация немного топорная, в целом **Thor: Son of Asgard** создает хорошее впечатление. Но и в этой маленькой тарелочке с медом все-таки обнаружилось несколько ложек дегтя. Увы, вполне очевидно, что многие уровни делались под копирку, и если вам покажется, что вы уже третий раз сражаетесь в одной и той же комнате, не пугайтесь — просто левелдизайнеры присоединились к сценаристам.

Камера и вовсе вытворяет чудеса, порою не давая сосредоточиться на битве. Казалось бы, есть тачскрин, почему бы не дать игроку возможность изменять угол зрения? Но нет, Disney Mobile решили сэкономить непонятно на чем, представив на суд публики совершенно

недоделанный продукт. Конечно, проблемы не достигают масштаба недавней «Алисы» на PC, но неудачные моменты бывают все-таки нередко: то героя за столбом спрячут, то сделают размером в кнопку управления. Хотя, если учесть, что благодаря «великолепной» боевой системе играть можно чуть ли не вслепую, то все становится на свои места.



Странно, что разработчики очень необычной **Jelly Car** опустили до уровня начинающих программистов и соорудили поделку, смахивающую на игры от **GamelnAction**. Ощущение, что деньги потрачены зря приходит не сразу: вроде бы, начало скуки не предвещает, да и дополнительные материалы позволяют скоротать пару-тройку минут. Озарение приходит гораздо позже, и только лишь недоумение игроков может дать **Disney** шанс, что кто-то по своей воле пройдет их игру.

Алексей Смагин

ОЦЕНКА **3,0 / 10**



LEGO Harry Potter: Years 1-4

Adventure / TT Games / ноябрь 2010 / iOS

Хит, сделанный из пластмассы

С полна позабавившись на старших платформах, где их творения уже всем начинают надоедать, **Traveller's Tales** начали лезть на доселе неизведанную территорию — **AppStore**, где о полноценных LEGO-играх и краем уха не слышали. Благо, тематика оказалась знакома и понятна всем и каждому: Гарри Поттер, о котором сейчас «трещат» буквально на

каждом шагу, умудрился по популярности обогнать и Звездные Войны, и Индиану Джонса, и Бэтмена.

Герой со шрамом на лбу

Приставка «Years 1-4», так мило прикрученная к названию игры, вовсе не означает, что творение **TT Games** предназначено лишь для маленьких детей. Дело в том, что здесь игроку предлагается пережить

четыре года из жизни мальчика, который выжил. Учитывая то, что первые четыре части в кино показывали довольно давно (а книги вышли еще раньше), можно смело утверждать, что **LEGO Harry Potter** сможет хорошенько освежить в памяти все ключевые события легендарного фильма.

А посмотреть действительно есть на что. Очередная игра из



серии LEGO позволяет окунуться в самые дебри событий и фактически ощутить все приключения Гарри на собственной шкуре. TT Games вежливо берут игрока за руку и быстро провожают его по эпизодам из жизни молодого волшебника. Вот, мальчик получает письмо из Хогвартса, а уже через каких-то пару часов — борьба с Томом Ридлом, знакомство с крестным, а там уже и до Турнира Трех Волшебников рукой подать. Разработчики не покидают нас всю игру, добавляя в узнаваемые сценки из фильма забавные моменты, призванные рассмешить даже самых суровых скептиков. Огорчает лишь различная продолжительность уровней. Если одни проходятся буквально на одном дыхании, то другие откровенно затянуты. И это бы не было явным минусом, если бы не отсутствие чекпоинтов: сохранение происходит лишь после полного прохождения эпизода.

Живые кубики

LEGO-мир разительно отличается от

всего того, что игроки могли бы увидеть в других играх. **Traveller's Tales**, в 2005 году создав первую игру про LEGO-человечков, сами того не зная, сформировали собственный мини-жанр, который и до сих пор имеет место в их играх. Особенно-стей у него можно выделить множество (дело порою доходит даже до маразма: несмотря на то, что от воды персонажи умирают, водные уровни имеют место и в **LEGO Harry Potter**, и в **LEGO Pirates of the Caribbean**), но самая главная — строение окружающего мира. Практически все персонажи и предметы состоят из множества LEGO-деталек, что позволяет игроку активно взаимодействовать с игровыми объектами.

Количество методов взаимодействия, к сожалению, строго ограничено — в случае с **LEGO Harry Potter** Гарри будет разрешено применить к определенному предмету лишь одно, заранее заданное игрой, заклинание, или же, что чаще бывает, просто уничтожить объект. Последнее доставляет особенное

.....
 Сверху Дурсли еще не подозревают, что скоро вся их мебель превратится в горстку LEGO-монеток

удовольствие: разрушение окрестностей Хогвартса доставляет не меньше драйва, чем перестрелка с копами в *Grand Theft Auto*. Обидно только, что окружающие совершенно не реагируют на проделки Гарри: профессор Флитвик не выскажет недовольства, даже если разрушить книги, на которых он стоит. Подобную нехватку внимания компенсируют денежные блоки, выпадающие буквально из всего, правда, и на дороге они валяются в огромных количествах. Несмотря на то, что тратить-то их особенно и не на что, у многих игроков проявляется синдром скряги: появляется желание собрать все эти круглые яркие детальки, в независимости от того, где они лежат: прямо под носом или же на высоком уступе.

Особенно тяжело найти волшебные карты, красные кубики и золо-



Сверху На самом деле, подобные кат-сцены в игре — большая редкость. Обычно все мелко и скромно.

Справа В свободном режиме почему-то осталась сюжетная линия, поэтому две Гермионы — это еще цветочки

тые шляпы. В отличие от денег, как бы это странно ни звучало, они приносят хоть какую-то пользу. Красные кубики позволяют персонажу овладеть специальными способностями, золотые шляпы открывают новые коллекционные статуэтки, а волшебные карты позволяют сыграть за новых персонажей в свободном режиме. Но если искать карты не хочется, а играть за Гарри давно уж надоело, в конструкторе можно собрать своего героя — на то оно и LEGO.

Игра с чертом

Хотя на пути волшебников и будут встречаться многочисленные враги, стычки с ними сложно назвать настоящими битвами. Самое большое упущение — отсутствие возможности умереть. После потери всех сердечек, герой возрождается на том же месте, где и «погиб», потеряв

лишь два денежных блока. После этого играть становится не интересно — какой смысл убегать, если персонаж бессмертен? Из двух путей нападения каждый может выбрать себе наиболее подходящий: кто-то будет долго и упорно наносить урон врагу при помощи обычного заклинания, другие же просто очертят круг, сбив всех неприятелей с ног, и добьют их одним-единственным выстрелом.

Немногочисленные боссы тоже не стоят особого внимания. Для победы над ними трижды приходится использовать одну и ту же незамысловатую стратегию, поэтому на решающей битве с Тем-Кого-Нельзя-Называть хочется просто заснуть. Хотя, не спорю, битва с Василиском требовала от игрока более неординарных решений. Жаль, что потом фантазия работников TT Games провалилась в какую-то

глубокую яму.

Вот и остается бегать по ограниченному локациям, ибо свободу перемещения TT Games в портативной версии почему-то убрали. Скрывать не буду, эти приключения все же вызывают неподдельный интерес. Недаром пользователи игровых сайтов в ответ на отрицательный отзыв рецензиста в один голос кричали, что битвы играют лишь второстепенную роль в LEGO-играх. Да и скучать не приходится, потому что экран каждый раз показывает что-то новое. То магловские вещицы для Артура Уизли приходится искать, то зелья варить, то от Филча прятаться, да что там — даже на метле полетать дадут.

К слову, к «игре в прятки» с Филчем, Снегом или кем-либо другим тоже есть нарекания. Больше всего удивляет местный ИИ: если перед носом префекта разбить



какой-либо LEGO-объект, то он и глазом не поведет, а если на другом конце коридора начнет кипеть котел (что предусмотрено по сюжету), то интуиция волшебника вдруг срывает быстро и безошибочно. Да даже если, находясь за парой книжных полок, случайно использовать заклинание «Ступефай», дежурный обязательно пообещает Гарри проблемы. Впрочем, из-за таких ошибок приходится выполнять задания заново, что хоть как-то развлекает чрезмерную легкость в прохождении игры.

Слава богу, ты пришел

Самое удивительное в **LEGO Harry Potter** — огромное количество секретов и тайников. Их настолько много, что для их перечисления потребуется, наверное, отдельная книга. Впрочем, не заметить такие сюрпризы сможет лишь невнимательный игрок, поэтому в очередном тайнике нередко хранятся объекты, необходимые для дальнейшего

прохождения уровня. Обнаружить невидимое глазу можно множеством методов. Иногда местонахождение скрытого объекта поможет найти питомец, иногда специальное заклинание, а порою и вовсе маховик, позволяющий попасть в прошлое.

К сожалению, досконально исследовать уровни с первого раза не получится. Так, закрытые сундуки встречаются еще на первом курсе, а «Алахомору» изучают лишь на четвертом. И таких примеров множество. Иногда барьером для нахождения тайников могут стать ограниченные способности персонажей, поэтому, хочешь все узнать — переигрывай уровень в режиме Free Play. А увы, тот же Хагрид со своей богатырской силушкой порою так сильно нужен, когда его нет. Правда, до полного прохождения истории нет смысла повторного посещения отдельных эпизодов, ведь некоторые важные заклинания и персонажи появляются лишь в конце игры.



Несмотря на все свои минусы, **LEGO Harry Potter** — это действительно большая игра, чудом пережившая к нам с консолей. **TT Games** представили игроку буквально интерактивный фильм со множеством пасхалок. Конечно, это не тот классический **Harry Potter** с PC, где за любые проделки у Гриффиндора могли отобрать очки, где на матч по Квиддичу можно было пойти в любое время, а старина Хагрид был рад угостить друзей чашечкой чая. Но отсутствие схожести с оригиналом не делает игру хуже: напротив, получить самобытный проект было куда интереснее.

Алексей Смагин

ОЦЕНКА 9,0 / 10



Wave — Against Every Beat!

Shooter / Colorbox / 2011 / Symbian 9.4, Symbian^3

Стреляй в такт музыке!

К сожалению, в современной игровой индустрии очень часто используется стратегия портирования игр, при которой приложения с более старших и мощных платформ переделываются на более слабые и дешевые. «Почему, к сожалению?», — можете спросить вы. Всё дело в том, что очень часто такие порты получаются какими-то недоделанными и неполноценными, лишь обрубком от оригинального произведения. И выходов в таких ситуациях, собственно, лишь два — либо переходить на использование той самой более мощной игровой платформы, либо банально довольствоваться тем, что у нас есть. Довольно много игр прибывают на младшие платформы (Symbian и Java) с iPhone и Android, что вполне логично. Сразу условимся, что разделяем мы на

«старшие» и «младшие» не по дате разработки платформы, а по ее игровым возможностям на существующих девайсах.

Что же, очередным объектом подобного портирования стала довольно оригинально выполненная игра в стиле scroll-shooter **Wave — Against Every Beat!**. Вся её оригинальность заключается в звуковом сопровождении. Именно музыка в **Wave — Against Every Beat!** является основной направляющей. По заявлениям авторов данной игры, враги будут действовать в такт музыке, а точнее, сам уровень будет создаваться в такт музыке, что практически одно и то же. На протяжении всех перестрелок и напряженных маневров нас будет сопровождать музыка в эдаком стиле техно, который как нельзя лучше подходит к оформлению игры.

Сам игровой процесс представляет собой довольно обыкновенный скролл-шутер, правда, несколько чересчур укороченный. В аркадном режиме на наш с вами вкус представлено всего пять уровней, которые практически ничем не отличаются друг от друга. На каждом из этапов нам с вами будет дано определенное задание, которое нужно будет выполнить за некий промежуток времени. Выполняем — переходим сразу на следующий уровень. Задания, к слову, совершенно неоригинальные и скучные, сводящиеся банально к подобному: «Уничтожь столько-то кубиков за несколько минут». Для столь оригинальной по замыслу игры можно было бы придумать и что-нибудь поинтереснее уж хотя бы в плане заданий. И в этом уже проявляются издержки портирова-



Осознание того, что на тебя летит не бонусная звездочка, а смертельный заряд, приходит лишь после столкновения, нередко губительного для вашего корабля

ния. Постойте, я сказал кубиков? Нет, я не оговорился, в **Wave — Against Every Beat!** нашими врагами будут сплошь кубики, пирамидки и всё в этом духе. Никаких осмысленных летающих объектов, будь-то космолет или что-нибудь наподобие, мы не увидим. Но это, в общем-то, и не портит впечатления от игры. Дело в том, что разработчики, создав всего пять уровней, решили сделать их настолько динамичными, что на первых минутах просто теряешься и упускаешь жизнь за жизнью.

Видов врагов, а точнее геометрических объектов, которые так и норовят уничтожить наш маленький космический корабль, не так много — всего несколько штук. И то, они не отличаются настолько, чтобы можно было хоть как-то разделить их. Некоторые чуть труднее уничтожаются, некоторые — чуть проще, ну а некоторые (о, ужас!) даже стреляют. Враги

берут не качеством, а количеством. Причем, от них иногда реально мельтешит в глазах, ведь бонусные звездочки и выстрелы противников, летящие к вам, фактически однотонны и осознание того, что на тебя летит далеко не звездочка, а смертельный заряд, приходит лишь после столкновения, нередко губительного для вашего корабля.

Нет, в **Wave — Against Every Beat!** корабль гибнет не сразу после первого попадания, но и полоски здоровья, как во многих скрул-шутерах, тут нет. Мощности вашего кораблика хватит ровно на два прямых попадания: первый пробивает защитное поле, второй — стирает ваш корабль в порошок. Однако, кроме отличий от других подобных игр, в **Wave — Against Every Beat!** присутствуют, безусловно, и все элементы классического scroll-shooter, например, бонусные

Слева Бонусов так много, что от них просто рябит в глазах

Внизу слева Немного странно осознавать, что эти треугольники являются серьезными противниками

звездочки, уже упомянутые мной выше, которые приносят вам дополнительные очки и супер выстрел, который уничтожает сразу всех противников в поле видимости. А точнее, на время превращает их в те же самые несчастные звездочки. На это время игра как бы замирает и, если вы успеваете собрать все звездочки на игровом поле, все враги, которые были превращены столь вандальным и антигуманным способом, пропадают. Но на их место тут же приходят другие, так что отдохнуть в **Wave — Against Every Beat!** определенно не получится.

Кроме всего вышеописанного, выделяет среди серой массы подобных игр **Wave — Against Every Beat!** режим «Последнего шанса». После того, как вы потеряете последнюю жизнь в неравном бою с противником, вас отправят в астероидное поле — доказывать, что вы достойны права на еще одну жизнь. Продержитесь определенное время в поле, не разбившись — вас перекинут обратно на уровень, с одной, уже последней жизнью. Не продержитесь — game over.



Итак, на наш с вами суд была представлена довольно симпатичная игра в довольно реиграбельном жанре scroll-shooter, которая, безусловно, достойна того, чтобы её пройти. Выполнена она отнюдь не блестяще, слишком коротка и немного примитивна. Однако графическое оформление и звуковое сопровождение настолько гармонично сочетаются друг с другом, что про недостатки забываешь, по крайней мере, на полчаса. Полчаса, за которые **Wave — Against Every Beat!** проходится.

Тимур Лебедев

ОЦЕНКА 6,0 / 10



Pokemon: Emerald Version

JRPG / Game Freak / 2005 / GBA

Желтая лихорадка



Какие ассоциации у вас возникают, когда вы слышите слово «Покемон»? У одних появляется чувство ностальгии, другим хочется закричать «Пикачууу!», а третьим хочется непременно включить свой старый потрепанный Game Boy Advance и вновь насладиться этой шикарной игрой.

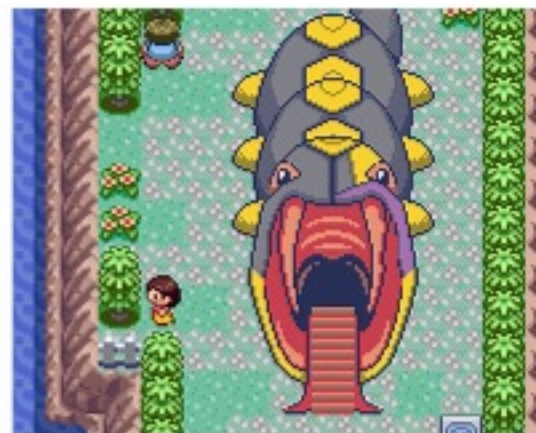
Многие из тех, кто играл в игры этой серии, думают, что игра создавалась по мотивам небезызвестного мультфильма. На самом деле все как раз наоборот. Первая игра про монстров в шариках **Pokemon Blue** вышла в далеком 1996 году на популярной тогда приставке Game Boy.

Сюжета в игре как такового нет, нам просто придется победить всех тренеров, так что в игре нет героев из мультфильма. А сериал, который многие смотрели в детстве, вышел в 1998 году. После **Pokemon Blue** вышла игра **Pokemon Gold**, а также ремейк первой части игры, переживавший со старой платформы на более перспективный Game Boy Advance. Но мне больше всего понравилась **Pokemon Emerald**, о которой мы сейчас и поговорим.

Разве это RPG?

Да-да, именно в жанре RPG сделаны все игры этой линейки. Весь гейм-

плей в **Pokemon Emerald** сводится к тому, чтобы повышать уровни наших бойцов — Покемонов (Коих в команде у нас может быть не больше шести), делая их сильнее, и побеждать других тренеров, которые отнюдь не так слабы. На самом деле игра очень затягивает благодаря эволюции. Ваш монстрик, прокачавшись до какого-то определенного образа, меняет свой внешний вид, становясь больше, страшнее и опаснее. Каждый Покемон — это отдельный персонаж, имеющий свою статистику, перечень возможных и выученных ударов, тип (например: электрический, стальной, огненный



У эмуляторщиков некоторые бойцы так и останутся мелкими и слабыми, что сокращает круг выбора для команды

и так далее) и количество ступеней эволюции. И это притом, что после прохождения основной линии игры вам дают возможность поймать любого покемона из 386(!) возможных. То есть, пройдя игру один раз с одной командой, вы имеете шанс пройти игру второй раз, но взяв других бойцов в свою команду, что добавляет в плюсы данной игры большую реиграбельность. Игроку дается огромный мир, который придется осмотреть: темные пещеры, большие и малые города, поля, пустыни. В общем, самое что ни на есть RPG!

Раз шаг, два шаг

Бои в игре пошаговые. За ход вы можете сменить дерущегося Покемона, использовать предмет или атаковать. Всего наш боец может «помнить» четыре атаки, а это значит, что вам надо очень сильно думать, прежде чем заменять одну атаку на другую.

Реалистичности в бою добавляет система «уязвимостей». То есть, если вы использовали водную атаку против огненного покемона, то она принесет ему двойной ущерб, а если ударили молнией земляного — противник даже не шелохнется. Так что в плане выбора команды игрок должен брать разнообразные типы покемонов, а не останавливаться на одном.

Красота, да и только!

В графическом плане все выполнено просто прекрасно. В простом путешествии по локации можно отметить то, что наш герой отражается в воде, а природные катаклизмы (дождь, снег, песчаная буря) выглядят просто замечательно. В бою же мы имеем дело с качественной анимацией и прорисовкой бойцов, что не может не радовать глаз геймеру.

Все атаки выглядят по-разному, ваш экран будет просто мелькать от обилия красок и цвета. На момент выхода **Pokemon Emerald**, я думаю, не все игры могли похвастаться такой красотой.

К музыкальному сопровождению тоже никаких претензий не имею. Звуки битвы прекрасно вливаются в игру и дают нам сосредоточиться на ведении боя. Атаки и вызов бойца также озвучены. Когда же наш герой просто ходит по безумно красочным просторам мира, под каждую локацию играет своя музыка. Если вы в темной пещере — угнетающая композиция, в городе — незамысловатая мелодия. В общем, вся музыка замечательно вписывается в антураж игры.

В бочке меда не без дегтя

Как не печально это говорить, но минусы есть в каждой игре. В этом плане **Pokemon Emerald** — не



исключение. Во-первых, издатели игры схитрили, сделав так, что некоторые покемоны могут эволюционировать только при обмене с другом по кабелю от Game Boy, так что, дорогие мои эмуляторщики, некоторые бойцы у вас так и останутся мелкими и слабыми, что сокращает круг выбора для команды. И самый большой минус заключается в том, что после того, как вся ваша команда превратилась в огромных и мощных зверюг, играть становится попросту неинтересно. Пропадает эдакий стимул игры!



Таким образом, **Pokemon Emerald** — прекрасный представитель жанра RPG, поражающий своей реиграбельностью, разнообразием и красотой выполнения. Советую всем любителям этого жанра поиграть в эту игру, ибо аналогов у неё мало, а может и попросту нет.

Матвей Александров

ОЦЕНКА 9,5 / 10



Советы и прохождения

iOS

9mm

Жаждете крови? Чтобы разблокировать кровавый режим в игре 9mm, нажмите «i» в главном меню, после чего перейдите в раздел «About» и медленно кликайте пять раз в правый верхний угол.

J2ME

Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2

В игре нажмите #1379. Далее одну из команд:

- 1# - Show Rect (Показывает системные переменные)
- 2# - Show Phy (Показывает тип поверхности)
- 3# - Golden (Неуязвимость)
- 4# - Show FPS (Показывает количество кадров в секунду)
- 5# - Memory (Расход памяти)
- 6# - Show map coordinates (Координаты на локации)
- 7# - Unlock level (Разблокировать уровень)



Авторы рубрики: Дмитрий Курылев и Алексей Смагин

J2ME

Turtle Dash

В сенсорной версии в главном меню кликните один раз в правый верхний угол. Должна появиться надпись «Cheats Enabled», после чего откроются все трофеи и достижения.

iOS

ANDROID

Reckless Getaway

Хотите разблокировать новую машину? Начните уровень и кликайте на вашу машину до тех пор, пока она не превратится в другую.

Почта

Вступление

Дмитрий Курылев: Здравствуйте, дорогие читатели! В этот раз впервые за историю журнала мне довелось принять участие в ответах на ваши письма. Честно признаться, вопросов к этому номеру пришло не так много, однако радует, что они оказались довольно интересными. Помогать мне отвечать на них будут Алексей Смагин, Олег Дрейман, а также сами разработчики.

Вопрос 1

У Gameloft есть студия в Харькове, а в их играх нет украинского языка... Странно, почему?

— Андрей Лузай

HR-менеджер харьковской студии компании Gameloft, Евгений Биренбаум: Потому что локализация игры делается для максимума колличества людей. В Украине все понимают русский, зачем тогда тратить деньги и время для перевода игр на украинский язык?



Вопрос 2

Если не трудно, узнайте, когда выйдет игра Furry Legends: Beginnings от Gamelion. Анонс был давно, а игры еще нет! Буду очень благодарен за ответ!

— Fisher 2

Представитель Gamelion Studios: Мы не планируем выпускать Furry Legends на Java. Зато в ближайшее время эта игра будет доступна в DSiWare (улыбается).

Дмитрий: Для тех кто не знает: DSi Ware — виртуальный магазин, в котором можно купить игры для консоли Nintendo DSi.

Вопрос 3

Здравствуйте! Скажите, почему во всех играх от Gameloft'a один и тот же чит-код? Это какая-то дата или что?

— Егор Пушкарев

Алексей: Эти коды были сделаны не для нас с вами, а для сотрудников Gameloft, которые не захотят забивать себе голову тысячами комбинаций, чтобы протестировать игру. Кстати, они на самом деле не совсем одинаковы, а в Prince of Persia для N-Gage используется очень длинная комбинация единиц и троек, которую я уже не помню, хотя сам когда-то случайно подобрал.

Вопрос 4:

Заметил, что в последнее время Gameloft делает iOS-игры под новые девайсы. А жаль — французская компания всегда славилась своей оптимизацией под все девайсы. Как вы думаете — это войдет в постоянную практику или нет?

— Злой борщ

Алексей: Типично это не для всех игр (тот же Форсаж на старых девайсах идет), но в скором времени поддержка многих старых устройств прекратится. Все-таки, даже Джобс «отсеял» некоторые из своих детищ. Конечно, простенькие 2D игры будут иметь хорошую совместимость, но вот технологичные проекты, особенно на Unreal Engine 3, такой особенностью обладать не будут.

Дмитрий: Действительно, новые девайсы имеют большие возможности, поэтому разработчикам проще и выгоднее делать игры для них. Но я не думаю, что



Gameloft совсем забудет про слабые устройства. Как сказал Алексей, простенькие игры с ними совместимы будут, а вот новые технологичные проекты — скорее всего нет.

Вопрос 5:

Планируете ли вы делать обзоры на разные интересные аксессуары для мобильных устройств?

— Злой борщ

Алексей: Пока в планах такого нет, да и много ресурсов на данной теме специализируются. Все-таки, чтобы писать про аксессуары, надо их все скупать, а у нас таких денег и в помине нет.

Олег: Я не могу гарантировать, но, возможно, в следующем номере можно будет прочитать обзор Sony Ericsson LiveSound.

Вопрос 6:

Здравствуйте, уважаемая редакция моего любимого журнала MobiTree! Все знают, что создателем и главным редактором вашего журнала является Алексей Смагин, но почему тогда в официальной группе ВКонтакте Алексей значится как «Главный редактор/Со-создатель», а Дмитрий Новожилов как «Создатель»? Ни одного упоминания о Дмитрии в журнале я не видел (или был невнимателен). Какое отношение он имеет к журналу и какую роль он там играет?

— Загрызун

Алексей: К журналу Дмитрий никакого отношения не имеет, а вот к сайту совершенно прямое. Именно он 17 апреля 2010 года создал сайт mobitree.ru, который должен был стать очередным врезником. Не срослось. Во-первых, мне просто надоел этот вид деятельности, а во-вторых, кто-то ведь должен был продолжить дело MTOG?

Заключение:

Дмитрий: Вот наша рубрика и подошла к концу. По традиции, просим вас присылать вопросы на наш адрес электронной почты support@mobitree.ru. Ждем!





Ванкувер 2010. Вступление

В зале тихо. Все молча всматриваются в огромный экран над человеком, усердно поведующем о чём-то. Мало кто слушает его, все ожидают начала самого действия. Опёршись на собственную руку, о чём-то своём думает Сергей Скворцов. Рядом сидящая молодая Мария Эфрос, впервые попавшая на мероприятие такого уровня, внимательно слушает, пытаясь запомнить каждое слово, фразу, каждое замечание оратора. Чуть ниже расположившиеся украинцы Павел Явниченко и Алёна Ельчина не выдают никаких признаков заинтересованности, а британец Лен Париш буквально только-только появился в зал.

Наконец-то оратор закончил свой рассказ, и его дружно проводили аплодисментами. На сцену выходит

человек, вида не менее презентабельного. Что-то поведует на английском, и достаёт один большой конверт с надписью Vancouver 2010. Winter Olympics. Зал оживлённо рукоплещает, хоть и понимает, что до самой церемонии остаётся как минимум минут тридцать.

Что ж, настало время и вам поведать о том, что же происходит в этом зале. Мы присутствуем на жеребьёвке Зимних Олимпийских Игр в Ванкувере. Всего в них принимают участие восемнадцать команд: США, Украина, Италия, Великобритания, Россия, Польша, Германия, Норвегия, Дания, Швеция, Япония, Китай, Южная Корея, Канада, Австралия, Чехия, Финляндия и Франция. От каждой страны представлено по два участника. Теперь же вернёмся во времени чуть назад и поподробней

познакомимся с участниками.

Все команды разделены на шесть импровизированных зон: Америку и Океанию, Азию, Восточную, Западную и Центральную Европу, а также Скандинавию

Америка и Океания

Янки отправили суто мужскую команду: Адама Уорренса и Якоба Андерсона. Обое неоднократно выигрывали Чемпионат Мира, а Адам также обладатель золотой медали по Сноубордингу в Турине (2006 год). Хозяева соревнования, канадцы, заявили Мартина Мартина и спортсменку Санди Джоинт. Единственные представители Океании, австралийцы, прибегли к помощи опытных олимпийцев: Джейса Кеннеди и Грема Мксана.

Азия

Японцы, Китайцы и Корейцы выставили самый оптимальный состав на олимпиаду. От Японии отправлены Кироцуке Себосе и Маракато Луросуто, опытный Дин Ши Вьен вместо с молодой Ча Сьен формируют основу сборной Китая, а за корейцев выступают Бин Се Чьо и Са Чу Вьен.

Восточная Европа

Наиболее интересующая нас зона включает в себя Украину, Россию и Польшу. Защищать жёлто-синие цвета будут издававшие большие соревнования Павел Явниченко и Алёна Ельчина. За престиж России будут храбро сражаться Мария Эфрос и Сергей Скворцов, а Мартек Чинцетиш на пару со Штефаном Лаунцнигом выступают за поляков.

Западная Европа

Популярный у себя на родине британец Лен Париш вместе с чемпионкой европы по биатлону среди женщин Джессикой Мэйс представляют Великобританию, французенка Алис Дюмон и француз Франш Гапеиро отстаивают честь Франции, Германия же представила на ОИ молодых Даарема Штенса и Кирка Френкеля.

Центральная Европа

Одни из фаворитов Игр, финны, представили Арта Халонена и Седара Литманема. Итальянцы выбрали Альдо Перпуччу и Беатриче Фраучи, сборную Чехии представляют Франтишек Серсен и Петр Штепанек, в команде победивших на последнем Чемпионате Мира.

Скандинавия

Дания отослала в Канаду Эитри Спенса и молодую Фри Гьерсон, шведы прибегли к помощи Даниеля Смаглса и Хэльвор Сана, семикратные чемпины мира норвежцы поставили в основу Альвисса Йорга и Майка Халдора. Скандинавы, как видим, представлены суто мужскими спортсменами.

Итак, тот самый человек на сцене, являющийся председателем ОК Канады, закончил свою речь и потихоньку



объявляет формат соревнований, который участники давным-давно знают. И лишь спустя пять минут Лер Донсен достал первую бумажку с надписью «USA».

«Больше всего... не хотелось бы скандинавов, канадцев или янки» — ещё перед церемонией поделился своим впечатлением украинец Павел Яремченко.

«Тяжелее всего будет со скандинавами, всех остальных мы в состоянии пройти» — уверенно утверждает Мария Эфрос.

«США, Канада и скандинавы — самые тяжёлые соперники, не хотелось бы на них попасть» — скромно говорит поляк Штефан Лаунцниг.

И действительно — нашим (то бишь командам Восточной Европы) очень повезло. Ни США, ни Канада, ни скандинавы не играют с нами в группе. Сам же расклад жеребьёвки выглядит так:

A: США, Швеция, Южная Корея

B: Япония, Россия, Германия

C: Украина, Италия, Австралия

D: Великобритания, Китай, Польша

E: Финляндия, Канада, Норвегия

F: Дания, Франция, Чехия



Что ж, на этом зрители потихоньку начинают расходиться, и, как бы то ни было, уже послезавтра будет сыграна первая игровая дисциплина — Лыжный Спринт, которая и положит начало соревнованиям. Мы же с вами будем наблюдать за тем, как будут бороться участники за два первых места, дающих право (прямое или косвенное) на выход во второй (но не последний) групповой этап.

Олег Дрейман



ЧИТАЙТЕ В СЕНТЯБРЕ

Anomaly: Warzone Earth — В шкуре противника
Wild West Guns — Дикие разборки горячих парней
Capitan America — А во лбу звезда горит
Silent Ops — Донельзя громко
Cut the Rope: Experiments — Конфета под напряжением