

ShamrockGames

shamrock  
technologies



next  media  
entertainment

  
PLAYMOBILE  
портал мобильных игр



next  media  
Convergence Of Communications

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ  
АНТОЛОГИЯ



**Компании холдинга  
NEXT MEDIA GROUP**



**Продюсерский центр, специализирующийся на создании комплексных интерактивных проектов для ТВ, радио, печатных изданий и массовых мероприятий.**



**Технологическая и коммутационная платформа для мобильных технологий с охватом 99% абонентов сетей GSM.**



**Лидирующее агентство инновационного маркетинга (интернет-маркетинг, мобильный маркетинг, entertainment-маркетинг).**



**Крупнейший российский ретейлер мобильных продуктов (тяжелый контент: java игры и приложения, видео и т.п.).**



**Лидер в области разработки мобильных игр и других развлекательных сервисов и контента.**



**Издательство, специализирующееся на new media.**

**В компаниях Next Media Group работает более 150 человек.  
Офисы холдинга расположены в Москве, Новосибирске и Киеве.**



**ПЕРВЫЕ ПРИСТАВКИ**



Производитель: Mattel  
Тип: карманная игровая консоль  
Дата выхода: 1977



Производитель: Milton Bradley  
Тип: карманная игровая консоль  
Дата выхода: 1979

Производитель: Nintendo  
Тип: карманная игровая консоль  
Дата выхода: 1980



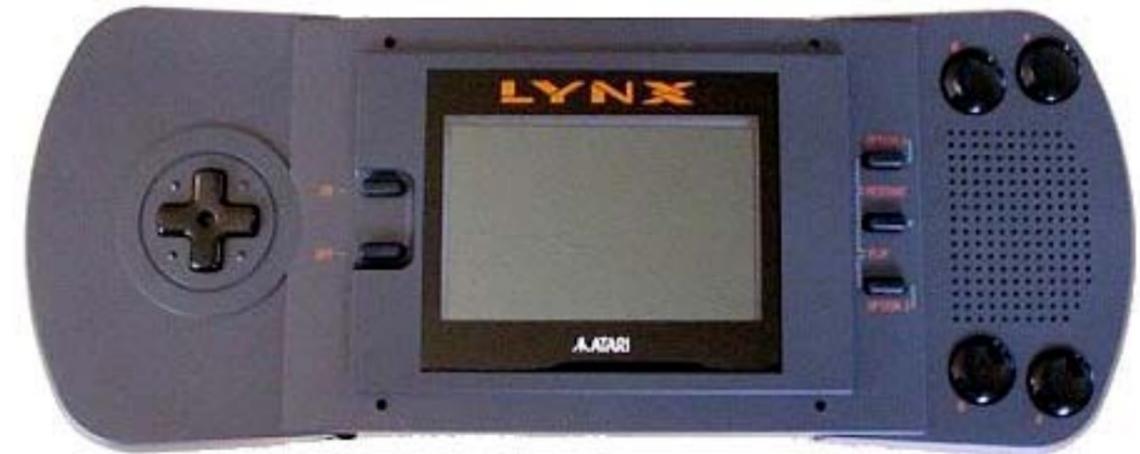
Тип: калькулятор  
Год выпуска: 1985  
Память: 512 шагов



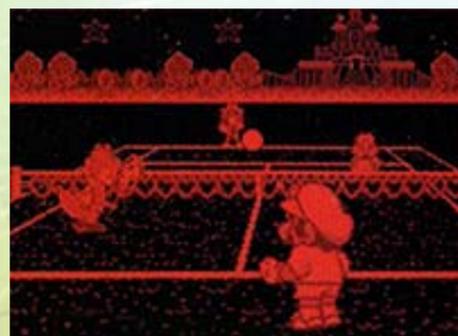
**Производитель:** Nintendo  
**Тип:** карманная игровая консоль  
**Дата выхода:** 1989 год  
**Носитель:** картриджи GameBoy  
**Продано экземпляров:** 69,42 миллионов  
**Бестселлер:** Pokemon Red and Blue



Adrienne Barr, VidGame0 ©2002



**Производитель:** Atari  
**Тип:** карманная игровая консоль  
**Дата выхода:** 1989 год  
**Носитель:** картриджи  
**Онлайн-сервис:** ComLynx  
**Продано экземпляров:** 2 миллиона  
**Бестселлер:** Todd's Adventures in Slime World



**Производитель:** Nintendo  
**Тип:** карманная игровая консоль  
**Дата выхода:** 1995 год  
**Носитель:** картриджи  
**Бестселлер:** Mario's Tennis



Adrienne Barr, VidGame0 ©2002

**Производитель:** Nintendo  
**Тип:** карманная игровая консоль  
**Дата выхода:** 2001 год  
**Носитель:** картриджи GameBoy  
**Продано экземпляров:** 76,79 милл  
**Бестселлер:** Pokemon

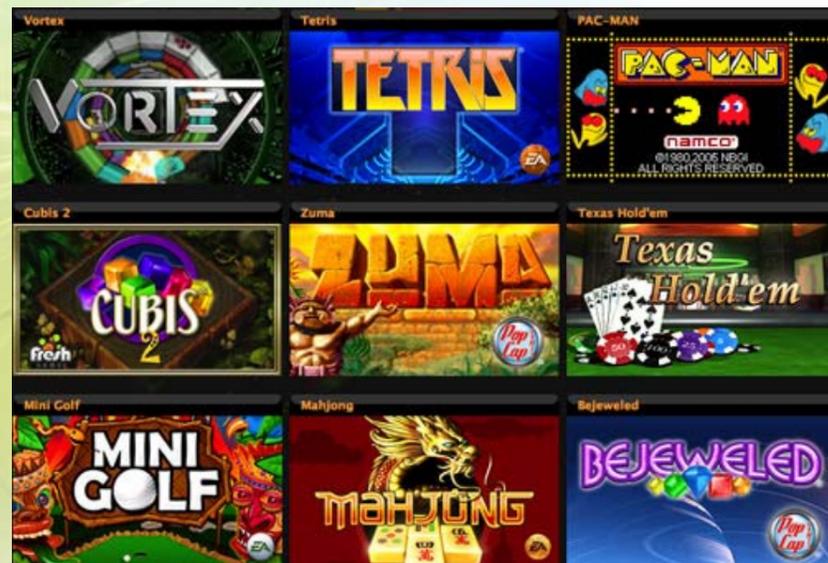




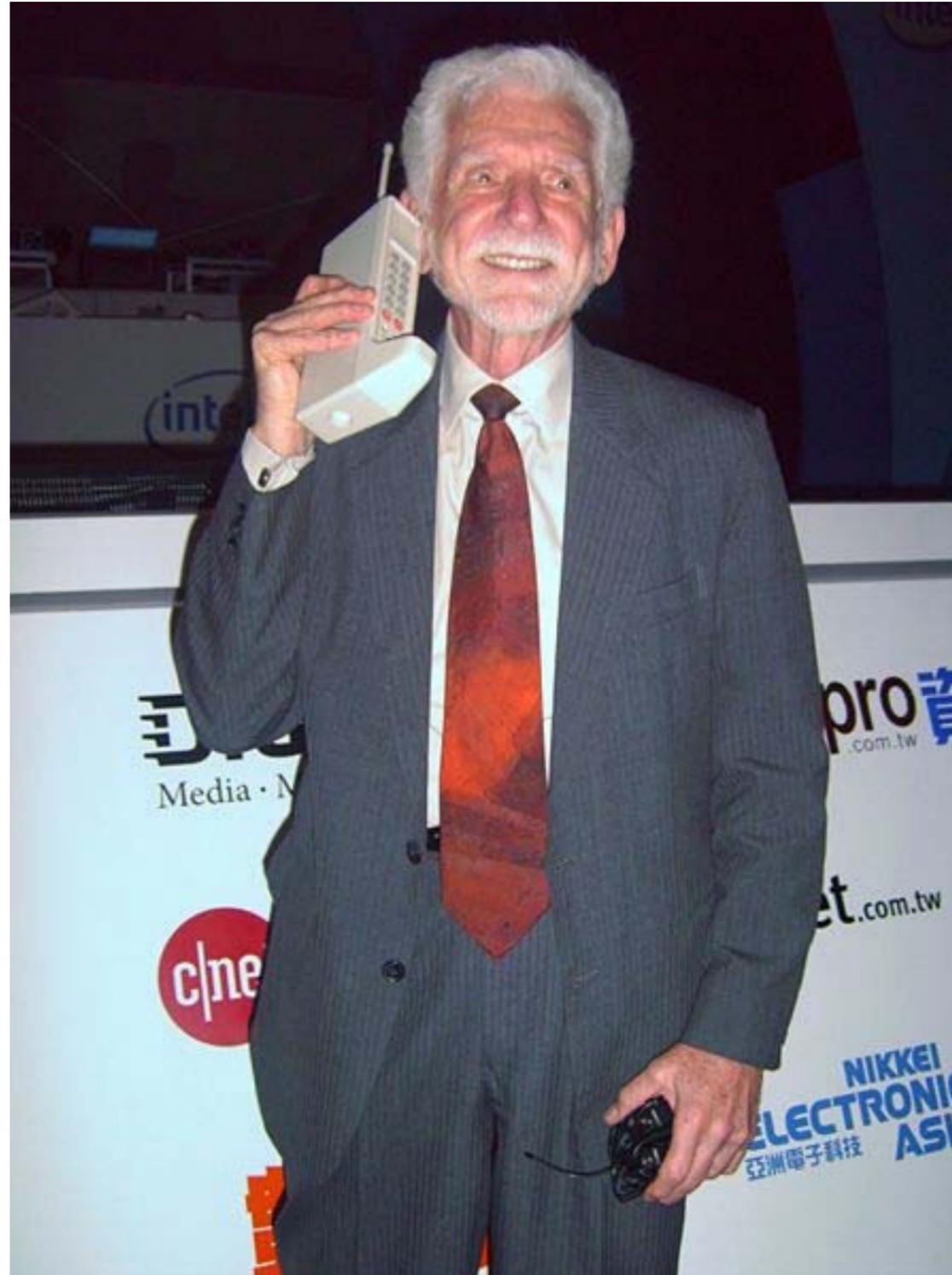
**Производитель:** Nintendo  
**Тип:** карманная игровая консоль  
**Дата выхода:** 2004 год  
**Носитель:** картриджи  
**Бестселлер:** Nintendogs



**Производитель:** Sony  
**Тип:** карманная игровая консоль  
**Дата выхода:** 2004 год  
**Носитель:** UMD-диски, Memory Stick  
**Продано экземпляров:** 24.7 млн (по данным на 31 декабря 2006)  
**Бестселлер:** Grand Theft Auto: Liberty City Stories



**Производитель:** Nokia  
**Тип:** Портативная игровая консоль  
**Дата выхода:** 2003 год  
**Процессор:** ARM9E 104 МГц  
**Продано:** 2.5 млн. (по данным на сентябрь 2005 года)



Dr. Martin Cooper of Motorola, made the first analogue mobile phone call on a larger prototype model in 1973.

The first handheld mobile phone to become commercially available was the Motorola DynaTAC 8000X, which received approval in 1983.

**По технологиям:**

- **Скачиваемые (J2ME, Symbian, Brew и т.д.)**
- **Браузерные (WAP-игры, i-mode, STK...),**
- **Сессионные (SMS-игры, MMS-игры, IVR-игры)**
- **Использование специальных технологий (LBS, камера, гироскоп и т.д.)**

**По типам:**

- **Кол-во игроков и их формат взаимодействия в игре**
- **Stand alone, media based**
- **Игровые жанры**
- **Тематика игры, использование лицензий**

**По бизнес моделям:**

**Бесплатные, условно бесплатные**

**AdWare, TrafficWare**

**Единовременная оплата, помодульная, повременная**

Вы управляете рыбой.

**Стань SMS-хищником!**

**задача:** охотиться на других игроков, выселивать чужих рыб и нападать на них. Кто победит в схватке - тот откусит от противника половину его веса и заберет ее себе.

**цель игры:** не дать сожрать себя и самому стать самой крупной рыбой в Океане.

**число участников не ограничено!**

Чтобы играть в "Пиранию" отправьте SMS-ку ON на номер игры у вашего оператора.

Для абонентов МТС и Билайн - 2030  
Для абонентов МегаФон - 800298

**ПРИЗЫ:**  
В игре ведется рейтинг крупных рыб, а для лидеров рейтинга предусмотрена социальная призовая программа с вручением призов еженедельно, ежемесячно и ежеквартально!

Еженедельно! **5 стильных футболок**

Ежемесячно! **1 индивидуальное экстремальное путешествие на Мальдивы с подводной охотой на прожорливых рыб.**

Ежеквартально! **50 VIP-билетов на потрясающую закрытую мега-тусовку "Пирания-party"!**

Команда	Полная	Сокращенная
Идти на охоту	HUNT	H
Спать	SLEEP	S
Подрасти на 50 кг	GROW	G
Атаковать	ATTACK	A
Обороняться	DEFEND	D
Убегать	RUN	R
Написать послание другой рыбе	WRITE	W
Посмотреть данные по рыбе	INFO	I
Посмотреть рейтинг	TOP	T
Сменить имя	NAME	
Сменить язык	LANG	
Спрятаться	HIDE	
Справка по командам	HELP	
Справка по призам	PRIZE	

www.smsgames.ru/piranha

#Q par 4

JZU box:

1. RwdTheTape	22%
2. Snowstorm	37%
3. Cable	11%
4. Waves	19%
5. Abstrackt	11%

Blind: jänensti bisää 5 Abstrackt  
Lasse sai reikään 4 lyönnillä  
Kentän pelaakaa jäljellä 3 minuuttia!

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8					♔	♖	♗	♕	8
7	♙					♜		♞	7
6	♘	♙			♜	♝	♞		6
5									5
4									4
3							♙		3
2			♔			♙	♕		2
1								♖	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

**Мобильные шахматы**

Для тех, кто увлекается решением шахматных задач, изобретен способ, обеспечивающий максимальную оперативность. В ход пошла мобильная связь. Речь идет о принципиально новой схеме, позволяющей добиться максимальной оперативности: решение отправляется SMS-сообщением.

Способ, разработанный создателями сайта вице-чемпионки мира Александры Костенюк [www.kosteniuk.com](http://www.kosteniuk.com), обеспечивает высокую скорость приема и автоматическую обработку каждого.

В данном конкурсе призы достанутся первым трем читателям, приславшим правильные ответы. Главный — книга Александры Костенюк «Как стать гроссмейстером в 14 лет» с автографом; второй и третий — романтический ужин на двоих в ресторане «Суши.Ру».

**Ход белых. Мат в два хода**

Ответы необходимо присылать в виде SMS по номеру (8 903)296 4882. Формат SMS-сообщения: 500 \_\_\_\_ Ваш ответ...



SMS – протокол обмена сообщениями, разработанный *European Telecommunication Standards Institute*, создателем GSM стандарта. Первое SMS было отправлено в 1992 году в Великобритании (оператор *Vodafone*). Как и многие другие технологии, SMS очень быстро была взята на вооружение разработчиками игр.

**Технология:**  
Все SMS игры - пошаговые (точнее, «походные») и используют для взаимодействия с игроками только текст. Игрок отправляет сообщение о включении в игру, получает ответ с инструкциями, и, следуя им и отправляя заданные команды, продвигается по игровому сюжету.

**Несмотря на очевидные ограничения, смс-игры представлены в довольно разнообразных жанрах:**

- > викторины (*Эрудит, Кто хочет стать миллионером?*);
- > головоломки (*Судоку, Морской бой*);
- > поединки (*Пирания, Бойцовский клуб*);
- > экономические игры (*Век Торговцев, Звездодел*);
- > ролевые (*Дневной Дозор*)

В 1997 году лидеры мобильного мира: *Ericsson*, *Motorola* и *Nokia*, вместе с *Unwired Planet* разработали новый протокол для беспроводной сети – WAP (*Wireless Application Protocol*). Сегодня практически любой современный телефон имеет поддержку WAP и в том числе является браузером для работы в мобильном интернете.

**Возможности:**

В wap-играх текущее состояние обновляется посредством скачивания на мобильный в виде “карточек” миниатюрных интернет-страниц, которые могут отображать текст, простейшую графику и позволяют вводить данные (ответ на вопрос, выбор направления и т.д.). Сам процесс обновления странички требует нескольких секунд ожидания. Поэтому WAP-игры - только пошаговые и, по большей части, текстовые.

**Примеры игр:**

Существуют WAP-игры совершенно разных жанров, например: *Sorcery* (ролевая), *Tank* (перестрелка), *Fight KO* (бокс), *Code Breaker* (шифры), *Mines* (тактика), *Golf* (спорт), *Casino* (азарт) и т.д.

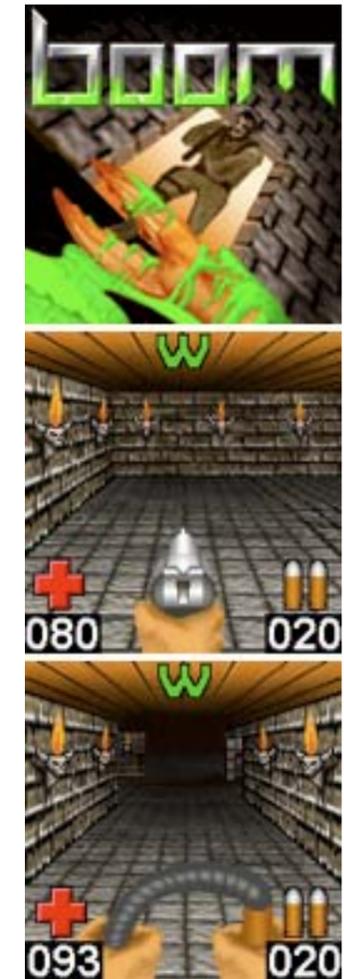
**"Alien Fish Exchange"** – компания nGame, сайт: ngame.com

Цель игры – скрещивать симпатичных рыбок, чтобы вывести новый, неизвестный науке вид. Игроки регистрируются на Рыбной бирже и начинают долгий процесс обмена рыбками. При этом за рыбками нужно ухаживать, чтобы они хорошо росли и размножались.

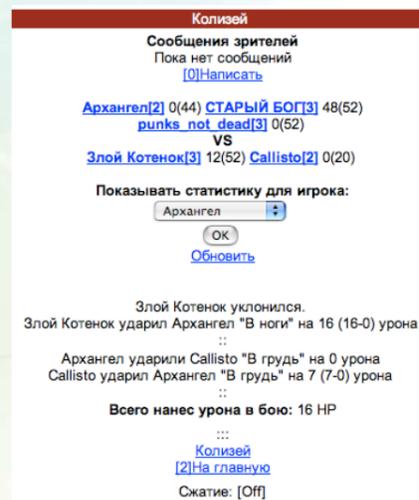
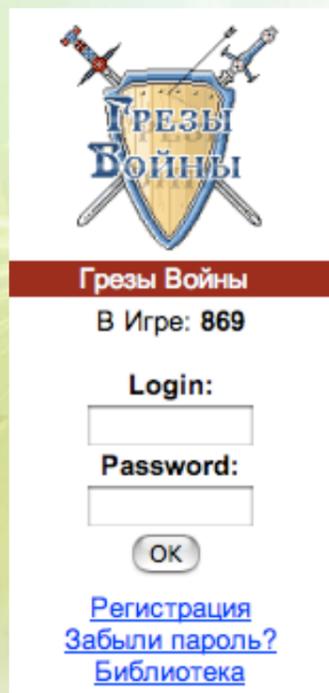
**"Грезы войны"** – сайт: gwar.org

Эта популярная российская игра является переносом *Бойцовского клуба (БК)* в WAP-формат. Цель: максимально «прокачать» персонажа с помощью множества поединков. Система боя аналогична БК. Вы можете купить оружие, нанять армию, попробовать завоевать город (как в *Heroes Might and Magic*).

**WAP-игры**



Nokia 7110 - первый мобильный телефон с поддержкой WAP (1999 год).



## Игры: IVR



В эфире РТР была с 31 декабря 1997 года.



Arcade is an interactive light installation. Using your mobile phone, you can become a part of the event at any time.

### Tetris

Tetris is one of the most popular computer games of the last 20 years. Since its invention in 1985 it has found its way on almost any computer system and game console in one form or the other. With Arcade you can play Tetris with your mobile phone - on a playground 3370 m2 in size.

Whoever stands in front of Bibliothèque nationale de France can connect himself with the building by dialing +33 (1) 44 24 73 50. The current show will be interrupted and the text "TETRIS" announces that the game can begin.



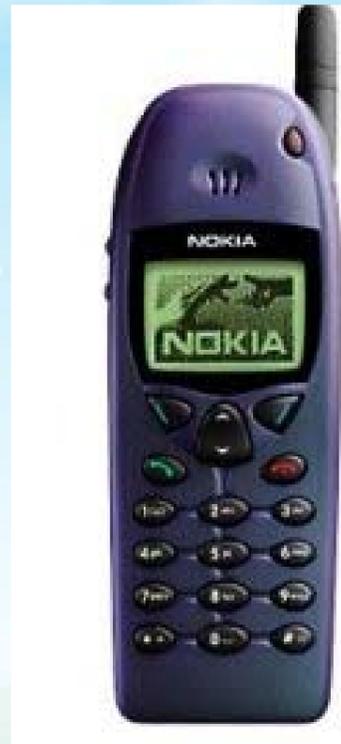
Tetris requires to position the falling elements that they form complete rows. With the key 4 and 6 on your keypad the elements can be moved left and right respectively. With key 5 you can rotate the element counter-clockwise. If you have found the desired position, you can drop the element immediately by typing 8.

Closed rows disappear completely and the upper rows drop down so that more space is available for new elements. The game ends if you fail to close the rows and the elements stack and reach the top. Arcade then disconnects your phone allows the next person to go for another game of Tetris.

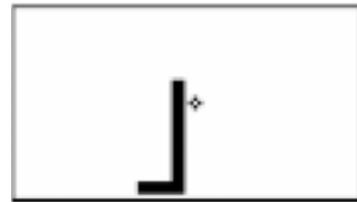


### Примеры IVR-игр (Intersol):

- > “Дон Жуан” – эротическая игра, имитатор знакомств;
- > “Подводная лодка” – детектив;
- > “Загадочный пляж” – приключенческая игра-викторина;
- > “Анаграммы” – составить максимум слов из исходного слова.



Nokia 6110



В 1997 году в телефонах *Nokia* впервые появилась встроенная игра *Snake (Змейка)*. Успех новшества был ошеломляющим, поэтому другие производители телефонов тоже стали встраивать в свои телефоны различные игры и приложения.

Немного позже появились модели телефонов, игры на которые уже стало можно скачивать. Самой распространенной технологией для игр, которую поддерживает подавляющее число телефонов, является Java.

JAVA-игры, в отличие от WAP, LBS, SMS, IVR, более всего похожи на традиционные видео-игры. И как и их более “старшие собратья” представлены в самых разнообразных жанрах: аркады, квесты, головоломки, ролевые, стратегии и т.д.

**Платформа J2ME** (Java 2 Mobile Edition ) – специальная редакция языка java, предназначенная специально для использования в устройствах с ограниченными ресурсами (мобильные телефоны, PDA). В **1998** году **корпорация Sun** (автор языка java) выпустила в свет **PersonalJava**, но, как показала практика, эта версия языка все-таки была довольно тяжелой для мобильных устройств. После небольших переделок в 1999 году был принят **стандарт J2ME**. Уже с **2000г** стали появляться сотовые телефоны с поддержкой java.

На картинке - один из первых телефонов с поддержкой java – *Motorola i85s*



## Платформы и операционные системы

### **BREW техническая платформа - CDMA**

Платформа Brew, принадлежащая фирме Qualcomm, была запущена в январе 2001г.

QUALCOMM в настоящее время занимает лидирующее положение в мире по развитию CDMA2000 (1X и 1x EV-DO) и WCDMA (UMTS) - двух наиболее широко распространенных, принятых МСЭ, стандартов 3G. Сейчас платформа Brew работает на 41 операторе в 24 странах мира.



#### **Географическое разделение следующее:**

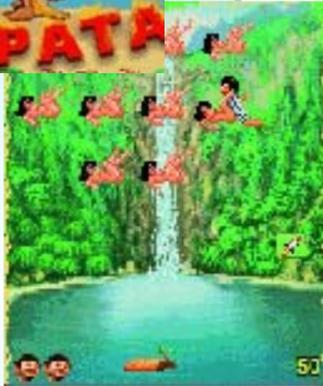
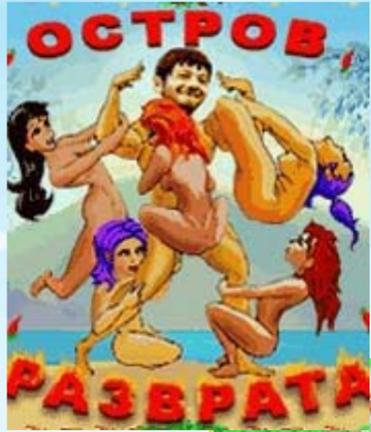
- **Brew** - это страны, где распространены сети в формате CDMA (США, Корея, Южная Америка. Но США это 90% рынка в плане оборотов). Сейчас Brew есть только в CDMA сетях, но нет никаких технических препятствий сделать Brew в GSM сетях.
- **J2ME** - (Европа, Россия, США (самый крупный игрок - Sprint (оператор)).

### **Symbian операционная система - CDMA / GSM**

В 1998 году была основана компания Symbian, учредителями которой были компании Ericsson, Nokia, Motorola и Psion. Первый телефон с этой операционной системой был выпущен в 2000 году - Ericsson R380. После этого последовали массовые покупки лицензий сторонними производителями телефонов ( Symbian, Sendo, BenQ , Samsung и многие другие ).

На нынешний момент количество телефонов с операционной системой Symbian достигло 20 млн.





## ТЕМЫ И ЖАНРЫ

Аркады

Гонки

Стрелялки

Стратегии

Спорт

Логика

Ролевые игры

Азартные

Квесты

Драки

**МУЛЬТИПЛЕЕР**



**MOBILE LEAGUE™**  
What is this?

**Chip Leaders**

	Member	Chips
1	JAYLUV	8244844
2	KWESTMI	6709625
3	MKLMM	6572840
4	Grinchism	6274385
5	DALBENIW	6149496
6	BOO4	6053036
7	WORT	6029015
8	1NINAMAG	5960587
9	LANSDOWNE	5849327
10	DOLLYO	5824511

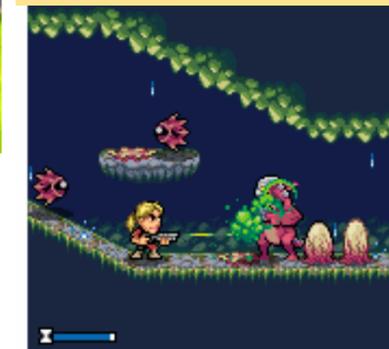
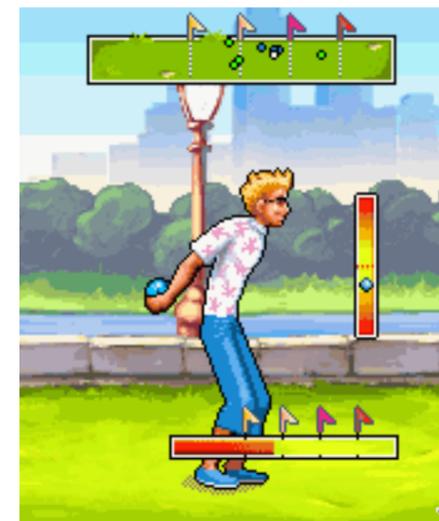
[View All](#)



Rhynn is a real time Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) for mobile phones



Pirates of the Caribbean - MMORPG for Mobile



«Fatal Force». Пример игры, где можно двум людям играть по bluetooth'у.

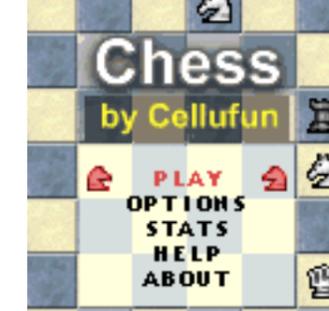


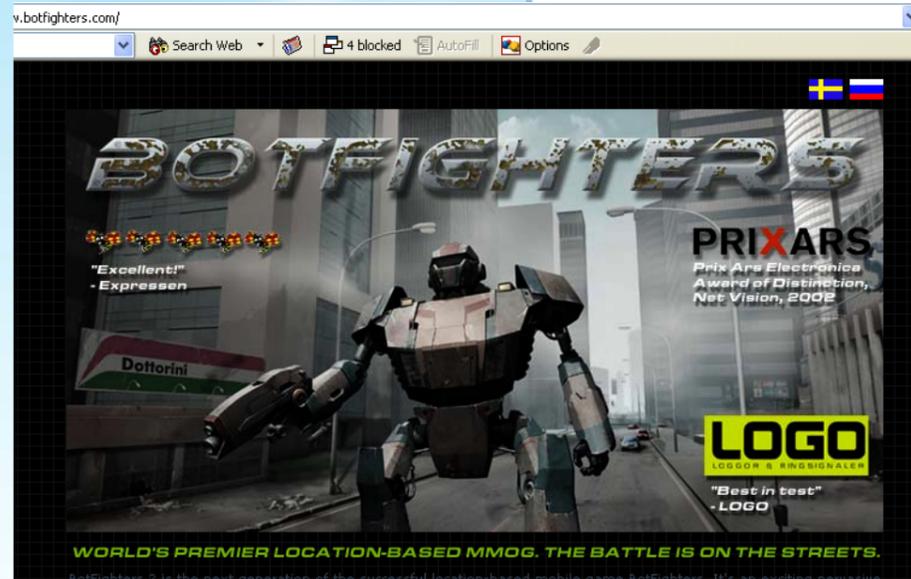
When you play our games, you'll typically see a two second ad when you launch the game and then another ad when you quit. Generally, except for custom branded games, we think that mobile phone screens are too small to be covering part of the screen during the game, and we think it'd be annoying to interrupt the game to show ads in the middle.



**THE HOVR PROMISE**

- ◆ No Hidden Subscriptions
- ◆ No Hidden Charges
- ◆ No Spam
- ◆ No Selling to Third Parties
- ◆ No Telemarketing



Botfighters была запущена Мегафоном в России (ноябрь 2002 г.), но из-за того, что игра ограничивалась одним оператором, и вынуждала игроков много бегать по улицам, она не собрала большой аудитории.



**Triangler: highly scalable**

- Triangler Park
  - 300 meter Triangles
  - 30 player-teams
  - 1 hour for a game
- Triangler Continent
  - 1000 kilometer Triangles
  - 10.000's of players
  - 100 days for a game
- Triangler Stellar
  - Making (scaled) stellar constellations
  - Orion
  - Pleiades
  - Cassiopeia

8 Triangler, by M. Oskar van Deventer 20 September 2006



Термин *Mobile Location Services (MLS)* или *Location Based Services (LBS)* объединяет все мобильные приложения и услуги, основанные на технологии определения местоположения пользователя.

Изначально технология использовалась только для точной локализации людей, позвонивших в службу спасения, но наряду с серьезным применением очень скоро стали появляться и развлекательные проекты... Конечно, все игры, связанные с LBS посвящены шпионам, разведке, поиску кладов и прочим поисково-охотничьим сюжетам.

**Triangler: "form Triangles and enclose enemies"**

- Massive: a two-hour match between two 100-player teams
- Collaborative: form 2000m equilateral Triangles with your buddies
- Mobile interactive: advanced location and communication services
- Game: the more enemies your team's Triangles enclose the more points your team scores. The team that scores most points wins.

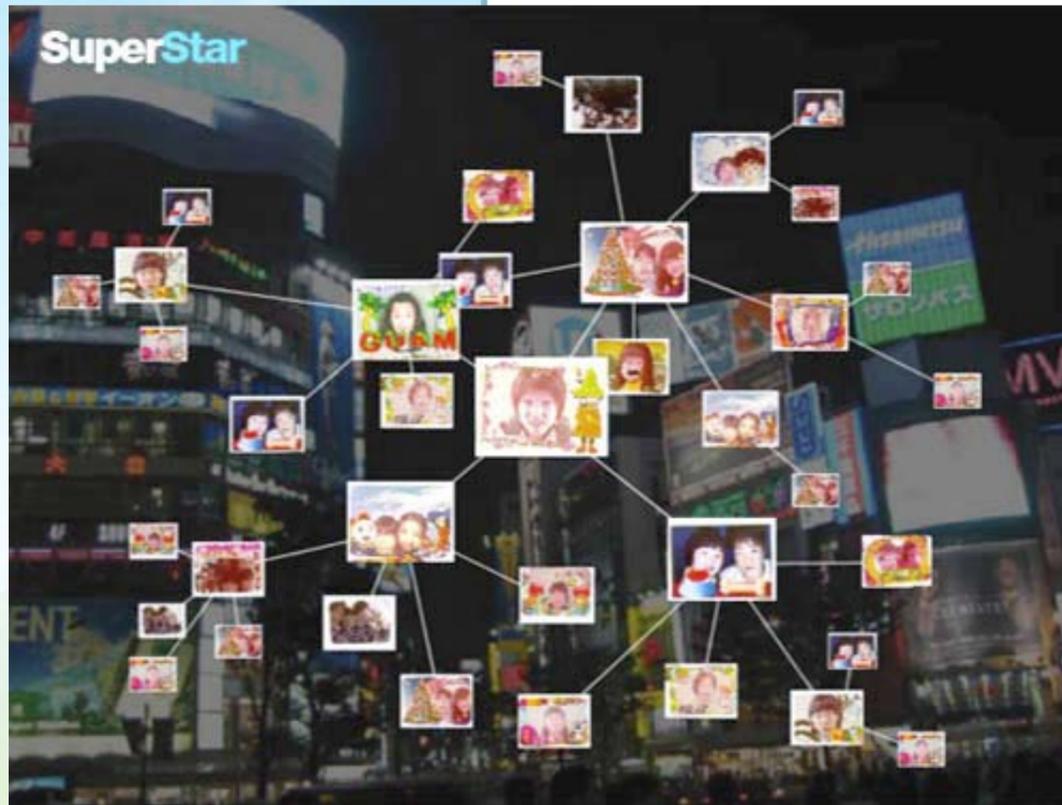
Hey Yellow and Red, let's make a Triangle?

OK Green. Red, can you move a little bit south?

Green, Yellow, I'll run. I see we can enclose six Grays if we're fast

2 Triangler, by M. Oskar van Deventer 20 September 2006

**ЧТО МОЖЕТ ДАТЬ КАМЕРА**



SuperStar is a playful experiment in social networks, automated phonecam image analysis, and urban visual culture. The goal of the game is to see and to be seen. Each player is represented in the game with a unique image. You earn points by collecting the images of the other players and having other players collect your image. These players also become part of your social network and continue to earn points for you as they play the game. Earn enough points and you can become a global superstar!



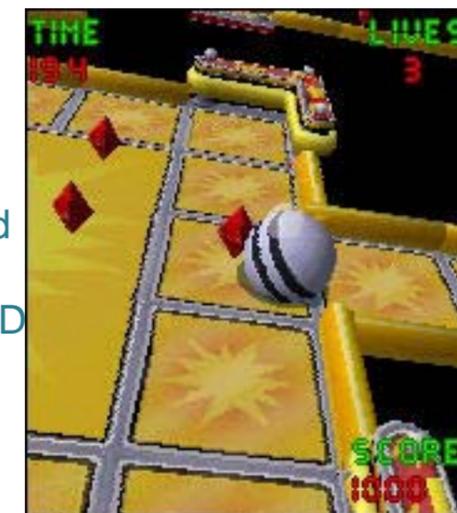
Human Interface Technology Laboratory in New Zealand – “AR Tennis.

Source: HIT Lab NZ



**3D Tilt-A-World**

In 3D Tilt-A-World, the Ball's momentum is controlled by the player tilting their phone. Through camera based motion detection, moving the phone tilts the 3D playfield which then moves the Ball through multi-tiered levels with maze-like paths, playfield puzzles, gems, and deadly falls in a race against time.





iPhone

Touch screen



iPhone Nano



iPhone Shuffle



**New Japanese mobile phones detect motion**

**Users move the handset to play games, much like with the Nintendo Wii**



## **Тренды**

**Использование растущих возможностей телефонов:**

**3D, усиление степени кастомизации под разные модели**

**Многопользовательские игры (от простых сетевых элементов, до MMORPG)**

**AdWare игры**





## **КОНТАКТЫ**

Тимофей Бокарев

[timbokarev@nextmedia.ru](mailto:timbokarev@nextmedia.ru)

Тел.: (095) 540-5778

Адрес: 119021 Москва,  
Зубовский б-р,  
дом 13, строение 2