

MobiTree



журнал о мобильных играх

#4(19) апрель 2013



Carmageddon
«Проехали»

Содержание



- 1 От Редактора
 - 2 Наша Команда
 - 2 Связь с нами
 - 3 Вакансии
 - 4 Новости
 - 6 Carmagedonn 3D
 - 14 Magicka
 - 20 Jelly Car
 - 22 Gem Miner
 - 24 Mortal Kombat
 - 28 Lada Racing
 - 31 JBak Taskman
 - 33 Mobilefest: краткий отчёт
 - 36 Mobilefest: Интервью с организаторами
 - 39 Бережём наушники
 - 43 Наши друзья
- 



От Редактора

Господа, мы с вами прожили два из трех месяцев весны. **Скоро лето!** Каникулы, тепло, птички-бабочки и тому подобное. А пока встречайте весну, настоящую и теплую. Без снега.

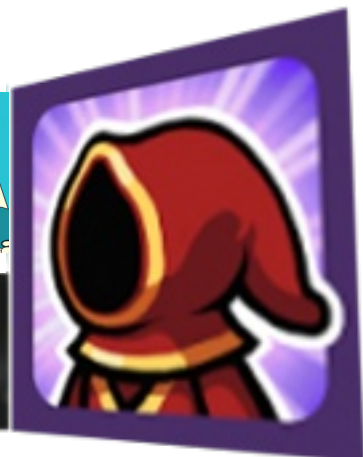
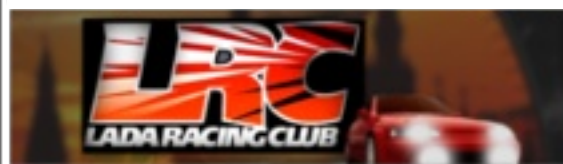
А в журнале у нас реформы. В этом выпуске для работников журнала была введена **система декад**, благодаря которой весь сумбур последних дней был распределен по всему месяцу. Десять дней — одна статья от журналиста, проверка ее тремя корректорами и оформление в PDF. Да, дорогие читатели, мы вновь будем выходить в этом формате. Однако предупреждаем сразу — не все статьи будут в него оформляться. Текущий выпуск состоит из десяти статей, а объем последующих будет в области 15-20.



У нас **новый логотип**. Снова. Но на этот раз он разработан Игорем Мозиловым и студией дизайнера «С» при содействии Артемия Лебедева, и как вы понимаете, менять в ближайшем будущем мы его не будем. Приятно ли это? Словами не выразить, как приятно! Особенно если вспоминать, что 17 апреля нашему журналу исполнилось 3 года. Мы работаем **уже 3 года**, господа. Мы пережили MTOG, The Best Games, Need For Game, WM-Android и многие другие мобильные журналы. Мы видели, как наши коллеги по профессии рождались и закрывались. А **MobiTree** выжил. И будет жить. Слишком много труда в него вложено, слишком много бессонных ночей было проведено за статьями. Мы встретили три Новых Года в работе над выпусками, и несколько об этом не жалеем. Потому что у нас потрясающая команда. Многие из них — бывшие постоянные читатели, другие пришли из других журналов. Но это не важно. Важна конечная цель, важно отношение к работе и к коллегам. Мы — одна большая семья.

Мы — **MobiTree**.

Главный редактор, Денис Зайченко



MobiTree

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Денис Зайченко

ЖУРНАЛИСТЫ

Денис Зайченко
Андрей Панасейко
Дмитрий Денисов
Дмитрий Шестопапов
Александр Родин
Максим Клименков

НЬЮСМЕЙКЕРЫ

Хадис Асфяндияров
Тарас Дольний
Дмитрий Шестопапов

ИНТЕРВЬЮЕРЫ

Денис Зайченко
Дмитрий Шестопапов

КОРРЕКТОРЫ

Александр Китавцев
Андрей Дьяконов
Кристина Новожилова
Даниил Голубев
Андрей Ермолаев
Александр Родин

ДИЗАЙНЕРЫ

Игорь Мозиллов
Анастасия Кузнецова
Алексей Эльнатанов
Дмитрий Денисов
Александр Родин
Георгий Сыпченко

КОНСУЛЬТАНТ

Алексей Смагин

ПРОГРАММИСТЫ И СБОРЩИКИ

Алексей Эльнатанов
iOS-версия
Артур Бакиров
*версии для Android,
Windows Phone*
Сергей Коцур
J2ME-версия
Дмитрий Денисов
сборка PDF-версии

ПОДДЕРЖКА САЙТА

Денис Зайченко
Алексей Эльнатанов

ДЕНИС ЗАЙЧЕНКО

E-Mail: fatamorgana.is5@gmail.com
ВКонтакте: http://vk.com/fatamorgana_aom
Skype: fatamorgana1663
ICQ: 386049045

В ИНТЕРНЕТЕ

Сайт: <http://mtree.ru/>
E-Mail: mail@mtree.ru
Группа ВКонтакте:
<http://vk.com/mobitree>

Вакансии

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

Журналист

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

Корректор

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

Ньюсмейкер

Требования: Умение составлять новости. Приветствуется грамотность.

Веб-дизайнер

Требования: Умение работать с WordPress 3.5.1.

Дизайнер PDF-Версии

Требования: Умение работать в Adobe InDesign или Adobe Photoshop.



**WE WANT YOU
FOR MOBITREE**

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

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



INFINITY BLADE DUNGEONS возвращается!

Всем, кто долгое время ожидал выхода в свет третьей части одной из самых качественных игр на iPhone и iPad, посвящается эта новость. **Infinity Blade Dungeons** возвращается, о чем недавно заявили **Epic Games**. Думаю, не стоит напоминать, что в феврале игра была окончательно заморожена, и вероятность разморозки проекта была, мягко говоря, не слишком высока. В свете событий тех времен, теперешняя разморозка **Infinity Blade Dungeons**, свалилась на нас, как снег на голову. Владельцев последних девайсов, конечно, сильно порадовало одно небольшое изменение в игре. Теперь **Infinity Blade Dungeons** будет работать на **Unreal Engine 4**, что гарантирует игре абсолютное первенство по графике.

Питер Молинье добавил новые платные функции

В

**Curiosity:
What's
Inside
the Cube**

Надеемся, что вы еще не забыли об одной странной игре от Питера Молинье. **Curiosity: What's Inside the Cube** предлагает пользователям по частям разбирать огромный куб, состоящий из великого множества более мелких кубиков. Сам Молинье пообещал, что в центре победителя будет ждать сногшибательный сюрприз. Что ж, «раскопки» еще продолжают.

Теперь в **Curiosity** появилась новая функция. Заинтересованные игроки могут заплатить немного денег и добавить новые кубики на место уже убранных. За один доллар можно добавить 10 тысяч кубиков, за 8 долларов – 100 тысяч, и так далее. Стоит заметить, что за те же деньги кубики можно и убирать. Таким образом, игра превратилась в головокружительный аукцион. По состоянию на вчерашний день пользователи уже заплатили за уничтожение 13780000 кубиков и создали 4680000.

Одной строкой

Увлекательная аркада **Mini Dash**, напоминающая небезызвестный хардкорный платформер **Super Meat Boy**, наконец-то в этом месяце перекочевала с iOS на Android.

Компания **DaSuppaStudios** отличилась красочной аркадой **Sky Jockeys**, которая поступила в этом месяце на виртуальные прилавки App Store. С помощью различных летательных аппаратов покоряйте небеса, не забывая при этом собирать монеты и бонусы. Скоро на Android!

Шутер **The Conduit** пока является эксклюзивом для Wii и Android, но со дня на день разработчики выпустят его и для «яблочных девайсов».

Тестовая версия **Fast & Furious 6**, уже доступна для iOS, и понравится всем любителям CSR Racing. Над новой частью трудились не кит... французы из **Gameloft**, а сотрудники **Kabam Games**.

Платформер AAA-класса **Crash Dummy**, который побывал уже на ПК, консолях и i-устройствах, наконец-то дошел и до «зеленого робота». Проведите своего бесстрашного героя через массу препятствий и опасностей.

Ролевая игрушка **Dungeon Hunter 4** вышла на iOS и Android и унаследовала от своего предшественника внутриигровой магазин. Основными отличиями от третьей части являются наличие какого-никакого сюжета, более улучшенная графика.

Следующей игрой от компании **Ubisoft** будет **Prince Of Persia: The Shadow and The Flame**, которую анонсировали недавно. Посмотрев трейлер, об их детище можно сказать так: классический геймплей - новая обертка.



Стильный 5-дюймовый смартфон Pantech Vega Iron

Южнокорейская компания Pantech анонсировала стильный гуглофон **Vega Iron** с диагональю экрана 5-дюймов и разрешением 1280x720 точек. Главной изюминкой новинки стало практически полное отсутствие рамки между дисплеем и боковым торцом корпуса. Если верить официальным спецификациям, толщина «бордюра» не превышает 2,4 мм, что в 2 раза меньше, чем у iPhone 5.

Остальные технические характеристики выглядят следующим образом: четырехъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon 600** с тактовой частотой 1,7 ГГц, 2 ГБ ОЗУ, 16 либо 32 ГБ внутренней памяти, 13 Мп камера и ОС Google Android 4.1. Емкость аккумулятора составит 2150 мАч. К сожалению, цена устройства, а также сроки его появления на территории Европы пока остаются загадкой.

Источник: engadget.com

Сотрудник из **Activision** подтвердил информацию о разработке специальной версии **Call of Duty** для мобильных устройств.

Летом 2013 года на смартфоны и планшеты выйдет **Drift Mania: Street Outlaws**.

Также летом на Android загорится интересный проект **NES-Retku**, главным героем которой является игровой критик, попавший внутрь видеоигры. Чтобы выбраться оттуда, ему предстоит пройти через множество уровней и сразиться с большим количеством боссов.

С множеством новых головоломок и новых игровых фишек **Cut the Rope: Time Travel** вышла на мобильные ОС.

Датская компания **Framebunker** работает над дебютной стратегией **Static Sky** для платформы iOS. Несмотря на то, что прошёл только месяц с начала работы над проектом, он уже выглядит неплохо.

Небольшая пермская компания разработчиков **Dragomir** делают приключенческую игру, симулятор выживания под названием **Live Hard**, которая в этом году выйдет на PC, iOS, Android. По скриншотам она напоминает **Stranded** с Java ME.

Легендарный квест **Leisure Suit Larry** скоро обретёт новую жизнь, так как разработчики собрали с помощью Kickstarter \$655,128 и решили выпустить HD-версию первой части «**Ларри**» на PC, Android, iOS, Mac, Ouya, Blackberry 30 мая 2013 года.

После долгого затишья на Java ME появились 2 новинки от гиганта мобильной игровой индустрии **Gameloft: Iron Man 3** – экшн с красивейшей графикой (по меркам Java), где по двумерным уровням можно свободно перемещаться, и **Kingdoms and Lords** – смесь фермы и стратегии.

Представитель из Northway Games анонсировал на Android головоломку-платформер **Incredipede**, которая ранее выходила на ПК



Sly Collection портируют на PS Vita

Совсем недавно на сайте рейтингового агентства ESRB мы узнали о намерениях Sony выпустить сборник **Jak and Daxter Trilogy** для PS Vita. На тот момент официального анонса еще не было, но впоследствии информация подтвердилась. Сей факт заставляет задуматься о правдоподобности очередной утечки, случившейся благодаря все тем же представителям ESRB. Но на этот раз на сайте компании появилась появившаяся заметка о портативной версии **Sly Collection**.

Как и **Jak and Daxter Trilogy**, сборник включает в себя три классических игры с PS2 в высоком разрешении: **Sly Cooper and the Thievius Racconus**, **Sly 2: Band of Thieves** и **Sly 3: Honor Among Thieves**. Можно ожидать, что специально для PS Vita будут добавлены новые возможности с использованием сенсорного экрана и акселерометра.

Платформа
JavaMe/Symbian

Жанр
Racing/Симулятор Дорожного маньяка

Разработчик
Impressionware/Kampo Interactive

Релиз
2005 год



Проехали

«Ты знаешь, что такое безумие?» — однажды спросил Ваас из **Far Cry 3**. И каждый игрок ответил на этот вопрос сам. Один считает эталоном «трэша и угара» **Saints Row: The Third**, а для его друга хватает насилия в простом Сапере. «Ведь там героя на mine взрывает!..».

Не стоит стесняться, когда говоришь о безумии, ведь оно бывает таким разным. Особенно в последнее время. Люди искусства вынюхивают лазейки в надежде схватить ещё не

заезженную схему на свалке мирового творчества, и стоит хоть одному из них ухватиться за кончик вдохновения — рождается нечто совершенно новое и, порой, вовсе неадекватное. А вот то, настолько эта неадекватность весела и задорна, зависит от Госпожи Удачи. Ну и от самого ваятеля, что понятно и вполне закономерно. Сейчас своевременное приоткрытие шкастунки безумия считается хорошим тоном, но с чего началась эта тенденция? Ведь первые шаги в такую степь из откровенно

консервативного общества — поступок смелый до безрассудности.

Когда-то юмор в компьютерных играх редко бывал черным, а сюжет почти не отходил от фэнтези. Но ситуация сменилась после того, как в эту идиллию экспансивной пулей вошли игры вроде **Mortal Kombat** (фаталити в которой смотрелись нереально жестоко) и **Grand Theft Auto** (в которой привычным делом пустить целый автобус с людьми на гамбургеры). По проторенным дорожкам и свежим сле-

дам судебных исков борцов за нравственность пошли и другие, и более жестокие, и просто безумные — **American McGee's Alice**, **Postal**, **Rayman Raving Rabbids**. Они распространили семя неадекватности среди игрового населения планеты, возводя неформат всех мастей во многие степени.

Учу летать.

Посмертно*

— **Max Damage**

Теперь поговорим конкретно о безумии кровавом. Со времен **DOOM** геймеры, не стесняя чувств, тонули в цифровом насилии, переводя несчастных врагов из состояния целостного в дырявое, разбрызганное и расплавленное. **Postal** перевел прицел с демонов и зомби на рядовое население рядового городка в США, на бюрократов и другие раздражающие типажи. Вновь запахло жаренной плотью, но на этом фестиваль насилия не закончился. Если вы думаете, что подобное безобразия творилось только в жанре FPS, то название «**Carmageddon**» вам не скажет ни о чем. А зря! Хотя, может и не зря, потому что запах палёной резины, смешанный с криками простых прохожих и ошметками противников — амбре специфическое и весьма насыщенное. Запах бьет насквозь, не щадя ни нюх, ни мозг, ни сознание, он наркотиком пронзает мир гонщика, насаживая реальность на

иглу, как шашлык — на шампур. Выпущенный компанией **Stainless Games** в 1997 году проект **Carmageddon** именно таков — жестокий и веселый, кровавый, но справедливый к победителям. Создающаяся под впечатлением от фильма **Death Race 2000** игра стала билетом в город насилия и крови, где случайный прохожий был целью, как враги, или даже финиш. Игра выделялась среди аналогов тем, что в равной степени совмещала в себе и гонки на выживание (привет для **Twisted Metal**), и аркадные покатушки (кивок в сторону **NFS**). От **Death Race 2000** было добавлена ещё одна возможность победы — переехать всех пешеходов на уровне, и это была самая настоящая резня! Резня, выделившая игру, вбила **Carmageddon** в память геймеров крепко и надолго.



Понятно, что за такие своеобразные заслуги игру за-прещали во многих странах

(во Франции, например, ей не дали хода вообще), а в Англии её пустили на прилавки только тогда, когда красная кровь пешеходов была заменена на зеленую, а сами пешеходы, так задорно хрустящие под шинами гонщиков-маньяков, превратились в зомби. Или в роботов, если смотреть на версию для Германии. Сменилась и фабула событий — развесёлые маньяки превратились в Героев Человечества (TM), но веселья это не убавило ни на каплю, да и сам геймплей претерпел минимум сдвигов. А в сети появились две версии с разными цветами крови.

В общем и целом, **Carmageddon** вынес хаос на проезжую часть, не стесняясь своей кровавости, но гордясь ею. Вновь удивить уже по горло сытую публику казалось невозможно... И в 1998 году это «невозможно» смачно наглоталось пыли и крупных ошметков. Быстрее, выше, сильнее, мощнее, жестче и круче — **Carmageddon 2** вновь показал, где пешеходы зимуют. Всего стало больше, всё стало эффектнее, даже невинные прохожие разрослись в трёхмерные модельки, пусть и ставшие похожими на человечков LEGO своей выдающейся квадратностью.

Третью, и последнюю, если забыть о грядущем продолжении под названием **Reincarnation**, часть серии — **Carmageddon TDR2000**, выпустил в 2000 году сторонний разработчик, **Torus Games**. Но последней эта часть стала



на ПК, а не вообще, и в 2001 году игра всласть наколесилась на Game Boy Advance, а через 10 лет принесла много веселья на iOS. Аккурат между этими двумя событиями компании **Impressionware** и **Kampo Interactive** в 2005 году выпустили **Carmageddon** на мобильные телефоны, причём в двух версиях. Первая, **Carmageddon 2D**, вышла от первой команды на телефоны с поддержкой JavaME, а вторая, **Carmageddon 3D**, созданная второй компанией — на смартфоны под управлением Symbian серии 60. Разница в этих версиях заключалась только в движке, и 2D-версия имела исключительно вид сверху и спрайтовую графику, а 3D-вариант получился, как сами понимаете, полностью трёхмерным. Так как у нас есть и возможность, и желание, мы взглянем именно на последнюю. Поэтому пристегните ваши ремни безопасности! Хотя плевать — они вам не помогут. Потому что это **Carmageddon 3D**.

Ты всё ещё жив?*

— Dick Strucor

В связи с тем, что мобильные версии HE являются чистым портом игр с ПК, но оказываются написанными без пяти минут с нуля играми, ощущение от них тоже обещает быть непривычным. Возьмём хотя бы сюжет. Не сказать, что оригинал имел какую-то цепляющую историю (в отличие от **Twisted Metal**, хотя речь вовсе не о ней), но пояснение того, во имя какого чёрта происходит всё это соитие с моральностью, имело место. Мобильная же версия подобные радости не предоставляет, ограничиваясь тремя режимами — Single Race, Championship и... Multiplayer. Сами понимаете, что именно от последнего пункта кровь начинает кипеть, но спешить мы не будем.

Прелюдией для тебя, дорогой читатель, станет Single Race. Заезды против трёх искусственных идиотов по громадной карте с кучей режимов вряд ли оставят любителей пожечь резину без удовольствия. Во-первых, карты в **Carmageddon** не являются гоночными треками. О нет. Представьте себе небольшой район где-нибудь в прогрессивном городе. 5-6 кварталов, лужайки, небоскрёбы, все дела. Или провинциальный кусок заселённой территории, с кучей открытой местности, деревьями и огороженными участками. А как вам индустриальный клочок земли, укутанный в сталь и угрюмые склады? Каж-

дая из территорий испещрена асфальтными дорогами, украшена бонусами аки новогодняя ёлка и усыпана прохожими а-ля Pedestrians. Границы у карт имеются, но лишь по окружности. А внутри бурлят зёрна свободы, граничащие с полной анархией и чистым хаосом. Рассеивают эту радость четыре сумасшедших водителя на тачках, покрытых толстым слоем запёкшейся крови. Знакомьтесь:

— Max Damage, залётный псих из компьютерной серии;

— Dick Strucor, свежая кровь со стильным ошейником;

— Killer Queen, «страшная сила» из известной поговорки о красоте;

— Thunder B. Old, не желающий уходить на пенсию дедушка.

Вся эта братия от души резвится на просторах карт, наматывает на кардан пешеходов, собирает бонусы и приводит свои машины в тесный контакт с ближним своим. Угара добавляют и средства передвижения, которые перед началом сего действия можно спокойно себе выбрать. No-Parking представляет все обиженные фургончики с мороженым, развозчики почты, машины ветеринаров и прочее, ибо синяя машина с бронированным ветровым стеклом заточена под нанесение самого серьёзного урона противнику, и горе тому, кто усомнился в её достоинствах. Не менее бронированный Metal Madness выступает от лица первого таксомоторного парка имени Огненной, великолепно

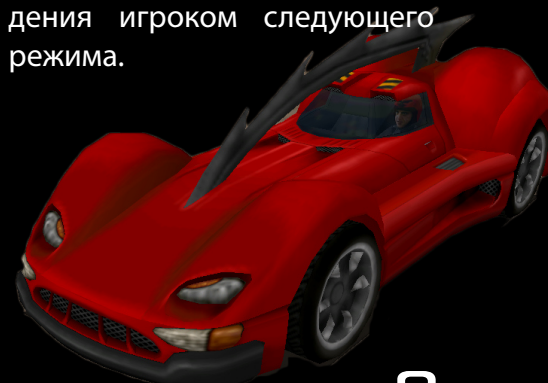
балансируя между скоростью, управляемостью и уроном от столкновения. Мажорный лоурайдер Scarecrow, как плод любви КаМАЗ'а и любой из тачек, переживших передачу «Pimp my ride», столь же смертоносен, сколь понтово он выглядит. Замыкает весёлую стальную компанию Hellfire, близкий родственник Eagle из оригинальной серии (на которых рассекал переходящих Max Damage), чья скорость может сравниться разве что со скоростью полёта незадачливого прохожего, который в следу-

ющий момент обнаруживает себя на высоте 50 метров выше уровня моря.

Опять же, в отличие от ПК-версии, где тачка и водитель были более-менее жёстко привязаны друг к другу, тут перед началом трассы происходит выбор и водителя, и средства передвижения. Никаких ограничений — Killer Queen уютно себя чувствует в Metal Madness, а старичок Thunder B. Old будет весело выражать и на Hellfire, и на Scarecrow. Было бы у игрока

желание. И оно появляется, когда выбор доходит до режимов. Их ведь шесть штук, и простым Checkpoints Race игра ни капли не ограничивается. Чёрт побери, у нас целый жилой район под рукой! Что, в свою очередь, порождает такие виды времяпровождения, как Collect Frenzy (сбивание аварийных конусов на время) и Pedestrian Hell (охота за вертлявыми и прохожими с бесконечным спавном, тоже на время). От мультиплеерных шутеров игре достался Capture the Flag, он же CTF. Ну и куда же такой деструктивной игре без автомобильного дебоша? Destruction Arena ставит целью уничтожение оппонентов до состояния факела из движка (т. н. Waste), а Team Destruction Arena предлагает суть то же времяпровождение, но в компании с таким же дурным на всю голову водителем.

Для самых-самых маньяков есть Free Ride, без целей и с бесконечными возможностями. Этот режим полезен для изучения карт, разбора бонусов на типы, а когда теория надоест — давим людишек, му-ха-ха! Этот вид покатушек является единственным, который доступен сразу же, по старту игры. Остальные открываются по мере прохождения игроком следующего режима.



Люблю близкий контакт*

— **Killer Queen**

Tournament. Тут правила другие, хоть общие положения и не меняются. Для начала в одном из шести слотов мы создаём своего персонажа, задаём ему имя и сложность игры. Далее нам дают, хе-хе, выбрать себе машину и водителя. С выбором рулевого проблем нет, зато на стартовые 12 тысяч денег можно взять только первую тачку, No-Parking. И здесь, в отличие от Single Race, баланса в автомобилях не на-

блюдается. Такси смерти стоит 20 тысяч, Понторез Хаоса — 40, Адово Пламя все 80. Характеристики у них соответствуют цене, однако не всё так просто. Каждая из тачек обладает потенциалом для доработки напильником, скотчем и краской (чтоб ездил быстрее — прим. автора и его воображаемого друга-орка). Полная стоимость таких работ бывает меньше, чем стоимость новой тачки, но даёт отличный прирост в плане ТТХ перебранного «пепелаца», что позволяет, имея самую первую таратайку, натягивать на мягкий кожаный руль любого наглеца.

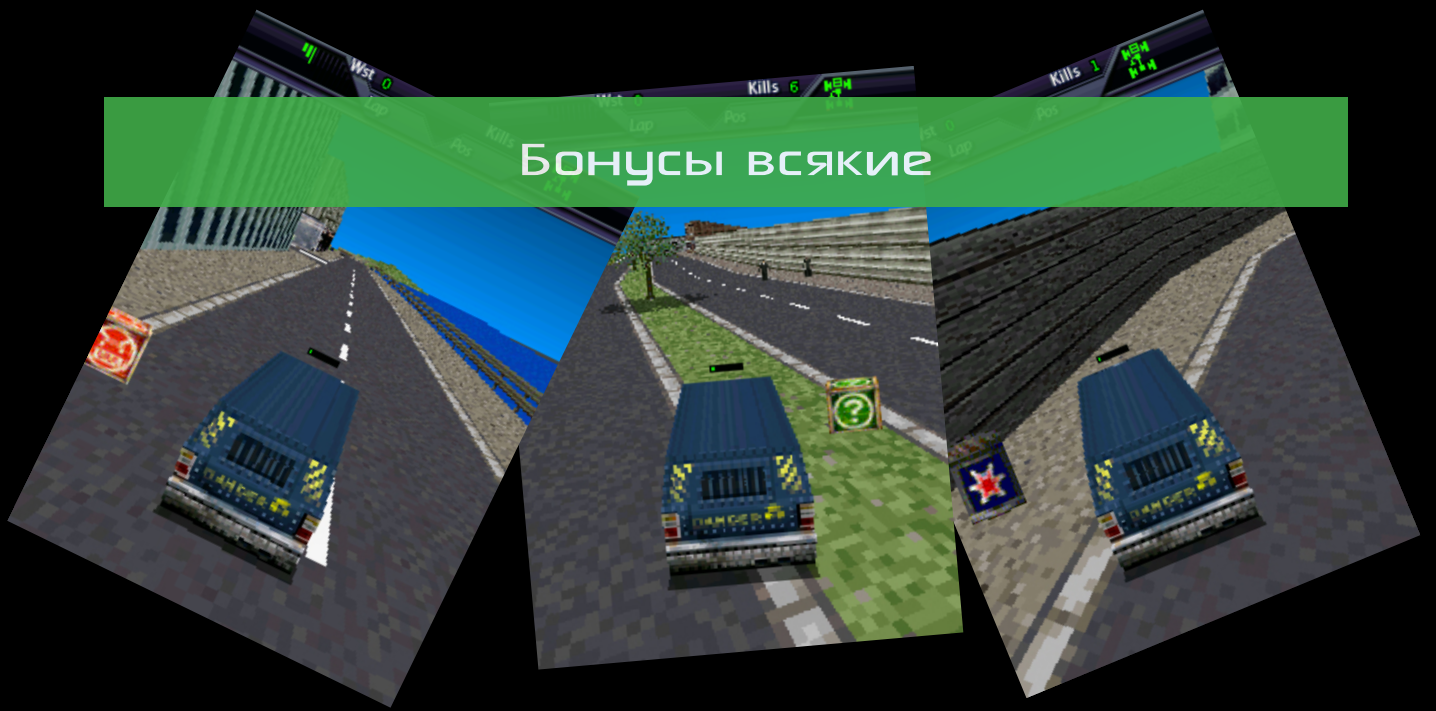
Деньги на радости технического плана зарабатываются на протяжении гонок, именуемых событиями. Открываются новые партии по 4 штуки, но для этого необходимо завершить все предыдущие как минимум на серебро. То есть — второе место. То есть — нужно почти победить. Поначалу события будут напоминать детский сад и противниками, и призами, однако со временем среди неприятелей будут мелькать всё более крутые средства уничтожения, вознаграждение будет расти, а вместе с ним — и сложность. Будет меняться и местность в соответствии с порядком в Single Race. Кстати, общее количество событий можно посмотреть там же. Если не надоест считать, само собой.

Дисбаланс в сложности начинает ощущаться уже на первом десятке событий. В СТФ забрать флаг противника нереально, а потому достаточно первым добраться до него — и ехать в голубую даль. Благо, после подбора флага включается нитро. На Destruction Arena для выигрыша достаточно отъехать в сторонку и давить пешеходов, пока не закончится время. Самыми же геморройными являются снос пешеходов и конусов на время. И если к середине чемпионата игрок уже умеет ловить тушки проезжих, то конусы собирать нереально. Дело в том, что их расположение никак не показывается (ведь в игре даже карты нет), а противники де-факто знают, где находится каждый из них. ИИ, что с него взять.



На прямой обгоним без проблем

Бонусы всякие



Уравнивает сию несправедливость добротный набор бонусов, разделённый по трём категориям. Красные кубики с плотоядным смайликом содержат случайную радость вроде турбо-ускорения, повышенного урона, заморозки таймера уровня/пешеходов/противников и неуязвимости. Или реверса управления, если сильно повезёт. Синий бочонок с шестиконечной звездой даёт авторемонт, а зелёный кубик со знаком вопроса может дать... всё что угодно. Время действия бонусов ограничено и различается в зависимости от их типа. Так, ремонт будет длиться 9 секунд, а неуязвимость — 29. Логика, ты где?

**А при Сталине
было веселее***

— Thunder B. Old

Параметров у машин, как вы уже понимаете, всего три — скорость, управляемость и

урон. К сожалению, баланса в них нет как нет. Урон практически не нужен, без управляемости можно прожить (если руки растут из отмеченного природой места), и лишь скорость не сдаёт позиций по важности. Поэтому оставшиеся две тысячи денег после покупки тачки нужно вбить в лошадиные силы. Это обеспечит надёжные победы на сборе чекпоинтов и быстро отрабатывает вложения. Тем более, что любую гонку можно переигрывать по сколько угодно раз.

Не менее важным способом получить заветные денежки является то, за что Carmageddon любят и ненавидят. За расправу над пешеходами. Каждый из квадратных болванчиков переводится в +5% к заработку за прохождение трассы, которое привязано к сложности и месту, на котором наш герой финишировал. Волшебное превращение неприятелей в горящие

ошметки тоже оплачивается... в размере четырёх прохожих (если переводить основную игровую валюту) или +20% (если по нормальному). Только вот сложность такого действия НАМНОГО больше, чем четверо сбитых прохожих. И снова отмечаем разницу мобильной версии и компьютерной. ПК-версия не ограничивала возможность прохождения одной целью. Проезд по чекпоинтам, размес всех врагов и размаз всех прохожих оценивался одинаково — всё это было равноценно победе. Carmageddon 3D не даёт таких возможностей, так как «пешеходы», к примеру, представляют ценность лишь в одном режиме. Зато разнос вражеских тачек приносит первое место, как и положено.

Вторым пунктом сравнения выступает поведение пешеходов. В оригинальной серии ИИ прохожих отличался от игры к игре — если в первых частях давить их было даже неинте-



А вам в стену, гражданин

ресно, то в последней любой из человечков мог взять и запустить в машину кирпичом или, не дай Бог, коктейлем Молотова. **Carmageddon 3D** выучил своих человечков где-то между двух крайностей, то есть на уровне второй компьютерной части. Они достаточно беспокоятся о своём здоровье, чтобы отбежать с нашего пути, но слишком мирны для бросков разных предметов по машинам. И да, даже мобильная **Carmageddon** существует в нескольких вариантах — с красной и зелёной кровью.

Вот психи...*

— сторонний наблюдатель

И вот мы на цыпочках подобрались к самому сочному, к самому приятному. К мультиплееру. Игры Morphun вообще отлично работают с Bluetooth-технологией, не допуская ни тормозов, ни срывов. Минусом является то, что любой мультиплеерный матч является, по сути, дуэлью, так как максимальное количество игроков равняется двум. Ещё одним недостатком (впрочем,

это можно назвать и простой особенностью) является то, что правила матча выбираются не в виде отдельного режима, но как открытое событие. То есть, ни количество кругов на гонке, ни время события, ни количество сбитых пешеходов настроить нельзя. По поводу открытия режимов стоит сказать, что главным объявляется хост, выбирающий событие из своего списка. Следовательно, второй игрок сможет просматривать даже те соревнования, что у него не открыты.

А-а-а-а-а*

— любой прохожий

Будучи созданной в среде разработки Morphun, что роднит игру с мобильным мегахитом вся Symbian **Worms World Party**, **Carmageddon** обещал иметь возможности, недоступные коллегам по цеху. И в своей категории игре действительно не было равных. Да, физика езды была очень сильно упрощена, если вспоминать компьютерные части. Да, суть гонок претерпела изменений. Да, всё движение машин происходило фактически в одной плоскости — не было ни трамплинов, ни бонусов на гравитацию. При этом на карте имеется большое количество объектов, с которыми игрок может взаимодействовать. Бонусы, стёкла, люди, нелюди в тачках, деревья, бочки со взрывчаткой, ворота — что-то отлетает, что-то бьётся, что-то кричит, но всё реагирует на наши действия вполне адекватно.

Если физика в игре удобоварима, то графикой мобильная версия Carmageddon надёжно отбивала игроку челюсть так, что зубы звонко сыпались на грязный пол. В том же Hellfire детализации было больше, чем во всей LRC вместе взятой (пусть сравнение и не очень адекватное). Дальность видимости на карте позволяла адекватно выстраивать тактические действия, страшноватый внешний вид текстур компенсировался масштабами их использования, а прохожие были действительно 3D моделями, а не спрайтами. И всё это совершенно не тормозило. То есть, вообще.

Звук — тоже нечто. Уже в главном меню мелодия добротнo настроивает на предстоящее кровавое веселье, а в самом процессе каждое событие имеет сочный аккомпанемент. Можно было бы придраться к тому, что машины звучат как газонокосилка под

гелием, имея всего один звук на все доступные модели. И люди придираются... пока вся эта какофония не поглотит их с тапками на первой же гонке. **Carmageddon 3D** сама по себе затягивающая, а звуковое сопровождение такого уровня повышает увлекательность до невиданных масштабов. Одна беда — иногда чтобы изменить настройки громкости, нужно перезапустить игру.

...

Carmageddon 3D во многом уступает своему компьютерному отцу. И, тем не менее, он не обделён шармом, весельем, его геймплей затягивает, а возможности заставляют надеть и тут же снять шляпу. Те же, кому посчастливилось иметь два смартфона с бортовым S60, познают всю палитру мультимедиа в одной из самых жестоких гонок на цифровом пространстве.

P.S. Автор не поощряет чрезмерную агрессивность в компьютерных играх и всячески осуждает её в реальном мире. Все совпадения случайны.

* - возможные мысли персонажей, не подтверждённые канонам



9.5 Денис Зайченко
ИТОГ

**ПЕШЕХОД, ПОМНИ
ВОДИТЕЛЬ ВСЕГДА
ОХОТИТСЯ НА ТЕБЯ!**

ГОСАВТОИНСПЕКЦИЯ Г. НОВОКУЗНЕЦКА
ОБЩЕСТВО ЗАЩИТЫ ПРАВ
АВТОМОБИЛИСТОВ

ПЕРЕХОДИТЕ ПРОЕЗЖУЮ ЧАСТЬ

Сезон открыт

Платформа
iOS, AndroidЖанр
RPGРазработчик
Paradox InteractiveРелиз
Март 2013 года

Лучи добра, огня, дёшево, самовывоз

Когда было объявлено о разработке порта игры **Magicka** на мобильные платформы, народ очень обрадовался. Неудивительно – игра действительно стоящая. С отличным юмором и оригинальной системой заклинаний. Другое известие

обрадовало мобильное игровое сообщество уже меньше. Полноценного порта не будет. Зато будет отдельная игра для мобильных платформ. Кто-то продолжил ждать, в надежде на качественную игру, кто-то, обругав всех и вся, попросту продолжил играть в оригинал.

И всё-таки (а это уже субъективнейшее мнение автора) первые ждали не зря. Получилась яркая, весёлая игра, отлично вписывающаяся в концепцию первоисточника. В которую можно и нужно играть.



Элементарно, Ватсон!

Суть игры не поменялась – нужно составлять комбинации элементов (о них будет сказано ниже), которых всего семь: «Земля», «Огонь», «Молния», «Вода», «Жизнь», «Лед», «Щит»; и защищаться этими

комбинациями от толп монстров. И, конечно же, это иногда бывает так же сложно, как и в компьютерной Magicka. Нужно не только успевать наносить урон монстрам, но и «кастовать» себе специфические щиты (и о них тоже будет рассказано позже), а также лечиться. Главное – не пробить пальцем экран планшета. А может и смартфона, потому что разработчики решили за игроков, что на «таблетке» играть удобнее. Ну, в целом-то, они правы, но игра запускается и там, и там. На обоих видах устройств можно с удовольствием истреблять орды монстров. Правда, на смартфоне только в сингле, в мультиплеере можно запросто перебить своих товарищей наравне с монстрами. Впрочем, и на планшете можно нанести некоторый урон союзным магам. Всё зависит только от вас и вашего карающего пальца.

«Если собрать два случайных слова в одном, то в 5%

случаев это будет круто звучать, а в 95% данное слово окажется названием рок-группы»
– из описания к посоху «Громокрен»

Прежде всего, надо отметить сюжет игры, который наполнен юмором не меньше оригинала. Собственно, комизм присутствует не только в диалогах, но и в самих персонажах, да и во всём окружающем мире. Например, Тор. После фильма «Мстители» он может показаться похожим на Халка, да и вообще каким-то странным. А что вы хотели? Это не «Marvel», это суровая скандинавская мифология, щедро приправленная фантазией разработчиков. Или вот магические посохи. «Магическая зубочистка», «Плазмапосох» (здравствуй, дорогой **Dead Space**), «Мыльнор» (это как Мьельнир, только дешёвая подделка), «Злоба Локи»

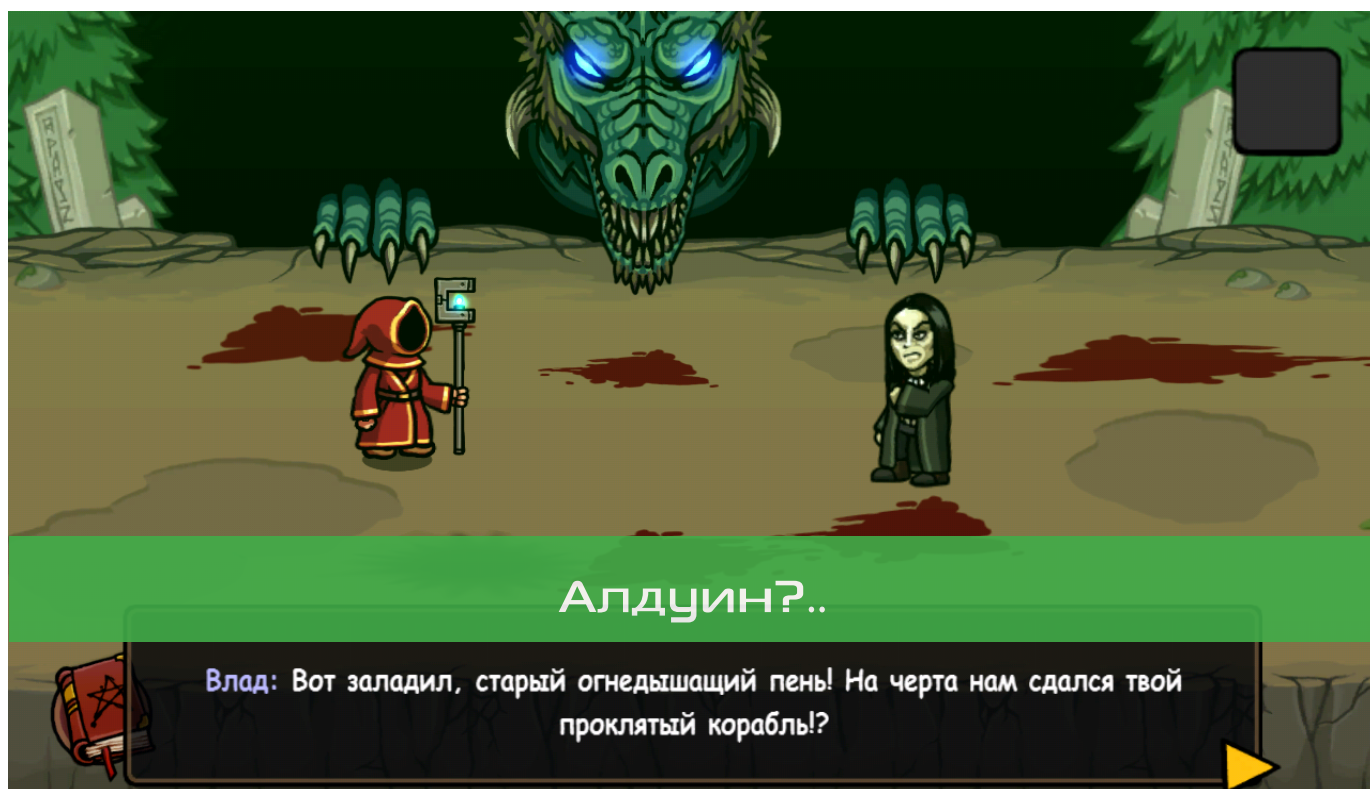


соединить элементы в следующем порядке: «Огонь», «Земля», «Земля»... Чтобы узнать последний элемент, отправьте на номер 1234 СМС с текстом «magicка». Чтобы узнать стоимость этой СМС, отправьте...

Для всех внимательных сообщаем, что четвертым элементом является «Огонь». Ну а дальше дело за малым.

ников, становится гораздо интереснее. Рецепт основной комбинации, которую применяет автор: щепотка «Жизни», столовая ложка «Огня», «Молния» по вкусу. Накормить данным составом приближающуюся нечисть до состояния «меня порвало на сотню кавайных окровавленных кусочков мяса».

большой зеленый забор из параллелепипедов между собой и врагом, а можно применить его прямо на себя, чтобы защититься от физического или элементарного урона. Для всего остального предусмотрена возможность кастовать специфические щиты, защищающие от пагубного влияния одного или нескольких



Отметить нужного (или, скорее ненужного, раз вам так хочется его взорвать) врага и немного подождать. Но если хочется просто и эффективно нанести урон, стоит использовать так называемые лучи, которые получаются в случае смешения жизни с любым другим элементом. В этом случае лечить, естественно, никого нельзя (однако убить нежить также не получится). Зато пи... простите, истреблять против-

«— Чего надо?
— Твою голову на палке!»

Fallout 2

Но враги тоже не лыком шиты – могут и огнём, и молнией с водой вам навредить. Чтобы не допустить или хотя бы ослабить столь неприятные действия существует элемент «Щит». Можно установить не-

элементов. Опять-таки, можно поместить его рядом с собой или применить напрямую на себя. Но не стоит забывать о том, что периодически нужно возобновлять эту защиту, потому что действует она не вечно.

Наверное, самым лакомым кусочком этой игры является возможность совместного прохождения вчетвером. Не всё безоблачно, никто не спорит. И ждать приходится по 15

минут, и порой не удастся зайти в мультиплеер, и частенько товарищи отбрасывают тапочки вследствие неудачно направленного заклинания, а то и вылетают со свистом из игры, что может привести к почти мгновенному поражению на арене, особенно после двадцатой волны; и обновляется список доступных игр только вручную, из-за чего стать четвертым в замеченной банде бывает проблематично – к тому времени, как вы подключитесь к выбранным игрокам, кто-то может вас обогнать. Везёт крайне редко, по крайней мере, автору.

...

И пусть игра похожа на **Battleheart**, пусть ещё есть что доработать (тот же мультиплеер), в неё всё равно хочет-

ся возвращаться раз за разом. И это желание только усилится, когда разработчики полностью уйдут от традиций оригинальной **Magicka** (имеется в виду изначальный релиз) в плане багов.

8 **Александр Родин**
ИТОГ



Дружеские посиделки



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

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



Jelly Car 3 – Желейный эрондондон

Ночные игры вида «жми-газ-езжай-прямо-преодолевай-препятствия» нынче очень популярны. Незамысловатый геймплей, частое наличие всяческих апгрейдов для нашего средства передвижения, возможность соревноваться с друзьями – всё это обеспечивает разработчикам подобных забав неплохой приток финансов. К сожалению, практически подавляющее большинство игрушек такой направленности лишь безликие клоны, безо всякой изюминки. Поправить дело призвана **Jelly Car 3** – третья, как вы догадались, часть оригинальнейшей игры про мир, где все тела представляют из себя желе разной степени упругости.

Пифагоровы штаны...

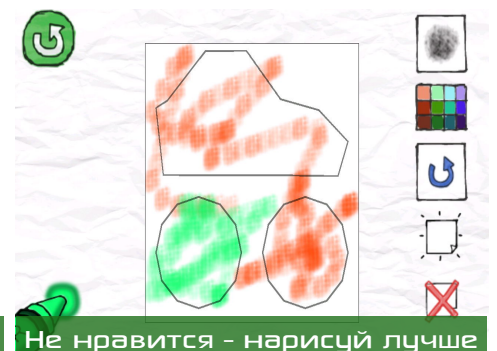
История начинается с того, что

мальчик Тимми вместо изучения теоремы Пифагора на уроке математики, рисует на тетрадном листочке бодро катающиеся машинки. И тут ему в голову приходит идея: «А что, если бы все мои рисунки существовали в реальности?!». С этой секунды и начинаются наши заезды. Реальности, как вы поняли, Тимми не добился, однако желейную физику создать сумел. Игра построена на этой фишке целиком и полностью. Например, можно встретить уровень, где нам нарочно нужно будет раздавить свою машинку прессом, чтобы проехать дальше. Ну а уровень с преодолением морского шторма – это вообще отдельная тема. Вы бодро скачете по волнам, которые так же бодро проминаются под вами, а потом выталкивают обратно. Желейные дельфины выпрыгивают из недр морских

прямо под вашей машиной, управляя последнюю в затяжной полет. Красотища!

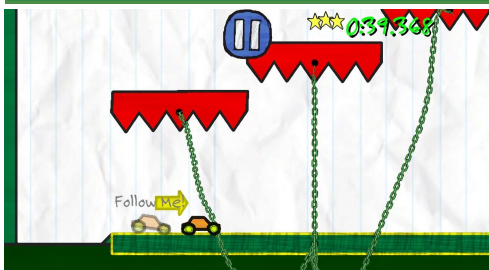
Минимум вложений – максимум эффекта

Стоит упомянуть о том, как **Jelly Car 3** звучит и выглядит. В главном меню вы услышите лишь одну незамысловатую мелодию, зато затем в окунетесь в мир звуков. Если вы ожидаете смачных ударов, скрежетов и прочего – забудьте! **Jelly Car 3** полностью озвучена человеком. То есть звук, например, двигателя это «врум-врум-врум». Приземление – «бэм!». Пройденный уровень – «парам-пам-пам!». Оригинальный ход, не поспоришь. Более того, если вам вдруг осточертеют звуки издаваемые игрой, вы со спокойной душой можете записать собственные, озвучив **Jelly Car**





Придётся пораскинуть мозгами, чтобы проехать дальше



Опасности подстерегают везде



Наш импровизированный "бигфут"

на новый лад. Кастомизация самой игры – это явно что-то новенькое. Теперь пару слов о графике. **Jelly Car 3** стилизована под любимый многими стиль «Doodle», то есть рисунок на бумажном листочке. Всё выполнено очень красиво и аккуратно, игра имеет свой собственный шарм. Кстати говоря, наряду с возможностью озвучить игру по собственному вкусу, разработчики дали нам возможность ещё и разукрасить свою машинку во все цвета радуги. Игровой редактор позволяет.

So hardcore

Пусть вас, однако, не смущает «детское» оформление. **Jelly Car 3** бросает вызов даже самым опытным гонщикам своей

сложностью, ведь местные уровни представляют из себя одну сплошную загадку. Всяческие трамплины, мертвые петли, запускающие нас в свободный полет платформы, прессы и просто очень опасные уровни составляют основной контент этой игры. Не раз и не два вы будете рвать на себе волосы только из-за того, что вовремя не сделали «бочку» и не смогли пропихнуться в небольшое отверстие в стене, которое позволит завершить уровень.

Pimp my jelly car

Разнообразить прохождение уровней призваны несколько особенностей. Первая – это возможность нашей машинки увеличиваться в размерах в несколько раз, что дает нам большую устойчивость и проходимость. Вторая и третья – это два вида бонусов, которые иногда встречаются на уровнях. Мы можем найти воздушный шар, который надувается и сдувается по нашему желанию и который позволяет нашей машинке взмывать в небеса. А второй бонус уже пооригинальнее – это липкие шины. С их помощью мы вольны ездить хоть по стенам, хоть по потолкам. Уровни с этими бонусами полностью завязаны на их использовании, поэтому встретить их на простых уровнях не представляется возможным. Для особо пытливых игроков, практически на каждом из пятидесяти уровней встроен секретный выход, позволяющий сократить прохождение трассы как минимум вдвое, однако его ещё предстоит найти, и это задача



Езда по стенам...



... и по потолку

достаточно нетривиальна. Стоит упомянуть о наличии модных нынче «ачивок» и возможности ставить свои рекорды времени, а потом хвастаться ими перед друзьями.

...

Подытожив, можно сказать лишь одно: **Jelly Car 3** – великолепный образец нестандартного мышления разработчиков и прекрасной реализации своей идеи. Сложные и интересные уровни, приятный визуальный стиль и море эмоций – всё вышперечисленное вы найдете в этой забавной игре.



Максим Клименков



Платформа | Жанр | Разработчик | Релиз
 Android | Arcade | Psym Mobile | 2009



Gem Miner — Гномьи радости

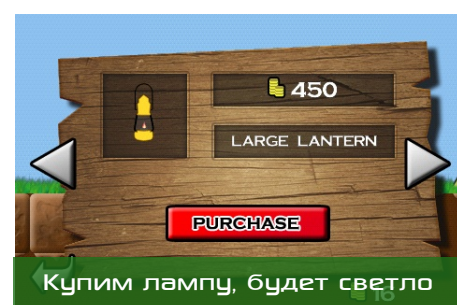
Многие считают, что «шахтёрские песочницы» стали популярны лишь благодаря стараниям товарища под ником Notch и его кубического детища под названием **Minecraft**. Это не совсем так. **Minecraft**, скорее, возродил славу жанра. Первой же волной популярности сей типаж окатило с выходом игры Digger в 1983 году, в который с громадным упоением играли наши отцы (а то и деды). Игра эта пережила несколько реинкарнаций и перевоплощений, из которых особенно стоит отметить великолепный проект **Space Miner** от Qplaze, вышедший на JavaME. Его коллеги по жанру были немногочисленны (если не брать в расчет поделок вроде **Santa Dash**, которые в своё время расплодились не хуже кроликов), но с переходом телефонов на сенсорную стезю Digger-подобные игры начали тихонько осваиваться на новом месте. Управляемость у них была адаптирована под большой и «трогательный» экран, а вышеупомянутый Minecraft дал нужный толчок популярности. И понеслось... От приятного до

ужасного варьировалось качество игр, ваемых энтузиастами и материалистами. **Gem Miner**, герой статьи, был создан любителями, но стоит ли ожидать от этой игры чего-то плохого? Вряд ли, хотя начало у неё довольно резкое. Без суда и следствия главный герой под нашим управлением оказывается на поверхности неведомой планеты. Это может быть Земля, или Венера, на которой люди все-таки заставили «яблоки цвести». Впрочем, о наличии людей в данной вселенной не говорит ничего. Персонаж, за которого мы играем, выглядит как стереотипный гном — пышный формами, с белой бородой до пуза, киркой и каской. Слева от него — магазин, справа — палатка, за которой желтеет каркас лифта.

А внизу... Внизу природа неспешно творит шедевры на атомном уровне. Под слоями грязи ждут спасителя самые разношерстные сокровища — от угля до алмазов, или скрытые от посторонних лиц кусочки карты. Порой взмах кирки открывает взору серую кость какого-то тираннозавра. Все эти

находки стоят свою цену, что-то дешевле, что-то дороже. В основном это зависит от глубины её нахождения, но, к примеру, окаменелости могут быть и возле поверхности, хотя стоят довольно дорого. Но встречается такой подарок не в пример реже, чем уголь или железо. Так что для заработка нужно пробираться вглубь и вширь.

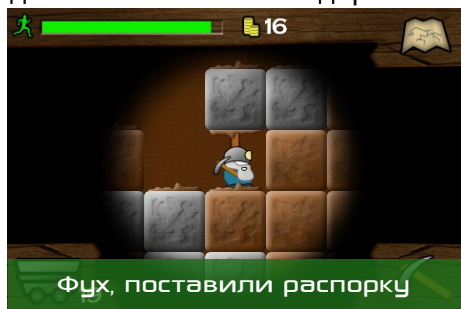
Сделать это сложно, ведь подземное пространство довольно опасно. Кроме простых земляных блоков на полезной минеральной ерунды есть еще и целые камни, которые способны придавить смелого гнома, если оставить их без



опоры. Неизведанные просторы могут открыться в виде громадного провала вниз, и сделать это прямо перед носом. А падение с высоты — это и в Африке падение с высоты. Оно, знаете ли, чревато.

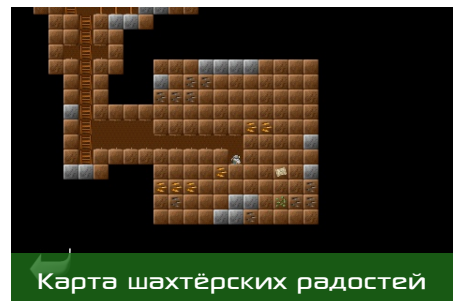
Не стоит забывать, что наш персонаж — не Супермен и не Человек-Шахтёр, а простой виртуальный работяга с ограниченной жизнеспособностью. На его действия, будь то перемещение или прокопка туннелей, тратится stamina. Сложно уточнить, что именно она означает — сон, физическую усталость или тот самый голод, который не тётка. Может, и все вместе. Важно то, что полоска, означающая состояние нашего шахтёра, будет постоянно висеть вверху и убывать при первой же возможности, напоминая игроку о тщете игрового бытия. Для того, чтобы привести её в максимум, достаточно всего ничего — посетить лагерь. Вторая причина не задерживаться под поверхностью — ограниченная вместимость рюкзака. Нашему герою остаётся лишь мечтать о чудо-карманах из Gothic, ведь с ними можно было бы возвращаться на поверхность не так часто.

Но куда же девается вся та непотребность, которую мы выкапываем из земли своими короткими натруженными руками? Ответ прост — при заходе в магазин все содержимое



рюкзака переводится в условную валюту, в золотые монеты. И тут начинается самое интересное. Совмещая в себе функции и покупки, и продажи, коммерческая точка предоставляет нам довольно обширный ассортимент шахтёрских вещичек. Наипростейшими из них являются балка поддержки, не дающая серым булыжникам обваливать проходы, и лестница, которая на начальных этапах является единственным способом подниматься вверх. Намного дороже стоят лифты, вроде того, что доставляет гнома на его первую глубину. Их существует два вида — короткий и длинный, но суть использования от этого не зависит. Другие аксессуары позволяют с натяжкой назвать Gem Miner ролевой игрой. К примеру, покупка новой кирки, которая тратит меньше сил персонажа, или спальный мешок, увеличивающий максимальный их запас.

Одной из самых сильных сторон игры является управление. При довольно крупных размерах тайлов даже на небольших экранах вмещается вся нужная информация, есть быстрый доступ к инвентарю и отключение режима копания. Последнее бывает очень полезно, если нужно просто добежать до лифта, без боязни прокопать лишний кусок земли. А такое случается довольно часто, так как управление осуществляется не виртуальными стиками, а нажатием в нужную сторону на экране. Из-за этого проскакивают двойные нажатия, которые на отлично запоминаются игрой. Для вящего удобства в



Gem Miner встроена функциональная карта, позволяющая не только оценить масштабы нашей шахты, но и увидеть пропущенные минералы.

...

Gem Miner — игра неплохая. Она увлекательна из-за своеобразного игрового процесса, и выполнена добротнo. Скоротать время в ней получится на отлично — беготня-то затягивает! Другое дело, что со временем это приестся. А пока — наслаждайтесь суровой подземной работой, исследованиями и другими приземлёнными вещами, которые любят делать гномы.

Для сайта apps.ferra.ru

7.5
ИТОГ

Денис Зайченко



Платформа
PS Vita

Жанр
Fighting

Разработчик
NetherRealm Studios

Релиз
2011



Mortal Kombat — Кровавая феерия

В далеком 1992 году кровавый файтинг **Mortal Kombat** произвел настоящий фурор, поразив геймеров насилием и неудержимой жестокостью. Игра стала культовой и прочно обосновалась в наших сердцах. Вот уже 2 десятка лет фанаты по всему миру стирают кнопки геймпадов и натирают мозоли на пальцах в безудержном стремлении разорвать на куски своего оппонента. За эти годы игра претерпела множество не всегда приятных изменений, пока в 2011 году **Midway**, переименованная в **NetherRealm Studios**, не перезапустила серию, создав один из самых успешных и высокоценных файтингов. Именно его расширенная версия была портирована на PS Vita. По сути, это полноценный

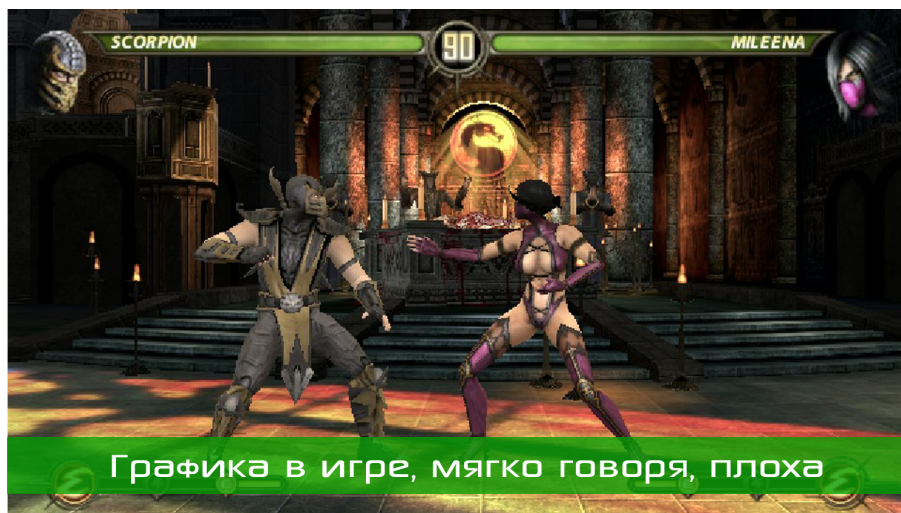
порт, включающий в себя оригинальную сюжетную кампанию и башню испытаний, со всеми персонажами и костюмами, вышедшими в качестве дополнительного контента. Бонусом для пользователей PS Vita стали 16 новых эксклюзивных костюмов в стиле классических игр серии и 150 миссий в башне, во многих из которых задействованы особенности взаимодействия с консолью. Сразу после включения игры можно проронить слезу. Нет, не ностальгическую, а кровавую. Настолько плохая графика, что хочется просто вырвать руки разработчикам, которые утверждали, что она хороша. Ну ребят, даже для портатива можно сделать лучше. Да и мощность консоли вполне позволяет. В угоду

полноценным 60 кадрам в секунду разработчики существенно упростили модели персонажей и детализацию фона. Персонажи не щеголяют пиксельными телами, скорее они выглядят обстроганными фигурками. Даже



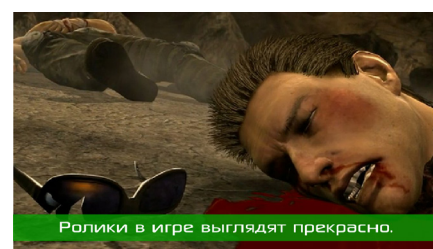
красочный OLED-экран с небольшой диагональю портативной консоли не спасает от разочарования. Картинка выглядит блекло и непривлекательно. Конечно, в динамичных боях качество не так сильно режет глаз, но разница со стационарным вариантом заметна с первого взгляда. Особенно если вы играли в **Mortal Kombat** раньше, и у вас есть с чем сравнивать. Дополнительные костюмы из предыдущих частей серии оказались на PS Vita как нельзя кстати. Их более простой внешний вид с меньшим количеством текстур не дает возможности сосредоточиться на недостатках. Ну, что же, достаточно критиковать графику игры, теперь перейдем к мини-миссиям.

Их здесь очень много: 300 миссий из обычной башни испытаний, и ещё 150 из бонус-башни. Разработчики

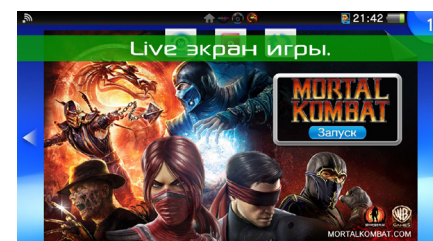


хорошо поработали над тем, чтобы владельцы портативной системы смогли в полной мере насладиться **Mortal Kombat**. Новые испытания получились действительно интересными и захватывающими, органично вписываясь в мобильный формат. Игрокам придется много тыкать в сенсорный экран и трясти PlayStation Vita. Но мы не ограничены одним лишь аналогом **Fruit Ninja** с конечностями и внутренними органами вместо фруктов и балансировкой персонажа над смертельной пропастью на узенькой жердочке.

Геймплей миссий гораздо разнообразнее. В некоторых испытаниях вам придется сдвигать распухающую голову бойца, прикасаясь к ней пальцем. В других — безжалостно трясти ни в чем не повинного плюшевого мишку, за минуту до этого отбитого у Милены в смертельной схватке. И это далеко не все оригинальные приколы в бонусной башне, прохождение которой займет около 6 часов игрового времени. Отдельное спасибо разработчикам хочется ска-



зать за наличие юмора, так



не хватающего многим, до боли серьезным, проектам. В игре есть сюжет. Он прост и понятен, но в тоже время серьезен. В перерывах между боями показывают видеоролики. Они шикарны, отличней со старшими версиями на глаз нет. В сюжете нельзя выбирать персонажей, по мере его прохождения они будут меняться. Конечно,

но же, они там не все. Но и тех что будет вполне хватит.

Есть и аркада. В ней можно выбрать персонажей на выбор, одеть его в какойнибудь костюм. Суть аркады: пройти по куче арен, убить кучу персонажей, и добраться до главного босса. После его убийства вы увидите эффектное добивание босса вашим персонажем и концовку за него. За каждого героя есть своя концовка, даже для



DLC персонажей, вроде Кратоса или Фредди Крюгера. Кстати, о DLC-персонажах.

Они находятся в строю обычных героев, и для них тоже есть альтернативные



костюмы. Дерутся они своим стилем, особенно радуют Кратос из **God Of War** и Фредди из «Кошмара». Также у них шикарные фаталити. В аркаде также есть режим Tag. Он для двоих персонажей, причём не для сети. В бою можно поменять их любым движением правого аналогового стика. Tag комбо присутствуют, другой персонаж вылетает, бьёт врага супер-приёмом и остаётся на поле боя. Этакая «эффектная замена».

С управлением в портативном **Mortal Kombat** все в порядке. Меньший размер кнопок никак не влияет на динамику боя, а комбо и супер-приемы выполняются так же удобно, как и на обычном геймпаде. При этом X-Ray можно запустить простым прикосновением пальца к шкале в углу экрана, а исполнить Fatality — «свайпами», заменяющими кнопки направления на крестовине. Это очень удобно, и

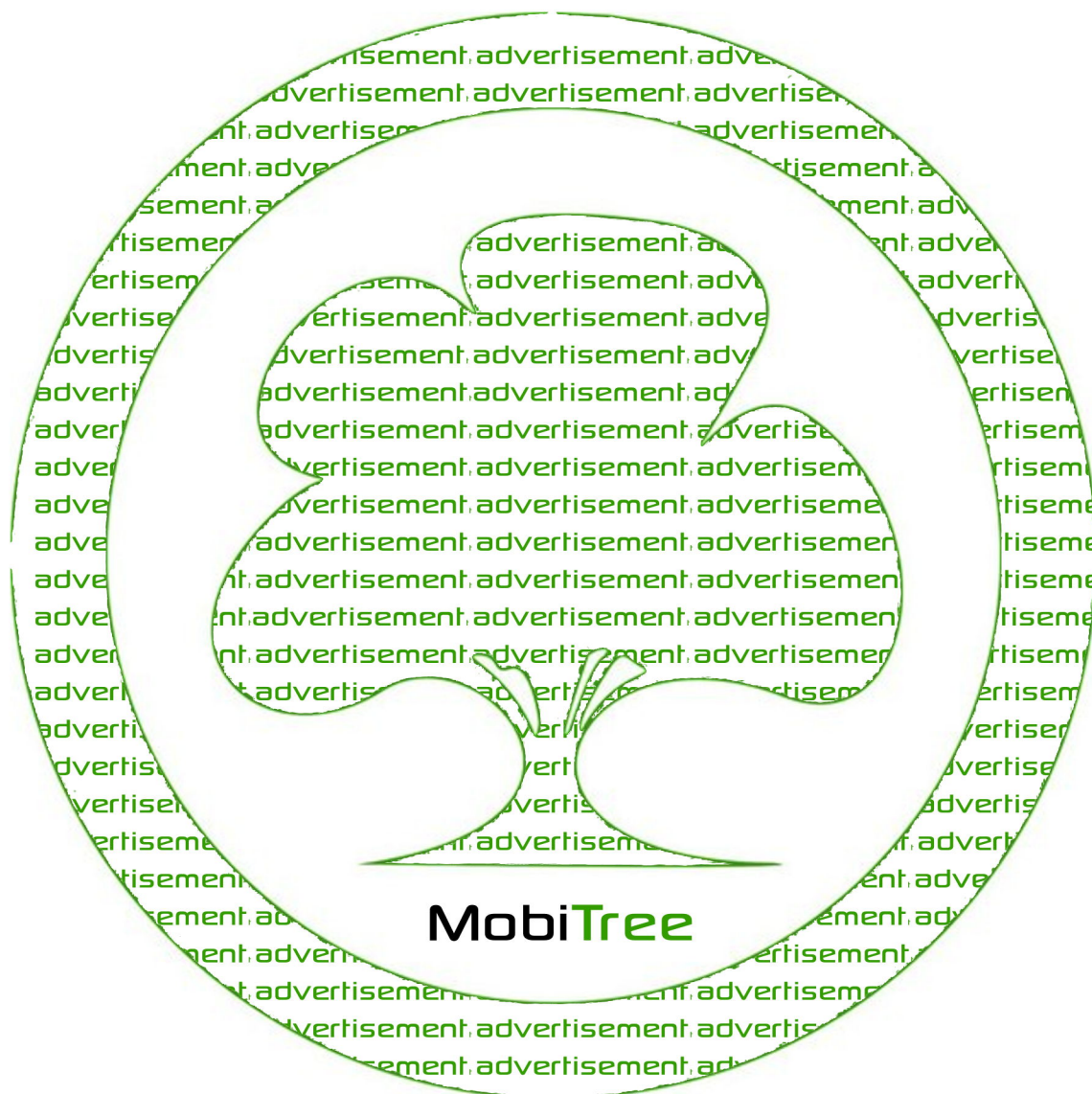
даже добавляет некоторую реалистичность кровавой расчленёнке. В игре также поддерживается многопользовательский режим через интернет по Wi-Fi и соединение посредством Ad-Hoc.

...

Mortal Kombat на PlayStation Vita смело можно назвать самой полной версией файтинга. Несмотря на графические огрехи, играть в Смертельную Битву ничуть не менее интересно, чем на стационарных консолях. Немного привыкнув к происходящему на экране, просто перестаешь обращать внимание на качество картинки, полностью погружаясь в увлекательные поединки. Игра станет отличным вариантом для тех, кто впервые хочет познакомиться с проектом. В свою очередь, множество дополнительного контента — это весомый аргумент для фанатов серии, еще не уставших от Mortal Kombat и желающих улучшить свои навыки.



Дмитрий Шестопалов



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

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

Платформа JavaME	Жанр Racing	Разработчик MediaGames	Релиз 2006
---------------------	----------------	---------------------------	---------------



Lada Racing Club 3D Mobile — Пылеглот

Наши нанороботы — самые большие нанороботы в мире!
Народное

Имидж российской промышленности (не советской, а именно российской) очень и очень сильно загрязнен чудными терминами «распил» и «откат». Каждая отрасль страдает по-своему, извращаясь и уродуя продукцию, прикрываясь позитивной рекламой. А реклама, как известно, двигатель. И не только прогресса. Потому продукцию все равно покупают, плюя в сторону производителя. Или не покупают, в результате чего производитель уходит в прошлое. А на его место встает очередная компания с такой же стратегией.

В данный момент никто не будет говорить о автомобилях, электрочайниках или зубных щетках. Мы будем рассуждать о компьютерных, и, как следствие, мобильных играх. К ним тоже добралась эта напасть, выдавая порой совершенно отвратительный продукт. В свете шедевров вроде **Postal 3** простой обыватель вешает на игропром чудную бирку с надписью «Дерьмо. Без нужды не открывать». Только вот реальности эта надпись не передает. Ведь разве можно крепить её на культовую игру «**Вангеры**»? Или на уютную **Ex Machina**?

Или на неординарных **Механоидов**? А на **Магию Войны**? На бесконечно весёлых **Космических Рейнджеров**? Впрочем, нынче кое-кто вешает подобные ярлыки даже на **Fallout** и **DOOM**. После чего получает свинцовой клавиатурой по черепушке, и впредь не высовывается, держа свое индивидуальное мнение в тихом и спокойном месте. Или, будучи одной из разновидностей сетевых троллей, тихонько сваливает, наслаждаясь устроенным хаосом.

Общая же картина вырисовывает своеобразный баланс, и человек, ищущий хорошую компьютерную игру, собранную руками русских разработчиков, добьется своего. Ему не составит труда отловить породистый шлак, отделить хорошую вещь от негодной, даже если о последней трубят во все концы. Как это случилось с **Lada Racing Club**, например. Уже в момент зачатия она обратила на себя пристальное внимание множества представителей самых разных слоев игрового населения. Причины просты и поверхностны — использование культовых советских автомобилей в оригинальной версии, обещание возможности колесить по столице России, причем и в свободном режиме, и в гонках. Графику тоже обещали сде-

лать качественной, но, Боже, разве кто-то вообще читал дальше первых причин? Вряд ли. Стоит лишь посмотреть на количество модов на всевозможные гонки и песочницы с продуктами советского автопрома, порой даже детского уровня, чтобы понять мотивы разработчиков. Население хотело всего этого — ему это пообещали.

Упс, I did it again

Время шло, ожидания не угасали, а игра все еще не была готова. Но вот она вышла. Издатель — «Новый диск», формат — 4 CD-R (жаль, что не CD-RW, толку было бы больше), место — прилавки ближайшего тематического магазина. Так начался путь самой разрекламированной компьютерной гонки в российской истории... И такого оглушительного провала не знали, пожалуй, нигде и никогда. Игровые издания (не получившие добротную взятку, ибо таких оказалось большинство) рисовали этому позору минимальные оценки, из последних сил сдерживая блевотину. Покупатели не хотели верить в критику, брали все четыре диска и через пару часов ментального ужаса переходили на сторону просвещенных. Таким образом **Lada Racing Club** вначале разошлась, как добротный бестселлер, а потом... Потом «Новый

диск» разрешил обменивать ее на другие игры своего издательства. О возврате денег никто, разумеется не говорил. Поговаривают, что некоторые пытались стянуть с «Нового диска» компенсацию за «непоправимое нарушение работы мозжечка». И знаете, после пары часов игры в LRC этот диагноз переставал быть маразмом.

А разработчики после выхода своего печально известного выкидыша, не-ет, не переехали в Уганду, переодевшись монашками. Они дали лицензию на создание... мобильной игры. И знаете — она была создана! Порождение худшего, что было в гонках, выкидыш Диявола от игропрома, ужас, летящий на крыльях в Сочи, единоликий кошмар и нечистая ипостась компьютерных игр... К сожалению, господа, эта статья именно о LRC Mobile.

Спойлер:

В течении данной статьи тебе, уважаемый читатель, будут задаваться вопросы, обозначенные символом (*). Встретив такой вопрос, знай — ответом для них является «НЕТ!».

Moskau... Раз

Чтобы не выставяться голословными, давайте рассмотрим все черты жанра «racing» в применении к LRC. Начнем, пожалуй, с сюжета. В LRC его нет, что прискорбно. Впрочем, его нет и в **Speed Chaser**, и в мобильной



версии **Carmageddon**, так что это простительное упущение. Перейдем к режимам игры. «Быстрая игра» и «Новая игра»...

Ну, вполне добротный, стандартный набор, ничего лишнего/личного. Вы же понимаете, что «Новая игра», фактически, означает карьеру, или чемпионат, или даже новую игру, потому что в ней можно создать новый профиль. Доступ к старому производится через «Загрузку», к чему тоже претензий нет. Управление для гонок тоже стандартное — влево/вправо на кнопки «4»/«6» соответственно, «2» для использования нитро и «8» для замедления. По этому тоже претензий нет.

Moskau... Два

Теперь давайте взглянем на стартовый экран... Что ж, отличная, миловидная дама, и надпись 3D. У-у-у, 3D, это интригует, не правда ли*? Давайте проверим, где в этой игре есть трехмерность... Включаем «Быструю гонку», выбираем автомобиль, переходим к выбору трассы. Вот, первая же в списке — «ФРУНЗЕНСКАЯ НА 6»... Стоп, что? «ФРУНЗЕНСКАЯ НА6». Видимо, набережная. Простите великодушно, но игровой шрифт великолепен до последнего пикселя.

Запускаем гонку и попадаем в... Street Racer (предустановленную гонку в Nokia 6230i). Ан нет,



простите вновь, тут по бокам трассы картинка другая. Но где же тут 3D? Все машины выглядят как спрайты, да и не только



выглядят — они ими являются! Камера, видимо, зажата в клюве у голубя, привязанного к нашему автомобилю, и вид, к примеру, из кабины, включить нельзя. Тут вообще где-то есть 3D*? После прохождения всех трасс даже самый оголтелый фанат LRC (если таковые в природе вообще существуют) признается, что трехмерность в мобильной версии его любимой и дорогой игры даже рядом не лежала. А как же надпись на заставке? Это же, простите за выражение, преувеличение в особо крупных масштабах!

Moskau... Три

Может ли игра, обманувшая покупателя уже на заставке, продемонстрировать качественный геймплей*? Что же, давайте посмотрим. Как всякая гонка, LRC состоит из трассы и претендентов на призовые места. И претенденты даже борются за победу! Только вот трассы... Как вы вам сказать-то, чтоб вежливо и доступно вышло. Помните Brick Game? В нем была игра жанра Racing, где похожая на ящерицу машинка избегала препятствий, и все было квадратное? Она еще могла двигаться только в пяти или шести позициях... А теперь представьте, что эта машинка — ВАЗ 2107,

навстречу колесят машины-мобы, а где-то впереди спешат к финишу противники. Ах да, и положений, в котором может находиться машина, не шесть. Их всего три. Наша советская ма-



шина, наш плод гения автомобильной промышленности СССР может ехать либо по центру, либо слева, либо справа... Ну ладно, всякое мы повидали. Может, оно и к лучшему.

В компьютерной версии LRC присутствовала возможность тюнинговать машину. Вы ведь все отлично это помните, не правда ли*? Так вот, мобильная версия тоже грешит этим делом. Улучшений всего три типа — «Мотор», «Трансмиссия» и «Нитро», и каждая деталь имеет, вы не поверите, ДВЕ ступеньки к совершенству — «Уличное» и «Экстрим». Ну и куда же без выбора автомобиля! В технозверинце, кроме «Семерки» (стоимостью в 8 тысяч условно убитых американских президентов), содержится ВАЗ 21099 (стоимостью в 9 тысяч), ВАЗ 2110 (за 10 тысяч) и некая отрыжка Ferrari под названием ЛАДА РЕВОЛЮОН, стоящая 50 тысяч. Стоимость предыдущей машины учитывается при покупке новой, и это было бы замечательно, если бы машины тоже не открывались по мере прохождения. Логичный ход со стороны разработчиков обернулся для игроков обидой, ведь

уже после второй гонки у них появится сумма, достаточная для обмена «Семерки» на «Десятку», однако этому действию будут предшествовать три четверти игры, покупка кучи деталей и «Девятка». Такой линейности даже в раннерах не бывает!

Претендент, на выезд!

Структура LRC Mobile понятна и не очень светла. Но, быть может, геймплей немногим лучшим, чем ожидается? Да, в какой-то степени. Игра крайне сложна, требует постоянного внимания и реакции, и влияют на это совершенные косяки в движке. Скорость автомобиля ощущается очень плохо, количество кадров на объекты при приближении/удалении измеряется в единицах, при том, что дальность видимости весьма велика. Тачки противников де-факто быстрее нашей, да и начинают на передних позициях. Разница в мощностях особенно ярка на последних стадиях, когда неприятелей можно догнать только под нитро-ускорением, использовав при этом чуть ли не половину запаса. Поверьте — это очень много! И хорошо, что каждый круг оно немного восстанавливается, потому что трафик в LRC даст фору и Asphalt, и Speed Chaser!

Причиной такой сложности вновь оказывается кривой движок — hitbox машин прописан просто ужасающе, физика столкновений и того хуже. Можно ехать по абсолютно пустой дороге под нитро-ускорением, обогнав всех противников, и все равно получить удар в задний бампер от случайного моба! Как они догоняют нашу тачку — секрет мироздания, но даже он меркнет в свете того, что иногда при пинке сзади наша машина замедляется (!!!). Касается это первых машин, а ЛАДА РЕВОЛЮОН от столкнове-

ния, наоборот, ускоряется... Вот и остается лишь пенять на волшебную аэродинамику продуктов советского автопрома, на неправильную фазу Луны, черную кошку под капотом, карточного должника в багажнике, да и вообще на много чего другого. Чем выше скорость, тем больше внимания требуется на трассу, но крайне нудный процесс игры заставляет буквально засыпать за телефоном.

Последним гробом в крышку гвоздя для движка LRC стала система повреждений машины. Ее можно раскурочить до проигрыша гонки (противники, видимо, напрочь бессмертны). А теперь автор просит вас вспомнить о системе взаимодействия машин и об их кошмарном hitbox'e, после чего печально вздохнуть и грустно закрыть очи. Спасибо!

...

Мобильную версию LRC можно рассмотреть как невольную попытку усреднить Speed Chaser и Carmageddon (обе — в настоящем 3D исполнении). Из SC Lada Racing вынула войну с трафиком и замкнутые уровни, от Carmageddon'a получила противников, разные автомобили и улучшения. Казалось бы, компоненты идеальны! Но исполнение оказалось леденящим почки ужасом, и результат этого смещения вызывает лишь одно желание — зажать нос и цитировать артахусные фильмы Светланы Басковой. Но о приятном челлендже, который возникает в процессе прохождения (во всяком случае, первые 20 минут игры), не вспомнить было бы грехом. Только вот для спасения **Lada Racing Club Mobile** этого слишком мало.



Денис Зайченко



Jbak TaskMan — Управдом

Исторически сложилось так, что более старые платформы делятся с молодыми своим контентом. И это логично — каждое программное обеспечение обязано отвечать запросам пользователей, которые со временем вырастают едва ли не по экспоненте. Вместе с ними растет и спрос на творческих людей, которые имеют знания и возможность удовлетворить программные претензии других. Так рождаются новые классы программ, улучшаются старые представители, аутсайдеры выбиваются в лидеры, а бывшим триумфаторам нужно всего один раз оступиться, чтобы очутиться на помойке. Этот цифровой балаган со стороны обывателя выглядит как съезд ведьм на Лысой Горе, после которого телефон начинает распознавать голос,

воспроизводить в два раза больше форматов и готов чечетку отплясывать — только попроси... И как после такого называть программистов? Шайтан-батырами? Как бы там не было, некоторые из тех, кто сумел поразить одну программную платформу, при переходе на следующую как минимум не потеряли в популярности. К таким относится и Андрей Бакунин, работавший в среде Symbian. С развитием Android его продукты тихонько сменили место жительства на более современное. Один из продуктов этого перехода, TaskMan, мы сейчас и рассмотрим.

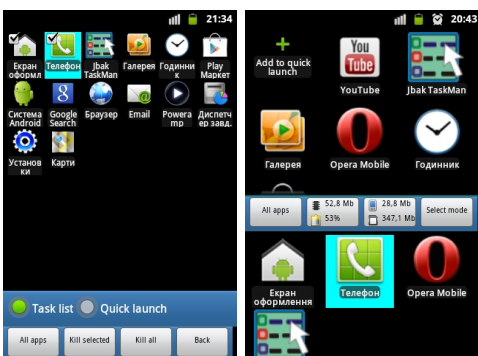
Карманный друг

Для начала стоит сказать, что значил Jbak TaskMan для пользователя Symbian. Это был безупречный во всех пониманиях менеджер задач, позволяющий крутить-вертеть программы так, как самому хотелось. TaskMan был быстр, удобен, позволял контролировать память практически без усилий, а его меню запуска отменяло необходимость заходить в главное меню!

Тем более, что в смартфонах Symbian оно, в отличие от TM, тормозило в зависимости от заполнения карты памяти. А продукт Бакунина не тормозил, был максимально стабилен и хорош. Логично предположить, что возможности этой программы при переносе на Android сместились бы не в лучшую сторону... Но обо всём по порядку.

Гюльчатай, закрой личико

Первый запуск у бывалого пользователя Symbian может вызвать ступор, а после и фразу — «Это не TaskMan! Верните наши деньги!». Но столь резкие слова бессмысленны, ведь программа а) бесплатна и б) действительно является плодом творчества Jbak. Дабы убрать культурный шок от внешнего вида, нужно всего ничего: зайти в «Settings», отыскать вкладку «Panel settings» (идущую второй по списку), и выставить в нужной категории (portrait, если у вас вертикальный экран, или landscape, если он горизонтальный) второй пункт. Во-о-т, теперь хорошо, теперь



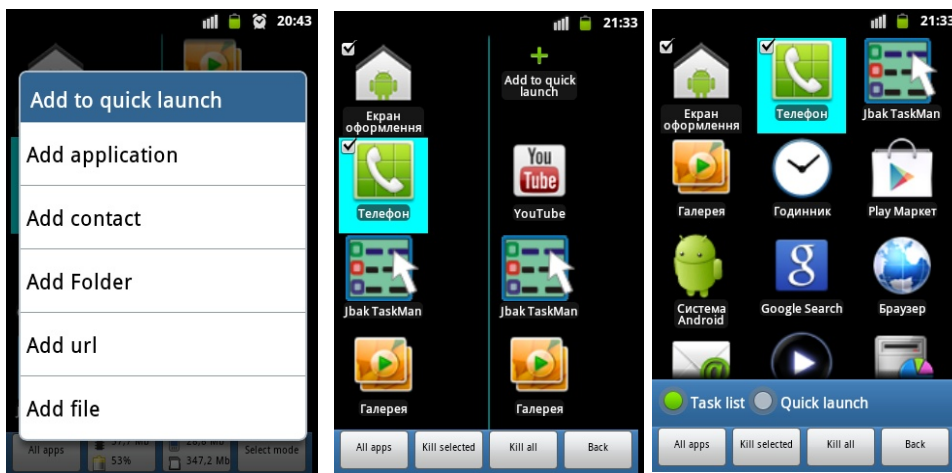
текущие программы слева, а быстрый запуск — справа. Для полного счастья настраиваем размер иконок через «Icons and text size». Причем диапазон настройки на удивление широк, что приятно. Ну что, «отцы», признали родной Jbak TaskMan? Осталось заполнить быстрый запуск под завязку, и будет красота!

Но...

...но первый же запуск пункта «Add to quick launch» может закончиться вылетом программы. И это очень сильно бьет по имиджу TaskMan (вернее, только её Android-версии). Второй запуск этого же пункта прошел спокойно и без эксцессов, после чего быстрый запуск пополнился такими замечательными программами как Opera Mobile, клиент YouTube и... Jbak TaskMan. А что? Немножко рекурсии еще никого не убило... Ой, случайно Android Market добавили. Не беда — достаточно нажать иконку и выбрать «Remove from quick launch», после чего освобожденное место сможет занять, скажем, Angry Birds... Или не сможет — при попытке вновь произошел вылет. Дабы сохранить вам время скажем, что не стоит добавлять в быстрый запуск приложение, если оттуда что-либо удалили. Вылеты при таких комбинациях случаются, но не так уж часто. Но случаются.

Будет порядок и стабильность!

По поводу внешнего вида хочется сказать, что кроме стандартного и классического



расположения запущенных задач и быстрого запуска есть третий, своеобразный вариант, когда эти две категории располагаются в разных окнах, переключение между которыми производится через вкладки под рабочей областью. К сожалению, управление через боковой скролл не реализовано, а тыкать по вкладкам для «старичков» будет непривычно. При смене размера иконок также становится заметен глюк: пиктограмма «Add to quick launch» не меняет своего размера, в отличие от остальных, и зелёный плюсик рядом со, скажем, огромной красной буквой О (иконка Оперы, если кто не понял) выглядит как минимум забавно.

Инструментарий

По функционалу можно отметить, что системная навигация и быстрое переключение всё так же удобны. Правда, возможность выбора программы через длинное нажатие не работает — оно включает список последних запущенных задач. Решением является выставление программы в качестве стандартной, заменив ею «Экран оформления Samsung». Это действие позволит нере-

ально повысить скорость работы в том случае, если в активном пользовании находится 4-5 программ от общего их количества. И не стоит забывать, что в быстрый запуск можно добавить ещё и папки, файлы и URL!

...

Ностальгия по старым добрым временам позволит установить TaskMan на смартфон под управлением Android, а упорство и желание достичь большего превратит эту программу в лучшего друга, с которым пользователь будет видится чаще, чем с заставкой. И этому способствует практически каждая деталь, эффективность которой была отточена ещё со времён Symbian.

Для сайта apps.ferra.ru



Денис Зайченко





Mobilefest 2013 – краткий отчет

Данная статья представляет собой небольшой рассказ о прошедшем 22-23 марта Mobilefest'e, на который нам с товарищем удалось получить бесплатный билет, в качестве информационных партнеров. К сожалению, собраться с мыслями и написать данный текст удалось далеко не сразу после фестиваля, поэтому приношу извинения.

«Мобильные технологии» — два волшебных слова, по многообразию значений сравнимые разве что с «нанотехнологиями» и приставкой «квази» (про которую никто не знает, что это такое, но все знают, что это очень, очень круто). Так вот, «мобильные технологии» — это что-то подобное. Это может означать и новый сто двадцативосьмиядерный процессор от Nvidia, и технологию управления смартфоном с помощью глаз, и программу, помогающую вам определить содержимое только что опустошенной бутылки с помощью камеры. Поэтому стоит сказать, что нам было не очень понятно, чего же

ждать от Mobilefest 2013. Нет. Нам абсолютно ни черта не было понятно, единственное, что мы знали точно — это то, что там нас ждут печенки, кофе и глинтвейн. И до начала первой презентации никто ничего не объяснял — мы видели только каких-то людей, которым явно не было до нас никакого дела — все друг друга знают, а мы так, мимо проходим. Так что посвящается все написанное добрым людям, давшим нам печенки. И парню со смайликом на затылке — он действительно сделал наш день. Кому интересно, что же было дальше, прошу под кат. Осторожно, картинки!

День первый

Все началось утром. Поезд метро прогрохотал мимо куда-то в темноту, будто Харон, перевезший меня через Стикс и отправившийся назад за следующим несчастным.

Пардон, не хотел. Но удержаться и не сказать о том, что в лучших традициях журнала мы

искали стоявший у нас под носом автобус полчаса и чуть не опоздали, просто невозможно. Впрочем, как ни странно, это был единственный за два дня случай, когда мы куда-то не успевали. Через час пути мы были в Яхроме, подмосковном горнолыжном курорте, абсолютно неожиданным посреди сельской местности очаге цивилизации, где даже Wi-Fi был, причем быстрый... Во всяком случае, до тех пор, пока им не начали пользоваться еще несколько десятков участников конференции.

Как только мы вошли и зарегистрировались, нам выдали объемный пакет с различной печатной продукцией от информационных партнеров. Конечно же, напечатать свои



листовки мы не успели, поэтому пропиарить себя не смогли. Называть то, что было дальше конференцией не совсем правильно. Как нам сразу объявили, нормы поведения нарушать можно и нужно, только обижать никого не стоит. Что не помешало тут же поссориться представителям Google и Яндекс. Хотя казалось бы, ну что такого в том, что сорок с лишним процентов поисковых запросов «Яндекса» приходится на Android-устройства? Но лицо Google в России не обрадовалось такому положению дел. Хотя человеку, выглядящему как Мавроди, можно простить неумение проигрывать.



Первый час мероприятия вообще был самым богатым на забавные ситуации. Все — Microsoft, Google, Yandex, RIM — доказывали свое превосходство над оппонентами, и все своими странными методами. Получалось, пожалуй, Google — и то, кажется, за счет самоуверенности и гавайской рубашки их представителя. Но и это выглядело странно на фоне того, что у половины присутствующих были не только iPhone/iPad, но и разнообразные версии MacBook.

Хотя ничего особенно нового нам в этот момент не сказали. RIM вполне ожидаемо продолжают развивать BlackBerry как

медиаплатформу (в противовес изначальной ориентации на бизнес), а еще их новые смартфоны замечают движения ваших глаз. Непонятно, нужно ли уже готовиться изображать невинный взгляд, чтобы собеседник в чате не заподозрил вас во лжи, хотя до полного управления еще явно далековато — максимум того, на что стоит рассчитывать, это приложения, замечающие, когда вы не смотрите, и приостанавливающие работу. Любители слепой печати негодуют.

Google таки готовят редизайн Play Market'a, хотя теперь это уже не новость. И про Google Glass почти не говорят. И вообще первый час их представитель ограничивался ехидными репликами в адрес всех и вся и явно наслаждался превосходством.

Microsoft делают нечто странное. Нет, это, безусловно, не новость, но все еще удивляет. Вот и сейчас — их представитель уверял, что малое количество приложений в магазине является положительной стороной не только для разработчиков (это то как раз понятно), но и для пользователей — им, видите ли, так проще выбирать. Особенно сие заявление выглядело на фоне твердой уверенности всех присутствующих в том, что на данный момент главное, что есть у мобильной платформы — приложения.

Самой адекватной выглядела позиция Yandex: да, конечно, Google пока уступаем, хотя вот взгляните на статистику — да, половина запросов с Android-устройств, а в России и того больше, etc., etc. Простой и по-

нятный план захвата мира.

Далее, после очередного перерыва на кофе, пончики и прочие радости жизни, все разошлись по трем шале. Делились они по темам, и мы пошли в GameDev — тематика журнала обязывает. И да, прямо около входа в шале, висела огромная сосулька, которая, по счастью, никому не проломилась череп. Мы вошли, сняли обувь и... вот тут-то наконец мы увидели то, что можно проассоциировать со словом «конференция» — выходил некий серьезный дядя



и рассказывал, как все хорошо у него и как плохо будет у всех остальных, если они немедленно не внемлют его заповедям.

У первого докладчика, представителя издательства Gamelnsight, их было семь... То есть восемь, но на самом деле все же семь, ибо восьмая — это так, не заповедь, а просто некое негласное правило. И все бы хорошо, но смысла в выделении восьми отдельных частей не было — все было логично, все вытекало одно из другого, можно было сделать один цельный текст. Впрочем, «Семь правил заработка на мобильных играх» звучит пафоснее, чем... Чем что-либо, что можно было использовать в качестве заголовка к докладу. Особенно к докладу, объясняющему, по-

чему управление должно быть адаптировано к сенсорному экрану, а копии разнообразных успешных игр (типа Angry Birds) не приносят больших денег. Также, было сказано, что фри-миум модель лидирует по количеству собранных денег.

Потом пришел представитель Google и рассказал то же самое, но с большим количеством околотехнических мелочей вроде необходимости присутствия в магазине скриншотов разных размеров и адаптивования приложения под кучу экранов (таков уж суровый Android). Также он был озадачен невозможностью сделать скринкаст без рута и пообещал поговорить с коллегами на эту тему.

Как ни странно, на это ушла большая часть дня. Больше в тот день нам не удалось услышать ничего интересного, и мы уехали, с нетерпением ожидая второго дня.

День второй

Второй день начался очень смешно. Вкратце обрисую картину: стоим мы с товарищем, рядом молодой человек с голубой табличкой «Трансфер Mobilefest». Мы были единственными, кто обратил на него внимание, не считая старушки, очень заинтересовавшейся цветом таблички и узревшей в оном пропаганду гомосексуальных отношений. Спустя пять минут и пару метров нервных волокон счастливого обладателя таблички она ушла, а мы остались наедине с мыслями о радикальном отношении иранцев к сексуальным меньшинствам. Далее, без при-



ключений найдя автобус, мы поехали в Яхрому, надеясь, что второй день будет не менее интересный, чем первый.

После утреннего кофе нас вновь собрали в конференц-зале. И первой темой была «Геймификация». Ее суть заставлять пользователя делать определенные действия с помощью бэйджиков (ачивок). Первый докладчик был воспринят довольно серьезно. Он представлял сервис генерации этих самых бэйджиков. Дальнейшие доклады были восприняты холодно. Публика активно утверждала «это не геймификация, а просто геосоциальная игра» и прочее в таком же духе. Даже попадались едкие вопросы вроде «А где кончаются бэйджики, и начинается жизнь?» или «Когда вы встаете утром и надеваете тапочки, вы выдаете себе бэйджик?».



Дальше было интереснее. Конечно же, ведь вышли инвесторы и стали рассказывать про то, как они инвестируют, куда инвестируют, и, главное, сколько инвестируют. А после начался долгожданный финал хакатона и определение победителей. Каждая команда представила приложение, которое она успела написать за 48 часов непрерывного кодинга. Было представлено множество интересных вещей, например, симулятор вингсьюта, написанный на Unity, приложение для создания аудио- и видео-заметок, приложение для займа денег у друзей... После презентации приложений, жюри удалилось в комнату для совещаний, а нас заставили подождать 30 минут. Просидев на bash'e с хабром это время, мы с нетерпением ждали объявления победителей, которым выдали iPad'ы.



На этом Mobilefest 2013 завершился. Он принес массу эмоций, информации, и, конечно же, море позитива. Хочется сказать организаторам огромное Спасибо за предоставленные билеты и пожелать им успехов в проведении таких замечательных фестивалей в будущем.

Авторы: Алексей Эльнатанов и Павел Попов.

Mobilefest

Интервью с организаторами

Мероприятия, посвящённые мобильным технологиям, в СНГ довольно редки. Это не такая уж популярная тема, чтобы в неё вкладывать время и ресурсы. Но мобильный мир неусыпно развивается, и всё больше людей вынуждены признавать в нём кусочек своей жизни. Это уже не игрушка и не баловство. Это, как нынче любят говорить в Интернете, «serious buisness». И первопроходцы на этом пути только начинают получать заслуженное внимание не только со стороны заинтересованных лиц, но и в других кругах. Mobilefest — один из пионеров на своей стези. Жанр у сего мероприятия не определяется научными методами, но важность его для мобильного мира России сложно переоценить. А журналу MobiTree удалось пробраться в закулисные дебри, к организаторам сего действия - Михаилу Денисову и Юлии Басыровой - и узнать у них ответы на некоторые вопросы о Mobilefest, его истории и многом другом.

MobiTree

Как родилась идея о создании Mobilefest? Когда у вас появились первые мысли по этому поводу?



Михаил

Идея появилась в 2009 году, в этом же году, в сентябре, и состоялся первый фест. Тогда я был частью команды, которая разрабатывала приложение под названием Doroга.TV на Java. iOS и Android только появились, Java была основой всего массового.

Конференций для разработчиков мобильных приложений не было, и мы, с моим коллегой Женей Макаровым, решили сделать свой фестиваль, с блекджеком и музыкой. Скучные конференции делать неинтересно же.

На первый фест, который прошел под Нижним Новгородом, приехало больше 200 участников из 12 регионов. Мы тогда поставили большую сцену, пригласили музыкантов и деловая часть программы в 3 часа дня уже перетекла в музыкальную. Всем участникам такой подход к делу понравился и решено было повторить. А потом еще раз повторить. А потом еще... Сейчас фест проводится 2 раза в год, под Москвой и Питером.

MobiTree

Что из себя представляет данное мероприятие именно в ваших глазах? Это выставка, конференция, форум, или, быть может, всё вместе?



Юлия

Прелесть Мобайлфеста как раз в его многогранности. Мероприятие включает в себя как деловую программу, так и возможность общения в максимально неформальной обстановке. За два дня участники успевают и поучиться, и познакомиться с нужными людьми, и отдохнуть. Мы, в общем-то, тоже.

Михаил

Это фестиваль, который подчеркивает, что наша работа — это наш стиль жизни.



MobiTree

Насколько сложно было организовать Mobilefest?

Михаил

У нас всегда много помощников, поэтому организация — одно удовольствие. А за 4 года проведения мероприятий появилась и профессиональная команда из нескольких человек, которая и формирует команду MDDay.

MobiTree

Оправдал ли первый проведённый Mobilefest те ожидания, которые вы в него вкладывали? Все ли идеи были реализованы?



Михаил

Это фестиваль, который подчеркивает, что наша работа — это наш стиль жизни.

MobiTree

Ранее мероприятие проходило в привычной для рядового заседателя обстановке, но в 2013 году местом действия стал горнолыжный курорт. С чем связан такой ход, и чья это идея?

Михаил

Не совсем так, Mobilefest никогда не проходил в стандартной обстановке конференции. Это или экстрим-парк, или лес или горнолыжный курорт.

MobiTree

Почему был выбран именно Яхрома-парк?

Михаил

Мы уже проводили Mobilefest в Яхроме в прошлом году. На данный момент это площадка больше других подходит под наши требования. И, что очень важно, в Яхроме работают приятные и отзывчивые люди.

MobiTree

Какие спонсоры поверили в ваше мероприятие сразу же, а каким понадобилось для этого время?

Михаил

Все верят сразу. Просто некоторым мы поздно напоминаем, поэтому спонсоров так мало, что убралась всего на трех листах буклета.

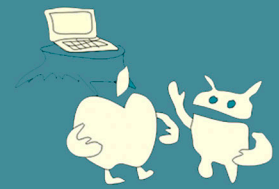
MobiTree

Насколько важной для мира вы считаете мобильную культуру? Насколько важна она для вас?

Михаил

А насколько важной вы считаете русскую культуру? Это часть нас.





MobiTree

Когда родилась идея о Hackaphone? Считаете ли вы этот хакафон неотъемлемой частью Mobilefest?

Михаил

Первый Хакафон мы сделали в Нижнем Новгороде этим летом и стало понятно, что хакафонам быть. Это непередаваемая атмосфера творчества. Думаю, мы продолжим совмещать Хакафон с фестом.



Юлия

Проведение Хакафона во время фестиваля дают массу плюсов. Во-первых, участники находятся далеко от дома и полностью погружаются в проекты. Во-вторых, у них есть постоянный доступ ко всем спикерам феста, которым они могут задать интересующие вопросы и получить фидбек по своим проектам.

MobiTree

Вы помните свой первый мобильный телефон? Остался ли он у вас, и если вы сменили его, то почему?

Михаил

Нет, забыл, а разве было что-то до айфона?

MobiTree

Играете ли вы в мобильные игры? Если да, то какие?

Михаил

Только в Демократию.

MobiTree

Что бы вы, как создатель, пожелали Mobilefest'у в дальнейшем?

Михаил

Не стать yet another mobile conference.

Денис Зайченко

интервьюер

Основатель Alloka. Организатор мероприятий для разработчиков мобильных приложений в России, Украине и Белоруссии: Mobile Developer Day, Developer Garage, Hackaphone, Mobilefest и нескольких других



38 | MobiTree

Михаил Денисов

Басырова Юлия, генеральный директор MDDay. Организатор мероприятий для разработчиков мобильных приложений в России, Украине и Беларуси: Mobile Developer Day, Developer Garage, Hackaphone, Mobilefest и проч.



Юлия Басырова



Бережём наушники (часть первая)

Н и для кого не секрет, что современный мобильный телефон на 60-70 процентов способен удовлетворить пожелания и требования людей, заменяя собой калькулятор, фотокамеру, игровую приставку, блокнот, часы, электронную книгу и, конечно же, святую святых — мультимедийный проигрыватель! Да, большинство современных трэплееров стоит в два раза меньше, чем бюджетный телефон с удобоваримым функционалом, совмещая в себе ещё и флешку, благодаря Plug'n'Play, и способность на одной зарядке проигрывать музыку раз в 5 дольше, чем телефон. Более того, качество звука даже средней

модели выигрывает у телефона ещё до старта. У звонилки всего один аргумент в этом споре — у большинства людей он ВСЕГДА рядом.

Вне зависимости от того, какую сторону займет в этом споре пользователь, одна вещь сомнений у него не вызовет. А именно — для музыки необходимы наушники. Фирма и тип значения не имеют, меломан ты или просто любитель, но без наушников современный человек слушать музыку не может. Разве что гопники в подъезде через хриплый динамик копеечного телефона... Но статья, к счастью, не о них, а о наушниках. Если бы после этих строк была картинка с названием вроде [разбитые_вхлам_последние_вкладыши_Sony.jpg], у мно-о-огих ёкнуло бы сердце. Это же значило

бы, что кто-то остался без возможности слушать своих любимых исполнителей! И, выйдя на улицу, этот бедный гражданин будет вынужден наслаждаться шумом машин, гавканьем бездомных собак, криками местных сумасшедших и матерными разговорами ближайшей общественности. А проехавшая мимо «Копейка» с выкрученными на максимум колонками заставит челюсть этого гражданина сжаться в порыве ненависти к миру...

Именно поэтому наушники надо беречь. Не будем скрывать, что у каждого из таких изделий есть негласный для пользователей срок годности, после истечения которого 99% «ушей» отправляются в хлам. О китайских народных поделках даже говорить не будем — порою кажется, будто они





родились только ради того, чтобы быть выкинутыми. Это все понятно, только вот ломаются даже фирменные наушники! И как их спасти? Как продлить жизнь своим родным агрегатам? Этот вопрос объединяет даже непримиримых фанатов плееров/телефонов, претендующих на Главный Вопрос Жизни, Вселенной и Всего Такого. Жаль, что ответ «42» не поможет. А что поможет? Автор намеревается выяснить, существуют ли универсальные рецепты по повышению долголетия наушников всех мастей и расцветок.

Для начала рассмотрим основные беды, возникающие у пользователей с их «электронной вермишелью». Часто бывает, что провод последней со временем из мягкого и гибкого становится дубовым и буквально ломается на глазах. У некоторых начинают отходить контакты возле штекера, переходника или динамиков. Другие со временем начинают воспроизводить

звук с дребезжанием. Знакомый перечень, не правда ли? Хотя бы одна из бед на жизненном пути вам наверняка встречалась, но, возможно, была встречена разумом как само собой разумеющееся. И о причинах никто не задумывался... Так вот, сейчас мы поразмыслим вместе.

Начнем с прозаичного. Затвердевание — это бич всех проводов, не состоящих из ткани. Рок неизбежен и смертелен, и многие проблемы идут вслед за ним. Отходят контакты, трескаются отдельные участки... На помощь приходит понимание того, из чего состоит обычный провод большинства наушников. Материалом для изготовления их выступает прорезиненный пластик, а это — полимер, то есть, вещество, молекулы которого имеют гигантскую длину, несоизмеримую с их шириной. Можно было бы углубиться в физико-химию полимерных структур, но мы вместо этого проконсультируемся у специалиста. Тарас Григо-

риевич Сичкарь, доцент кафедры экспериментальной физики университета им. М. П. Драгоманова является общепризнанным специалистом в области полимерных наук, но сегодня он сможет обсудить с нами более приземленные проблемы.

MobiTree: Полимерные материалы прочны и удобны, но срок их годности зачастую ограничен. С чем это связано? Возможно, с агрессивной средой?

Тарас: На полимерные структуры серьезно влияет перепад температур. Это связано с тем, что коэффициент термического линейного расширения для полимеров весьма своеобразен (говоря простым языком, провода реагируют на смену тепловых условий не так, как металлы или, скажем, дерево). Эффект от перепадов будет тем сильнее, чем больше в молекуле атомов, а потому



— постоянное расширение/сужение длинных молекул полимера снижает длительность жизни провода.

MobiTree: То есть, зимой — ношение наушников на открытом морозе, а после — нагревание их дома, вредные процессы?

Тарас: Именно. Кроме того, охлаждение может вызвать у полимера процесс стеклования, то есть, переход из гибкого состояния в твёрдое. Но это уже зависит от того, какой полимер используется. У некоторых эта температура даже на Северном Полюсе не будет достигнута.

MobiTree: Только вот наушников это вряд ли касается...
Тарас: Может быть.

MobiTree: Неужели создатели наушников этого не учитывают?

Тарас: Возможно, и учитывают. Обычно продукт соз-

дается для своей страны со своими климатическими условиями, и в случаях наушников под эти условия подгоняется стойкость провода.

MobiTree: Но ведь большинство продукта идет на экспорт?

Тарас: Вряд ли стойкость материала будет адаптирована под экспорт. Мало ли в какую страну наушники попадут, правильно? Учитывать такие возможности бессмысленно.

MobiTree: А как на длительность жизни влияет знакомство наушников с водой, например?

Тарас: Плохо. Может происходить впитывание жидкости (если полимер пористый). Но чаще всего провод просто охлаждается, когда влага начинает испаряться.

MobiTree: И происходит уже известный перепад темпера-

тур?

Тарас: Именно.

Можно подвести первые итоги. Перепады температур, сильное охлаждение и намокание ухудшают состояние обычных проводов. Тканевые представители значительно более долговечны в этом плане, но представители «ушастой» породы с таким типом провода редко входят даже в среднюю ценовую категорию, проживая в большинстве своём на элитной стороне. Кроме того, важно понимать, что разные страны и разные компании представляют свой продукт в разных категориях, причём совершенно заслуженно. Например, культовые Porta Pro от американской фирмы KOSS в СНГ считаются вещью статусной и модной, хотя на буржуйском западе это не более чем бюджетная модель для самых маленьких. Впрочем, запад и iPhone считает телефоном для бедных...





Некотрые наушники после прошествия определенного времени начинают выдавать звук с мелкой искажениями вроде дребезжания. Этим страдают все виды, а причина кроется в самых динамиках. Звук, как известно, являет собой колебания воздуха, и тем громче, чем они сильнее. Эти колебания и производятся динамиками наушников. А теперь вспомним, что сила действия равна силе противодействия, и осознаем, что сам динамик в процессе прослушивания музыки тоже трясет. Не так интенсивно, как, скажем, миксер в процессе работы, но намного, намного чаще и дольше. Как известно, вода камень точит, и даже самые стойкие и идеально подогнанные механизмы в таких неблагоприятных условиях будут разрушаться. У науш-

ников, к примеру, начинают отходить контакты. Поэтому и происходит дребезжание.

Решение простое — не слушать музыку на полную громкость, ограничиваясь процентами от максимума. Это уберезет и ваш слух, и продлит жизнь качеству звука.

Последняя в очереди совершенно эзотерическая проблема, вечная и беспощадная. Скатывание наушников в клубки. Достаточно оставить их на пару минут в карманах, и на выходе пользователя получает великолепно запутанную кашу из проводов, сложную до такой степени, что любой морской узел пойдет курить «Беломор». Скажете, что это науш-

никам не вредит? Да, напрямую не вредит. Зато отлично вредит нервам, а это чревато порванными наушниками в процессе распутывания. Тут совет прост — узелки. Обвязывайте особое вокруг двухнемного растопыренных пальцев, после чего снимайте и оборачивайте остаток вокруг мотка. Полученный предмет компактен, не превращается в клубок и прост в распутывании. Еще один вариант — не прятать наушники вообще, закидывая их за шею. У этого пути очевидны недостатки: провода будут слетать при первой же возможности, могут упасть на пол или быть зажеванными всякими инструментами. Да и не каждые наушники имеют достаточную длину.



Денис Зайченко

Журнал Inari



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

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

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

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

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

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

RecZon Game Development Studio

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

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



Вакансии:

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

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

RecZon ждёт вас...



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

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