

MobiTree®



журнал о мобильных играх

#5(20) май 2013

Iron Man 3

Kingdoms & Lords

Boulder Dash XL

Три интервью

юбилейный

20

выпуск



От редактора

Мы уверенно шагаем в лето. Мы уже в лете по уши, господи! Светло, тепло, бабочки летают, сороконожки ползают, дожди меняются солнцем — идиллия, одним словом. Но вот экзамены, ЕГЭ, ЗНО и иже с ними серьёзно портят настроение школьникам и студентам всех возрастов и мастей.

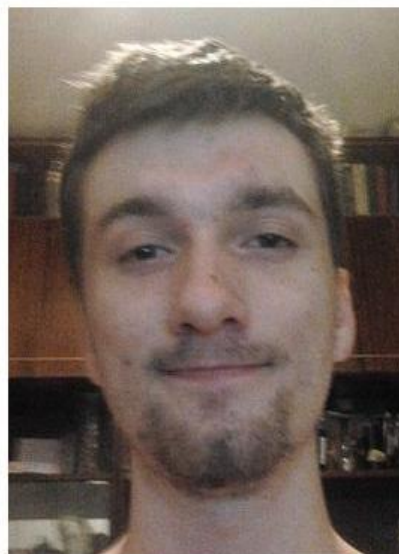
Как ни странно, MobiTree жестоко пострадал от подобных проверок знаний. Добрая половина из текущего работающего населения журнала не смогло в этом номере исполнять свои обязанности, в результате чего и сам номер вышел небольшой, и задержка с выходом не заставила себя ждать.

А с другой стороны — это ведь юбилейный выпуск! И от него многие ожидали чистопородной победы, чего-то эпического, невероятного и уникального. Что ж, как всегда качество превзошло количество, и 20 выпуск журнала MobiTree после прочтения наверняка оставит вас голодными в интеллектуальном плане. Именно поэтому мы также воплотили в PDF некий сборник под названием «MobiTree: The Very Best», который не только содержит исторически важные статьи из первых десяти выпусков, классики MobiTree, но и комментарии создателя журнала, Алексея Смагина, о самих выпусках, а также исторических фактах их создания.

А что ждёт в основном выпуске? Эксклюзив от HeroCraft, осмотр Iron Man'ов, причём отдельный, целых три интервью с разными интересными людьми (включая Дмитрия Митрофанова), и ещё пара весёлых вещей. Это меньше, чем хотелось бы даже нам самим, но больше, чем мы сами же предсказывали. Такой вот парадокс, господи.

Повышение популярности нашего журнала проходит весьма болезненно, ибо мало кто умеет и любит этим заниматься. Из старожилов, понятное дело. А новички как всегда полны энтузиазма и желания работать. Им в плюс, нам в плюс. Отдельное спасибо хочется выразить Полине Фоменко, которая, занимая должность корректора, проверяла статьи несмотря ни на что, имея на носу ЕГЭ. Она напомнила мне меня самого, когда я понял, насколько важен мне журнал и что я готов ради него сделать.

Мы живы, мы работаем, и сдаваться не собираемся. А я начинаю бояться того цунами энтузиазма, который захлестнёт работников после всех экзаменов. А он захлестнёт, поверьте. Впрочем, поживём — увидим.



Денис Зайченко, главный редактор журнала MobiTree

MobiTree

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Денис Зайченко

ЖУРНАЛИСТЫ

Алексей Матков
Денис Зайченко
Андрей Панасейко
Дмитрий Денисов
Дмитрий Шестопалов
Александр Родин
Максим Клименков
Матвей Александров

НЬЮСМЕЙКЕРЫ

Хадис Асфяндияров
Тарас Дольний
Дмитрий Шестопалов
Сергей Коцур
Ваня Чаплинский
Вадим Малиновский

КОРРЕКТОРЫ

Александр Китаев
Андрей Дьяконов
Кристина Новожилова
Полина Фоменко
Андрей Ермолаев
Александр Родин

ИНТЕРВЬЮЕРЫ

Денис Зайченко
Дмитрий Шестопалов

ДИЗАЙНЕРЫ

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

КОНСУЛЬТАНТ

Алексей Смагин

ПРОГРАММИСТЫ И СБОРЩИКИ

Алексей Эльнатанов
iOS-версия
Артур Бакиров
*версии для Android,
Windows Phone*
Ваня Чаплинский
J2ME-версия
Георгий Сыпченко
сборка PDF-версии

ПОДДЕРЖКА САЙТА

Денис Зайченко
Алексей Эльнатанов

ДЕНИС ЗАЙЧЕНКО

E-Mail: fatamorgana.is5@gmail.com
ВКонтакте: http://vk.com/fatamorgana_aom
Skype: fatamorgana1663
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, Adobe Photoshop, Gimp или Scribus.



**WE WANT YOU
FOR MOBITREE**

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

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



Содержание

- 2 От Редактора
- 3 Наша Команда
- 3 Связь с нами
- 4 Вакансии
- 5 Содержание
- 6 Iron Man 3 (Java ME)
- 10 Iron Man 3 (Android, iOS)
- 14 Boulder Dash XL
- 18 Steam Puzzle
- 20 Интервью с Игорем Галочкиным
- 23 Интервью с Дмитрием Митрофановым
- 29 Интервью с Иваном Коробко
- 35 Kingdoms And Lords
- 41 Coco Loco
- 44 Battleship
- 46 Cubes vs. Spheres
- 48 Rebound Ball 2
- 50 Mobi Калькулятор
- 52 Секреты соды
- 54 Результаты конкурса
- 55 Наши друзья



Платформа: | Жанр: | Разработчик: | Релиз:
 JavaME | Action | Gameloft | 25.04.2013



Iron Man 3 – Улёт

Тони Старк — единственный в своем роде. Да, он персонаж комиксов, и не такой уж и старый. Но использовать в костюме желтый цвет (который многими признается слишком вульгарным) и выглядеть стильно — это надо уметь! Дизайн у костюмчика тоже знатный. Форма глаз, сдвигающаяся маска, лазеры из ладоней. Сам человек - усатый-бородатый, харизмой светит где попало. Такой вот герой парадоксов, не лишённый обаяния.

Мало кто помнит, с чего начинался путь этого утюжка с ядрёным реактором. А начинался он

весело и, не побоимся этого слова, парадоксально. Просто приведём такую вот цитату:

Я полагал, что это достаточно смелая идея. Был разгар Холодной Войны. Наши читатели - молодые люди. Если была единственная вещь, которую они ненавидели, то ей была война, ей была армия. А я создал героя, который соответствовал этому образу на сто процентов. Он был производителем оружия, которое поставлял в армию, был богатеем, был промышленником. Я думал, что будет забавно создать такого персонажа, который никому не нравится, никому из наших чи-

тателей, и скормить его им, и заставить полюбить. И он действительно стал очень популярным.

А теперь по сути. Iron Man был создан в 1939 году сценаристом Ларри Лейбером, художниками Джеком Кирби и Доном Хэком, причём не без участия такого замечательного человека, как Стэн Ли. Выглядел персонаж не ахти и действительно напоминал полированного утюга-мутанта как цветом, так и грацией. Но это был не тот Железный Человек, не наш. Наш, родимый, явился на свет в 1963 году, почти сразу после Революции комиксов, проведённой Marvel. Сумасбродные успехи Человека-Паука и Фантастической Четвёрки заставили боссов крупнейшей комикс-структуры стряхнуть пыль с Iron Man'a и хорошенько смазать его суставы, а внутрь костюма посадить канонического персонажа, Тони Старка. Бизнесмена, миллиардера, оружейника, алкоголика, но не тунеядца или хулигана. По словам Стэна Ли, отцом образа любимого миллионами Тони стал Говард Хьюз, который и сам был не прочь побуяннить интеллектуально и финансово.



Но целью создателей была специфика характера: уязвимость Старка, слабое сердце, которое скрывалось под реактором и стальными щитами.

Железный Человек был героем, быстрым и неуязвимым, но Тони Старк героем не был. Он был заядлым любителем спиртного, его тошнило от слащавой жизни бизнесмена. Стальной костюм даровал ему отдушину, выход из образа, шанс быть кем-то ещё. Тони будто перерождался, хотя и был атеистом. Он самоотверженно сражался со злом, вступая в альянсы с другими



героями, но не терял ни капли харизмы, работая рядом с Тором или Халком. В тех же Avengers 2012 года выхода он выглядел на голову значимее остальных героев. Правильный выбор актёра? Возможно, почему бы и нет?.. Роберт Дауни-Младший безупречно вошел в роль, проявил нужные черты характера, переигрывать не стал, и костюмчик на нем сидел как заказной. Да и не на пустом месте вокруг фильма Iron Man 3 возник массовый ажиотаж, сами понимаете. Кто-то уже посетил его премьеру, другие собираются, третьи будут ждать DVD, а нам с вами остается довольствоваться грани по мотивам. Скажем прямо, это далеко не худший вариант. Дамы и им сочувствующие, просим любить и жаловать. Iron Man 3.

Бананы-кокосы

В жизни настоящего супергероя не бывает выходных. Есть только передышки. Тони Старк жил обычной жизнью, никого не трогал, починял примус, мучился кошмарами, переживал из-за терактов, но эта идиллия была нарушена. Виновником на сей раз стал суперзлодей с летним именем Мандарин. Но не спешите улыбаться снисходительными улыбками: имена бывают обманчивы. Новопровозглашенный мессия берет под контроль конкурирующую со Stark Industries ЗАО «A.I.M.» вместе с лучшей ее продукцией, а чуть позже и продукцию Старка. Потом Мандарин чужими руками взрывает резиденцию Тони, уничтожает его разрабатываемые костюмы, а самого Желез-



ного Человека знатно пинает всякими ракетами-роботами. Но Голливуд на то и Голливуд, что хэппи-энды ему предпочтительнее. Поэтому уже нашими руками Старк сначала разберёт технологический хаос, после чего найдёт предателя (не сомневайтесь — предатель будет) и устроит ему разнос по-королевски. Но вот как это будет происходить — совсем другая история. Которую мы сейчас вам и расскажем.

Up'n'down

Обычно вот на этом самом месте мы пытались подвести тебя, дорогой читатель, к тому, что французы снова ничтоже сумняшеся использовали свой ненаглядный движок в целях самоповторения. Нет, сегодня мы вновь, как в старые добрые времена, будем хвалить Gameloft. Размеренно, не спеша и с удовольствием.

Скажите, вы когда-нибудь мечтали о том, чтобы летать? Чтобы земля не становилась границей вашего движения?



Если да, то считайте, что мечта ваша частично сбылась. В Iron Man 3 Тони Старк будет летать почти постоянно. Но вот фокус — игра не simulator или runner. Gameloft просто взяли и приподняли нас над поверхностью земли, сделав воздушные события главными в игре. Железный Человек с удовольствием рассекает виртуальные небеса, сбивает противников, ловит бонусы и может в любой момент остановиться и полететь назад. Что, Doodle Jump, съел?

Поначалу, правда, полёты во сне и наяву будут раздражать. Ещё бы: у костюма, оказывается, есть угол разворота, к которому ой как сложно привыкнуть, а уж как весело пытаться собрать кристаллы или попасть по врагу — словами не передать! С другой стороны, это бросает какой-никакой вызов способностям игрока и само по себе очень свежо.

Но уровни большие, а летать не так уж и весело, как кажется.

Gameloft поняли это раньше игроков и разбавили геймплей таким количеством различных вставок, что поначалу не осознаешь, куда ты попал. Тут тебе и тир, и пешие прогулки, и погони, и боссы-вертолёты, и управление собственной перчаткой (настолько бесящее, что вы успеете её проклясть всем чёртовым семейством). Предпоследний уровень вообще будет напоминать войну за территорию. А там, где геймплей уже ни под каким предлогом не засунешь, в бой вступают скриптовые сценки, равносильные по зрелищности многомиллионным спецэффектам. И никакого лишнего пафоса или стёба над физикой, что нынче редко случается, тем более на JavaME.

С высоты птичьего помёта

Персонаж нам достался колоритный, сами понимаете. В диалогах Старк отжигает плазмой, рождая перлы на ходу. Также изредка отмечается Джарвис. Зато из остальных персонажей всю харизму будто катком выдавили. Их, собственно, не так и много, ведь редкий NPC держится в памяти дольше трёх секунд. Неважно, президент ли это или рядовой житель.

Сюжет фильма, само собой, был знатно пущен под расход, и самые главные спойлеры так и остались за кадром, да и главные события немного переработаны. Например, с Железным Патриотом нужно будет сражаться, а президент заперт под неким электронным полем. Плюс из пальца высосано пленение Тони и последующее его

освобождение. Поэтому, если сначала посмотреть фильм, а потом поиграть в игру, или наоборот, может возникнуть множество вопросов. Но факт остаётся фактом: геймплей у игры затягивает приблизительно после второго уровня, когда Старк в полёте уже не ведёт себя как алкоголик.

В игре, кстати, нет аптек. Вообще. Есть энергетические кристаллы, которые Тони будет собирать по всему уровню. Благодаря им Старк заряжает свой костюм и получает возможность восстанавливать его прочность или, если выбора нет, пафосно орошать ближайших врагов десятком ракет





из-за спины. Жаль, что даже на полную зарядку больше двух раз выстрелить не получится, но выглядит это ой как круто.

Что касается целевой аудитории для таких ракет, то она весьма разнообразна. Среди них будут встречаться и наёмники A.I.M., и роботы, и дроны. Даже от истребителя придётся драпать на полуживом костюме.

Сапоги-самолёты

Люди, помнящие ещё первых Prince of Persia, метаморфозами

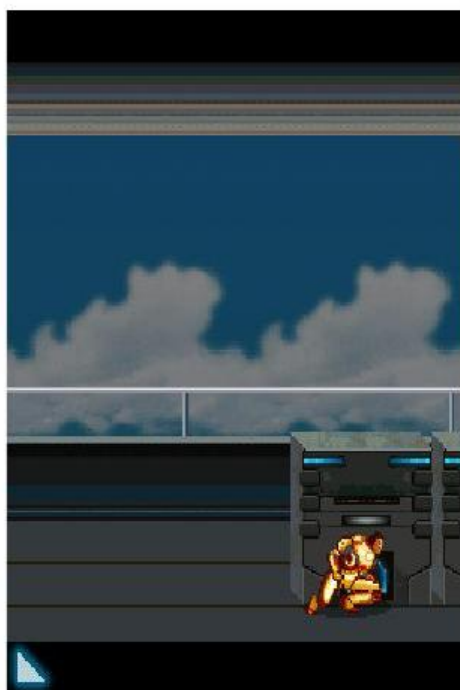
игрового движка будут предельно довольны. Ещё бы: небеса, ранее казавшиеся недоступными, теперь практически полностью в нашем распоряжении! Из этого вытекают интересные особенности уровней и немного сложная логистика по ним. Очень серьёзный отпечаток в памяти оставляет физика стрельбы врагов, когда простой снаряд может лететь пол уровня, прежде чем исчезнуть. И для этого необязательно держать его в поле зрения.

Также стоит упомянуть о внутриигровом магазине. Он до-

ступен изначально, только вот продукция закрыта под замок. Чтобы получить к ней доступ, необходимо выполнить некое условие. Выполнил — получил... новый костюм! Всего их 4, и каждый со своими уникальными возможностями.

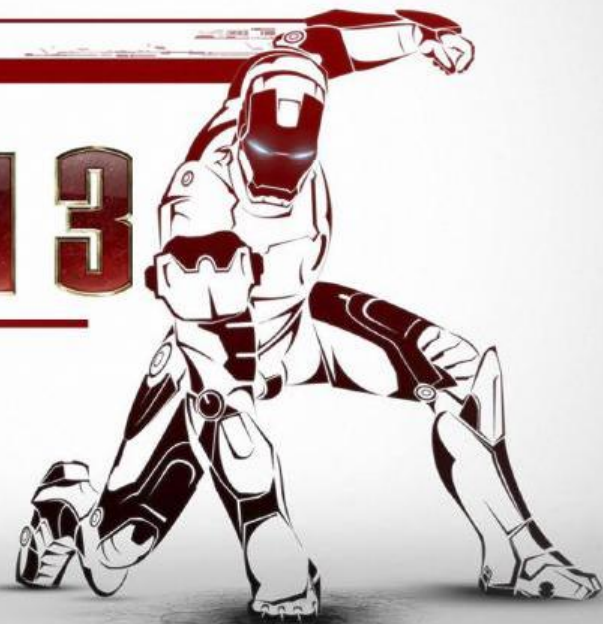
...

Несмотря на прорывной в своём роде характер, Iron Man не лишён недостатков. Привыкать к полёту сложно, сложно искать противников, переделка движка местами вызывает неприязнь, а сам Старк управляется очень топорно. Бесят и некоторые глюки: бой с последним боссом вы запомните надолго, если не будете действовать так, как хотели программисты из Gameloft. И при всём этом Iron Man 3 врезается в память как первый за очень долгое время проект, который действительно вносит какую-то революцию в жанр. И если это ком в роли первого блина, то нам ничего не остаётся, кроме как ждать новую порцию.



9.0 ИТОГ
Денис Зайченко

IRON MAN 3



Платформа:
Android / iOS

Жанр:
Arcade

Разработчик:
Gameloft

Релиз:
25.04.2013

Вот уже как больше чем две недели прошло с даты выхода последней части супергеройской франшизы Iron man на экраны кинотеатров. На момент написания статьи фильм уже побил миллиардный рубеж по кассовым сборам и определенно заслуживает внимания публики. В нем уже было меньшее количество боевых сцен с участием костюмов, но больше самого Тони. Целью фильма было показать, что же для него важнее. Костюмы или же девушка. Прояснить ситуацию с фильмом было бы неразумно дальше по той причине, что пойдут спойлеры. А это не очень приятно. После выхода «Железного человека 3» на экраны, весь мир задался вопросом, а будет ли четвертая часть. **Gameloft** попытались ответить на этот вопрос в своей игре. И теперь стало ясно, что продолжение будет. 1 Кевин Файги это подтвердил!

По страницам комиксов

Выход фильма был ключевым событием для всей студии Marvel. Во-первых, Дауни младший подписывал контракт только на три фильма, во-вторых — это должна была быть последней частью. То есть, Marvel собирались сделать трилогию.

Лети, Старк! Лети!

Но совсем недавно стало известно, что «Железный человек 4» уже находится в разработке. Поэтому самые преданные фанаты могут передохнуть спокойно. Сам Файги говорил, что нет причин сомневаться в выходе следующей части, ведь комиксов так много, что хватит ещё на десятки фильмов. «На данный момент мы начали уже работу над фильмом «Железный человек 4». Студия уже ведет переговоры с Робертом Дауни-мл и остальными актёрами. Мы решили, что Железный человек пойдёт по пути Джеймса Бонда», — заявил Файги.

И в игре **Iron Man 3 Gameloft** показали возможное дальнейшее развитие сюжета.

После того, как Тони натер ягодицы А.И.М. на него снова начинают охоту. Этим умозаключением встречает нас вступительный ролик в игру, в котором Старк, облаченный в костюм Марк 42 уничтожает очередных обидчиков. Человек, посмотревший фильм



сразу подумает: «Каким это образом А.И.М. снова могут атаковать?» Тони задаётся тем же вопросом. И по ходу сюжета нам предстоит это выяснить, попутно побеждая некоторых суперзлодеев, известных по комиксам: Багрового Динамо, Иезикиля Стейна, Живого Лазера и могучего МОДОКа. Пробежаться же нам придется по трём локациям: Малибу, Нью-Йорку и Китаю.



Пиксельная каша

Stark Industries

Как уже понятно, игра сюжетом не блещет, но геймплей здесь довольно-таки интересный. Первой миссией предстоит обучиться аспектам управления и избежания всего, что движется. Вам дадут полетать из стороны в сторону, пострелять с репульсоров, использовать супероружие. Первый же костюм будет разваливаться, словив пару-тройку ударов о препятствия или несколько попаданий противника. Игра по сути представляет раннер. Но от обычных представителей жанра его отличает то, что придется огрызаться в ответ на внешние угрозы. В основном их роль будут играть дроны и два вида бойцов А.И.М. Побеждать их всех не составит особого труда.

После обучения же нам предлагают собрать новый костюм. Здесь и кроется загвоздка. Просто так играть в игру такого рода нам никто не даст. Gameloft не исключение. Тут мы впервые сталкиваемся с платной валютой. Закончился забег — нужно заплатить денег, чтобы починить броню. Или жди определённое количество времени, или плати ISO-8. Хотите прокачать костюм? Это вам не старый



Бойня в Нью-Йорке

добрый Xzibit, здесь нужно платить. Точно так же можно заполучить новый костюм. Нужно либо ждать, пока ДЖАРВИС соберёт его, либо заплатить, чтобы пропустить время ожидания. Но, в целом, играть можно и без вливания денег.

В игре присутствует около двух десятков костюмов, которые отличаются предназначением, прочностью, мощностью вооружения. Начиная с простого Марк 3 и заканчивая Марк 38 «Igor», который является самым мощным и прочным костюмом в игре, поскольку он практически не убиваем.

В целом, все костюмы в игре довольно-таки интересны. Так



Пиксельное месиво



Но в игре есть одна большая проблема. Это оптимизация. Если на iPad 3 всё работает в принципе нормально, лишь с небольшими лагами, то на устройствах под управлением Android запуск игры превращается в эпопею. Для слабых устройств запустить её без лагов вообще проблематично. То выбрасывает на рабочий стол во время загрузки, то жуткое падение FPS. На HTC Desire S проблему удалось частично решить с помощью ручного изменения настроек графики и раскопок в районе файла config. Судя по отзывам, на старших собратьях, вроде One X и Galaxy S3, примерно такая же ситуация. Разве что на топовых устройствах случаи вылетов и зависаний единичны. Судя по различным комментариям на форумах и магазинах приложений, максимальную производительность и графику можно увидеть только на Galaxy S4, HTC One, iPad 4. Надеемся, что в будущем проблему ужасной оптимизации решат с помощью патчей.

В целом же, графика в игре замечательная. Gameloft постарались на славу, пытаясь проработать все самые мелкие детали. То, как Тони использует закрылки и прочие движущиеся части костюма, выглядит невероятно красиво. И пейзажи порой завораживают. Поэтому можно с уверенностью говорить, что Iron Man 3 является самым красивым раннером. Хоть и ужасно оптимизированным...



Итог

У нас есть великолепный раннер от знаменитого производителя игр. Несмотря на условно-бесплатную модель распространения, игра выглядит и играет бодро. Красивая графика, отличные звуки — это только добавляет хорошего впечатления о игре. А если же вы ещё и фанат Железного человека, то игра вам более чем понравится. Но есть два огромных минуса. Это оптимизация и донат. Но если донат можно понять, то на решение проблемы с поддержкой устройств остается только надеяться.

Оценка 7.0

Автор: Андрей Панасейко



**Чувствуешь?
Это Шед и Франни!**

YouTube: <http://youtube.com/user/neroshad>

VK: <http://vk.com/neroshadgroup>

Платформа:
Android, iOS

Жанр:
Arcade, Logic

Разработчик:
HeroCraft

Релиз:
Апрель 2013



Boulder Dash XL — В дебри за блестяшками

Дамы любят алмазы. Недаром в песне поётся, что «лучшие друзья девушек — это бриллианты». Поэтому образ самой роскошной особы будет выглядеть неполным без наиболее статусного драгоценного камня в мире.

Следовательно, и ювелиры любят алмазы. Их безупречное сияние, всплеск всех цветов радуги завораживают взгляд и дают уверенность в том, что этот мир ещё не безнадежен. Созданный из кусков драгметалла шедевр будет выглядеть тускло и неполноценно без подобного камешка, пускай даже самого крохотного.

Банкиры тоже любят алмазы. Неизменность их со временем будто привлекает стабильность и надёжность в финансовый мир. Они не столь популярны,

как золото или векселя, но отказываться от них люди ещё не научились.

Даже физики любят алмазы, ведь этот минерал — самый прочный на планете. Из алмазов создаются наиболее эффективные резак, буры и другие подобные вещи, рассчитанные на самые суровые операции.

Как видите, все любят алмазы. Но если вы думаете, что добыть хотя бы один камешек просто, — вы жестоко ошибаетесь. Это очень пыльная, суровая и сложная работа. Даже искусственные алмазы добываются на полигонах под космическим давлением, а о натуральных и говорить не стоит. Для самых-самых романтиков два программиста — Питер Лиэпа на пару с Крисом Грэм — в 1984 году решили перенести всю суть алмазодобычи на пер-

сональные компьютеры. Тем более что год назад вышел Digger. Однако в связи с невозможностью передать реализм работы в шахте, игру решили сделать аркадой. Собственно, вот так и появилась первая часть Boulder Dash. Появилась и через пару месяцев стала культовой. Ещё бы: динамика игры была на то время чем-то





непередаваемым, графика была хороша, игроку приходилось и думать, и перебирать пальцами по клавиатуре с нужной скоростью.

Жизнь этой серии была прекрасна и весела, по её мотивам создавались продолжения и ремейки. Происходило это повсеместно и на всех возможных платформах. В данный момент времени самой свежей версией является Boulder Dash XL от компании HeroCraft. Её мы сейчас и рассмотрим.

Минералогия

Весь сюжет игры можно познать, прочитав о главном герое. Это не отчаянный, но шустрый археолог и не мутиро-

вавший крот-наемник. Нашего героя зовут BD-25M «Рокфорд», и он — робот. Но не простой, а крайний в линейке добытчиков алмазов, бродителей по пещерам и убегателей от злобных монстров. У него есть коллега по занятию, выполняющая роль женского персонажа в игре. Ну, выглядит она как женщина, хотя, как вы знаете, роботы половым диморфизмом не страдают. Зовут её «Кристал» — это, как и «Рокфорд», дань классике, ведь в первой версии так звали спутницу героя и его самого.

В стальной шкуре двух роботов игроку и предстоит заниматься суровым шахтерским ремеслом, причем аж в пяти режимах! Arcade вполне можно

назвать наследником старых игр — перед нами во все четыре стороны простирается карта, на которой планомерно разбросаны алмазы, камни, противники и бонусы. Время на прохождение карты ограничено, а количество алмазов иногда кажется бесконечным. Главный фокус в том, что уровни не сложены из коридоров, ограничивающих движение. Мы идём туда, куда нам самим вздумается: налево, направо, по центру или вдоль всего уровня. Каждый путь открыт! Другое дело, что не все, как говорится, йогурты одинаково полезны: пойдя в одну сторону, вы просто-напросто не успеете вовремя собрать алмазы. Или застрянете.

Подобный вызов для интел-





лекта возводит в абсолют следующий режим — «Головоломка». Если в предыдущем пути у нас было огромное количество, то тут дорога одна и лишь одна. Только вот пройти по ней очень сложно. Камни, блокирующие проход, односторонние двери и ключи предложат игроку незабываемую порцию тактического удовольствия.

В режиме «На время» холодный расчёт сменяется на хаотическую беготню по уровню. Нам даны две минуты, за которые наш стальной герой должен собрать максимальное количество алмазов и успеть добежать до выхода. Путей снова уйма, но тут уже жадность может взять верх, ведь брать можно столько, сколько угодно. В плюс реиграбельности идёт и «Свободный» режим, в котором

можно безопасно изучать открытые в Аркаде уровни. Безопасно с точки зрения времени — счётчик в этом случае отключён, — но все остальное ещё может отправить персонажа на рестарт. А последней по списку, но не по значению идёт «Классика». Если «Аркада» лишь немного смахивала на концепцию старых игр, то этот режим передаёт дух олдскула полностью. И не только графикой, но и новыми правилами, а потому дикой, по сравнению с остальными режимами, сложностью.

Физхимия подземелий

Камни, бонусы, алмазы — большинство из этих вещей вполне подчиняются законам гравитации, и, лишившись твёрдой опоры, весело падают вниз.

Порой прямо роботу на голову. Или не роботу, а врагу. Или просто на пустое место. Последнее бывает очень грустно в случае, если камней скапливается большое количество, ведь нашему герою хватает сил толкать вперёд лишь один булыжник. Да и тащить его назад можно лишь при помощи телекопической руки, т.е. далеко не всегда.

Сказ о валунах вообще весел до слёз. Дело в том, что они не квадратные, а круглые, потому попытка выстроить башню из двух и больше булыжников обернётся просто знатным камнепадом. Это в лучшем случае, а в худшем — робот окажется погребён.

Но не камнями едиными сыт игрок. Вдоволь накормить его может разве что: разнообразие бонусов — раз, множество





«Погоне за очками», и это всё с возможностью загрузки новых уровней. То есть уже в ванильной версии геймплея хватает на 5 часов, если проходить каждый уровень с первого раза. Но ведь так не получится, дорогие читатели! Недаром же уровни бывают набиты монстрами, или сами по себе запутанны...

Под землёй красота не видно

Несмотря на претензии на главенство геймплея, внешний вид игры в упрек не ставится. Всё, что происходит на экране, происходит в чистом 3D, включая стены, Рокфорда, его врагов, друзей (которых, как и совести у разработчиком Aliens: Colonial Marines, нет и в помине), эффекты и другие не менее важные вещи. Даже в режиме «Ретро» не нашлось места халтуре, и стилизация под классическую графику не отменила крайне качественную проработку анимации, а внешний вид в данной ситуации полностью соответствует классической игре 1984 года.

Что интересно: в начале уровня происходит как минимум троекратное отдаление картинки, перед которым игрок может самостоятельно оценить количество полигонов на выбранном персонаже. Оформление на месте не топчется, но меняется от карты к карте — сейчас Рокфорд может бродить по пещерам, а через пару минут он



уже будет лазить по джунглям, после которых отправится в индустриальные лабиринты. Оказывается, алмазы растут везде, и везде они растут хорошо!

Даже такие мелочи, как меню, проработаны с любовью. Чего стоят только пролетающие на заднем плане значки токсической опасности и другие милые вещи, едва заметные и потому душевные. В тон с графикой идёт и звук, уже в меню настраивающий запустившего игрока на приятное и весёлое времяпровождение. Большинство действий в игре тоже не остались без музыкального сопровождения, и риск погрузиться в геймплей с включённой озвучкой весьма высок.

...

Если вы находитесь в поиске действительно стоящей аркады/головоломки или просто игры, пропитанной олдскулом по самые уши, то Boulder Dash XL вам стоит купить по ряду очевидных причин. Пыль с лица смахивать не придётся, но веселья хватит на день, а то и больше.

противников — два. И у игры это всё есть! Среди полезных вещей попадаются и телепорты, и динамит с детонатором, и машина для превращения булыжников в алмазы (работающая в обоих направлениях), а также банальные ускорения и телескопические руки. Эту радость надо успевать использовать в условленное картой время, чему активно будут мешать противники. Казалось бы — сделайте два вида червей и шахтёров-зомби, и зритель будет в экстазе. Но нет, «Остапа понесло», зато в правильном направлении. Всего неприятелей около десятка видов, и у каждого найдётся своя особенность, могущая знатно испортить жизнь игроку. Как вам монстр, испускающий радиацию? Или автоматическая машина-шахтёр, уничтожающая столь важные нам алмазы? Есть даже амёбы, заполняющие собой все возможное пространство. Зазевайтесь, и вуаля! - пол-уровня уже недоступны.

Количеством карт нас тоже не обделили. 60 в «Аркаде», 25 в «Головоломке» и «Ретро», 4 в



9.0 ИТОГ Денис Зайченко



Платформа:
Android, iOS

Жанр:
Puzzle, Logic

Разработчик:
Zama Games

Релиз:
2013



Steam Puzzle — Паровая логика

Если внимательно взглянуть на содержимое Google Play или AppStore, можно увидеть одну занимательную вещь. И там и там будет засилье удивительно однообразных логических игр. Что поделать, жанр достаточно интересен для потенциального потребителя, вот и штампуют ребята проекты, как на конвейере. Найти что-то хоть маломальски выдающееся - довольно непростая задача. Ситуацию попытались разнообразить ребята из команды Zama Games, выпустив свою дебютную головоломку под названием Steam Puzzle. Получилось ли у них внести какое-то разнообразие в игровой рынок? Об этом вы узнаете из обзора игры Steam Puzzle.

Сценарист по имени Сценарист

Первое, чем может удивить нас игра, - это сюжет, присутствие которого в логических играх

достаточно необычно. Игра повеждает нам историю о профессоре Калгори и его ассистенте - говорящей крысе по имени Стимкин. Эта парочка любит заниматься исследованиями древних храмов и прочей «ларакрофтщиной». В одном из таких путешествий наши джентльмены встречаются с индейцем, хранителем храма, ко-

торый, вы не поверите, охраняет храм. Он-то и будет подкидывать нам всяческие загадки и испытания. История не претендует на литературную премию, однако этого от нее и не требуется, ведь местный сюжет вполне способен увлечь и развлечь игрока. Тем более что главные герои наделены индивидуальностями и периодиче-



ски устраивают забавные словесные перепалки. Но давайте перейдем непосредственно к геймплею.

You spin me right round

Как и говорилось ранее, игра представляет собой логическую головоломку. Игровое поле поделено на тридцать пять квадратов, в каждом из которых заключена какая-нибудь деталь вроде шестеренки или колбы с ядом. Возле каждого угла квадрата находится узел поворота, при тапе на который четыре прилежащие фигурки вращаются по часовой стрелке. Наша же задача - с помощью подобных махинаций собрать квадрат из четырех одинаковых деталей. И так до победного. Стоит отметить, что задачи перед нами ставятся самые разнообразные, начиная от банального сложения определённого количества



комбинаций и заканчивая поддержанием температуры в паровом котле и озолочением игрового поля. Периодически даже бомбы обезвреживать приходится! И это радует, ведь

повторение одного и того же действия раз за разом было бы безумием.

Тут в дело вступает ещё один фактор. Это сложность игры. Она действительно на уровне, особенно сильно это заметно на уровнях, где у нас ограничено количество ходов или подгоняет таймер. Мозг порой просто закипает, пытаясь просчитать верное решение очередной загадки. И это, друзья мои, очень даже хорошо. Не так уж и много в наше время игр, которые действительно заставляют нас пораскинуть мозгами.

Oppa steam style!

Стоит упомянуть о стилистике и музыкальной составляющей игры. Steam Puzzle - это игра, посвященная такому направлению, как «стимпанк», о чём можно догадаться, исходя из названия. Небольшая справка для тех, кто в танке: по данным Википедии, стимпанк - это «направление научной фантастики, моделирующее цивилизацию, в совершенстве освоившую механику и технологии паровых машин». В нашей игре это выражается в фигурках, которые мы можем узреть на поле (всяческие ветряки и шестерёнки, о которых говорилось выше), в одежде главных героев да и в оформлении менюшек. Ценители оценят.

В плане музыки игра так же не подкачала: приятные и ненавязчивые мелодии сопутствуют игровому процессу, несколько не отвлекая от оногo. Так же можно отметить приятную для многих фичу в виде разнообразных достижений. Их тут целых двести, и получить все

будет достаточно трудно даже закаленному головоломками игроку.

Из недостатков хочется отметить лишь неполную русскую локализацию: названия режимов игры до сих пор остаются на английском. Так же игра почему-то имела небольшие чёр-



ные полоски в верхней и нижней части экрана, как будто он слишком велик для нее. Но это всё придирки, которые несколько не помешают вам насладиться этой милой игрой.

...

Добротная головоломка со своей необычной идеей. Имеет в своем арсенале целый набор особенностей, которые позволят вам окунуться в мир стимпанка и потренировать свои мозги.

8.0 **Максим Клименков**
ИТОГ



Интервью с Игорем Галочкиным (Steam Puzzle)

MobiTree: Расскажите о себе немного.

Игорь: Меня зовут Игорь. Мне 31 год, занимаюсь программированием около 10 лет, из них профессионально 5 лет. Два высших образования, кандидат экон наук. Живу в Германии.



MobiTree: Как вы пришли к тому, что создаёте игру?

Игорь: Я фактически стал программистом, чтобы делать игры. Мне они нравились с детства. Еще на своем первом образовании по экономике я как студент подрабатывал написанием обзоров и прохождением игр для игровых журналов. Работал некоторое время в download.com и писал ревью небольших игр и демок под Windows. Потом стал делать игры сам, получил образование программиста. И вот, наконец, отпустили первую игру именно как фирма. В этом проекте все участники были профессионалами, каждый в своей области. И для меня как в прошлом хобби-программиста игр это очень радостно, поскольку к профессиональному коду наконец-то добавился профессиональный арт, звук и дизайн.

MobiTree: Что вы вкладываете в своё детище? Какие жанры предпочитаете?

Игорь: Вкладываем все силы и время, талант (какой есть). Вообще, мой любимый жанр — пошаговые стратегии. Также нравятся реал-тайм стратегии и RPG. Игра Steam Puzzle в казуальном жанре. Мы хотели попробовать наши силы как команда и взять что-то достаточно простое. Мы взяли игру с простым игровым принципом (повороты квадратов) и развили его до максимума. Хотя, во второй части игры, которую мы планируем выпустить, мы думаем расширить игру еще больше, в особенности, обогатить сюжет игры.

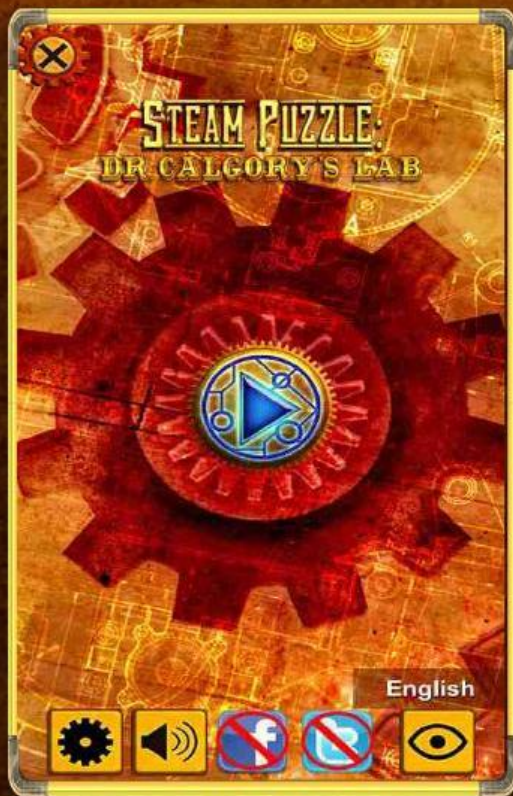
MobiTree: Почему выбор пал именно на эти жанры? Почему не, скажем, Racing, или Fighting?

Игорь: Дело в том, что никто из нашей команды не играет ни в Racing, ни Fighting игры — даже мысли не возникло об этих жанрах, хотя да, они очень популярны. Мы скорее фанаты стратегий и RPG. И по дороге на работу иногда играем в казуальные игры на телефонах. Потом, в казуальные игры играют наши мамы и жены, так что тестировать игру было на ком. Они даже лучше нас могли оценить играбельность нашего детища.

MobiTree: Какими играми вы вдохновлялись? К чему вы стремились, создавая свою игру?

Игорь: Steam Puzzle, наверное, больше всего похож на Bejeweld. Но базовый принцип игры мы нигде не подсмотрели. Могу только вспомнить, что несколько месяцев до того, как придумать принцип игры Steam Puzzle, я почти каждый день в метро играл в игру от Chimera Entertainment, называется Weisn Fieber. Там нужно просто нажимать на «островки» из элементов одинакового типа. Чем больше островков, тем больше оч-





ков. В игру можно играть бесконечно (когда выходишь из метро, просто нажимаешь Home и состояние сохраняется до следующего раза), но игра становится сложнее, неизбежно проигрываешь. Подстегивает только желание набрать побольше очков. Собственно, похожую игру я и хотел сделать, только с более интересным принципом. А потом, когда режим игры Classic уже был готов, Юра (дизайнер в нашей команде) добавил разнообразные режимы в игру, каждый из которых задумывался для игроков разного типа. Кому-то, например, нравится риск — для таких игроков режим Покер, даже само название из карточной игры. Кому-то не нравится проигрывать — для них режим Steam Meditation. Кто-то любит игры на скорость — для них режим Clockwork Bombs. Кто-то силен в математике — для них режимы с треугольным и шестиугольным полем. Вот тут-то игра и реально ожила и стала интересной, потому что стоит надоесть одному режиму — начинаешь играть в другой и так далее. А потом еще добавился сюжет, инвентарь, ачивки. Мне вообще интереснее всего были именно ачивки, потому что они как будто открывают еще одну игру в игре. Скажем, я сам как человек с математическим складом ума долго размышлял и рассчитывал, можно ли (и как) выполнить достижение «Проиграть или выиграть игру, набрав ровно 666 очков». Тут приходится вспомнить абсолютно все правила игры, учесть все особые случаи в поисках решения — это ход мысли хардкорного игрока. Но ачивки там самых разных типов: на умение играть, на удачу, просто на усидчивость, есть ачивки-шутки, есть ачивки просто чтобы эмоционально поддержать игрока, пока он учится и продвигается по сюжету.

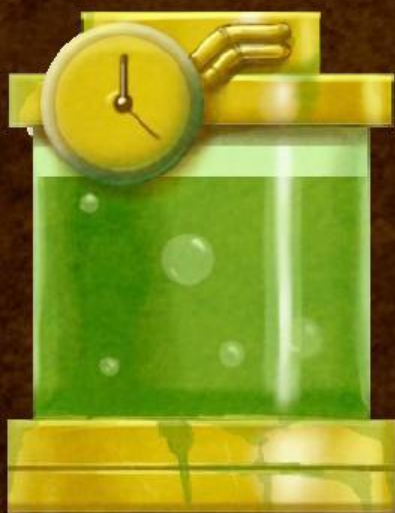
MobiTree: В процессе создания вам кто-то помогал?

Игорь: Да, над игрой работали 7 человек, по одному на каждый из аспектов игры. Программист, художник по текстурам и интерфейсу, художник по 3д моделям, гейм-дизайнер, сценарист, музыкант/звукотик и тестер. Потом игру переводили на 8 языков соответственно 8 переводчиков. Очень много наших знакомых тестировали игру перед релизом. Игра своим существованием обязана по крайней мере двум десяткам человек.

MobiTree: Знакомы ли вы с мобильный геймдевом на серьёзном уровне? Хотели бы вы работать, скажем, в HeroCraft? Или в Gameloft?

Игорь: В нашей команде у всех есть по крайней мере год опыта в геймдеве. Еще в марте этого года я работал в Phenomic — это германская студия Electronic Arts. Я ушел оттуда, чтобы открыть свою студию. Рискованный шаг, но я всегда об этом мечтал и теперь вот хочу посмотреть на своем опыте, осталась ли еще ниша для маленьких студий и инди разработчиков. Меня очень радуют новости об успехах инди команд. Например, недавно один





из разработчиков игрового движка Юнити ушел из Unity Technologies с целью реализовать какие-то свои идеи для игр. Потом, воодушевляет успех Wasteland 2 на kickstarter'e и особенно Planescape Torment (в нашей команде трое фанатов этой игры), символично совпавший с кошмарным запуском Sim City. Несмотря на начавшуюся консолидацию рынка мобильных игр, мы надеемся успеть занять в этом сужающемся секторе свою нишу.

MobiTree: Есть ли у вас планы на следующую игру?

Игорь: Да, мы сейчас делаем три игры параллельно, плюс пишется уже дизайн-документ по еще одной и для еще одной готов прототип. Мы планируем выложить следующую игру на сторы примерно через месяц, а над остальными работать на полной скорости в течение этого года.

MobiTree: Что бы вы пожелали вашему проекту?

Игорь: Я бы мог пожелать только, чтобы игроки нашли нашу игру на AppStore или GooglePlay. Игра бесплатная и даже без монеток и продаж. Сделана качественно и играть в нее интересно. Я в последнее время ловлю себя на том, что мысленно вижу поле с шариками разного цвета (или фигурками в стиле стим-панк из нашей игры), и «тащу» куда-нибудь поворотами, например, красную шестеренку, чтобы составить квадрат из таких в другом конце поля. В последний раз со мной такое было еще в 1991 году, когда в России появилась электронная hand-held игра Тетрис. Бывало, никак нельзя было отвязаться от образа колодца в 3 или 4 клетки шириной и до бесконечности застраивать его падающими фигурками. Здесь то же самое в голове происходит, только про перемещения на поле с помощью поворотов. И кто бы подумал, что поворотами можно на вроде бы статичном поле перемещать что-то. Получается, вроде сам придумал игру, но идея начала жить какой-то своей жизнью и переросла создателя, стала больше него. Тут как-то чувствуешь уважение к человечеству в целом, к логике, к разуму. Это, прямо как у Бердяева, «машина становится материализацией духа на его пути к освобождению». Это цепляет меня как игрока. Но даже если в такую глубину не вдаваться, все равно игра очень вызывает аддикцию. Даже этим несколько разработка замедлилась: стоило мне начать тестировать, например, правильно ли пофиксил какой-нибудь баг, я минут на 20 застревал в игре, не замечая этого.



Я РЕКЛАМНЫЙ БЛОК. ВЫЗЫВАЮ НЕНАВИСТЬ, ТОСКУ И КРУЧИНУ. Я ВАШ АЙФОН АППСТОР ШТАЛ. ПОКУПАЙТЕ ПОДГУЗНИКИ ХАГГИС.



Интервью брал Денис Зайченко

Интервью с Дмитрием Митрофановым (Dungelot 2)

Даже самые успешные и крутые проекты начинались с чего-то. Даже Angry Birds, даже Gravity Defied. И вот недавно журнал MobiTree стал свидетелем возвышения игры Dungelot, заработавшей очень и очень знатную репутацию как на Западе, так и в СНГ. Пришла пора поговорить о продолжении банкета, и не с кем-то, а с Дмитрием Митрофановым, отцом и матерью Dungelot в одном лице.



MobiTree: Первый и самый главный вопрос - как прошли продажи Dungelot? Вы довольны своим продуктом и его продажами?

: Выше ожидаемого. Я очень доволен игрой, хотя меня расстроило наличие некоторых багов, которые на тот момент я никак не мог решить.

MobiTree: Когда у вас появились первые идеи по поводу Dungelot 2? Это произошло после выхода первой части или до неё, в виде какой-то мечты или просто дальновидных планов?

: Dungelot 2 — это видение первой части, если бы у меня было больше времени и средств. Так как я «изобретал колесо», то идея формировалась в процессе, и не всё нравилось, но уже не было возможности переделать.

MobiTree: Насколько сильно изменится мир Dungelot с приходом второй части? Что уйдёт в небытие, а что появится из ничего?

: Изменился очень сильно! Теперь мы исследуем не одно абстрактно бесконечное подземелье, а цепочку из 12 подземелий, со своим сеттингом, видом, особенностями и монстрами. Каждое подземелье защищается боссом; вообще количественно игра сильно выросла. Монстры будут обладать ярко выраженными чертами. Одно из самых больших нововве-

дений - это рука спеллов/дебаффов: игрок получает 5 рандомных спеллов, которые может использовать за ману на себе или монстре. Карточки дебаффов герой получает от монстров, дебафф заменяет собой случайную карту спелла. Эти карты несут негатив, и от них надо избавляться (сбрасывать). Так же у героев появился опыт и развитие перков, схожий с тем, что можно видеть в последнем Mass Effect: достигая N уровня, мы выбираем один из перков. Будет элемент коллекционирования: убивая врагов, можно выбить их карточки и использовать в следующих боях, усиливая героя. Они позволяют эффективнее драться против монстров своего типа, повышать характеристики или давать другие баффы.



MobiTree: А с магией как дела?

: Будет рука спеллов. Тебе приходит карточка, ты её применяешь, и появляется новая, рандомная.

MobiTree: А продавать/покупать их никак нельзя? Только использовать?

: Их можно сбрасывать за дополнительную ману.

MobiTree: А мана каким образом будет восстанавливаться?

: За открытие клеточки. Открыл клеточку, восстановил 1 ед. маны.

MobiTree: Как с жизнями?

: Нет, жизни восстанавливаются, если игрок нашёл сердечки или применил магию, либо через перки. Например, у воина будет перк «перевязки»: если противник промахивается, воин лечит себя немного.

Герой и монстр обмениваются одним ударом по открытию клеточки.

Когда ты убиваешь монстра, у героя есть несколько шагов до появления нового врага (ходы, в которые тебя никто не

будет бить и ты не будешь тратить HP). Выгодно как можно быстрее убивать противника, и по возможности продлевать время появления нового монстра.

MobiTree: То есть каждая клеточка скрывает противника?

: Нет, тут более всё абстрактно. Когда ты открываешь любую клетку, начинается драка с монстром. Клетка является мерилем действий: за неё восстанавливается мана, и из-за неё происходит драка.



MobiTree: Ладно. То есть, скажем, каждые три открытые клетки происходит потасовка с врагом?

: Примерно. Карточка монстра закрыта створками, показывается цифра. Тебе указывается, сколько клеток ты можешь открыть, пока не появится новый противник. Когда он появляется, ты так же открываешь клетки. Но вы обмениваетесь ударами, пока он или ты не умрёте. Если он умирает, то опять появляются такие створки. Есть магия, которая позволяет ходить больше между боями — «Ускорение». Она позволяет сделать 4 хода. Смысл в том, что ты за это время не получаешь урона, а значит можешь найти ключ, не потеряв лишнего здоровья, и дальше пройдёшь по уровням. Тут-то и отличие от первой части: тебе надо дойти, выживая, HP много не падает. Можно спросить: а что тогда будет аналогом монстров, блокирующих клетки на поле?

MobiTree: Да вот, как раз хотели...

: Будут специальные тотемы (мы их так стилизовали): когда ты его открываешь, он блокирует все соседние клетки. Нужно несколько раз по нему кликнуть, чтобы убить, но за это время ты будешь получать удары от монстра. Кстати, в этом и смысл усиленных блоков: обычный блок ты разбиваешь за один обмен ударами, а вот усиленный - аж за три. Тотемы бывают разного функционала: от

блокировки клеток, доп. атак по герою (будут в тебя стрелять каждый твой ход, на манер лучников из первой части *Dungelot*), так и усиливающих и лечащих монстров.

Убивать их необязательно (ведь ты тратишь на них ходы), но они могут, с другой стороны, усложнять бои. Благодаря тому, что враг у тебя всегда, фактически, один (его черты указаны рядом с ним), легче сосредоточиться на тактике, и когда ты жмёшь по магии, то тебе не надо делать сто кликов, выбирая разных противников; просто жмёшь «применить» и всё. Казуально, просто и быстро. Там либо на врага, либо на себя.

MobiTree: А союзных тотемов не будет?

: Будут. Из первой части переключают маг огненный и танк-щит, принимающий удары монстров. Тут, правда, маг действует на протяжении всего времени нахождения героя на уровне, он просто пассивно стреляет фаерболом во врага.

MobiTree: Пассивно стреляет фаерболом во врага... Какое изумительное словосочетание. Будто ему работа его наскучила. А что с артефактами?

: В игре нет лута. Артефакты ты выбиваешь, если доходишь до конца подземелья (как эпик с боссов в *WoW*, например). Будучи выбитыми, они появляются в магазине, и ты их покупаешь каждый раз, когда идёшь в поход (подготовка к подземелью). То есть все — расходники.

MobiTree: Расходники, в смысле на один поход? После этого они пропадают?

: Да. Постоянная трата денег (улыбается).

MobiTree: А какой максимум артефактов на поход?

: Три + три карты (монстров), если найдёшь.

MobiTree: Хорошо. Какие элементы перейдут из первой части во вторую практически без изменений?

: Можно сказать — ничего! Меньше всего претерпело изменений поле: на нем добавились лестницы на подуровень (расширение уровня до 60 клеток), некоторые блоки, которые разбиваются с трёх ударов (они были временно в одной из версий первого *Dungelot*, но были убраны, так как не вписывались в первоначальную концепцию).

MobiTree: А что насчёт развития персонажей? Их открытия и общего количества? Каким образом будет зачисляться опыт?

: Мы изначально планировали 8 героев, но поняли, что различий между ними, кроме картинки, немного, и решили использовать на старте только трёх. Они будут доступны сразу все, но прокачивать нужно будет отдельно каждого. После



проигрыша в подземелье герой получает N единиц опыта. Будут способы и возможности увеличить рейты опыта или получить дополнительный. На глобальной полученный опыт будет зачисляться герою, и если появятся доступные для выбора перки, об этом будет информировано.



MobiTree: Собираетесь ли вы развивать мифологию Dungalot? Характер героев? Или они так и останутся загадкой?

: Мы не собираемся усложнять игру историями, сюжетами и мифологией — это задачи для крупных товарищей типа Diablo или Torchlight. Игра остаётся «пятиминуткой». Мы сторонники делать хорошо и отлично, а делать очередной банальный сюжет о добре и зле - трата наших сил. Тем не менее, описания монстров и короткие тексты, а так же реплики для героев и монстров будут присутствовать.

MobiTree: Насколько изменится графический стиль игры?

: Кардинально, игра выполнена в сеттинге карточных игр, так же радикально улучшается качество картинки, и идет работа над хорошими спецэффектами.

MobiTree: Над графикой будут работать другие люди?

: Да, над графикой работают другие люди и уже без меня (смеётся). Новый вид и стиль игры — заслуга Александра Язынина, известного по таким проектам, как «Космические Рейнджеры» и King's Bounty.

MobiTree: А каким образом он попал в вашу команду?

: Это долгая история, но если кратко, то до того, как стать инди-разработчиком, работал в Katauri, где мы и познакомились.

MobiTree: Это ваша первая совместная работа после Katauri?

: Да, и надеюсь, что не последняя (улыбается).

MobiTree: Некоторые пользователи отмечали, что игра слишком проста, и некоторыми персонажами можно пройти до конца без особых проблем. Как вы на это реагируете?

: Они прошли игру быстрее, чем я, разработчик, дошёл до 50 уровня! Читеры!.. Шучу. Да, с балансом были встряски из-за отсутствия опыта написания РПГ, определённой спешки и желания изобрести колесо. Во второй части такого не получится.

MobiTree: Многие фирмы брали под своё крыло таких «читеров», и последние становились первыми бета-тестерами последующих игр. С Dungalot 2 такое будет?

: О да, я общаюсь активно с людьми, которые тестировали первый *Dungelot*, и обязательно будет информация о бета-тестах: они планируются, так как игра стала довольно большой, и нужно посмотреть на реакцию людей.

MobiTree: Помимо *Dungelot 2*, вы работаете над какими-либо ещё проектами?

: Нет, это очень сложно (улыбается). Одновременно дизайнить и программировать, выкладываться по полной на нескольких проектах. Но, конечно, идей много, одна «лучше» другой, и, надеюсь, *Dungelot 2* будет успешным, позволив осуществить дальнейшие задумки.



MobiTree: Как вы оцениваете шансы вашего будущего проекта? Сможет ли он повторить успех первой части?

: Мы верим, что качество и любовь к своему продукту — залог успеха, так что у нас есть все основания полагать, что не только повторит, но и будет намного успешнее. Иначе нет смысла. Нам еще далеко до "пика" развития.

MobiTree: Что бы вы пожелали *Dungelot 2* перед его выходом?

: (мечтательно) Понравиться игрокам, стать популярной игрой, достичь топов всех стран...

Интервью брал Денис Зайченко

Интервью с создателем POiSE



Мировое игровое сообщество, как и любое другое, порой преподносит ну совсем неожиданные сюрпризы. На ниве мобильного игростроя это случается всё чаще и чаще. Лишь избранные позволяют себе держаться на плаву долгое время, выдавая продукты с более-менее стабильным качеством. С другой стороны - молодые, полные амбиций разработчики, могущие противопоставить свежий взгляд старым, прожжённым ветеранам. Пример - игра POiSE, с разработчиком которой мы сейчас поговорим.

MobiTree: Для начала расскажите немного о себе.

Иван: Меня зовут Иван Коробко, мне 24 года я родом из г. Новый Уренгой. К программированию за всю свою жизнь не имел ни малейшего отношения и созданием игр увлекся случайно и относительно недавно. По сути POiSE является моим первым опытом в игростроении, первым проектом, которым я занимаюсь уже на протяжении 5 месяцев.

MobiTree: Какой был ваш первый телефон?

Иван: Моим первым телефоном был монохромный монофонический Siemens ME45, который я по неаккуратности утопил в речке, демонстрируя друзьям водонепроницаемый корпус (забыв надев резиновую заглушку в разъем для зарядки)... Потом был игровой Nokia N-Gage, на котором я не сыграл ни одной игры по причине отсутствия в магазинах картриджей на него. Ну и много других телефонов. В основном это были Nokia с ныне покойной системой Symbian на борту. Где-то в феврале этого года я решился на покупку первого не-symbian девайса. Им оказался Samsung Galaxy Note 2, которым я и по сей день очень доволен!



MobiTree: А как пришла к вам идея создать POiSE?

Иван: В январе 2013 года на одном портале независимых разработчиков стартовал конкурс по разработке игр, в котором я решил принять участие. Темой конкурса было «Движение — это жизнь». Я придумал механику катания круглого персонажа по большой крутящейся поверхности неровной формы. Целью игры было балансировать на поверхности так долго, как только возможно, при том факте, что поверхность с каждой секундой набирала обороты. Но игру на конкурс я так и не сдал, потому что не хотел выпускать в свет сырой продукт с довольно простой и привлекательной механикой, которую можно было бы раскрыть в полной мере будь на то больше времени. Посему было решено идею развивать и дорабатывать. Так постепенно и появился POiSE в том виде, в котором его сегодня можно лицезреть.

MobiTree: Концепт вашей игры чем-то напоминает культовую Gravity Defied, но нельзя сказать, что это плохо. Возможно, именно этого игроки ждут.

Иван: В Gravity Defied, признаюсь, не играл, да и до недавних пор у меня не было мобильных устройств с системой Android/iOS и я довольствовался старой доброй Symbian на телефоне Nokia 5800 XpressMusic — там кроме стандартных гоночек играть было не во что. Но на оригинальность идеи я конечно не претендую и кулаком в грудь бить себя не стану отстаивая это. Я уверен, что в наше время уже придумано все, что только можно было придумать и похожести какой-либо новой игры на что-то выходявшее ранее уже не избежать...



MobiTree: Вы принимали участие в конкурсе разработчиков в как программист? Каким языком программирования вы пользуетесь?

Иван: От участия в конкурсе, как уже было сказано, я отказался в пользу дальнейшей разработки игры. Так что по факту участия я не принимал. Языками программирования я не владею вовсе, но это не мешает мне разрабатывать игру т.к. в наш век нанотехнологий появилось множество инструментов, позволяющих использовать «визуальное» программирование. Т.е. непосредственно самим кодом я не оперирую, но составляю игровую логику, ввожу формулы математических вычислений, а движок уже преобразует всё это в JavaScript код.

MobiTree: Каким движком вы пользуетесь?

Иван: Конкретно для данной игры используются возможности Scirra Construct 2. Очень удобный, постоянно развивающийся инструмент, позволяющий делать игры, основанные на технологии HTML5 и портировать их на все платформы его поддерживающие.

MobiTree: И как долго вы с ним работаете?

Иван: Около пяти месяцев. С него я начал, он оказался дружелюбным, мы друг другу понравились — вот и идём под ручку с тех самых пор.

MobiTree: А что вы думаете о более сложных движках?

Иван: Я думаю что они более сложные (улыбается). Все зависит от конкретных целей. Если делать простую казуальную, логическую игру или аркаду — мне вполне хватает возможностей текущего инструмента. Для более сложных игр конечно требуется нечто посерьёзней. Но тут приходится выбирать — либо ты занимаешься интересным тебе делом и делаешь игру, не превращая сие занятие в рутину, либо ты учишь язык программирования, зависаешь на форумах с табличкой «помогите!» в поисках ответа на вопрос: «почему моя игра показывает только чёрный экран» и ночами ищешь ту самую строчку/букву, по чьей вине все это произошло...

MobiTree: Понимаю. Давайте поговорим о самой игре. Как расшифровывается её название?

Иван: POiSE в переводе с английского(на сколько мне позволяют судить об этом мои скромные познания в нем) означает равновесие и уравновешенность. Т.е. название в принципе отражает саму суть игры — мы должны балансировать на крутящемся астероиде и держать в узде свои нервы т.к. при невнимательной игре или потере концентрации придется часто умирать.

MobiTree: То есть, имя не формирует аббревиатуру?

Иван: Так и есть. Была поставлена задача выбрать звучное, короткое и отражающее суть игры название. И под эти параметры и попало английское слово poise.



MobiTree: Какими играми вы вдохновлялись при создании вашего проекта? Вы не играли в Gravity Defied, как уже сказали, но вряд ли вас обошли стороной другие казуальные проекты.

Иван: Действительно, с приобретением устройства на платформе андроид, я открыл для себя множество интересных и красивых игр, но большинство из них даже после покупки были просто удалены по причине: «В это не удобно играть на телефоне; они и так управление из разных вселенных». В их число попали разного рода шутеры, стратегии и симуляторы. Но были и другие игры, которые остались в моем смартфоне и по сей день, даже после полного их прохождения. Их я считаю эталоном и тем, на что стоит ориентироваться. Это Hill Climb Racing и Ski Safari. Приятная казуальная графика, удобное управление, ненавязчивый геймплей и хорошая физика. Это игры в которые можно поиграть и 5 минут в день, не в ущерб игровому процессу, и провисеть у экрана смартфона все 5 часов в электричке/самолёте без потери интереса к игре. Думаю именно к этому нужно стремиться.

MobiTree: А с Doodle Jump вы имели дело?

Иван: Да, был слышан, скачал, но мне не понравилось управление. Наклонять со стороны в сторону устройство(ладно смартфон, но планшет...) в течение длительного времени мне показалось не слишком удобным. Хотя игра в целом очень хороша, но я бы предпочел её клон со стрелочным так управлением и более опрятной графикой.

MobiTree: Ваша игра, POiSE, будет распространяться бесплатно?

Иван: Будет как платная, так и бесплатная версии игры. В бесплатной версии будут доступны абсолютно все уровни для прохождения. Минусом станут отсутствие внутриигрового магазина апгрейдов и небольшие рекламные вставки, которые не мешают игровому процессу. Я сам не люблю, когда в бесплатных приложениях норовит в самый не подходящий момент и в самом неудачном месте(к примеру поверх кнопки «далее») всплыть злополучный баннер, поэтому реклама будет ненавязчивой и в труднодоступных для случайных нажатий местах. ПК и Веб версии будут абсолютно бесплатными и без ограничений.



MobiTree: Каковы будут главные особенности вашей игры?

Иван: Тут трудно ответить по пунктам. Скорей всего это сумма: приятная графика+динамичный геймплей + лёгкость в управлении — хороший способ отвлечься на пару минут от трудового дня/учёбы без погружения в глубокие дебри тактики, сюжета, заданий и логики, которые требуют зачастую больше времени, чем выдавшийся 10 минутный перерыв.



MobiTree: То есть, вы создаёте «каноническую» казуальную игру? А что с внутриигровым магазином?

Иван: Казуальные игры бывают разными... Но в целом да. С той лишь разницей, что к казуалу и присущей ему простоте в нагрузку идёт лёгкая примесь хардкора в виде метеоритов. Внутриигровой магазин пока лишь на стадии планирования — там будут продаваться различные улучшения за внутриигровую валюту, полученную в ходе прохождения уровней. улучшения будут 2х типов — защитные(от метеоритов) и усиливающие(скорость, перезарядка способности «прыжок»)

MobiTree: А как будут зарабатывать финансы на магазин?

Иван: Путём сбора падающих на астероид звёзд. Но игроку придётся рисковать в попытках угнаться за очередной из них, т.к. она может упасть близко к краю астероида, и игрок просто не сможет на нем удержаться, либо его может накрыть ледяным метеоритом, от которого он потеряет сцепление с астероидом и упадёт, либо сам астероид изменит направление своего вращения, на что отвлекшийся игрок не успеет обратить внимания и слетит на полном ходу с астероида сам...

MobiTree: Что же, без риска не бывает успеха... А что на счёт вашей команды? Вы разрабатываете игру самостоятельно?

Иван: Команды как таковой нет, я являюсь создателем, геймдизайнером, идеологом и программистом в одном лице. Правда поскольку я не наделён каким бы то ни было художественным талантом и музыкальным слухом — в плане графики и звукового оформления пришлось прибегнуть к помощи фрилансеров за n-ую сумму денег... а запросы у них, если честно, будь здоров. Так что не без удара по кошельку тянуть разработку игры в одиночку... Но главное, что не без удовольствия.



MobiTree: Вы сказали, что собираетесь распространять игру в том числе и через ПК и веб-версии абсолютно бесплатно. Чем это чревато? Чем выгодно?

Иван: ПК-версия будет распространяться бесплатно т.к. игры с такой механикой не особо востребованы на данной платформе. Посему скорей всего это будет отправленное в свободное плавание приложение-реклама мобильной версии с соответствующими ссылками на Google Play и AppStore. Веб-игры по умолчанию бесплатны и зарабатывают в основном на клики по рекламе на онлайн площадках, на которых они размещены. Так же в связи с большой аудиторией таких площадок — это будет не лишней рекламой мобильных версий игры.



MobiTree: Когда планируется выход вашей игры?

Иван: В настоящий момент игра подготавливается к запуску на паре краудфандинговых платформах (российский Boomstarter и иностранный IndieGoGo) с целью найти софинансирование. Компания по сбору средств займёт около 45 дней, за которые планируется отшлифовать проект по максимуму, ну и далее уже релиз на всех запланированных платформах.

MobiTree: И последний вопрос — что бы вы пожелали своей игре?

Иван: Ну, что «родитель» может пожелать своему «детищу», которого холил и лелеял с самого его зарождения? Конечно же благополучного выйти в свет и покорить сердца если не миллионов, то хотя бы тех, кому посчастливится с ним поиграться. А дальше уже будем думать, прислушиваться к критике и развивать в нужном направлении.

Интервью брал Денис Зайченко





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

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

Платформа:
JavaME

Жанр:
Casual Strategy

Разработчик:
Gameloft

Релиз:
апрель 2013 года



Kingdoms & Lords – Царствуем

Всё меняется, всё течёт. Эволюция всего, включая и электронно-цифровые игры на различные платформы, подвергаются изменениям, порой, разительным. Каких-то пять лет назад люди с удовольствием играли в Весёлую Ферму, а теперь их не удивишь даже 3D шутером в браузере. Однако даже самая распиаренная онлайн-игра не достигла такого результата, как простой симулятор крестьянина, работающего с землицей и всякой курообразной и коро-

воподобной живностью. Любовь эта намного более контрастирует с фактом того, что аналогичный проект в Facebook, появившийся, понятное дело, раньше, резонанса практически не вызвал. То ли менталитет прозою прошёлся по судьбе приложения, то ли просто повезло (заимствовали-то всё подряд, авось что-нибудь да и купится).

У Весёлой Фермы был один большой плюс — казуальность. Не нужно было, аки чемпионы

StarCraft, кликать по двадцати юнитам в секунду, не было особой пользы и в продуманной экономической модели поведения (какая тут наука, если о баклажанах речь), и оборону от вражеских солдат строить не надо. Вторым большим плюсом оказалась доступность приложения. Браузер с поддержкой Flash есть практически на любом рабочем компьютере, а плюс, упомянутый выше, исключает необходимость в качественном Интернете. Пинг-то ни на что толком не влияет!

Так вот и зародилась леген-





да казуального игростроя, принёсшая разработчикам хорошие деньги, а ВКонтакте знатную долю от стабильной посещаемости. А легенды о ещё живых, как известно, порождают зависть со стороны будущих претендентов, и нынче редкий сайт не пестрит баннерами с рекламой очередной наследницы Фермы, Lineage 2 или многократном убийце World of Warcraft. А сама легенда с падением популярности тихо скончалась практически в небытие.

На руинах её популярности были возведены проекты, играющие настоящие симфонии на ностальгии тех, кто в своё время собирал виртуальные огурчики-помидорчики. Простому люду подобное времяпровождение нравилось, а разработчики распробовали Free2Play систему, и начали, прости Господи, творить совершенную чушь. Чего стоит игра The Croods от совсем уж пернатой Rovio. Вместо аркады, пусть даже самой захудалой, нам достался очередной экономический симулятор особо упрощённой модели. И мож-

но было бы вспомнить Gameloft приятным уху словом, ведь французы себе такого не позволяли. Но нет, The Oregon Trail и герой сегодняшней статьи, Kingdoms & Lords, были собраны по пути в сторону соблазна.

Взлёт и падения

О стратегии про Дикий-Дикий Запад и его освоение мы поговорим в следующий раз уж больно специфическая это тема. А вот рыцарство, замки, принцессы, побоища, милое ведь дело! Незадача вот только — это всё в формате казуальной стратегии. А мы с вами отлично помним не особо вкусную пробу пера с Little Big City. Впрочем, геймеры постарше могут привести в пример The Settlers — очень достойную стратегию формата Townsmen с налётом Tower Defence, и что не говори, а играть в неё было очень интересно. К тому же, Gameloft первый блин комом выдала (LBC, если кто не понял). Почему бы Kingdoms & Lords не получиться хорошим проектом?

Ладно, дадим игре шанс. Нет,



два шанса. Один она сходу использует на сюжет, который в точности совпадает с завязкой LBC. Мы — молодой и неопытный, но весьма амбициозный человек, которому достался... Нет, не город или село, а кусок территории с:

- пугалом (1 штука)
- виселицей (1 штука)
- шатром (ага, 1 штука)

После такого щедрого подарка судьбы в пору бить челобитную Деве-Марие, благодаря её за неземных масштабов удачу. Но знаете, в каждой шутке есть доля шутки. Земля-то наша, и только от нас будет зависеть то, во что она превратиться. Поначалу, правда, нам будет помогать ассистентка, внешне напоминающая героиню последнего King's Bounty, и с удивительно правильными пропорциями типа голова/тело (внешность всех персонажей в LBC, как мы отлично помним, предполагала излишек мозгов и недостаток остальных органов). Помощь эта будет одни из самых надоедливых туториалов, которые вы в своей жизни пройдёте, если не играли в Far

Cry 3: Blood Dragon. Разница в том, что в «Дальнем Крике» часть игроков рисковала умереть со смеху, читая пояснения вроде «Нажмите А, чтобы продемонстрировать умение читать», то Lords & Kingdoms таит другую опасность. Скуку смертную. Первые минут пять мы будем проходить унылейшую тренировку, в которой нажимается лишь одна кнопка из десятка возможных, а наша милая учительница Лиза будет возненавидена, причём совершенно зазря.

За тридевять земель

Ладно, обучение для геймеров дюжельного возраста пройдено, глаза от скуки уже не слипаются, и мы наконец-то взяли бразды правления в свои затёкшие ручки! Разминаем конечности, строим первые домики и первый барак, попутно оглядываясь на интерфейс, рассматривая экономическую систему и высчитывая возможность инфляции в результате падения спроса на крысиные шкурки. Шутка, интерфейс тут не при чём. И шкурки крыс тоже.

Экономическая система! Вот, что нам интересно. Чем живут виртуаль-



ные болванчики, чем они питаются, и как их порадовать — если это первые вопросы, которые пришли вам в голову, то извольте, сударь, но вы слегка ошиблись игрой. Это вам не Stronghold и не Townsmen, а потому и ресурсов тут маловато. Их всего три, если быть точными: золото, алмазы и энергия, причём последняя восстанавливается со временем...

С-с-стоп! Энергия, которую мы тратим на разнообразные действия, да ещё и в оффлайн-игре... Это довольно низкобюджетный способ растянуть геймплей, вам так не кажется? Можно, правда, смотреть на данную ситуацию как на своеобразный реверанс в сторону реализма, ведь даже

самые лучшие люди мира устают на работе, но, к сожалению, этот реверанс будет первым и последним, потому что геймплей поначалу ничем не будет отличаться от LBC. Впрочем, нет, в Kingdoms & Lords всё ещё более упрощено. Главная наша задача состоит в том, чтобы строить здания, отвечающие за производство денег. Их можно описать простецким, но довольно ёмким словом — домики. Раз в пару минут домики будут поднимать гигантскую монету у себя над головой, что может символизировать лишь одно — пора собирать с них мзду. Для этого достаточно нажать на домик, и процесс начнётся. По его окончании у вас будет отнята единица энергии,

однако вы получите определённую де-



нежную сумму и несколько единиц опыта. Ещё домики увеличивают населённость вашего клочка земли, а второй тип зданий, в который входят библиотека, церковь и некоторые другие шедевры казуальной архитектуры, поднимают лимит выше, не гнушаясь при этом платить более высокую дань, хоть и с большей задержкой. Фокус в том, что каждое здание этого типа можно построить всего один раз.

Золото, справедливо отнятое у незримых сограждан, можно потратить на покупку войск, постройку зданий или обменять на алмазы. Если вы знаток онлайн-игр с донатом, вам будет знакома подобная ситуация. Только вот доната в игре нету. Совсем. Алмазы обмениваются на золото по абсолютно стойкому курсу: тысяча монет за один камешек, причём минимальный размер покупки 15 тысяч. При нужде можно произвести обратный обмен, не потеряв при этом ни гроша. И автор уверен, что многие из вас, дорогие читатели, увидят такой рыночный произвол впервые.

Сфера применения алмазов менее широка, чем у золота, но позволяет достигнуть более значительных результатов. Каких? Пропустить скучную миссию, ускорить тренировку войск, приобрести неприобретаемую вещь. Одним словом, достигается преимущество.

**Мы ходили, воевали,
наши пальчики
устали**

Теперь в пору обсудить отличия Kingdoms & Lords от LBC. В первую очередь, сеттинг. У ге-



роя статьи он выполнен в средневеково-рыцарском формате, что подразумевает наличие военных действий. Собственно, почему бы нет? Сам бой в игре выглядит как нечто среднее между старенькой Ancient Empires и мобильной версией Disciples. На поле боевом размещаются три бойца с одной стороны и три с другой. Соотношение сторон восходит к древней, как карьер мамонта, методике камень-ножницы-бумага. Лучники уютно чувствуют себя против кавалерии, которая знатно крошит пехоту, которая даёт прикурить лучникам.

Однако система проста лишь на первый взгляд. К примеру, конница негласно разделена на кавалерию и рыцарей, а пехота на основную и тяжёлую, с соответственно разными уязвимостями и преимуществами. Всего разновидностей солдат 15, причём в сундуке, куда они попадают после покупки, есть место только для восьми. Нужно купить нового соизвольте продать старого! Или просто послать кого-то в бой, из которого не нужно возвращаться. Третий вид бойцов невозможно вытратить, и нужно покупать за алмазы, а остальные бодро готовятся в специализированных сооружениях, вроде барачков и гарнизона. Помимо помощи физической есть в игре и подсобие волшебное. Магия, господа. В форм-факторе свитков, причём одноразовых. По сравнению с войсками они очень дешёвы (самый дорогой стоит 7 камешков, против 30 за лучших солдат), и бывают довольно полезны. Правда, разнообразием они не блещут:



атаку/защиту повысят и восстановят жизни своим, нанесут урон чужим...

Кто в армии служил, тот в цирке не смеётся

Существует два типа боёв: обычные и случайные. Первые продвигают игрока по своеобразному сюжету, состоящему из четырёх противников с несколькими миссиями на каждого. Они, в свою очередь, являются собой три боя, которые, как бы очевидно это не было, нужно выиграть. Сказать, что неприятели все из себя оригинальные, язык не поворачивается: громогласный варвар с отсутствием одежды выше пояса (не ниже, а выше :) не путайте), злобный чёрнокнижник,

три стигийские ведьмы и, конечно же, тёмный повелитель, Чёрный Рыцарь. И хочется их назвать стереотипными злодеями, но не выходит! А дело-то в диалогах.

Честно сказать, автор за свою жизнь знатно отхаял Gameloft за всё хорошее, но есть всё же вещи, за которые эту компанию невозможно не любить. В Lords & Kingdoms этой вещью является текст, связанный с миссиями. На фоне стандартного описания зданий, солдат и всего остального диалоги выглядят как рассказы Терри Пратчетта в сборнике вокзальных анекдотов про тещу. Они потрясающе обыгрывают сложнопереводимые лингвистические косяки английской речи, название КАЖДОЙ миссии использует безупречно подобранные иди-

омы, а грозный и пафосный варвар в прощальной речи оканчивает свой монолог фразой «А теперь прошу меня простить, мне нужно пойти и умереть в пещере». Как вам такой поворот? Задания редко повторяются и редко ограничиваются парой условий. Игроку по велению Лизы придётся тренировать и продавать солдат, возводить здания, собирать с них ренту, побеждать в сюжетных и случайных боях. Единственное, что огорчает — призовые за выполнение задач. Уж больно они скупы.

Ещё Gameloft стоит поблагодарить за отдельную группу зданий под названием Decorations. Эти небольшие здания, выглядящие как виселицы и чучела, непостижимым образом влияют на сумму де-

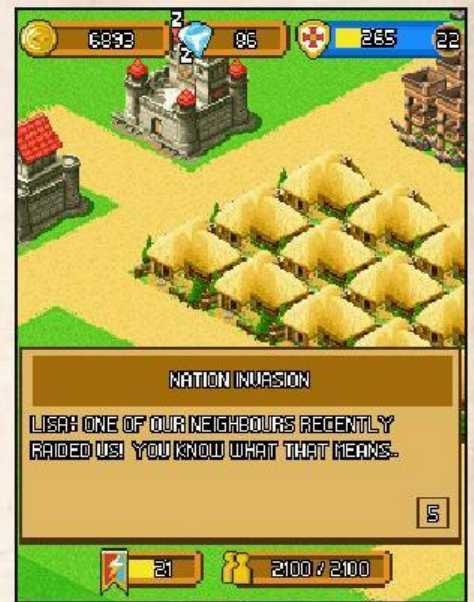


нег, которая приходит с каждого «домика». +4% от самого базового соломенного человечка и до +20% от наблюдательной вышки. Количество таких помощников по экономике ограничено лишь общим количеством зданий на карту (около двух сотен), поэтому, вкладывая деньги непосредственно в данные постройки можно быстро добиться тысяч золотых (!) с одного (!) домика, изначально приносившего чуть больше сотни. Если кончилась энергия — не беда, ведь ее можно купить... правильно, за камушки. А последние при таком денежном приросте будет просто некуда девать. Похожий фокус проворачивался в небезызвестном TES: Morrowind с алхимией. Мелочь ведь, а приятно!

Теневая экономика

С другой стороны таких махинаций стоит пара совершенно нелогических решений. К примеру, стоимость некоторых зданий. Самый первый барак стоит 500 золотых, что вполне адекватно. Второе здание такого типа — гарнизон — покупается уже за... 8 алмазов. То есть, за 8 тысяч. И не забываем, что минимум для покупки — 15 тысяч. А знаете, на сколько гарнизон лучше барака? На 10%.

Вот такой вот бизнес.



Но это — цветочки. Ягодки созревают в «Декорациях», где разница между зданиями просто чудовищна. Наиболее выгодный товар там — «виселица», стоит два камешка, давая прирост в 10%. Потому города порой выглядят как в Stronghold: Crusader, но сейчас не об этом. Самое эффективное здание — «наблюдательная вышка», дает прирост почти в два раза больше, то есть 19%. А знаете, сколько она стоит? Никогда не догадаетесь... 20 алмазов. 20. Знаете, продавать воздух — и то дешевле получается. С другой стороны мы с вами помним о том, что игра донатом обделена, в шею нас никто не гонит, и, в конце концов, она создана для развлечения, а потому те же здания можно двигать в любое время и в нужное место. Плюс — после пары дней алмазов у нас будет хватать на пять городов, поэтому девать их куда-то нужно.

Холст, масло, замок

Что можно сказать по поводу графики? Ну, по сравнению с LBS она стала реалистичнее.

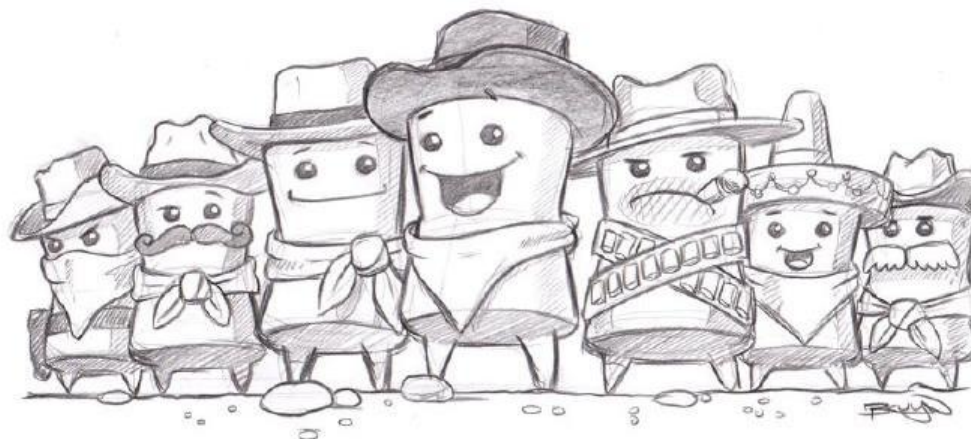
Персонажи, хоть и убавили в разрешении, но выглядят вполне характерно. Домики прорисованы добротнo, хотя порой отличить их друг от друга сложно. Бой довольно веселый и зрелищный, хоть и быстро заканчивается. Эффектами нас баловать не будут, хотя их имеется в достаточном количестве. Кое-чем дизайн все же напоминает Townsmen, но детализация у K&L выше.

...

Вопреки ожиданиям, у Gameloft вышел отличный продукт, со всеми вытекающими последствиями. В нем удачно заключены и элементы стратегии, и казуальные бои, радуют неочевидные и, скорее всего, случайные отсылки. Stronghold, Morrowind, Townsmen — даже старшему поколению будет приятно играть в Kingdoms & Lords. Да, это симулятор онлайн-«фермы». Но он отличный.



Денис Зайченко

Платформа
iOSЖанр
Casual/StrategieРазработчик
ChilingoРелиз
2012

Coco Loco — В шоколаде провисели две недели

Названная не иначе как в честь знаменитого островного коктейля, игра **Coco Loco** на самом деле не имеет ровным счетом никакого отношения ни к алкоголю, ни к отдыху в тропиках. Это вообще не слишком взрослая игра — в центре внимания здесь вооруженный военный конфликт... изделий кондитерской фабрики. Ломтики зефира отбиваются от вероломных какао-бобов, взрывая баррикады из желе и проламывая вражьи укрепления реками горячего шоколада. Незачем скрывать, что механика нового проекта **Chilingo** копирует **Angry Birds**. Ну и не секрет, что каждая игра такого жанра берет все подряд от **Angry Birds**. А для поклонников подобного это просто отличная игра. **Coco Loco** играется очень правильно и предлагает нам простую вариацию на тему казуальной стратегической игры.

Первое, что сразу бросается в глаза при первом включении игры — дружелюбная графика. Удивительно хорошо прорисованные персонажи приветствуют вас с ухмылкой

на лице, расположившись на траве. Меню состоит из пяти вкладок — альманах, где мы можем прочесть историю и описание каждого персонажа, социальный центр, разработчики, возможность подарить игру другу и, непосредственно, игра.

В главном меню есть переход в магазин, кредиты (советую посмотреть, там арты из игры), а также социальная составляющая (целая куча различных ссылок на социальные сети, а также таблицы и game centre) и альманах персонажей.

Альманах, оформленный в виде книги, рассказывает немного о каждом персонаже из игры. Главные действующие лица — верхняя строчка альманаха, именно ими нам придется управлять. Пойдем по порядку:

Billy Batter — подающий, его бита будет направлять юнитов в полет.

Marty Marzipan — стандартный юнит. Никаких особых скиллов. Идентичен красной птичке.

Jelly Gumble — желе. При нажатии превращается в желе квадратной формы.





Neopolitan Dynamite — взрывчатка. Похож на черную птицу.

Slammin' Sammy Sumo — сумоист. При нажатии резко устремляется вниз, проламывая всё, что находится под ним. Похож на белую птицу, точнее на её яйцо.

Donutella — ниндзя. При нажатии резко устремляется вперед, разрезая препятствия. Похож на желтую птицу.

Corporal Clinker — особый персонаж. Находится на месте, выпуская из трубочки, струю горячего шоколада.

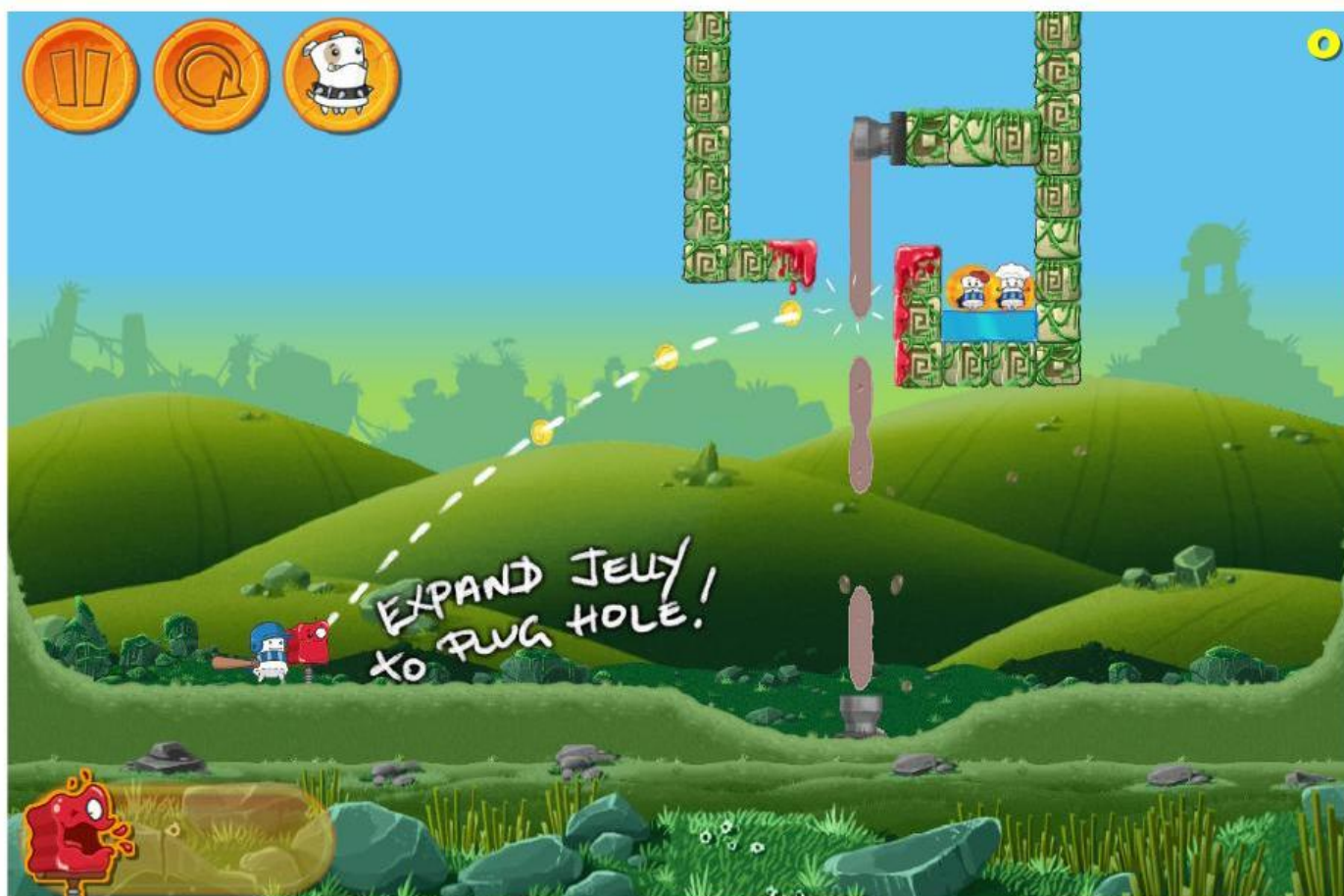
Радует то, что помимо персонажей, похожих по умениям на птичек, есть герои со своими «фишками». Когда смотришь на этих героев, прямо умиляешься. Художники постарались на славу. Такого же альманаха не хватает в **Angry Birds**, свиней то много разных.

На данный момент в игре 5 глав. Недавно было еще 4, похоже, что разработчики еще долгое время будут поддерживать своё творение, что не может не радовать. Выбор пакетов уровней уже стал стан-

дартом для игр платформы ios. Ну что поделаешь, удобно и игрокам и разработчикам.

В каждой главе по 15 уровней, т.е. всего сейчас в игре их насчитывается 75. Они легкие, проходятся очень быстро (на одну звезду), но чтобы пройти на три звезды, надо сильно постараться.

Вступительный ролик повествует о том, что в царстве жареного зефира не всё так спокойно. Самым младшим его обитателям даже во сне снится чудесная шоколадная страна, о которой так много рассказывали им деды, красочно описывая дно шоколадных рек и чудесный аромат горячего шоколада. Недолго раздумывая, зелёные юнцы без позволения отправились на поиски чудо-страны, которым суждено было увенчаться успехом. Но недолго продолжалось ликование — стражники в лице какао-бобов тут же схватили наших друзей и привели их к местному вождю. Его ярости не было предела — подобное кощунство было первым случаем такого неуважения к шоколаду. Поэтому жертвы собственной глупости в качестве наказания были заключены в тюрьму и унижены праздничным одеянием. Что еще делать в такой ситуации, кроме как уповать на друзей, оставшихся в городе? Пожалуй-то, больше и нечего. И их молитвы были услышаны. Шестеро бесстрашных земляков отправляются на поиски. Каждый из них обладает определенными способностями, которые и помогут освободить наших заложников. Вот здесь в игру вступаете вы.



Итак, цель уровня — спасти зефирчиков (не знаю даже как их назвать, не ругайтесь ^^). Спасти их можно, залив, шоколадом/желе; взорвав; либо просто сбив юнитом. Чаще нам придется пользоваться именно первым способом. Вся прелесть *Coco Loco* в том, что здесь не надо постоянно долбить блоки, как в *Angry Birds*, а необходимо взаимодействовать с окружением. Каждый уровень здесь — задача, которая чем-то похожа на **Crazy Machines**, т.е. сначала надо посмотреть, что от нас хотят разработчики, составить план действий и... действовать.

Для запуска юнита нужно сделать свайп по экрану. Сила удара всегда одна и та же. Нам необходимо выбирать лишь только траекторию по-

лета. Осваивается управление за секунды.

Сложность растёт довольно быстро, и чтобы заработать все 3 звезды надо собрать все монеты и разрушить как можно больше объектов на уровне. Дело это не простое.

Очень порадовала физика жидкостей в игре, которой нет в злых птицах. Шоколад и желе обладают разными свойствами, взаимодействуют с объектами реалистично. Юниты тоже поддаются этой физике: плавают в шоколаде,

застревают или отпрыгивают от желе.

Кстати, звук в игре отличный. Ничего сверхвыдающегося, либо угнетающего нет.

...

В целом, «**Coco Loco**» несмотря на свою некоторую схожесть с «**Angry Birds**», все же является вполне самостоятельным и качественно сделанным продуктом, который вполне может стать хитом.

8,5 Дмитрий Шестопалов



Платформа | Жанр | Разработчик | Релиз
 Android | Strategy | BYRIL | 2012



Battleship — Зальём свинцом врагов!

Однажды давно, когда у многих людей ещё не было ни компьютера, ни консоли, люди коротали свое время по вечерам, играя во всяческие настольные игры. Там была и старенькая добрая монополия, разнообразные карточные игры, шашки (некоторые веселились запуская одну из шашек в лоб соперника, играя в «Чапая»). Но особо крепкие орешки тренировали свою интуицию, часами играя в Морской бой. И это было нереально здорово! Но время идет. Дети уже не сидят мирно, играя в пережитки прошлого, как бы это не было грустно. И BYRIL увековечивает игру. Да, снова. Но на этот раз морской бой вышел невероятно атмосферный.

По сути, ничем принципиально новым игра похвастаться не может. Но это, пожалуй, один из лучших морских боев, встречающихся в Play Market. Что же в

нем такого?

Простая тетрадная графика позволит мысленно вернуться в свою юность, когда вы с другом бомбили корабли друг друга на воображаемой морской глади. Здесь же это поле будет у вас на экране и вам не нужно будет каждый раз заниматься утомительным черчением квадратиков и расставлять буквы с цифрами по краям. Просто расставьте корабли на уже готовом поле. Но тут есть одна небольшая проблема. Расставить корабли ещё легко, но если один из них вам нужно будет развернуть, то уже будет немного проблематично, так как ему постоянно не хватает места.

Для особо ленивых есть авторасстановка. Нажимаете на

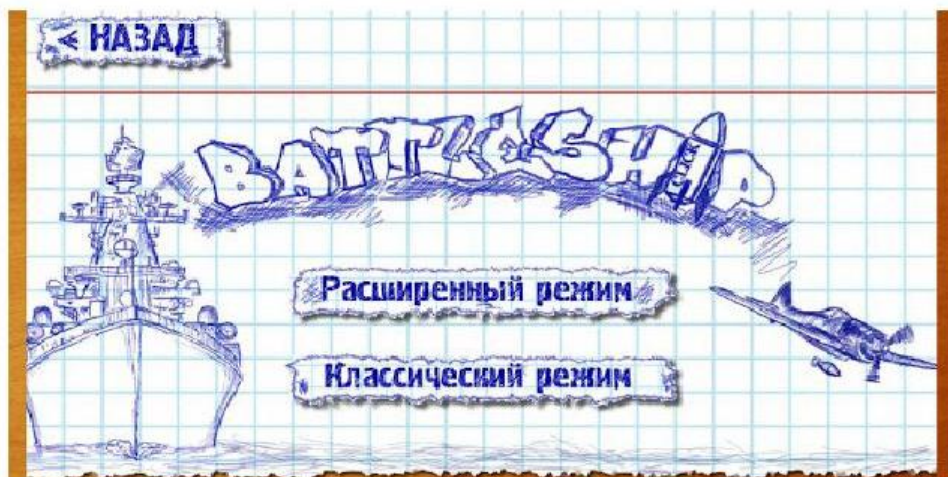
кнопочку и все корабли «расплываются» в случайном порядке.

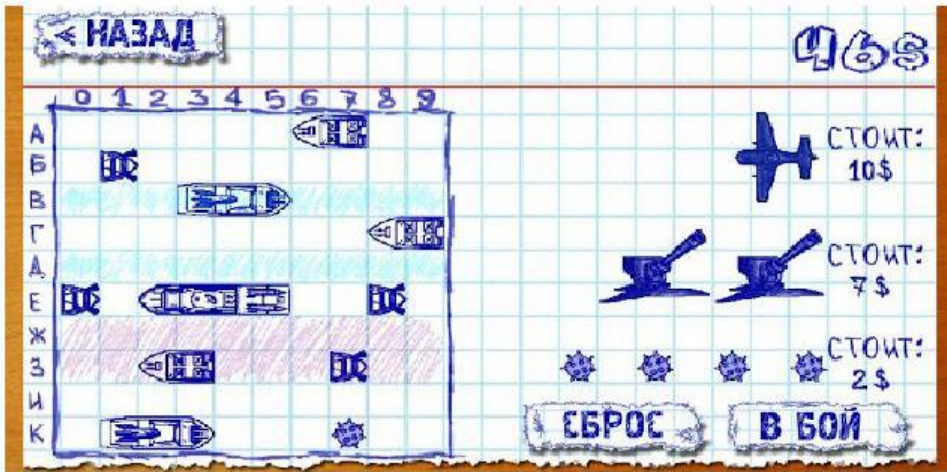
Порой такая расстановка даже приносит больший успех, чем та тактика, которую придумал сам.

Флотилия к бою

Но главное отличие Battleship от обычного Морского боя — в ваших руках находятся не только корабельные пушки, поливающие свинцом вражеские местоположения. В помощь нам предоставлены мины, зенитки и авиация.

Но радоваться тому, что просто разнесете в хлам линкор противника с помощью торпедоносца не стоит. Противник не





дурак. Он точно так же, как и вы выставит зенитки. ПВО покрывает две горизонтальные линии и две клеточки по вертикали соответственно. Самолеты же покрывают лишь одну горизонтальную линию. У вас есть возможность использовать три установки. Поэтому выбираем наиболее приоритетные линии для себя и радуемся тому, что не один самолет не сможет пролететь над вами. Но огорчает то, что ПВО, ровно, как и самолеты одноразовые.

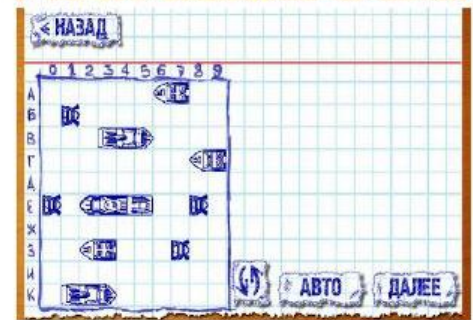
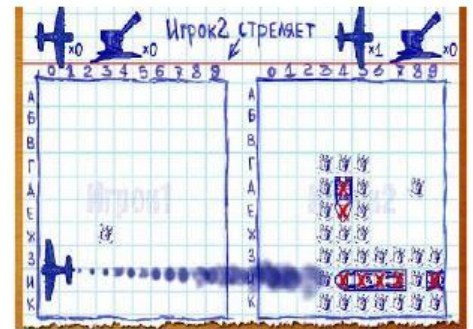
Также в нашем распоряжении есть чудо-техника под названием «мина». Суть ее состоит в том, что при попадании в нее вражеского снаряда наши корабли открывают огонь по вражескому полю. То есть, идет зеркальное отражение выстрела. Если мина стоит у вас на А5,

например, то если она взрывается наши корабли бьют по вражескому А5. Порой это очень помогает нащупать вражеские позиции.

Лицом к лицу

В Battleship можно играть везде и с кем угодно. Если у вас нет возможности сыграть с другом — вы можете сыграть с компьютером. Но нужно быть готовым к тому, что порой он хитрее чем люди. Для игры с компьютером существуют два режима: расширенный и стандартный. В расширенном режиме существуют все новые виды оружия: авиация, зенитки, мины. В стандартном — обычный консервативный бой.

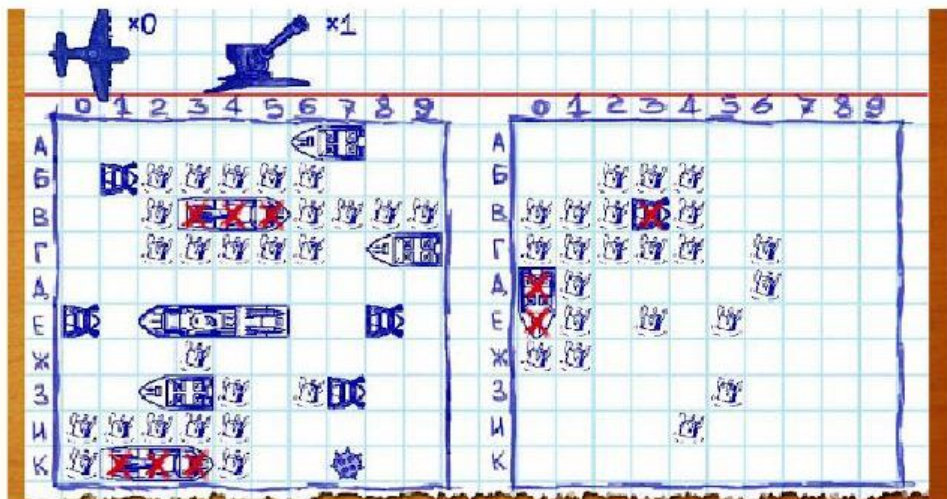
Также вы можете сыграть с другом. Есть два варианта тако-



го режима. Сыграть вдвоем на одном телефоне — стрельнули вы, передали другу. А можно сыграть по Bluetooth. Тогда эпичное сражение между двумя «адмиралами» приобретёт свой истинный смысл. И это будет вдвойне интересней.

...

Поиграв несколько минут в Battleship, понимаешь, что игра нереально затягивает. Это пожалуй, одна из лучших реализаций Морского боя на мобильных платформах. Прекрасная графика, с красивой анимацией, хорошее звуковое сопровождение. А самое главное — интересный геймплей. Недаром она занимает свое место в топе Play market.



9.0 **Андрей Панасейко**
ИТОГ



Платформа
Android/iOS

Жанр
Arcade

Разработчик
ShockPanda Games

Релиз
2012



Cubes Vs Spheres — Сфера кубу не товарищ

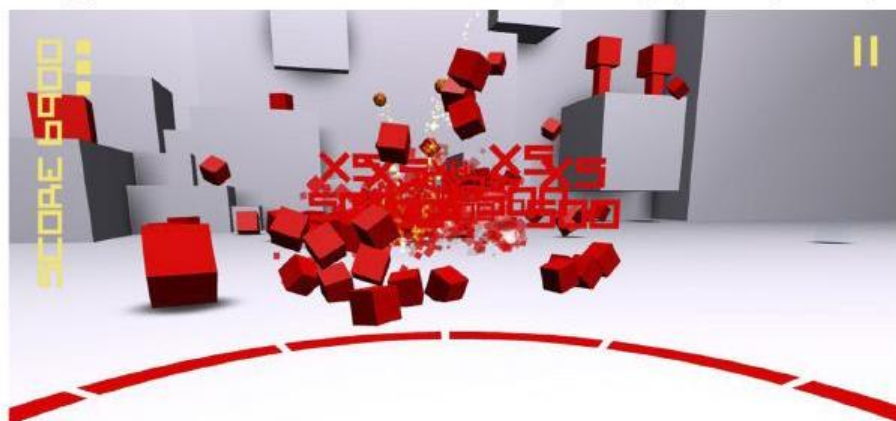
Противостояние геометрических форм во всём мире началось ещё с самых незапамятных времён. Но существует два по-настоящему кровных врага. Их ненависть друг другу сильнее той, что была между ситхами и джедаями в эпопее «**Star Wars**». Речь идёт о квадрате и круге, или же об их пространственных собратьях - кубе и шаре. Мы знаем историю о мире Пингипоинг, в котором зло в третьей степени, куб Гипнопойд, отравлял жизнь сказочному миру красного шарика Bounc'a. Но в этот раз разговор пойдёт о жестоком мире, в котором друг другу противостоят шар и куб; мире **Cubes Vs Spheres**.

Кто кого?

Но откуда эта вражда берёт своё начало? Ответ на этот вопрос, к сожалению, не может дать и сама игра, поскольку с

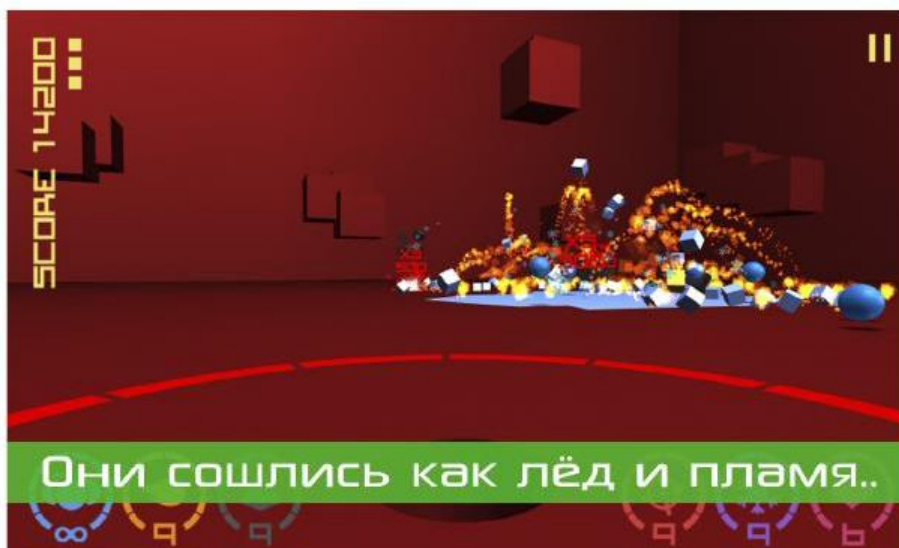
самого начала и до конца единственное, что нам придётся делать - это крушить надвигающиеся на нас полчища кубов сферами. Не ясно, для чего всё это «кубопролитие», но как только на горизонте впервые появится геометрическое тело с равными, выверенными по линейке сторонами, на экране нашего устройства появится инструкция, как покончить с

ним раз и навсегда. Схема игры нам известна ещё с 2009; с того времени, как вышла первая версия Angry Birds. Но в **Cubes Vs Spheres** ни о какой рогатке речи не идёт: мы будем запускать объект метания прямо с места. Орудием в наших руках выступает сама сфера, которая всеми своими силами будет стараться не дать кубу перевернуться через черту, изображённую



Каша-Малаша





на поле боя. Но почему кубу нельзя просто взять и перейти через несчастную линию? Опять же, об этой тайне нам мало что известно кроме того, что, если три куба перейдут через этот порог, раунд придётся проходить с самого начала. А это уже огромный стимул держать осаду до тех пор, пока не рассыпется на кусочки последний равносильный злодей.

Кубизм во плоти

В игре четыре зоны с разными уровнями сложности. Внешне они будут мало чем отличаться друг от друга, поскольку гейм-дизайнеры не стали мудрить с внешним видом и представили нашему вниманию огромные пространства из сероватых тонов, на которых и будут в бою погибать враги. Но вот появляться они будут из самых неожиданных мест. Так как в дизайне игры в основном доминируют острые углы, на первый взгляд может показаться, что куб, расположенный где-нибудь слева от вас, - это лишь неподвижная часть самого уровня, но спустя несколько секунд затаившийся хищник начнёт пере-

валиваться на вашу сторону, и вам очень повезёт, если успеете отразить его атаку. В любом случае лучше пальнуть парой сфер в подозрительный предмет, чем потом начинать уровень заново.

Пришло время поговорить и о самих сферах, которые вы будете метать много раз. В игре представлено множество видов этих округлых геометрических форм. Есть и обычные шары, способные поразить лишь одного врага, и взрывающиеся, разносящие в пух и прах толпы недругов на маленькие квадратики. Также присутствует и достаточно интересный «подставной» куб розового цвета с бантиком, который, попав на поле боя, завладевает вниманием наших противников. Противники напрочь забывают о нас и начинают двигаться в сторону появившейся розовой персоны, даже не подозревая о



взрывном характере этой фигуры: примерно через 15 секунд розовый куб, взрываясь, отправляется на тот свет, захватывая более половины своих воздыхателей. Но вот получить эти машины для убийства можно будет лишь внутриигровой валютой, которая зарабатывается по мере прохождения игры. Если в самом начале вы будете чувствовать недостаток монеток для покупки разных модификаций сфер, то ближе к концу заработанные деньги будут просто некуда девать, так что с этим у игры явные проблемы. Правда, этот минус настолько несущественный, что его можно и вовсе не заметить. Ведь войдя в азартную атмосферу сражения, на столь мелкие недостатки совершенно не обращаешь внимания.

Подводя итоги, можно сказать, что **Cubes Vs Spheres** - это игра, в которую приятно рубиться не только в метро или на скучной лекции, но и усевшись дома в уютное кресло с планшетом или смартфоном в руках. Простое управление и приятная графика сделают свою работу, и вы не раз заглянете в мир, в котором ведут бой куб и сфера.



Дмитрий Денисов



Платформа:
JavaMEЖанр:
ArcadeРазработчик:
Eternity GamesРелиз:
май 2013 года

Rebound Ball 2

Rebound Ball 2 — Катимся в бездну

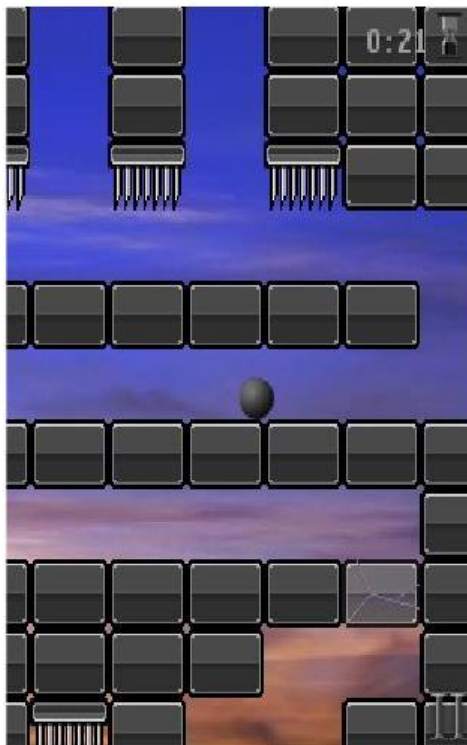
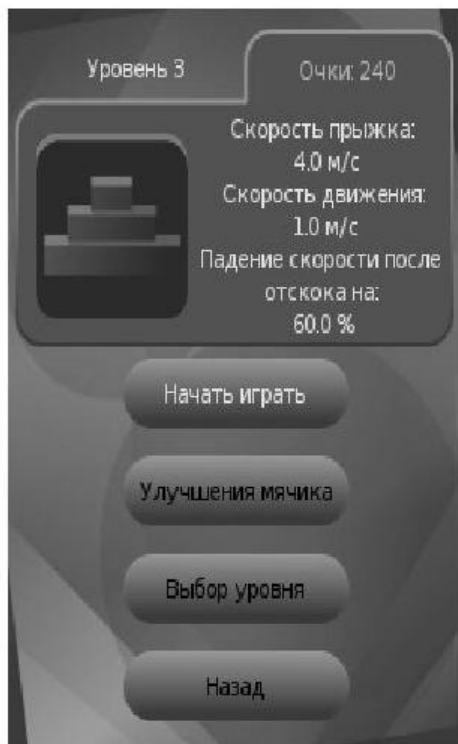
«Исправлен баг с перепадами FPS, из-за которых возникали проблемы при управлении мячиком», — пишут на официальном сайте в новости, посвященной первому обновлению Rebound Ball 2, версия 1.0.1. Игрок задумчиво почесывает затылок, запускает свою копию и открывает пункт «Об игре». «Version 1.0.1.» — сообщает окно с перечнем разработчиков. Насколько же тогда все плохо было в предыдущей версии?..

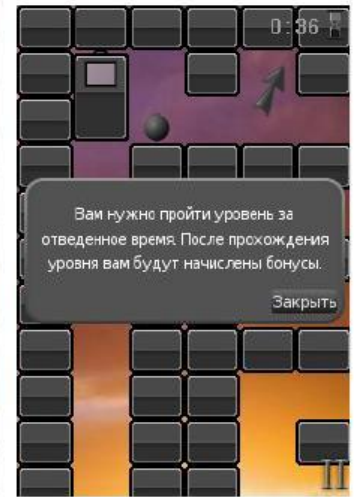
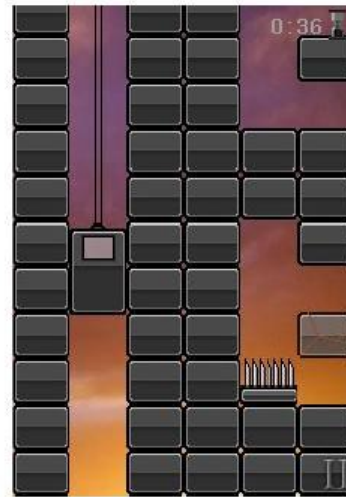
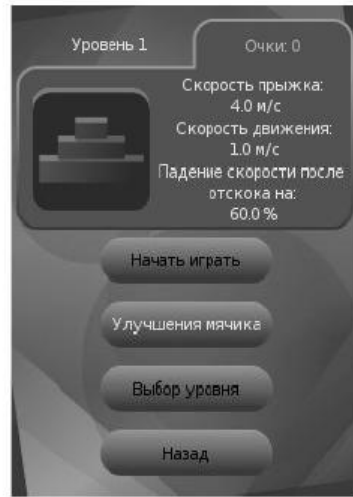
Eternity Games — молодая команда энтузиастов, которая не особо спешит выкидывать простые «мобильники» в пучину безвременья и усердно трудится на благо платформы javaME. На данный момент эти люди заняты разработкой широко известного в узких кругах проекта под названием Zone of Alienation — максимально приближенного к оригиналу мобильного варианта легендарного «Сталкера» (S.T.A.L.K.E.R.), но до его релиза еще довольно далеко, а вот

Rebound Ball 2, параллельная разработка студии, уже завершена. Как бы. Почему «как бы»? Да потому что то, что получилось на выходе, трудно назвать завершённой игрой. Герой этой статьи едва и на бета-версию тянет. Но обо всем по порядку.

50% багов

Rebound Ball 2 — аркада про обыкновенный черный мячик, целью которой является докатить наш кругляш до конца уровня, избегая при этом смер-





тельных ловушек, за строго отведенное время. Перемещение мячика подчинено законам физики (по версии самих разработчиков): шарик отскакивает от стен, постепенно разгоняется, двигается по инерции, что создает дополнительные трудности при прохождении. Иными словами, Rebound Ball 2 — это клон классической Bounce. Уточняем: плохой клон. Хилый двойник из параллельной Вселенной.

Несомненно, опытные геймеры любят, когда игра бросает им вызов: ограничивает патроны, подкидывает сильных противников, ставит интересные задачи и заставляет пошевелить мозгами. Rebound Ball 2 тоже бросает вызов! Только вот разбираться предстоит отнюдь не с хитрыми головоломками, а с программными «косяками», которые встречаются тут на каждом шагу.

Казалось бы, задача проста: кати себе аккуратно шарик, преодолевая препятствия, из пункта «А» в пункт «Б». Но испортить можно абсолютно все — такова истина. Что, если от легкого нажатия клавиши мячик вдруг на сверхзвуковых скоростях понесется напрямиком

на штыки? А что, если после успешного прохождения уровня вдруг не откроется следующий? А что, если выбранный уровень попросту не хочет начинаться? А что, если шарик вдруг лихо улетает за пределы карты? Из таких «что, если» состоит вся игра. Если представлять интерактивные развлечения в образах плавательных средств, то Rebound Ball 2 — это утлая лодка с десятком разнокалиберных дыр в днище...

40% скуки

...и напрочь лишенная весел. Будь эта аркада про шарик лично оптимизированной и как следует «отшлифованной» игрой, веселее бы все равно не стало, так как ничто не может спасти протухший игровой процесс. Присутствующие натужные нововведения вроде прокачки мячика и редактора уровней вас вряд ли задержат. А за это еще и деньги просят, ага.

Мало того, дизайнеры сего творения посчитали, что черно-серая цветовая гамма — это именно то, чего так жаждут люди. Игрока встречает серое ме-

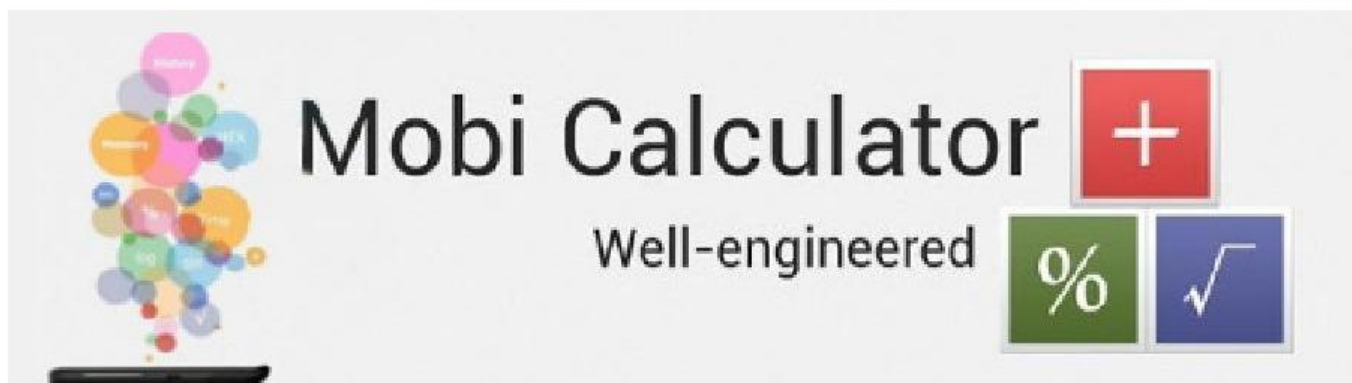
ню с безвкусным серым логотипом, которое затем отправляет его напрямик в черно-белый мир одинаковых блоков. Тлен и безысходность. И это ещё не всё, господа! Атмосферу уныния бережно поддерживает самая невыразительная и скучная музыка, какую только можно представить. А иногда она просто замолкает, оставляя вас наедине с самим собой. Аркады должны развлекать, да? В таком случае Rebound Ball 2 — хипстер среди аркад.

10% опасений

Итак, мы получили совершенно плохую игру, и на этом можно было бы закончить обзор, но не так-то все просто. Как было упомянуто выше, Eternity Games также ответственна за разработку мобильного «Сталкера», в связи с чем и возник следующий вопрос: если эти ребята не могут осилить простейшую аркаду, то какой тогда у них получится ролевой экшн? Искренне надеемся, что всё закончится удачно.



Алексей Матков



Mobi Калькулятор — По счёту всё!

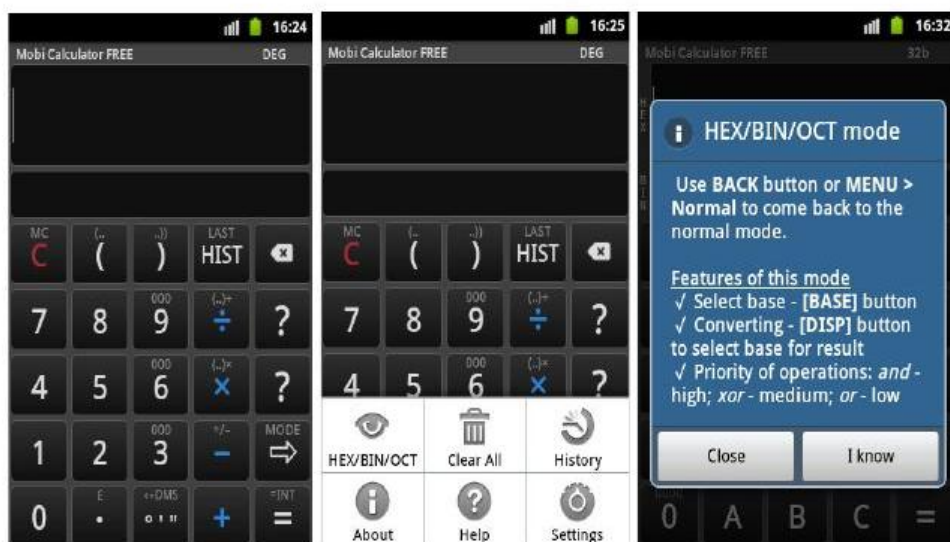
Мир чисел лишь на первый взгляд кажется простым и постоянным. Все цифры давно придуманы! Знаки — тоже. Арифметические действия никуда не ушли, и никакой новый патч не дал им новых функций. Да и не даст уже, наверное. Всё, что мы учили в школе — наипростейшая арифметика — ограничивает нужду 95% людей в подсчёте. Остальное передаётся из поколения в поколение через спецкурсы и особые уличные предметы, вроде интегрального исчисления и прочей содомии для интеллекта. Для среднестатистического мозга подсчёт — дело нетривиальное и весьма ресурсоёмкое. С дру-

гой стороны, более умные люди не нуждаются в подсчёте, предпочитая этому управление другими. Есть и третий тип, составляющий совсем уж маленький процент от общей массы — те, кому счёт по душе. Но понять математика может только другой математик, что уже давно всем понятно.

Простой люд на выдумку хорош, и первые счёты, появившиеся в древнем Вавилоне 5 тысяч лет назад (под названием «абак») быстро стали международным бестселлером. Свой текущий вид они приобрели относительно недавно — в Древнем Риме. Тогдашние правители взглянули на глиняное устройство, и громогласно

заявили, что у них будет свой абак, с философией и куртизанками. Годы прошли, куртизанки вышли из моды (в отличие от вина), а абак превратился в счёты. Сейчас об этом дивном, но чертовски полезном устройстве помнит не каждый, что логично, ведь даже на самом дрянном телефоне давно стоит по 2-3 калькулятора. Ну, это, конечно, преувеличение. Но согласитесь — стандартная программа по проведению простейших арифметических операций есть всегда. Не иметь её считается дурным тоном! Но какие программы можно считать хорошим тоном? Калькуляторов ведь навалом! И умеют они очень многое, разве что в тапочки горячий кофе по утрам не наливают. Для тех, кому осточертело метание, предлагаем Mobi Калькулятор — возможно, наиболее выгодный вариант в соотношении «удобность/функциональность».

Простые арифметические действия полностью уместаются на первом же экране данной программы. В самом верху — окошко ввода, а под ним расположилось окно результата. Да,



дорогой читатель, программа заранее просчитывает то, что было в неё введено. Внизу установлен переход на тригонометрию, то есть, в градусы, минуты и секунды. При этом в окне результата введённое число невозбранно показывается в градусах, что уже приятно.

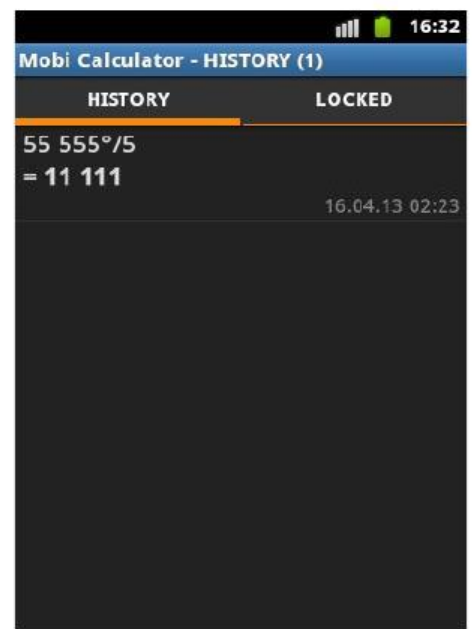
Вообще, каждая третья кнопка в Mobi Калькулятор имеет по несколько назначений. К примеру, зажатый «Минус», в отличие от единичного нажатия, придаст всему числу отрицательный знак. Зажимаем цифру «3», «6» или «9» и получаем столько же нулей. Но это не самое вкусное! Справа, под кнопкой очистки, расположились два пункта, которые, внимание, пользователю разрешено использовать под свои нужды! Нет, это не место для рекламы. Это — кастомизация в лучшем своём проявлении! Семь вариантов по два действия: степень и корень, синус и косинус, синус и число Пи, логарифм натуральный и число Эйлера, deg (градус) и rad (радиан). А также MR и M+, что бы это не значило. Шутка. На самом деле M+ добавляет число в буфер обмена, а MR вызывает его обратно.

Вот мы и разобрались с первым экраном. Его функционала хватит практически всем, кто не знает, что такое экспонента или интеграл. Этим людям автор советует не делать того, что сделает любой любознательный человек — нажимать на кнопку «MODE». Ведь за ней скрывается нечто намного более страшное. Новое окно. С кучей страшных функций: тригонометрическими, логарифмическими, временными,



процентными и даже знаком «!», что бы он не значил. Шутка, на самом деле это — знак факториала. А «abs» — всего лишь модуль числа. Вот такие вот дела. Пункт истории, казалось бы, бесполезен, ведь результат показывается сразу под выражением! Но нет, программа запоминает только те действия, в которых задействована кнопка результата, то есть — сакральное «=». Количество действий в памяти варьируется от одного до тысячи.

Оформление программы смело можно показывать остальным представителям этого, кхм, жанра, ибо всё выглядит стильно и функционально. На экране умещаются 25 кнопочек, читаемость великолепная, промазать по нужной практически невозможно. Упомнить стоит и настройки, благодаря которым Mobi Калькулятор легко и просто подстроить под знающего пользователя. Темы, управление, история — всё легко и просто. А новичку, не хлебавшему интегралы, программа вежливо подскажет назначение каждой функции и почти каж-



дой кнопочки. На английском, правда, но это повод выучить иностранный язык!

...

В сухом остатке мы видим перед собой программу, которая заслуживает своё место в топе Google Play. Mobi Калькулятор является великолепным примером грамотного сотрудничества математика, не страдающего снобизмом головного мозга в отношении других людей, и дизайнера, для которого читабельность и удобность столь же важны, сколь важны стиль и мода. Сбалансированная, добротная, продуманная, эта программа заслуживает своё место.



Денис Зайченко



Секреты соды

TOP SECRET



Секреты соды – Тайны белого порошка

Относительно недавно в сети начали появляться интересные заметки, в которых перечислялись вещи... которые не преподаются в школе. Чаще всего автором этих фактов делали Билла Гейтса, но в наше время ничему нельзя доверять. Чему же нас так и не научили в школе? Да многому, собственно. Часть из этого мы бы просто не поняли, другую и знать-то необязательно.

Но ведь есть вещи, которые могли бы заинтересовать человека, сагитировать его на изу-

чение предмета, нет так ли? Та же физика не состоит только из формул и задач. Она полна экспериментов. Или химия... Под грудой бессмысленных, на первый взгляд задач, и примеров, длиннющих формул проглядывается занимательная и веселая наука, полная сюрпризов и неожиданностей, фундаментальная до мозга костей.

Популяризаторов такого типа наук развелось нынче предостаточно, взять хотя бы тех же «Разрушителей Легенд». В мобильном мире популяризаторами выступают разнообразные

песочницы и физические модели. Но, как оказалось, даже простой справочник может стать в один ряд с ними. «Секреты соды» — тому доказательство.

С одной стороны, перед нами простая программа, содержащая советы. С другой — сода. Вроде бы незамысловатый, банально-тривиальный продукт, который и используется-то лишь раз в месяц, но иметь его нужно обязательно. А на самом деле, гидрокарбонат натрия, или двууглекислый натрий, или NaHCO_3 , если угодно, совсем не

Секреты соды



На кухне



В ванной



Уборка



Красота



Здоровье



Разное

Мыть фрукты и овощи лучше в содовой воде, сода доберется туда, куда вода не способна.

Не хотите, чтобы у рыбы оставался неприятный рыбный запах? 2 чайные ложки соды на литр воды и полотенцем или салфеткой в этом растворе закутайте вашу рыбку или куски филе. На часок в холодильник. Сполоснули, и вперед.

Здоровье

Лечимся от ожогов: быстренько соду в ледяную воду, намочили тряпочку и на ожог, и продолжайте прикладывать, пока жжение не пройдет.

Обгорели на солнце? 4 чайных ложки соды на чашку воды.

Ребенок болеет ветрянкой и

прост. Вспомните хотя бы тот же фокус с уксусом, когда химическая реакция устраивала пенный салют. Но, как оказалось, применение пищевой соды может быть крайне широко.

Для выяснения обстоятельств нам и нужна программа «Секреты соды». Она полностью состоит из советов по использованию обычной пищевой соды в современном мире. Разделены советы на шесть категорий. «На кухне» — первая и самая очевидная тема. Зачем использовать соду при мойке фруктов, при размягчении мяса, как сделать омлет пышным или заставить тесто взойти без дрожжей. На всё это есть простые ответы. Далее — «В ванной». Тут сода применяется в качестве моющего средства по разным фронтам, и не только.

«Уборка» — те же зайцы, только в профиль. Советы в этой категории касаются как работы с холодильником, так и борьбы с муравьями. Даже в кошачьем лотке чудо-соде нашлось применение! А как вам категория «Красота»? Вы вряд ли задумывались над тем, что пищевую соду можно использовать вместо дезодоранта, скраба или как дополнение к зубной пасте.

не покупайте дорогих стиральных и отбеливающих средств. Качество любого из них можно усилить путем добавления соды. Я пользуюсь Тайдом, а соду добавляю с четверть чашки. (Обмылки я тоже не выбрасываю — на терке и туда же для запаха. При последнем полоскательном цикле подливаю чашку уксуса столового, смягчает ткань и снимает электростатичность.)

В туалете: не покупайтесь на этикетки освежителей унитазов — вы содой его, родимый.

При полоскании цветного белья добавляйте в воду немного соды. Синие и ярко-красные тона тканей не поменяют свой цвет.

наполнитель, и никакого запаха. А готовая отдушка стоит ого-го!

Моющиеся обои любят когда их моют содовым раствором.

Остались подпалины от утюга на шелковой ткани? Их можно легко удалить содовой кашицей. Нанесите её на пятно и дайте высохнуть, затем удалите с помощью щетки.

Чтобы удалить потертости на виниловом полу, нанесите немного соды на влажную губку и сотрите полосы.

Уборка

Не выбрасывайте остатки старой соды. Насыпьте ее на дно помойного ведра, лусть и этот остаток еще порботает на благо.

Не нравится, когда слив в раковине грязный? Несколько ложек соды насыпаем в отверстие на решетку и заливаем это дело уксусом. А если забилось, то иначе: пачку соли горкой и кипятком ее, эту соль (но лучше всего чистит это дело пепси и кола).

Посудомочная машина, можно подумать, без дорогого порошка не будет работать? Делаем свой собственный вот так: смешиваем 2 чайных ложки соды с 2

образования пасты.

Надоело скучать на работе? Чайная ложка соды и 1/6 лимонной кислоты поможет сымитировать эпилептический припадок, и вы проведете оставшееся время во внимании.

Если помыть Android с содой, то увеличится чистота процессора!

и при геморрое.

При экземе хорошо помогают ежедневные прохладные содовые ванночки в течение 15—20 мин (1 ч.л. на стакан воды), после этого руки смазать оливковым маслом.

Похмелье? Не беда! Содовый раствор вам в помощь!

А для женщин она послужит средством для начала маникюра и частью рецепта расслабляющей ванны.

«Здоровье», говорите, от красоты неотделимо? «Секреты соды» так не считает. Впрочем, помощь при ожогах и ветрянке под «красоту» подогнать сложно. Сода может подсобить и тем, кто обгорел на Солнце. Ну, под прямыми лучами, а не на поверхности. Если на поверхности, то сода уже не спасёт. Вообще ничего не спасёт...

Ладно, заканчиваем категорией «Разное». Сюда попадают самые различные советы и факты,

что вполне логично. Например, вы знали, что запечатанная пачка соды выдыхается после 18 месяцев, а открытая — всего после 6? А как проверить её свежесть? И, наконец, совет года. Склеились пальцы суперклеем? Сода поможет! А вот как — ищите в программе.

...

Перед нами отличный популяризатор науки в целом и соды в отдельности. Бесплатный вариант программы вмещает в себя от 5 до 10 советов на каждую категорию, чего, впрочем, хватает для понимания всей сути гидрокарбоната натрия. А платная версия включает их намного больше. Так-то, господа.



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