

MobiTree



журнал о мобильных

#7(22) август 2013



Tiny Thief
«Украсть можно всё!»



Вакансии

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

Журналист

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

Корректор

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

Ньюсмейкер

Требования: Умение составлять новости. Приветствуется грамотность.

Веб-дизайнер

Требования: Умение работать с WordPress 3.5.1.

Дизайнер PDF-Версии

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



**WE WANT YOU
FOR MOBITREE**

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

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



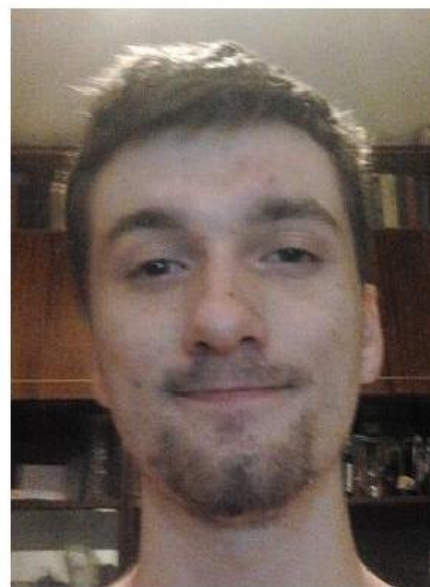
От редактора

Осень на пороге, лето вдалеке. Очевидные вещи не всегда приятны, но остаются фактом. За порогом школа, институт или работа — не важно. Жизнь сделала еще один вираж и замкнула круг. Отдых закончен, время вкалывать.

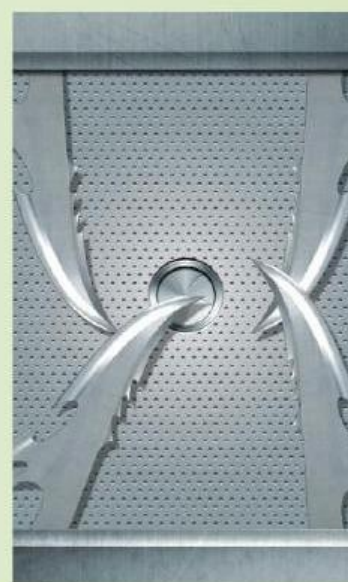
А у нас отдыха не бывает. Мы пишем, мы работаем, берём интервью, мучим сайт, учим сотрудников, снова работаем, снова пишем... и тут бац — конец месяца. Выходить бы надо.

На этот раз всё произошло спокойнее. Мы пообщались с представителями сайта animon.com, взяли у них интервью, готовим совместный конкурс с Gameloft, подготовили к выпуску восемнадцатый номер MobiTree в PDF. И да, написали пару хороших статей. Сайт наш наконец обзавёлся пунктом загрузок, кратким нашим описанием в пункте «О нас», и теперь почти что очень хорош. Осталась пара мелочей.

В любом случае мы рады, что вы всё ещё с нами, дорогие читатели. Читайте нас, радуйтесь жизни и готовьтесь к началу учебного года. Или не готовьтесь.



Денис Зайченко, главный редактор журнала MobiTree





Содержание



- 6 **Tiny Thief**
Украсть можно все!
- 9 **Интервью с Сергеем Гостовым (annimon.com)**
- 13 **Asphalt 8**
Машины ехали, колеса терлись...
- 18 **Unblock Me**
Свободу попугаям!
- 20 **Move It!**
Шаг вперёд, два назад

22 **Digger HD**
Возвращение легенды

26 **Bad Roads**
Водительские будни

28 **Slice HD**
Не порежься!

30 **Dark Roads**
При свете полной луны

32 **Can Knockdown 3**
Если банки сбивают, значит это кому-то нужно...

36 **100 Дверей 2013**
Мир полон загадок



38 **Keto Fantasy**
Бегемот, лети!

41 **Turbo Racing League**
Гонки на улитках

43 **Мини-обзоры**

45 **IsoPix**
Кубизм во плоти

47 **Обзор клиентов облачных дисков**

52 **Наши друзья**



MobiTree

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Денис Зайченко

ЖУРНАЛИСТЫ

Алексей Матков
Денис Зайченко
Андрей Панасейко
Дмитрий Денисов
Дмитрий Шестопалов
Максим Клименков
Богдан Глушко
Михаил Бухтояров

НЬЮСМЕЙКЕРЫ

Хадис Асфяндияров
Тарас Дольний
Дмитрий Шестопалов
Иван Чаплинский
Вадим Малиновский

КОРРЕКТОРЫ

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

ИНТЕРВЬЮЕРЫ

Денис Зайченко
Дмитрий Шестопалов

ДИЗАЙНЕРЫ

Алексей Эльнатанов
Дмитрий Денисов
Александр Родин
Георгий Сыпченко

ПРОГРАММИСТЫ И СБОРЩИКИ

Алексей Эльнатанов
iOS-версия
Артур Бакиров
версия для Android
Иван Чаплинский
J2ME-версия
Георгий Сыпченко
сборка PDF-версии

КОНСУЛЬТАНТ

Алексей Смагин

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>

Платформа:
Android, iOSЖанр:
Stealth/PuzzleРазработчик:
5 AntsРелиз:
11 июля 2013 года

Tiny Thief – Украсть можно все!

Новость о том, что Rovio берет под свою опеку маленькую испанскую компанию 5 Ants, потрясла круги фанатов «птиц» и просто геймеров еще в январе. Тогда еще никто не знал, что из этого выйдет, и все с придыханием ожидали релиза первой игры союза разработчиков. И вот, наконец, в июле этого года геймерам представилась возможность узнать, что же это за зверь такой вышел – Tiny Thief. А зверь получился весьма неплохой.

меется, нашего главного героя такой расклад не устраивает, поэтому он решает задействовать весь свой ум, хитрость и скрытность, чтобы вернуть справедливость. И вот, надев на голову капюшон (хотя, судя по всему, он в нем ходит с рождения), наш «Робин Гуд» отправляется в свой героический путь, на протяжении которого ему предстоит не только красть вещи у богачей, дабы осчастливить тем самым обездоленных,

но и спасти королевскую семью от непредвиденной опасности...

Игра разделена на шесть эпизодов (по пять уровней в каждом), каждый из которых имеет свою небольшую историю. Последний уровень каждого эпизода является определенной «кульминацией» сюжета – главному герою удастся украсть важный предмет, или же, на радость народу, поквитаться с очередным скупым и алчным

Плохой Хороший Вор

Сюжет игры повествует нам о пареньке, живущем в небольшом королевстве, где всем заправляют богачи, позволяя себе обирать бедных и обездоленных людей до нитки. К сожалению, никто не может ничего с этим поделать, так как малейшее неповиновение «неписанным законам» ведет к пребыванию за решеткой. Разу-





богачом. Кроме того, каждый уровень игры имеет определенные дополнительные задания, которые в основном делятся на два типа – «Украсть дополнительные предметы» и «Найти хорька» (домашнее животное нашего воришки), поэтому если вы хотите с удовольствием пройти игру (ну и получить три звездочки, конечно), автор статьи рекомендует не брезговать подобными заданиями.

Какое небо голубое...

Даже при косвенном взгляде поражает динамика окружающего мира игры – все вокруг бежит, вертится, крутится – от подобного зрелища просто рябит в глазах! На удивление, разработчики просчитали все на ура, сделав даже самым неприметным объектам веселые и позитивные анимации. И хотя, к примеру, садовника, старательно поливающего цветы на заднем плане, или летящую где-то вдалеке птицу заметить с первого раза не так просто, в совокупности все действие, происходящее на уровне, абсо-



лютно гармонирует между собой, оставляя приятное впечатление. Графика игры остается на очень высоком уровне – все выполнено в неповторимом стиле, который отлично передает атмосферу Средневековья. При этом качество и детализация объектов приятно радует глаз (автор статьи сам очень долго рассматривал пейзаж за окном комнаты на одном из уровней) и заставляет улыбнуться.

Многие персонажи, встречающиеся на уровнях, удивляют своей комичностью – к примеру, казалось бы, суровый и серьезный охранник, который еще секунду назад так стара-

тельно соблюдал свой пост, охраняя ее величество, в отсутствие королевы уже вовсю резвится, прыгая на кровати, а храбрый рыцарь, принимающий участие в защите башни, кидается наутек, увидев костюм дракона! А чего только стоит главный герой – по пути к заветной вещи, украсть которую так и чешутся руки, он обязательно попадает в какую-нибудь невероятно смешную переделку, вытаскивать из которой его, понятное дело, придется вам.

Вездесущие пернатые

Понятное дело, что мало кому понравится, когда все вещи крадет какой-то маленький воришка. Поэтому на каждом углу стоят охранники, во все глаза взирающие, не пропадет ли чего опять и не мелькнет ли перед глазами правонарушитель. Поэтому герою приходится всячески исхитряться, дабы остаться незамеченным, и строить различные козни, чтоб отвлечь внимание слишком бдительной охраны. Но если перевернутая на голову стражу порядка банка с клеем (что то-





же в определенной мере неприятно) кажется еще баловством, то вот провокация плотоядного цветка-людоеда уже выглядит, как спланированный теракт.

А вот абсолютно никакому описанию не поддаются... безразмерные карманы главного героя. Именно туда складываются все украденные вещи, причем помещаются абсолютно все – начиная от маленького детского флюгера и заканчивая (!) огромными вазами и граммофонами. Откуда столько места – непонятно. Наверное, в то время одежду просто шили по другим технологиям. Кстати, стоит отметить, что иногда герою удается украсть совсем необычные вещи – откуда, например, в

Средневековье могла взяться игровая приставка (и какие, интересно, под нее тогда выпускали игры) или робот со встроенной камерой? Невзирая на «непривычность» подобных предметов, данный аспект только прибавляет интереса игре, поэтому даже незаметно для себя искать то, «что плохо лежит», начинаешь еще более пристально. Кстати говоря, не все предметы найти и заполучить очень легко – по ходу игры надо будет решать головоломки, открывать тайники и многое другое – так что вполне возможно, что некоторые предметы все же останутся незамеченными. Однако, как говорится, «кто ищет, тот всегда найдет», - так что дерзайте!

Довольно забавным кажется то, что даже тут Rovio не преминули упомянуть о своих пернатых, вечно злых за что-то на свиней. Иначе как еще можно объяснить тот факт, что на одном из уровней наш персонаж находит красную круглую птицу, а затем запускает ее из рогатки (и запускает, кстати говоря, именно в тот цветок, о котором ранее упоминалось)? Ну а что поделаешь - компания-

издатель, все-таки. Имеет полное право.

...

Rovio не ошиблись, примерив на себя роль издателя. Новая игра юной барселонской компании 5 Ants вышла вполне удачной и уже обрела своих фанатов и поклонников точно так же, как и сами Rovio когда-то, под издательством Chillingo, выпустили первую часть всеми любимого сегодня хита Angry Birds. Что будет дальше? Кто знает. Однако, выпустив настолько интересную логическую игру, с хорошим сюжетом, графикой и веселыми головоломками, которая наверняка понравится как взрослым, так и детям, 5 Ants зарекомендовали себя как серьезные и хорошие разработчики. Нам же остается только пожелать им удачи в будущих проектах.

9.0
ИТОГ

Богдан Глушко





Интервью с Сергеем Гостовым (annimon.com)

Производители мобильных игр разнятся очень сильно. Кто-то считает себя великой и прибыльной компанией, кто-то ею является. Иные разработчики делают всё сами, кто-то пришёл из компьютерного бизнеса. Есть и самоучки, взобравшиеся на Олимп недавно, или те, чья известность держится на среднем уровне. Как назвать представителей группы annimon.com — каждый для себя решит сам. А мы пока взяли интервью у одного из их представителей, Сергея Гостова.



MobiTree: *Расскажите про себя. Откуда вы родом?*

Сергей: Меня зовут Сергей Гостов, мне 23 года, я родился в Липецке в 1990 году. Окончил школу, потом училище по профессии «оператор пк». В детстве мы я вместе со своим другом играли сначала в "денди", потом в "сегу", потом у меня появилась приставка «сони плейстешн». Меня очень увлекали видеоигры, и мне было очень интересно узнать, как их делают. Я представлял себе огромную толпу программистов в очках за компьютерами, которые постоянно, днями и ночами, делают эти игры. В общем, с детства я увлекся идеей создания игр и программ для компьютеров. Когда у меня появился первый компьютер, я начал учить языки программирования - сначала html, потом java, а когда появился мобильный телефон, то начал изучать и j2me.

MobiTree: *То есть, вы начинали с html? Почему?*

Сергей: Первый компьютер у меня появился еще после окончания школы, а это примерно лет восемь назад. Тогда еще у меня появился dial-up модем, с помощью которого я наконец смог выходить в интернет, хотя скорость была маленькая. Приходилось каждую неделю покупать стк-карточки для того, чтобы в течение каких-то десяти-двадцати минут посмотреть одну-две странички или скачать mp3-мелодии. После училища я сам собрал себе более современный компьютер и наконец подключил себе интернет через adsl-модем. Со временем я заинтересовался созданием сайтов и узнал, что все интернет-ресурсы состоят из html-файлов, которые при открытии в браузере отображают размеченную информацию. С этого времени пошло-поехало: за год изучил html, потом изучил qbasic от компании Майкрософт.

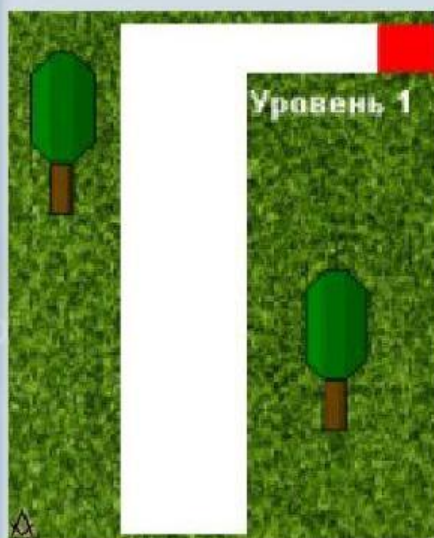
Когда появился первый телефон, то я начал изучать язык mobilebasic. Тогда еще не было сайта mbteam.ru, а был mobilebasic.ru, где админом был еще sxmobile. Потом я влился в интернет-коллектив программистов для мобильных телефонов, со временем меня поставили модератором сайта mobilebasic.ru, а потом sxmobile сделал меня администратором. В этой должности я провел около 1-2 лет и отдал сайт holdfast'у (Андрею Рейганту, ещё известному под ником sehnsucht). Потом тот сайт закрыли и открыли новый - mbteam.ru, который существует в данный момент.

В общем, со временем начал изучать midlet pascal, потом java, который особенно трудно давался мне. Язык java я начал изучать еще лет четыре-пять назад и изучаю его до сих пор, мне он больше всего понравился своей объектной ориентированностью. В общем, за все время моего пользования компьютером я изучил html, css, php, midletpascal, mobilebasic, j2me, qbasic.



**MobiTree: И вы начали делать игры?**

Сергей: Сначала я шаг за шагом изучал основы языка программирования j2me, каждый день делая что-то очень простое, например, вывод текста или вывод картинки. Набирая опыт, я постепенно дошел до такого уровня, что уже умел делать простые игры, например, лабиринты или простые платформы. Сейчас я уже сделал порядка десятка мини-игр для телефонов, в том числе и мобильную версию



игры scary game - это известная игра-скример, в которой при прохождении выскакивает страшное лицо и слышны душераздирающие крики. Все мои игры можно загрузить на сайте <http://annimon.com> (в разделе «загрузки») Идеи для игр придумываю сам, иногда беру из флеш-игр. Также устраиваю денежные конкурсы для программистов на сайте <http://annimon.com>

MobiTree: Что вы можете рассказать о java? Сложно ли с ней работать, в сравнении с другими языками?

Сергей: Ява — это объектно-ориентированный язык, поэтому мне он нравится больше, чем мидлет паскаль или мобильный бейсик. Ява даёт возможность создавать очень сложные проекты. В данный момент я изучил все игровые возможности явы, а именно: спрайты, замощённые слои, менеджер слоев, картинки. В общем, для создания игр для телефонов мне нравится язык Java 2 MicroEdition.

MobiTree: А в данный момент вы всё ещё занимаетесь разработкой на java? Или переключились на более, скажем так, взрослые языки?

Сергей: Из всех языков я выбрал Java 2 MicroEdition, так как он является основным языком, на котором делаются игры для мобильных телефонов. Также он очень удобный в плане разработки разных программ для телефона. В данный момент моя главная задача - поступить и окончить институт по профессии "программист", чтобы в дальнейшем работать по этой специальности. Ну а в свободное от подготовки к институту время я делаю приложения и игры для телефонов. Также подрабатываю расклейщиком объявлений в Липецке, по выходным у меня культурная программа - чтение книг, посещение библиотеки.

MobiTree: Как вы сейчас оцениваете ситуацию с Java2ME в связи с популяризацией операционных систем iOS, Windows Phone и Android?

Сергей: Каждый раз, когда я еду в транспорте, то замечаю, что у людей много мобильных устройств, на которых они что-то делают - кто-то звонит, кто-то играет, кто-то слушает музыку, кто-то снимает, в общем, у многих есть мобильные телефоны. Насчёт остальных портативных устройств (планшетные компьютеры, смартфоны) скажу положительное мнение - все технические новинки рано или поздно все равно заменят современные телефоны, и я думаю, что там будет много разных функций, которые нам и не снились. У меня есть несколько телефонов, правда, я ими не пользуюсь, так как они отвлекают меня от моей личной жизни. Играть предпочитаю не в компьютерные игры, а в настоящие, которые можно потрогать, пощупать. У меня дома есть кубик Рубика, потом раскладной тетрис, потом электронный конструктор «Знаток». Эти детские игры очень хорошо влияют на мозг - можете попробовать сами. Это я вам скажу по своему опыту.





MobiTree: *А вот этот мобильный треугольник — Android, iOS u Windows Phone... Как вы считаете, у кого из них есть будущее?*

Сергей: Недавно смотрел рейтинг операционных систем для мобильных телефонов, так вот, самой популярной на данный момент является как раз Андроид. Я думаю, что в дальнейшем она будет популярна ещё больше. У самого был планшетный компьютер, много разных функций и программ. Мне понравился он. Но для меня как для разработчика для телефонов в планшетном компьютере был единственный минус - сотни разных программ, упрощающих задачи, но ни одной программы для разработки для простых мобильных телефонов. Из-за этого минуса я поменял планшетный компьютер на простой ПК, так как мне на нем удобно программировать. К тому же я учился в училище на старых компьютерах с большими мониторами, поэтому мне и привычно работать с таким компьютером.

MobiTree: *Расскажите об играх, которые вы создавали. Какая игра была первой? Какая запомнилась больше всего? Какая оказалась самой популярной?*

Сергей: Первая моя игра была ещё написана несколько лет назад, я не помню, как называлась, и сейчас её уже не найти, так как она затерялась на каком-то сайте. Сейчас я написал около десятка игр. Если вы заметили, то Scary Maze Game — это компьютерная flash-игра-страшилка, она мне сильно запомнилась, и я решил сделать её порт на телефон. «Самая сложная игра» — это тоже flash-игра для компьютера. Вообще, если у меня нет идей, то их я беру из flash-игр. Их не надо загружать несколько часов, они короткие, и, что самое главное, их много, что даёт огромный банк идей для разработчика приложений для телефона. Все игры, которые делаю, являются полностью бесплатными, да и смысла брать деньги с людей за мини-игру нет. Мини-игры короткие, занимают буквально пять-десять минут.



MobiTree: *Какая ваша любимая бесплатная игра? Есть ли такая, благодаря которой вы начали свою работу?*

Сергей: В основном мне нравятся flash-игры, в которых присутствует физика и можно делать механизмы. Например, симулятор ТУ-46 — очень интересная игра. Или игра «магический карандаш», где надо переместить красную фигуру к красному флажку, при этом можно рисовать любые конструкции - начиная от разных рычагов и заканчивая транспортом. Раньше нравились игры для мобильных из серии «Age of Heroes», «Gravity Defied». Всего я сыграл в число мобильных игр больше сотни.

MobiTree: *А что касается компаний? Где бы вы хотели работать, будь у вас возможность?*

Сергей: Ну, до работы пока далеко, ещё надо поступить в институт, потом учиться несколько лет, а только потом устраиваться на работу. Работать я готов в любой добросовестной компании, главное - чтобы

зарплата была достойной и работа спокойной.

MobiTree: *Хотели бы вы работать над компьютерными играми?*

Сергей: С огромным удовольствием программировал бы игры как для компьютеров, так и для любых устройств, главное, чтобы за это платили. Разработка игр вообще очень увлекательное занятие, ты как



бы являешься создателем, даже можно сказать - «Богом». Сначала делается программный каркас, потом понемногу добавляются новые детали, функции, поведение объектов. Программируются объекты со своими свойствами и методами. Очень увлекательно!

Это увлекательней даже чем сам процесс игры, так как при игре ты делаешь ограниченное количество действий, а при программировании ты создаёшь эти действия, поведение всех игровых объектов. Весь процесс создания игры для телефона у меня делится на этапы:

- 1)Идея и сюжет игры.
- 2)Поиск и обработка графики.
- 3)Программирование игры.
- 4)Тестирование.

Так как я делаю игры один, то, естественно, не могу рисовать, и программировать, и создавать музыку. Вся графику для мобильной игры я ищу в интернете, обрабатываю в графическом редакторе под размеры телефонного экрана.

MobiTree: А что по поводу копирайта?

Сергей: Естественно, ресурсы могут быть защищены обладателем, и я не смогу использовать их в своих коммерческих целях. Современное законодательство России сейчас приняло «антипиратский закон», по которому правообладатель может подать в суд на незаконное использование пиратами его собственности. Так как ресурсы, используемые мной в играх и программах, употребляются в строго частных целях, и проекты не являются коммерческими, то, естественно, я не могу заявить на них свое право и буду обязан поступить по закону при первом обращении правообладателя. Или, проще говоря, заменяю любой ресурс, на который есть право.
Закон главнее всего!

MobiTree: У вас есть мечта написать продолжение какой-нибудь популярной игры?

Сергей: Программирование для меня - это просто любимое занятие. А главная моя мечта — создать семью. На втором плане у меня стоит будущая работа по специальности программиста, на третьем - все остальное.

MobiTree: Что бы вы пожелали миру мобильных игр на будущее?

Сергей: Прежде передаю всем программистам на сайте annimon.com огромный привет! Мобильные игры, надеюсь, в дальнейшем приобретут более масштабный вид, чем сейчас, ведь в будущем, уверен, не будет уже тех компьютеров, которые были несколько лет назад, а будут портативные мобильные устройства, которые сумеют очень многое, то, что мы сегодня не представляем.



Интервью брал: Денис Зайченко



Платформа:
Android / iOS

Жанр:
Racing

Разработчик:
Gameloft

Дата выхода:
22 августа 2013 года



Машины ехали, колеса терлись...

А мы не ждали вас... Так, стоп. Вообще-то, очень ждали. Более того, не просто ждали, а предвкушали, грея в руках телефоны, а сердцах – надежду... Поэтично, правда? А все дело в том, что Gameloft анонсировали выход нового Asphalt 8: Airborne еще на 8 августа (восьмая часть восьмого числа восьмого месяца – сразу видно, дату выбирали очень старательно). Однако, увы, выход несколько раз переносили, а потому фанатам пришлось ждать на целых две

недели дольше – игра появилась в App Store и Google Play 22 числа. Тем не менее, продолжение действительно стало намного лучше – как в плане графики, так и в плане разнообразия трасс, машин и режимов игры. Но обо всем по порядку.

Идем на взлет в восьмой раз

Действительно, сегодня трудно даже представить, как изменилась культовая гонка за почти 11 лет существования (ведь

первая часть одной из самых популярных сегодня игр вышла еще на «кирпичных» телефонах с черно-белыми экранами, в далеком 2002 году)! А между тем, уже тогда, забавляя и увлекая игроков своей графикой, и удивительным по тем временам сюжетом и геймплеем, игра обретала своих поклонников. И пусть за столь длительный период времени, изменилось фактически все – и прорисовка, и управление, и тот же геймплей, изменений не претерпело лишь одно – количество фанатов, которые с каждой новой частью только прибавлялись.

«Асфальт» можно, в определенной мере, назвать уникальной игрой в плане новшеств. С каждой сменой цифры у названия, разработчики приносили какие-нибудь новенькие фишки, которые зачастую подолгу не давали игрокам «отлипнуть» от экранов устройств, и заставляли ждать продолжения с еще большим нетерпением. Точно так же, и в «Airborne» появилось много нового. О, а если вспо-





мнить, с каким вдохновением писали об этих новшествах разработчики в анонсе! Один из девизов Asphalt 8 – «Сила гравитации над вами не властна!». Да, это правда. Половину трассы вам предстоит провести... в воздухе. Нет, не надо пугаться – притяжение Земли не изменилось, и апокалипсис на нас не надвигается. Все дело в том, что теперь на трассах повсюду стоят трамплины – и обычные «возвышенности», и перекручивающиеся планки, и многие другие сооружения – причем траектория полета зависит от того, под каким углом и с какой скоростью автомобилю удастся заехать на очередную «постройку». Действительно, выглядит подобная «антигравитация» очень зрелищно. Фактически, все трассы, доступные в игре, можно пройти методом «взлетов и приземлений» (ну вот, исковеркали хорошую фразу), перелетая заграждения, реки, дома, дороги, и других соперников. Как всегда, по мере того, как проезжаешь трассу, нужно смотреть по сторонам – ведь на каждом углу можно заехать в какой-нибудь секретное место, или же, «срезать» немалый участок дороги, оставив



всех оппонентов далеко позади. А вот соперников можно использовать с гораздо более коварной целью – почему бы не сесть одному из усердно рвущихся к финишу гонщиков на хвост? На удивление, противники имеют странное чутье на секретные участки дорог – и, как только «жертва» заезжает в тайник (где можно найти довольно много запасов «нитро», и выполнить пару сногшибательных трюков на довольно диковинных трамплинах), включаем ускорение до максимума, и «сбиваем» так и не успевшего что-либо понять бедолагу. Да, жестоко. А кто говорил, что всю жестокость разработчик оста-

вил в новом Gangstar? Таков закон джунглей, а в нашем случае, закон скорости.

Кстати говоря, о законе джунглей: расслабляться на трассе нельзя – враги попались на редкость агрессивные, и терпеть издевательства над собственной персоной не собираются – могут и к обочине прижать, и на несущийся поезд толкнуть (игровой мир Asphalt 8 просто удивляет разнообразием интерактивных объектов!), и бок машины снести. Когда автор статьи первый раз решил испытать режим дуэли, и в качестве соперника своему мощному Cadillac XTS выбрал «хиленькую» Audi, которая являла собой нечто крохотное и беспомощное (на первый взгляд!), удивлению его не было предела: с первых же секунд поединка соперник начал со всех боков лупить многострадальный «Кадиллак», то преграждая путь и не давая обогнать других оппонентов, то переворачивая машину навзничь. И хотя оторваться от «монстра» таки удалось, осадив пыл парой вмятин в капоте недружелюбно настроенного дуэлянта, широко раскрытые от удивления глаза





еще долго не могли поверить увиденному.

Однако агрессивно соперники настроены не только на игрока – участвуя в очередной гонке, нельзя не заметить тут и там перевернутые гоночные машины – сразу видно, что между гонщиками, которым удалось выйти вперед, проходила серьезная борьба за лидерство. Так или иначе, действительно, самый простой метод прийти к победе – просто разбросать всех оппонентов (тем более учитывая, что каждое «столкновение» проходит в замедленном времени, что выглядит особо красочно). В этом плане игроку представляется полный полет фантазии – можно «приземлится» с трамплина на машину недруга, или, проезжая мост над водой, прижать врага к заграждениям, и тем самым отправить его в свободное плавание. А можно просто, но красиво, на всей скорости ударить автомобиль сзади. Ограничения тут накладывает только ваша находчивость – во всем остальном – свобода!

А где же царапины?

Но оставим на время наших

многострадальных гонщиков, и поговорим о реалистичности. Увы, сей аспект разочаровывает: да, пусть и красиво летят машины с трамплинов, пусть и трюки удивляют своей зрелищностью, но... В игре слишком много таких «но», вот в чем проблема. Расскажем в который раз об авариях (чтобы не затронуть чувства и без того потерпевшихся «соперников», возьмем, например, неудачный поворот в отбойник): вот, машина так аккуратно проскакивает одно препятствие за другим, поворот, дрифт, и... авария. Никаких эффектов. На отбойнике – ни вмятинки, словно в него врезался не здоровенный болид, весом в полтонны (а то и больше!), а детский самокат. В лучшем случае, машину пару раз развернет в воздухе. Видимых повреждений фактически нет. Авто остается таким же, каким и было до аварии – разве что, может перевернуто верх ногами (тут уж зависит, где и как вы умудритесь «влететь»). Разработчики обещали нам реалистичную систему повреждений – надежда на нечто грандиозное, к сожалению, рухнула, словно картонный домик. Нет в игре этой

грандиозности, нет. Пусть и отлетают после удара «колесницы» в разные стороны, пусть и кувыркаются в воздухе от силы толчка – это заставляет только еще больше задуматься над тем, «Где же повреждения? Неужели ради приличия, хотя бы, не может отвалиться дверь, или ладно уж дверь – но на машине нет ни одной царапины!». А между тем, звуки, к примеру, при приземлении машины с трамплина, производят такие впечатления, будто у внедорожника полностью слетела ходовая, отвалился двигатель, и выпал карбюратор. Чудеса, да и только.

Ах да, музыка. Тут не поспоришь – все музыкальное сопровождение выполнено в лучших традициях гонок, таких как NFS – ненавязчивые, но в то же время энергичные ритмы, то затихающая, то набирающая силу мелодия, хорошие группы (музыку для «Airborne» исполнили The Crystal Method и Queen of the Stone!). Так что послушать, параллельно подрезая очередного «шумахера», есть что.

А вот за количество машин в игре разработчика упрекнуть было бы несправедливо. Не-





мудрено – всего для покупки доступно 47 различных моделей (реальных!), от самых разных производителей. Все эти авто разделены на несколько классов, их можно покрасить в любой цвет, и «протюнинговать» - сделать более управляемыми или быстрыми. Стоит отметить, что каждый автомобиль имеет свои положительные и негативные качества: один будет очень неманевренным, зато сможет сбивать вражеские спорткары, словно кегли. Другой же наоборот, летает как пуля, но при малейшем столкновении отправляется в кювет. Купить даже самую дорогую машину не так сложно – в игре присутствует исключительно виртуальная валюта, которая при этом довольно щедро начисляется за успешно пройденные этапы. Однако не всегда дорогая машина будет удовлетворять покупателя, а дешевая – наоборот, разочаровывать. Тут уж зависит от того, какой стиль выберет игрок при прохождении этапов.

Доверие – залог успеха!

Приятно порадовало количество режимов, доступных в игре: «Классика» с повседневными и неинтересными «огбгнялками» кажется скучной? Так почему бы не попробовать себя, сбивая вражеские автомо-

били (да, опять) в режиме «Нокдаун»? Тоже неинтересно? Дуэль один на один разгонит всю скуку! Хочется чего-то аркадного, в стиле лучших голливудских боевиков? Режим заражения к вашим услугам! А если даже это наскучит, то вперед – искать противников для сражения в режиме онлайн! Но на такой «рекламной» ноте приостановимся, и поговорим о стандартном режиме прохождения – «Карьере». Он совмещает в себе все вышеперечисленные виды гонок, машин, а также трасс, которые открываются по мере прохождения этапов. В статье уже указывалось, что виды авто распределяются по классам. Так вот, некоторые этапы можно пройти только на машине определенной квалификации. Как уже говорилось, за каждое пройденное задание начисляются деньги, поэтому к концу «Карьеры», вполне возможно, у вас будет целый гараж автомобилей самых разных марок, классов и скоростей. А почему бы и нет?

Одной из новых фишек стало появление в игре «призрака». Эта опция предназначена для тех, кто хочет в будущем попытаться побить свой же рекорд, или просто взглянуть на былые успехи. А еще «призрака» можно отправить друзьям – поэтому, если знакомые недоверчиво усмеются, слушая рассказы о

том, «как зрелищно на последних секундах ваш Ferrari прижал к обочине Audi соперника, и тем самым получил заслуженную победу» - почему бы не продемонстрировать им все произошедшее, запустив новую опцию? Гляди, удивившись успехам, друзья и сами попытаются повторить увиденное, а то и побить ваш рекорд. Ну а тут уж дело за малым – включайте режим онлайн-игры, и вперед, в мир машин и скорости!

...

Трудно назвать новую часть культовой игры неудачной. Приятно порадовало большое количество автомобилей и детальная прорисовка трасс, приятные нововведения не оставят равнодушными даже истинных ценителей игр. Именно из-за новшеств, которыми так порадовали разработчики, игру можно назвать на редкость удачной. Даже плохая физика и отсутствие проработки некоторых игровых элементов не могут испортить положительные впечатления. Будем надеяться, что в будущих частях игры Gameloft исправят все недочеты. Кто знает – вполне возможно, что еще через 11 лет будет написан отзыв, сравнивающий «доисторический» Asphalt 8: Airborne и, например, Asphalt 22. Время покажет.



8.0
ИТОГ

Богдан Глушко





Платформа:
Android, iOS

Жанр:
Logic

Разработчик:
Kiragames

Релиз:
2010 год

Unblock Me

Свободу попугаям!

Логические игры таят в себе уйму загадок. Их кажущаяся простота заманивает в свои сети беспечных игроков, а последние через час находят себя за прохождением сотого уровня. Простота у этих игр мнимая, она исчезает по мере прохождения намного быстрее, чем в других жанрах. Примеров можно приводить сколько угодно — едва ли не каждый месяц восходит новая звезда логического мира и постепенно угасает, обрастая миллионами

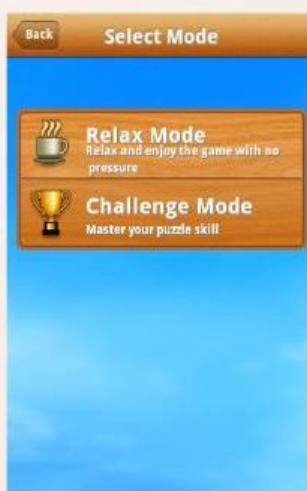
загрузок. Вот, к примеру, Unblock Me. Идея простейшая, сюжет отсутствует, геймплей совершенно одноклеточный. Kiragames создали эту игру около четырёх лет назад, и сейчас она породила полноценный жанр себе подобных проектов.

Чудеса движения

В чём же заключается цель игры? В прохождении отдельных уровней-головоломок, на которые её любезно разделили разработчики. Описать этот процесс весьма просто: на экране расположены 8-10 одноцветных брусков, отполированных, видимо, волшебными

гномами до состояния паркета и смазанных жиром минотавра, поэтому в движение их может привести даже палец игрока. Правда, двигаются они лишь вдоль собственной длины, вперёд или назад.

Между всем этим целлюлозным непотребством располагается одна-единственная деревяшка, отличающаяся от прочих тёмным цветом. Напротив неё, в другом конце поля, находится дырка. Цель будто предсказана самим Фрейдом — загнать деревяшку в дырку. Проблема заключается в том, что на пути победного бруска обязательно окажутся другие деревяшки, которые надо уб-





рать с пути. Короткие вверх, длинные вниз. Это — если ничего не мешает. В общем, находим причину, убираем её, и побеждаем. Veni, vidi, vici.

Дом вверх дном

После сотого уровня, после пары часов игры и мозгового штурма невольно задаёшься вопросом. А сколько ещё осталось? На сколько хватит этой игры? Angry Birds сдавали позиции после сотни уровней, но там уровни покрасивее будут. А из чего состоит головоломка в Unblock Me? Палка, палка, огуречик. Так вот, все уровни UM разделены на три сложности: Beginner, Intermediate и Hard. Каждая сложность имеет свои деления, в основном — по тому, откуда уровень взялся, от самых разработчиков или пользователей. Всего же сложности имеют по... 1200 уровней. Каждая из них. И даже на простейший уровень, после того как вам снизойдёт «Суть построения головоломок», будет ухо-

дить минимум 30 секунд. Вот и считайте, какой процент своей жизни можно угробить на эту игру.

А что ждёт людей, которые всё-таки прошли все уровни? Агнст и тоска? Отнюдь, всего лишь новый режим, на скорость. Только вот скорость измеряется не в секундах, как в других играх, и не в километрах, скажем, в час, как у нормальных людей. Нет, в Unblock Me важно количество движений, которое вы сделаете перед тем, как самая важная деревяшка войдёт в положенное ей место. В среднем же времени на головоломку даётся буквально чуть-чуть меньше, чем надо для прохождения. Это значит — рестарт при любом неблагоприятном движении, и не помогает даже функция возврата в ходах.

Линолеум не нужен

Что можно сказать про графику? Особо ничего. Вся её суть познаётся, если посмотреть на паркетный пол. Он вам по праву или хотя бы не противен? Значит, внешность Unblock Me вам будет приятна. Стоит признать, что прорисовка вполне на уровне, цвета приятные, стиль выдержан. Немного удивляет отсутствие возможности изменить внешность игры, скажем, на цилиндры или пиктограммы оставшегося заряда Samsung. Непорядок, однако... Шутка.

Похвалить от всей души хочется и управление, мягкое и приятное на любых экранах. Музыка в игре немного, но то, что есть, по претензиям не про-



ходит — сочные «деревянные» звуки, победа, главный мотив.

...

Если вам нужно приложение для: тренировки мозгов, проведения свободного времени с пользой, наслаждения от деревянных панелей и звуков, ими издаваемых... Если все уровни Angry Birds вы прошли за 15 секунд с закрытыми глазами, а sudoku решаете спросонья в 4 утра, и вам нужно что-то действительно длинное и грандиозное... Или же вы просто любите по-настоящему знаменательные игры — Unblock Me всегда к вашим услугам.

9.0 **Денис Зайченко**
ИТОГ



Платформа:
AndroidЖанр:
LogicРазработчик:
AI Factory LimitedРелиз:
2013

MOVE IT!

Шаг вперёд, два назад

Переосмысление идей. Что это — подвиг нестандартного мышления или паразитизм на уже созданной вещи? Каждый может дать свой ответ, так как оба варианта периодически имеют место. Подделки и стилизация под известные бренды — известное дело на стихийных рынках — никак иначе, кроме паразитизма ведь не назовёшь. С другой стороны, придумать что-то оригинальное, взглянуть на привычную вещь иначе, дать надоевшему явлению свежий взгляд... В такие моменты мож-

но лишь радоваться и удивляться таланту создателей.

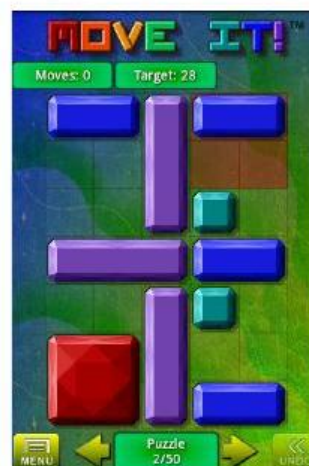
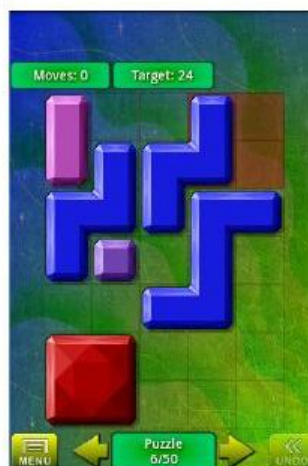
Только вот шедевры из ниоткуда не возникают. На них нужно тратить вдохновение, которое в современном мире становится все сложнее найти. Остаётся ещё нейтральный вариант — черпать вдохновение для идеи в другой идее. Так сказать, скрещивание видов. Как относиться к такому? Давайте смотреть на результат — историю ведь пишут победители, верно? Возьмём, к примеру, Move It. Возьмём и разберём этот проект по кусочкам.

В левом углу стоит культовый ветеран — Тетрис. Рассказывать о его достижениях равноценно перечислению всех медалей Брежнева, так что вспомним лишь Brick Games. В правом углу находится Unblock Me — культовый проект от , ставший родителем полноценного поджанра логических игр. И вот вопрос — совмещение этих двух проектов будет из себя представлять... что?

На самом деле вариантов много, и Move It является одним из них. Как мы помним, в UM все фигуры ограничивались тремя видами — горизонтальная и две вертикальные. MI делает ассиметричный ход конём, и вводит ещё фигур на поле. Первый же уровень напомним складывание пазла из фигурок

Сила в движении

Приветствуем вас, дорогие зрители, на весьма идейном матче двух совершенно разных про-





Тетриса, так как все они присутствуют в герое нашей статьи. Частыми местами встречаются маленькие детали единичной высоты/ширины, а иногда — блоки непередаваемых размеров и форм. Их нельзя поворачивать, но двигаются они в любом доступном направлении!

Кто ходит буквой «Зю»

Требовательность к мозгам у игры заметно выше, чем у коллеги. Это становится понятно по пятому-шестому уровню первой же сложности. Баланс этому факту составляет общее

количество уровней — 300, что меньше коллеги раз в 10. Это, в свою очередь, компенсируется шестью видами сложности, начиная с и заканчивая .. Ах да, и режим игры всего один, но вмещающий в себе игру ради удовольствия и прохождения на время. Счётчик ходов есть, и он показывает, сколько минимальных движений нужно для победы. На этом его возможности исчерпываются.

Радужная оболочка

Что касается графики, то впечатление двойное. С одной стороны — рядом с Unblock Me цветастые блоки из Move It выглядят, как семья амишей возле участницы карнавала в Рио-де-Жанейро. Мало того, что детали попадают разных форм — они буквально сочатся всеми цветами радуги. Иногда это помогает, если они разные, порой запутывает, если весь экран одного цвета. Ну, кроме главной фигуры. Она всегда красная и квадратная, как помидор в пиксель-арте. За озвучку хочется сказать отдельное спасибо. Мотив подобран практически безупречно, весёлая, заводная и яркая мелодия дополняется сочными звуками действий. В условиях скуки это работает как часы — приятно и полезно.

Таким образом явный недостаток у игры всего один. Меню выбора уровня, кхм, отсутствует, и для повторного прохождения, скажем, 5 уровня, находясь на 20-м, можно больше времени убить на переключение, чем на саму головоломку. Как компенсация — поголовно все задачи доступны для решения сразу же.

...

Вот так вот, на ровном месте, мы получили очень хорошую головоломку, с кучей уровней, бросающей вызов сложностью и приятным внешним видом. Перед нами пример качественного переосмысления начальной идеи, которую грех не похвалить.

8.0
ИТОГ

Денис Зайченко





Жанр:
Аркад

Платформа:
Android

Разработчик:
Creative Mobile

Релиз:
Март 2013



Возвращение легенды

В 1983 году компания Windmill Software выпустила игру Digger для компьютеров IBM PC. Игра была весьма популярна во времена широкого использования мониторов и видеокарт стандарта CGA, однако вскоре данная техника вышла из употребления, и Digger был забыт. Но на этом все не окончилось, в 1998 году исходный код игры был восстановлен, родилась версия для видеокарт VGA и процессоров Pentium, и, наконец, в 1999 году вышел Digger Remastered под

Windows, известный и по сей день. В 2009 же году Creat Studios возродили игру для PlayStation 3 под именем Digger HD, и сегодня мы поговорим об Android-возрождении от этой же студии.

Дух ностальгии

Итак, запускаем. После пары секунд ожидания перед нами предстает заставка — странного вида помесь куба с трактором, убегающая от ужасного зубастого монстра и при этом еще и пожирающая алмаз. Брр.

Но это и есть Диггер.

После созерцания яркой заставки на экране появляется меню. На фоне играет старая добрая музыка из не менее старого Диггера. Впрочем, ее можно сменить на другую в настройках.

Пиксели отдыхают

В меню выбора уровней мы видим три мира, каждый из которых отмечен добавлением определенного типа дополнительного врага. Также миры различаются оформлением и сложностью, в первом, пещерном мире, играть будет легко, во втором, ледяном, появятся как новый враг, так и новые бо-





нусы, а в последнем — пустынном — нас ожидает максимальная сосредоточенность как всех игровых врагов, так и всех игровых бонусов.

Врагов в игре пять: Ноббин, Хоббин, Роббин, Доббин и Боббин. У каждого из них свои умения, но цель одна — догнать и уничтожить наш «трактор». Нарисовано все очень четко, ярко и даже довольно жутковато — пиксельная графика первого Диггера отдыхает. Чтобы открыть новые миры, нам нужно собирать звезды, принцип Злых Птичек — за уровень всего можно получить три звезды и немного монеток.

Шахтерские будни

Итак, первый уровень. Все завалено землей, в ней есть пара

проходов, по которым и предстоит путешествовать Диггеру и К'о. С одним отличием — копать умеют только главный герой и дополнительный монстр, в которого умеют превращаться обычные. Геймплей стандартного диггера напоминает Boulder Dash, Caveman или Diamond Rush — копаем ходы, собираем алмазики, убегаем от врагов. Только вместо камней в Диггере мешки с заманчивым значком доллара — при падении они, кроме убийства всех встреченных персонажей, умеют становится кучкой золота. Однако «в большой семье не щелкай клювом» — дойдя до монеток, монстры спокойно со-

трут их в порошок. А как же нам выживать-то? Убегать, подкапывать мешки для падения на монстров, стрелять. Да-да, Диггер умеет пускать в сторону супостатов большой желтый шар. Как плюс — сожрав маленькую вишенку, железный шахтер получает возможность съесть всех встреченных плохишей. И дают за них немало очков. Однако монстры не дремлют — чем дальше игра, тем они умнее и начинают вести неравный бой — в Диггера полетят куски льда, стены начнут прогрызаться толпами злых Роббинов, а Боббин не преминет телепор-



Небольшой секрет: Чтобы пройти уровень на 3 звезды с наибольшим доходом, соберите все деньги и все алмазы, кроме одного, и затем устраните всех врагов. Максимальное число очков обеспечено. Врагов можно устранять и во время сбора алмазов, но не переборщите — можно случайно завершить уровень.



тироваться к главному герою и совершить акт разрушения нашего «трактора». Закончить уровень можно двумя путями — собрать все алмазы / убрать всех монстров.

Да будет HD!

Собственно, все вышеперечисленное присутствовало в разных версиях старых диггеров. Господа, настало время говорить о новом!...

...а нового этого тут много. Начнем с того, что Диггера можно улучшать. За заработанные монетки можно покупать ему новое вооружение, улучшать скорость и, самое главное, покупать дополнительные жизни. А это самая полезная часть по-

купок — в самую первую очередь нужно собрать на второе сердечко, иначе будет очень сложно играть. Плюс к этому, у Диггера заметно улучшена графика, в игре присутствует милая музыка (выберите вторую из списка в настройках, не прогадаете), а мешки кроме денег могут содержать опасную фишку для быстрого устранения помех. В каждом мире своя прорисовка окружения, и выглядит все вместе взятое великолепно и красиво.

Алчные разработчики также добавили в игру донат — «Не хотим долго собирать игровые деньги? Плати реальные!». Однако игре это не мешает, во время игры деньги набираются довольно резво.

Технический казус

И все было бы хорошо, если бы не модель управления персонажем, взятая из первых Диггеров. Объясняем:

Все поле покрыто невидимой сеткой. Диггер может двигаться, только если он находится ров-

но напротив квадрата сетки. Иначе он не повернет на ближайший квадрат, не продолжит ехать вперед — он остановится, что очень обрадует врагов. Благодаря этой модели управления играть с экранными кнопками почти нереально — подключайте USB-клавиатуру, и лишь тогда вы сможете действительно насладиться игрой.

...

Великолепно. Красиво. Стильно. Все передано. Все дополнения прились ко двору. Единственный минус — модель управления из старого Диггера лучше все таки было не передавать, но, тем не менее, в эту игру стоит поиграть всем.

8.0
ИТОГ

Михаил Бухтояров





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

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

Платформа:
AndroidЖанр:
RunnerРазработчик:
Laurent BakowskiРелиз:
Апрель 2013

BAD ROADS



Водительские будни

Не секрет, что в жанре «автомобильного» раннера с видом сбоку лидерство прочно заняла Hill Climb Racing. И вполне заслуженно. Но сегодня у нас здесь небольшая, сравнительно недавно вышедшая игра. Раннеры бывали разными, у каждого была своя фишка, будь то собирание монеток, головокружительные трюки, обилие транспорта или уровни с разными заданиями, но бывали и такие, в которых упор делался на графику и аккуратное вождение, и один из них — Bad Roads.

так неаккуратен, что клетки с птицами прыгают по всему кузову, переворачиваются, а зачастую и вовсе вылетают прочь. Настоящий беспредел, если учесть, что утка — птица живая, и такие акробатические номера могут повредить её здоровью.

Цветовой апокалипсис под кантри

При запуске по неподготовленным ушам ударяет довольно громкая музыка в стиле «кантри», который звучит весьма непривычно для современного игрока. Оправившись от звуко-

вого шока, осматриваем окрестности. На экране у нас находится мрачный пейзаж, состоящий из холма и странных черных елей. Запустив игру, мы наблюдаем необычное зрелище — фон имеет градиентно-желтый цвет, все декорации черные или имеют оттенки серого. Сочетание темных деревьев и построек с желтоватым небом создает ощущение тихого деревенского заката, и музыка лишь усиливает его. Но не всё в пейзаже так мирно, силуэты низких елей выглядят очень мрачно и вызывают желание поскорее уехать из этого места

Дух России

Несмотря на то, что разработчик заграничный, название игры взывает к чувствам любого россиянина — «Плохие Дороги». Только в этом приложении мы будем не просто ездить, мы будем возить уток. Да-да, у нас есть водитель с гордым именем Фред, его грузовик и набор утиных клеток в кузове. Причем Фреду явно мало платят — он

340m (587m)





на сиротливо стоящем сбоку грузовичке с Фредом за рулем и восемью утиными клетками в кузове. В углах наметились стрелки управления.

Утиная напасть

Итак, поехали. Надо сказать, что физика в игре на первый взгляд отличная — клетки весело подпрыгивают, грузовик покачивается на холмах. Но на первом же подъеме замечается недочёт — переднее, ведущее колесо. Если заднее спокойно ведет себя, то переднее на каждом подъеме норовит ускочить почти на середину кузова. А это вам не Hill Climb, тут лишняя тряска не нужна, ибо — утки.



Данные жирные птицы делают игру очень сложной, поскольку ландшафт весьма неровен, а с потерей последней утки игра окончится. Но, тем не менее, играть интересно. Странный дизайн и непривычная музыка неуловимо гармонируют, ландшафт крайне разнообразен — тут есть и шахты, и сараи, и водонапорные башни, и трамплины, и еще много других объектов, затрудняющих наш путь. Впрочем, грузовик ездит и по не совсем обычным местам — кладбищам, крышам сараев, старым шахтам. Трасса бесконечна, но в игре так много разных построек, что ездить по

сгенерированному миру совсем нескучно, а желание побить свой рекорд может надолго удержать вас в игре.

...

Игра довольно увлекательна и наверняка понравится любителям мрачноватых ландшафтов. Все отлично прорисовано. Зрелище на экране напомнило проекторное изображение на старом жёлтом холсте, немного походит и на графику из Limbo туманными декорациями на заднем плане. Звук мотора в игре нет, но он и не нужен здесь — не вяжется с музыкой. Однако бесконтрольное поведение переднего колеса является очень большим минусом, который сильно затруднит игру.

8.5
ИТОГ

Михаил Бухтояров





Платформа:
Android, iOS

Жанр:
Arcade, Logic

Разработчик:
Twitchgames

Дата выхода:
2011 год

Slice

Не порежься!

Приходилось ли вам когда-нибудь в жизни отодвигать ножи (да, вы не ослышались - ножи), для того чтобы нажать на большую красную кнопку? Подобное занятие не то, что проверить - даже придумать сможет не каждый. К тому же "развлечения" такого рода могут привести к порезам и ссадинам, и привести в размеренную жизнь инициатора (хотя вряд ли жизнь может быть размеренной, если в голову приходят такие "идеи") много неприятных хлопот. В об-

щем, как говорится, Минздрав предупреждает. Разработчики сей игры, пусть и додумались до отодвигания ножей и нажатия красных кнопок, тем не менее, советами Министерства здравоохранения не пренебрегли, поэтому вместо экстримаяву (сомнительный экстрим, надо сказать), создали логическую игру для смартфонов, под названием "Slice HD".

«Твистер» для пальцев

Хотя поначалу задание игры ка-

жется абсурдным, тем не менее, все же вызывает интерес. И вот, уже после первого-второго-третьего уровня начинаешь действовать, по меньшей мере, сразу пять пальцев (причем обеих рук!), чтобы "когда я сдвину этот ножик, этот не задвинулся и не закрыл собой кнопку, а этот не порезал меня. Стоит сказать, что "порез" действительно чувствуется довольно реалистично. Телефон резко вибрирует, а на том месте, где нож "попал" по пальцу, появляется кровь - нарисованная, конечно же, однако все





шашлыков закончился?), и кухонные ножики. А если этого мало - в магазине можно прикупить другие виды колюще-режущих предметов.

Сам по себе магазин разочаровал - поскольку игровая валюта отсутствует, покупать вещи можно только за настоящие деньги, причем нешуточные. Вещей, кстати, продается не так и много - лишь несколько паков дополнительных уровней, и новые виды ножей - ассортимент, увы, как таковой радости не приносит.

Прошел? Проходи дальше!

равно, от подобного зрелища становится жутковато. В первый раз, вполне возможно, что игрок резко отдернет палец от экрана, и пару секунд будет пристально искать ранку.

Графика, пусть и не является чем-либо ужасным, однако назвать фантастической ее сложно. Очень плохо проработаны анимации - местами возникает ощущение, что игра зависла, однако, некоторые мелочи все же сделаны на славу - на железе сзади видны следы от "царапин", на ножах нельзя не заметить довольно качественно падающий свет. В меню, при выборе пункта, появляется нарисованная кровь (что довольно неприятно, повторяется).

Будни режущих предметов

Ножи! Действительно, за ножи разработчику стоит отдать должное - их тут сразу несколько видов: это и тесаки, используемые чаще в мясных лавках, и шампуры (кто сказал, что сезон

А теперь более подробно поговорим об уровнях. Действительно, игра быстро захватывает, невольно начинаешь пытаться побить свой же рекорд по времени, проходишь одно задание за другим, и тут... Резко обнаруживаешь, что доступных уровней дается лишь тринадцать. Хочешь больше - плати. Всего в игре шестьдесят



уровней, которые в магазине разбиты на два пака, так что раскошелиться есть на что. Однако подобный ход разработчика выглядит весьма самоуверенно, и поначалу может даже разозлить.

Зато результатами времени за прохождение уровней, можно хвастать в онлайн-таблице рекордов, или же соревноваться на скорость прохождения с друзьями. Стоит отметить, что для совместной игры головоломка подходит как нельзя кстати - хотя бы, если все пальцы будут заняты, чтоб не пришлось тыкать в кнопку носом.

...

Хотя игра и имеет интересную идею, и даже более-менее хороший геймплей, мелкие недоработки и "недружелюбности" могут отбить у игрока всякую заинтересованность, а особенно прихотливых ценителей игр - вообще, заставить удалить приложение со своего устройства. Поэтому, пусть игра довольно неплоха, тем не менее, может понравиться далеко не всем (промолчим о приметке «не для слабонервных»). Однако разработчикам стоит отдать должное за уникальность игры - действительно, подобное встретишь редко.

7.5
ИТОГ

Богдан Глушко





Платформа:
Android

Жанр:
Runner

Разработчик:
Laurent Bakowski

Релиз:
Июль 2013



При свете полной луны

Читатели журнала уже наверняка узнали из статьи этого номера об игре Bad Roads, но пока писался обзор на неё, разработчик выпустил новое приложение — раннер Dark Roads, рассказывающий об обратной стороне тихого фермерского бытия...

Когда встает луна

Прокричал последний петух, домашний скот заперт в загонках, и первые сверчки начинают свой концерт. Фред благополучно отвез всех уток,

но ночь застигла его в дороге, и холм на секунду закрыл его от наших глаз. Однако из-за холма выезжает уже не фермер, откуда выезжает Он. Это уже не фермер Фред, это огромный черный волк, в которого его превратили лучи луны. Правда, превращение грузовика в мотоцикл принять уже не так легко, но ничего не поделаешь — восседает наш волк на странном подобии байка.

Ночные дороги

Собственно, карта Dark Roads

— это лишь слегка измененный ландшафт Bad Roads, однако несколько изменений все-таки есть. Начнем с того, что теперь на трассе можно встретить туннели, в которые мы можем спуститься и проехать часть расстояния по ним. Также на трассе присутствуют изменения зданий, по гораздо большим строениям можно проехать, или наоборот, перевернуться от удара об них.

Управление транспортным средством изменилось в лучшую сторону — мотоцикл устойчивее грузовика, лучше реагирует на приземления и трамплины, а все ошибки с колесами устранены. Однако с исчезновением уток игра резко потеряла сложность — байк настолько устойчив, что перевернуться практически невозможно, и единственный шанс проиграть — неудачная встреча с постройкой. Хотя автор добавил возможность делать флипы, наклонив устройство, и с каждым флипом происходит

305M(2266M)





23M(2266M)



«Moon Up» — луна поднимается выше, и наверняка эта возможность привлечет многих игроков, ведь не известно, что будет, когда луна полностью встанет над уровнем...

Туманные дали

Графика в играх этого разработчика обычно оставляет очень приятное впечатление, и эта игра не исключение — ночной пейзаж очень красив. Туманные очертания построек придают ощущение объема, черные кривые деревья зловеще поднимаются над мрачными

холмами, и проносящийся по ним волк довольно страшно выглядит на фоне полной, огромной, занимающей почти весь экран луны. Лунным светом озарены все декорации, он пробивается сквозь каждую щель, тускло освещая ночной сельский пейзаж.

Музыка также не подкачала — мрачноватый, зловеще позванивающий саундтрек создает ощущение странной сказки, страшноватой, но тем не менее невероятно завораживающей, открывающей нам обратную сторону обычных водительских

будней Фреда, и помогающей понять, что неизведанное может ждать нас за каждым углом.

...

Красивейшая графика, приятная и хорошо подобранная музыка, классический геймплей раннера. Недочеты конечно есть, например, стоило бы анимировать волка, принимающего каждое происшествие с безразлично-сердитым выражением лица, и добавить в игру больше сложности, снизив устойчивость мотоцикла. Однако в целом, новое творение Лоурента не подкачало — игра затягивает не слабее Bad Roads, и дарит новые приятные ощущения от старого-доброго жанра Runner

60M(2266M)



9.0
ИТОГ

Михаил Бухтояров





Платформа:
Android, iOS

Жанр:
Arcade/Casual

Разработчик:
Infinite Dreams

Релиз:
15 мая 2013 года

CAN KNOCKDOWN 3

Если банки сбивают, значит это кому-то нужно...

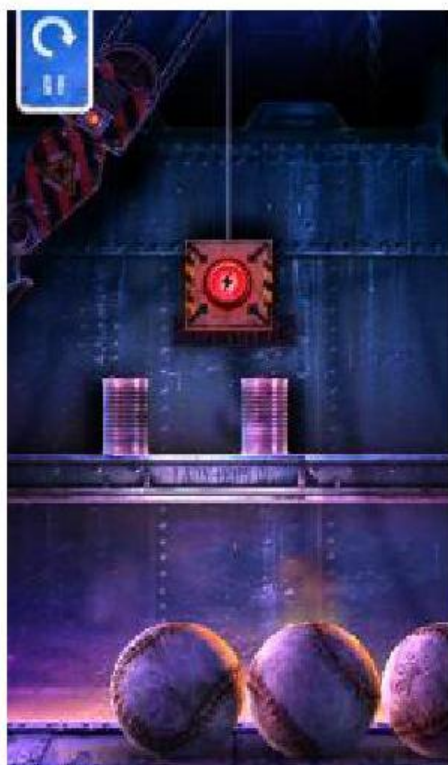
То, что компания Infinite Dreams (IDreams) является конкурентоспособным разработчиком, выпускающим хорошие игры, стало понятно еще давно – чего только стоили железные монстры из Jelly Defense и Jelly Band, или игра для любителей творчества Let's Create: Pottery, наделавшие немало шума среди геймеров. Однако абсолютно удивительным можно назвать успех серии игр Can Knockdown. Уже первая часть в

кругах фанатов и поклонников была названа одной из лучших игр 2010 года, а количество загрузок ее на Play Store превысило несколько миллионов. Второй части «банкосбивалки» почти удалось повторить успех предшественницы, и набрать немало положительных отзывов и загрузок. Но вот, на радость любителям мячей и жестяных банок, в мае этого года вышла Can Knockdown 3, которую сейчас мы и рассмотрим подробнее.

Knockdown 2 были добавлены два дополнительных режима), то в новой части основным улучшениям подверглась графика. Действительно, она стала намного лучше: приятно радует глаз прорисовка новых уровней и объектов – начиная от теннисных мячиков, на которых видны даже неаккуратно наложенные швы, от которых создается впечатление, что мяч лопнет в полете, и заканчивая яркими отблесками и отчетливыми вмятинками на банках.

Сбивать – так сбивать!

По традиции, сюжета в игре нет абсолютно никакого. На первом же уровне перед взором игрока появляется пирамида из банок, и полочка, на которую выкатываются мячи. Все, как и прежде? Нет. Игра, по сравнению со своими предшественницами, претерпела колоссальные изменения. Однако если раньше основной удар разработчиков делался на совершенствование геймплея и повышение интересности игрового процесса (стоит только вспомнить, что в Can





Удивляет качество падения света, имитирующего лучи прожектора или же вспышки грозы за окном, что отлично передает таинственное и грозное настроение игры.

Автор статьи уже столько раз упомянул про новые уровни, что читатель наверняка понял, что классической «игрой на рекорд» не обойдется. Более того, этот режим фактически был убран из игры. В Can Knockdown 3 теперь девять эпизодов, а точнее, локаций (из которых, увы, бесплатными являются лишь три), по двадцать уровней, проходить которые мы будем не на очки, а... на звездочки. Да-да, как во многих популярных играх – максимальное количество звезд, которое можно заработать – три, причем их количество (а, соответственно, и качество прохождения уровня) зависит от того, сколько мячей вы используете, чтоб сбить все жестянки. Тем не менее, появление нового «оценивания» прохождения уровней в игре еще совсем не значит, что достижение рекордов по



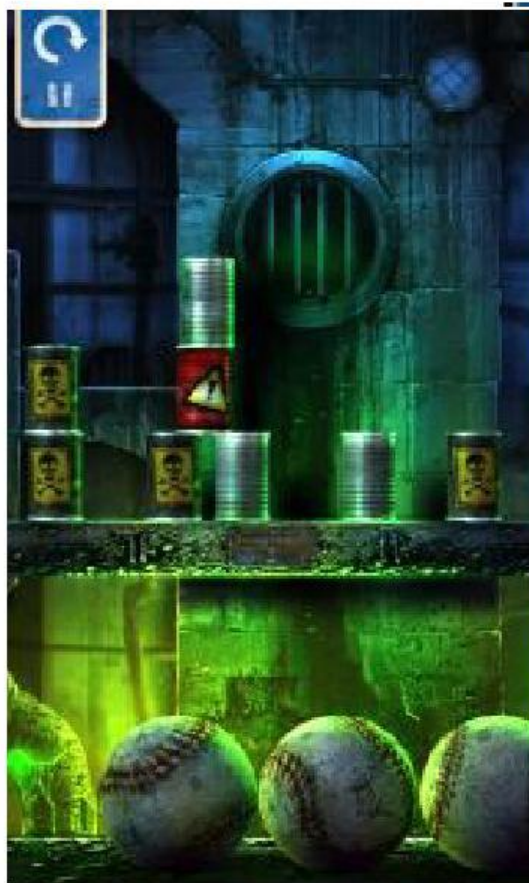
очкам кануло в небытие – теперь их начисляют за красоту удара, количество сбитых за раз банок или за неиспользованные теннисные мячики. А вот специально для тех, кто никак не может расстаться с привычным «классическим» режимом, разработчики включили его в виде бонуса – чтобы открыть «сбивание на очки», надо, опять-таки, пройти все уровни локации на три звезды.

Веселье на фабрике

Не могут не удивить своей необычностью... игровые локации. Все дело в том, что швырять мячи придется в таких местах, как фабрика, шахта, верфь, цейхгауз и даже свалка. Почему выбор разработчиков пал на подобную местность – понять сложно. Однако же следует отдать должное – локации настолько детализированы, что полностью передают атмосферу той или

иной местности. Так, на электростанции то и дело видны искрящиеся оголенные провода, в токсичных стоках на заднем плане блестят металлические решетки, а на фабрике под банками горит огонь, при падении любого предмета в который, возникает красочная огненная вспышка. Радуют также новые объекты, присутствующие на том или ином уровне – местами перед банками раскачиваются крюки-маятники (здравствуй снова, фабрика), а на платформах или механизмах возникают жестянки с бонусами (сбить которые ой как не просто, а некоторые вообще лучше не сбивать – опять-таки нововведение, о котором поговорим немного позже). Стоит отметить, что иногда, чтобы пройти уровень, необходимо крепко подумать – начиная от самого простого «какую банку сбить, чтобы упало как можно больше других», и вплоть до приведения в действие самых





сложных механизмов, посредством «сбивания банки на кнопку, активирующую механизм, который собьет другую банку, которая упадет на третью» и так далее.

Нельзя не рассказать про новые виды банок, добавленных в игру - теперь, помимо «бонусных» появились еще и «вредные» виды жестяного металлолома, попадание в который грозит потерей 3000 очков. Этот «вредный» металлолом упрямо загромождает все возможное для броска пространство, и с каждым уровнем попасть, куда следует, становится все труднее... Интересно и захватывающе.

Come On! Come On!

Не сказать о том, что довольно важную роль в реалистичности Can Knockdown 3 сыграло музыкальное сопровождение, бы-

ло бы, по меньшей мере, несправедливо. Следует заметить, что музыка в игре - действительно нечто.

И не только музыка, но и звуковые эффекты производят должное впечатление: звуки банок, падающих вниз от удара, свист мяча, пролетающего в воздухе - иногда просто диву даешься, как разработчикам удалось просчитать все это! Не забыты и старые фишки серии - так, к примеру, по старой доброй традиции, успешно пройденный уровень будет ознаменовываться громкими аплодисментами и радостным свистом, а вот проваленный, наоборот, разочарованными вздохами «виртуальной аудитории». Осознать всю важность момента помогут восклицания друга (опять-таки, виртуального), а особенно хорошие удары будут происходить в «замедленном времени» - так что можно будет увидеть мельчайшие детали броска - даже то, как на банках появляются вмятины от удара, или как меняет свою траекторию мяч. Приятным нововведе-

нием стало появление так называемых "powershots", или «ударов силы», помогающих «брать штурмом» особо сложные уровни и объекты. Однако переборщить здесь довольно просто - ломаются фактически все объекты на уровне, и хотя за них дают дополнительные очки (а местами можно даже тайники открывать!), разбить важный элемент для прохождения довольно легко - поэтому если с легкой руки разлетится кнопка, приводящая в действие важную систему механизмов, или же что-нибудь подобное - уровень, увы, придется проходить заново.

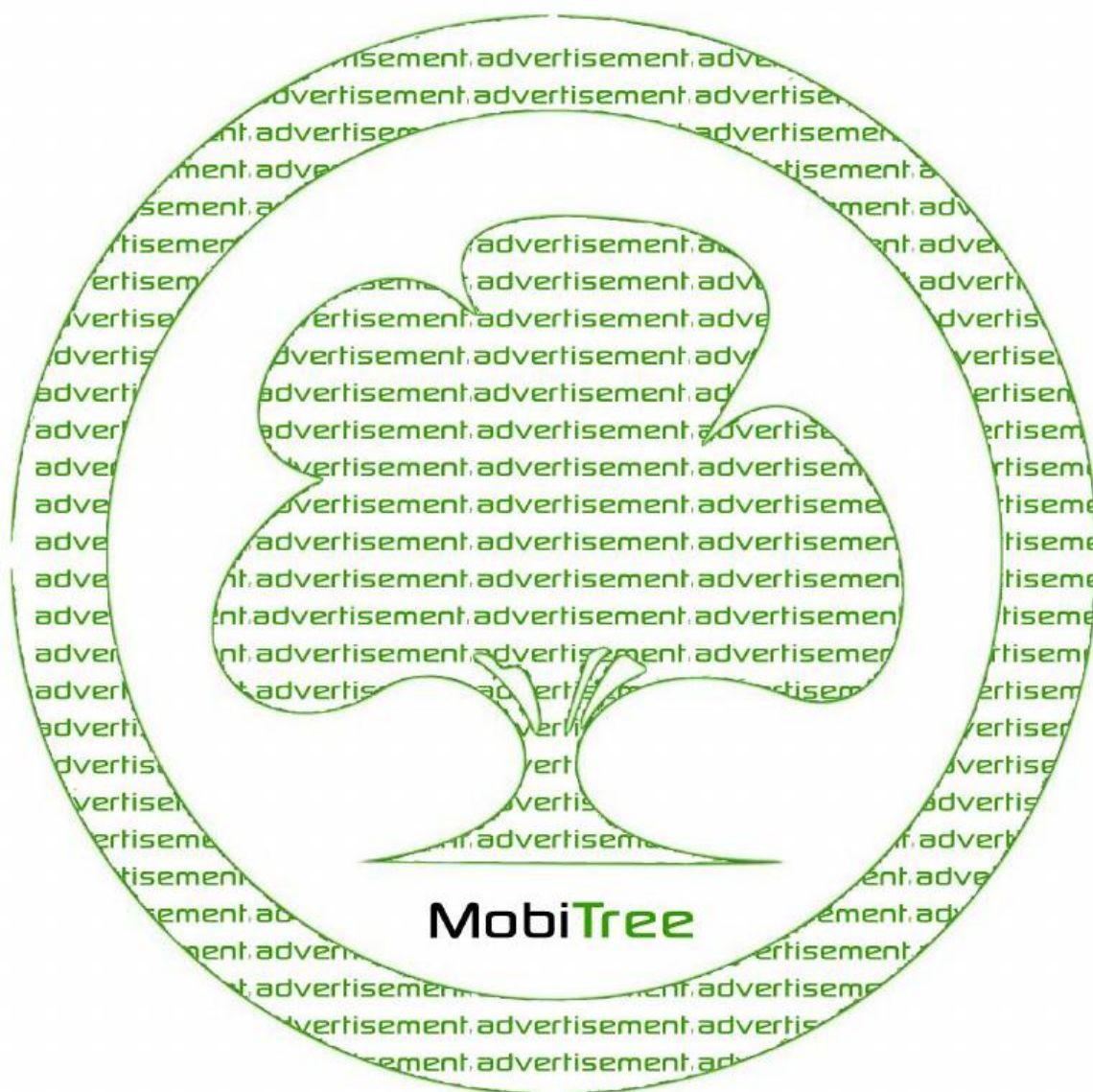
...

IDreams удалось создать интересную, затягивающую игру, которая оправдала ожидания своих фанатов, и стала достойным продолжением серии. Наверное, у Can Knockdown 3 лишь одна проблема - владельцы «зеленого робота» увидят игру только с версией Android 4.0 и выше. Тем не менее, это можно назвать одним из тех сюрпризов, которые преподносят нам разработчики с каждой новой частью серии. К тому же, учитывая, что народные умельцы уже снизили подобную «требовательность» игры до планки Android 2.3, наверняка можно простить подобное разработчикам, особенно учитывая, что игра действительно удалась на славу.

8.5
ИТОГ

Богдан Глушко





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

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



Платформа:
Android, iOS

Жанр:
Логика, Квест

Разработчик:
Gipnetix Games

Релиз:
17 Ноября 2012



100 Дверей 2013 – Мир полон загадок

Чаще всего внимание Android-пользователей сосредоточено на новинках от крупных производителей, но сегодня у нас здесь игра от небольшой студии Gipnetix Games, которая занимается мобильными казуальными головоломками.

Встречаем — «100 дверей 2013».

Заперты в небоскребе

Собственно, «двери» пора уже называть отдельным жанром. Игр этой направленности много, но суть их сводится к одному — мы заперты в некоем

здании, в случае "100 дверей" это - небоскреб (поскольку мы все время поднимаемся вверх), и задача — выйти из этой неприятной ситуации. В чем фишка? А в том, что в каждой комнате нам доступны для обзора только одна стена, спасительная дверь на следующий этаж (не обольщайтесь, всегда закрытая) и кусочек пола и потолка. Задача же наша — открыть эту дверь.

Обилие рекламы

Итак, запуск. Он проходит быстро, никакой заставки игра не имеет — запускается главное меню... и тут - бац! На добрых две трети экрана вылезает опрятная реклама других двух игр от этой студии. Плюс — снизу и сверху еще два рекламных баннера. Для одной игры «100 дверей» нафарширована баннерами под завязку. Главного меню, как такового, тоже нет, мы видим перед собой объемную комнату с двумя дверями (причем баннеры висят не на стенах, как логически ожидается, а грубо наложены сверху на картинку). Одна дверь — Exit

(на языке русскоязычных смертных сие слово — Выход), другая — Levels («Уровни»).

Также имеется еще и маленький синий вопросик, так удачно спрятанный за баннером, что за больше чем двадцать заходов в игру его можно так и не заметить. В нем «для нубов» рассказывается пара игровых правил и прохождение нескольких дверей. Правила описаны крайне просто — трясти, двигать, переворачивать, переме-





щать, ломать. Причем цель сих действий не написана.

Там была большая дверь...

И наконец мы запустили игру и выбрали уровень. Уровней много, что-то около восьмидесяти семи, и каждое новое обновление приносит еще с десяток. Нарисовано все довольно красиво, правда, на поздних уровнях есть объекты, явно вытасщенные из просторов интернета. Под увиденное идеально подходит фраза робота из «Планеты Сокровищ»: «Там была большая дверь... Она открывалась-закрывалась, открывалась-закрывалась!». Только наша дверь открываться не спешит. Задействовав все свои 2-3 процента головного мозга, через несколько часов мы догадываемся — надо нажать на кнопку рядом с дверью! Чудо! Она открылась! Скорее на свободу! Но... наступает облом. Выше этажом всего лишь следующая дверь. На ней ярко нарисована изогнутая стрелка, а сбоку красуется что-то стекляннотрубчатое с шариком



внизу. Переворачиваем девайс — шарик катится вверх (!), попадает в дыру в стене, и дверь почему-то открывается. Дальше ждет лишь следующая головоломка...

И они далеко не так просты. После двадцатого уровня на первом дыхании можно пройти только одну дверь из десяти. Остальные требуют долгих раздумий. Хотя решение всегда одно, путей нам может увидеться несколько, и придется их перепробовать все.

СОС: спасите наши уши

А как же мы узнаем о происшествии? Увы — о существовании эффекта от нашего нажатия повествует лишь тихий щелчок, который, к тому же, иногда не звучит, что крайне раздражает при набирании кода на сложных замках с поворотом элементов. Музыка, как таковой, не существует.

...

Идея игры интересна, в ней можно хорошо убить время.



Однако есть тот минус, что пути решения иногда настолько запутанны, что пройти без специального приложения-мануала просто невозможно. Дизайн игры красив, но некоторые элементы слишком мозолят глаз чужим авторством (вытасщены из интернета). Как минус для обладателей бюджетных устройств — в игре на одном из начальных уровней необходим дабл-тач.

Вывод — игра понравится любителям напрячь мозги, приятно выглядит и часто пополняется новыми уровнями, тем более что есть еще два сиквела — «100 дверей: Побег» и «100 дверей мести», однако играть без звука ближе к середине уже невозможно.

8.5

ИТОГ

Михаил Бухтояров





Платформа:
Java

Разработчик:
Chocoarts

Дата выхода:
Апрель 2013

Жанр:
Runner

КЕТО FANTASY

Бегемот, лети!

Да, в этом выпуске MobiTree было немало игр жанра Runner. Каждая из них имела свои плюсы и минусы, и наверняка, прочитав обзоры, некоторые скачают эти игры. И напоследок мы поговорим о необычной игре.

Вы когда-нибудь видели заоблачные земли, по которым неспешно пролетают огромные острова? Возможно, ведь такой мир есть в некоторых играх, однако вряд ли вы видели, как над этими облаками пролетают бронированные бегемоты,

оседланные котами и преследуемые страшными чудовищами. Но еще не поздно, ведь этот мир нам покажет Keto Fantasy.

Пусть летают бегемоты

Собственно, начнем с геймплея. Обычно раннеры не могут сильно удивить игрока, и это не удивительно, современный Android-геймер видел не один десяток игр, и уже пресыщен старыми штампами. Однако, хорошенько подумав, разработчики сумели привнести в Keto Fantasy нечто довольно новое.

Итак, когда начинается игра, мы управляем бегемотом, но не простым, а тюнингованным, к его ногам приделаны реактивные двигатели, позволяющие нам летать. Хотя, это громко сказано. Двигатели бегемота работают с перебоями, вместо полета мы можем увидеть лишь прыжок высотой в половину экрана, или же двойной прыжок почти до самого верха. Сидящий на бегемоте котенок в игре прямого участия не принимает, он выполняет роль «Главного Героя», поскольку именно его зовут Keto, и ему посвящена отдельная серия





игр. Облака, по которым мы двигаемся, видимо похожи на кисель, поскольку при приземлении бегемота они расплескиваются брызгами, а толстое животное неторопливо начинает сносить к левому краю экрана, где оно и остановится.

Однако не все в этом мире так просто, и странной парочке никто не позволит так просто рассекать по небесным далям. Игровые враги несколько необычны, среди них есть комары-роботы, нависающие в воздухе, рыбы-роботы, лениво проплывающие в наших облаках, и огромная, похожая на удильщика шипастая рыба, очень быстро плывущая нам навстречу, и способная за один удар снять около 95% здоровья нашего бегемота.

Впрочем, здоровье можно восстановить, скормив ему зеленый листик, или пролетев через контрольную точку, на которой листик получается автоматически. При полной потере здоровья мы вдруг обнаруживаем, что облака держат двух друзей только при

поддержке двигателей, иначе бегемот начинает медленно тонуть. Иногда котенок может катапультироваться и открыть парашют, иногда он тонет вместе со своим «самолетом».

Алчный Робокот

Поговорим о бонусах. В игре их пятеро. Первый из них, зеленый листик, восстанавливает часть здоровья бегемоту. Второй, броня, некоторое время блокирует весь урон от врагов. Тре-



тий, полет, добавляет бегемоту новых двигателей, и он взмывает в воздух и может довольно долго летать по всему экрану. Четвертый бонус внешне напоминает листик, однако при его сборании включается режим автоматического восстановления жизней. Но легко не будет, во время этого режима на нас полетят десятки врагов, и зачастую вместо пользы он принесет нам смерть. Последний бонус умножает количество собранных монеток, о которых мы сейчас поговорим поподробнее.

Собственно, раннер без денег и улучшений — это слишком непривычно, и Keto Fantasy здесь не ломает стереотипов. Над заоблачными далями витают монетки, и мы можем соби-





рать их, чтобы после смерти зайти в магазин...к робо-коту. Да, это странное, нависающее в воздухе на пропеллере существо, которое не намерено выпускать вас без покупки, и отчаянно пытается впарить нам улучшения. Что-же, мы за ними сюда и пришли, так посмотрим же на них. Улучшений в игре три, первое из них добавляет бегемоту больше здоровья, второе активирует магнит, притягивающий к нам, третье же умножает количество собранных монеток. Вот и спасение от «рыбы-удильщика» — если мы купим несколько улучшений здоровья, то встреча с ее шипами будет отнимать всего половину прочности двигателей нашего бегемота.

Совет

Проще всего пройти игру, сначала купив три-четыре улучшения здоровья и одно-два улучшения магнита, затем купить множитель, купить еще одно улучшение магнита/здоровья, затем собрать на второй множитель, и спокойно докупить оставшиеся улучшения, поскольку с двойным множителем денег будет море.

Красивейший мир

Господа, настал черед поговорить о графике. И в этом смысле Keto Fantasy не подкачал, графика великолепна.

Начнем с того, что все персонажи тщательно прорисованы. Да, и у бегемота, и у врагов, и у робо-кота прорисована каждая деталь, и анимированы они тоже неплохо. Однако это не главное, главное — окружающий вид. А он просто завораживает своим фантазийным великолепием — из-за кучевых облаков вздымаются огромные острова с городами, с парящих в воздухе скал вниз бьют водопады, а покрытые деревьями скалы напоминают очертания фантастических животных. И это не конец великолепия, ведь при прохождении чекпоинта изменяется время суток, и перед нами предстает темное звездное небо, на фоне которого скалы и острова кажутся овечьими мистическим туманом, а восхо-

дящие потоки лунного света создают причудливые фигуры на небе.

Однако время суток может смениться и на другое, и тогда перед нами предстанет великолепная облачная завеса, через которую пробиваются лучи восходящего солнца, меняя свой цвет в облачных преградах и овеивая жизнь нового дня острова и скалы, над которыми пролетает маленький котенок верхом на бронированном бегемоте...

...

Очень красивая графика, нескучный геймплей. Единственный минус — игра быстро кончается, после покупки всех улучшений играть уже слишком легко. Но тем не менее, Chocoarts не подвели, и новая часть игровой серии про котенка Keto так же увлекает нас.



Михаил Бухтояров



Жанр:
Гонки

Платформа:
Android, iOS, Windows Phone

Разработчик:
Pik Pok

Дата выхода:
2013



Turbo Racing League – Гонки на улитках

Любители мультфильмов наверняка видели новое творение «Турбо» от студии DreamWorks, мультфильм про улитку по имени Турбо, которая всю свою жизнь мечтала стать быстрой, и однажды ей повезло — маленький слизняк был засосан в турбоускоритель автомобиля, пропитался азотом и приобрел уникальную скорость и способности. Потом его поймал Тито, участвующий в гонках улиток, Турбо стал известен и в итоге выступил на автомобильном кубке. И наша игра повествует о том времени, когда Турбо жил у Тито.

Бронированный слизень

Собственно, это обычная гоночная игра. Но в ней присутствуют некоторые фишки, о которых мы сейчас и поговорим. Во-первых, улитку можно тюнинговать, причем тюнинговать по полной — от покраски панциря до смены персонажа. Во-вторых, по трассе разброса-

ны томаты, за которые и покупаются все улучшения и детали. Добавим к этому возможность Турбо скользить и монорельсы, на которые можно перепрыгнуть с трассы, и мы получаем неплохую игру. Однако не совсем дружащую с реальностью, если заряженную азотом улитку еще можно как-то принять, то нестираемую ногу слизняка, скользящего по трассе со скоростью порядочной машины, принять уже тяжело. Ага, бронированные улитки.

Игровых режимов предостаточно — тут и дуэли, и гонки на время, гонки на сбор топлива

(для улитки?!), обыкновенные гонки и многое другое. Одни из них ничем не отличаются от таковых в других играх, некоторые более интересны. Например, в режимах на сбор «горючего» банки с ним могут находиться не только на трассе, но и на протянутых над ней рельсах, и игроку придется выбирать путь к победе. Также по этим рельсам можно обойти конкурентов в обычных гонках.

Для дополнительных томатов есть система «дневных целей», например, сегодня нам нужно собрать пятьсот томатов, выиграть три гонки и дрифтовать





пятнадцать минут, завтра появятся новые цели, и если их выполнять каждый день, то мы будем получать все больше и больше помидоров. Так что вперед — менять дату на устройстве...

Съедобные города и шальные вершины

Игровая графика разносторонняя. С одной стороны, мы имеем великолепно проработанные уровни, собранные из посуды, еды, коробок и прочей домашней утвари, красиво нарисованных персонажей и оформление.

Однако есть и обратная сторона медали. И это вершины.

Вершины — часть 3D-модели улитки, и в этой игре они шалят безобразно. Представьте себе манекена, на которого натянута пластиковая кожа, держащаяся на гвоздиках. А теперь представьте, что несколько гвоздиков переместили на пару метров в сторону. Что будет? Правильно, кожа, прикрепленная к ним, растянется на треугольнички. И то же самое в игре происходит со всеми улитками, кроме Турбо. Конечно, странно видеть улитку, у которой вместо головы гряда треугольных ежовых колючек, но это только победы. Главная проблема — во

время дуэли с этой улиткой «гвоздики» прыгают по всему уровню, и в результате треугольник часто может просто закрыть нам весь обзор, что крайне вредит.

Впрочем, такая ошибка была замечена не на всех устройствах.

...

Игра сделана хорошо, однако раздражают ошибки с вершинами, и на слабых девайсах будут ужасные тормоза, ввиду больших размеров уровней. Пару слов о музыке — она напоминает склеенную из кусочков. Звуки вполне удовлетворительны, озвучено каждое действие. В общем, игра хорошая, но еще очень «сырая».

8.0
ИТОГ

Михаил Бухтояров





Платформа:
Android

Разработчик:
nullium

Дата выхода:
Январь 2013



Кубизм во плоти

Сейчас очень много жанров компьютерной графики. Среди них есть и фотореалистичные пейзажи, и эскизы в карандашном стиле, и любительские рисунки. Однако есть один особенный жанр, который могут понять далеко не все. И имя ему — пиксель-арт.

Лирическое отступление

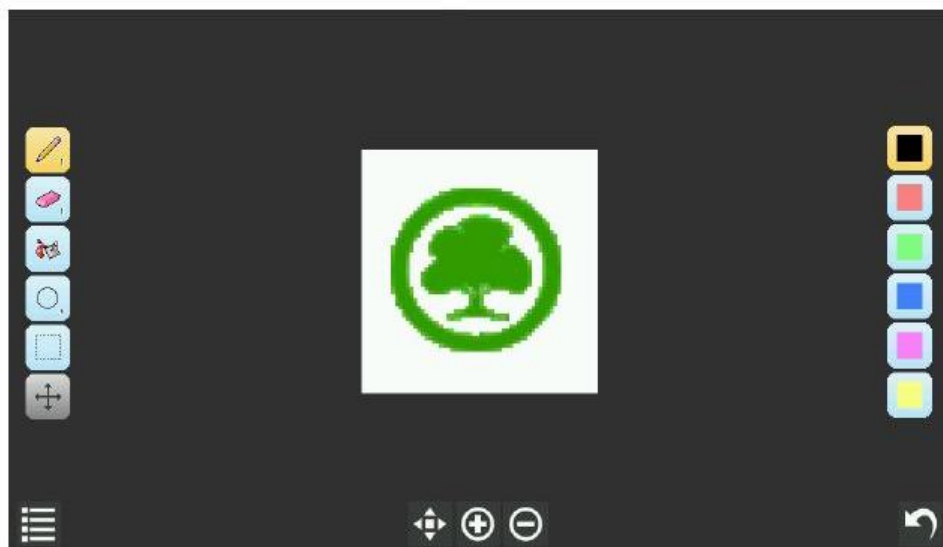
Что же такое пиксель-арт? Изображение на нашем мониторе состоит из пикселей — квадратиков, каждый из кото-

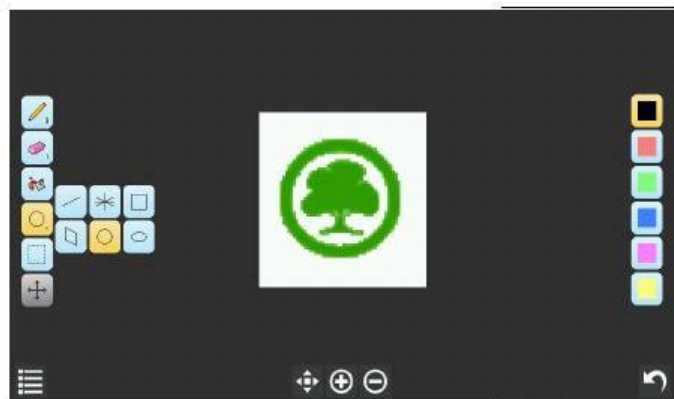
рых имеет свой цвет, и из множества таких цветных кусочков складывается целое изображение. Соответственно, пиксель-арт — картинка, составленная из пикселей. Кто-то может возразить — ведь если любое изображение на экране составляется из пикселей, то, значит, любое изображение — пиксель-арт? По сути, так и есть, однако пиксель-артом принято считать картинку, в которой пиксели настолько крупные, что их можно спокойно увидеть без увеличения изображения. Чаще всего это графика старых

восьмибитных игр вроде Super Mario или некоторых современных, таких как Minecraft или Terraria. И сегодня мы поговорим о программе, которая позволяет рисовать пиксель-арты на Android-устройствах. Итак, IsoPix.

Квадратный мир

Итак, рассмотрим интерфейс редактора. Слева у нас панель инструментов и кнопка меню, справа — панель выбора цветов и «отмена». Снизу находятся кнопки зума и перемещения, которые можно включить, если устройство не поддерживает дабл-тач. Впрочем, в самой





программе дабл-тач несколько странно работает, и удобнее использовать эти кнопки.

Разобраться в редакторе легко, ведь по мере освоения нас будут преследовать всплывающие подсказки, которыми снабжены каждый инструмент и кнопка. А инструменты тут есть все, которые необходимы — карандаш, ластик, заливка, линия, фигура, выделение. Если у инструмента есть какие-либо вариации, то они открываются повторным нажатием на его кнопку. Для фигур можно выбрать тип (круг, квадрат, etc), для карандаша и ластика — размер, для линий — тип рисования (произвольный или под определенными углами), выде-



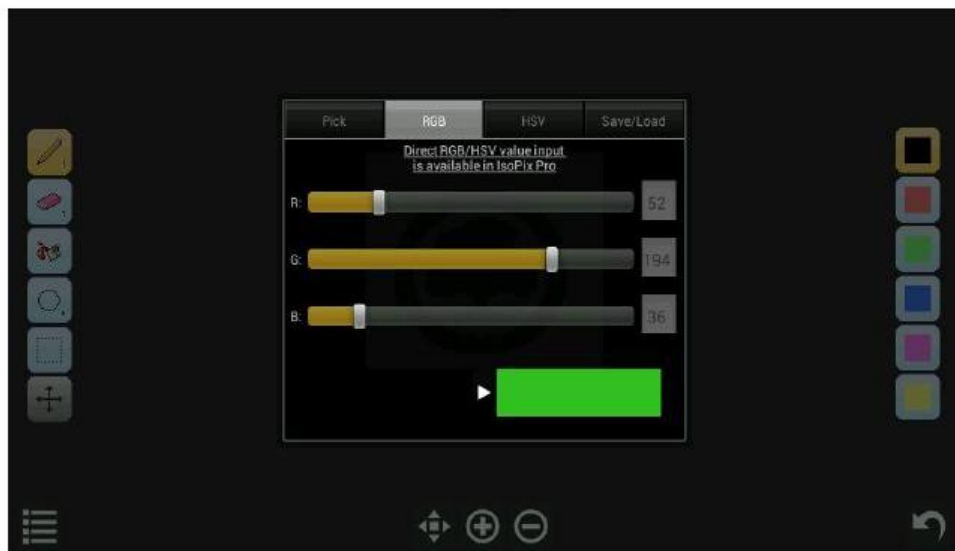
ленную же область можно перемещать, копировать или вставлять в нее скопированную. С цветами тоже порядок — их можно выбрать одновременно целых шесть штук. Правда, выбирать придется играми с палитрой, поскольку поддержка цифрового RGB-ввода нам доступна только в PRO-версии.

При изменении изображения также можно включить сетку, покрывающую его сверху, и настроить цвет фона. Если мы выбрали определенный цвет фона, то в сохраненном изображении все прозрачные пиксели

будут заполнены этим цветом. Избавиться от данного момента нам поможет возврат фонового цвета на «Прозрачный».

...

Хорошая работа, на данный момент это самый удобный из пиксель-арт-редакторов. Конечно, у него есть свои недостатки, такие, как слегка смещенная сетка или странное поведение кнопки отмены (вместо создания кнопки возврата, разработчик сделал неудобную фишку — при нажатии более пяти раз на кнопку отмены происходит возврат всех отмененных изменений), но в целом — он быстр и удобен.



Михаил Бухтояров





MobiTree

мини-обзоры

Doodle Jump — теперь с монетками!

Среди обладателей мобильных устройств сейчас не найти того, кто не слышал о Doodle Jump — примитивной игре, которая однако так захватывает всех. Но мы сейчас не будем ее описывать — мы опишем последнее обновление этой игры.

Итак, уже довольно давно в Doodle Jump была добавлена тема Ниндзя, которая сразу нашла своих почитателей. Видимо, разработчик мечтал о ней всю жизнь, поскольку новое обновление посвящено этой теме.

Обновление 2.0.2 добавляет в игру Магазин, который напрямую связан с Ниндзя-темой: в

ней можно собрать для него монетки, для нее же мы и покупаем дополнения. А дополнений немало — от примитивного HeadStart'та до двойного прыжка, различных костюмов и невидимости. Также монетки можно купить за реальные деньги.

Обновление вызвало интерес, неужели наконец Doodle получил что-то более интересное, чем новые темы? Время покажет. Остается надеяться, что нововведения не остановятся только на одной теме.



Михаил Бухтояров

автор



Rebound Ball 2: Paper — попытка к реабилитации

Провалившийся выпуск Rebound Ball 2 обернулся для Eternity Games сильным ударом, и они попытались реабилитироваться, выпустив Rebound Ball 2: Paper — клон Rebound Ball 2 с измененной графикой. Стилизация под рисунок на тетради неплоха, однако обилие багов изменений практически не потерпело, хотя шарик теперь не срывается с места подобно ракете к полному удивлению



игрока, но из игры исчезла вся адекватная физика — отскоки и ускорение шарика с движением. Однако новый уровень по-прежнему может не запуститься, кругляш имеет шанс провалиться сквозь блок, а случайные подпрыгивания на месте так и остались случайными подпрыгиваниями.

Вывод — несмотря на заметное увеличение качества графики, попытка реабилитации неудачна, и даже за 19.99 игры ее никто не купит. Соответственно, все большую тревогу вызывает судьба проекта Zone of Alienation: The Beginning, разрабатываемого этой студией. Правдивы ли опасения? Покажет время.

Михаил Бухтояров

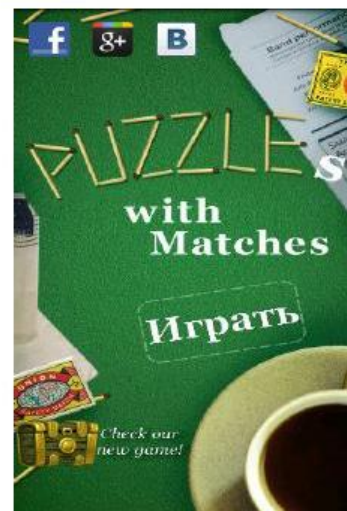
автор





Головоломки со спичками — Играйтесь вдоволь, не боясь пожара

Большинству из нас в детстве говорилось об опасности игры со спичками и о пользе манной каши. Кашу мы на время забудем, а вот о спичках потолкуем. Как ни странно, есть всего несколько видов этих чудных деревянных палочек: привычные нам карманные экземпляры и старшие братья — каминные спички. Из последних можно при желании шалаш соорудить средне-низкого качества, а вот первые разве на прикуривание и фокусы годятся. Или, если под рукой есть смартфон, то на развитие интеллекта благодаря Головоломкам со спичками.



Неординарное название, согласитесь. Однако суть оно передаёт безупречно. В Головоломках со спичками нам предстоит разгадывать некоего рода загадки, головоломки, если угодно. Они делятся на «Фигуры» и «Цифры», хотя сам принцип от названия не меняется. На каждом уровне нам необходимо из predetermined набора спичек создать нужное количество фигур, или совершить арифметическую операцию. Но полностью выкладывать «картину Репина» игрокам не нужно, и дело решается изменением позиции всего пары спичек.

Например, убрать 6 спичек так, чтобы из кучи геометрических фигур получилось три квадрата, причём одинаковых! В игре про одинаковость не указано, и это её минус. Также стоит внимательно читать условия победы — решением можно увлечься до степени, когда смысл уходит на второй план. Количество головоломок и заданий приятно удивляет. Так, геометрических задач всего 80 штук, а вот арифметических — все 400!

Что касается графики, то ощущение двоякое. Активных действий мало, спецэффектами явно не создатели «Трансформеров» занимались, анимация хромает. С другой стороны, спички, пусть и малы масштабом, зато уверенности в том, что нас обманули и это, скажем, белёсые гусеницы под параличом, не возникает.

Но есть всё-таки вещь, за которую хочется встать и посмотреть разработчикам в их честные, глубокие глаза. Управление, господа. Оно безбожно тормозит. В самой игре это малозаметно, благодаря особенностям процесса, зато при возврате в главное меню с экрана выбора уровня может пройти столько времени, что Иисус успеет на грешную землю сойти. Раза три. Причём управление не отключается, и после выхода можно с удивлением обнаружить, что игра уже просится на выход и включила браузер для загрузки младших братьев из Google Play. Непорядок, скажем прямо.

Головоломки со спичками, всё же, отличная логическая игра, выполняющая задачу по увлечению геймера в тяжкие минуты, и будь ей дано грамотное управление — была бы она бесценна. А так, к сожалению, цена разве что со скидкой приемлема будет. Хотя игра и бесплатна.



Денис Зайченко

автор



Обзор клиентов облачных дисков

В последнее время интернет становится всё быстрее и доступнее. Операторы улучшают тарифы, открывают сети 4g. Во многих заведениях и общественных местах уютно размещаются хот-споты. Многие пользователи специально приобретают Wi-Fi роутеры, чтобы подключить к ним мобильные устройства. Вследствие этой «глобальной интернетизации» набирают популярность разнообразные облачные сервисы. В этом обзоре мы рассмотрели клиенты наиболее популярных облачных дисков.

Sugar Sync — Сладкий синхронизатор

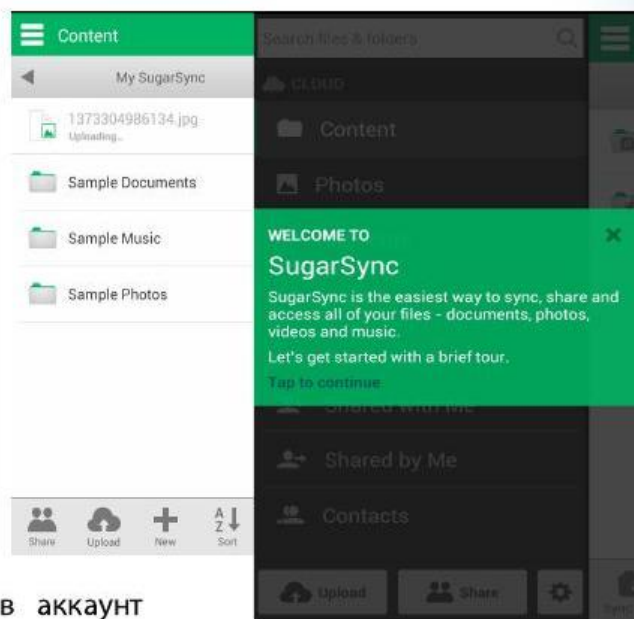
Данный сервис даёт бесплатно 5 Гб облачного хранилища. Вес клиента 3,26 Мб. И первое, что мы видим при запуске клиента — окошко, предлагающее войти или зарегистрироваться. Симпатичный его вид внушает надежду на приятное использование и знатный функционал.



Automatically back up your mobile photos and videos - no wires required!

Automatic photo back up	<input checked="" type="checkbox"/>
Back up over Wi-Fi only	<input checked="" type="checkbox"/>
Back up existing photos 126 photos found	<input type="checkbox"/>
Automatic video back up	<input type="checkbox"/>

Continue



Сразу после входа в аккаунт нам предлагают включить авторезервирование фото и видео, хранящихся на устройстве. К слову сказать, при автосинхронизации фото программа нашла и синхронизировала с облаком даже спрятанные фотографии. Также в настройках можно включить оптимизацию изображений перед выгрузкой. Опыт показал, что это позволяет ускорить отправку файлов на 40%. Но разработчики предупреждают, что эта функция работает корректно не

на всех устройствах.

После этого шага мы попадаем в типовое меню клиента онлайн-диска. Там нет ничего лишнего, но и все необходимые функции присутствуют. Можно легко добавлять и удалять файлы, создавать папки или делать снимки, синхронизировать выбранные директории, упорядочивать список файлов по разным признакам, и делиться своим контентом с другими. Короче говоря — типовой облачный диск. Путём заочки и

SugarSync
Sign Up for your FREE 5GB Account

First Name

Email

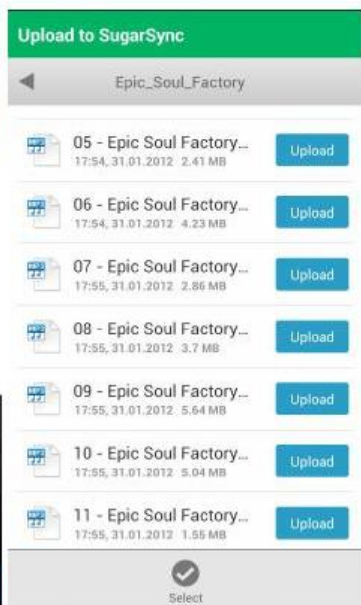
Confirm Email

Password

Confirm Password

TRUSTe

Й ц у к е н г ш щ з х
Ф ы в а п р о л д ж э
?123 @ Г Русский Далее





открытия файлов, удалось выяснить, что программа имеет встроенный просмотрщик картинок и музыкальный проигрыватель. Они выполнены в минималистичном стиле... совсем ничего лишнего, кроме нужной функции. А вот своего просмотрщика PDF нет.

Плюсы клиента состоят в удобной синхронизации, быстром и удобном обмене файлами, и в изящном минималистическом интерфейсе. Но есть и явные минусы — отсутствия русского языка, общая сырость и падность на вылеты по ошибкам, а также отсутствие отображения процесса выгрузки файла. Довольствоваться приходится лишь надписью, что выгрузка идёт.

Яндекс.Диск — Отечественный производитель

Небезызвестная российская компания «Яндекс» предлагает нам клиент весом в 3,52 Мб. Не много, но и не мало. «Из коробки» (сразу после регистрации) доступно нам 3 Гб, но за загрузку первого файла и установку клиента(или подключение по WebDaw, если вы на Linux) этот объём будет расширен до 8 Гб. Ещё дополнительное место бес-

платно можно получить за приглашение друзей и по специальным акциям.

При открытии клиента мы видим всё тот же типовой экран входа или регистрации. Что ж, выполним предлагаемые действия и войдём в свой аккаунт. Первое, что мы видим, — это предложение включить автосинхронизацию фотографий. Далее мы попадаем, собственно, в файловое меню. Оно выполнено в том же стиле, что и онлайн-версия. Те же холодные тона, те же иконки папок и файлов разных форматов. Да, интерфейс на внешность не богат, но минимум по функционалу сдаёт уверенно.

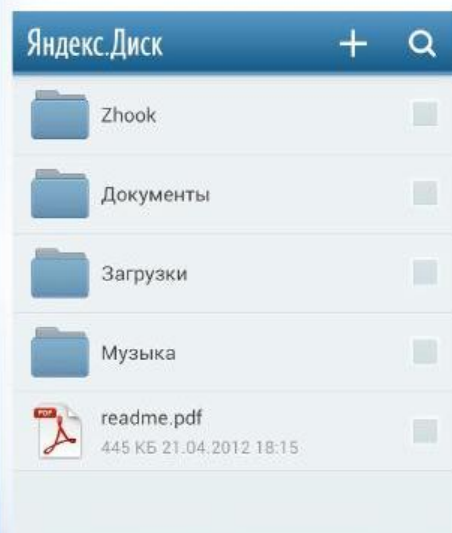
Как же работает то, для чего и предназначен клиент? Выгружать файлы на диск и скачивать с него очень удобно, поддерживаются и операции с несколькими файлами одновременно — загрузить, поделиться, скачать, удалить. Из минусов на этом этапе можно отметить неудобное отображение размера при загрузке или выгрузке одного файла — в байтах, а в слу-

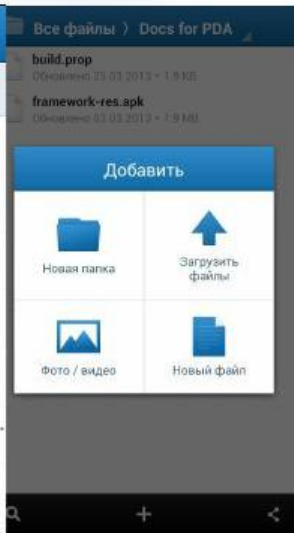
чае, если вы выгружаете несколько файлов, о ходе выгрузки получится узнать лишь по голубым прогрессбарам рядом с отправляемыми файлами.

Делиться файлами очень легко. Надо лишь выбрать файл/файлы, которые хотите послать другим, нажать на соответствующую кнопку и выбрать удобный вам способ, а вот встроенный просмотр доступен лишь для изображений форматов .jpg и .png. Остальные файлы придётся просматривать и прослушивать другими программами, установленными на телефоне. Из «плюшек» нельзя не отметить функцию переезда на другой телефон(через синхронизацию данных с облаком) и возможность сохранять публичные файлы других пользователей на свой диск без необходимости скачивать их на устройство.

Вох — Коробка с сюрпризами.

Среди аналогов клиент этого онлайн-диска выделяется очень сильно. Первое отличие, которое бросается в глаза — немалый вес программы — 10,52 Мб! Это самый объёмный клиент в нашем обзоре. Но раз коробка такая тяжёлая, то и внутри должно быть много вкусного. И первая маленькая вкусняшка ожидает пользователя при первом запуске. Окно входа/регистрации отличается от аналогов приятным синеголубом в совершенно своём стиле. Главное меню клиента Вох — ещё одно приятное отличие от конкурентов. Там есть не одна, а сразу две вкладки. На первой расположен файловый менеджер, а на второй разместились сводка последних событий на онлайн-диске (отслеживаются скачивание,





соавторы) и открытый (увидеть который может любой перешедший по ссылке). Встроенный просмотрщик умеет открывать изображения в разных форматах, тексты в формате .txt, документы в формате PDF. Кстати, в клиенте файлы PDF отображаются корректно, а вот браузерный просмотрщик сайта box.com не может отображать про-



комментируемые, выгрузка и просмотры файлов). В файловом менеджере под каждым файлом отображается его размер и дата последнего изменения.

По нажатию кнопки со значком плюса открывается диалог добавления файлов на диск. Можно добавлять документы любых форматов, аудио, видео и картинки, а также создавать свои папки и файлы разных форматов прямо на сервере. Правда для некоторых из них потребуется установить дополнительные программы. Например, для .doc, .xls и .ppt необходима офисная программа. Механизм загрузки файлов на сервер очень удобен: в появившемся окне файлового менеджера надо просто выбрать нужные файлы и отметить их галочками. Также можно выгружать всю папку сразу.

Автосинхронизации нет. Состояние загрузок можно отследить по прогрессбарам. Для каждого файла можно увидеть прогрессбар, статус выгрузки в процентах и объём выгружен-

ного. Также есть общий прогрессбар, который показывает суммарные данные всех текущих загрузок. Для удобства он продублирован на панели уведомлений. Такой механизм отображения процесса выгрузки очень удобен и позволяет понять, что в данный момент делается с каждым из выгружаемых файлов.

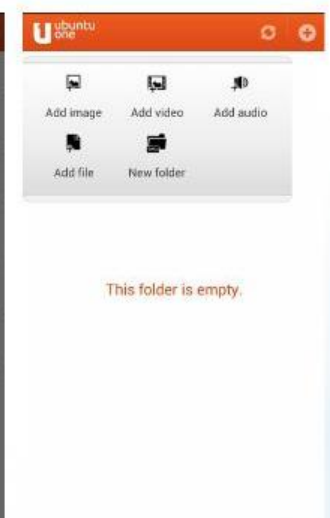
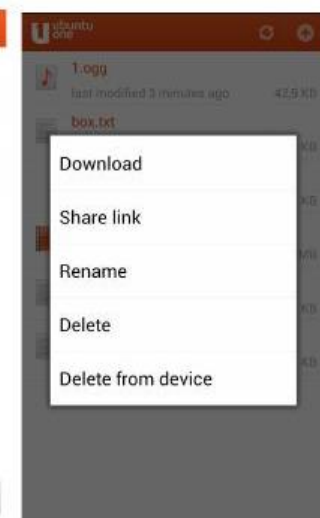
Поделиться файлами можно тремя способами: скопировать публичную ссылку и отправить её кому-нибудь вручную, поделиться ссылкой через другие приложения и пригласить в папку соавторов. К тому же, каждый файл имеет одну из трёх категорий по степени доступа: закрытый (идёт по умолчанию, а доступ имеет только владелец файла), частный (просматривать файл могут только

прозрачность элементов. Программа также имеет руссификацию, но местами она несколько кривая, а местами получаются казусы при взаимодействии руссифицированного контента сайта с непереверждённым контентом приложения.

Ubuntu One — «Человечность» в облаках

Сервис предоставляет на бесплатной основе 5 Гб. Дополнительно можно получить по 500 Мб за каждого приглашённого друга. Клиент облачного хранилища от именитой компании Canonical весит 1,43 мб. Это самый лёгкий клиент онлайн-диска в нашем обзоре! Посмотрим, не отразилось ли это на его функциональности...

Сразу после входа/регистра-

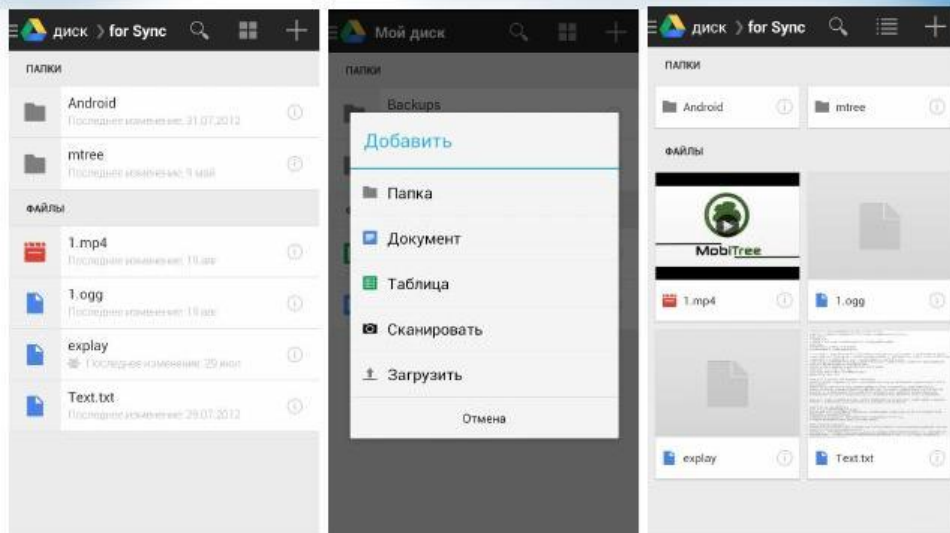




ции нам предлагают настроить автосинхронизацию фото. Можно выбрать, нужно ли загружать изображения только по Wi-Fi, делать ли это всегда и нужна ли вам эта функция вообще. Позже, войдя в настройки, можно также изменить папку, в которую будут выгружаться ваши фото, а ещё выбрать дополнительные опции: «выгружать только во время зарядки», «выгружать и в роуминге», «показывать уведомления».

В настройках также можно указать другие папки для автосинхронизации, посетить веб-интерфейс аккаунта, посмотреть доополнительную информацию о проекте и очистить кеш миниатюр. Диалог отправки файлов минималистичен — можно добавить видео, аудио, фото, просто файлы, а также создать новую папку. Прогрессбаров нет, а состояние загрузки файла просто отображается в процентах в панели уведомлений. В случае неудачи, прервавшиеся загрузки перезапускаются из настроек.

Встроенный просмотрщик открывает только изображения. Остальные типы файлов



придётся открывать внешними программами. Если файл имеет локальную копию, будет открыта именно она. Чтобы поделиться ссылкой на файл достаточно удерживать на нём палец, а потом в открывшемся меню выбрать «Share link» и выбрать удобный вам способ. Главная особенность сервиса состоит в том, что он даёт именно прямые ссылки на файл, без необходимости нажимать на странице кнопку «скачать». А главным минусом приложения оказывается отсутствие руссификации.

Dropbox — Знаменитость у порога

Этот многим известный сервис предоставляет на бесплатной основе всего 2 Гб при размере клиента 6,62 Мб. И первое, что мы видим после входа в аккаунт, — предложение включить автосинхронизацию фотографий. Внезапно. Далее мы попадаем в окно файлового менеджера. Тут есть 3 режима фильтрации: все файлы, только картинки, только помеченные звёздочкой. Файлы со звёздочкой сохраняются для локального использования. Механизм выгрузки приложения очень похож на аналог у Box: в

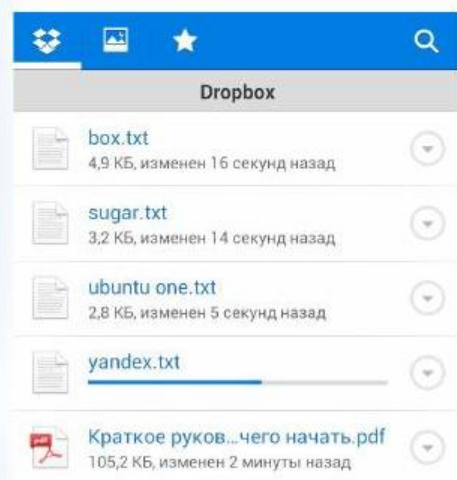
открывшемся окне файлового менеджера нам просто нужно отметить галочками нужное и подтвердить. Состояние выгрузки каждого файла отображается отдельным прогрессбаром.

Кликнув на специальной кнопке рядом с именем файла, можно поделиться ссылкой на файл, отметить его звёздочкой, удалить, переименовать или переслать кому-нибудь. Из меню также можно создать текстовый файл или папку. Встроенный просмотрщик без проблем справляется с изображениями и видео. Остальное придётся открывать внешними программами.

Настоящим ноу-хау данного клиента являются усиленные настройки безопасности. Можно заблокировать доступ к хранилищу пинкодом и разрешить клиенту стереть все данные о ваших выгруженных файлах и аккаунте Dropbox с устройства после 10 неудачных попыток ввода пароля.

Google Drive — Хозяин театра

Размер данного клиента данного онлайн-диска составляет 8,42 Мб. И благодаря тому, что аккаунт Google интегрируется с





системой Android, в этом приложении нас не будут просить ни войти, ни зарегистрироваться. Сразу же после запуска клиента мы получим доступ к 15 Гб онлайн-хранилища и некоторым возможностям «Документов Google».

В окне файлового менеджера доступно два вида отображения: список и плитка. Есть сортировка по характеристике и типу файла. В меню добавления файла предлагается выгрузка аудио, фото, видео, создание новой папки, документа или таблицы. Прогресс загрузки на сервер отображается в панели уведомлений. В самом диске под названием файла просто появляется надпись «Загружается...» Также посмотреть ход отправки файла можно на вкладке «Загруженные», куда можно попасть либо из меню, либо нажав на уведомление.

Просмотрщик диска открывает только файлы картинок, но встроенный клиент «Документов Google» позволяет редактировать ещё документы и таблицы. Через свойства файла можно поделиться им с другими пользователями, посмотреть характеристики файла, а также активировать оффлайн-

доступ. Документы и таблицы в этом случае при отсутствии интернета будут доступны для просмотра. Перевод полный и сделан грамотно. Таких казусов, как в Vox, не наблюдается. Главным минусом приложения является отсутствие собственного менеджера выбора файлов для загрузки, а соответственно — невозможность выбора нескольких объектов для отправки на диск.

ES Проводник — Компактный универсал

Вот тут многие и спросят: «Каким образом в тесте клиентов облачных дисков оказался файловый менеджер?» Ответ прост — он тоже может служить клиентом онлайн-дисков. Дело в том, что Проводник умеет подключать все описанные выше диски, а также хранилища от Amazon и Microsoft. Конечно же, все функции каждого клиента он не воспроизводит, но позволяет подключаться к облачным дискам и выполнять всё, что должен уметь обычный файловый менеджер, а кроме того ещё даёт возможность получать ссылки на файлы и делиться ими.

Интерфейс очень удобен. Просмотр папок устройства, локальной сети, FTP-сервера и облачных дисков происходит в разных вкладках, переключение между которыми осуществляется горизонтальным перелистыванием. Работает и множественный выбор файлов и папок, соответственно выгрузка на сервер десятка папок с картинками для ES Проводника не проблема.

Прогресс загрузки файлов в облако отображается в новом окошке. Если оно вам не нравится или нужно продолжать орудовать файловым менеджером во время выгрузки, можно просто свернуть его. В таком случае индикатор отправки данных перейдёт на панель уведомлений. Естественно, встроенных автосинхронизаторов программа не имеет, но зато она отлично подходит тем, кто часто делает бекапы или выгружает большое количество файлов на сервер. Также ES Проводник решает проблему множественной выгрузки на Google Drive и позволяет пользоваться сервисом Sugar Sync, не просматривая каждые две-три минуты разнообразные ошибки. И весит это чудо всего 4,14 Мб.



Однозначно сказать, какой из героев обзора лучше, нельзя. У каждого есть свои уникальные черты, которые придется пользователям по душе, и свои минусы. Выбор зависит лишь от того, что нужно и важно именно вам.

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

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

RecZon ждёт вас...