

MobiTree®

журнал о мобильных играх

#8(23) сентябрь 2013



В этом номере:

Phrasal Verbs

Aviary

Danger Dash

Hungry Shark Evolution

Интервью с Егором Толстым



Мини-обзор новшеств
Angry Birds Star Wars II

ОБЗОР TERRARIA ДЛЯ ANDROID

И многое другое >>



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

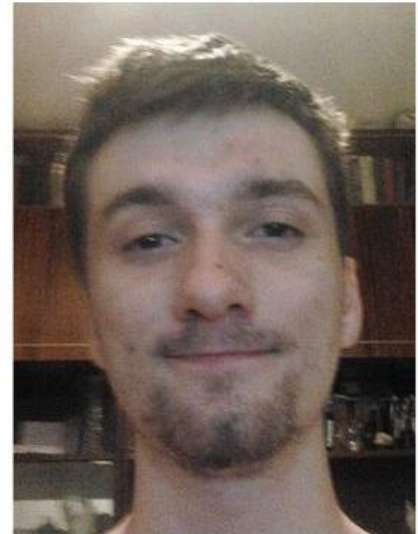
О Я не буду писать о том, как всё хорошо или плохо. Мною была поймана мысль, что каждый раз именно это и пишется здесь. На этот раз я покажу вам надежды моих коллег, связанные с журналом, искренние и почти без купюр.

Я надеюсь, что команда МТ осознает факт: упорный труд без точки опоры к результату не приводит. И найдет реальные пути для развития журнала. Никогда не поверю, что мобильными играми в России интересуется 900 человек

Алексей Смагин

Надеюсь на то, что журнал будет еще популярнее, будет много читателей.

Вадим Малиновский



Я надеюсь, что мы не будем больше переживать, что журнал будет печатным и известным.

Михаил Бухтояров

Надеюсь на то, что я перестану быть ленивым раздолбаем, который не приносит пользы, будет iOS-клиент, крутой сайт, печать и меньше споров.

Алексей Эльнатанов

Надеюсь, что статейщики станут регулярней, команда больше, Алексей Эльнатанов менее ленивым, Денис таким же крутым, читателей больше и главное - мы все дружнее.

Георгий Сыпченко

Надеюсь на то, что я наконец разгребу кошмар в своей жизни и начну хотя бы верстать и корректировать. Может даже начну учить Java и буду помогать Элу с клиентом для Android.

Александр Родин

Надеюсь на то, что MobiTree выйдет на космический уровень качества, чтобы мы преодолевали все преграды на нашем пути, чтобы между работниками царил уникальная семейно-рабочая атмосфера, и чтобы сбывались самые лучшие наши задумки.

Ваня Левченко

Процветания, терпения нашему дорогому главреду, долгих лет существования и поменьше таких "грамотных" работников, как я.

Дмитрий Шестопалов



Денис Зайченко, главный редактор журнала MobiTree

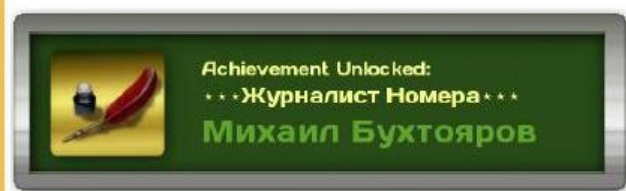
Аминь.



Содержание

Журналист номера

По итогам рейтинговой системы, вновь введенной в этом номере, более остальных проявил себя Михаил Бухтояров. Он, кроме наибольшего количества, порадовал редакторов и качеством статей. Поздравляем!



6

8 Terraria

Приключение начинается!

10 Phrasal Verbs

Выучи их полностью

12

Phrasal Verbs

16

Коротко об интересном

20 Atomic Bomber

Я не уронил, я сбросил!

22 Aviary

Тяга к прекрасному

24 Danger Dash

Гонки с тиграми

26 Neon Motocross

Gravity Redefined

28 Hungry Shark Evolution

В большой семье челюстью не щёлкай!

32 Jewels Classic

Вращаем алмазами

34 Hamster Homie

Рэперы бывают разные...

36 Pocket Tanks Deluxe

Танки нынче по карману!

40 Newkia — Nokia

?

Оффтоп

42



MobiTree

наша команда

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Денис Зайченко

ЖУРНАЛИСТЫ

Денис Зайченко
Алексей Смагин
Дмитрий Денисов
Дмитрий Шестопалов
Максим Клименков
Богдан Глушко
Михаил Бухтояров

НЬЮСМЕЙКЕРЫ

Михаил Бухтояров
Дмитрий Шестопалов
Вадим Малиновский

ИНТЕРВЬЮЕРЫ

Денис Зайченко
Дмитрий Шестопалов

КОРРЕКТОРЫ

Алексей Смагин
Андрей Дьяконов
Кристина Новожилова
Александр Родин

ДИЗАЙНЕРЫ

Алексей Эльнатанов
Георгий Сыпченко
Александр Родин
Дмитрий Денисов

ПРОГРАММИСТЫ И СБОРЩИКИ

Алексей Эльнатанов
iOS-версия (в разработке)
Георгий Сыпченко
онлайн-версия для Android
Иван Чаплинский
*J2ME-версия, оффлайн-
версия для Android*
Георгий Сыпченко
сборка PDF-версии, EPUB

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>

MobiTree

НОВОСТИ

Nokia продана, на смену приходит Newkia

Не так давно в сети появилась новость о том, что Microsoft купили патент на «железо» Nokia. Однако это не конец для известной мобильной марки, ведь недавно появилось упоминание о том, что Томас Зиллиакус, бывший генеральный директор азиатско-тихоокеанского отдела Nokia вместе с некоторыми другими работниками Nokia принял решение основать компанию Newkia.

По словам Зиллиакуса, он хотел купить Nokia еще до покупки его Microsoft'ом, но такой мощный конкурент оказался ему не по зубам. Теперь всё перевернулось, и Томас уверен, что Newkia ждет успех, ведь многие компании до сих пор заинтересованы в продаже Nokia. Какую он обещает инновацию? Напоминаем, что перед своей продажей Nokia начинали тестировать смартфон Lumia на Android, и многие были очень разочарованы, узнав, что фирма продана и проект заглох.

Так вот, смартфоны Newkia будут на Android. Да, Томас считает, что переход Nokia на Windows Phone был огромной ошибкой. Наконец, теперь можно окончательно сказать, что о Symbian мы больше не услышим. Компания обещает начать работу к 2014 году, и вероятно, уже в конце его мы увидим новый смартфон.

Что-же, нам остается ждать выхода новинки. Nokia зарекомендовали себя качественным «железом», которое однако портила своим присутствием тяжелая Symbian. Теперь же все может перемениться, конечно, гиганты вроде Samsung не испытывают тревог, но более мелкие корпорации могут быть легко побеждены новинками от Newkia. Время покажет.

Также, в разделе «Оффтоп» присутствует обширная статья про планы Newkia и интервью с Томасом.

Blackberry проданы

Официально объявлено, что компания BlackBerry продаётся консорциуму американского холдинга Fairfax Financia за 4,7. Сделка будет завершена 4 ноября, если она будет сорвана, фирма выплатит немалую неустойку. Генеральный директор Fairfax Financia Прем Уотс планирует дать BlackBerry большое будущее:

«Мы считаем, что эта сделка откроет новую, интересную главу в истории BlackBerry, ее клиентов, сотрудников и партнеров. Мы учтем интересы акционеров и продолжим выполнение долгосрочной стратегии по становлению закрытой компании, обеспечивая при этом высококачественные и безопасные решения для наших клиентов по всему миру»

Одной строкой

Google Play Music теперь полностью доступен и в России!

Farming Simulator 14 от Giants Software выйдет на Android и iOS в ноябре.

23.09.2013 ОС Android исполнилось 5 лет!

MTV Networks выпустили игру-раннер **Teenage Mutant Ninja Turtle: Rooftop Run**. Она платная и доступна в Google Play по цене ~129 руб.

Аркадный шутер **Super Crossfire** стал доступен для Android. Игра выполнена в неоновом стиле. Стоимость составляет ~60 рублей.

Виджет часов, погоды и календаря **Chronus**, ранее использовавшийся только в прошивках CyanogenMod, теперь доступен и в Google Play (для Android 4.1+). Приложение бесплатно.

Focal оживлен

Приложение-камера Focal, недавно удаленное из списка стандартных приложений CyanogenMod, была опубликована в Google Play 22 сентября. Данная программа имеет больше настроек, чем стандартная камера Android, много режимов съемки, удобный дизайн и возможность выносить на видное место главные настройки. Удобство приложения омрачает пометка «beta», поставленная заслуженно — пока что в Focal огромное количество багов.

Офис от Google

19 сентября было объявлено, что Google Apps обзавелся бесплатным офисным iOS/Android пакетом Quick Office, который также интегрирован в Google Drive. В отличие от Google Docs, данная программа может нормально функционировать и при отсутствии соединения с интернетом. Правда, для первого запуска оно понадобится — нужна авторизация в аккаунте Google. Интерфейс минималистичен, но предоставляет обширные возможности редактирования документов как с Google Диска, так и из памяти телефона.

ZeptoLab анонсировали Cut the Rope 2

Российская компания ZeptoLab анонсировала продолжение серии Cut the Rope — Cut the Rope 2. Задача будет всё та же — накормить леденцами Ам Няма, решая физические головоломки. В новой версии собираются добавить новые локации, новые виды игровой механики и новый сюжет. Релиз запланирован на эту зиму. Других подробностей пока не сообщается.

Dragon Quest X выйдет зимой, но только для Японии

Square Enix начинает сотрудничать с компанией Ubitus, специализирующейся на «облачных играх» (cloud gaming), чтобы выпустить MMORPG Dragon Quest X для мобильных устройств этой зимой. Но сразу разочаруем вас: зимой игра выйдет только для жителей Японии. Подробностей о релизах мобильной версии для других стран пока нет.

Polarbit продолжают работу над мобильной Rail Racing

Polarbit опубликовали в своём блоге сообщение о том, что продолжают работу над Rail Racing для iOS и Android - игрой в стиле гонок на слоткарах (slotcars). Она ещё не готова, но разработчики собираются выпустить своё творение в течение нескольких месяцев (в 4 квартале 2013 года).

'We're really happy with this game ourselves, and we hope you'll like it.'

«Нам самим действительно нравится наша игра, надеемся, что она понравится и вам».

iPad теряет лидерство

Apple iPad уступил Android на рынке планшетов. По данным ABI Research, впервые во втором квартале 2013 года Android-планшеты обошли iPad — за три месяца было продано 14.5 миллионов планшетов Apple и 30.5 миллионов планшетов на Android.

Также Android-устройства получили более половины мирового рыночного дохода от продаж планшетов. Средняя цена iPad упала на 17%, цена Android-девайсов выросла на столько же.

Несмотря на эти события, Apple по-прежнему занимает ведущее место на рынке.

Final Fantasy 4. The After Years

Фанаты культовой серии Final Fantasy могут снова визжать от радости. Вслед за четырьмя FF, Square Enix собираются выпустить на iOS и Android продолжение четвёртой части, ранее доступное лишь консольщикам Японии - Final Fantasy 4. The After Years. Игра должна выйти зимой этого года.

Cota Technology

Многие говорят о беспроводных зарядках, но реально ли действительно зарядить смартфон на расстоянии от розетки?

Ответ на этот вопрос даёт разработка компании Ossia Inc., представленная на TechCrunch Disrupt. Технология получила название The Cota Technology. Она позволяет заряжать различные устройства, а также осуществлять некоторые операции удалённого управления ими на расстоянии до 30 футов. Для использования технологии необходимы два блока: зарядка и приёмник. Последний встраивается в устройство. Поддерживается питание нескольких устройств одновременно.



Платформа:
Android, iOS

Жанр:
Sandbox

Разработчик:
505 Games

Релиз:
Август-Сентябрь 2013



Приключение начинается

Современными основоположниками жанра «Песочница» принято считать Minecraft и Terraria. Но мы не будем говорить об их отличиях и сходствах; в этой статье речь пойдет о 2D-игре Terraria, которая появилась на PC, в августе была портирована на iOS, и наконец вышла на Android.

Один в чужом мире

Собственно, что за жанр — «Песочница»? Оставьте детские воспоминания о ведерке и лопатке: игрой такого жанра принято считать проект с открытым миром и большой свободой действий для творчества. В нем

может быть доступно всё, но может и не быть никаких стартовых ресурсов, добыть их придется самим. Так или иначе, песочница — симулятор мира, чаще всего открытого и бесконечного.

Соответствует ли Terraria канону? Безусловно. Наш персонаж появляется в безгранично огромном мире, имея лишь стартовые ресурсы, а задача не сложна для понимания — выжить. Причем сроки довольно коротки, ведь наступает ночь, и если мы не добыли себе ресурсов и не построили укрытие, результат будет плачевен...

Итак, первая особенность Terraria — открытый и бесконечный мир. Так ли он бесконе-

чен? Вероятно, рано или поздно генератор мира переполнит память, и мир все-таки закончится, но несколько тысяч километров в каждую сторону обеспечены. Достаточно, чтобы провести в игре не один год. Мир вовсе не однообразен, горы сменяют расщелины, леса могут скрывать в себе входы в пещеры, тянущиеся под всей поверхностью, а проникновение в определенные места мира чревато попаданием в новые, опасные мини-измерения игры. Какие? Этого вы здесь не прочтете, поскольку испокон веков открывание «спойлеров» считалось всемирным злом.

Было бы слишком жестоко отнимать у вас возможность





открывать все новые и новые особенности мира Terraria.

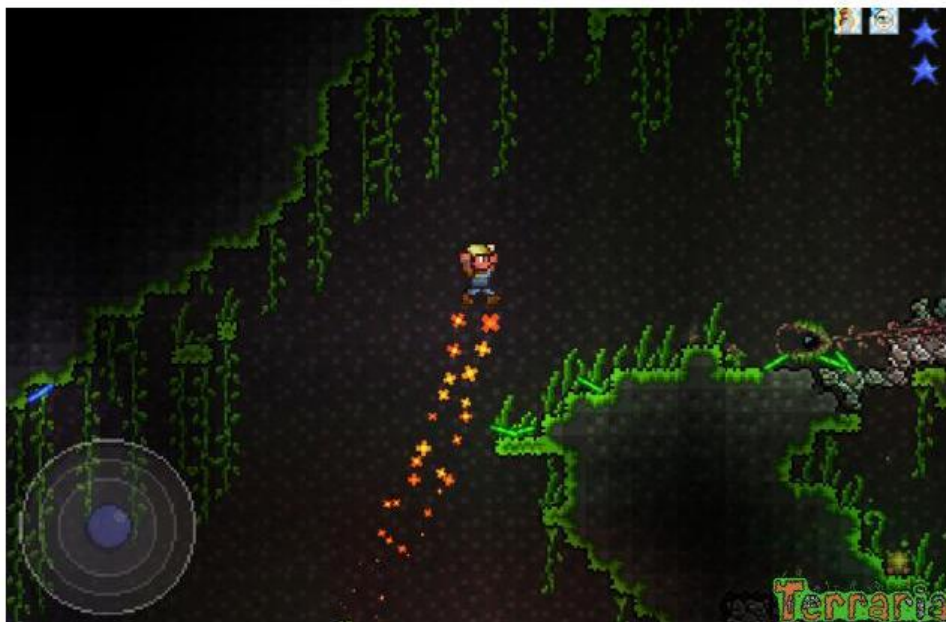
И жнец, и швец...

Итак, бесконечный мир у нас есть. А как же в нем выживать? Спешим обрадовать, наш ГГ умеет все. Да, как в старой поговорке про «Игреца на дуде», он может копать руду в шахте, строить дом, а через пару минут уже воевать с врагами, рубить деревья или выплавлять сталь. Разрушаемо в игре 99% окружения, так что скучать не придется. С физикой Terraria не церемонится — к примеру, срубленные деревья рассыпаются на куски от корней до верхушки. Но это вполне можно простить игре, ввиду ее великолепных творческих возможностей, — никто не мешает вам как построить маленькую землянку, так и воздвигнуть огромный замок со своими жителями. Да, вы не будете одиноки постоянно, по ходу игры можно найти себе друзей. Как? «Осторожно, спойлер!»

«Ты знаешь, что такое безумие?»

Да, все весело и мило, мы строим, добываем, мир радостен и светел. Но вот постепенно начинает темнеть, все звуки затихают, любое существо старается спрятаться подальше...

Потому что наружу выходят



они. Враги. Их в игре великое множество, от примитивных слизней до мощнейших и опаснейших боссов. Не сделал хорошее укрытие днем — стал закуской ночью. И это только при стандартных событиях, а если вдруг к твоему дому наведается босс... то начнется настоящее безумие. Уже можно будет не волноваться за уничтожаемый ландшафт, рушащиеся постройки и убегающих животных, ведь главное — сохранить свою жизнь и победить. И это далеко не все опасности — для получения более редких ресурсов придется пойти вглубь, в пещеры, где могут, скрываясь во тьме, поджидать игрока еще более опасные существа, подкрепляемые обжигающей лавой и непроглядной тьмой.

С другой стороны, мир Terraria не настолько недружелюбен — кроме врагов мы можем встретить множество безобидных существ.

Пиксель-арты тут в моде

Напоследок мы поговорим о графике. В этом отношении, как и во многих других, Terraria не разочарует нас. Абсолютно все

персонажи, окружение и эффекты игры имеют свою стилизацию, пиксельные постройки выглядят чрезвычайно красиво, а сменяющиеся фоны и обилие частиц могут удивить даже бывалого мобильного игрока. Все красиво, везде соблюдено оформление данного участка мира, естественности миру также добавляют сперва незаметные брызги от лавы, пыль от шагов и прочие маленькие, но необходимые дополнения. Звуковое оформление также не вызывает претензий.

...

Завершая разговор, можно смело сказать — 505 Games не подвели. Портирование игры с PC великолепно, передано все, и графика, и геймплей, и атмосфера удивительного, опасного и незабываемого приключения в своем собственном маленьком мире.

9.5 **Михаил Бухтояров**
ИТОГ



Платформа:
iOSРазработчик:
Егор ТолстойРелиз:
Сентябрь 2013

Phrasal Verbs

Выучи их полностью

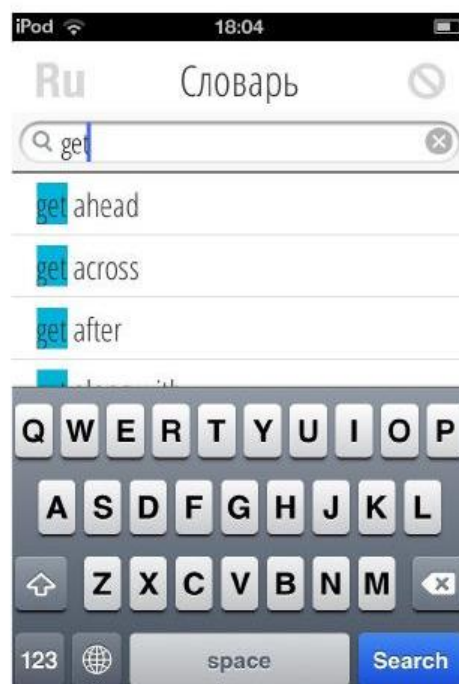
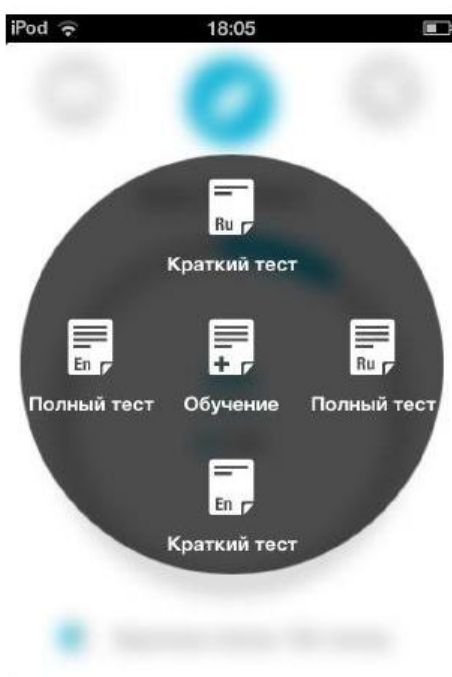
Наверное, многие, кто берется за изучение английского языка, сталкиваются с проблемой заучивания фразовых глаголов. Действительно, не то, что в русском языке, один глагол, но, в зависимости от предлога, он может иметь огромное количество значений, порой совсем далеких по смыслу. Именно для того, чтобы помочь в таком нелегком деле, как заучивание различных фразовых глаголов и их значений, и существует та-

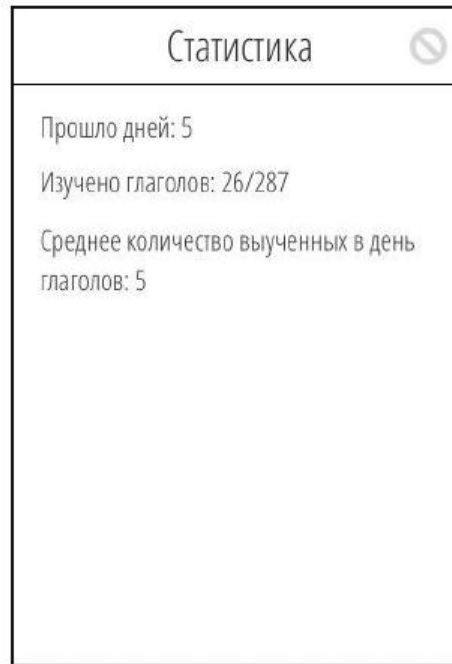
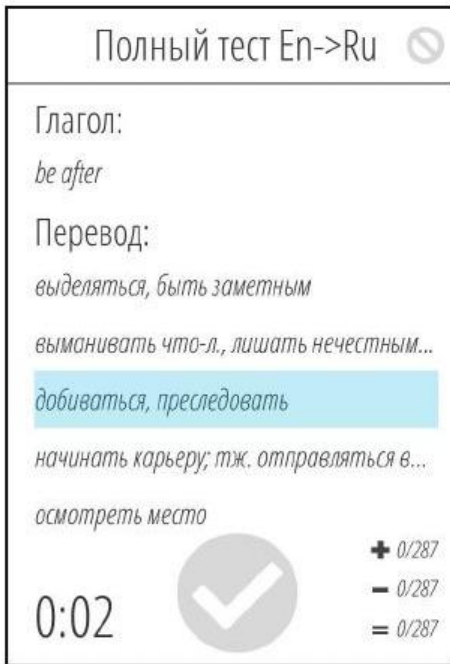
кое приложение, как Phrasal Verbs.

Phrasal Verbs встречает пользователей иконкой с бликом и отсутствием сплеш-скрина (картинки-заставки, показываемой операционной системой во время инициализации приложения). Такая иконка выглядит весьма странно, если принять во внимание захватившую всех и вся тенденцию плоского дизайна. Видимо, разработчик случайно забыл поставить галочку о ненужности блика,

при полировке приложения, ведь остальной дизайн выполнен в простом и строгом плоском стиле.

При первом запуске нас приветствует краткое описание основных элементов пользовательского интерфейса, разработчик знакомит нас со своим приложением, помогает нам не заблудиться в дальнейшем, продираясь сквозь различные меню, как сквозь таинственный лабиринт. Хотя, даже если вы уже привычным жестом пропу-





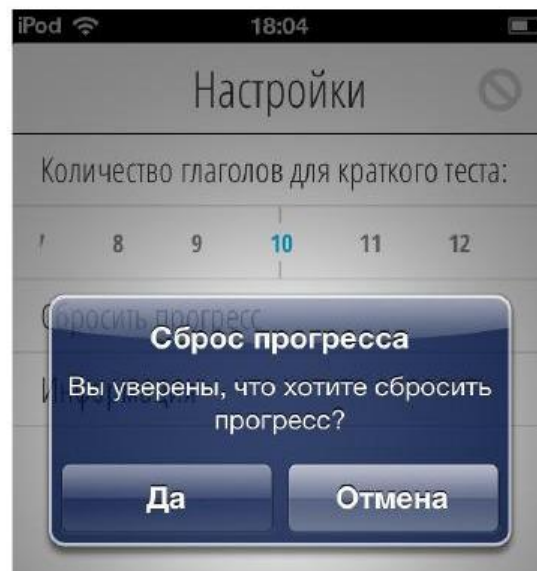
стите все описание, как бы вы не старались, потеряться не удастся. Настолько прост и понятен интерфейс приложения.

На данный момент приложение содержит: словарь фразовых глаголов, доступный как на английском, так и на русском языках, режим обучения, состоящий из карточек с самим глаголом, его переводом на русский язык, примером и переводом примера, и двумя видами теста: полным и кратким, каждый из которых доступен на обоих языках. Также в

приложении доступна статистика выученных глаголов, с указанием прошедших дней и красивой круговой диаграммой, позволяющей наглядно представить прогресс изучения. Тесты позволяют проверить, насколько хорошо вы усвоили пройденный материал. А в настройках доступен выбор количества глаголов для краткого теста, там же можно найти, кнопку «Сбросить прогресс» и пункт с информацией о фразовых глаголах и о приложении в целом. Единственное, к чему

можно придаться — это то, что при попытке сбросить прогресс всплывет стандартное окошко iOS с двумя кнопками, которое сильно отличается по дизайну от самого приложения, а не аккуратно нарисованное разработчиками, выдержанное в общем стиле.

В общем, подводя итоги, можно сказать, что приложение хорошее. Конечно, кое-где его еще нужно доработать, но с функционалом все в порядке, интерфейс проработан грамотно и доступен к освоению любым пользователем за считанные минуты. Хочется пожелать удачи начинающим разработчикам и потратить на улучшение своих приложений чуть больше времени.



Алексей Эльнатов





Интервью с Егором Толстым и Кириллом Словохотовым

Судьба — штука со своеобразным чувством юмора. В один момент жизнь благодаря ей может сделать кульбит буквой «Зи», раскидав козыри по полю и превратив пешки в ферзи. Егор Толстой, бывший главный редактор культового журнала MTOG, ушёл из мобильной журналистики, закрыв своё детище. Но ушёл не так далеко, и вместе со своим другом, Кириллом Словохотовым, стал разработчиком программ на мобильные телефоны. Результатом стало приложение Phrasal Verbs, которое помогает людям изучать английский язык, а именно — глаголов и связанных с ними идиом.



MobiTree: Как случилось так, что главный редактор известного мобильного журнала стал разработчиком приложений?

Егор: Можно сказать, так жизнь сложилась. Еще со времен первых мобильных на J2ME жутко тянуло ко всему, с ними связанному — поэтому и открыл журнал. В то время разработчиков мобильных приложений воспринимал, как людей из высшей, недоступной мне сферы бытия, но шло время — и от кодинга на C# и Java перешел в сторону Objective-C, благо и работу соответствующую нашел.

MobiTree: Идеи на ваше приложение появились спонтанно, или вы думали про это давно?

Кирилл: Как преподаватель английского и немецкого языков, я давно думал над разработкой приложения, позволяющего упростить процесс освоения какого-либо аспекта иностранного языка. Phrasal Verbs — только одна из идей, которую уже удалось реализовать. Но задумок на будущее гораздо больше. Теперь остаётся только найти время.

MobiTree: Каким образом вы познакомились со своим коллегой по работе?

Егор: Познакомились, когда я родился — Кирилл мой двоюродный брат. Как-то так и получилось *улыбается*.

MobiTree: Вы помните первые шаги разработки? Какими они были?

Кирилл: Разработка подобного ПО всегда начинается с базы данных. В первую очередь, был проанализирован языковой материал и были выбраны наиболее употребительные единицы, которые мы используем чаще всего.

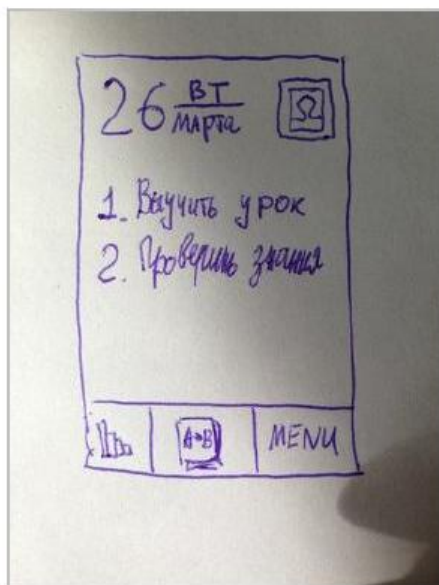
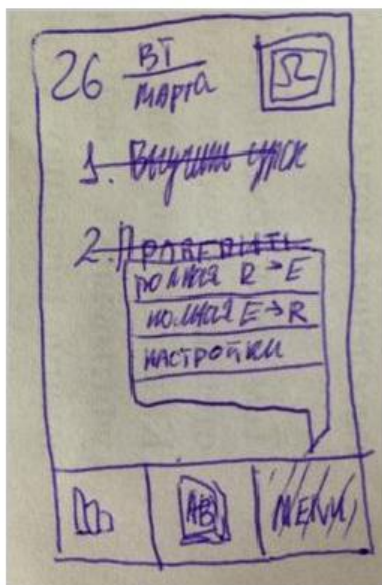
MobiTree: Насколько сложно было разработать ваше приложение? Сколько времени/денег/нервов ушло на это?

Егор: Приложение по сути своей достаточно простое — не считая работы, это мой первый опыт создания полноценного продукта. Если сложить все время разработки, то в сумме получится что-то около трёх недель. Тяжелее всего было с дизайном — в этой области я немного перфекционист, поэтому приходилось делать кучу выверенных до мелочей макетов — и отбраковывать большую их часть.

MobiTree: У «глаголов» существуют прямые конкуренты по функционалу?

Кирилл: Прямых конкурентов для русскоязычного рынка, конечно, нет. Наша идея полностью оригинальна и все примеры, используемые в программе, аутентичны.

MobiTree: Насколько сложно изучать глаголы без помощи программ, подобных вашей?



Кирилл: Достаточно сложно, это видно, когда начинаешь работу с новыми студентами. Какие-то знания у людей есть, но они абсолютно не систематизированы, поэтому приходится вкладывать большое количество усилий. С iPhone задача становится проще. Нужен только систематический подход.

MobiTree: Как вы относитесь к английским идиомам в общем? Насколько сложны они для понимания простому постсоветскому человеку?

Кирилл: Английская идиоматика — отдельная тема. Зачастую наши сограждане грешат прямым переводом

устойчивых выражений на английский. Вот как, например, объяснить англичанину поговорку «В Тулу со своим самоваром не ездят»? Для этого надо знать о том, что на востоке Великобритании есть такой город Ньюкасл, в котором добывался уголь. И они говорят «Carry coal to Newcastle», Егор: ездить в Ньюкасл со свои углем. Это же здорово — понимать разницу в мышлении среди различных этносов!

MobiTree: Как вы в данный момент относитесь к мобильным журналам? Изменилась ли ситуация с тех пор, как МТОГ канул в Лету?

Егор: Честно — последние несколько лет не следил за ними, так что даже не знаю текущей «расстановки сил». Насколько я понимаю, печататься так никто и не стал — так что, думаю, ситуация особо не изменилась. Хотелось бы, конечно, видеть хотя бы один из проектов на iOS — но пока что в Киоске ничего подобного не замечал.

MobiTree: Если бы Алексей Смагин в свое время не создал MobiTree из состава МТОГ, мы бы сейчас с вами не разговаривали. Но если честно — что вы думаете о его поступке? Одобряете ли вы его?

Егор: Да я рад, что мое начинание до сих пор в какой-то мере живо, и даже, надеюсь, процветает. Парень взял все в свои руки, собрал новую команду — молодец!

MobiTree: Появится ли «Глаголы» на Google Play? А на других платформах?

Кирилл: Мы думаем о портировании приложения на Андроид, так как он занимает значительную часть мобильного рынка. Английский должен идти в массы!

Егор: Программировать под мобильные устройства я начинал именно с Android, но после знакомство с Objective-C и XCode возвращаться в эти дебри нет абсолютно никакого желания. Так что здесь все остается за Кириллом.

MobiTree: Nokia были куплены Microsoft. Что вы думаете про это решение?

Кирилл: Symbian был удачным решением, но не хватило маркетинговой грамотности для его продвижения и совершенствования. Он уже не отвечал современным требованиям. Ходят слухи





о том, что Nokia вела разработки по направлению Android-смартфонов. Но, видимо, увы, не хватило времени. C'est la vie!

Егор: Жаль, но туда им и дорога, учитывая последние годы.

MobiTree: *Какие отношения складывались у вас с мобильными телефонами? Что вы помните о своих прошлых агрегатах?*

Кирилл: Первым телефоном был Samsung SGH-N620, если кто-то еще помнит, что это такое. Для

своего времени было интересно. А так, вообще, с теплом вспоминаю Siemens M65. Очень уж дизайн был хорош. Сейчас предпочитаю Андроид-смартфоны. HTC ONE S — в данный момент.

Егор: Обожаю все без исключения. Любимый — Siemens S65.

MobiTree: *Есть ли у вас в планах продолжить идею глаголов на другие языки? Если да, то какой на очереди?*

Кирилл: Идей сейчас очень много, но раскрывать их не хочется. В будущем все будет доступно для скачивания. Следите за обновлениями! *улыбается*

MobiTree: *Как вы относитесь к современным идиомам, Интернет-мемам и сайтам, их описывающих? Ведь это один из основных источников современной информации для молодежи.*

Кирилл: Языки деградируют, упрощаются. Мне, как профессионалу, это, конечно, обидно. Чем язык сложнее — тем лучше. Это все-таки развивает мозг.

MobiTree: *Вы не задумывались по поводу разработки мобильных игр?*

Егор: Задумывался, конечно, ведь каждый программист рано или поздно должен написать свою игру. Проблема в том, что нет достойных идей.

MobiTree: *Если бы вам было дозволено вернуться в прошлое, и стать изобретателем чего-либо, известного на сегодняшний день, что бы вы выбрали?*

Кирилл: Колесо *улыбается*. А так, если честно, конечно, двигатель внутреннего сгорания. Хотелось бы пойти по пути его усовершенствования.

MobiTree: *Есть ли будущее для цифровой дистрибуции в странах СНГ? Умрет ли известная поговорка, что программы бывают нормальные и лицензионные, или это у наших народов в крови?*

Кирилл: Медленно, но верно поезд сдвигается с места. Системы электронных расчетов пока не очень совершенны и мало внедрены. Когда это станет массовым явлением, все упростится.

Егор: Надеюсь, что есть. В последнее время подавляющую часть ПО на всех моих устройствах составляет лицензионное — разработчиков можно и нужно поддерживать. Системы оплаты упрощаются, цены на цифровые копии падают — все движется к лучшему.

MobiTree: *Что бы вы пожелали вашей новорожденной программе?*

Кирилл: Побольше скачиваний!





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

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



MobiTree

мини-обзоры

Логика и Дедукция — Элементарно, Ватсон!

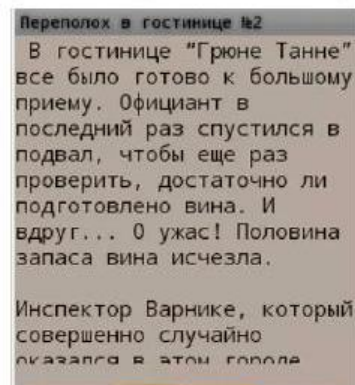
В индустрии развлекательных Android-приложений есть разные типы. Есть программы с комиксами, новостные ленты, сборники анекдотов... Но сегодня мы поговорим о приложении, которое немного разбудит наш мозг — Логика и Дедукция.



Интересный факт:

Всем известного Доктора Ватсона на самом деле зовут Уотсон, просто в отечественном фильме ему дали более созвучное с языком имя.

Возможно, вы помните те времена, когда в газетах печатались детективные задачи, в них встречались инспектор Варнике, майор Аниськин и прочие известные детективы, которые расследовали убийства, раскрывали фальшивые алиби и невероятные кражи. Сейчас таких задач практически не найти, но вам на помощь придет «Логика и Дедукция» от студии «Mentality.dev». В этом приложении собраны разнообразные, поделенные по персонажам задачи из разных изданий и просто устных пересказов. Некоторые требуют логики, другие внимательности, третьи — сосредоточенного рассматривания приложенной картинки.



Задачи постоянно пополняются, имеют разную сложность и стиль, и каждый наверняка найдет в этой программе «своего» персонажа или загадку.



Михаил Бухтояров

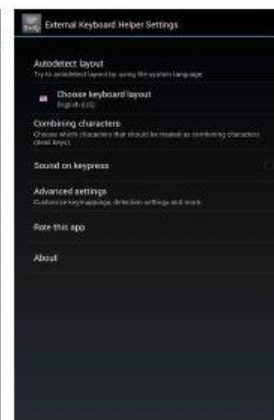
автор

External Keyboard Helper — Клавиатура «with style»

External Keyboard Helper



У современных Android-устройств есть множество применений. В том числе, их можно использовать для написания текстов, ведь большинство девайсов «понимает» USB-клавиатуру, подключенную через переходник. Но только мы собираемся печатать, как обнаруживается проблема — с клавиатуры идут лишь английские символы. Исправить данную проблему поможет External Keyboard Helper.



Что же делает данная программа? Будучи установленной, она добавляет новый «Способ Ввода» и возможность скрыть стандартную клавиатуру Android. Собственно, теперь она уже не нужна, ведь с USB-клавиатуры будут идти нормальные русские символы. Также, в настройках приложения можно включить огромное количество разнообразных дополнительных функций и языков. Суммируя сказанное, можно понять, что данная программа будет служить отличным помощником для писателей, копирайтеров или просто любителей чатов.



Михаил Бухтояров

автор



Accuweather — Солнце светит... Хотя нет, уже не светит.

Как часто утро перед усердным рабочим днём превращалось в длительное изучение прогноза погоды и попытки решить — будет сегодня дождь или нет? Отныне можете быть спокойны, ведь теперь, в



таких ситуациях, на помощь придет приложение под названием Accuweather.

Итак, что же отличительного есть в этой программе, и выделяет её среди десятков подобных? Ответ прост — детальность информации. Перед сном просто взгляните прогноз на будущий день, и будьте уверены: проблем с выбором гардероба в связи с постоянным поглядыванием на градусник не возникнет! В приложении есть несколько подразделов: «Погода на данный момент», «Прогноз по часам», «Погода на картах», а также «Видео», где синоптики расскажут и покажут, где ожидаются дожди, а где наоборот, будет солнечно. Нельзя не отметить то, что прогноз расписывается на целых полмесяца вперед, что незаменимо поможет при длительных путешествиях. Ну а если зонтик все же окажется лишним, не расстраивайтесь — это все же лучше, чем оказаться под проливным дождем.



Богдан Глушко

автор

Real Football 2014 — Пинаем мячи



В сентябре Gameloft выпустили очередной Real Football, последнюю игру этой серии на платформе Java. Игра приобрела улучшенную графику, более гармоничные телодвижения игроков, крики фанатов и более живые стадионы. Также, теперь мы можем прокачивать умения футболистов. Добавлен режим тренировки. Геймплей тоже улучшен, соперники стали умнее и перестали совершать хаотичные телодвижения.



Торопимся, скачиваем, ведь пройти последний Real Football для Java действительно стоит.

Михаил Бухтояров

автор

Truck Driver — Carry the Cargo

Среди владельцев Android устройств довольно большой популярностью пользуются 2D симуляторы автомобильной езды. Truck Driver — один из них.



Собственно, цель игры «проще пареной репы» — управляя грузовиком, отвезти ящики из пункта А в пункт Б, не потеряв их по дороге. Действие явно происходит в России, поскольку дороги, как таковой, не присутствует — наш путь полон холмов, ям и пропастей.

Игра может похвастаться красивой и приятной стилизацией под восьмибитные игры, неплохой музыкой и интересным геймплеем. Поскольку это приложение еще «сырое», в нем много минусов — игра не сохраняется при выходе, отсутствует обучение и автомобиль при перевороте устройства взлетит и прилипнет к потолку. Но идея неплоха, стиль достоин одобрения, и вы не ошибетесь, следя за дальнейшей разработкой Truck Driver.



Михаил Бухтояров

автор

Секундомер - маленький и неуправляемый



Прошивка операционной системы Android для разных устройств великое множество. Каждый производитель добавляет или убавляет что-то своё. Недавно автор обзора узнал ужасающую новость... Ни на одном из его Android-устройств не было секундомера. А ведь иногда эта функция бывает просто необходима! После относительно недолгих поисков в

Google Play выбор пал на приложение от Clever Mobile. Что же в нём такого?

Во-первых, это именно секундомер. Небольшое приложение имеет все необходимые функции (учёт времени на круг, временную приостановку, подсчёт миллисекунд, секунд, минут, часов и даже дней; есть дополнительные опции, например, отправка ре-

зультатов на e-mail или засчёт круга при остановке таймера), но в нём нет ничего лишнего. Это не огромный комбайн, включающий в себя всё. Это именно специализированный инструмент для учёта времени.

Во-вторых, у программы есть один важный плюс: запущенный секундомер очень чётко работает, используя системные функции отсчёта времени. Он не останавливается при выходе из программы, при выключении устройства (если не извлечён аккумулятор), при разрядке устройства. Прекратить подсчёт могут только нажатие кнопки "пауза" или полное отключение устройства от батареи. Короче говоря, вы можете не бояться непредвиденных обстоятельств, например, разрядки батареи телефона.

Подводя итог, можно сказать, что программа очень хороша: весит немного, не содержит ничего лишнего, но со своими функциями справляется превосходно.



Сыпченко Георгий

автор

Мини-обзор Angry Birds Star Wars 2

Недавно увидела свет новая часть знаменитой игры от Rovio — Angry Birds Star Wars II. По этому случаю мы подготовили мини-обзор игры. Всего в игре есть 3 эпизода (Вторжение на Набу, Отступление на Татуин и раздел с призовыми уровнями) и ещё один с пометкой «Coming Soon».

Что же нового появилось в этой части «звёздных войн»?

1. О первом и главном новшестве игры слышали уже, кажется, все. Нам предлагается сыграть не только на «светлой» стороне птичек, но и попробовать захватить власть в галактике, руководя войсками свиней. Но Тёмная сторона открывается не сразу. Например, чтобы разблокировать эту возможность в первом эпизоде придётся заработать 20 звёзд, играя за птиц. Сменить



сторону можно прямо из меню выбора уровня.

2. Новые персонажи

В игру добавлено 30 новых персонажей, как со светлой, так и с тёмной стороны. Среди них Магистр Йода, Канцлер Палпатин, Квай-Гон Джинн, Граф Дуку, Дроиды, Дарт Мол, Джанго Фетт, Генерал Гривус и

другие. У каждого есть свой индивидуальный дизайн, набор звуков, свои способности, опыт и так далее.

3. Типы оружия

Чтобы не путаться в способностях новых героев, разработчики добавили индикатор типа оружия. Глядя на него сразу можно понять, каким видом



атаки пользуется данный герой и как лучше использовать его.

А оружия много. Начиная от уже приевшихся световых мечей и использования силы и заканчивая ракетницей у Джандо Фета или молнией, поражающей цепь металлических объектов, у Палпатина.

4. Новые секретные уровни

В прошлой версии Angry Birds Star Wars, чтобы найти дополнительный уровень, нужно было искать золотое яйцо-робота. Во второй части эта традиция претерпела изменения. Теперь для открытия секретного уровня надо обнаружить и поразить... карту. При этом открывается не один, а целая секретная цепочка уровней, например, в первом эпизоде их по два с каждой стороны.

5. Внутриигровая валюта и магазин улучшений

В Angry Birds Star Wars II появи-

лась внутриигровая валюта. Теперь дополнительных птиц или свиней, бонусы и улучшения можно приобрести во встроенном маркете не за доллары, а за рогатки. Они начисляются за выполнение дополнительных заданий. При желании можно докупать дополнительные рогатки за реальные деньги, но это необязательно. И можно обойтись без капиталовложений.

6. Новые бонусы

Если в прошлых играх серии бонусы выглядели как улучшения рогатки или дополнительные модули для птичек, то теперь это, собственно, сами птички и хрюшки с заданными способностями. На них можно заменить того персонажа, который заряжен в рогатку прямо сейчас, чтобы сменить способность или тип атаки.

7. Новая механика

В первой части Angry Birds Star Wars на некоторых уровнях уже предпринимались попытки добавить некоторые дополнительные элементы игровой механики, например, блоки вентиляторов в эпизоде «Город в облаках». В новой игре серии этих элементов стало ещё больше. Чего стоят только гигантские магниты на имперской станции или катапульты гунганов на Набу.

8. Призовые уровни и опыт

За использование каждого персонажа ему начисляется условное количество единиц опыта. После заполнения 100% вам станет доступен призовой уровень этого персонажа, открывающийся в специальном разделе игры. И так с каждым новым героем.

9. Другие улучшения

Изменён дизайн игры, добавлены плавные переходы, появилась новая сюжетная линия по мотивам первых эпизодов фильма, добавлены новые звуковые треки, новые эффекты.

...

В целом — это то глобальное обновление с переработкой, которого ждали многие. Игра получилась красивой и интересной.

Скачать и купить игру можно в Google Play и App Store. Бесплатная версия отличается только наличием рекламы. В App Store бесплатной версии нет. Также можно приобрести игру для Windows Phone.



Сыпченко Георгий

автор



Платформа: 5
AndroidOS x2

Жанр: Wave
Simulator/Arcade

Разработчик:
Luke Allen

Релиз:
29 декабря 2012

Atomic Bomber

Я не уронил, я сбросил!

Из всех опасностей, что поджидала наших братьев по биологическому виду, самой страшной, мистической и непонятной всегда была опасность с небес. Молния подарила людям огонь, до этого метеорит уничтожил динозавров, с небес лилась вода, на них ночью блестели звезды. Романтизм, страх перед неизвестностью и простая польза сделали пространство над головой священной короной многих религий и вероисповеданий.

Чего уж там — на небесах, в теории, поселился Господь-Бог! Но человечество взяло, и все испортило. Как всегда. Сегодняшние смоги и неоновые огни городов-гигантов закрыли от нас звезды, а

сто лет назад два брата (без пяти минут акробата) подняли человека в воздух. И уже во время Первой Мировой войны на головы солдатам летели пули, гири из цельного чугуна, мусор и листовки с неприличными для солдата картинками. Небеса стали полем боя, официально и до скончания цивилизации. И голуби, беспощадно гадящие на все подряд внизу, получили механических коллег, менее изящных, но многократно более опасных.

Игра Atomic Bomber расскажет нам историю одного простого европейского самолета, которому судьба уготовила погибнуть в попытке остановить — кого бы вы думали? — коммунистических захватчиков из Советского Союза! Вот такой поворот сюжета предо-

ставляет игра. Он, кстати, единственный, по причине отсутствия сюжета как такового. Сама же собрана из уровней-волн, для прохождения которых необходимо уничтожить все вражеские единицы, находящиеся на земле. Их в свою очередь можно поделить на атакующих и беспомощных. Все, что не способно сбить наш бравый дельтаплан — танки, грузовики, шустрые внедорожники и здания — относятся к последнему типу. А вот насолить компот игроку способны передвижные зенитные комплексы и ракетные установки. Есть еще один противник — МиГ. В списке обязательных врагов он не входит, но жизнь портит знатно, так как имеет радиус поражения, как у двух зениток, летит быстро и





стреляет на опережение.

Навесная подача

Игровая зона занимает всего один экран — экран телефона. Перед началом игры нам предстоит нелегкий выбор между двумя средствами перемещения. Бомбардировщик неведомой модели, как классика жанра, работает исключительно бомбами, простыми и ядерными (а местами — и кластерными). Против МиГ'ов беспоощен, как велосипед против танка, требует просчета траектории, но при должной сноровке принцип «нагадил и забыл» реализует себя в полной мере. Поэтому маневренность позволяет держаться в поднебесье, поливая врагов снизу бомбами, и периодически сверкать пятками от истребителей. Штурмовик A-10 Warthog/Thunderbolt II, с другой стороны, оснащен пушкой GAU-4 с боеголовками из обеднённого урана, что позволяет ему буквально потрошить неприятеля. Причем снаряды, в отличии от бомб, гравитации не подвержены, и МиГи, кажущиеся непобедимыми, начинают получать ощутимое недомогание чуть ниже спины. Вместо ядерной бомбы у штурмовика имеется ракета в количестве четырех штук на один подбор, имеющая неплохой радиус действия и хорошую скорость полета.

Подрыв доверия

Факторы точности в игре имеют ощутимый вес. Например, финальный счет определяется как количеством уничтоженных врагов, так и точностью стрельбы. А некоторые уровни по достижению стопроцентной точности вовсе дают игроку еще одну жизнь в подарок. Тут без бонусов уже просто не обойтись. Кстати, о них. С одной стороны, есть улучшение основного оружия самолета — либо ко-



личество бомб в люке/снарядов в обниме, либо радиус их поражения. Патроны, кстати, восстанавливаются со временем, но для непрерывной атаки этого не хватает. Тут для достижения нужной точности полезным оказывается третий бонус — особое оружие, ядерная бомба или ракеты в зависимости от типа самолета. Топливо подбирать не нужно, восстановление брони совершенно лишнее, ведь любое попадание врага равноценно потере жизни.

Красный свет красным войскам

Графика в этой игре — странный предмет. Она вроде есть, но ее вроде и нет. Нарочистая примитивность рисовки для многих станет препятствием перед получением удовольствия от геймплея, но стоит хотя бы на минуту забыть об этом — и ураганный геймплей затянет вас с головой, а о графике вы вспомните только после потери последней жизни. Кроме того, земля вполне адекватно реагирует на повреждения, анимация взрывов неприятных эмоций не вызывает, поэтому погружению в процесс игры вряд ли что-либо помешает. Разве что — управление. К нему нужно при-

выкать, так как на маленьких дисплеях стандартная схема перемещения приведет к самопроизвольной атаке на местность, а нанесенная атака может превратиться в смену траектории. Схема в настройках меняется на нечто, похожее на круг со стрелкой, что чуть удобнее, но тоже недостатков не лишено.

...

Atomic Bomber — яркий пример того, как качественный процесс игры превалирует над солидным графическим сопровождением. Динамику этого проекта смело можно ставить в пример другим тайтлам, а номинальная бесконечность делает даже двадцатый пройденный уровень настоящим праздником. Не это ли требуется от игры?

7.5

ИТОГ

Денис Зайченко





Платформа:
Android

Разработчик:
Aviary, Inc

Релиз:
2011 год



PHOTO EDITOR

by *Aviary*

Aviary — Тяга к прекрасному

Стрость к изменениям присуща нам практически с рождения. Дети любознательны сами по себе, им важен не сколько процесс, сколько результат действий. Погрызть кукле голову, оторвать у танка гусеницы, прилепить пластилином пропеллер к коту. В нормальных семьях за это не наказывают, но журят, после чего стараются направить творческий запал своего чада в более эффективное направление.

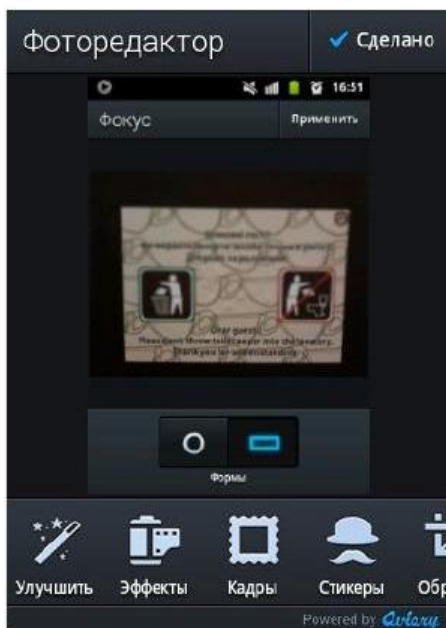
Влиять на что-то, быть творцом оригинальности в любом виде — этого хочет и студент, и менеджер, и пожилой вахтер. Но как обратить на себя внимание? Либо кричать о том, что делается своими руками, либо делать это настолько хорошо, что наблюдателям не остается ничего, кроме как восхищаться и действовать как мини-пиарщики. Но для каждого действия нужен инструмент. Кисть, пальцы, воздух, мольберт, для кого-то — клавиатура, мышка и экран компьютера, или сенсорный интерфейс ноутбука. Небезызвестный Photoshop тоже считается инструментом, причем один из лучших, если не лучшим. И как бы не хотелось говорить это, но могиль-

ным телефонам на столь же качественные редакторы не везет. Впрочем, матерые дизайнеры вряд ли будут работать на карманном агрегате, а остальным будет вполне достаточно культовых программ для работы с графикой. Например, Aviary.

Чем Android не шутит

Почему программа культовая? Дело в том, что она совмещает в себе впечатляющий функционал и удобный интерфейс, который не стыдно показать даже пользователям, далеким от

смартфоностроения. Поэтому, кстати, она входит в список стандартных программ для некоторых смартфонов, а ее владельцы значительно реже вбивают «Photoshop» в поисковую строку Google Play. И нужный, приятный тон задается уже первой секундой знакомства, когда программа демонстрирует нам работу с изображениями. Изначально под выбор подпадает последняя измененная картинка, причем их можно выбирать боковыми свопами. В качестве ускорения процесса поиска жертвы можно войти либо в галерею, либо использовать камеру. Так что пользова-



теля может снять картинку для извращения... изменений прямо не отходя от кассы. Если нужно выбрать фотографию уже готовую — кнопки «Галерея» в шаговой доступности. Но вот объект выбран, и дело становится за инструментарием.

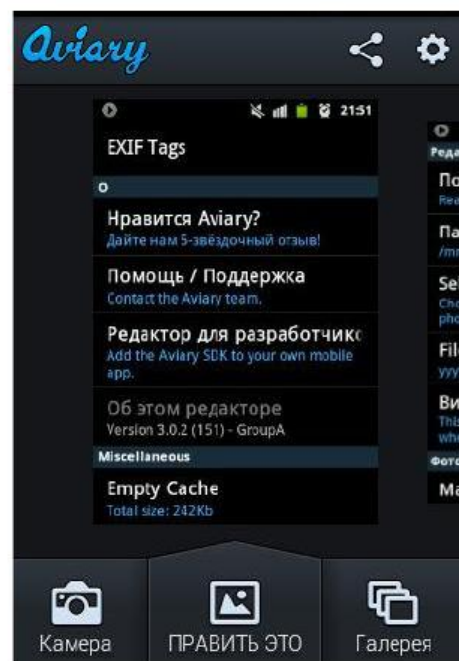
Спешим разочаровать фанатов изысканных функций и расширенных возможностей. До Photoshop нашему герою далеко и грустно, однако стыдится Aviary незачем. Баловства ради на картинку можно наклеить носы, глаза, уши, шапки, очки и кучу всего другого. Загрузка внешнего контента работает без проблем, а установочные файлы размещены в Google Play на правах полной бесплатности. Если искать лень, можно просто подрисовать лицу усы и бороду, или «фонарь под глазом». В общем, похулиганить от души можно без проблем — функции типа «Карандаш», в принципе, для этого и создавались. Если пользователь является фанатом Интернет-мемов, подпись сверху и снизу в виде отдельно вынесенного пункта ему будет полезна. Текст в любой точке картинки также поддерживается, как и различные цвета/разные размеры шрифта.

Пользователям более серьезным стоит взглянуть на поворот экрана на произвольный (!) угол практически без потери

качества, что само по себе очень неплохо. Есть и размытие произвольной области изображения для создания акцентов, а отдельно от этого идет кисть размытия, позволяющая творить с точностью до наоборот. Несколько фильтров типа "warm"/"cold" позволяет насыщать изображения отдельными оттенками, делая его, соответственно, более «прохладным» или «теплым». Настройки контраста и яркости весьма точны, и способны убрать незначительные недостатки фотографий. К серьезным инструментам можно отнести и «кадры», так как грамотно подобранная рамка (а это именно они подразумеваются программой) способна преобразить картинку до полной противоположности.

Рабочий пояс

Управление в Aviary оформлено максимально приятно, пускай и по неоригинальной схеме. Весь инструментарий расположен вертикально в виде прокручиваемого меню о двадцати с мелким пунктах. Навигация по этой «линейке» работает через свопы влево-вправо, и очень грамотно реализовано. Внешность программы стильна, иконка впечатляющая, минимализм работает рука об руку с творческим подходом. Благода-

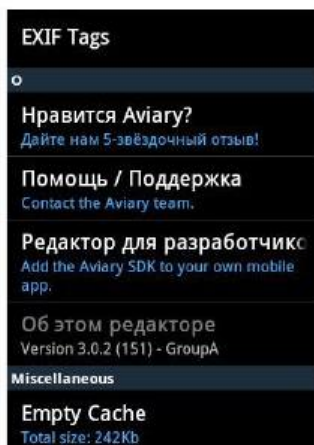
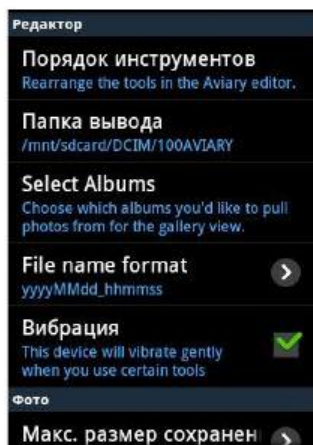


ря этому даже просто перемещаться по меню приятно.

Управление в Aviary почти безупречное. Реакция на свопы отлично сбалансирована, точность нажатий подогнана, и единственным объективным недостатком является неадекватное поведение сенсора при выборе цвета «карандаша».

...

Культурная ли Aviary? Полезна ли она? Вне сомнения, господа. Среди бесплатных графических редакторов это — икона, как в плане просторы, так и в отношении функций. Инструмент, подобный данной программе, обязан быть у человека, знающего чему функциональности, и выжимающего из телефона максимум. На это ведь и рассчитаны смартфоны, не так ли?



8.5
ИТОГ

Денис Зайченко





Платформа:
Android

Жанр:
Runner

Разработчик:
Gameloft

Релиз:
Сентябрь 2013



Гонки с тиграми

Не секрет, что Gameloft — успешный разработчик. Да, они имеют склонность использовать постоянно один и тот же движок, но это не мешает студии создавать достойные продукты. И в сегодняшней игре упор сделан на оптимизацию, встречаем, Danger Dash.

Тигриная закуска

Итак, рассмотрим, что же нам предлагают. При запуске мы на-

блюдаем короткое слайдшоу, доходчиво повествующее о голодной тигриной семье. Но вот, им улыбнулась удача — на пороге возник деликатесный путешественник. И был бы тут хэппи-энд и счастье, если бы не одна загвоздка — он убежал. Да, и нам придется помогать ему в этом, обрекая тигров на голодную смерть. Жестоко.

Итак, если верить Gameloft, среднестатистический авантюрист умеет бегать быстрее тигра,

прыгать и скользить. Все по канону. Побежали?

И вот мы бежим. Надо сказать, уровни сделаны на славу. Несмотря на случайную генерацию «трассы», нет ни длинных легких мест, ни непроходимых комбинаций. Все вполне по плану, путь постепенно все сложнее и сложнее. Большую часть времени нам придется





уворачиваться от препятствий, а их представляют полуразрушенные колонны, реже — прыгать и скользить. Обстановка вокруг будет изменяться, сейчас мы бежим по лесу, а после развилки уже будем бежать внутри древнего храма, и дальше нас ждет его двор и прочие интересные места. Главное не упасть, ведь тогда тигры настигнут бегуна и устроят пикник.

Галопом за деньгами

Да, было бы слишком обидно, убегая от тигров, получить в награду лишь свою жизнь. Разработчики это понимают, и по дороге нам будут попадаться монеты. Собрав их много за один пробег, можно активировать «Зов джунглей», которые ускорит игровой процесс, но и умножит собираемые денежки.

Купить за монеты можно около десяти разных улучшений. К примеру, одно из них добавит бонус «Возрождение», действующий 8 секунд и оживляющий героя после падения, другое — умножит собираемые монеты, а

третье и вовсе удлинит действие «Зова джунглей». Отдельно надо сказать об бонусе «Превращение в тигра», поскольку он нелогичен. Если бегун превращается в огромного, намного более огромного чем все враги тигра, почему нельзя повернуться и разорвать их? Ответ неизвестен...

Естественно, длительность каждого улучшения можно прокачивать. Также, присутствуют алмазы, которые могут дать нам шанс продолжить бег после падения. Правда, добыть их без доната весьма непросто.

Ностальгический стиль

Настала пора говорить о графике. И тут-то нас ждут две стороны медали.

Первая сторона вполне красива. Те, кто когда-либо играл в Java игры от Gameloft, наверняка удивленно покачают головой, ведь 2D декорации с некоторыми 3D элементами вызывают неповторимую ностальгию по этим старым-добрым шедеврам. Вся игровая графика стилизована под Java игры от



Gameloft, и эта стилизация очень неплоха.

Однако, вторая сторона медали не столь хороша. Великолепная производительность игры сильно давит на качество графики. Под декорациями постоянно заметны одноцветные поля, тень бегуна ведет себя очень странно, а некоторые элементы храма вообще не вписываются в его интерьер. Однако, все это можно простить игре, ведь ее быстродействие и производительность поражают — даже на самых слабых устройствах со вторым Android не замечено ни одного подвисания.

...

Gameloft опять не подвели, новая игра неплоха, и наверняка затянет вас в бесконечный бег по джунглям. Однако, графику стоило проработать получше.

8.0
ИТОГ

Михаил Бухтояров





Платформа:
Android

Жанр:
Гонки

Разработчик:
Motomex

Релиз:
Август 2013



Neon Motocross – Gravity Redefined

Современный мир мобильных операционных систем насыщен играми — их сотни тысяч, они доступны любому, среди них есть настоящие шедевры. Зачастую мы уже не помним о старых-добрых проектах, простеньких играх, которые тем не менее когда-то отнимали уйму нашего времени на свое прохождение.

Но есть идеи, которые живы всегда. Даже в наше «продвинутое» время любой знает значение таких словосочетаний как Super Mario Brothers, Sonic the Hedgehog, Battle City. И среди этих бессмерт-

ных игр нашлось место и более новой мобильной игре, которая завоевала сердца тысяч людей, и имя ей — Gravity Defied (Преодоление Гравитации).

«Да, в свое время она была популярна» — скажете вы, — «но сейчас мы хотим большего». Не спорим, среди современных геймеров «графоон» и масштабность имеют гораздо большее хождение, чем ностальгия. Для таких игроков и существуют перерождения. Их очень много, однако разработчики зачастую не могут уловить ту хрупкую грань между ностальгией и инновационностью, на которой должна держаться игра. Однако

наш сегодняшний пациент устоял на ней. Встречаем — Neon Motocross.

Переопределим гравитацию...

Итак, наша игра — переработанная Gravity Defied. Переопределение гравитации, так сказать.

Ну что-ж, начнем. Для тех, кто еще в танке, поясняем — это мотокросс. Не огромные соревнования, не бешеные трюковые прыжки, нет. Просто удерживание равновесия на пути к финишу. В Gravity мы управляли стикменом на геометрически собранном из





фигур байке, здесь нас встречает мотоциклист на слегка футуристичной технике. Причина тюнинга проста — «байкер уходит в небо». Точнее, уже ушел. Мы на другой планете. Законы гравитации тут те же, цель по-прежнему одна — добраться до финиша, совершив сей космический подвиг так быстро, чтобы получить высшую оценку за оперативность и не протестировать наш шлем на прочность при столкновении с твердью земной. Собственно, все это было в старом цикле Gravity Defied, так что давайте поговорим о новом.

«...с деньгами и трюками...»

Нового тут довольно много. Начнем с того, что теперь у нас есть не один мотоцикл. Теперь в нашем распоряжении целый магазин, в котором железных коней немало, и можно выбрать любого на свой вкус. Правда, придется платить чатлы, которых по старту у нас нет. Как заработать? Газуй, приходи к финишу быстро, и галактические деньги твои.

Однако у нас тут есть еще одна доработка — отныне непроходимых мест нет, ведь мы можем поставить на свой байк нитро, стоимость одного баллона которого можно набрать за три-четыре трассы. У нас тут космос, и байкер



настолько суров, что NO2 у него идет через колесные ободы — при включении впрыска они начинают светиться и пульсировать. Бррр, жуть. Некий трюковый элемент в игру все же добавлен — вращаясь в воздухе, байкер получает дополнительные чатлы за Front' и Backflip'ы. Количество их, выдаваемых за один переворот, покрыто мраком тайны.

Управление в игре крайне удобно — на экране у нас три области для нажатия, они же Газ, Тормоз и Нитро, наклоняется байк поворотом дедвайса. Как плюс к геймплею, имеют место быть достижения, некоторые из которых очень интересно выполнять, например у нас есть достижение с заданием «Умереть за 1.5 секунд», или другое, «Влететь в финишный флаг после аварии». Всего их около тридцати, и большинство будут выполнены сами по ходу игры.

...в неоновом стиле

Итак, настало время обсудить — а в чем же та узкая грань между классикой и новизной? И грань сия заключена в графике. Neon Motocross не зря зовется Neon — большая часть спрайтов выполнена в неоновом стиле. Байкеры имеют каждый свой костюм и «коня», планеты окружены сияющим ореолом, при использовании нитро экран обрамляют синие вихри. А в чем же ностальгия? А носталь-

гия в покрытии уровней. Тут мы не встретим лесов и садов, под колеса не лягут земля или гравий. Твердая поверхность наших треков представляет из себя всего лишь белые линии, а-ля первая Gravity Defied. И, как ни странно, они неуловимо гармонируют с остальным «раскрашенным» видом игры. Фоны тоже изменены, на каждой планете над нами простирается звездное небо. Красиво, стильно, ностальгия соблюдена.

...

В наше время очень много клонов Gravity Defied, одни очень хороши, другие вызывают желание задуть разработчика проводом от клавиатуры. Но этот ремейк не плох, игра затягивает и вызывает легкую ностальгию по старой Gravity, одновременно даря новые ощущения. Вывод прост и короток — хотя приложение требует доработок и более аккуратной графики, Neon Motocross не посрамил прародительскую серию игр Gravity Defied.

ВАЖНО!

При установке игры ваш антивирус может объявить угрозу. Это не вирус, это «Adware.Startup.Origin» — рекламное окно, возникающее при подключении интернета с хорошей скоростью. Особого вреда оно не несет, наоборот, можно узнать о новых играх. Вам решать, пропускать его на устройство или нет.

8.0
ИТОГ

Михаил Бухтояров



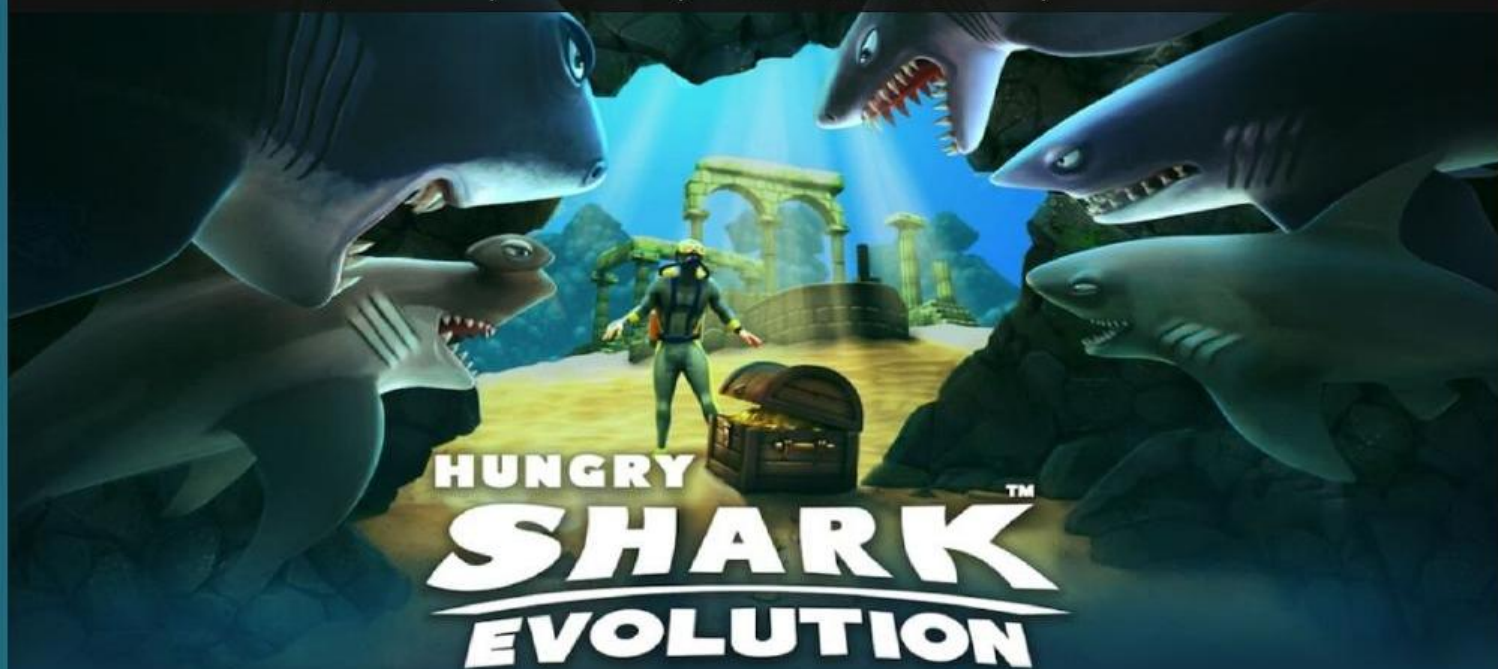


Платформа:
iOS, Android

Жанр:
Arcade

Разработчик:
Future Games of London

Релиз:
2013



HUNGRY SHARK EVOLUTION™

В большой семье челюстью не щёлкай!

В ту пору, когда мобильных игр было не так много, а среди них еще меньше — известных, у обладателей обычных «звонилков» была популярна игра Shark Fishmageddon от российской компании QPlaze. Объяснить суть игры в двух предложениях можно так: Ты — голодная акула. И чтобы насытиться, тебе нужно сожрать как можно больше обитателей морского мира, мирно проплывающих неподалёку. Ну а дальше — частности, с увеличением и уменьшением животной массы, с запретными рыбами и бонусами различных размеров и ма-

стей. И со злыми-злыми аквалангистами.

Удачная идея никогда не остаётся нереализованной при имеющейся возможности. QPlaze сделали настоящий хит, даже не располагая в своём творении каким-то огромным разнообразием игровых элементов. А посему Future Games of London не пренебрегли воспользоваться подходящим шансом — отсутствием подобных игр на смартфонах и тихонечко улизнули идею у QPlaze (или, скорее всего, у тех, кто сделал подобное гораздо раньше них). На выходе получили игру на первый взгляд похо-

жую, но на деле всё-таки сильно отличающуюся от своего древнего предка — Hungry Shark. Но пока не Evolution.

С четвёртого раза...

Как любые любители наживаться при минимуме изобретений, Future Games of London исправно выпускали несколько частей своей игры про акулу с минимальными интервалами





между каждой. И изменениями, соответственно, тоже. Но, раз за разом, меняя что-то в своём детище в лучшую сторону, разработчики приближали игру к идеалу, а своё имя — к известности. И вот, четвёртая часть, получившая, среди прочих изменений, три измерения и приставку Evolution вместо цифры в названии, вылезла в топы, заполонила YouTube и заставила работников FGL чувствовать себя по-настоящему счастливыми. Забудем о том, что это четвёртая часть, и попробуем оценить игру с позиции человека, с серией незнакомого (которых всё-таки большинство, и автор статьи вместе с ними).

Главное отличие, плюс и минус Hungry Shark Evolution от игры 2005 года — реально существующая локация. Никакого рандома и бесконечного туннеля в обе стороны. Доплыл до стены — возвращайся. А возвратишься, и рыб не найдешь, ибо всех съел. Правда, стена часто может быть найдена оши-

бочно, и проплыви немножко вниз, очередная лазейка откроет новые пути.

Локация действительно огромна, и в ней есть некоторые элементы, реализовывать которые на должном уровне случайным распределением было бы крайне сложно. Конечно, в таком случае хотелось бы покорять несколько морей, так как при довольно большом количестве акул, открываемых последовательно, карту можно исследовать досконально. Но, если игроки не скучали в практически однообразном, хоть и рандомном туннеле игры от QPlaze, то и единственная локация HSE надоеет небыстро.

Ещё одно важное отличие, позволяющее простой аркаде превратиться в увлекательный симулятор с возможностью прокачки своей акулы — сохранение массы вашего зверя. Как

было у QPlaze: ешь — растёшь. Едят тебя — уменьшаешься. Совсем маленькая акула после укуса умирает. Здесь же физиология вашего охотника сохраняется и после смерти. А еще, при наличии игровой валюты, добываемой самой акулой при поедании рыбок, можно улучшить её навыки и прикупить в магазине разных аксессуаров — шляпки, цепи, монокли, даже маленькую акулу в помощь. Всё это барахло, к счастью, не только для красоты — и оно повышает различным образом шансы вашей акулы на выживание.

К слову, о магазине. Пару лестных хочется выразить разработчикам за адекватную фриимиум-систему при бесплатности игры. Самостоятельно вполне можно прокачать и покупать новых акул и, при должном труде, даже на аксессуары денюжка останется. «Читы» вроде лазера на голове акулы, разнообразных карт, нескольких жизней, кровавого режима и самых крутых аксессуаров продаются за бриллианты. На удивление, их тоже можно заработать самостоятельно (как и в иг-





ре, так и, например, лайкнув страничку разработчиков на facebook), но даётся это куда большим трудом. А на некоторые вещи без денежных вложений всё-таки не накопишь...

Прелести и тайны подводного мира

Море, в котором обитает наша акула, прямо-таки кишит разной живностью. Мальки, рыбы-летуны, скаты, светящиеся рыбы, даже черепашки и крабы — вся основная прелесть из энциклопедий собралась в одном месте. А если разогнаться, можно выпрыгнуть из воды и проглотить пеликана или нерадивого зеваку-человека, не успевшего отпрыгнуть от берега или оставшегося в воде (кому-то и нахо-

ждение в укромном месте не поможет). Люди, кстати, часто дают о себе знать: в воде плавают мины, аквалангисты, бочки с ядовитыми газами и, конечно же, гроза всех акул — боевая подводная лодка. А еще есть и босс — громадный краб. Правда, его придётся хорошенько поискать.

Поискать придется не только его. Морская пучина содержит в себе множество секретов: по локации разбросаны приносящие большую денежку потерянные вещи и разнообразные квесты. Наткнуться на квест (для каждой акулы — свой набор) несложно, а вот потерянные вещи находятся в довольно труднодоступных местах. Либо на большой глубине, где маленькие акулы моментально погибают, либо че-

рез подводное течение, либо через опасную полосу препятствий с подводными лодками, медузами и минами. Но риск всегда вознаграждается.

Квесты же часто помогают забыть об основной цели — прокачке акулы, хотя, на самом деле, ей способствуют. Ты уже не ищешь методов для заработка, а пытаешься найти одну из четырёх черепах, которых нужно съесть. Или специально подрываешься на минах, в панике ища еду для восстановления здоровья. А в итоге — и денег много, и радости полные штаны.

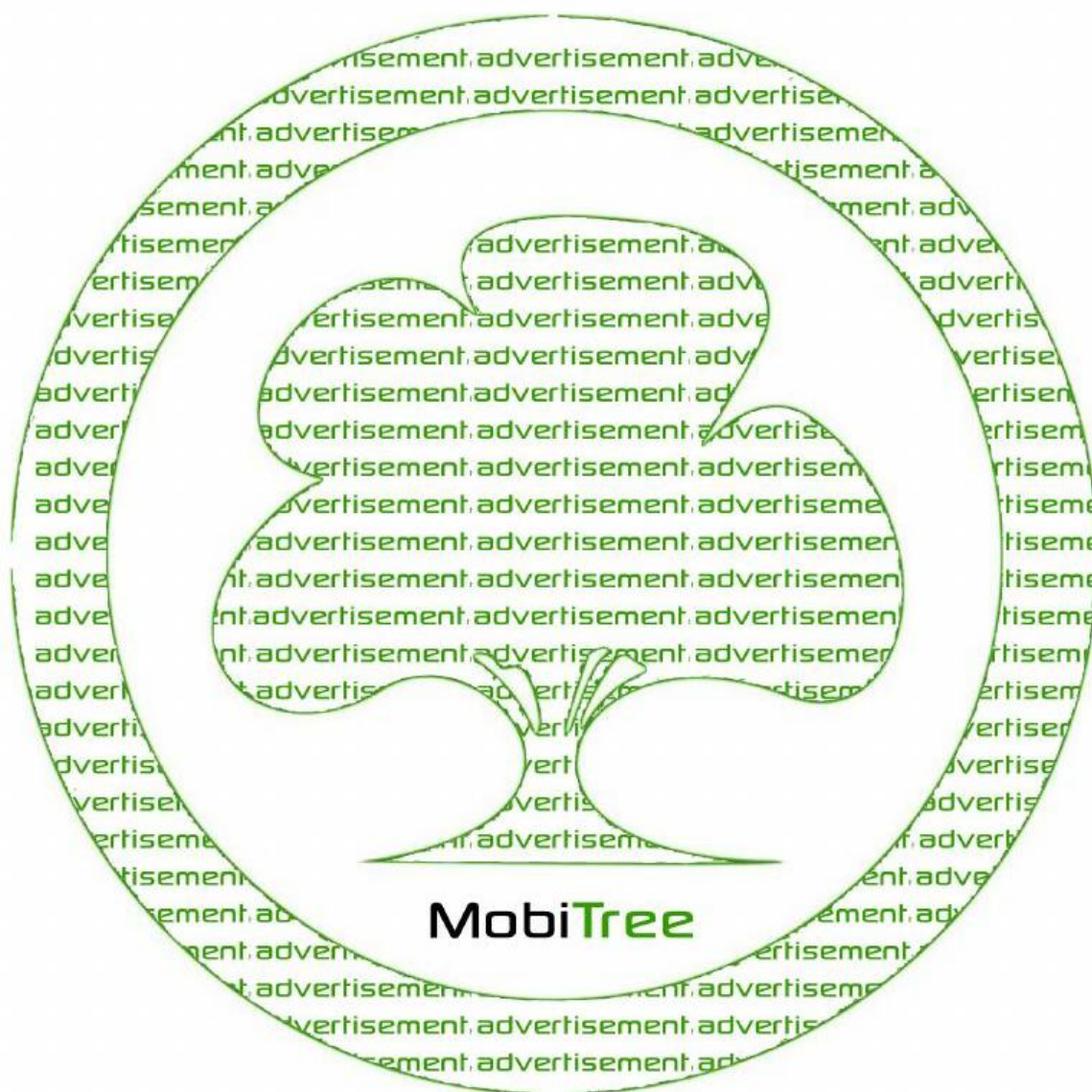
...

Два года постоянного совершенствования и опыта для Future Games of London не прошли даром. Hungry Shark Evolution — образцовый аркадный симулятор: драйвовый, разнообразный, с зачатками сюжета и кучей разнообразных пасхалок-секретов. Разнообразия, правда, местами не хватает — иногда хочется какой-то глобальной смены обстановки (аля Creatures of the Deep на N-Gage) или, хотя бы, смены времени суток. Но единственное серьезное нарекание — стабильность. На iPad первого поколения случается так, что игра вылетает. И очень обидно, если этому вылету предшествовало очень долгое выживание.

9.0
ИТОГ

Алексей Смагин





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

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



Платформа:
Android

Жанр:
Casual, Puzzle

Разработчик:
Cookie Games

Релиз:
Сентябрь 2013



Jewels Classic

Вращаем алмазами

Среди казуальных игр довольно прочно утвердились многие идеи. Их перерождениям нет числа, это и всевозможные Zum'ы, и разнообразные фермы, и простые игрушки с передвижением на поле шариков, дабы свести их в ряд и убрать. И сегодня речь идет именно о такой игре, классического типа «3 в ряд», который, несмотря на обилие ремейков, стареть пока и не собирался.

Итак, Jewels Classic

Лучшие друзья женщин

Алмазы всегда привлекали людей своим блеском и стоимостью, и это поспособствовало их появлению в играх. Что с ними только не делают, и собирают, и убирают, и крадут... Но мы будем убирать.

Итак, игра имеет три режима. В Классическом вы будете собирать ряды из алмазов не спеша и с удовольствием, ведь цель одна — убрать нужное количество для перехода на новый уровень. Бесконечный режим предлагает такое же занятие, с одним лишь отличием — уров-

ней нет. Да, вы будете бесконечно наслаждаться падением драгоценных камней. Об Аркадном же режиме стоит поговорить поподробнее. В нем нас встретит полоска времени, ну, молимо старающаяся уменьшиться и окончить наш уровень. С каждым убранным рядом камней мы получаем прибавление полоски, с нажатием же кнопки «Подсказка» происходит «разрыв пространственно-временного континуума», и оставшееся время

резко сокращается. Этот счетчик имеет первостепенное значение, ведь при полном заполнении его в «обратную» временному ходу сторону произойдет переход на новый уровень. Так вот, человек против времени.

Combo Kill!

Бонусы? Конечно, а как же без них! При объединении ряда из четырех алмазов мы получаем супер-алмаз, который, будучи





убранным, организует нам взрыв. Если же вы настоящий гений, и сумели собрать пять алмазов, то на их месте появится сгусток энергии. Поменяем местами с алмазом — все такие «камушки» исчезнут с поля. Естественно, за убранные бонусами драгоценности мы тоже получаем очки.

Озвучка игры имеет довольно

большую оригинальность. Предположим, играем мы тихо и мирно, убираем ряд из четырех/пяти алмазов... и слышим «поощряющую» фразу, которая идеально подходит для классического шутера, с голосом в стиле «Mo-to-mo-monster kill»! Неподготовленного игрока это может испугать, но привыкнуть легко — любое



интересное действие, будь то длинный ряд, прохождение уровня или убирание бонуса, сопровождается такой озвучкой.

Блеск драгоценностей

Настало время говорить о графике. Тут нас ожидает некоторое разочарование. С одной стороны, игра красива. В это понятие входит все, и красивые пейзажные фоны, сменяющиеся со сменой уровней, и разноцветные «алмазы-брульянты», и красивые эффекты бонусов. С другой же стороны, не вся графика идеально гармонирует. Например, эффекты от взрывов размыты и странно выглядят, полоска таймера вообще не наделена красотой, а кнопки в меню могли быть и поизящнее. Но в целом, игра радует глаз.

...

Неплохой представитель аркад типа «три в ряд», однако, не отличающийся ничем от того, что выходило на любой платформе лет пять назад. Симпатично, красочно, занять время может. Но не шедевр человеческой мысли, изобилующей новыми идеями.

6.0
ИТОГ

Михаил Бухтояров



Платформа:
J2ME, AndroidЖанр:
LogicРазработчик:
Picalon StudiosРелиз:
2010 год

HAMSTER НОМИЕ

Рэперы бывают разные...

Всем давно известно, что лучшими подопытными существами являются кролики, мыши, и хомяки. Однако если с первыми двумя видами «испытуемых» еще все понятно, то вот хомяки, как оказалось, грызуны довольно странные и непредсказуемые — во всяком случае, об этом можно судить по игре двух довольно именитых разработчиков — Handy Games и Picalon Studios. Почему? Сейчас узнаем.

Жизнь в лаборатории

Итак, сюжет рассказывает нам о двух подопытных — Тони и Мегги, которые были запущены в специальный лабиринт ученым-исследователем Паулой (друг называется!). Сделана сия манипуляция была с целью обнаружить у бедолаг хоть какие-нибудь интеллектуальные способности, и все бы ничего, если бы Тони (главный герой-хомяк игры) не одевался, словно рэпер, а Мегги (его сестра) не носила странную шляпку набекрень. Но и это еще ничего

— ко всему прочему, они еще и разговаривают друг с другом! Какой смысл после всего этого проверять у таких милых существ умственные способности — непонятно. В любом случае, все происходящее на уровнях, напоминает некий дурдом. Ну и ладно.

Лабиринт? Опять?!

Однако в чем же заключается

суть игры, и что может сделать игрок, если, по-видимому, герои и сами неплохо справляются? Задача очень проста — нужно помочь этим зубастым пионерам научной эволюции пройти лабиринты, и в конце-концов заставить понять не самого сообразительного учёного-девушку, что серая жидкость у зверьков, пусть в очень глубоких закоулках мозга, но все же имеется. Как? До-





вольно своеобразно. Под мирно идущим (и ничего не подозревающим) хомяком нужно всего-навсего «отключить» пол, тем самым отправив страдальца в длительный (или не очень — тут уж все зависит от ловкости рук и скорости нажатий на кнопки) полет. При этом поверхность надо периодически «возвращать» назад, чтобы наш зубатик смог проскользнуть или пройти определенный участок. Причем хомяк должен не просто лететь, сотрясая своими криками воздух, и периодически задействуя ноги для движения, а еще и в нужный момент успеть приземлиться на точку финиша, до этого собрав звездочки и «налетев» на точку сохранения. Напоминаем, что парашюта у героя нет — наверное, именно поэтому разработчики предусмотрительно не показывают дальнейший полет в случае неудачи — игра, всё-таки, добрая.

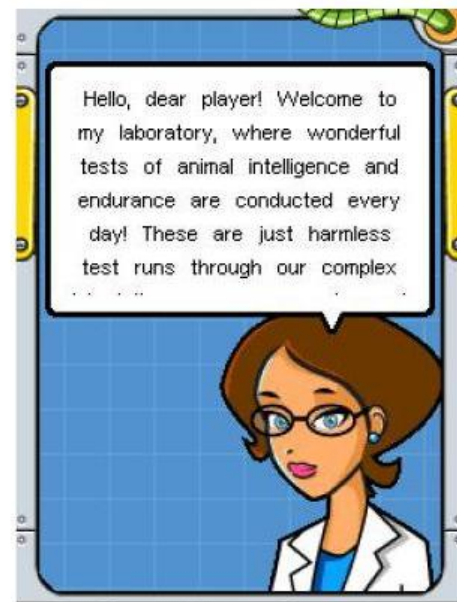
На этой ноте, хомяк в который раз пролетел мимо нужного блока, а автор статьи снова нажал кнопку «рестарт».

«Матрица» Отдыхает...

Ах да! Все блоки имеют разные цвета, что выглядит довольно странно. Кроме того, достаточно одного маленького кубика другого цвета, нажать на который ты не успеваешь, чтобы «рэпер» отправился в полет (в 90% случаев так и происходит). Однако, тут есть очень забавная хитрость: почему бы, во время прохождения уровня, не нажать на кнопку паузы? По факту, остановится только хомяк — игрок сможет так же сво-



бодно включать и выключать блоки, и иногда подобная «суперспособность» действительно помогает пройти уровень. Однако все же кажется, что некоторые баги, которые есть в игре, абсолютно равносильно обесценивают фишку с «паузой». Так, к примеру, хомяк почти всегда при падении на край блока, несколько раз подпрыгивает на месте, а потом просто падает вниз (кстати говоря, почему-то зачастую его при этом кренит вправо). Ну а заставить хомяка изменить свое направление, даже при досконально просчитанной



стратегии игры, не составит никакого труда — достаточно, чтобы подопытный просто дотронулся до «ограничителя» на стороне блока хотя бы краешком своей ну очень крутой кепки.

Дописав, автор статьи с тоской взглянул на зеленую бейсболку грызуна, и опять нажал на «рестарт». Из вредности.

...

Вообще-то, подобные игры раньше выходили для телефонов на базе series40 довольно часто. И что с того, что игра не самая новая? Даже на все недоделки, и на несколько корявый порт с J2ME на Android, и на этого пиксельного хомяка можно закрыть глаза. Потому что подобные вещи — классика, которая наверняка, у многих вызовет приятные воспоминания.

7.0
ИТОГ

Богдан Глушко





Платформа:
Android/iOS

Жанр:
Artillery

Разработчик:
BlitWise Productions

Релиз:
2012 год

Pocket TANKS

by Michael P. Metch
DELUXE

Танки нынче по карману!

С тех самых пор, как первый камень был кинут предком человека по параболе, в мозгу зародилась идея. Концепт, если угодно. Сражение один на один с мамонтом редко заканчивалось в пользу какого-нибудь австралопитека, и выживания ради будущее человечество создало то, что определило их как нынешних доминаторов среди остальных животных. Это было оружие дальнего боя. Банальный булыжник давал охотнику гандикап в виде десятка метров дальности, чего вполне хватало

против неповоротливых, пушкы и мощных животных. Логическим продолжением стали пращи, уменьшившие снаряд до размеров ладони, а также копья, делавшие ставку на силу метателя.

А дальше пошло-поехало. Луки, арбалеты, баллисты, катапульты, мортиры. Дальнобойное оружие сначала из ручного стало стационарным, и наоборот — устремилось в сторону компактности. Народу явился господин дымный/бездымный порох, Сэмюэль Кольт исправил равенство людей, данное

Господом, бомбы полетели на Хиросиму и Нагасаки, да и Михаил Калашников внес свою лепту своим же автоматом... Мечи превратились в необязательный атрибут парадной формы, и военный декаданс начался на дальних дистанциях. Смерть с доставкой, всегда вовремя и почти всегда наверняка. Гуманно и быстро, если повезет.

Но как защитить себя от такой незавидной участи? Разве что облепить себя броней по самые пятки, сесть и молиться Кришне, чтобы какой-нибудь бомбардировщик не осчастливил место сидения двумя тоннами тротиловой радости. Фактически, люди в бункерах часто такими вещами и заняты, лишь иногда стреляя из пулемета в сторону вероятного противника. А что, если бункер надеть на мощную машину? Взорвать такое счастье уже сложнее будет, а если еще и пушку прилепить в нужном месте — устройство для прорыва линии фронта готово!

Так появились первые танки. Неповоротливые и прихотли-





вые в обращении. Но уже тогда это были железные посланники Смерти, неуязвимые для пехоты и плюющие в лицо колючкам, дотам и окопам. Время шло, оружие становилось изящнее, война продолжилась и над землей, и в воде, но бронированные монстры продолжили рассекать по полю боя, меняя статус-кво по прихоти левой гусеницы. Pocket Tanks — игра именно про них. Феерия красок, взрывы и эффекты заполнят собою экран телефона, когда начнется одна из самых впечатляющих дуэлей на мобильных телефонах... Посмотрим же, из чего сделана эта игра.

Blast from the past

Вы будете удивлены, узнав, сколько лет тайтлу Pocket Tanks. Тринадцать. Первая версия вышла в 2001 году, до первой Готики, и за всё время своего существования серия была представлена всего одной игрой. Все тринадцать лет графика не менялась ни на грамм, физика не менялась ни на Джоуль, управление не отходило от канона даже на сотую долю минуты. Но тринадцать лет подряд

игру покупали стабильно, и многим она запомнилась как игра детства. До сих пор всплывают комментарии о том, как тогдашние мальчишки, а нынче менеджеры, продавцы и просто друзья, резались в неё по очереди. Почему именно по очереди? Да потому что, в отличие от тех же Worms, сражения происходят между двумя танками, не больше и не меньше. Не было ни игры по сети, ни по Интернету. Была лишь игра против компьютера, «горячее сидение» и тренировка.

Первый режим самый стандартный, простой и довольно сложный. Особенно на мобиль-

ном телефоне, где первый же уровень ИИ соответствует по точности шестому-седьмому уровню на PC, но с одной оговоркой — противник либо идеально попадает, либо зверски промахивается. Никаких «ой, как близко». Режим на двух живых игроков от предыдущего отличается ничем, кроме участников действия. Третий, тренировочный, в общем-то похож на первые, но оружие тут бесконечное, и лимит очков не ведется.

Именно очки в игре важны, как ничто другое, ведь в соревновательных режимах каждому из игроков выдается





десять видов оружия с одним, грубо выражаясь, патроном. Выстрелил удачным оружием и не попал — оно уже не появится. Никаких покупок, бонусов или внезапных смертей. Виды оружия выбираются перед началом игры из случайно собранного списка. Делается выбор либо по очереди, либо, благодаря кнопке «Random», один раз, но на удачу.

Пуля — дура, штык — дурак

В древние времена джентльменов и благородных дуэлей был возможен выбор того, на чем будет решаться спор. Если бы у дуэлянтов того времени было бы все оружие, которое есть в Rocket Tanks, до самой перестрелки доходили бы лишь очень, очень терпеливые и весьма постаревшие господа. Двести девяносто, друзья. Более чем четверть тысячи видов

оружия, которые накапливались, внимательно балансировались и вводились в игру на протяжении тринадцати лет. Worms, Scorched 3D, Atomic Cannon до таких высот никогда не добирались. Весь этот военный фуршет в плане реализма уходит далеко за привычные рамки современной войны, изда чего сравним с Червячками.

Эффекты, производимые оружием, при относительной примитивности механики, производят приятное впечатление. Хочется воевать, как простой народ? Есть для этого стандартные выстрелы со средним радиусом и уроном. Предпочтения к точному и мощному оружию? Снайперская винтовка и всяческие лазеры к вашим услугам. Любите делать работу чужими руками? Вызывайте НЛО и термитов. Являетесь фанатом мистических сил? Как на счет молота Тора и фаэрбола?

Мечтали повелевать природой? Откройте для себя зыбучие пески, вулканы и оползни. Любите зажигать? Напалм в ваших руках, и уже направлен на врага! Водолей по гороскопу и по жизни? Затопите неприятеля с концами! Ваш кумир - Никола Тесла? В запасе есть уйма оружия со статическим электричеством. Соскучились по реализму? Бомбы, ракеты и даже клейморы в вашем распоряжении. Надоело воевать и хотите сохранить статус-кво? Закопайте врага кротам на радость. Или даже себя, если очень хочется.

К сожалению, дифирамбы эти пелись для PC-версии. Арсенал же мобильной был ограничен сотней видов оружия, что не так много, как хотелось бы, но больше, чем у конкурентов. Причем и эта сотня дается в полной версии, а в пробной разнообразие поделено еще на

три. Тем не менее, играть весело, в основном благодаря тому, что Pocket Tanks — игра не брутальная, добрая и поучительная. Тут, в отличие от реальной жизни, танки не взрываются и экипаж не погибает трагической смертью храбрых героев. То есть, вообще. Как вы друг друга не избивали, топили, поджигали, закапывали, взрывали и подбрасывали — ваши танки останутся в первозданной красоте. Изменения коснутся лишь окружающую среду, так как землю можно и стереть с лица уровня, и дополнить грязью, деревьями, стенами и черной материей.

Доисторическое чудо

Сложнее всего будет описать внешний вид игры, особенно текущим геймерам. О графике в Pocket Tanks легче всего скажут слова «симпатичный», «простой», «умеренно яркий» и... «градиент». Гротескного беспредела, наблюдаемого в тех же Worms, здесь найти не получится, но цветастую катавасию, которая возникает при стрельбе той же Гранатой Хаоса, не иначе как впечатляющей назвать сложно. Да, эффекты при-



митивны в стать внешнему виду, но их количество, и то, что каждый вид оружия уникален процентов на девяносто пять, делает каждое сражение незабываемым. Плюс — музыка, перекочевавшая из оригинала в целости и сохранности, без дополнений и ремиксов. Та же тревожная восьмибитная мелодия боя, тот же приятный мотив из меню — не изменилось ничего, кроме...

...управления. Хотя сенсоры всё-таки больше подходят для игр пошаговых, а не на реакцию, точность выстрела напрямую зависит от настройки. И в этой связи даже самый точный сенсор не превзойдет банальную мышку ни по скорости, ни

по детальности. С другой стороны это — дело привычки, и после десятого раунда с противником любая претензия будет отложена на потом.

...

Казалось бы, Pocket Tanks должна повелевать умами благодаря одной только ностальгии, и люди покупали бы ее в любом случае. Но грамотный перенос игры на новую платформу сделал своё дело, и после пары раундов любители жанра «artillery» вряд ли захотят расставаться со старой новой игрушкой. Взрыв из прошлого, который светит ярче многих звёзд современности — не пример ли это для подражания?

9.5
ИТОГ

Денис Зайченко



TERRAFORMING



NEW NOKIA

Newkia - Nokia или нет?

Судьба Nokia была бы сейчас совсем иной, если бы фирма выбрала Android для своих смартфонов, и свежесозданная компания Newkia собирается пойти по этому пути, применив все знания и опыт проданной Nokia.

Томас проработал в Nokia более 15 лет, 7 из них он был исполнителем директором Азиатско-Тихоокеанского отдела. Уйдя из корпорации в 1993 году, он еще 3 года оказывал ей услуги как региональный консультант. Причиной его ухода послужило желание стать

«Главная причина, по которой покупатели не хотят Windows на смартфонах, очень проста — данная ОС недостаточно разработана для нее приложений и сервисов, что на данный момент является критическим минусом. Также, Windows Маркет слишком мал для разработчиков приложений под эту систему, и они считают, что лучше программировать под Android или iOS.»

Microsoft выложили за Nokia ни много ни мало 7,2 миллиарда долларов

Томас Зиллиакус, руководящий директор и основатель Mobile FutureWorks, не скрывает своего мнения по поводу покупки Nokia Microsoft.

«Данная сделка отражает полный провал Windows-стратегии, избранной Стефаном Элопом, когда два года назад он был назначен главным исполнителем директором Nokia. Корпорация, всего три года назад бывшая лидером мирового рынка мобильных телефонов, сегодня лишь маленький и незначительный бренд.»

Также, Зиллиакус заметил, что цена покупки Nokia составляет всего 2% от прибыли фирмы больше десяти лет назад.

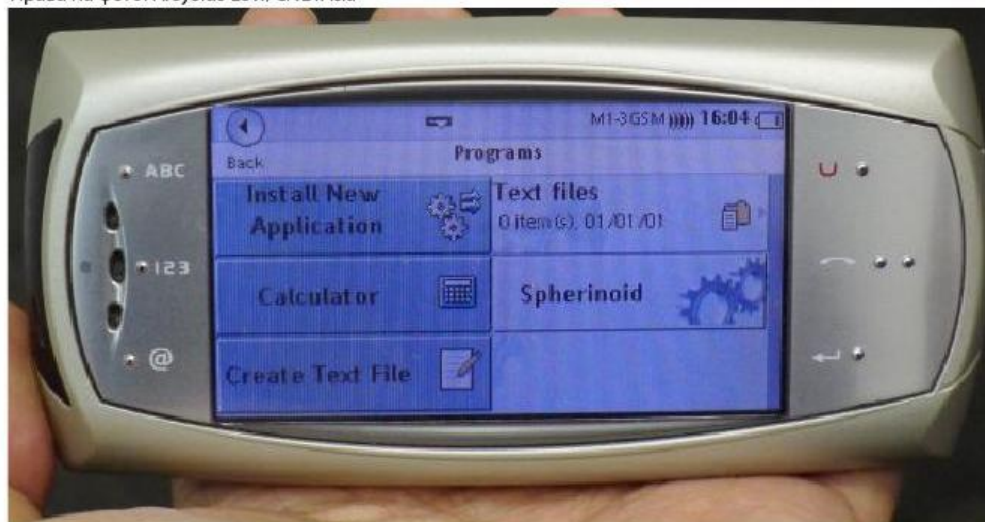
свободным предпринимателем, и сейчас Томас инвестирует компанию Mobile FutureWorks, среди консультантов которой бывший исполнительный директор Nokia Джорма Ниeminen и бывший исполнительный директор Ericsson Свен-Крислер Нильссон.

На самом деле, Зиллиакус пытался выкупить Nokia год назад, с целью направления компании на разработку Android-смартфонов, но столкнулся с нехваткой капитала, несмотря на возрастающую прибыль. Он по-прежнему верит, что Nokia делают самые лучшие в мире мобильные телефоны, опираясь на серию Lumia, которая продавалась «на ура».

Впрочем, Зиллиакус лишь приветствует действия Microsoft, поскольку они открывают его компании широчайшие возможности для приобретения технологий и использования опыта Nokia.



Томас Зиллиакус



Таким был прототип первого смартфона Nokia в 2003 году, так и не вышедший в продажу

Томас также отметил, что Newkia была основана в тот самый день, когда Nokia заключили сделку с Microsoft. В этот день, в Финляндии, Nokia не умерла, она лишь переродилась в новую компанию. Зиллиакус знает многих сотрудников Nokia, отдающих предпочтение Android, и он считает, что они присоединятся к нему. «Нам нужны лучшие люди для лучшей мобильной марки всех времен» — сказал он.

Когда компания создаст центральный офис в Сингапуре, Newkia планируют создать команду по разработке и исследованию новых технологий, филиалы которой будут расположены также и в других местах, где Nokia были хорошо известны.

Как отмечает Томас, главная цель фирмы — использовать весь возможный опыт Nokia для создания лучших в мире смартфонов на базе Android. Как известно, проданная корпорация была мировым лидером 14 лет, и ее возрождение имеет все шансы завоевать

львиную долю рынка. Зиллиакус отметил, что Newkia не собирается покупать BlackBerry, как решили некоторые. В планах фирмы выпустить первое устройство в течение года, однако скорость работы будет зависеть от финансирования и организованности, и поэтому пока нельзя определить точных дат.

Ну а что же было не так с Nokia? По мнению Зиллиакуса, они слишком редко обновляли стратегию, надеясь лишь на свою позицию на рынке.

«Они думали, что будут выигрывать всегда. Не думали о том, что рынок изменяется, клиенты требуют широкий ассортимент и новые технологии. Это было фатальной ошибкой.»

Также Томас рассказал, что Nokia еще в 2003 году создали прототип смартфона (на фото), который был предельно похож на Apple iPhone, выпущенный лишь спустя четыре года. По его мнению, он помог бы захватить мобильный рынок оконча-

тельно и безповоротно, но фирма решила, что покупателей не заинтересует такой дизайн. Nokia неуклонно шли вниз, совершали ошибку за ошибкой, и выбор Windows в качестве ОС оказался для компании роковым.

На вопрос, как Newkia будет строить отношения с Samsung, Томас сказал:

«Да, мы отлично понимаем, что Samsung — гигантская компания, а Newkia только рождается. Это наводит на мысль, что не стоит атаковать Samsung немедленно, это лишь навредит делу. Однако, мы будем развивать рынок, предлагать нечто новое и изысканное, и через пару лет Newkia станет крупнейшим игроком на мобильной арене.»

Ее ждет великая судьба.»

За основу статьи взято интервью с сайта zdnet.com

**Автор статьи
и перевода:
Михаил Бухтояров**



Журнал Inari



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

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

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

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

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

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

RecZon Game Development Studio

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

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



Вакансии:

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

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

RecZon ждёт вас...



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

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