

# MobiTree®

журнал о мобильных играх

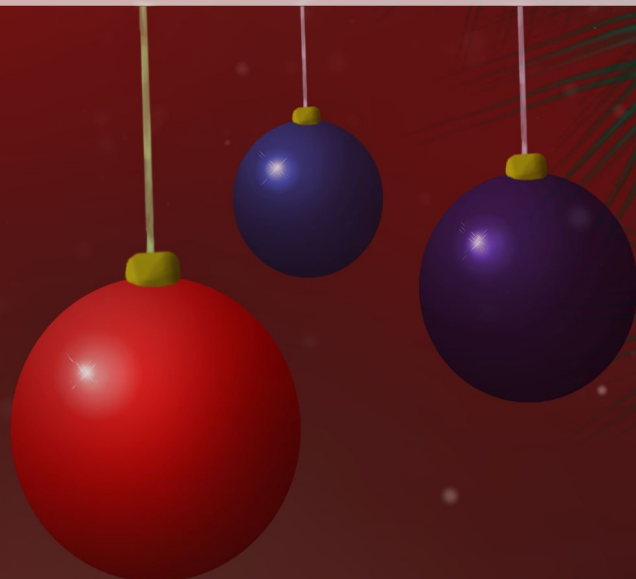
#1(24) Январь 2014

GTA: San Andreas

Assassin`s Creed Pirates

Angry Birds Go

Injustice: Gods Among Us



Итоги года 2013  
Топ 10 лучших игр 2013 года  
Освобождаем память  
И многое другое!



**НОВОГОДНИЙ ВЫПУСК**



# 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.



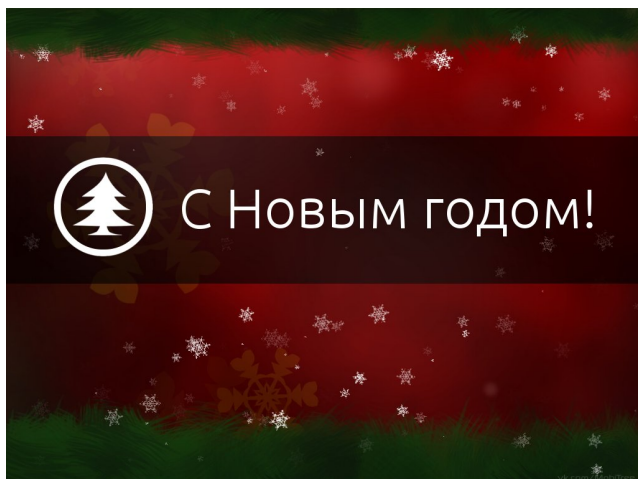
**WE WANT YOU  
FOR MOBITREE**

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

- Нам в почту ([mail@mtree.ru](mailto:mail@mtree.ru));
- В личные сообщения главному редактору ([http://vk.com/fatamorgana\\_aom](http://vk.com/fatamorgana_aom)).



# От редактора



**З**дравствуйте, дорогие читатели! Рады приветствовать вас на страницах MobiTree #24!

Много воды утекло с прошлого номера, многое случилось. Нас покинул Денис Зайченко и несколько других старых членов команды, в общем, МТ постиг настоящий кризис. Но не будем о грустном. Команда снова укомплектована (хотя мы будем рады видеть всех желающих помочь), наполеоновские планы вновь построены, журнал снова входит в нормальное русло.

Что за планы? Бесплатная подписка по e-mail, улучшенная PDF-версия, заполнение белых пятен на сайте... Впрочем, об этом можно говорить долго. Поэтому я просто скажу несколько фраз в завершение обращения.

С Новым годом! Пусть для вас он будет удачнее и счастливее предыдущего. Играйте в мобильные игры, но не заигрывайтесь - помните, что реальность гораздо интереснее! А всем членам команды большое спасибо за всё!



Георгий Сыпченко

## Достижения:



**ЖУРНАЛИСТ НОМЕРА**  
Максим Газизов



**ВТОРОЕ МЕСТО**  
Магомед Богатырев



# Содержание

## Как работать с QR-кодами?

### Что такое QR-код?

От англ. «Quick Response» — двухмерный матричный код, используемый для быстрой передачи информации. Это могут быть контакты, простой текст, ссылки и многое другое. Используя на смартфоне или планшете специальные приложения, вы можете понять, что скрывается за QR-кодом, просто сфотографировав его.

### Как это сделать? (на примере Android)

Для начала необходимо установить программу для распознавания QR-кодов. В Google Play их сейчас достаточно много и на любой вкус. Настоятельно рекомендуем остановить свой выбор на QR Droid Private. Приложение работает быстро, качественно, имеет много дополнительных возможностей и легко осваивается.



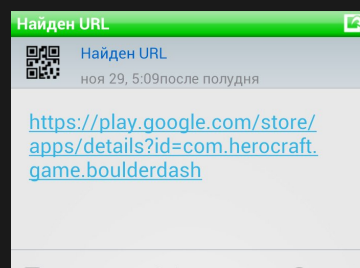
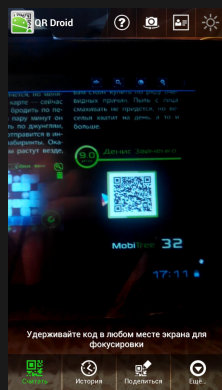
QR Droid Private



Аналог для iOS

### Шаг 1. Отсканировать

Открыть QR Droid Private. Навести намеру на QR-код. Если яркости недостаточно, можно включить вспышку в режим фонарика (кнопка в правом верхнем углу). Как только QR-код окажется в оптимальном положении перед камерой, программа сделает снимок автоматически.



### Шаг 2. Перейти

Осталось только нажать на появившуюся перед вами ссылку!

- 6 **Grand Theft Auto: San Andreas**  
*Your Own Personal Los Santos*
- 11 **Angry Birds Go**  
*Шумахер в перьях*
- 14 **Assassin's Creed Pirates**  
*Стань хозяином морей!*
- 16 **BIT.TRIP RUN!**  
*Хардкор в чистом виде*
- 18 **Новости браузерных онлайн-игр**
- 20 **Интервью с Максимом Газизовым**  
*[CCWC Games]*
- 23 **Интервью с Александром Субботиновым**  
*[SwordBreaker]*
- 26 **Итоги года 2013: Письма разработчиков**
- 30 **Dumb Ways To Die**  
*Не вечен никто*
- 32 **Топ-10 лучших мобильных игр 2013**
- 38 **Injustice: Gods Among Us**  
*Титанические баталии*
- 40 **World At Arms**  
*Принудительная демократизация*
- 42 **LEGO® The Lord of the Rings™**  
*Средиземье снова в опасности*
- 45 **Worms 3**  
*Веселье гарантировано*
- 48 **Rock Runners**  
*Химическая стометровка*
- 50 **Мини-обзоры**
- 52 **Освобождаем память**
- 54 **Medication**  
*Если хочешь быть здоров...*
- 56 **Интервью с Антоном Карпушко [Bone]**
- 58 **Наши друзья**



# MobiTree

## НАША КОМАНДА

### ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Георгий Сыпченко

### ЖУРНАЛИСТЫ

Алексей Смагин

Александр Родин

Максим Газизов

Дмитрий Шестопалов

Магомед Богатырёв

Алжанбек Уруруев

Вацлав Лесманавичус

Мурат Исламов

### НЬЮСМЕЙКЕРЫ

Дмитрий Шестопалов

Дмитрий Акульшин

### ИНТЕРВЬЮЕРЫ

Дмитрий Шестопалов

### КОРРЕКТОРЫ

Алексей Смагин

Андрей Дьяконов

Полина Фоменко

Александр Родин

### ДИЗАЙНЕРЫ

Дмитрий Денисов

Георгий Сыпченко

Александр Родин

Алексей Эльнатанов

### ПРОГРАММИСТЫ И СБОРЩИКИ

Алексей Эльнатанов

*iOS-версия (в разработке)*

Георгий Сыпченко

*онлайн-версия для Android  
(модификация)*

Иван Чаплинский

*J2ME-версия, оффлайн-версия  
для Android*

Георгий Сыпченко

*сборка PDF-версии, EPUB*

### КОНСУЛЬТАНТ

Алексей Смагин

### ПОДДЕРЖКА САЙТА

Георгий Сыпченко

Алексей Эльнатанов

### КОНТАКТЫ

**Сайт:** <http://mtree.ru/>

**E-Mail:** [mail@mtree.ru](mailto:mail@mtree.ru)

**Группа ВКонтакте:**

<http://vk.com/mobitree>



Платформа  
iOS, Android

Жанр

Action, Open World

Разработчик

War Drum Studios (порт), Rockstar North (оригинал)

Релиз

декабрь 2013 года



# Grand Theft Auto San Andreas

## Your Own Personal Los Santos

**Предупреждение:** автор против жестокости и насилия, а потому призывает вас творить добро в реальном мире и «выпускать пар» лишь в виртуальной реальности с помощью геноцида ни в чём не повинных цифровых граждан. Помните, что в реальности это уголовно наказуемо.

Серия **Grand Theft Auto** продолжает триумфальное шествие по мобильным платформам – на этот раз в лице простого афроамериканца из Лос-Сантоса по имени Карл Джонсон. По всей видимости, **Rockstar Games** не захотели ждать ещё год, когда исполнится десять лет с момента выхода **GTA: San Andreas** на PS2. За что мы им весьма признательны, ведь

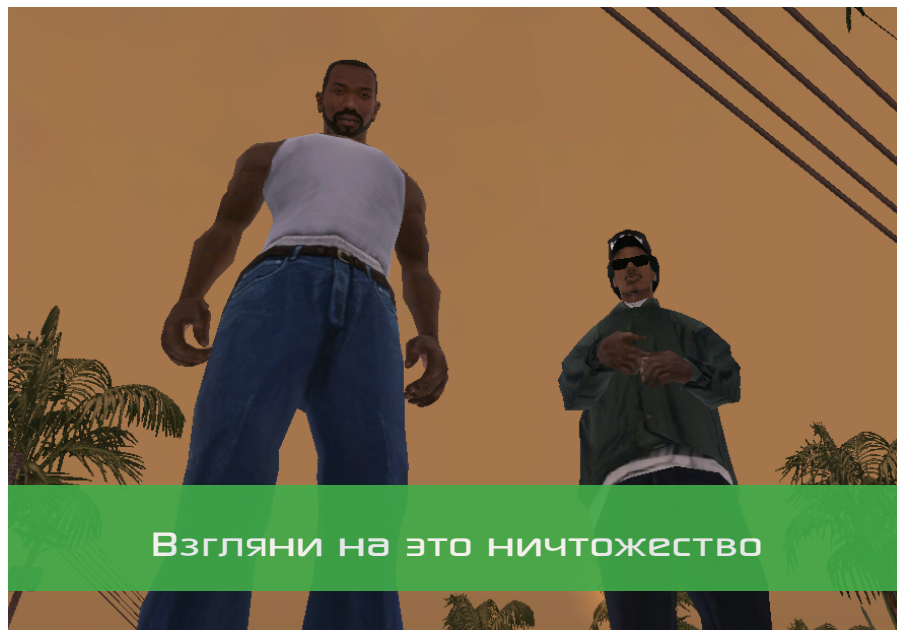
это одна из лучших частей серии (все они прекрасны, но всех краше именно она), поскольку она обладает наиболее широким кругом возможностей, нежели предыдущие части. Да и последовавшая **GTA IV** потеряла шарм и беззаботность Калифорнии, променяв их на угрюмый, серый и до уныния реалистичный Нью-Йорк. Но давайте взглянем на эти возможности под призмой

мобильных платформ – может, некоторые из них стало нелегко использовать, а может, и наоборот.

### Где-то в гетто

Тем, кто каким-то невероятным образом так ни разу и не поиграл в это творение **Rockstar**, расскажем о завязке сюжета. Впрочем, те, кто провёл не один десяток часов за

прохождением сюжета, также могут прочесть данный абзац. Hint: если пройти миссию не удаётся с n-ого раза, займитесь геноцидом полицейских, а потом попробуйте ещё раз. «Действие игры происходит в 1992 году, в разгар расцвета преступности в мегаполисах Калифорнии», – вот что нам сообщает Википедия. Итак, наш персонаж прожил в Либерти-Сити пять лет, уехав туда после смерти младшего брата Брайана, в которой его обвинял старший брат Шон (по кличке Свит или Сладенький, в зависимости от перевода). Затем он получает известие о смерти матери, которую убивают члены другой банды, и прилетает в родной город, Лос-Сантос. Встречают его не очень радушно: практически на пороге дома такси, в котором он ехал, останавливают полицейские. Старые знакомые – Тенпенни и Пуласки – отбирают у него чемодан, деньги, затем сажают в свою полицейскую машину и куда-то едут, попутно объясняя Карлу, почему ему не стоило возвращаться в город – на него вешают убийство полицейского, совершённое перед этим самим Тенпенни – а потом выбрасывают из машины в какой-то подворотне. Тут игроку передают управление, а также доступ к пока ограниченному кругу деятельности. Не волнуйтесь – всему своё время. Будут и на вашей улице перестрелки с Балласами, безумные прыжки и бессонные ночи в казино.

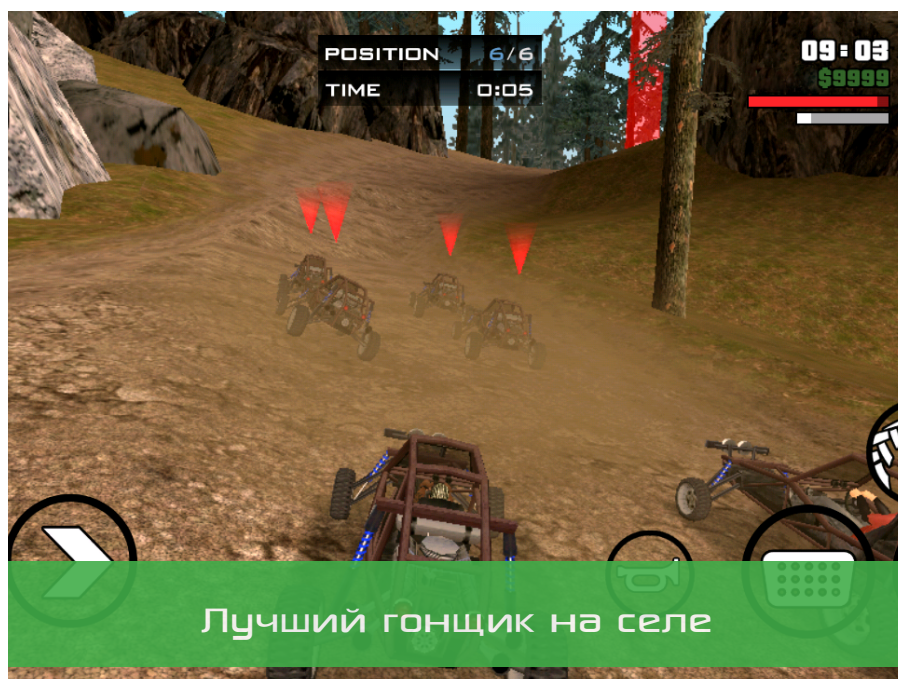


## Движение – жизнь. Поэтому беги!

Игра встречает нас так же недружелюбно, как город – главного героя. Потому что управление пешим ГГ – сущий ад. Особенно оно неудобно в интерьерах домов: например, подняться на второй этаж по лестнице автор смог лишь с третьего раза. Разумеется, можно приловчиться и регулировать положение стика с ювелирной точностью, что непросто и с низкой чувствительностью, даже научиться ходить, как это делают нормальные люди, а не бегать, собирая на своём пути все стены, заборы и автомобили. Однако проще раздобыть (сами знаете, каким способом) хотя бы велосипед – управлять им гораздо удобнее. Управление переносом веса и прыжком осуществляется с помощью нажатий на кнопки

«Газ» и «Тормоз»: двойной тап по первой – и Карл совершит прыжок на велосипеде, для переноса веса на заднее колесо просто продолжаем зажимать «Газ» после прыжка; двойной тап по второй кнопке осуществит перенос веса на переднее колесо. В общем, всё предельно просто и удобно. В отличие от управления летальными аппаратами. Оно выполнено в виде тех же кнопок «Газ» и «Тормоз» справа и стика, как во время управления пешим Карлом, слева. И настроить его никак нельзя, в отличие от контроля над другими видами транспорта. Можно только учиться правильно грызть этот кактус, чтобы выполнять в воздухе фигуры высшего пилотажа без риска для жизни нашего чернокожего протезе и окружающих его NPC.

Другой немаловажный аспект игры – взаимодействие с окружающими персонажами методами «он был обычным



тельно занимательно. И лучше всего это делать вдвоём: один управляет передвижением танка и уничтожением встречных машин и пешеходов гусеницами, а второй ведёт прицельную стрельбу по разозлённым полицейским, находящимся как на вертолётах, так и в наземной технике. Впрочем, никто не мешает вести огонь на поражение, перемещаясь по городу пешком. Но так Карл становится более уязвимой мишенью, что даже делает игру хардкорнее: получается этакий режим выживания. Увы, упростить его не удастся: пока что чит-коды не работают. Так вот, здесь играть вдвоём получится, скорее всего, лишь при подключении джойстика/клавиатуры или на десятидюймовом планшете, но гарантировать это автор не может, поскольку оными не обладает.

Но давайте перейдём к другим развлечениям. Как говорят в интернете, «их у нас есть». Вообще-то, автора так и подмывает начать издевательски бить все карты Gangstar Vegas, единственным плюсом которой, в свете **GTA: SA**,

Балласом, а потом ему прострелили колени и голову», «беги, Форрест, беги!» и «эти полицейские вертолеты так и не научились уклоняться от ракет». То есть стрельба во всех её проявлениях. Реализация прицеливания фактически не изменилась со времен **GTA: Vice City**: тапаем по цели, а потом зажимаем кнопку выстрела и наслаждаемся результатом. После **Gangstar Vegas** вас также обрадует стрельба из снайперской винтовки, поскольку здесь целиться из неё весьма удобно.

## Falling, yes, I am falling

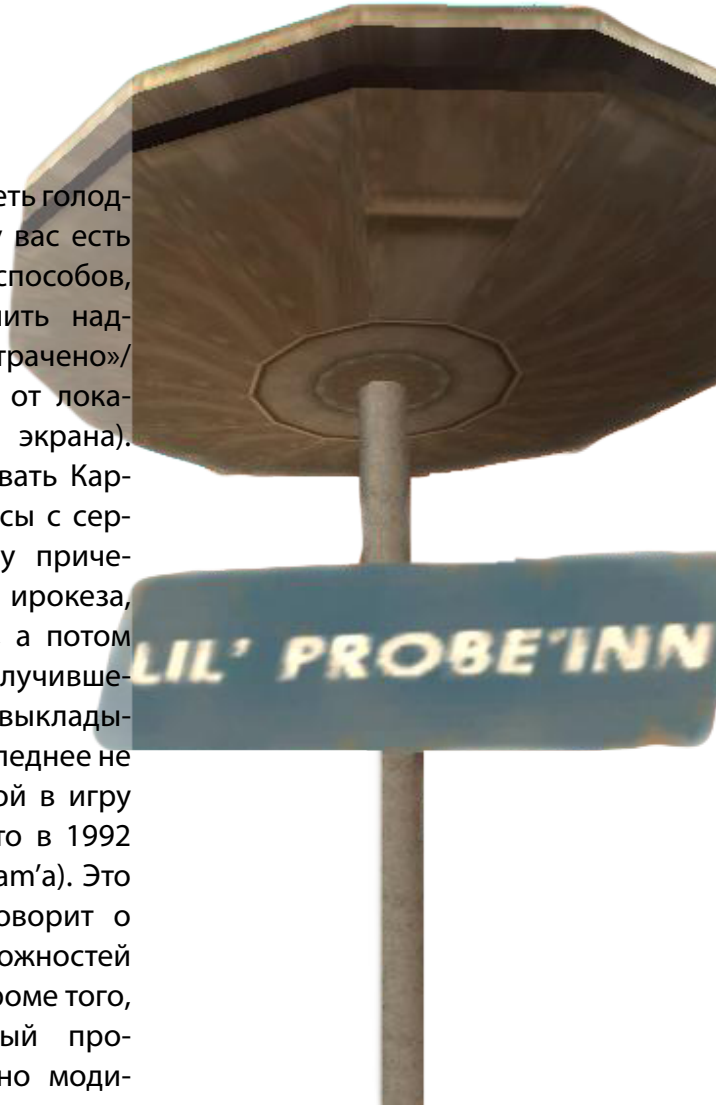
Хотелось бы вернуться к методу «эти полицейские вертолеты...» и рассказать о нём немного подробнее. Небольшая предыстория: вам доводилось когда-нибудь наблюдать, как по вашему городу разъезжает танк и сбивает полицейские вертолеты, а также устраивает подобие **Carmageddon**, только с режимом Бога? Автору, к счастью, тоже не доводилось. Зато в игре это было действи-



остаётся управление летательными средствами и пешим ГГ. Собственно, этим он и займётся. И так, чем же можно занять себя в **GTA**, помимо прохождения сюжетных миссий и войн с полицией? Вот лишь неполный список: побочные миссии (примеряем на себя роль полицейского, пожарного, водителя скорой помощи, таксиста, курьера, дальнбойщика и водителя поезда), школы (прокачиваем умение управлять различными транспортными средствами: автомобилем и мотоциклом, катером и самолетом), баскетбол, бильярд, ритмические игры (дискотеки и «танцы» на автомобильной подвеске), азартные игры (рулетка, блэкджек, покер и другие), квартирные кражи, гонки, поиск секретов и «пасхальных яиц».

Также необходимо периодически осуществлять приемы

пищи, чтобы не умереть голодной смертью (ведь у вас есть множество других способов, позволяющих получить надпись «Wasted»/«Потрачено»/что-то ещё (зависит от локализации) по центру экрана). Ещё можно переодевать Карла в brutальные трусы с сердечками, делать ему причёску в виде розового ирокеза, парочку татуировок, а потом фотографировать получившееся великолепие и выкладывать в Instagram (последнее не является добавленной в игру функцией, потому что в 1992 году не было Instagram'a). Это в очередной раз говорит о широком круге возможностей **GTA: San Andreas**. Кроме того, данный программный продукт можно свободно модифицировать. Поэтому народные умельцы всю занялись портированием «модов» на мобильные платформы, а так



же созданием новых специально для «досрочной» прокачки персонажа.





...

Если отбросить вышеприведенную проблему с управлением, а также совершенно ненужные отражения (уменьшающие производительность), можно сказать, что игра портирована весьма качественно. Потому что до сих пор интересно исследовать все три города с их окрестностями, искать «пасхалки», удирать от полиции и военных после посещения Базы 51 близ Лас-Вентураса или подрабатывать таксистом.



– После стольких лет?

– Всегда.

P.S. Никому не интересный факт: за все те часы, проведённые автором в **GTA** (с 2007 по 2013 включительно), на Radio X так и не была услышана песня Depeche Mode «Personal Jesus». За полтора часа, которые автор играл в **GTA** на план-

шете, песня была проиграна дважды. Что это за магия, автор объяснить не в силах.

9.0  
ИТОГ

Александр Родин





Платформа:  
AndroidOS

Жанр:  
Гонки

Разработчик:  
Rovio

Релиз:  
11 декабря 2013



## Шумахер в перьях

**М**ногие, да почти все, знают хотя бы одну игру серии Angry Birds. Птички достигли огромной популярности. Их печатают на футболках и канцтоварах, про них снимают мультфильмы и рисуют комиксы... Игрушки, напитки, постельное бельё — сердитые пернатые везде! Но Rovio в последние годы не сильно меняли геймплей игр серии, исключая Bad Piggies. Поэтому однообразное пуляние из рогатки стало надоедать даже самым ярым фанатам. В

компании это поняли и разорвали круг очередной новинкой — Angry Birds Go!

В этот раз Rovio сделали большой шаг в сторону от шаблона, сформированного годами. Мало того, что, в отличие от предыдущих творений финской компании, Angry Birds Go — это гоночная игра, она ещё и выполнена в 3D! Правда, на некоторых устройствах качество графики оставляет желать лучшего и страдает оптимизация, но это компенсируется остальными элементами игры.

### В погоне за сладким...

Сюжет игры прост, но имеет одну особенность: здесь не будет извечной вражды свиней и птиц в погоне за яйцами! Что же случилось, спросите вы? У них просто появилась общая цель — огромный торт, который получит победитель больших гонок. Чтобы гарантированно получить угощение, давние противники должны объединиться и действовать в команде.

### Это не полёт...

Так что же нам предстоит делать? В принципе, суть игры проста. Надо довести персонажа до финишной черты, соблюдая определённые условия в зависимости от выбранного игрового режима. Поскольку наши герои спускаются с горы, у них нет возможности развернуться и поехать не в ту сторону, потому что они просто





продолжат катиться вниз. За каждую гонку даются монетки — главная внутриигровая валюта. Их количество зависит от трассы, ваших очков и, конечно, от того, победили вы или проиграли.

Накопленные монетки можно потратить на улучшение машины или на приобретение некоторых новых карт. В каждом эпизоде для покупки за монеты доступно 2-3 дранулета. Ещё один обычно можно получить за кристаллы, которые даются большей частью за победы в соревнованиях.

Игра разделена на 4 эпизода. В каждом эпизоде вам придётся сражаться на трассах, имеющих определённую особенность, например множество холмов, мёртвые петли или пропасти, которые придётся перелетать. С каждым новым треком скорость всё нарастает. Если в начале машинки двигаются относительно медленно, то последние заезды становятся похожи на полёты в аэродинамической трубе, где

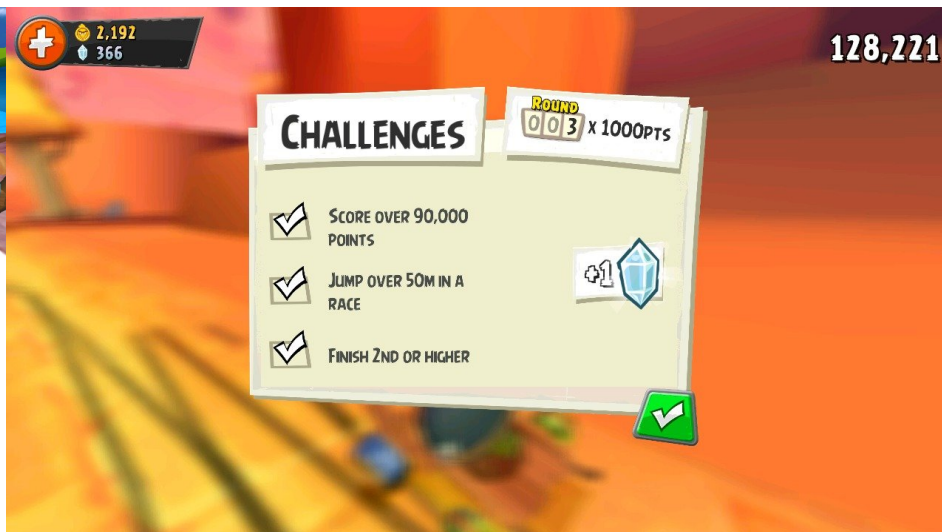
мимо вас проносятся препятствия и противники — только и успевай уворачиваться.

Каждый эпизод состоит из 5 турниров: обычная гонка (против 8 соперников), прохожде-ние трассы на время (пока горит фитиль бомбы), резка фруктов (своеобразный Fruit Ninja от Rovio, надо во время гонки уничтожить как можно больше фруктов (не меньше определённого количества), в чём вам активно будут мешать оппоненты), дуэль (один на один со случайным персонажем, есть три уровня сложности) и главное — турнир с чемпионом. Все турниры, кроме последних двух надо пройти 5 раз, чтобы они открылись в режиме соревнования. Дуэль доступна постоянно, не зависимо от уровня машинки и, кроме денег, бонусов не приносит. А вот заезды с чемпионом — это сюжетная часть игры. Каждого персонажа потребуется победить три раза, после чего откроется следующая часть эпизода, а новый гонщик

придёт в вашу команду.

Перед началом каждого эпизода придётся купить машинку ориентированную на него (дополнительная прочность и проходимость, крылья или ракеты — всё это вам пригодится в новых заездах). Каждый следующий карт будет стоить дороже предыдущего, но на основе представленных характеристик вы вольны решать, какая из предложенных машин станет вашей. На базовом оснащении, как вы догадались, ездить все гонки не получится. Нужно вовремя делать апгрейды скорости, ускорения, прочности и управляемости. Причём это не только из-за того, что противники становятся всё сильнее, но и вследствие необходимости — каждая гонка требует определённого уровня Cake Capacity, а он начисляется только за улучшения.

Если вы рассчитываете кататься бесконечно, как в Need for Speed, то будете жестоко разочарованы — птички и хрюшки имеют свойство уста-



вать. Всего у любого персонажа есть 5 единиц активности. Они будут тратиться по одной после каждого выбора трассы, причём независимо от того, доберётесь ли вы до финиша или прервёте всё на старте, победите или проиграете. Уже на четвёртой гонке подряд птичка начинает зевать, а после пятой и вовсе переутомляется, после чего остаётся только ждать — одна единица восстанавливается за 20-30 минут. С одной стороны, конечно, неприятно, но с другой — вполне справедливо, тем более, что анимации сна птичек в гнезде хорошо проработаны. Поначалу долго поиграть не получится, но уже с тремя птичками становится вполне возможно неплохо погонять. А имея почти всех персонажей, вы вообще почти перестанете думать об этом ограничении.

Каждый пилот имеет свою

особую способность: ускорение, взрывы, молнии, полёты и т.п. Это даёт некоторый простор для фантазии во время заездов — в зависимости от этой способности может меняться и ваша стратегия. Например, иногда получается обогнать более быстрый карт (пока он не ушёл в отрыв), закидав его динамитом. Бесплатно воспользоваться суперсилой возможно только один раз за гонку. Если вам этого мало, то по 3 кристалла за один раз можно докупить ещё сколько будет угодно.

Некоторые считают минусом игры донат, но это не совсем так. Можно даже сказать, что он организован так, чтобы уравнять шансы игроков: он очень

дорогой и не влияет на прохождение, поэтому воспользоваться им будет как можно меньше, а остальным будет проще и приемлемей пройти всё без этого.

Музыкальное оформление, как всегда, выполнено на уровне, соответствующем профессионализму Rovio. Персонажи издают характерные звуки. Каждому действию и событию соответствует качественный эффект.

...

Очередное творение Rovio снова показывает нам птичек с непривычной стороны. Красивая мультяшная графика, огромная скорость и любимые персонажи — радость обеспечена! Единственное, что омрачает игру, — отсутствие мультиплеера (появится весной этого года) и баги, из-за которых игра иногда (относительно редко) виснет посреди гонки.

8.0  
ИТОГ

Георгий Сыпченко





**Платформа:**  
Android/iOS

**Жанр:**  
Arcade/Action

**Разработчик:**  
Ubisoft Entertainment

**Релиз:**  
5 декабря 2013

# ASSASSIN'S CREED PIRATES

## Стань хозяином морей!

**7** 4 декабря... У многих этот день был уже отмечен в календарях, как время, знаменовавшее выход творения такого гиганта игровой индустрии, как Ubisoft, и имя ему Assassin's Creed: Pirates.

Хотя можно спокойно выбросить часть названия и в итоге получим просто Pirates, что больше соответствует действительности.

### «Пират, спортсмен, комсомол...»

Главная цель игры — это разгадка тайны несметных сокровищ знаменитого пирата Ла

Бюза. Как вы догадались, нам придется примерить роль пирата Алонсо Батилья. Стоит признать, что Алонсо отпетый разбойник или просто парень с характером. Приятно лицезреть его перепалки с другими капитанами. В процессе прохождения нам встретятся такие личности, как Черная Борода и Хорниголд. Вникать в диалоги и удерживать интерес к сюжету нам поможет наличие русского языка. Присутствие великого и могучего является большим плюсом для разработчика. Аплодируем стоя! Большую часть времени займет плавание под веселые пират-

ские песни. Графика в игре соответствует уровню разработчика и можно смело сказать, что она прекрасна. Особенно хорошо проработана вода и корабли, а вот суша малость меркнет по сравнению с ними, но не стоит печалиться, так как нам не придется бродить по этим уродливым горкам. Также в игре нас порадует смена времени суток и погодных условий. Очень приятно плыть под лунным светом, а также встречать рассвет. Часто можно увидеть всплывающих китов, что придает плаванию некоторую прелесть. Честь и хвала Ubisoft за прекрасную графику и плавную анимацию. Стоит признать, что катание на корабле оказывает неизгладимое впечатление. Порой возникает ощущение, что ты тот самый Алонсо Батилья и рассекаешь волны своим любимым судном.

### «Хоть бы не ввязаться в бой»

Игру условно можно разделить на 2 части: свободное плавание и бой. Первым можно наслаждаться бесконечно, а на-





счет второго так сказать нельзя. Во время плавания на экране располагаются элементы управления в виде руля в центре и двух кнопок, которые отвечают за паруса и якорь. А слева располагается навигация (в виде миникарты) и умения, которые можно применить. Такими способностями нас снабжает команда, которая в течение времени будет нас радовать всё новыми и новыми открытиями. Личные качества наших матросов будут весьма полезны не только во время плаваний, но также и во время боя. Но заманить доброго молодца на борт можно только запахом денег, чего и следовало ожидать от пиратов. Умения есть как активные, так и пассивные, каждый сможет найти то, что ему по душе. Уровень добровольцев бывает разным и, следовательно, пополнение команды всегда будет актуальным. Умения могут быть применены к парусам, носу корабля, корпусу и пушкам. На миникарте отображается необходимый минимум информации. Также по ней можно определить направление ветра, которое значительно влияет на нашу скорость. При тапе на миникарту осуществляется переход на полноценную карту данной локации, где отмечены различные задания и точки быстрого перемещения, которые нам предварительно надо отбить у врага. Управление кораблем в таком режиме довольно удобное, надо просто провести пальцем необходимый марш-



блей, которые при желании можно атаковать или аккуратно обойти. Если подплыть ближе к противнику и тапнуть по ним, то можно вступить в бой. Режим боя малость разочаровал, так как он очень и очень аркадный. Он, можно так сказать, проходит пошагово. Либо стреляете, либо защищаетесь и, как вы поняли, тут нет и намека на абордаж, и это очень обидно. В режиме стрельбы можно выбрать нужное нам оружие и было бы неплохо, применять его в нужное время и в нужном месте. В режиме защиты необходимо уклоняться от залпов противника, что довольно легко, вне зависимости от мощи и размера соперника. Если пять раз избежать попадания, то можно получить в арсенал «Паучью сеть», при помощи которой с легкостью останавливаем последующие атаки соперника. Также в процессе боя можно использовать способности команды, которые могут склонить чашу весов в нашу сторону. И, в конце концов, собираем добычу с поверженного врага. Стоит отметить, что в бою против вас могут участвовать несколько противников. На полученные ресурсы и деньги можно либо купить новый корабль, либо улучшить старый. У каждого

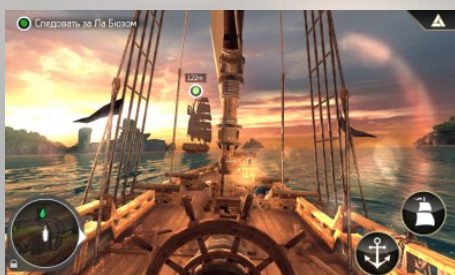
есть свои достоинства и недостатки. Открытие всех новых возможностей, кораблей, а также новых локаций происходит с повышением вашего уровня. В процессе плавания могут попадаться карты сокровищ и бутылки, содержащие записки. Если собрать набор сокровищ или записей, то можно получить бонусы. В игре присутствует рынок, где можно за деньги покупать ресурсы. Так как пираты расходуют все свои деньги на выпивку и девушек, у них не остаётся средств на донат и это очень радует. Если всё было бы иначе, то это выглядело бы неприлично со стороны Ubisoft.

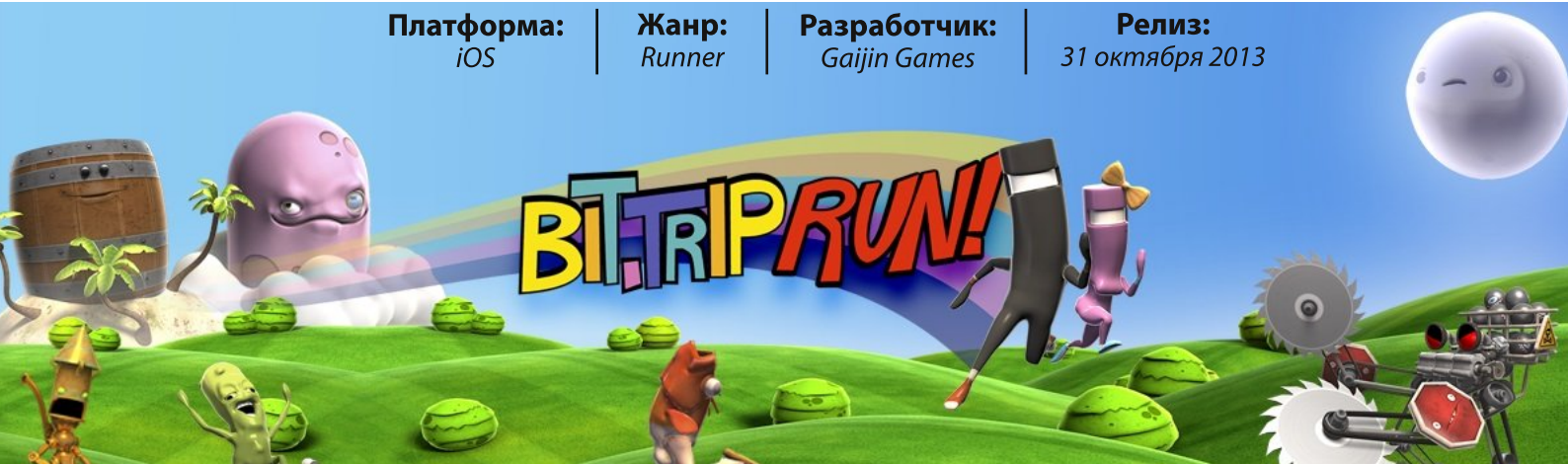
В итоге перед нами качественно сделанная игра в которой вы действительно почувствуете себя мореплавателем, но не пиратом. Но это единственная игра про пиратов на андроид, которая действительно стоит своих денег.

8.0

ИТОГ

Магомед Богатырев



Платформа:  
iOSЖанр:  
RunnerРазработчик:  
Gaijin GamesРелиз:  
31 октября 2013

## BIT.TRIP RUN! — Хардкор в чистом виде

**В**ы когда-нибудь замечали, как подходящая музыка может превратить даже самые скучные и заурядные задачи в нечто более увлекательное и интересное?

### Классика не стареет

С первого взгляда BIT.TRIP RUN! - обыкновенный раннер, каких, пожалуй, уже слишком много в AppStore. Все время беги вперед, вовремя прыгай, сделай подкат вот тут, успевай ткнуть пальцем в бонус вон там... Но ничего не выделяет игру среди десятков других "бегалок" ровно до тех пор, пока до ушей не дойдет восхитительный игровой саундтрек.

Каждое ваше действие сопровождается звуками на фоне, и вскоре вы с удивлением понимаете, что эти звуки исходят не от вас - вы просто удачно попали в ритм мелодии. Музыка на заднем плане по мере прохождения уровня постепенно наращивает ритм и превращается из мелодичной симфонии в настоящий электронный взрыв. Пожалуй, из похожих игр можно вспомнить разве что кано-

ническую Impossible game и относительно новую Rayman Jungle Run. И если с первым примером все понятно, то на втором следует остановиться подробнее.

### Сколько стоит ремонт экрана?

Rayman Jungle Run не была ритм-игрой, но ее по праву можно было назвать одной из самых сложных мобильных игр прошлого года. BIT.TRIP RUN! в свои лучшие моменты выглядит

именно как симбиоз невероятной сложности и бешеного отбивания ритма по экрану. Но, к сожалению, здесь не все так однозначно. Порой ритм сбивается даже несмотря на идеальное прохождение, а сложность с каждым уровнем растет в геометрической прогрессии, порой доходя до абсурдных моментов. Так же ложку дегтя добавляет управление. Переключаясь с консолей, игра, по заверению разработчиков, получила удобное и интуитивное





управление, но на практике все не так гладко - зачастую игра путает жесты, и вместо подката, например, герой совершает прыжок, за которым обязательно последует провал. На более поздних стадиях приходится буквально заучивать все движения, чтобы после многочисленных поражений пройти уровень. Благо, чекпоинты при-

сутствуют, а количество смертей никак не влияет на финальный счет. Несмотря на это, игра пощекочет нервы даже самым спокойным игрокам, потому что поражение обидно не столько из-за возвращения к чекпоинту, сколько потому, что не удалось выдержать ритм. Это как будто назойливый диджей на радио оборвал понра-

вившуюся вам песню на самом интересном месте.

### Психоделический минимализм

Несмотря на все недостатки, в результате мы все же имеем как минимум затягивающую игру с приятным графическим оформлением и интересной задумкой, которая определенно придется по душе многим любителям игр в жанре раннеров. Погрешности с ритмом со временем становятся менее заметны, к управлению после получаса игры можно приноровиться, и в сухом остатке остается лишь чистый хардкорный геймплей в лучших традициях жанра.



7.0  
ИТОГ

Максим Газизов





# Новости браузерных онлайн-игр

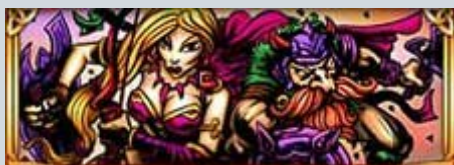
**П**редверие зимы — отличный повод для самых разных игровых обновлений. Далеко не каждая браузерка может похвастаться новым патчем, например, скрывая под пестрыми названиями свежих событий примитивные скидки на различного рода платные услуги. Однако, завершающий период этого года выдался достаточно насыщенным славными нововведениями в мире браузерных ММО. Рассмотрим основные.



Что касается аналогичной игры от компании Героев — практически все обновления идут параллельно с Викингами. Отдельно стоит отметить «Совет Магистров» — официальный приём предложений игроков, заполнивших специальную анкету.

**Викинги:** <http://wekings.ru>

**Герои:** <http://g.meni.mobi>

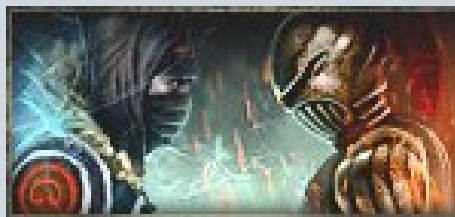


Понятие «славные» для Викингов весьма противоречивое: если наблюдать то, как описывают новости сами разработчики и как о них отзываються игроки, можно сделать вывод, что Администрация совершенно не прислушивается ко вторым, слепо следуя по не понятно какому направлению. Участвовавшие случаи технических работ омрачают и без того унылую картину как самих Викингов, так и вообще игр от Ngavo. К основным обновлениям онлайн-игры можно отнести ужесточение Арены, оптимизированную систему подарков, новую локацию «Сундуки», изменение условий прокачивания персонажей с низким уровнем и скидки в честь четырёхлетия.



А что нового «на зоне»? Для пользователей Тюрьмы (Новый срок) появилась возможность получить дополнительные бонусы: собираем «нашивки», которые, кстати, не занимают места в инвентаре, и проводим очевидную процедуру — пришивание.

**Тюрьма:** <http://nazone.mobi>



Одной из ведущих РПГ сферы

мобильных онлайн-игр «Битве Титанов» исполнилось 2 года. Это событие команда разработчиков встретила масштабным обновлением: добавлена возможность приобрести верных помощников в боях — питомцев. Вслед за этим новшеством, с интервалом в две недели, Битва запускает клановый турнир и колизей. Отличный актив, что, впрочем, характерно для профессионалов Overmobile — ведущих разработчиков браузерных онлайн-игр для телефонов. В подтверждение словам можно привести рекордный показатель пользователей онлайн — 50000! Это настоящий рекорд не только в игре, но и во всей индустрии в целом — браво.

**Битва титанов:** <http://tiwar.mobi>

**Небоскребы:** <http://nebo.mobi>



Говоря об Overmobile нельзя не упомянуть о еще двух не менее популярных творениях компании — Варвары и Танки. В



первой значительные изменения относительно баланса коснулись всех основных боевых разделов. Что касается второй, новые боевые машины стали доступны танкистам, которые в первые же дни подвергли критике технику. Поэтому разработчики продолжили доработку модификации.

**Варвары:** <http://barbars.ru>

**Танки:** <http://wartank.ru>



Стихийное обновление и усовершенствование гаджетов не могло не повлиять и на браузерные онлайн-игры: друг за другом, забыв о главной фишке данного жанра — кросс-платформенности, разработчики выпустили официальные приложения для Windows Phone у Мира Теней и Моей фермы, а также для устройств на базе Android у Интернов и Воина дорог, обещая призы за положительную оценку.

**Интерны:** <http://xospital.mobi>

Рассмотрим другие небольшие изменения классической браузерной версии этих игр.



Мир Теней может похвастаться двумя новыми наборами и изменением баланса, значительно усложняющим игру.



В Моей ферме позаботились о более удобном для игроков интерфейсе огорода, СД, промзоны, рыбалки и банка.

Интерны интригуют грядущим новогодним обновлением, периодически утешая нетерпеливых геймеров двойным опытом, а в Воине дорог уже полностью подготовились к зиме, заморозив дивы. Праздничное оформление дизайна пришлось по вкусу практически всем игрокам.

**Мир Теней:** <http://vten.ru>

**Воин дорог:** <http://wroad.ru>

**Моя ферма:** <http://mferma.ru>

Минувший месяц оставил очень яркие впечатления для истинных ценителей по-настоящему мобильных многопользовательских игр, несмотря на то, что это только начало «волшебного» времени года. Это значит впереди нас ожидает еще большее разнообразие новостей — хороших и плохих, полезных и не очень, больших и маленьких.

**Автор:** Алжанбек Үрүрүев



# Интервью с Максимом Газизовым [CCWC Games]

**В** последнее время всё популярнее становятся мобильные платформы. Почти у каждого есть телефон, а большинству пользователей хочется завести смартфоны помощнее. Это просто не могло не сказаться на популярности мобильной игровой индустрии. С каждым годом появляется всё больше конструкторов, визуальных редакторов и движков для создания игр, поэтому «разработчики» появляются, как грибы после дождя. Несмотря на то, что многие из их творений — просто напросто банальные раннеры и штампы, снятые с более популярных и качественных аналогов, среди новичков появляются и творцы, создающие совершенно новое и на достаточно высоком уровне — вспомните хотя бы Stealth Bastard.

Одной из молодых, но достаточно успешных студий, занимающихся играми для iOS, является CCWC Games. Мы взяли интервью у главного представителя и основателя этого объединения — Максима Газизова.

**MobiTree:** *Расскажите немного о себе. Чем увлекаетесь, кроме разработки?*

Максим: Сейчас в основном все время уходит на учебу в университете, так что и на разработку-то время с трудом удастся найти, не говоря уже про какие-то другие увлечения. Раньше пробовал себя в писательском деле, и вроде неплохо получалось, но в конце концов забросил из-за нехватки времени.

**MobiTree:** *Как вам пришла идея заняться созданием игр?*

Максим: На самом деле сама идея «Хочу делать игры!» пришла ко мне еще в раннем детстве, когда я впервые увидел компьютерные игры. Но тогда я совсем не понимал, что это такое, и вскоре забыл про эту мысль. Вернулся я к этому, когда ко мне в руки случайно попала книга «3D-игры, все о разработке» (автора, к сожалению, не помню).

**MobiTree:** *Вы используете какой-то язык программирования и создаёте игры с нуля или предпочитаете готовый движок?*

Максим: Предпочитаю использовать готовые движки — это здорово экономит время и силы.

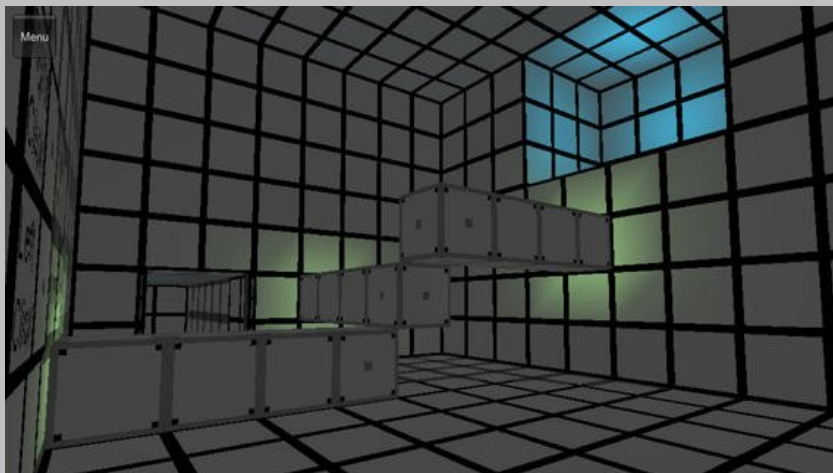
**MobiTree:** *Вы работаете в одиночку или у вас есть команда?*

Максим: Все кроме моего текущего проекта я делал один. Сейчас ко мне присоединились единомышленники, вместе с которыми мы делаем новую игру. На данный момент в команде 3 человека — художник, музыкант и программист.

**MobiTree:** *Расскажите о своих играх. Какая была первой? Какая вышла самой удачной, по вашему мнению? Над чем работаете сейчас?*

Максим: Самой первой игрой, которую я начал разрабатывать, была огромная RPG с прокачкой персонажа, крафтом и строительством. Ну, по-крайней мере так я ее планировал. Конечно же, этому проекту не суждено было выйти, потому что, как это бывает у многих разработчиков в первый раз, я сильно переоценил свои силы. Но комментарии к скриншотам игры в Alpha-версии были на удивление положительными, и я понял, что останавливаться на этом глупо. Спустя некоторое время я решил потрени-





роваться на чем-то попроще, и тогда в голову пришла идея игры «Cubez», которая, по моему личному мнению, самый удачный мой проект. Простая с виду головоломка, но при этом с выраженным стилем, с простым, но увлекательным геймплеем, была в то же время такой же простой и для разработки. Тем не менее, в общей сумме я потратил на нее полтора года своей жизни, за это время 3 раза переделывая игру с нуля. Но оно того определенно стоило. На деньги, вырученные с продаж игры, я смог купить себе компьютер, идеально подходящий для разработки, а также все необходимые лицензии на движки и аккаунты. Это позволило мне заниматься играми и дальше.

В данный момент мы работаем над игрой под названием «Making Rabbits», в которой игрокам необходимо играть кроликами и доходить до конца уровня путем их клонирования. Мы очень постарались над ней и сделали действительно качественный продукт, который выглядит так же оригинально и свежо, как и играется. Мы думаем, что игра найдет свою аудиторию.

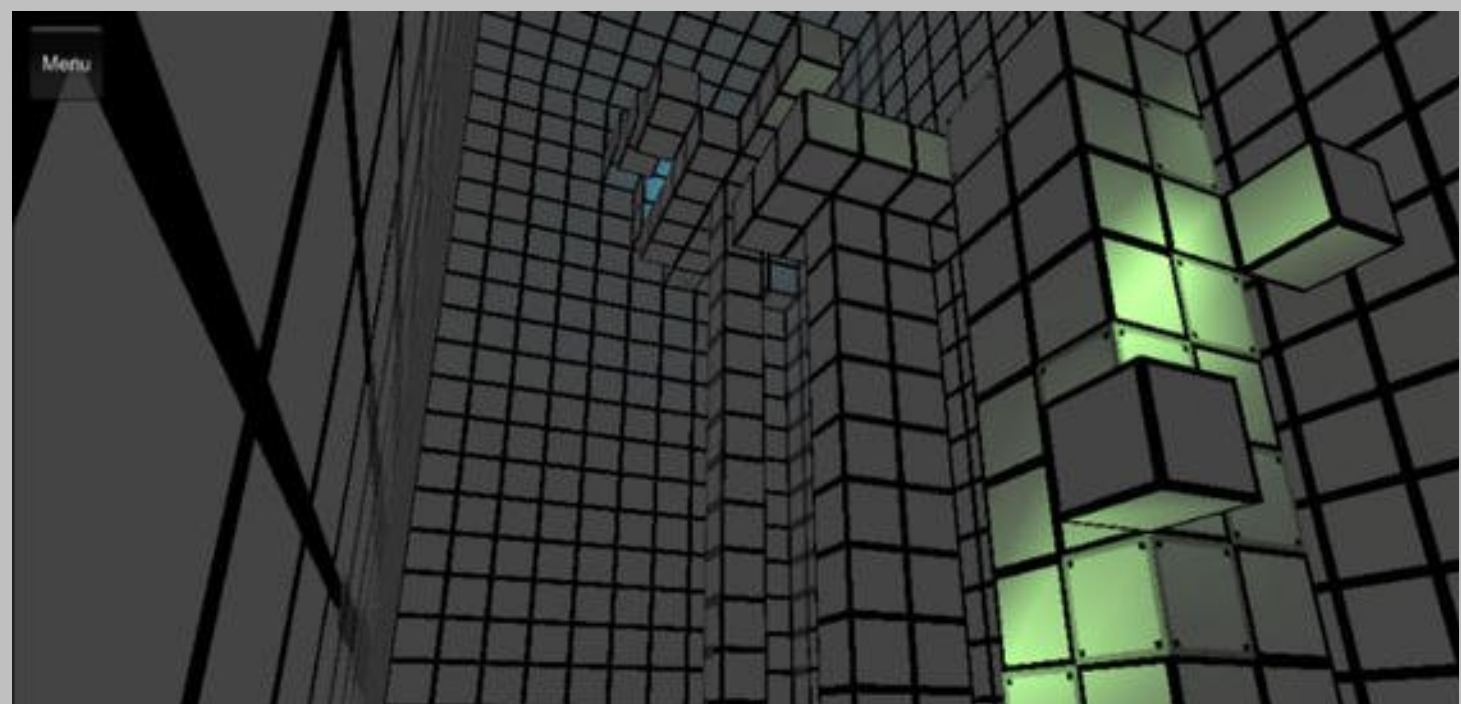
**MobiTree: Вы выпускаете игры только для iOS? Планируется ли выход на другие платформы? Собираетесь ли разрабатывать игры для Android или Windows Phone?**

Максим: Cubez вышел также и на ПК (под издательством MyPlayCity и FalcoWare), а текущий проект выйдет на платформе Flash через некоторое время после появления в App Store. Android планируется, но пока что без конкретных сроков.

**MobiTree: Работа над этой игрой уже движется к концу. Есть ли у вас уже какие-то планы на следующую?**

Максим: Да. Более того, работа над следующей игрой так же началась (над текущим проектом сейчас работает только один человек — остались лишь последние штрихи), но подробности, к сожалению, пока что раскрыть не могу. Скажу лишь, что на мой взгляд, это лучшее, над чем я когда-либо работал.

**MobiTree: Работа над этой игрой уже движется к концу. Есть ли у вас уже какие-то планы на следующую?**



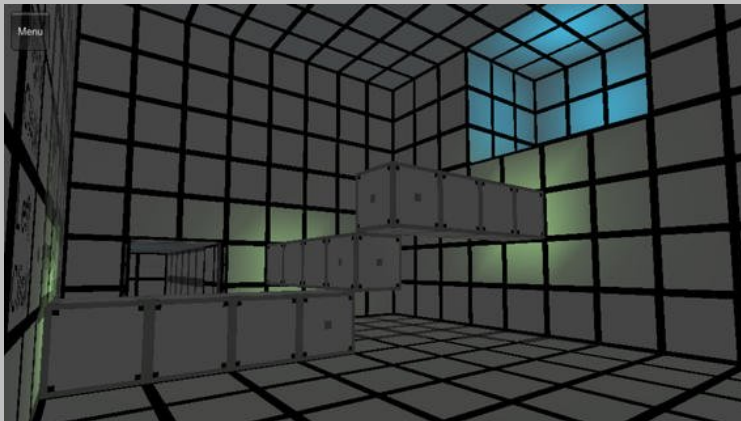
**MobiTree: Сложно ли сейчас начать разрабатывать игры? С какими трудностями вы столкнулись на первых порах?**

Максим: Начать не сложно, если сразу четко определиться что и как вы хотите делать. Одна из главных вещей для желающих приобщиться к миру игродела — правильный выбор инструментов для разработки. И не стоит сразу кидаться за разработку масштабных MMO-RPG.

На первых порах самым трудным было именно начать разработку конкретной игры. Я попросту не знал, с чего начать. Пришлось перечитать и посмотреть много уроков, а так же подтянуть знания по английскому языку — примеров на русском было еще очень мало.

**MobiTree: Какой движок вы бы посоветовали использовать начинающим?**

Максим: Все зависит от того, какую игру нужно разрабатывать. Для простых двухмерных игр я бы советовал начать с GameMaker или Stencyl. Для трехмерных наиболее дружелюбен к новичкам, пожалуй, Unity — для него сейчас существует огромное множество уроков на русском языке.



**MobiTree: А есть ли у вас любимая мобильная игра?**

Максим: Есть много мобильных игр, которые мне очень нравятся. Больше всего времени я потратил на игру Plunderland, но, к сожалению, ее поддержка давно прекращена и на современных устройствах она не запустится.

**MobiTree: Если бы вам предложили работать совместно с крупной компанией, какую бы вы выбрали? Почему?**

Максим: Если честно, я бы никогда не стал работать в крупных компаниях. Компании вроде EA, Infinity Ward, Epic, год за годом делают одинаковые игры. И на мой скромный взгляд, эти игры — неинтересны. В них нет души, только погоня за реалистичной графикой и жажда получить как можно больше денег. Я делаю игры в первую очередь для себя самого — такие, в которые бы 10-12 летний я играл бы с удовольствием и рассказывал бы о них друзьям. Когда разрабатываешь игру независимо от издателей и спонсоров, открываются огромная свобода действий и поле для экспериментов.

**MobiTree: Откуда появилось название CCWC Games? У него есть предыстория?**

Максим: Когда мы с моим другом выбирали название для группы, мы решили сделать его забавным, с пародией на компанию Apple — тоже внести в название какую-либо еду. Полностью CWCC расшифровывается как Cookies With Chocolate Chip — Печенья с шоколадной крошкой.

**MobiTree: Когда стоит ожидать релиза ваших кроликов?**

Максим: В начале декабря игра отправится на проверку в App Store, а там уже дело за модераторами. Если повезет, то игра выйдет аккуратно перед каникулами Apple (с 21 по 27 декабря), если же нет, то под Новый год. Flash-версия появится в том же месяце.

**MobiTree: И последний вопрос: «Что вы хотели бы пожелать своей игре и читателям журнала в новом году?»**

Максим: Своей игре я хотел бы пожелать понравиться людям и принести им хотя бы на короткое время радость и удовольствие, а читателям журнала — играть в правильные игры и быть всегда на одной волне с MobiTree!



## Интервью с Александром Субботиновым [SwordBreaker]

**Л**юбите ли вы читать красивые комиксы? А играть в игры с интересным разветвлённым сюжетом и множеством инвариантных концовок? Совместить два этих прекрасных явления взялись русские разработчики из проекта «Мечелом» (SwordBreaker). Их творение пока только в самом начале своего жизненного пути, но, судя по первым материалам, предоставленным создателями в свободный доступ, обещает быть очень интересным и имеет неплохие перспективы. Мы взяли интервью у одного из представителей проекта и его основателя — Александра Субботина.

**MobiTree:** Итак, что представляет из себя проект?

Александр: Наш проект — это игра для мобильных устройств под управлением ОС Андроид и iOS. Игра в стилистике текстовых квестов с иллюстрациями, которые будут играть важную роль и уменьшат текстовую нагрузку на игрока.

**MobiTree:** Это ваш первый проект такого плана? Вы ранее занимались разработкой игр?

Александр: Это второй мой игровой проект. Первый был сделан в 2003 году в схожем стиле, но он был в разы проще и по оформлению, и по сюжету, и по размерам самой игры. Тогда проект создавался только ради интереса и веселья, т.к. технологии не позволяли продать его и получить какие-то средства для продолжения работы в этом направлении.

**MobiTree:** Почему был выбран именно жанр квеста, а не, допустим, RPG или файтинг?

Александр: Хороший вопрос! Этот жанр мне впервые встретился еще в 90-ых, когда компьютера у меня не было. Однажды друг пришел ко мне в гости с книгой. Это была книга-игра, где игрок читал текст на странице, выбирал действие и в зависимости от этого переходил на какую-либо страницу-сцену. И так нужно было пройти всю книгу до конца. Позже были космические рейнджеры с их знаменитыми текстовыми квестами... И вот как-то потихоньку я к этому жанру подошел. (Хотя набросок RPG-игры у меня тоже имеется! Тоже люблю этот жанр.)

**MobiTree:** Ясно. А что вы можете рассказать о главном герое?

Александр: Наш главный герой — это искатель приключений, по прозвищу Мечелом. Его прозвали так потому, что он пользуется специальным приспособлением на левой руке. С его помощью можно захватывать и ломать оружие врагов. Герой странствует в поисках золота и славы. Ему 30 лет, нельзя сказать чтобы он был мастером меча, но ловкости и удачи ему вполне достаточно, чтобы справиться с любой опасностью. И вот однажды он



приходит в таверну, где к нему в руки попадает некая карта с изображением замка и указанием расположения сокровищницы в нем... Тогда он решает отправиться за этими сокровищами.

**MobiTree: Как вам пришла идея создания Мечелома? У проекта есть какая-то предыстория?**

Александр: Давно хотел вновь заняться работой над игрой, но все было некогда. Но потом пришло вдохновение и я стал снова писать!

Особой предыстории у Мечелома нет. Но в целом эта игра — ремейк той моей первой игры. Только теперь, как я и говорил, она стала намного лучше.

**MobiTree: Все тексты писали вы? Или у сюжета несколько авторов?**

Александр: Да, весь сценарий писал я. Двум авторам сложно было бы сойтись во мнениях, местами...

**MobiTree: А сколько человек задействовано в проекте?**

Александр: Нас два основных человека — это я (организация, сценарий) и мой друг Дмитрий Борисов (сайт, раскрутка и т.д.). Еще, помимо нас, есть художник-фрилансер — это она рисовала нам иллюстрации; также найден программист — он тоже будет работать сдельно, по заказу (это уже чуть позже, когда будет отрисовано больше иллюстраций); музыкой занимается композитор — пока пробуем варианты музыки для главного меню игры. Вроде, все!



**MobiTree: Планируется ли озвучка текстов игры по ролям? Или текст и картинки будут просто сопровождаться музыкой и эффектами?**

Александр: Пока озвучку теста не планируем, хотя я не исключаю такую возможность. Это будет решено уже непосредственно в процессе разработки. Все будет зависеть от запаса времени и средств. Да, сцены будут сопровождаться фоновой музыкой и текстом, описывающим происходящие события.

В целом это будет выглядеть так:

Фон — картинка, внизу будет текстовое поле (полупрозрачная область с текстом), кнопки действий будут слева или справа (в зависимости от сцены, чтобы где-нибудь не перекрыть важное место на картинке). Текстовое поле будет на всю длину экрана, но небольшое по высоте, чтобы не перекрывать картинку сильно. Его можно будет закрыть, нажав на него (это для того, чтобы рассмотреть картинку после прочтения либо если ты уже был на этой сцене и все это уже читал).

Диалоги будут в этом же текстовом окне, как в книжке, друг за другом сверху вниз, со всеми подписями. Текстовое поле будет выглядеть как в комиксах диалоги, только без привязки к герою.

Будут стилизованные кнопки. Т.е. например, если можно будет кого-то атаковать мечом, то в кнопке будет изображен меч, а если можно убежать, то сапоги.

На каждой сцене будет несколько вариантов действий. Каждое действие приводит к своему результату. Т.е. где-то можно будет умереть, выбрав не ту атаку в бою, а где-то будут просто сцены-развилки. Здесь герой будет выбирать куда ему направиться дальше.



**MobiTree: То есть у игры будет разветвлённая сюжетная линия и несколько вариантов концовки?**

Александр: Совершенно верно! Игру можно будет пройти множеством различных путей! Т.е. пройдя лишь по какой-либо одной сюжетной ветке, игрок узнает лишь малую часть происходящей в замке истории. Опять же — длина веток различается, таким образом, кто-то пройдет игру, скажем, за 20 сцен, а кто-то пойдет по длинному пути и исследует 50 сцен. Таких веток порядка 50 (я



сам так и не смог их все сосчитать...). Прелесть такой нелинейности в том, что 50 человек пройдут одну и ту же игру совершенно по-разному!

Концовок тоже будет несколько. В зависимости от того, какие действия будет совершать игрок в разных ситуациях, он будет получать три вида очков «кармы» по которым и будет определяться вариант финала игры!

**MobiTree: А будут ли в игре какие-либо магические предметы, мини-игры, головоломки?**

Александр: Предметы будут. Пусть не так много, но они будут разные (и магические в том числе). Это будут различные вещи, ценные и не очень, но каждая из них сможет существенно облегчить жизнь герою в определенных сценах.

Мини-игр и головоломок не будет, но будут задания, которые будут давать игроку различные персонажи. Эти задания можно выполнять, а можно и не выполнять — все действия отразятся потом на карме. Будет также множество боев с различными противниками. Причем в игре можно подраться даже с положительными персонажами и изменить направление сюжетной линии.

**MobiTree: Занятная возможность. Как вы оцениваете шансы игры в случае успеха на Бумстартере?**

Александр: Предугадать реакцию игроков на проекты такого плана сложно...

Это определенная ниша в игровой индустрии, не самая развитая в России. Кстати, яркий пример схожей игры — это текстовые квесты из Космических Рейнджеров. Очень много людей играло в них именно из-за смешных и интересных квестов. Я думаю, что игра понравится многим людям, т.к. она не требует от них каких-либо усилий (скорости, ловкости, определенных познаний и т.д.). Ты просто смотришь, немного читаешь и думаешь как поступить в данной ситуации. Неторопливая такая игра.

Скажу сразу, что даже, если на Бумстартере мы не соберем требуемую сумму, то все равно продолжим работу над проектом. Просто этот процесс будет идти довольно медленно...

**MobiTree: Чем могут помочь проекту желающие? Куда им следует обращаться?**

Александр: Конечно, сложно вот так в двух словах описать весь проект со всеми его мелочами, механикой и логикой...

Все желающие люди могут поддержать наш проект материально на страничке Бумстартера: [https://boomstarter.ru/projects/coldronborn...reaker\\_mechelom](https://boomstarter.ru/projects/coldronborn...reaker_mechelom)

Люди, которые поддержат наш проект будут получать вознаграждения (в зависимости от внесенной суммы). А так же они могут не переживать за свои деньги, т.к. по условиям Бумстартера, если деньги не соберутся (вся сумма), то они возвращаются назад людям! Поэтому наши спонсоры ничем не рискуют!

Также приглашаем всех в нашу группу в ВК: <http://vk.com/swordbreakergame>

В группе всегда будут последние новости, там же можно задавать все интересующие вопросы.

**MobiTree: После выхода планируется сделать игру коммерческой? Есть ли у вас уже планы на выпуск игры для других платформ?**

Александр: Да, она будет продаваться на Play Market. Хотя планируется и укороченная (ознакомительная) бесплатная версия игры.

Релиз также будет для iOS и на ПК, но чуть позже.



**MobiTree: Ну, и заключительный вопрос: «Что бы вы хотели пожелать своему проекту, игре и читателям в новом году?»**

Александр: Я очень хочу чтобы у нас все получилось и наши будущие игроки остались довольны игрой! А всем читателям я желаю в новом году играть только в действительно стоящие игры (это помимо счастья, удачи и прочих стандартных пожеланий)!





# ИТОГИ ГОДА 2013

**Н**а дворе Новый год, все потихоньку подводят итоги уходящего и уже строят новые планы. Мы связались с некоторыми из мобильных разработчиков и попросили их написать, каким же был 2013 год для них, что было хорошего и плохого, что планируется в ближайшее время. Их ответы вы можете увидеть ниже:

## Кирилл Конча, Indi Surreal Games:

Для нашей студии этот год был неплохим, определенно. Мы анонсировали The End, игра образовала вокруг себя небольшое, но постоянное комьюнити. Я думаю, для нашей студии все анонсы, связанные с The End были удачными, нас стали замечать в прессе.

Неудачным был выпуск Crash2, релиз состоялся в августе, но игру практически никто не заметил.

Этот год, лично мне, запомнился больше как геймеру: вышло много хороших игр, таких как Bioshock Infinite, The Last Of Us, Papers, Please. Читателям MobiTree мы желаем отлично отдохнуть. Ребята, вы это заслужили!



## Jaakko, 10tons:

Для нас 2013 был ещё одним хорошим годом. Состоялись релизы четырёх наших игр: Tennis in the Face, Sparkle 2, Joining Hands 2 и Trouserheart. Мы получили награду Best Mobile Service 2013 в Финляндии за Joining Hands 2 (в категории "Лучшая игра для Windows Phone") и главный приз от Unity и Microsoft в их конкурсе Game Development Challenge за версию Trouserheart для Windows Phone (30 000\$!).

А ещё наша старая добрая Crimsonland получила Зелёный свет в Steam (<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=93065738>)! Для нас это великолепная новость. Релиз Crimsonland Remastered состоится в первом квартале 2014 года.

Мы также выпустили нашу первую игру для Playstation Vita (Sparkle) и собираемся портировать больше игр для этой платформы в 2014 году.





### Polina Nefidova, Gameloft:

Для компании Gameloft 2013 год прошел очень успешно. Мы выпустили множество отличных игр на различные платформы. Среди громких релизов были "Asphalt 8: На взлет", "Железный Человек 3", "Dungeon Hunter 4", "GT Racing 2", "Гадкий Я: Minion Rush", последний кстати, был скачал более 100 миллионов раз всего за первых три месяца после выхода игры на iOS и Android. Мы продолжили выпуск игр для Windows Phone и Windows, успешно стартовали на платформах Какао и Line.

В грядущем году игроков ожидают такие проекты Gameloft как "Modern Combat 5", "Brothers in Arms 3: Живущие войной" и множество других замечательных игр.



### Сергей Ли, Lili Games:

Для нашей компании этот 2013 год был полон разнообразных событий. В целом, это было время проб и ошибок, мы осознали массу важных, и полезных моментов в создании игр, разработали стандарты качества, которые применяем ко всем новым приложениям.

Наша первая игра "Save Core" не набрала популярности, но подарила нам ценнейший багаж знаний, мы увидели свои ошибки и сразу же взялись их исправлять...

Вторая игра "Earth defense" была опубликована буквально спустя 11 дней, и в первый день набрала более 800 скачиваний, на данный момент количество загрузок превысило 40 000! Релиз этого творения нашей компании, его успех и масса положительных отзывов, бесспорно, стали самым приятным моментом в этом году.

Самым неприятным и демотивирующим был полный провал последующих публикаций, хотя отрицательных отзывов практически нет, но большого количества загрузок новые приложения так и не набрали - это связано с неправильным выбором направления развития компании.

На данный момент курс развития компании изменился, и вскоре мы опубликуем новый проект – мощный платформер с красочным flat дизайном и интересным игровым процессом.

Сейчас в нашем портфолио 8 android-игр. Мы будем продолжать развиваться и однозначно еще не один раз удивим любителей android приятными и атмосферными играми.

Более подробную информацию о наших приложениях и нашей компании Вы можете прочесть на нашем сайте – <http://lili.su/ru>. Благодарим за внимание и поздравляем с наступающими праздниками!



## Дмитрий Митрофанов, Red Winter Software:

Привет и всех с наступающими праздниками!

Рабочим был год! Пахали яки кони, год лошади как никак наступает. Не очень удачными были решения по смене геймплея для сиквела Данжелота, однако мы нашли силы завершить проект и он будет выпущен уже в январе 2014!

<http://www.youtube.com/watch?v=dSpQtyCV58A>

Желаем проекту отличных рейтингов и продаж разумеется! Читателям же пожелаю оставаться активными, интересующимися, чтобы игры вам приносили только радость и пользу, ну и разумеется здоровья и хорошего аппетита:)



## Mahhaon Horror, RecZon:

Для RecZon год был плодотворным, мы доделали 2 проекта, однако пока не публикуем ни их, ни информацию о них, так как мы ещё не разобрались в вопросах маркетинга. Кроме законченных проектов у нас есть ещё 4 начатых проекта, причём 2 из них готовы более, чем на половину. Лично я, как админ компании, очень доволен тем, что мы успели за этот год.

Удачи, если честно, за прошедший год нам практически не пригланулось. Однако неудача одна большая всё же, как не жаль, но была и до сих пор есть - компания не пополняется новыми энтузиастами, умеющими и знающими, желающими помочь и вступить в нашу команду разработчиков. Жаль конечно. Но даже если от меня уйдут (тьфу-тьфу-тьфу) все сотрудники, то я буду заниматься разработкой один. Так что удачи, неудачи, но компания будет жить, пока я не умру.

Пока новинок, как я уже говорил, на публику не выходило, однако вот законченные проекты: Slumbs, Adventures On The Polluted Islands. Их вы увидите в 2014 году. В данный момент мы разрабатываем динамичную стрелялку с видом сверху (TPS) с элементами RPG, также с множеством мини-игр, такими наворотами, как управление различной техникой и не хилым разнообразием противников, оружия, локаций, миссий и прочих составляющих игры. Также у нас есть ещё несколько проектов в разработке, говорить о которых, я считаю, пока ещё рано.

Всем читателям MobiTree желаю всего чего только можно пожелать в новом году. А что касается техники - то: хороших и качественных игр, чтобы ваши смарты / планшетики прожили долгую жизнь, чтоб у вас не испортилось зрение от частых зависаний в дисплее своего девайса и всего тому подобного...





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

по вопросам размещения рекламы  
обращаться на e-mail: [mail@mtree.ru](mailto:mail@mtree.ru)



**Платформа:**  
iOS, Android

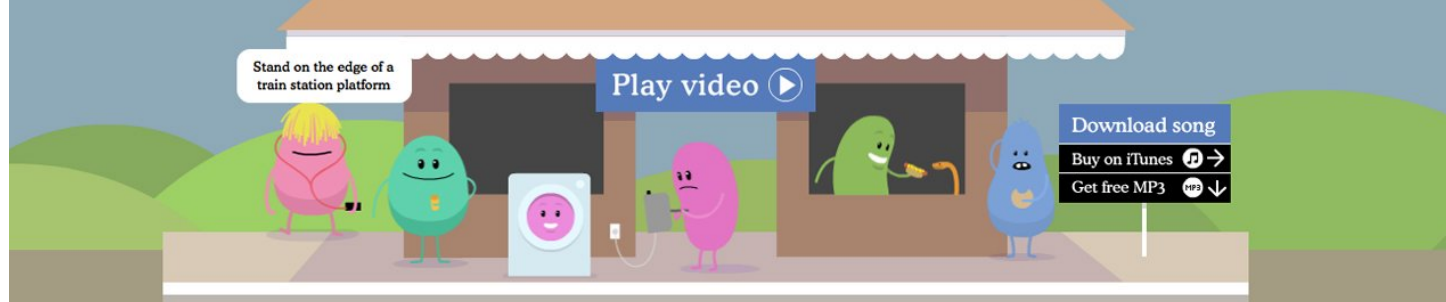
**Жанр:**  
Arcade

**Разработчик:**  
Metro Trains

**Релиз:**  
Июнь 2013

# DUMB WAYS to DIE

## Не вечен никто



Бывают у нас в журнале такие ситуации, когда не знаешь, стоит ли действительно обзирать и оценивать игру. С одной стороны, такие поделки часто чем-то цепляют, с другой — ничего толкового в себе не несут. Некоторые рецензисты выкручиваются в таких ситуациях мини-обзорами. Однако о Dumb Ways to Die можно написать немного больше.

Интересна игра, прежде всего, тем, что написана она из-за популярности вирусного ролика с одноимённым названием. Под веселую музыку странные зверушки калечат себя в бытовых условиях — выбе-

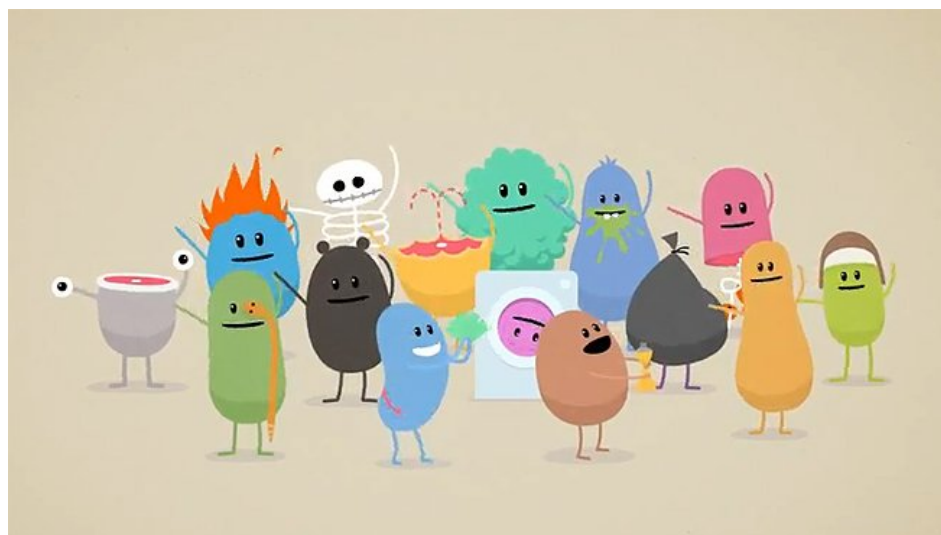
гают на железную дорогу, небрежно обращаются с электричеством и пренебрегают элементарными нормами безопасности. За кровавым пиршеством а-ля Harry Three Friends проглядываются благородные мотивы. Видео напоминает подросткам, как делать НЕ НАДО. Эта же идея, кстати, просматривается и в приложении — можно дать разработчикам торжественную клятву в осторожном поведении вблизи железнодорожных путей.

Первое впечатление от разработки неизгладимо. От происходящего на экране сначала просто сходишь с ума и даже не понимаешь: требуется ли где-

нибудь твоё участие? Слишком уж это напоминает мультик. Зверушки двигаются, веселятся, умирают. И только после третьей смерти и вывода итоговых очков становится ясно: что-то было не так.

Dumb Ways To Die самым нахальным образом издевается над тем, кто решился стать спасителем для бедолаг. Весь геймплей состоит из следующих друг за другом и занимающих менее минуты мини-игр. Всего их пятнадцать, но обычно за раз выкладывается лишь некий ограниченный набор. Проблема заключается во времени. А если быть точнее, в его отсутствии. За крайне ограниченный срок надо самому понять индивидуальность управления и, собственно, задачу. Конечно, на экране первые несколько секунд горят не самые очевидные подсказки, но кому до них есть дело, если игра закончится раньше, чем можно их осознать? Поэтому при прохождении заданий однозначно нужно быть внимательным и изобретательным.

Через определённое количество испытаний скорость их





протекания увеличивается, что является весомым раздражителем и заставляет изрядно понервничать. Учитывать при этом стоит, что задания в DWTD хоть и не сложные, но задействуют абсолютно разную механику. И дело, в общем-то, не ограничивается свайпами и тапами по экрану. Методы прохождения заданий порой оказываются весьма удивительными. Самыми коварными оказываются переходы от быстрых динамичных заданий к тем, где от игрока практически ничего не требуется. Лишние нажатия в случае последних могут привести к весьма плачевным результатам.

Смысл игры, в конечном счёте, сводится к установке новых рекордов. Подбадривают к

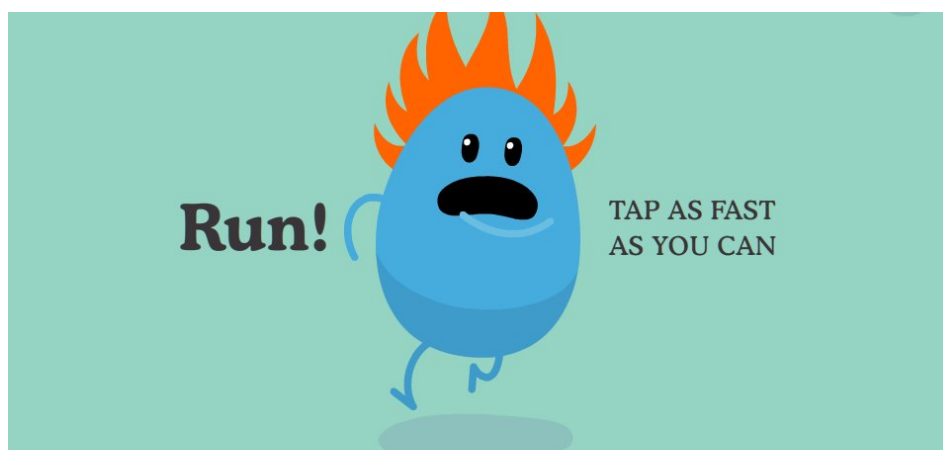
этому всё новые и новые персонажи, появляющиеся в меню, после того, как поочередно будут набраны определённые очки. Правда, никакой практической ценности они не несут. От разработчиков каждый раз ждешь появления нового испытания, но чуда не происходит. А проходить одно и то же по сотому разу все-таки надоедает. Особенно, если от заветного количества баллов отделяет ничтожество. В таких случаях особенно обидно становится из-за системы «дополнительных очков», должным образом не проработанной. Ведь помимо основной сотни случайно надбавляются и вычитаются бонусные. Конечно, в основном исход зависит от игрока, но когда именно один из



таких «сюрпризов» лишает возможности успешно закончить цикл, хочется проклинать эту несовершенную систему начисления. Наверное, не так уж и сложно оценивать степень успешности прохождения испытаний. Но увы, разработчики внедрить это не догадались.

...

Поначалу Dumb Ways to Die кажется бесполезной безделушкой и даже не игрой вовсе. Но все же, изюминка в прохождении и впечатление, которое она производит на неподготовленного игрока, дают понять, что Metro Games свой куш сорвут. По крайней мере, пока алгоритм прохождения всех испытаний не будет раскрыт, удалить DWTD будет трудно. Ну и напоследок, единственный метод монетизации — реклама. Никакой платы, никакого доната. Достойно, учитывая сегодняшнюю ситуацию на мобильном рынке.



6.0  
ИТОГ

Алексей Смагин





# Топ-10 лучших мобильных игр 2013

Прошел еще один год, полный успехов, разочарований, неожиданных открытий и новых тенденций в сфере мобильного гейминга, поэтому самое время чтобы еще раз вспомнить, чем запомнился уходящий год, а заодно и выделить самых ярких представителей игр для мобильных устройств 2013-го.

## Топ-10 лучших игр уходящего года для iOS и Android по версии журнала MobiTree.

### 10 Plants vs. Zombies 2

**Разработчик:** PopCap Games

**Дата выхода:** 26 июля 2013

**Платформы:** iOS, Android

PopCap Games выпустили немного игровых проектов, но абсолютно каждый из них становится стопроцентным хитом, в который долгие годы играют домохозяйки, офисные работники, да и просто любители казуальных игр по всему миру. Продолжение Plants vs. Zombies, вышедшее эксклюзивно для мобильных платформ, не стало исключением - многомиллионные скачивания и восторженные отзывы явно свидетельствуют об этом. Оставив прежнюю, полюбившуюся многим механику и фирменный юмор, разработчики добавили новые уровни, локации, врагов и режимы, причем сделали это на очень качественном уровне. Безумный Дэйв - все тот же сумасшедший толстяк, но в этот раз у него появился новый друг, вокруг которого и крутится сюжет игры, - машина, способная перематывать время (и для этого ей не нужно набирать скорость 88 миль в час), так что градус неадекватности местных диалогов стал чуточку выше. В целом, игра захватывает ничуть не меньше чем первая часть и определенно заслуживает того, чтобы замыкать наш хит-парад лучших игр 2013-го года.

**Оценка:** 8.0





## 9 Dead Trigger 2

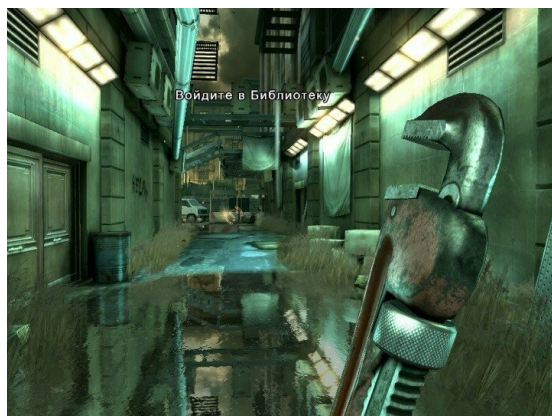
**Разработчик:** Madfinger Games

**Дата выхода:** 23 октября 2013

**Платформы:** iOS, Android

На мобильных платформах крайне мало качественных шутеров от первого лица и разработчики из Madfinger, понимая это, всеми силами пытаются исправить ситуацию. Успех их эпичного Shadowgun и триумфального Dead Trigger явно не дает разработчикам покоя, поэтому чуть более чем за полгода они разрабатывают и выпускают вторую часть зомби-шутера, бережно исправив и улучшив все, о чем их так просили игроки. Количество оружия заметно возросло, миссии наполнили хоть каким-то смыслом (примитивный сюжет все же лучше, чем ничего), а рубить/стрелять/колошматить мертвецов стало еще веселей чем раньше. Графика недалеко ушла от оригинала, но все еще остается приятной для глаз, при этом не перегружая мощности устройств. Приятно удивили так же и специальные боссы для уровней. Очевидно, что их пытались скопировать из Left 4 Dead, но за неимением таковой на младших устройствах, стоит отметить это как отдельный плюс для игры. В целом, небольшой негативный осадок оставляет лишь слишком навязчивый донат, но совершив единичную покупку в игре на сумму, равную цене среднестатистической игры в App Store или Play Market, можно вполне комфортно пройти новинку до конца без дополнительных вложений.

**Оценка:** 8.5



## 8 Limbo

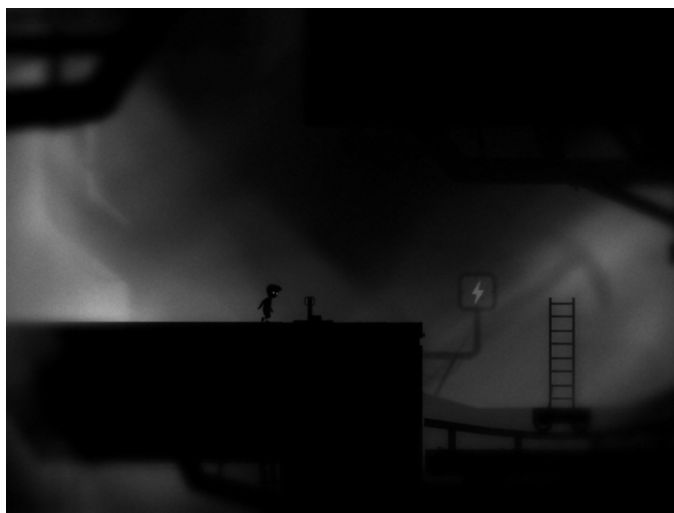
**Разработчик:** Playdead

**Дата выхода:** 15 июня 2013

**Платформы:** iOS

Limbo определенно задал новое направление в индустрии инди игр. Выйдя на Xbox Live и побив все рекорды он сумел показать игрокам, насколько глубокой и захватывающей может быть атмосфера игры имея при этом минимальный набор графических элементов и всего несколько оттенков серого в цветовой гамме. Гемплей представляет из себя стандартный двухмерный платформер с элементами головоломки, но особый шарм игре придает то, как именно эти самые головоломки построены. Забраться вверх по трупу на виселице? Пожалуйста! Оторвать пауку ноги одну за одной и воткнуть последнюю ему же в глаз? Тут найдется и такое! К тому же все эти поначалу шокирующие действия выполняет маленький, заблудившийся в лесу мальчик, который раз за разом обречен умирать в мрачном мире Limbo. Его разбивают на куски циркулярные пилы, раздавливают бетонные плиты и булыжники, кромсают на кусочки огромные медвежьи капканы... На iOS этот настоящий бриллиант игр от независимых разработчиков перебрался полностью идентичным «взрослой» версии, обретя при этом удобное и интуитивное управление без каких-либо кнопок на экране, благодаря чему и занял почетное восьмое место в нашем хит-параде.

**Оценка:** 9.5





## 7 Terraria

**Разработчик:** 505 Games

**Дата выхода:** 28 августа 2013

**Платформы:** iOS, Android

В мобильном игровом пространстве определенно намечается новая тенденция - портирование качественных тайтлов с ПК и консолей. Игроки рады, что могут играть в любимые игры в любом месте, разработчики рады новым всплескам продаж, ну а мы рады, что у нас есть еще один претендент на звание «Игры года» и игра, достойная почетного места в нашем топе.

Пусть и в ущерб внешнему виду, но 505Games разработали управление, которое идеально подходит для сенсорных экранов. А если однажды втянуться в мир Terraria и разобраться во всех его тонкостях, то можно остаться в нем на долгие-долгие часы, забыв про учебу, работу и выговоры начальника за пропущенные часы. В плане возможностей игра так же перенесена максимально близко к оригиналу, кроме, разве что, режима повышенной сложности после победы над главным боссом. Но разработчики обещали исправиться в последующих обновлениях, так что смело рекомендуем вам этот проект как минимум к ознакомлению.

**Оценка:** 8.0



## 6 Angry Birds Go

**Разработчик:** Rovio

**Дата выхода:** 11 декабря 2013

**Платформы:** iOS, Android

Тем временем Rovio все еще выжимают все соки из их прибыльной франшизы про злых птиц и свиней. На этот раз они решили отойти от жанра двухмерных головоломок и порадовать игроков самыми настоящими аркадными трехмерными гонками. Хотя это и не традиционные гонки в нашем понимании (игроку позволяет лишь управлять птицами во время их стремительного спуска вниз с горы), но все классические бонусы здесь присутствуют: ускорения, различные power-уры, собираемые элементы и препятствия различного рода. Так же Rovio не забыли и про апгрейды своего стального (в большинстве случаев - деревянного) коня: можно улучшить характеристики скорости, управляемости и так далее. Как обычно в играх от Rovio, в Angry Birds Go присутствует донат, который, впрочем, многим игрокам может показаться слишком навязчивым.

**Оценка:** 8.0





5

## Republique

**Разработчик:** Camouflaj LLC

**Дата выхода:** 19 декабря 2013

**Платформы:** iOS

Долгострой на iOS и Android - очень редкое явление по причине невероятно быстрого роста производительности мобильных устройств, а долгострой, удачно дожившие до релиза - так и во- все что-то невероятное. Одним из таких проектов все-таки стал Republique. И, что странно, за все время разработки (а это без малого более полутора лет) игра ни капли не утратила своего шарма, как в плане оригинальности геймплея, так и в плане графики. Особенно удалась последняя - скриншоты главной героини из игры можно запросто спутать с каким-нибудь эксклюзивом для Playstation 3.



Оригинальность и особенная привлекательность игры в том, что главным персонажем здесь управлять, собственно, и нельзя. Все, что мы можем делать - это играть в роли хакера, удаленно следящего через камеры за героиней игры, и в нужный момент переключать освещение, открывать двери, обманывать сигнализацию и так далее. При этом атмосфера передается особенно полно, зачастую действительно создается ощущение, что ваш планшет или телефон - лишь показывает картинку с какой-то далекой камеры видеонаблюдения. Достигается это не в последнюю очередь благодаря невероятно живым анимациям героев и реалистичной графике. Полтора года разработки определенно стоили того, чтобы оказаться на 5-м месте в нашем Топ-10 лучших игр прошлого года.

**Оценка:** 10

4

## Dead Effect

**Разработчик:** inDev, Bulkyrix

**Дата выхода:** 12 сентября 2013

**Платформы:** iOS

Неожиданно для всех малоизвестная группа разработчиков inDev выпустили настоящий хит для мобильных устройств на базе iOS и Android, который проходится на одном дыхании. Игра про зомби-апокалипсис в пределах одной космической станции стала настоящим откровением для мобильного гейминга - то, чего все когда-то ждали от Dead Trigger, inDev с легкостью воплотили в жизнь и ворвались в магазины мобильных игр, надолго оставив игроков без вопроса «Во что же поиграть на телефоне».



Классический линейный сюжет, проходящийся на одном дыхании, отличная графика, большой выбор оружия и интересные перестрелки - все это крайне редко появляется в качественном исполнении на мобильных устройствах, даже по-отдельности. Стандартное для шутеров управление типа «Джойстик - свайпы» не вызывает нареканий, а графика хоть и не идет ни в какое сравнение с консолями нынешнего поколения, но с уровнем PS 2 вполне может потягаться. Этот яркий представитель мобильных шутеров точно займет место в наших сердцах, а так же 4-е место в нашем списке лучших игр уходящего года.

**Оценка:** 9.0



## 3 Rayman Fiesta Run

**Разработчик:** Ubisoft

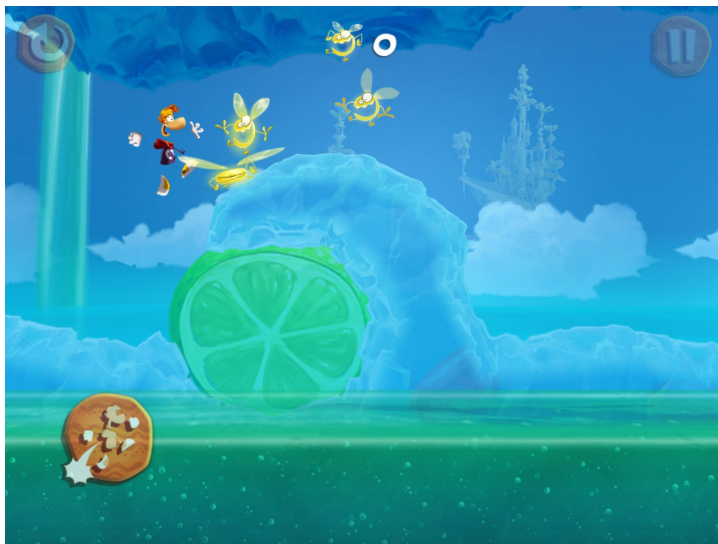
**Дата выхода:** 13 ноября 2013.

**Платформы:** iOS, Android

Любители раннеров в восторге, хардкорные игроки - ликуют. А все потому, что вышло продолжение одной из лучших мобильных игр 2012-го года - Rayman Fiesta Run, получив при этом огромное количество новых уровней, возможностей и призов. Как и следовало ожидать, ребята из мобильного подразделения Ubisoft не стали ничего кардинально менять, аккуратно перенесли прошлогодний хит на «новые рельсы».

Механика осталась прежней - необходимо всегда бежать вперед, вовремя перепрыгивая препятствия и отталкиваясь от стен, собирая по пути золотые монеты. Есть несколько уровней, после прохождения которых на 100% открываются уровни повышенной сложности. Однако количество этих самых уровней возросло в несколько раз. Если в Rayman Jungle Run для их открытия было необходимо пройти на 100% 9 уровней, то здесь абсолютно каждая локация имеет свою «усложненную» версию. Новый Rayman заслуженно получает 3-е место в нашем хит-параде.

**Оценка:** 9.0



## 2 Deus Ex: The Fall

**Разработчик:** Square Enix

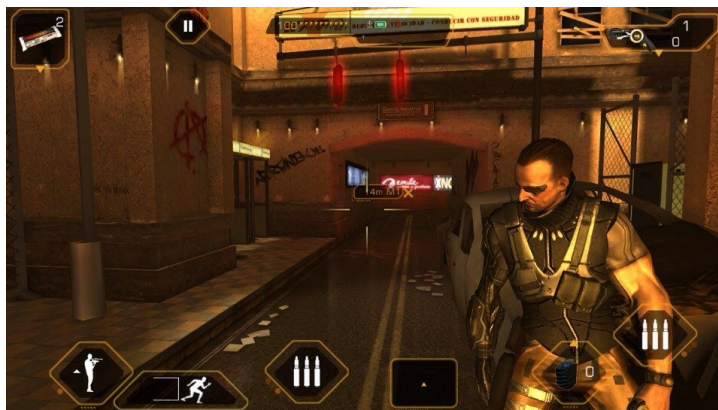
**Дата выхода:** 6 августа 2013.

**Платформы:** iOS

Неожиданно для всех в начале 2013-го года Square Enix объявили, что следующая часть их многомиллионного блокбастера Deus Ex выйдет исключительно на мобильные устройства. Еще более неожиданным стал тот факт, что игра стала не простым сюжетным дополнением с упрощениями для мобильных, а самым настоящим, масштабным и самостоятельным проектом во вселенной серии. Сюжет, разворачивающийся параллельно со «взрослой» Deus Ex: Human Revolution, хоть и оказался очень коротким, но он стал именно тем, что от него ожидали - полноценная история, написанная и рассказанная ничуть не хуже, чем в старших версиях. Аккуратно перенесено было так же и управление, которое хоть и имеет свои недостатки, но все же легко вызывает привыкание. Так же в мобильную версию перекочевали деревья навыков вместе и с остальной RPG составляющей.

Определенно, это один из самых масштабных и проработанных самостоятельных проектов, когда либо выходявших на мобильные устройства.

**Оценка:** 9.0





## 1 GTA: San Andreas

**Разработчик:** Rockstar North

**Дата выхода:** 12 декабря 2013.

**Платформы:** iOS, Android,  
Windows Phone 8

San Andreas стала первой игрой, нарушившей негласное правило Rockstar - переиздавать компьютерные игры на мобильные платформы спустя 10 лет после их выхода. И это определенно к лучшему, ведь такими темпами скоро мобильный гейминг выйдет на один

уровень с консольными тайтлами 2006-2008-х годов. Представить только, игры, в которые совсем только недавно можно было играть лишь на мощных компьютерах, теперь спокойно, да еще и с улучшенной графикой (!), работают на мобильных устройствах. К счастью, наши любимые ребята из Rockstar North не остановились лишь на одной графике, улучшив при этом управление, а так же поправив сложность в некоторых миссиях для более удобного прохождения на сенсорных экранах. Подробный обзор можно найти на соседних страницах журнала.

**Оценка:** 9.0



**Автор:** Максим Газизов.



**Платформа:**  
Android/iOS

**Жанр:**  
Arcade/Action

**Разработчик:**  
NetherRealm Studios

**Релиз:**  
17 ноября 2013

# Injustice: Gods Among Us

## Титанические баталии

**Н**аконец-то NetherRealm Studios обрадовали геймеров выходом игры Injustice: Gods Among Us на Android. Стоит сказать, они выполнили свою работу довольно качественно, но обидели игроков тем, что не сделали полноценный файтинг. Тем не менее, вышло довольно-таки необычно: получилась такая смесь карточной игры и файтинга. Если в карточных играх виден лишь результат того, как карты просто бьют друг друга, то тут можно стать свидетелем данного процесса. С самого начала запуска игры можно понять, что разработчики не продешевили и поработали на славу. Первоначальные заставки такие же, как и у старшего брата, а также есть довольно неплохой вступительный ролик. Меню сделано довольно хорошо, ничего не режет глаза, и всё это сопровождается приятным саундтреком, который будет играть в течение всей игры. Принцип игры довольно прост и не вызывает никаких сложностей. Есть 6 глав, в каждой главе 8 локаций, и в каждой локации происходит различное количество

боев. Они проходят по принципу 3 на 3.

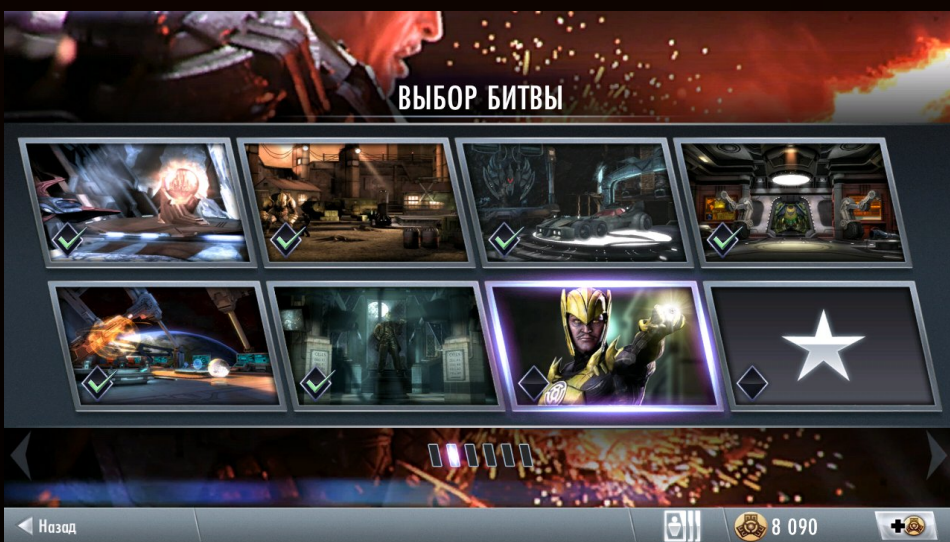
### «Созерцать или сражаться»

Картинка в игре действительно хороша. Заглядываясь на графику во время боя, вполне можно словить оплеуху от соперника. Всё детально проработано, начиная с локаций и заканчивая костюмами супергероев, что не может не радовать. Персонажей в игре достаточно много, и каждый из них тщательно проработан, у каждого свои движения и уникальные суперудары. Всё это

прекрасно реализовано визуально. Звук в игре также на высоте. Всё подходит идеально, начиная с саундтрека, озвучки героев и заканчивая звуком нажимаемых клавиш в меню.

«Ого, а карты действительно могут больно ударить!»

Как говорилось ранее, бои проходят по принципу 3 на 3, и перед началом надо выбрать нужные карты, чтобы максимально эффективно нейтрализовать противника. Геймплей схож с той же Batman: Arkham City Lockdown. Практически все действия осуществляются при помощи свайпов и быстрых нажатий. Тап по экрану — это





простые удары, а свайпы позволяют выполнить сильные удары. Обе комбинации могут отправить врага в нокаун. После нанесения ударов или получения люлей от противника заполняется шкала силы. Она разделена на 3 части, каждая из которых ответственна за определенный суперудар. Они имеют особые свойства и последствия: некоторые удары выжигают силу соперника, что может приводить в ярость, а некоторые вводят противника в бессознательное состояние или замораживают. Суперудары последнего уровня могут и вовсе вывести соперника из строя. После каждого выигранного боя супергероев награждают деньгами, опытом и периодически всякими бонусами в виде энергии, дополнения для вашей колоды или дополнительных карт для улучшения персонажей. Вы не будете обделены, даже если проиграете, т.к. получите драгоценный опыт, что довольно-таки щедро со стороны противника. Стоит упомянуть, что для каждого боя необходима энергия. Чем дальше проходим, тем больше её требуется, но это будет не единственной преградой на пути... В игре есть 3 типа карт: бронзовые, серебряные и золотые. В то время как у вас бронзовая, против вас запросто могут поставить серебряную или золотую, и вот с ними придётся туго. Ещё более тяжкое испытание для игроков

представляют боссы и мини-боссы, которые без особого труда могут вынести ваши 3 карты, которые, казалось бы, были довольно сильными.

### «Ты у меня самый лучший»

В игре множество персонажей, и каждый сможет найти себе того, который будет ему по душе. Каждый из них обладает уникальными способностями, которые могут выручить в трудные времена, если использовать их с умом. В игре богатый потенциал для развития персонажа, т.к. в ней есть RPG-элементы, а это отличное приобретение для файтинга. Можно прокачать здоровье, энергию и урон, покупая дополнительные карты, а также суперудары различного уровня. Если вы получили карту, которая у вас уже есть, то не отчаивайтесь: вы можете использовать её для улучшения вашего супергероя и превратить его в элитного персонажа, причем есть несколько уровней элитности. Открытие новых персонажей - занятие не из легких, и вам придется запастись терпением.

**«Сюжет!? Ты сказал сюжет?! Забудь про него, просто бей его в челюсть!»**

Сюжета, как такового, здесь нет. Те, кто не играл в консоль-

ную или PC-версию, даже не поймут, какова здесь главная цель. Но если вы всё-таки хотите разобраться, в чем тут дело, то сыграйте в версию для консоли или ПК.

### «Кошелёк или жизнь»

Игра распространяется бесплатно, но в ней есть донат, хоть он и не душит, как в некоторых творениях от Gameloft и Glu. В игре есть лишь один тип внутриигровой валюты, которую можем заработать участием в боях, ежедневным посещением игры и выполнением различных достижений, но очень много достижений необходимо выполнить в консольной версии. Все они хранятся в WBID (Warner Bros. ID).

В конечном итоге перед нами отличный проект. Не совсем файтинг, но тем не менее игра, имеющая намного больше преимуществ, чем недостатков. И самое главное - это то, что она захватывает игрока с первых минут.

8.5  
ИТОГ

Магомед Богатырев





**Платформа:**  
Java ME, Android

**Жанр:**  
Strategy

**Разработчик:**  
Gameloft

**Релиз:**  
2013



## Принудительная демократизация

**В**ойна... Её суть оставалась неизменной с допотопных времен. Средства, которыми вели сражения, менялись, а сама война — нет. Естественно, на такой плодородной почве разродились сотни книг, фильмов, а с относительно недавних пор, и игр. Называть известные тайтлы бессмысленно, ибо они у всех на слуху. Но о новинках такого неоригинального жанра стоит поговорить. И одной из них является World At Arms.

Главному герою посчастливилось получить пост генерала, в потные ручки которого попала военная база. Но не всё так радужно, потому что вам придется пройти обучение. Да, оно не такое нудное, как в Kingdom and lords, но Gameloft до сих пор не научились преподнести его, как часть геймплея,

объясняя по ходу дела, что куда нажимать. Французы упорно гнут свою линию и учат нас очевидному, причем так отвратно и долго, что в такие моменты хочется выключить телефон.

Итак, обучение пройдено, вам дают участок, застроенный... почти ничем. Кроме ГЭС, штаба и пары зданий. Вот тут-то отметим одну особенность. По сути, мы можем заставить постройками всю территорию, но этого не нужно. По ходу игры квестодатели сами попросят поставить то или иное здание. Квестодателей, к слову, три. Девушка, ученый и генерал. Каждый специализируется в своей области: генерал будет гнать вас в бой, девушка попросит облагородить участок базы, а учёный предложит создать новую убервафлю.

Когда у игрока проходит пер-

вый шок и смирившись с проклятой линейностью, он застраивает домиками всю базу, его настигает второй удар. Помашите ручками пошаговой системе боёв из Kingdom And Lords и столкнитесь с суровой действительностью. Сражения не пошаговые. Они проходят в реальном времени, хотя почти без вашего участия. Но всё же вы вольны поставить танки и солдат по своему вкусу и во время битвы доставлять всякие помехи врагам. Даже ядерная боеголовка есть. Серьезно.

На этом злоключения не заканчиваются, благодаря энергии, которой всегда не хватает. В Kingdom And Lords, она восстанавливалась, но тут приходится строить электростанции, которые игроку обходятся недешево. И последний удар наносит расширение базы. Вна-



чале цена вам покажется демократичной и нареканий не вызовет. Но с каждой покупкой территории стоимость следующей увеличивается. Хотя последний пункт вполне можно назвать справедливым.

«И как это играется?», — с надеждой спросите вы. Замечательно! Игра затягивает, и к глупой системе боёв можно привыкнуть. Единственное, к

чему есть претензии, — это стоимость электростанций. На первых порах, энергия будет уходить быстро, а второе здание такого типа стоит уже 300.000 монет.

О графике говорить особо нечего. Gameloft съели не одну собаку в этом деле, так что особых нареканий она не вызывает. Есть только мелкие огрехи, но не более того, а вот звуковое оформление сложно переоценить, потому что оно представлено маленькими midi-композициями среднего качества.

Отдельно хочется сказать о фичах. Из БТР-ов разъезжающих по базе можно получить монетки. Выпадает их не так много, но это скрашивает время ожидания.

Автор статьи, к сожалению не знает, чем руководствовались разработчики, создавая сюжет.

Очень похоже на насмешку над американской политикой. Люди, дающие квесты, больше озабочены не состоянием армии, а количеством нефти на базе, генерал произносит пламенные речи врагам из КРА. И угадайте, кто виноват в заварушке? Правильно, корейцы.

World At Arms сложно назвать прорывом года, некоторые геймплейные нововведения и вовсе повергнут в шок геймеров. Но, парадокс, играть в неё приятно, и спорные моменты начинают казаться вполне разумными. Она не претендует на звание «Лучшей стратегии», но как минимум должна заинтересовать вас. А такие подарки для агонизирующей Java ME как бальзам на душу.



Мурат Исламов



Платформа:  
iOS

Жанр:  
Adventure

Разработчик:  
Traveller's Tales

Релиз:  
7 ноября 2013



# THE LORD OF THE RINGS

Средиземье снова в опасности

Сколько колец нужно выковать, чтобы Саурон остался доволен?





**L**EGO: Lord Of The Rings — отличная игра из серии игрушечного конструктора, наконец-то, добралась до мобильных платформ. Не так удачно, как хотелось бы, но давайте будем реалистами — это на данный момент единственная действительно качественная игра в App Store по вселенной маэстро Толкина.

## Игрушечное Средиземье

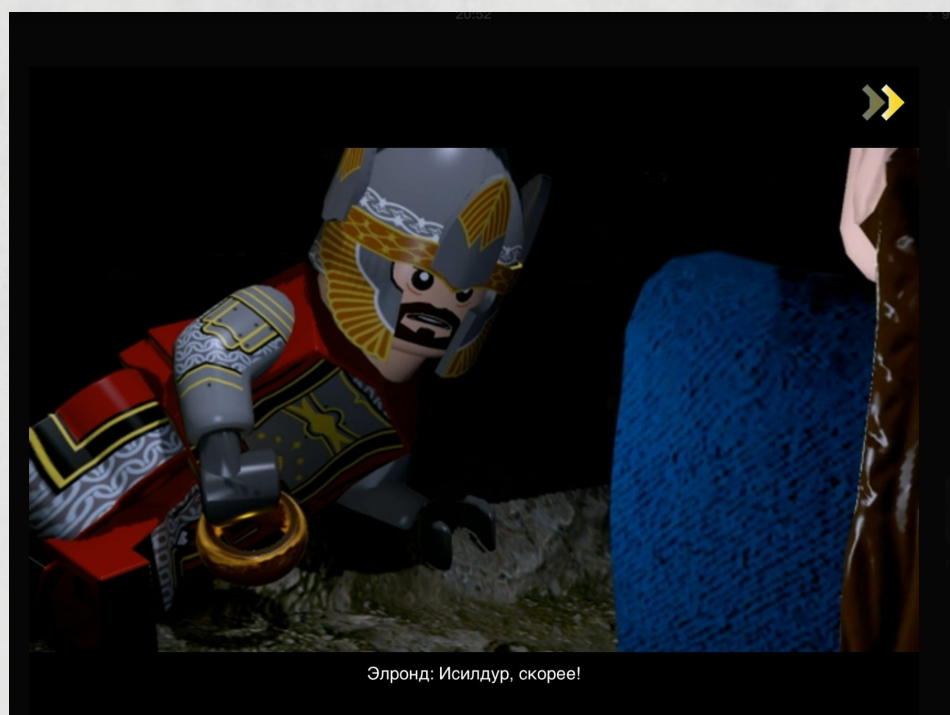
Как и во всех играх серии LEGO, LEGO: Lord Of The Rings полностью состоит из кусочков детского конструктора — того самого, который так любят дети всех возрастов. Но не смотря на, казалось бы, детский внешний вид, сюжет раскрывается совсем повзрослому, что определенно придется по душе так же и фанатам знаменитой киноэпопеи. Звучит неплохо? Если бы. Какой бы интересной ни была вселенная, каким бы



захватывающим ни был сюжет, все это идет коту под хвост, если геймплей не захватывает. И, к сожалению, именно это здесь и происходит. Весь геймплей укладывается в «Бей, прыгай, беги», а если вдруг появляется персонаж с новыми способностями (что происходит здесь, пожалуй, непростительно редко), то они либо используются всего несколько

раз и в заранее заданных местах, либо отличаются от предыдущих максимум новой анимацией.

Живописнейшие пейзажи Средиземья, созданные господином Толкиным, могли бы быть замечательно отрисованы в трехмерном мире игры. И отчасти так оно и есть — всё, что происходит в центре экрана, обычно, выглядит очень опрятно и качественно. А вот кроме центра лучше никуда не смотреть — в отличие от своих старших собратьев, мобильная версия LEGO: Lord Of The Rings не может похвастаться красивой отрисовкой окружения. Всё, что происходит за основным полем действия, выглядит очень смазанно. Текстуры некачественные, модели теряют полигоны на глазах при отдалении от камеры. Кстати, и сама камера реализована неудобно, но об этом отдельный разговор.



Эронд: Исилдур, скорее!



## Дело привычки

Что касается управления — здесь, слава богу, у игры всё получше, чем в предыдущих пунктах. Присутствуют стандартное управление стиками — джойстик для передвижения и кнопки для действий, а так же «интуитивный» тип, в котором необходимо нажимать пальцем в нужное место на экране, или же «свайпать» в нужную сторону. Единственное, что может вызвать неудобства — это камера. Она слишком топорная и неповоротливая,

постоянно выбирает неудобные ракурсы или висит строго позади персонажа, загорая живая им большую часть экрана. Кнопка «Обзор» не выручает — она сделана в виде джойстика, что явно придется многим не по душе.

Ложку дегтя добавляет так же и зачем-то всунутые внутриигровые покупки, некоторые из них и вовсе нельзя купить за внутриигровую валюту. Это было бы простительно, если бы игра была бесплатна, или, в крайнем случае, стоила меньше \$2. Но при цене в 169 рублей включение доната в игру

кажется совсем кошунственным поступком со стороны разработчиков.

Но самое обидное, самое большое и неприятное разочарование — это отсутствие мультиплеера. То, чем всегда славилась серия LEGO, совсем небрежно вырезано и оставлено на съедение игрокам. Вся суть геймплея раскрывается только при игре с другом на одном экране — за старшими версиями игры при наличии вышеупомянутого друга и хорошего настроения можно проводить долгие-долгие вечера. По большому счету, серия игр LEGO всегда были рассчитаны на совместную игру, ведь при одиночной игре получить удовольствие могут лишь истинные фанаты пластмассовых фигурок или отдельно взятой франшизы из серии.

Из плюсов можно отметить огромный выбор персонажей — от Гимли (которого тут сразу несколько видов(!)) до самого Саурана, а так же действительно хорошие и смешные пародии на многие моменты из фильмов по вселенной.

В целом, игра может понравиться истинным фанатам кинотрилогии Питера Джексона или эпопеи Д.Р.Р. Толкина, а так же детям, которые в восторге от LEGO. Во всех остальных случаях рекомендуется пропустить эту новинку и не забивать лишнее место на своем устройстве.



6.0  
ИТОГ

Максим Газизов





**Платформа:**  
iOS

**Жанр:**  
Arcade / Strategy

**Разработчик:**  
Team 17

**Релиз:**  
17 октября 2013



## Worms 3 — Веселье гарантировано

**Р**акетницы взрывают поле боя с завидной регулярностью, летающие овцы-самоубийцы оставляют огромные воронки после приземления, огромный потоп постепенно подбирается к бойцам, готовый захлебнуть их в следующий момент... И вдруг с неба падает громадный чугунный осел, уничтожая все на своем пути. Нет, это не сюжет очередного боевика от Майкла Бэя, это — стандартное развитие событий в Worms 3.

### Как в старые-добрые

Worms 3 продолжает лучшие традиции серии. После провальной попытки перевести серию в полноценные три измерения, Team 17 не отказались от своей задумки, но, послушав отзывы игроков, все же вернули привычный вид сбоку. В 3D перекочевали все задние планы, а так же частично само поле боя. Многим подобное решение пришлось не по душе, но все же игра теперь стала соответствовать современным меркам мобильных аркад. Геймплей остался без измене-

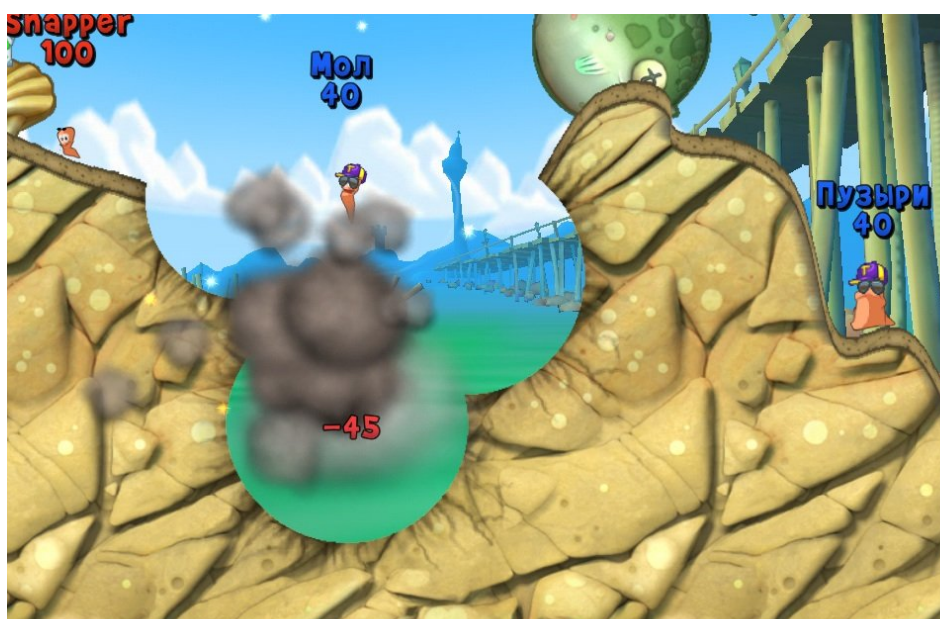
ний: все те же сумасшедшие бои, оригинальный набор оружия и по-хорошему неадекватные реплики червяков. Зато заметно возросла вариативность уровней: объекты теперь с каждой игровой сессией меняются, как и сама форма поля — один уровень можно проходить раз за разом, меняя тактику боя.

После запуска игры игроку сразу предлагается настроить свою команду. И вот тут сказывается влияние трехмерных версий «старших» Worms. Настроить можно индивидуально каждого члена команды: вы-

брать внешний вид (шапки из Team Fortress присутствуют), комплектацию персонажа, настроить вид надгробий, «победный» танец и даже подобрать озвучку для каждого.

На выбор игроку предлагается несколько стандартных режимов, а так же парочка новых.

«Кампания». Тут все просто: выполняй задания, развивай команду, получай новые оружия и возможности. На данный момент в игре 30 сюжетных уровней с возрастающей по мере прохождения сложностью.





«Быстрая игра». Выбрав этот пункт, игрок окажется на случайно выбранной локации с не менее случайным набором оружия и расстановкой объектов.

«Тренировочный поединок». В этом режиме можно вручную выбрать поле боя, настроить индивидуально количество препятствий, мин и так далее.

«Горы тел». Новый вид игры, в котором один единственный персонаж отбивается от нарастающих вражеских «волн». Поражение здесь неизбежно, поэтому главная цель — победить рекордное количество врагов.

«Пасуй и играй». И здесь начинается самое интересное — игровой мультиплеер на одном устройстве. Незаменимая вещь для вечеринок, скучных пар в университете и вообще для любого собрания больше одного человека.

Сам игровой процесс представляет собой смесь платформера и пошаговой стратегии. Вы управляете по очереди каждым членом своей команды, а после очередного хода играет команда противника. К слову, искусственный интеллект со времен Worms: Armageddon мало изменился: враг сначала несколько секунд обдумывает ход, после чего исполняет его. Бывают ситуации, когда заметны некоторые огрехи, но возникают они очень редко и никак не влияют на общее впечатление от игры. Например, когда после раздумий вражеский червяк неожиданно стреляет из ракетницы на полной мощности прямо под себя, оставляя на своем месте лишь симпатичное надгробие. Иногда на поле боя случайным образом выпадают коробки с оружием, здоровьем и разнообразными бонусными возможностями: джетпаками,

строительными балками и так далее.

Набор оружия пополнился, при этом оставив лучшие пушки из стандартных Worms. Святые гранаты, дождь из бобров, летающие овцы и коровы, самонаводящиеся ракеты — феерверки, буры, луки, миниганы — все это на месте. Из новшеств можно отметить весьма оригинальные экземпляры: электромагниты, отталкивающие или притягивающие червяков, управляемые взрывающиеся вороны и быки, таранящие все на своем пути, устраивая череду взрывов.

### Вместе — веселей

Не секрет, что серию Worms любят в первую очередь за многопользовательскую игру. И в этом плане Worms 3 не стала исключением: на выбор очень



много вариантов мультиплеера. Игра на одном устройстве, товарищеские игры с синхронизацией через Facebook, собственную сеть Worms 3, Game Center и даже через список контактов в устройстве. Кроме того, игра по сети идеально оптимизирована: никаких подтормаживаний и зависаний нет даже при матчах по мобильной связи. Минимальная необходимая скорость соединения — 64 кбит\сек, поэтому даже при отсутствии покрытия 3G-сети играть можно практически без потери комфорта.

В подходящей компании можно провести за игрой не один десяток веселых часов с неожиданными ситуациями и хорошим духом соперничества. Игра всячески подбивает игроков к совместным боям: за победу над командой соперников дают поощрительные бонусы в виде новых предметов одежды или пополненного набора оружия, а червяки в мультиплеере обогатили свой словарный



запас, произнося реплики, которые не встретишь в одиночном режиме.

### Удобство во всем

Исключением не стало и игровое управление: оно выполнено на высшем уровне. По умолчанию используется стандартный для мобильных платформ джойстик и кнопки управления, но если оно покажется неудобным — всегда

можно покопаться в настройках и включить интуитивное управление жестами. Для полного счастья не хватает только кастомизации расположения элементов, но это уже придирки.

В целом, играть в новое творение Team 17 комфортно и приятно: управление не надоедает, набор оружия очень разнообразен и интересен, на фоне постоянно происходит движение, что-то летает и взрывается, червяки забавно кричат и ругаются — и все это подано в приятном стиле, сочетающем красиво отрисованное 2d и качественные 3d-задники.



9.0  
ИТОГ

Максим Газизов





**Платформа:**  
iOS, Android

**Жанр:**  
Action/Platform

**Разработчик:**  
Chillingo Ltd

**Релиз:**  
13 декабря



# Rock Runners

## Химическая стометровка

**М**ногие любят раннеры. Красивые, динамичные, затягивающие. Разработчики, быстро нащупав золотую жилу, начали выпускать игры «конвейером», не привнося новых идей. Но создатели данной разработки сделали всё, чтобы максимально разнообразить уже надоевший игровой процесс «классических бегалок». Данный проект представляет собой аркаду с видом сбоку, что дает разработчикам больше пространства для воображения.

Главным героем игры, как и во всех подобных проектах, является безбашенный бегун, который, борясь с трудностями и преодолевая препятствия, неутомимо стремится только вперед...

После прохождения пары этапов появляется несколько совершен-

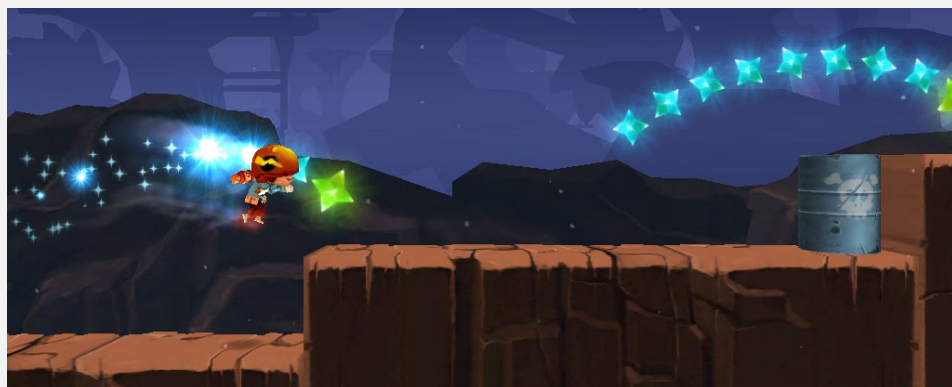
но новых идей для раннера. Это крюк, напоминающий крюк Бэтмена, три жизни слева сверху, а также порталы-чекпоинты. Рассмотрим нововведения по порядку. С помощью наш герой раскачивается и перебирается через опасные химикаты, которые (возможно) разлил бравый (но жутко рассеянный!) рабочий. Три жизни помогают нам пройти уровень с первого раза, что крайне приятно. Третье нововведение — это порталы, которых к середине игры становится просто невероятно много. Они помогают нам выбраться из ямы, а также пройти дальше по локации.

В преодолении препятствий нашему герою помогают звезды, позволяющие ему ускориться. Их сбор очень помогает не только в прохождении. На них можно поку-

пать как разные вкусы для упрощения игрового процесса, так и дополнительных персонажей, которые, к слову, не имеют никаких существенных изменений.

Чтобы дойти до конца мира (всего их 7), можно пройти все лёгкие уровни, а можно сложные. Такое разделение идеально подойдет как для любителей халтуры, так и для тех, кто любит преодолевать трудности. Играется Rock Runners первые полтора часа очень живо, подавая все новые дизайнерские и геймплейные элементы. Однако к концу все идеи исчерпываются, и прохождение становится довольно унылым.

Rock Runners — игра, которая производит двоякое впечатление. С одной стороны она очень динамична и интересна, с другой — раннер, не раскрывший свой истинный потенциал при строении «поэтапно»

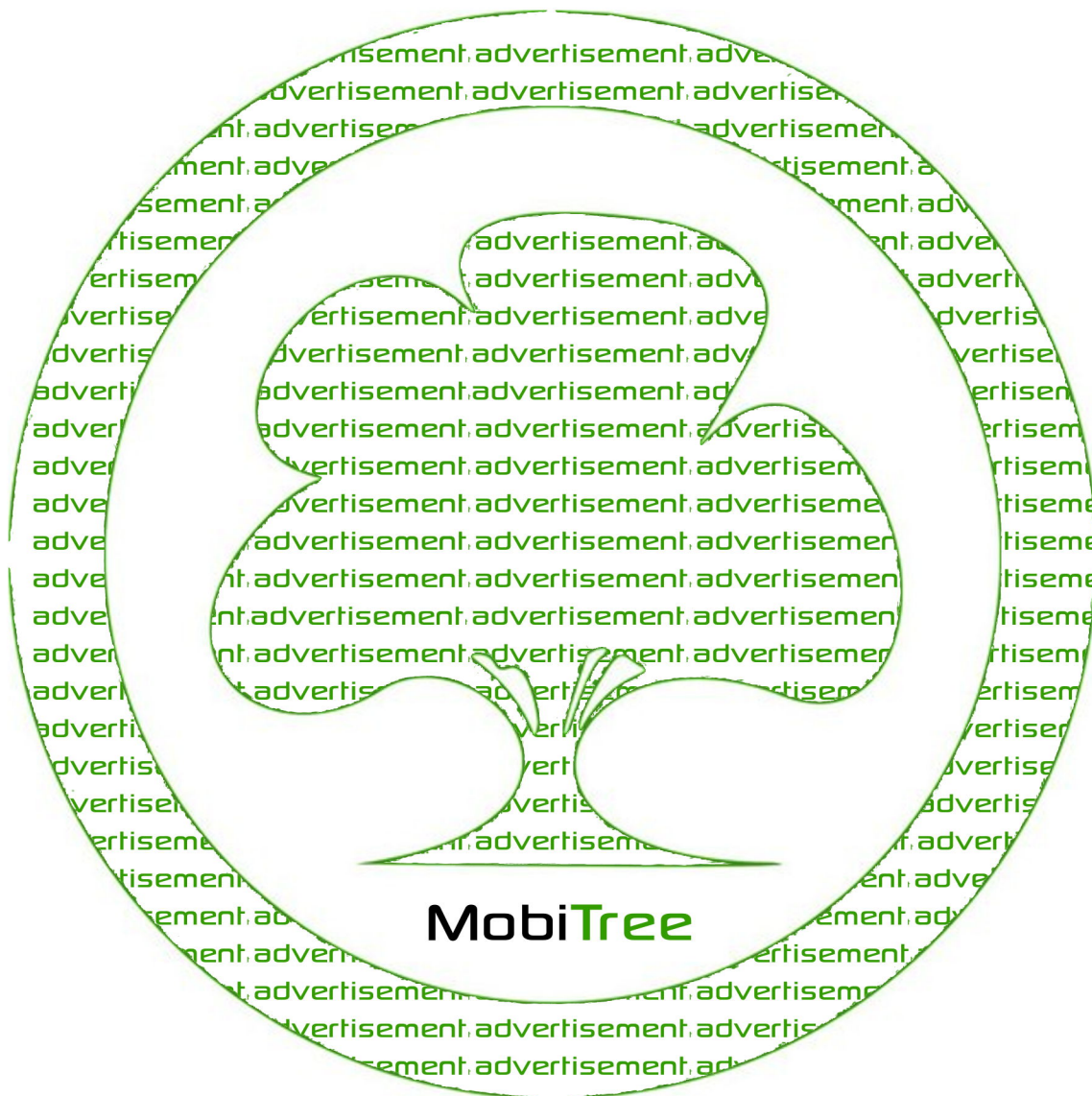


6.5

ИТОГ

Вацлав Лесманавичус





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

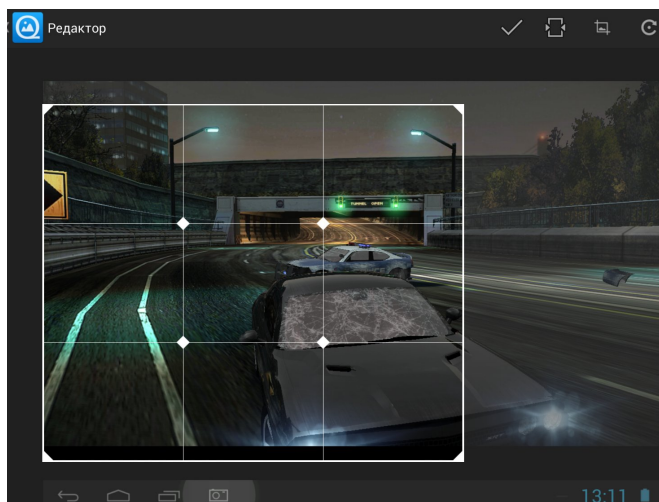
по вопросам размещения рекламы  
обращаться на e-mail: [mail@mtree.ru](mailto:mail@mtree.ru)



# MobiTree

мини-обзоры

## QuickPic — Галерея со скоростью звука



Наверняка, все сталкивались с такой проблемой — стандартная Android-галерея крайне медленно считывает большие объемы фотографий. Решить это недоразумение поможет QuickPic.

В современном телефоне обычно хранится огромное количество фото, это и снимки себя любимого во всех видах, и оставленные на память животные, и дружеские посиделки, и фото любимого человека... всех и не сосчитать. Но тут, когда вы хотите найти нужное фото, наступает вынужденное ожидание — галерея должна занести все в кеш, отсортировать, потерять пару кадров по дороге, и все это отнимает время.

В чем же достоинство QuickPic? Главное — скорость. Данная галерея практически мгновенно открывает списки нескольких тысяч фотографий, автоматически считывает их со съемных носителей и крайне быстро может показать любую нужную фотку. Когда необходимо быстро что-то найти в фотоальбоме телефона, данный софт — идеальное по скорости решение.



Михаил Бухтояров

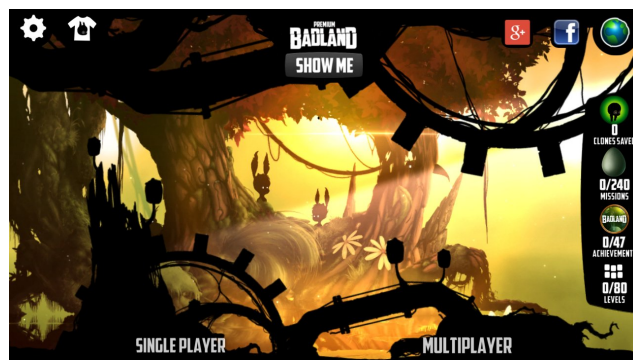
автор

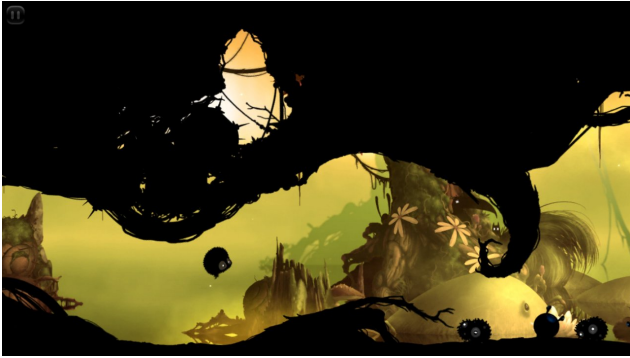
## Badland - Лучше день потерять, потом за пять минут долететь!

Не так давно состоялся релиз платформера Badland для Android! Давайте же рассмотрим его поподробнее.

Играть предстоит непонятным гластым комком с крылышками. Он путешествует по уровням, вылетая из трубы на старте и заканчивая таким же финишем. Ну, конечно, главному герою будут мешать разнообразные препятствия, как статические, так и движущиеся. Сверху будут падать огромные валуны и острые обломки скал, на дороге будут лежать ветки и камни, которые нужно убирать. Гигантские шестерни и пилы, взрывчатые и липкие плоды, узкие проходы и неожиданные повороты... Да мало ли ещё преград появится на пути!

Также время от времени нашему пернатому чуду будут попадаться разнообразные предметы, дающие новые возможности и меняющие характеристики существа. Например, жёлтые шарик





увеличивают главного героя и придают ему дополнительный вес, давая возможность сносить некоторые преграды и ломать старые трубы. Оранжевые ромбы, наоборот, уменьшают нашего питомца, позволяя пролезть в самые узкие щели. Другие предметы придают крылатому комку вращение, делают его липким или скользким, ускоряют или замедляют его.

Но отдельно стоит рассмотреть возможность клонировать персонажа. Делается это с помощью глазастых комков протоплазмы, которые будут

находиться на нашем пути. Некоторые места маршрута можно пройти только несколькими чудиками. Также от количества проведённых клонов зависит откроется ли дополнительный уровень.

Уже с момента запуска видно, что графика проработана до мелочей. Акцент делается на прекрасные фоны уровней, а также качественную анимацию. Проработано буквально всё до мелочей. Звуковые эффекты тоже не подкачали. Каждое действие и предмет имеет свой качественно подобранный звук.

Также важной особенностью игры можно считать синхронный мультиплеер, рассчитанный на одновременное участие до 4 игроков.

Скачать мобильную игру из Google Play и поуправлять забавным пернатым чудиком можно совершенно бесплатно, хотя существует и платная версия игры.

Приятного времяпрепровождения!



Георгий Сыпченко

автор

## Type:Rider — что написано пером...

12 октября состоялся релиз Type:Rider — платформера, основанного на шрифтах, истории типографии и символах.

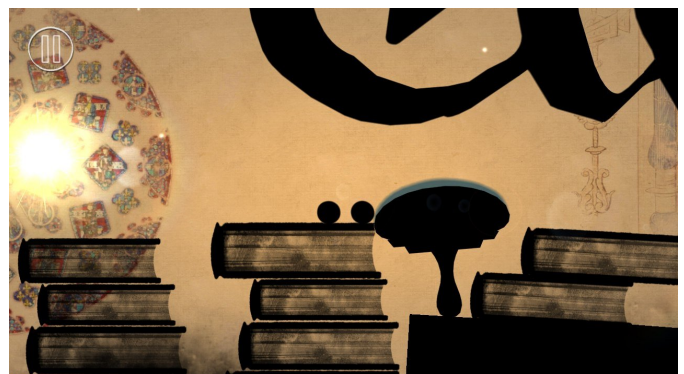
Необычность видна с самого начала, ведь главным героем игры является не бравый водопроводчик, не пингвин и даже не Иоганн Гуттенберг, а простое двоеточие. Нам предстоит помочь ему собрать остальные символы разных шрифтов, а их, поверьте, множество.

Параллельно будут доступны интересные тексты из истории шрифтостроения, появления и развития книгопечатания и типографии. Игра разделена на 10 миров, каждому из которых соответствует свой отрывок истории и свой шрифт.

Доступно 3 типа управления: акселерометр, интуитивное (касания слева и справа направляют движение, при касании с обеих сторон происходит прыжок) и с помощью экранных кнопок.

Играть рекомендуется в наушниках, так как игра имеет очень качественное звуковое оформление.

Type:Rider достаточно интересен. Красивая графика и качественный звук помогут полностью погрузиться в атмосферу игры, а если вы хорошо владеете английским, то сможете узнать ещё и много нового из истории типографии.



Георгий Сыпченко

автор



# Освобождаем память

Современные владельцы телефонов редко отдают себе отчёт в использовании памяти. Проблемы, возникающие в середине нулевых, по большей части остались в прошлом. Уже не обязательно, обладая запасом в 10mb, удалять половину всей файловой системы, освобождая место под игру. Однако с ростом памяти в самих телефонах начал расти и объём файлов. И удалять сегодня половину содержимого флешки, чтобы скачать что-либо новое, интересное и объёмное, куда более жалко. Поэтому за памятью надо следить. И есть несколько простых и безболезненных способов освободить достаточно пространства на носителях.

## Шаг 1. Кэш

Как бы это ни было удивительно, но просто огромную часть памяти в современном смартфоне занимают именно те файлы, которые его владельцу абсолютно не нужны. Самые главные «пожиратели» — социальные сети. Например, Twitter и Instagram хранят в памяти телефона практически все про-

смотренные картинки и видео. Если подобное решение и оправдывает себя в рамках работы с данными материалами, то абсолютно непонятно, зачем они нужны в телефоне через месяца и года. Аудиокэш ВКонтакте же бьёт абсолютно все рекорды по количеству занятого дискового пространства. Если учесть, что загружаются туда даже раз прослушанные мелодии, а некоторые, скорее всего, и так продублированы в памяти телефона, расставаться с ним будет совсем не жалко. Проследить за расточительными программами очень просто. Для этого можно использовать программу «ES Проводник» и функцию «анализатор SDCard». Утилита выводит на экран список папок и показывает занимаемый ими размер. Учитывая то, что папки упорядочены по размеру, выявить ненужные данные очень просто.

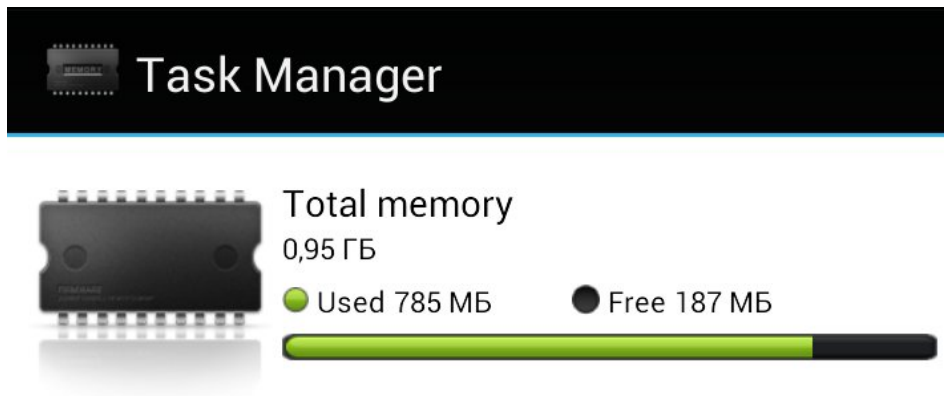
## Шаг 2. Фотохлам

Практически у любого студента или школьника телефоны забиты фотографиями учебников, досок и тетрадок. По отдельности занимают они немного, а

вот в сумме дают вполне солидное число мегабайт. В подавляющем большинстве случаев срок годности таких фотографий — не более недели. Поэтому расставаться с этим «добром» будет не жалко. К слову, любители отсылать своим одноклассникам конспекты, фотографируя встроенной камерой приложения «ВКонтакте» для Android могут освободить ещё больше места, удаляя дубликаты, непонятно зачем создаваемые клиентом. Ну и наконец, тем, кто любит делать по 20 одинаковых фотографий чего угодно, предлагается разобраться со своими предпочтениями и хотя бы половину стереть.

## Шаг 3. Ненужное нужное

Объективен закон: чем больше дискового пространства занято, тем больше в памяти находится файлов абсолютно неиспользуемых или использующихся так редко, что можно было бы спокойно обойтись и без них. Безусловно, коллекция из пяти тысяч композиций — это круто. Но трудно вообразить ситуацию, в которой понадобится запас музыки на десять часов



непрерывного прослушивания. Пускай это будут не полные альбомы, а лишь избранные, самые лучшие треки из них. Зато подобный подход убьёт сразу двух зайцев: и место освободится, и слушать не придётся то, что не хочется. Относится это в подавляющем большинстве случаев ко всему. Посмотрел фильм — удаляй! Пршёл игру — действуй так же! Беспольные программы лучше же стирать сразу, а не ждать того момента, когда нехватка памяти начнёт мешать нормальному функционированию телефона. Те же, кому окончательно удалять что-либо жалко, могут переместить файлы на более вместительные источники информации, а также воспользоваться облачными

сервисами.

#### Шаг 4. Сжатие информации

Если не осталось ничего ненужного, а памяти все равно не хватает, придётся прибегнуть к крайним мерам — сжатию информации. Большинство фотографий, например, вполне можно уменьшить. В первую очередь это касается тех, что были сделаны на мобильный телефон и при приближении сильно «шумят» и размываются. Подобный трюк можно проделать в любом компьютерном графическом редакторе. В случае с аудиозаписями — часто достаточно скачать аналоги с более низким битрейтом (что часто весомой роли не играет). Особо продвинутые пользо-

PID	PPID	%CPU	%MEM	STATE	SESSION	UID	GID	NAME	COMMAND
12139	0	0%	S	1	0K	0K	root	kcryptd	
12140	0	0%	S	1	0K	0K	root	ext4-dio-	
18155	0	0%	S	30	347396K	64692K	fg u0_a34	com.andro	
30328	0	0%	S	1	0K	0K	root	loop5	
30329	0	0%	S	1	0K	0K	root	kdmflush	
30330	1	0%	S	1	0K	0K	root	kcryptd_1	
30331	0	0%	S	1	0K	0K	root	kcryptd	
30332	0	0%	S	1	0K	0K	root	ext4-dio-	
30414	0	0%	S	37	343368K	32928K	bg u0_a27	com.googl	
30538	0	0%	S	40	369124K	46172K	fg u0_a18	com.andro	
100	0	0%	S	1	0K	0K	root	jbd2/mmc	
2	1	0%	S	1	0K	0K	root	kthreadd	
3	0	0%	S	1	0K	0K	root	ksoftirq	
6	0	0%	S	1	0K	0K	root	migration	

ватели могут воспользоваться видеоконверторами и ужать по качеству и размеру видеоролики. Редко используемые файлы, кстати, можно также заархивировать.

На самом деле, порядок поддерживать нужно не только в своём жилище, но в своих девайсах. Телефоном, очищенным от хлама, пользоваться гораздо приятнее, нежели тем, в котором найти что-то — большая проблема. Сортируйте информацию, удаляйте ненужные файлы — это значительно облегчит любую работу с устройством.



Автор

Алексей Смагин

**Память**

**Место установки**  
Изменить папку для установки приложений

**ДИСК ДЛЯ ЗАПИСИ ПО УМОЛЧАНИЮ**

Платформа:  
AndroidРазработчик:  
AndSDev

# Medication

## Если хочешь быть здоров, принимай лекарства вовремя!

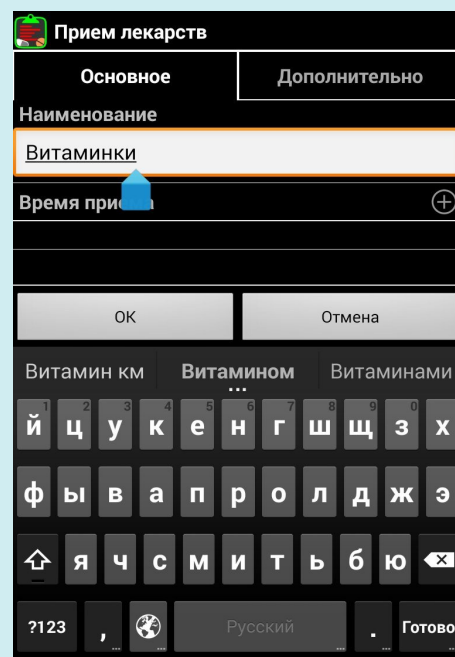
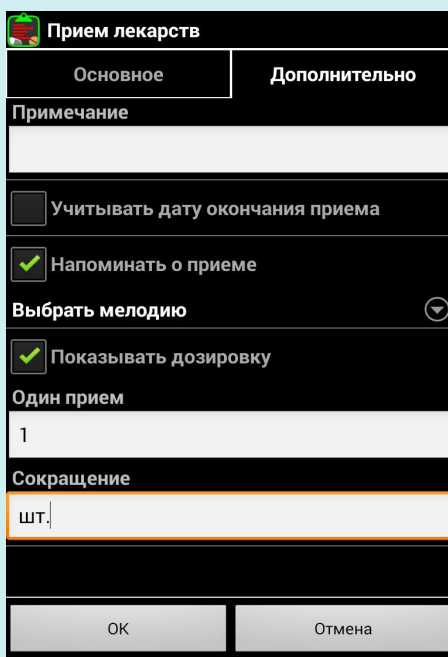
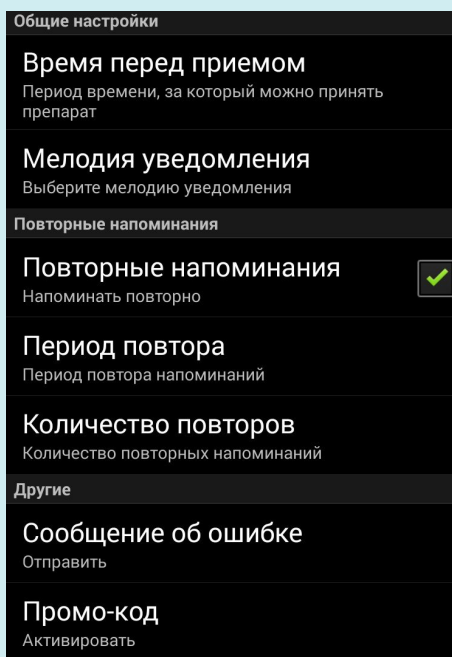
**М**ы живем в таком мире, что рано или поздно заболеваем несмотря ни на что. А для эффективного лечения важно принимать нужные лекарства, причем регулярно. Но, занятый повседневной суетой, человек может забыть про таблетки, что может негативно отразиться на всём курсе лечения. Для того, чтобы напоминать нерадивым пациентам, пользующимся мобильными устройствами с Android OS, о необходимости принять нужные лекарства в нужное время и существует замечательная программа, которая называется Medication.

От своих немногочисленных конкурентов она отличается

интуитивно понятным интерфейсом, наличием множества полезных функций (изрядная часть которых была упущена другими разработчиками). Общий процесс использования приложения можно описать так: добавление препарата и настройка особенностей приема. А после этого остается только пользоваться с комфортом! В нужный момент приложение сгенерирует уведомление, напоминающее о том, что пора бы принять то или иное лекарство. При взаимодействии с ним откроется приложение, в котором просто останется тапнуть по нужной строчке. Так просто, но после этого вы уже никогда не пропустите время приема

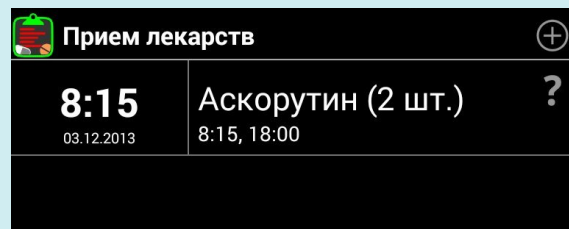
лекарства и вам не надо держать в голове список, когда принять какой препарат. Программа все сделает сама!

Отдельно пройдемся по дополнительному функционалу. Medication позволяет задать период приема, назначить дозировку, а после окончания курса лечения можно поместить лекарство в архив, чтобы при повторном лечении не пришлось особенно заморачиваться настройкой всего этого. Также у приложения есть два виджета, которые несут в себе одну информацию, но выполнены в разных стилях. Они позволяют следить как за приемом одного конкретного лекарства, так и за всеми сразу.





И, внимание! Специально для читателей MobiTree разработчик подготовил небольшой бонус! А именно, промо-коды, которые разблокируют ПРО-функции приложения. Стоит отметить, что ПРО-версия стоит 1.5\$, а само приложение бесплатно. Итак, промо-коды:



### Ведение журнала:



Разблокировка этой функции позволяет вести журнал приема лекарств, причем показывает фактическое время приема (то время, в которое прием был зарегистрирован приложением)

**Промо:** MTREELOG

### Поддержка профилей:



Полезная функция, если вы захотите использовать приложение для нескольких членов семьи. Она позволяет создавать курсы лечения для каждого из близких, а также управлять различными профилями приёма лекарств.

**Промо:** MTREEPROFILE

### Слежение за запасами:



С этой функцией вы никогда не пропустите тот момент, когда будет необходимо сходить в аптеку за новыми лекарствами. Появляется возможность задать количество медикаментов в запасе, и приложение будет автоматически следить за потреблением и показывать, на сколько времени хватит таблеток.

**Промо:** MTREESTOCK

**Примечание:** промо-коды действуют до конца января 2014 года.

Итак, подведем итоги. Medication — отличное приложение, полезное каждому. Оно позволит эффективно пройти курс лечения и как можно быстрее выздороветь. Интуитивно понятный и удобный интерфейс, множество полезных функций — в этом приложении есть все, что необходимо. Даже без ПРО-версии, у него доступно огромное количество возможностей, поэтому разработчик не стремится заставить вас заплатить ему, хотя ПРО версия и добавляет некоторые приятные плюшки.



Алексей Эльнатанов



# Интервью с Антоном Карпушко [Bone]

**В** завершение декабря мы как раз успели взять интервью у представителя ещё одной молодой команды разработчиков — Антона Карпушко. Он возглавляет команду Bone, недавно выпустившую в свет абстрактную аркаду Substance.

**MobiTree:** *Расскажите, пожалуйста, немного о себе.*

Антон: Живу в Волгограде. Закончил художественную школу по архитектурно-дизайнерскому направлению. Любитель всего, что связано с IT. Я пытался создавать что-то на компьютере с того момента, как он у меня появился. Начинал с мультипликации, даже скачивал программы для мокапа, разрабатывал веб-сайты. Если бы тогда мне сказали, что я буду писать игры, не знаю, поверил бы.

**MobiTree:** *Как вам пришла идея создавать игры?*

Антон: Создавая сайты, я вплотную работал с такой вещью, как интерактивность. То ощущение, когда понимаешь, что элементы на экране реагируют на твои действия и сделал это ты, возможно, стало шагом к идее разработки игр. До этого я уже достаточно неплохо был знаком с понятиями из разработки, увлекался многими жанрами игр и понимал различные их механики. Но самое главное — это та сфера, где объединяются дизайн, музыка и интерактивность. Ты можешь дать людям разнообразное количество эмоций. И знаете, часто разработчики не говорят об этом, но те многие случаи, когда команды, разработавшие относительно успешный продукт, становились миллионерами — это тоже притягивало.

**MobiTree:** *Вы основали Bone? Почему было выбрано именно такое название?*

Антон: Я с другом. Мы давно хотели работать вместе, а это отличная возможность. Нашей команде нужно было короткое и звучное название. «Bone» можно перевести как «игральная кость». А это подходит по тематике и смыслу.

**MobiTree:** *Substance — ваш первый игровой проект? Вы пробовали писать игры до этого?*

Антон: Да, первый. Пробовал и до этого, но это было в форме тренировки. Не терпелось начать делать коммерческие проекты.

**MobiTree:** *Как родилась идея создания именно такой игры? Почему был выбран этот жанр? А не, например, стратегия или платформер?*

Антон: Надо было проверить себя. Нужно было начать с простой, но затягивающей игры. Хотелось немного поиграться с гравитацией и добавить к этому динамики. Хотелось дать игроку большей свободы в управлении, больше открытого пространства, эффект того, что всё в этом игровом мире плавает. Просто в тот момент возникла именно такая механика геймплея. Затем я решил, что лучшим для игры будет абстрактный сеттинг. Но точно не стратегия, так как всегда был дальше от этого жанра, чем ото всех остальных.

**MobiTree:** *Над созданием игры работали только вы или к тому времени у вас уже была команда?*

Антон: Только я, команда собралась к концу разработки Substance.

**MobiTree:** *А сколько человек сейчас в вашем коллективе?*

Антон: Четыре. Александр — программист и веб-мастер, Мирослав — дизайнер, веб-мастер и копирайтер, Вацлав — копирайтер. Я выступаю как программист, дизайнер, веб-мастер и чуууть-чуууть копи-

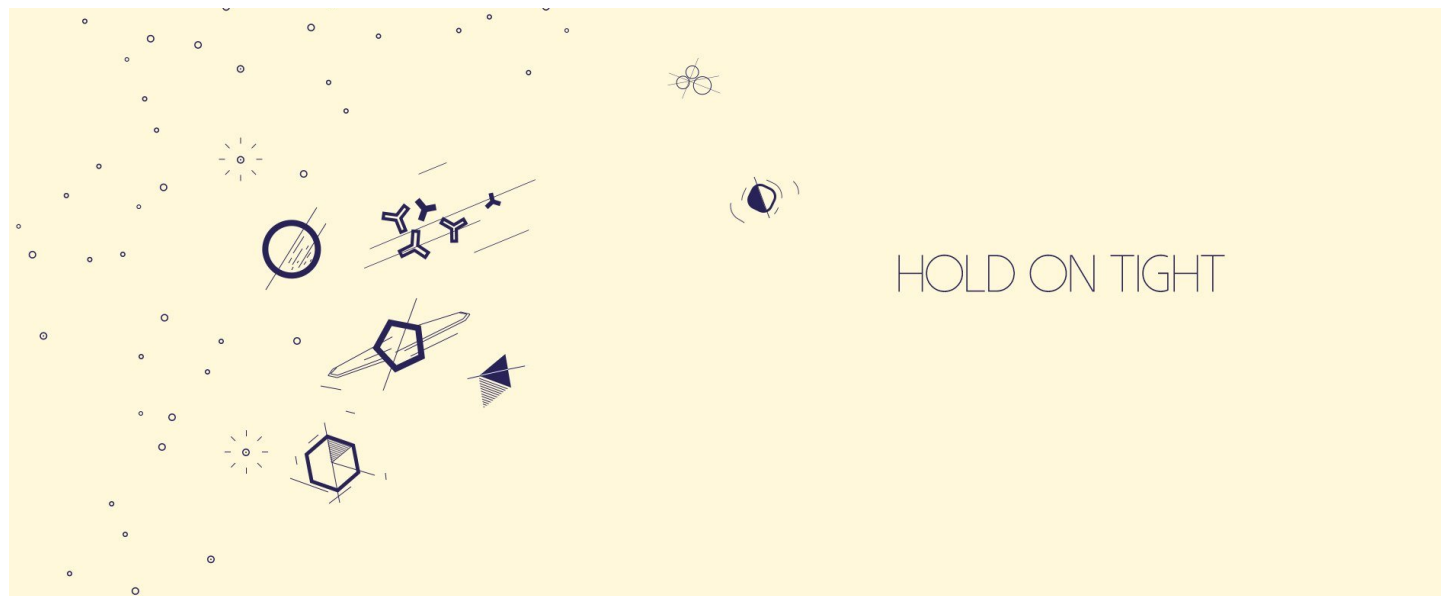




райта. Мы вместе с Александром задаём путь для студии, частенько устраиваем мозговые штурмы по поводу будущих проектов, и некоторые намётки уже есть.

**MobiTree: У вас уже есть какие-нибудь планы на следующую игру?**

Антон: Абстракция уступит место конкретике, плюс ко всему игры с гравитацией займут главное место в геймплее. И мы готовы поделиться первым тизером:



**MobiTree: А планируется ли разработка сюжетных игр?**

Антон: Конечно. В этом направлении также немало количество идей. Ещё в следующем проекте есть определённые сюжетные элементы. Мы планируем двигаться в сторону эмоциональной привязки игрока к персонажу.

**MobiTree: Если бы вам предложили сотрудничать с крупной игровой компанией на выбор, вы бы согласились? Какую бы вы выбрали? Почему?**

Антон: Определённо, да. Допустим, Zeptolab. У меня всегда было положительное отношение к ним. Зайдя на их сайт сразу виден подход к своему делу. Для привлечения новых сотрудников они создают собственную, можно сказать, домашнюю атмосферу.

**MobiTree: Что вы считаете главным в разработке игр?**

Антон: Хм... На самом деле, сложно выделить. Ведь всё работает вместе. В целом, всё должно отталкиваться от подхода самого разработчика. «Срубить бабла» хорошим не кончается, а часто и не начинается. Ещё, думаю, стоит выделять в зависимости от жанра. Например в разработке казуальных игр главное — геймплей и часто визуальный стиль.

**MobiTree: Есть ли у Vone какие-то планы на будущий год?**

Антон: Безусловно. В любом случае развиваться будем постепенно. В ближайших планах — выход Substance на iOS, затем релизы проектов более высокого уровня. Vone необходимо расширяться и привлекать новых сотрудников. Также наши игры будут приходить и на десктопы, в браузеры. Есть большое желание внедрять что-либо кардинально новое, есть задумки насчёт игр с синхронизацией геймплея на мобильном устройстве и десктопе в реальном времени.

**MobiTree: И последний вопрос: «Что бы вы хотели пожелать своему проекту и читателям MobiTree в новом году?»**

Антон: Проекту — найти своего игрока, а читателям — не повторять ошибок прошлого года и преумножить его достижения. Пусть новый год не будет просто реплеем старого.



## 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...



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

по вопросам размещения рекламы  
обращаться на e-mail: [mail@mtree.ru](mailto:mail@mtree.ru)