
MobiTree
the VERY BEST
Специальное приложение к юбилейному выпуску

Содержание

3 Досье
8 MobiTree #1
9 Mortal Kombat
12 MobiTree #2
13 Gravity Defied
16 MobiTree #3
17 Plants vs Zombies
20 MobiTree #4
21 Medieval Combat
25 MobiTree #5
26 Max and the Magic Marker
28 MobiTree #6
29 Cowboys and Aliens
32 MobiTree #7
33 Cut the Rope
36 MobiTree #8
37 Sid Meier's Civilization V Mobile
41 MobiTree #9
42 The Adventures of Tintin: The Game
44 MobiTree #10
45 Grand Theft Auto III: 10 Year Anniversary Edition
48 Эпилог







Досье

Имя и фамилия: Денис Зайченко
Позывной: FataMorgana
Дата рождения: 16 июня 1991 года
Должность: главный редактор, а так - по мелочам
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #1
Почему решил работать в журнале: возможность творческой реализации, желание помочь.
Любимые компьютерные игры: Heroes of Might and Magic III, Warhammer 40.000 Dawn of War: Soulstorm
Любимые мобильные игры: Pro Evolution Soccer 09, Mystic Islands, Gravity Defied
Пожелания журналу: жить стабильно кошерной жизнью.





Имя и фамилия: Алексей Смагин
Позывной: BlackPineapple, ASMAGA
Дата рождения: 9 мая 1996 года
Должность: создатель
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #1
Почему решил работать в журнале: Тайна, сокрытая в чёрном ящике за тремя печатями.
Любимые компьютерные игры: -
Любимые мобильные игры: 7Days: Salvation, Reset Generation, High School: Hook Ups
Пожелания журналу: Сломать все стереотипы и доказать всем, что мобильные журналы - образование серьезное!

Имя и фамилия: Андрей Дьяконов
Позывной: U36PAHHblu
Дата рождения: 25 мая 1998 года
Должность: корректор
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #4
Почему решил работать в журнале: желание помочь тогда еще молодому журналу.
Любимые компьютерные игры: Fallout 2, S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
Любимые мобильные игры: Bounce Tales, Super Hexagon
Пожелания журналу: Жить и развиваться, несмотря ни на что!





Имя и фамилия: Александр Родин
Позывной: Half-BloodGamer
Дата рождения: 21 ноября 1995 года
Должность: человек-оркестр: журналист, корректор, верстальщик
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #2
Почему решил работать в журнале: сначала было желание попробовать себя в роли журналиста, как-то творчески реализоваться, а уж потом решил помочь развивать журнал (на мой взгляд, сначала толку от меня было мало).
Любимые компьютерные игры: GTA: San Andreas, Battlefield 2, Saints Row The Third, Civilization 5
Любимые мобильные игры: Civilization 5 Mobile, High School Hook Ups, Game Dev Story, Dungelot, DOOM RPG
Пожелания журналу: стабильности, развития и силы воли у сотрудников (чтобы удавалось преодолеть лень).

Имя и фамилия: Георгий Сыпченко
Позывной: Superzhook
Дата рождения: 24 марта 1997
Должность: верстальщик/сборщик PDF/подкастер/по мелочам...
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #16
Почему решил работать в журнале: Возможность творческой реализации, желание помочь проекту, интерес, а также рекламный талант Дмитрия Шестопалова.
Любимые компьютерные игры: MegaGlest, Battle for Wesnoth, Supertux 2
Любимые мобильные игры: Swords and Soldiers, Fieldrunners 2
Пожелания журналу: выход в печать, стабильность, рост, развитие, стать первым в мобильном мире.



Имя и фамилия: Ермолаев Андрей
Позывной: PassCall
Дата рождения: 16.06.1990
Должность: Корректор
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #7
Почему решил работать в журнале: Интересная возможность принести пользу мобильному сообществу.

Любимые компьютерные игры: Borderlands 1-2, Minecraft, Red Faction Guerrilla, и классика игропрома.
Любимые мобильные игры: Gothic The Beginning, Orcs and Elves, DOOM RPG
Пожелания журналу: Идти вперед, несмотря ни на что.





Имя и фамилия: Дмитрий Шестопалов
Позывной: stokman
Дата рождения: 24 сентября 1998 года
Должность: журналист
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #17
Почему решил работать в журнале: Желание помочь журналу в развитии, любовь к мобильным играм.

Любимые компьютерные игры: Assassin's Creed 2, God of War 3, Metal Gear Solid 4
Любимые мобильные игры: Bastion, The Dark Knight Rises, Prince of Persia: The Two Thrones
Пожелания журналу: Побольше талантливых работников.

Имя и фамилия: Матвей Александров
Позывной: Monk
Дата рождения: 7 ноября 1995
Должность: журналист
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #20
Почему решил работать в журнале: Попробовать себя в новом деле.

Любимые компьютерные игры: Bastion, Magic: The Gathering.
Любимые мобильные игры: Doom RPG, Первобытный парк
Пожелания журналу: Давайте обгоним «Игроманию» по популярности!





Имя и фамилия: Кристина Новожилова
Позывной: melglis
Дата рождения: 6 января 1995 года
Должность: корректор
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #12
Почему решил работать в журнале: помощь в развитии MTree и приобретение опыта в редактировании текстов.
Любимые компьютерные игры: Star Wars The Old Republic; Star Wars: The Force Unleashed
Любимые мобильные игры: Brain Challenge и всё в этом духе
Пожелания журналу: развиваться, развиваться и ни в коем случае не сдаваться).

Имя и фамилия: Дмитрий Денисов
Позывной: Ustjen
Дата рождения: 6 января 1994
Должность: дизайнер/верстальщик/журналист
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #17
Почему решил работать в журнале: Увидел новость, о том, что журнал нуждается в работниках, а попасть в мобильную журналистику хотел ещё со времён MTOG, но руки как-то не доходили.
Любимые компьютерные игры: NFS: Most Wanted, CoD: Black Ops
Любимые мобильные игры: Reset Generation, Doom RPG, Hooked On: Creatures of the Deep, 7Days: Salvation.
Пожелания журналу: Стабильно выходить на все мобильные платформы и дожить до 2х тысячного выпуска.





Имя и фамилия: Андрей Панасейко
Позывной: bat911
Дата рождения: 18 марта 1996 года
Должность: журналист
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #15
Почему решил работать в журнале: Желание помочь журналу в развитии, любовь к мобильным играм, журналистике.
Любимые компьютерные игры: Assassin's Creed, Battlefield 3, StarCraft
Любимые мобильные игры: Iron Man 3, Real Racing 3, Battleship
Пожелания журналу: Поскорее выйти в печать и встать вровень с «Игроманией».

Имя и фамилия: Алексей Эльнатанов
Позывной: InvalidPointer
Дата рождения: 2 сентября 1997
Должность: Программист, веб-дизайнер
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #9
Почему решил работать в журнале: Заинтересовался проектом, решил попробовать себя в журналистике.
Любимые компьютерные игры: Battlefield 3, Kerbal Space Program, GTA
Любимые мобильные игры: Max Payne, GTA III, Cut The Rope
Пожелания журналу: Поднять сайт, iOS, печать.





Имя и фамилия: Полина Фоменко
Позывной: paulineraccoon
Дата рождения: 26 апреля 1996 года
Должность: корректор
Выпуск, в котором впервые появился: MobiTree #20
Почему решил работать в журнале: желание попробовать себя на новом поприще, а также помочь журналу
Любимые компьютерные игры: -
Любимые мобильные игры: не знаю, как я здесь оказалась, ибо вообще не играю
Пожелания журналу: Постоянного развития и совершенствования!

MobiTree #1



История первого выпуска, - пожалуй, самая интересная из всех. Хотя бы потому, что делать его пытались два раза. Впрочем, было все не совсем так. Начнём иначе:

В далёком-далёком царстве, в великом государстве российском жили-были два подростка. Одного звали Дмитрий Новожилов, а другого Алексей Смагин. Оба они увлекались мобильными технологиями и имели по сайту на эту тематику. Они были, как это было тогда модно, варезными и предлагали каждому желающему скачать бесплатно любую мобильную игру. И вот решили они как-то объединиться и создать общий на платном хостинге. Перебрав огромное количество названий, остановились на варианте, предложенном Дмитрием, - новый сайт назвали MobiTree. Детище это появилось на просторах сети 17 апреля 2010 года.

Вскоре Алексей Смагин, являющийся журналистом замороженного на неопределённый срок журнала MTOG, уже потерял надежду на восстановление журнала и решил на базе нового сайта создать свой. Огромного количества желающих помочь журналистов не наблюдалось, а потому релиз первого номера был намечен на август.

И в то же время внезапно объявившийся Егор Толстой начал летний призыв в свой журнал. MobiTree умер, так и не появившись на свет.

Но отбросим пафос, как всё-таки окончательно отбросил копыта MTOG и перестанем называть себя то в множественном числе, то в третьем лице.

Да, MTOG в ноябре все же закрылся. И в этот раз я уже начал действовать решительно. Переосмысливая поступки тех дней, иногда ловлю себя на мысли, что именно я спровоцировал уже окончательную гибель журнала. Помню, после того, как Егор в очередной раз объявил о закрытии журнала среди работников, я предлагал взять судьбу MTOG'а в свои руки. Он отказался. И тогда я решился на переворот: договорился практически со всеми действующими журналистами и вернулся к старой идее - создать журнал на базе сайта MobiTree, все еще бывшего новостно-варезным. Почти все статьи из невышедшего номера More Than One Game без шума перекочевали в первый номер MT.

На самом деле сложно вспоминать о том, что было два с половиной года назад. Но сейчас первый MobiTree помнится мне в большей степени как корабль-призрак с буквально двумя живыми людьми на борту. Процентов семьдесят тем были опубликованы от моего имени. В большинстве своем это были уже готовые статьи, которые я у кого-то выпрашивал. Или написанные мной. Активничал только человек, которого я назначил замом - Дмитрий Курылев. Он принимал участие в генерации идей, связывался с разработчиками, спонсировал журнал, выплачивая, например, премию первому журналисту номера - Денису Зайченко.

Помню, я долгое время, может даже всегда, пока я был на посту главного редактора, переписывал за большинством авторов статьи. Это даже однажды на одном уютном форуме, посвященном эмуляции, заметили. Когда-то перестраивал все предложения, когда-то просто добавлял абзацы от себя. И просто вспоминается забавный случай - был у нас парень, который в качестве статей выдавал нечто из пяти строк. Первый раз я за него статью переписал, а потом плюнул. А хотя, вспоминая некоторые другие мобильные издания того времени, понимаю, что не смешно это было, а грустно.

Я пытался уйти от MTOG'а, переименовывал разделы, даже смог воссоздать нечто новое. Например, те же мысли вслух. Раздел, может, не самый полезный, но на мой взгляд - вполне интересный. А еще всякие вольности в оффтопе, попытки поддержать раздел старых и новых консолей. Однако сейчас я вижу, что в то время большую часть опыта я все-таки перенял. И дело было не только в авторах...

Ещё был Эклипс. Тимур Лебедев. Он тоже периодически выкладывал новые статьи. Удивительно, что он согласился с нами работать. И Никита Мариненко, кажется, одну тоже написал. Вообще, все, кто появлялись на форуме, кажется, за редким исключением, были назначены редакторами.

А ещё в ту пору я очень грезил PDF. Точнее, кажется, что я сначала о нём вообще не думал, но потом Алексей Савочкин (rayman который) его, кажется, пообещал. Или частично показал. Не хочу коверкать факты. Статей семь из первого номера оформлено точно было. Однако конец вы все сами знаете.

И вот наступает 31 декабря 2010 года. Весь вечер я сижу за компьютером, пытаясь разобраться с редактором статей для работы с JavaME-движком. И чудо совершается. Не побоюсь этого словосочетания, долгожданный журнал выходит в свет.

Создатель журнала, Алексей Смагин



Разработчик: Electronic Arts **Жанр: Fighting** **Платформа: J2ME** **Релиз: 2010**

MORTAL KOMBAT
ULTIMATE 3

Игра, достойная самых хвалебных эпитетов. Один из самых популярных файтингов всех времён и народов. Неповторимая игровая атмосфера, угадывающаяся легко и непринужденно. Известные во всем мире персонажи. Уверен, многие уже догадались, о какой игре пойдет речь. Да-да, друзья, это Mortal Kombat. И он возвращается.

Пока весь мир настороженно следит за новостями о ходе создания Mortal Kombat 9 на PC и игровых консолях, Electronic Arts, не теряя даром времени, выпускают новую игру во вселенной Mortal Kombat на мобильные устройства. Нет, дорогие друзья, никакого «обновленного Mortal Kombat, аля Mortal Kombat 9» мы, конечно же, не получим. Просто случилось, наконец, то, что должно было случиться уже много лет назад. Electronic Arts попытались выполнить порт оригинального Mortal Kombat с Sega на Java. Вышло это у них или нет? Мнения на этот счет достаточно противоречивы.



Давайте познакомимся с игрой поближе. Всего в Ultimate Mortal Kombat 3 для использования доступно 7 персонажей, среди которых присутствуют легендарные Scorpion, Sub-Zero, Syrax и иже с ними. Немного огорчает факт отсутствия нескольких довольно популярных бойцов, таких, как Jax, Kung Lao, Sector ... В общем, список можно дополнить, однако особого смысла в этом нет. Конечно, всем ясно, что платформа Java врядли осилит полную портацию Mortal Kombat, однако количество бойцов всё-таки несколько огорчает. Именно это, к слову, приводит к тому, что игра, ненадолго зацепив, степенно начинает наскучивать.

Запустив игру и выбрав опции звука и управления, мы попадаем на экран главного меню. Оно достаточно невзрачно и серо, во всех смыслах этого слова. Режим игры, как таковой, всего один — Arcade. Присутствует, конечно, и Practice, но это так, словно бы в довесок.



Крайне не хватает Ultimate Mortal Kombat 3 режима игры по Bluetooth. Всё-таки с друзьями бороться за славу победителя Смертельной Битвы было бы гораздо интереснее.

Если говорить о режиме Arcade, то тут нужно признать — Electronic Arts постарались на славу. Выбрав персонажа, мы попадаем на экран с говорящей надписью «Choose your destiny» и тремя столбами (Novice, Warrior и Master соответственно). И если победить на уровне Novice — не проблема, то вот на уровне Master вам придется уже изрядно попотеть. Дело в том, что боев в столбце Master просто-напросто больше, ибо к обычным, которые присутствуют в Novice, добавляются также и специальные E-бои. Они представляют собой эдакий своеобразный survival, в котором вам предстоит в рамках одного раунда биться по очереди с 3 бойцами, при том факте, что ваша жизнь не восстанавливается. Уверен, эти бои принесут вам немало затруднений. Также как и бой с Shao-Kahn. Нужно отметить, что Шао-Кана в Ultimate Mortal Kombat 3 сделали настолько непобедимым, что просто диву даешься. Победить его обычным бойцом можно, лишь используя какую-то определенную комбинацию постоянно и не давая противнику нанести вам даже один удар. С этим, на мой взгляд, немного перемудрили, ибо, например, на сенсорных телефонах из-за криворукого управления и сложности победить Шао-Кана обычным бойцом просто нереально.

В плане игровой составляющей Ultimate Mortal Kombat 3 действительно удивил. В игре присутствует практически всё то, за что мы так любим Mortal Kombat, включая знаменитые приемы персонажей, а также fatality и babality. Несколько портит впечатление немного упрощённая боевая механика. То есть, как вы понимаете, нарезать совершенно неимоверные комбинации из ударов вам никто не даст.Пара-тройка комбинаций, два специальных удара, апперкот, блок, удары руками и ногами — вот, собственно, и вся боевая система Ultimate Mortal Kombat 3. Негусто, но с этим можно смириться.





Звук в игре хорош, но не идеален. Почему не идеален? Начнем с того, что, как и во многих Java-играх в Ultimate Mortal Kombat 3 нельзя одновременно включить и звуковые эффекты и музыку. Уж не знаю, с чем это связано, но приходится довольствоваться лишь одним пунктом. Музыка в игре пытается быть похожей на музыку с Sega Mega Drive, но мы ей не верим. Чего-то в ней не хватает. Звуки же в целом не столь плохи, озвучено практически всё, в том числе и голос Шао-Кана, приказывающего нам добить нашего врага или подтверждающий тот факт, что мы удачно провели fatality. Очень огорчил факт, что не был озвучен Скорпион, со своей бессмертной фразой «Get over here!» Уж один-то миди звук вполне можно было добавить.

Хочется сказать пару слов о графике и снять шляпу перед Electronic Arts. Графически Ultimate Mortal Kombat 3 удался. Модельки персонажей прорисованы чётко, анимация довольно мягкая и гладкая. Бойцы двигаются, бьют, приседают, прыгают и делают фаталити ровно так, как они и должны это делать. Без особых излишеств и недостатков. Арены также выглядят довольно неплохо, многие локации узнаются с первого взгляда.

Mortal Kombat была, есть и будет любимой игрой миллионов людей в течение, я уверен, еще очень и очень долгого времени. И, будем надеяться, Electronic Arts не будет забывать про обладателей мобильных устройств, и в будущем мы увидим нечто более интересное, нежели Ultimate Mortal Kombat 3. Нет, он неплох. Он очень даже неплох, но всё-таки, хочется чего-то более интересного и «вкусного». Такова уж натура человека. Ну а пока, дорогие друзья, давайте же довольствоваться тем, что для нас сотворили программисты Electronic Arts и... FINISH HIM!

8,5

Тимур Лебедев

MobiTree #2



Ну, про первый выпуск писать - всегда проще. Это же целая предыстория! Сказал - задумался. Два с половиной года назад нечто подобное я говорил про содержание второго номера, не тая никакой надежды на достойное объемное продолжение. Но потом случился Зайченко.

Не могу сказать, что именно повлияло на бурный всплеск его активности, но писать он начал так, что даже кони от удивления начинали ржать. Передовик-перевыполнитель планов набрал за месяц столько баллов, сколько в сумме не набрали все остальные журналисты.

Правда, появился не только он. После выхода первого номера начался настоящий поток кадров, а потому команда второго выпуска оказалась весьма солидной. И в то же время объявлялось много обманщиков, которые все обещали что-то сделать, но в итоге просто били баклуши. Но факт остаётся фактом. Кажется, второй номер получился даже больше первого.

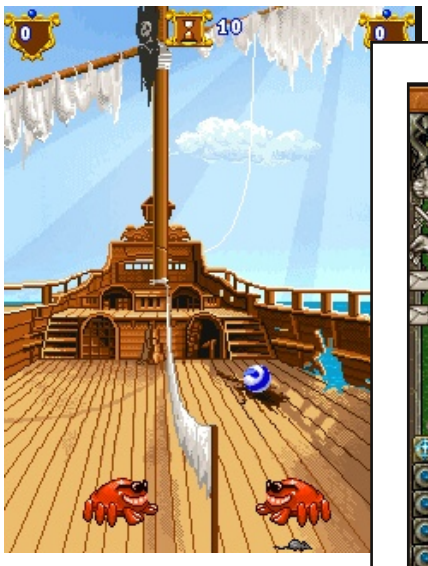
А ещё я помню, как рецензия на игру номера писалась, кажется, в день выхода номера. Изрядно я тогда изнервничался и даже удивился, как её все-таки смог выбить из автора. И мы тогда в первый раз столкнулись с проблемой, что на обложку поместить почти нечего, артов - мизер.

О PDF я тогда все ещё грезил. Потому что объявилось несколько верстальщиков, которые через некоторое время после Java-версии сверстали почти весь номер. Точнее, основную работу выполнял человек под ником _blackKK (ох, память моя, не соври!) и еще несколько ребят, включая главдиза внесли по копейке. Не профессиональный, но он был почти готов! А теперь все кануло в лету, увы. И дизайнер пропал... Обидно!

И наконец, первой игрой, на которую наш единственный и бессменный (только вот уже пропавший) видеообзорщик Евгений Скурихин собрал и озвучил видео, стала игра именно из второго номера. Vampire Romance.

Так что и здесь не без революций!

Создатель журнала, Алексей Смагин







Платформа	Жанр	Разработчик	Релиз
J2ME	*Simulator*	*Codebrew Software*	*2 апреля 2005*



Все гениальное — просто. В этом убеждаешься едва ли не каждый день. На заре java-игр, когда мощности не хватало не то, что на 3D движок, но и на нормальную систему сохранений, упор делался на геймплее. В его основу брались простые, но хорошие идеи, которые быстро развивались и увлекали игрока так, что оторваться было невозможно. Практически каждая, даже самая слабенькая игра воспринималась геймерами как праздник, а если в игре было несколько оригинальных возможностей — это было просто седьмое небо.

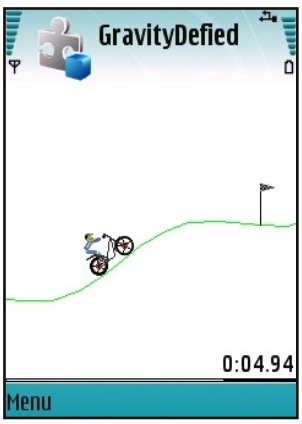
Именно такой в свое время стала игра **Gravity Defied**. У вас тоже потеплело на сердце, когда вы прочитали эти два слова на английском? Эта игра бесконечно популярна. Банально простой геймплей, взятый из компьютерной игры **Elastomania**, вместе с симпатичной графикой и физическим движком перевернули мобильный игровой мир. Все, у кого была возможность играть в нее, играли и проходили ее бесконечно раз. И специально для тех, кто впервые о ней слышит, и была написана эта статья. Итак, господа, разогреваем моторы, надеваем шлемы... Ну, поехали!

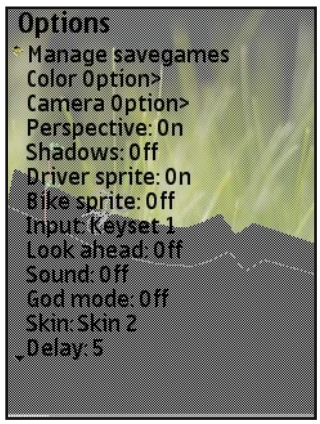
Виртуальный мотокросс

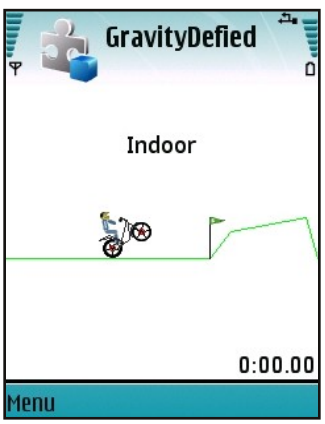
Если кто играл в **Elastomania**, помнят, в чем заключается смысл игры. Мы — мотоциклист, которому нужно преодолеть трек за минимальное время. Только в **Elastomania** нужно было, если память не изменяет, собирать яблоки для достижения большего счета. В **Gravity Defied** про сбор урожая придется забыть — все, что нам надо, это пересечь финишную черту. Для этого в нашем распоряжении роскошный железный конь неизвестной модели, способный творить настоящие чудеса, взбираться на практически отвесные скалы и перепрыгивать пропасти, глубину которых страшно мерить. Однако реалистичный физический движок не позволяет мотоциклу совершать сверхестественных действий.... Впрочем, до него мы еще дойдем.

Оригинальная игра содержит 30 уровней, разделенных на 3 сложности. После открытия следующей сложности игроку станет доступен новый, более







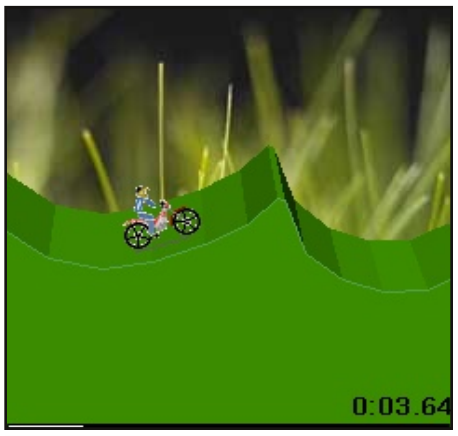


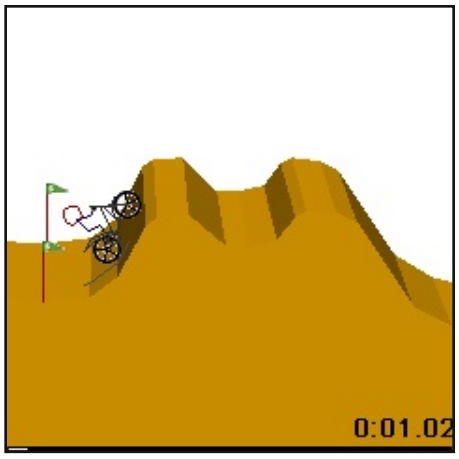
мощный, мотоцикл (в игре они называются лигами). Это делается не просто так — ведь с ростом уровня сложности трассы становятся дольше, пропасти — шире, скалы — отвеснее, а нервы — дороже. И без быстрого байка игру дальше не пройдешь. Также, как и в **Elastomania**, уровень начинается заново, если мотоцикл переворачивается, и наш герой касается земли.

Плоские скалы

Графика в игре хорошая. Особенно она была хорошей в 2004 году, когда игра только появилась на свет. Трассы представляют собой набор прямоугольников, по которым едет наш мотоциклист. Сам мотоцикл выглядит хорошо — видны детали, двигатель и даже спицы на колесах. Что интересно — колеса вращаются. Кстати, **Gravity Defied** была одной из первых, если не первой игрой, в которой можно было настраивать качество графики. Убрать или поставить можно перспективу (прямоугольники, из которых состоит уровень, превращаются в линии), тени от мотоцикла и водителя, или даже спрайт внутренностей железного коня. Естественно, сегодняшние телефоны позволяют врубать все на максимум, еще и плеер и аську запустить... А тогда некоторые телефоны тормозили даже на минимальных настройках... Эх.

Теперь плавно перейдем к движку. **Gravity Defied** стала пионером среди физических движков подобного качества. Наш железный конь ведет себя так, как и должен вести себя мотоцикл. Если задние ведущие колеса зависают в воздухе, они прокручиваются вхолостую; когда на игрок мощном мотоцикле пытается взобраться по отвесной скале лишь на задних колесах, велик шанс, что мотоцикл просто сделает петлю и грохнется вниз. А неудачно приземлившись с высоты, наш железный конь может просто-напросто развалится. Реалистичный движок не позволяет мотоциклу совершать сверхъестественных действий (Хм, всё же там была парочка нереалитичных моментов, например



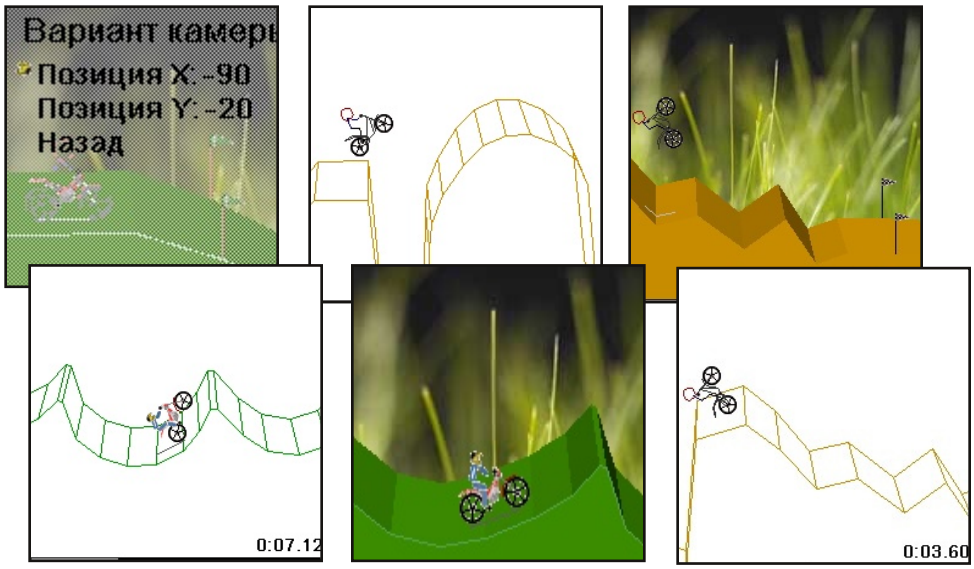


когда делаешь двойное сальто, встаешь на одно колесо, опять сальто — и вуаля! Мы на двух колёсах — прим. корректора)

Управление в игре распределено на цифровую клавиатуру и левую софт-клавишу. Последняя отвечает за меню, остальные — за движение мотоцикла. Да-да, за движение мотоцикла отвечает 9 разных кнопок, и это с учетом того, что он может двигаться только вперед и назад. «1», «2» и «3» отвечают за ускорение, но каждая кнопка отличается тем, как сильно поднимается переднее колесо мотоцикла. «4» и «6» отвечают за наклон на месте, когда колеса не работают, но мотоцикл двигается за счет наклона самого водителя. Остальные кнопки отвечают за торможение. Возможно, если бы не такое сложное и вместе с тем гениальное управление, игра не стала бы такой популярной. Звука в игре нет, как, впрочем, и фоновой картинки в игре, поэтому игра занимает около 80-ти килобайт.

Наследники

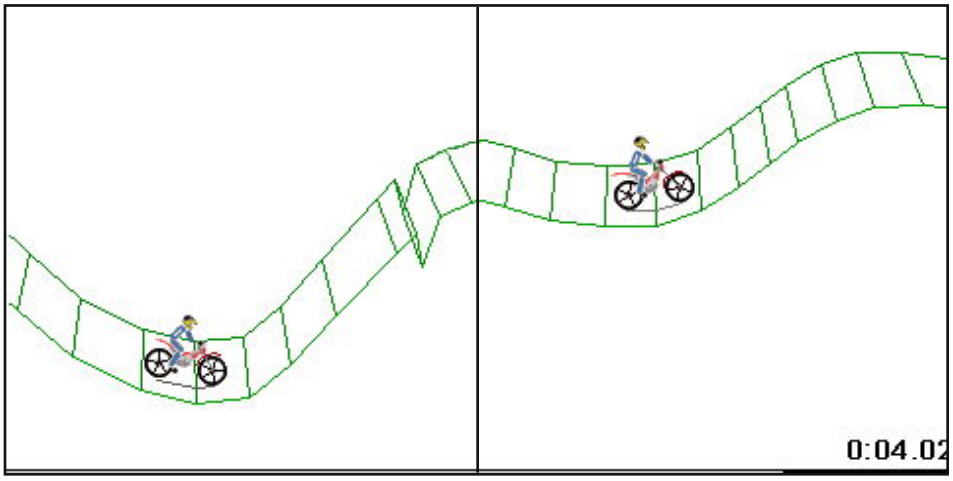
Особенностью **Gravity Defied** является то, что она была и является самой популярной мобильной игрой для создания разнообразных модов. Так, с начала 2007 года были попытки создать редактор уровней, которые вылились в мобильную программу **Gravity Remix**, которая предоставляла базовые возможности по редактированию игры. Однако она имела вагон и маленькую тележку недостатков, которые были решены с выходом **Gravity Editor'a**. А весной того же года вышла первая версия уже компьютерного редактора под названием **Gravity Defied Track Editor 2.0**, которая, также как и **Gravity Remix**, имела лишь несколько функций. Сейчас существует значительно расширенная версия 2.4, с помощью которой и делается 99 процентов модификаций. После появления таких мощных инструментов **Gravity Defied** словно



родилась заново. Той же весной того же года один из авторов компьютерного редактора Сергей Бобров, более известный как BlackFan, создал музыкальную версию игры, а стараниями команды Alibom.TEAM в 2008 году появилась профессиональная модификация — **Gravity Defied: Reprise**, которую мы сейчас и рассмотрим.

Reprise, в первую очередь, является мощной оболочкой для запуска модов, с возможностью сохранения настроек для каждого из них. Оболочкой поддерживается работа с файловой системой, а также два формата — mrg и jar. Что же до самого мода, то он, кроме тонны оригинальных элементов имеет также некоторые, которые были в предыдущих, менее масштабных, модах. В его настройки страшно заходить — их почти в три раза больше, чем в оригинальной игре. Изменить можно едва ли не все — начиная с цветов линий, и заканчивая установкой изображения на фон, изменением скорости игры и установкой режима бога. Благодаря этому игру можно изменять как душе угодно, подгоняя под собственные прихоти.

Кроме этого, не побоюсь слова, шедевра, существует бесчисленное количество более мелких модов. Основные их различия — уровни и модель мотоцикла, впрочем, иногда попадается оригинальный любительский перевод или другая модификация. Кстати, моделей мотоцикла очень и очень много — их легко можно создать при помощи специальной программы. Попадаются среди них и воистину гениальные экземпляры, среди которых есть маленьких A1 Abrams, джип-внедорожник, мотоцикл с чужим, и даже Губка Боб на колесиках.



Эпилог

Вне сомнения, **Gravity Defied** — культовая игра. Она одна из немногих мобильных игр, которой посвящен целый раздел в Википедии, а по количеству модов и популярности ей еще долго не будет равных. Она является ярким примером того, какие чудеса могут сотворить простой геймплей и хороший физический движок... И нет никаких сомнений, что **Gravity Defied** навсегда останется в сердцах геймеров всего мира.

Плюсы:

+ Отличный физический движок
+ Затягивающий геймплей
+ Приятная графика
+ Гибкие настройки
+ Уйма модов, которые исправляют практически все недочеты
+ Вес всего 80 килобайт

Минусы:

— Отсутствие звука (исправлено в модах)

Вердикт: культовая игра, прошедшая испытание временем. Больше сказать нечего.

10.0 итог Денис Зайченко

MobiTree #3



Третий номер был в какой-то мере глотком свежего воздуха для журнала. А с другой - вышел по меркам актуальности не самым лучшим.

Признаться честно, нового материала было у нас не так уж и много. И обложку мы высасывали, выходит, из меня, потому что дизайнер наш с невзрачными артами от Cyberlords работать отказался. А вышло так потому, что номер был (и есть до сих пор) единственным тематическим в истории если не мобильных журналов, то, по крайней мере, нашего. Предложил я авторам писать преимущественно про военные игры. Итог - обзоры на практически все части Call of Duty и полное отсутствие новинок. День защитника отчества удался! Впрочем, и на J2ME тогда была пора очень застойная, а к другим платформам мы подбирались медленно и с недоверием.

И номер этот вновь оказался рекордным. Отчасти благодаря тому, что у Дениса Зайченко появился достойный конкурент, стремящийся перехватить у него звание журналиста номера. Новичка, ранее в мобильной сфере не замеченного, звали Олег Дрейман. И, признаюсь, это был единственный в моей практике человек, который абсолютно без опыта работы с подобным выдавал огромное количество годных статей. Однако Денис бил не количеством, а качеством. Точнее, объёмом. И выложил на Cyberlods: Arcology настолько большой обзор, что все, кто его увидел, разинули рты от изумления. Цифра казалась рекордной - 15 тысяч знаков про мобильную игру! Такого и в MTOG'e никогда не было. И дополнен этот рекорд был с трудом полученным интервью с Handy Games, ответ которых мы в последние часы работы над номером увлечённо переводили с Дмитрием Курылёвым и Антоном Ильиным.

И внеплановая задержка тут сказалась. Выпусти мы номер не 1 марта, а 23 февраля, как и хотели, никакого интервью к игре номера у нас бы не было. Зато может было бы и два тематических выпуска. Ведь изначально я планировал выпустить четвёртый номер MobiTree восьмого марта и оставить там исключительно обзоры различных симуляторов, женских и красочных игр. Однако после выпуска третьего номера мы поняли, что ни сил, ни материала у нас нет.

Создатель журнала, Алексей Смагин



Платформа	Жанр	Разработчик	Релиз
Android, iOS	*Arcade/Tower Defence*	*PopCap*	*2010*



PopCap — всемирно известная компания, создавшая казуальные игры, которые прославились на всю планету. Наверняка, в геймерских кругах не найдется такого человека, кто никогда не слышал о **Bejeweled**, **Peggle** или **Zuma**. Эти проекты были портированы чуть ли не на все возможные платформы, получив огромное количество подражателей и всемирную известность. **Plants vs. Zombies**, получившая жизнь еще в мае 2009 года, спустя почти год появилась и на устройствах под управлением iOS. Конечно, игру ждал грандиозный успех, присущий всем играм PopCap — Tower Defence, обладающий такой харизмой и обаянием не создавал еще никто.

Еще с древних времен люди боялись зомби — существ, чьи души ушли в потусторонний мир. Борьбе с данной нечистью было посвящено много игр, а тех творений, в которых зомби выступают в качестве одного из видов монстров — вообще не счесть. Не стоит даже говорить, что большинство таких игр обычно суровые и мрачные horror'ы с морем крови и трупов, вываливающихся из каждого угла (крови, чаще всего вашей, ибо мертвецы ею, к сожалению, не обладают). PopCap, конечно, наперекор всем традициям, сделала игру настолько яркой и красочной, что создатели Hello Kitty (кошечки в розовом одеянии) могли бы даже позавидовать такой жизнерадостной атмосфере. Орды зомби, желающие совершить нападение на ваш дом ради пары грамм серого вещества, выглядят не опаснее дождевых червей, а некоторые настолько милы, что хочется сжалиться над ними и погладить по гладкой головушке.



Конечно, для борьбы с такой «непобедимой злой силой», жаждущей съесть ваш мозг, не потребуются танки, базуки и пулеметы. Чтобы не дать зомби набить свое брюхо, вы должны будете высаживать в ряды специальные растения, которые защитят ваш особняк от нападений. Конечно, в осно-





ве всего лежит солнечный свет, который и обеспечивает стабильный рост ваших растений. Накопив достаточное количество света (да, он измеряется в очках), вы сможете сажать определенные растения, количество видов которых перевалило за четыре десятка. Конечно, создатели игры не будут сразу давить на вас этим разнообразием, а будут вводить в игру новшества постепенно. Так, накапливая свет с помощью подсолнечника и отстреливаясь горохом, вы скоро получите и арбузы, и орехи, и даже чеснок!

Видовое разнообразие зомби тоже приятно поражает. Типов зомби, конечно поменьше, чем растений, но не намного. Стоит заметить, что ваши противники отличаются не только по внешнему виду, но и по характеристикам, причем некоторые изменяют их после совершения какого-либо события. Например, дедушка-зомби ускоряется сразу после того, как обнаружит порчу любимой газеты. Среди огромного количества «рядовых» зомби есть и крайне необычные, например, зомби-пауки, которые появляются с неба и крадут ваши растения.

Тактику в **Plants vs. Zombies** всегда нужно продумывать заранее. Дело в том, что на поле боя можно взять лишь несколько видов растений. И выбирать надо не «абы как», а подбирать именно те боевые единицы, которые наиболее эффективно позволят бороться с теми или иными видами зомби. Для того чтобы не запутаться во всем разнообразии растений и зомби, вы сможете посмотреть специальную энциклопедию, точно описывающую каждого персонажа игры.

Боевые действия будут происходить не только в разных местах, но и в разное время суток, что еще больше усложнит вашу задачу. Так, ночь оставит вас без солнечного света, туман не позволит узнать о нашествии зомби, а если на вас будут нападать на крыше или в бассейне, то для выращивания растений понадобятся горшочки и лилии. Поэтому для каждого нового уровня приходится вырабатывать новую тактику, попутно изучая действие новых растений и силу впервые появившихся зомби. Ну а если приходится совсем туго, нельзя забывать про безумного соседа, Дейва. Этот парень с кастрюлей на го-

















лове с удовольствием продаст вам полезные бонусы и апгрейды.

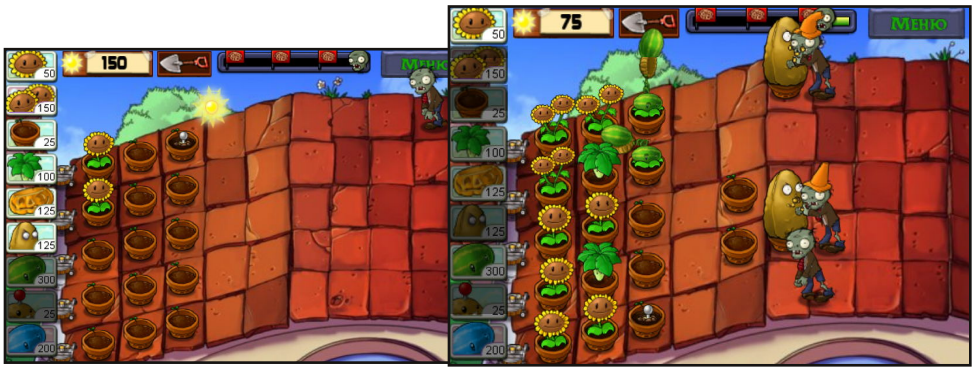
Самое необычное, что режим истории выступает здесь как тренировка. Настоящий рай для геймера находится в режиме Quick Game, изначально недоступном. Именно тут можно проверить все свое мастерство и найти много нового и интересного. Во-первых, здесь вам дадут пройти практически все уровни из режима истории, во-вторых, здесь вы сможете испытать свое мастерство в режиме выживания, а в-третьих, тут появляется самый интересный подрежим, мини-игры.



А интересен он тем, что тут появляется то, чего нет в классической игре. Поиграв в мини-игры, вы испытаете нашествие маленьких и быстрых зомби, попробуете выстоять, используя лишь четыре гигантские кукурузные пушки, поборитесь против невидимых врагов, а так же узнаете, что же будет, если скрестить зомби с растениями. Встретите вы тут и такие, которые с жанром Tower Defence не имеют вообще ничего общего. Найдется тут и клон Bejeweled, и боулинг, в котором в роли кеглей выступят зомби, и даже такая мини-игра, где зомби вам придется убивать молоточком.

К созданию игры ребята из PopCap явно подошли с юмором. Как иначе объяснить шуточные описания растений и справочный раздел, написанный от имени зомби? Конечно, есть в такой игре и пасхалки, в которых опять же чувствуется насмешка разработчиков. Что будет, если в Америке долго копать туннель под землю? Правильно, вы попадете в Китай. Над такими шутками действительно хочется посмеяться. Ну, если не посмеяться, то улыбнуться веселые выпады разработчиков вас обязательно заставят. Особенно, если вы знаете английский.

Plants vs. Zombies задает новый уровень казуальным проектам на iPhone. Это уже не Doodle Jump, который может надоесть уже через пару минут. Это та игра, которая проработана вплоть до мелочей. Чего только стоит заключительная песня, «There's a zombie on your lawn», которая действительно берет за душу. Игра затягивает не на шутку: спасение серых клеточек вашего протеже заставит вас в очередной раз «поломать» свои. Такие проекты не забываются.



9.5 итог

Алексей Смагин

MobiTree #4

Помните, в воспоминаниях о прошлом номере я восторгался невероятной по объёмам статьёй в 15 тысяч символов? Забудьте. В этом номере Денис превзошёл сам себя. И предоставил отличное чтиво всем работникам Herocraft. Так и не вышедший ПланКон удостоился статьи в целых 27 тысяч знаков! А это уже, простите, целый рассказ. А может даже и двойное содержание некоторых ява-журналов.

В остальном же работа над номером запомнилась мне прежде всего тем, что статьи на форуме появлялись с завидной регулярностью. Несколько штук в день, и душа главного редактора уже парит где-то далеко-далеко в небесах, а мысли стремительно уносятся куда-то туда, где MobiTree становится крутым журналом, печатается, обсуждается. А на деле - одна статья в PDF. Которую я же и сверстал. Вот так и происходит падение с небес на землю.



Создатель журнала, Алексей Смагин

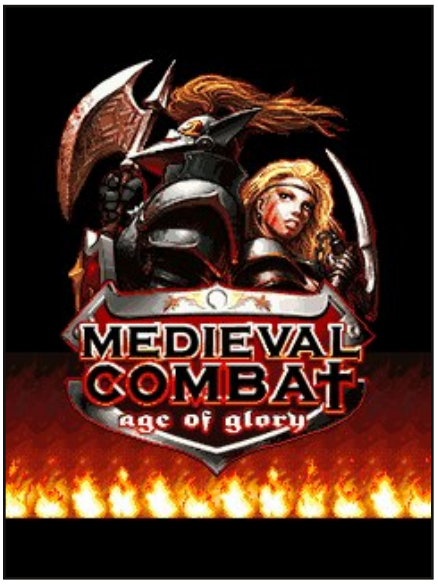


Платформа	Жанр	Разработчик	Релиз
J2ME	Fighting	Gameloft	2006



Medieval Combat: Age of Glory

Приятно вспомнить времена, когда **Gameloft** не халтурил, не занимался самоплагиатом, а делал действительно качественные и интересные игры. Непонятно, когда все это изменилось... Когда всеми любимый флагман с белыми парусами превратился даже не в шлюпку, а в дрейфующий плот, существующий за счет подкожного жира. Однако, если задуматься и учесть, что французы могли очень-очень сильно пострадать от пиратов, которые опустошили их трюмы, становятся понятными мотивы компании... Но это тема для рубрики «Мысли вслух».



В 2010-м году **Gameloft** вновь начал показывать признаки жизни, и игра **Mega Tower Assault** тому доказательство. Но сегодня речь не о ней, и не о возможном перерождении компании. Сегодня мы вспомним, за что мы любили и уважали старый добрый **Gameloft**. Эта статья будет началом приятных воспоминаний, которые будут греть нас до тех пор, пока **Gameloft** снова не возьмется за ум и не создаст новые приятные воспоминания. Итак, начнем. А начнем мы со знаменитого файтинга под названием **Medieval Combat**.

Ангелы и демоны

До того, как наша сегодняшняя героиня явилась на свет, редкая компания могла похвалится качественной игрой в жанре fighting. И **Gameloft** воспользовался этой нишей, и вновь зарекомендовал себя как лидер мобильного игростроения. Даже сейчас геймеры со стажем, среди которых и автор этой статьи, вспоминают о **Medieval Combat** с мыслью — «Вот это была игра». Но почему она была так хороша? Давайте разберемся...

Сюжета в игре нет как такового. Есть семь персонажей, пять из которых будут доступны в самом начале игры. С именами, правда, французы особо не заморачивались. Итак, изначально доступные персонажи : рыцарь по имени Артур, боец женского рода и эльфийской национальности Эльвин, огромный огнедышащий зверь Скорн, кукольный демон Макиавелий и палач-громила Скуд. Кроме этого, в игре есть еще два персонажа — темный рыцарь Фауст и некий Диабло...



Нет, последний — не огромный красный ежик из одноименной игры, и вполне нормальный боец, который, однако, от Фауста почти не отличается. Открыть эти два персонажа можно, пройдя соревнование на первых двух уровнях сложности. Интересно, что персонажи имеют не только различный вид, но и разные характеристики, по которым их можно разделить на четыре группы. В сбалансированную группу входит лишь Артур — у него средние и скорость, и жизни, и сила удара. Макиавелий и Элвин состоят в скоростной группе, по понятным причинам, однако их здоровье и сила удара (на счет второго у Маки все нормально) не очень высоки. Третью группу — «танковую», занимают Скуд и Скорн. Они еле двигаются и еле прыгают, но если дойдут или допрыгают — беды не миновать, потому что сила их удара и запас жизней даст фору древнегреческим полубогам. И последняя группа — «читерская», состоит из Фауста и Диабло. Эти два парня во всем хороши — и сильны, и быстры, и бьют так, что потом зубов не досчитаешься... В общем, каким бы персонажем вы не играли, чтобы открыть их — после открытия сразу же выбирайте одного из этих двух. Причем выбрать можно любого — по характеристикам они абсолютно одинаковы.

Теперь немножко о характеристиках. Кроме обычных жизни, силы удара и скорости в игре также присутствует такая немаловажная деталь, как дальность удара. У Элвин, с ее ножиками, она, естественно, невелика, а, к примеру, у Фауста, у которого меч размером с вышеупомянутую Элвин, дальность удара будет очень большой. Скорость удара также важна, но тут у каждого бойца есть свои маленькие заморочки, о которых мы сейчас и поговорим.

Мой кунг-фу сильнее твоего!

Набор ударов в игре весьма приличный. Тут вам и легкий удар, и сильный, и удар в прыжке, и нижний удар, и удар на бегу... Есть даже магия, причем









есть аж три заклинания, и у каждой группы они свои. Кто-то плюется пылающей жижей, кто-то метает ножики... А есть еще супер-магия — её можно применить, когда шкала магии под жизнями будет полностью заполнена. Тогда, нажав указанную комбинацию клавиш, время останавливается, мы начинаем колдовать, а противник, в какой бы позе он не был, начинает получать по зашейкам.

Есть тут и комбо-удары. В принципе, они уже были упомянуты выше (удар в прыжке, с разбега), но отдельно хочется остановиться на простых комбо-ударах, то есть многократное нажатие одной кнопки атаки. Это — главное оружие игрока, поскольку оно сильно увеличивает повреждения, и позволяет наносить несколько ударов за одну атаку. В этом плане из не бонусных персонажей выделяется Скорн, который при троекратном нажатии сильного удара бьет противника «мельницей» из булавы, нанося четыре-пять сильных ударов за раз. Однако с комбо есть и промашки. Вернее, всего одна. Дело в том, что двоекратным нажатием кнопки движения в сторону противника мы заставим персонажа схватить его за шкирку, и нажатием кнопки «5» будем бить его коленом в интересное место, причем сможем это сделать аж четыре раза. Прикол в том, что сделать «граб» (от английского «grab» — хватать) можно любым персонажем. И вид того, как малютка Элвин хватает Диабло за воротник, и начинает месить его коленом, в худшем случае вызывает легкое недоумение, в лучшем — улыбку,

мол, огонь-баба эта эльфийка...

Но шутки шутками, а есть еще один аспект — оглушение. Оно происходит, если персонаж наносит противнику очень сильный удар, или ему удается сделать мощное комбо. Оглушенный противник стоит несколько секунд неподвижно, не защищаясь и не двигаясь. Кстати, о защите. Блок есть всего один, и он защищает лишь от легких ударов, а сильные пропускает. От граба блок также не защитит. Но есть еще одна замечательная вещь — контрудар. С его помощью можно обратить атаку врага в свою пользу, и даже отбить магию врага. Правда, если второе сделать достаточно легко, то для проведения первого нужно будет и везение, и реакция, и нормальная клавиатура. Иначе понадобятся валерьянка, психолог и любимый мишка Тедди (прим. автора).







Где на Руси драться хорошо?

Medieval Combat пестрит игровыми режимами. Присутствуют классические Gameloft'ские instant action, campain, survival и training. Естественно, все они адаптированы под файтинг. К примеру, в тренировке можно настроить противника по своему усмотрению — либо сделать его куклой для битья, питья и шитья, или же разрешить ему воевать по полной программе, и устроить, так сказать, тренировку в реальных условиях. Также стоит отметить так называемые «Bonus levels», где игроку предстоит защищаться то от ледяных глыб, то от зомби, за уничтожение которых даются очки. Этот режим - проверка того, как игрок владеет атаками по низу и по верху, потому что некоторые зомби, к примеру, ползут по земле, и достать их обычным ударом, не выйдет.

Единственное, что портит всю спелую малину — общая сложность игры. Да, номинально уровней сложности три или четыре, однако после прохождения первых двух, близкого знакомства с читерскими персонажами и изучения всех премудростей боя играть становится просто неинтересно. И дело не только в том, что в умелых руках Скорн рвет булки Диабло за пару секунд. Дело в читерских персонажах. Даже на самой хардкорной сложности попавший в те же умелые руки, скажем, Мефисто, просто не будет иметь себе равных. Его характеристики на порядок превышают любого не читерского перса, а сражения с, казалось бы, самым крутым дядькой — Диабло, решаются двумя грабами и одним слабым пинком под его адскую задницу. Причем это может провернуть даже Артур. Кстати, после каждого боя нам начисляются очки, по которым определяется ранг битвы — от крестьянина до короля. Тут учитывается все — оставшиеся жизни, количество проведенных супер-магических ударов, оставшееся время и так далее.





Враг мой, зеркальце, скажи...

В то далекое время, когда игра только вышла, и фирменный движок французов не был символом клише и самоплагиата, внешний вид **Medieval Combat** заставлял отваливаться че-



лость, прыгать на 2 метра 95 сантиметров вверх и визжать от восторга на пяти разных языках. Анимация персонажей, удары, магия, задний фон — все это поражало. Даже сейчас, во времена 3D, motion capture, bump mapping и других непонятных слов ни один файтинг не был настолько мощно проработан в плане графики. Сами бои выглядят как голливудские блокбастеры — от ударов трясется экран, противники горят от фаэрболов... При определенном уровне повреждения с персонажа (внимание!) слетают щиты и шлемы. Причем выглядит это как удар в комиксах — задний фон становится однотонным, и начинает мигать, персонажи останавливаются, чтобы увидеть, как у одного из них с головы слетает шлем... В результате чего противник не только оглушен, но и частично раздет. Конечно, полной обнаженки мы не увидим, но согласитесь — выбить щит из рук противника очень приятно...

Звук в игре великолепен. Несколько классных midi-треков, плюс пара звуков победы-поражения, и плюс — сочная amr-озвучка ударов, падений и лязга металла... Классно, одним словом.



Дерись, казак, атаманом будешь!

Эту игру долго не могли превзойти — среди файтингов на мобильных телефонах она оставалась лучшей благодаря своей зрелищности и разнообразию. Единственным ее недостатком можно назвать относительную легкость в прохождении, но разве мы ищем идеал?..

Плюсы:
— зрелищные эффекты
— роскошная графика
— отличный звук
— разнообразие игровых режимов
— достаточно много персонажей
— большое количество ударов

Минусы:
— отсутствие мультиплеера
— аркадность игрового процесса

Вердикт: легендарный файтинг, который долгое время оставался лучшим в своем роде.

9.0 итог

Денис Зайченко

MobiTree #5

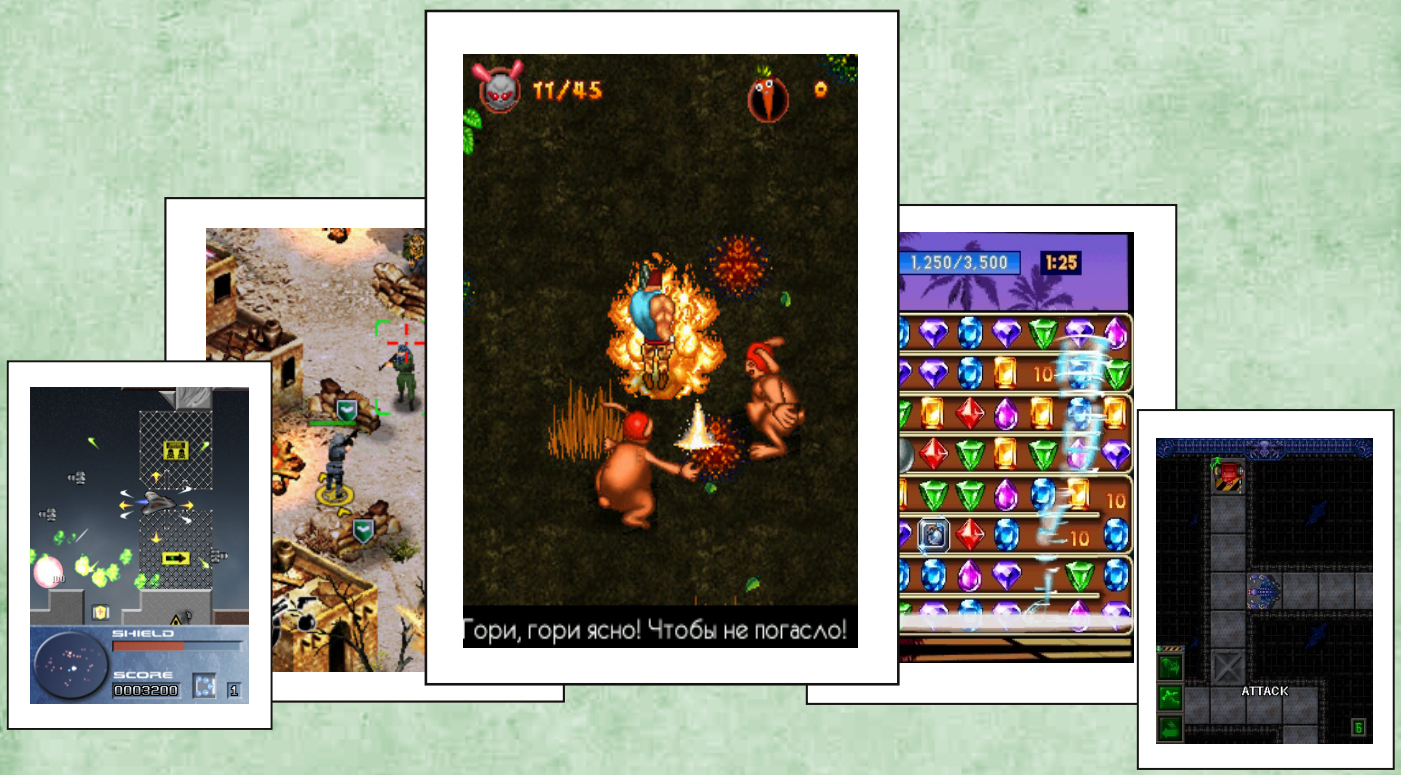
Самым ярким событием пятого выпуска было начало нашего сотрудничества с Dynamic Pixels. Благодаря им журнал провёл действительно интересный конкурс с ценными призами. За креативные сюжеты ко второй части "Голодных котов" разработчики отдали скейтборд и две флешки в форме кошачей лапы. Правда, активность, признаюсь честно, немного меня разочаровывала.



Возобновились надежды на выпуск PDF-версии журнала. Алексей Савочкин с готовностью взялся за новый дизайн и даже придумал нам новые правила оформления статей. И до последнего обещал мне, что номер будет (я, правда, и много из него видел). Но увы, мечта моя так и не осуществилась.

А ещё мы взяли интервью у начинающих разработчиков. Относительно AfterWaterWorld. И интервью это довольно-таки сильно повлияло на жизнь журнала. А игра, как и все хорошее, так и не вышла. Впрочем, об этом я расскажу чуть позднее.

Создатель журнала, Алексей Смагин



Платформа:	Жанр:	Разработчик:	Релиз:
iOS	*Platformer*	*Press Play*	*Март 2011*



И что бы там ни говорили заядлые геймеры, сенсорный экран бывает очень полезным в играх. Конечно, многим удобнее играть, ощущая в руках тепленький джойстик или родную клавиатуру, полностью переделанную по вкусу хозяина. Но даже Sony оснастила свою новую «портативку», Next Generation Portable, сенсорным экраном, что уже о чем-то говорит. Без сенсорного экрана не появился бы и самый необычный в мире платформер, **Max and Magic Marker.**

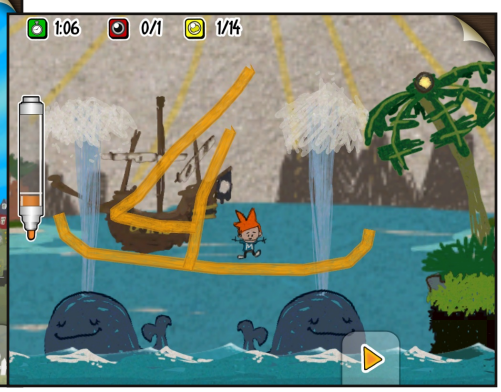
Главный герой сего чуда — обычный подросток с рыжими волосами по имени Макс. В один обыкновенный день он обнаружил конверт с волшебным маркером, благодаря которому все рисунки начинают оживать. Да вот не знал об этом мальчуган и нарисовал страшного монстра. Представьте себе его удивление, когда это чудище наглейшим образом перебралось на соседний рисунок с целями, известными, разве что, самому Богу. Чтобы нарушить планы этой твари, Макс отправляется вслед за ним: на том же листе бумаги он рисует себя.

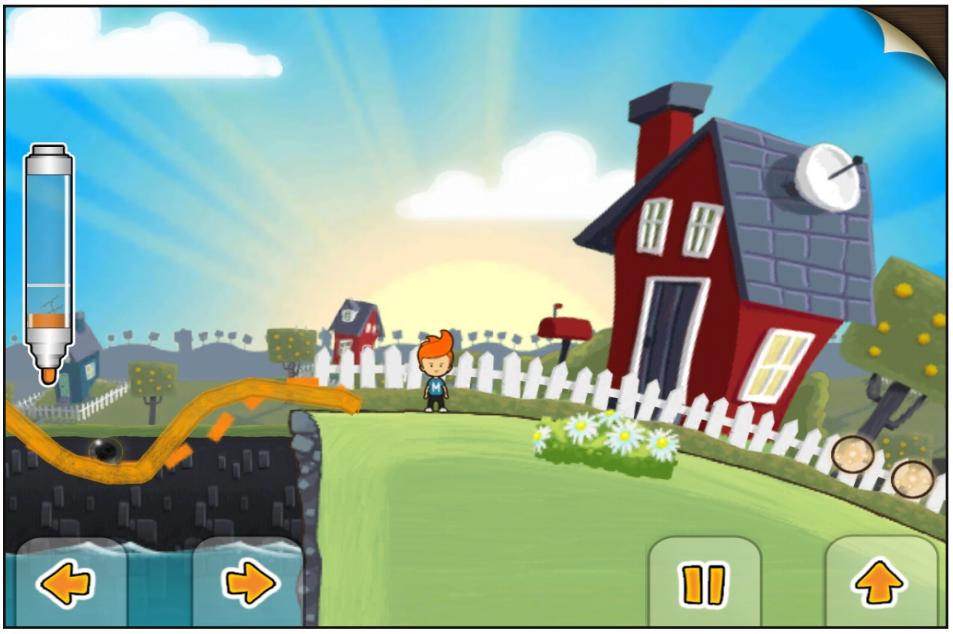
На первый взгляд, **Max and Magic Marker** — типичный платформер, коих даже на платформе J2ME навалом. Казалось бы, история про мальчика прыгающего по платформам и убивающего зеленых монстров, не сможет предложить ничего нового игроку. Но нет: это ошибочное мнение. Геймплей резко меняет наличие волшебного маркера: рисунки, нарисованные им, в «том» мире становятся настоящими. И, что важно, разработчики совершенно не ограничивают фантазию игрока, ему позволено рисовать все: от крякозябр до произведений искусства. Впрочем, не все так просто. Дело в том, что чернила у маркера хоть и бесконечные, но строго лимитированы. До тех пор, пока ваш персонаж не наберет определенное количество темно-рыжих шариков, вы не сможете рисовать большие фигуры. Не стоит так же забывать про удаление ваших «художеств», ведь, как было упомянуто выше, и чернила «не резиновые».

Но для чего, собственно, игроку вообще рисовать что-











либо? Дело в том, что у рисунков появляются некоторые физические свойства, например, масса. Этого вполне достаточно, чтобы использовать их как рычаги, лодки, мосты, лестницы и многие другие полезные вещицы, которые спасут вас при солнце, дожде и ветре. **Max and Magic Marker**, наверное, единственная игра, где, чтобы добраться до предмета, находящегося в труднодоступном месте, нужно нарисовать мост, ведущий к нему. С помощью этих графических примитивов можно и нужно бороться с монстрами, которые вам явно не рады. Но монстры — не единственная преграда на вашем пути. Как и любой рисунок, ваш герой не терпит прямого контакта с огнем и водой. Один неосторожный прыжок, и вот, уровень нужно начинать с начала.

К сожалению, уровни не могут похвастаться обширностью, впрочем, их количество это неплохо компенсирует. Радует и то, что **Max and Magic Marker** разнообразна до жути. В игре с таким огромным потенциалом можно было придумать множество интересных геймплейных элементов, и разработчики с этим справились на «отлично». Особенно радуют «пасхалки»,



позволяющие игроку поучаствовать в мини-играх или просто получить заряд позитива. Каждое «пасхальное яйцо», будь то игра в футбол, издевательство над кротами или простая фотосессия, позволяет получить бонусный предмет.

Стоит заметить, что у игры есть свой шарм и какой-то неповторимый визуальный стиль, который резко отличает игру от собратьев по платформе. Не сказать, что игра обладает очень хорошей и высокодетализированной графикой, но какое-то обаяние у игры есть. К слову, если поставить игру на паузу, то все объекты предстанут перед игроком в рисованном стиле. Причем, рисовал все, скорее всего, сам Макс, ибо назвать произведением искусства это язык не поворачивается.

Есть у игры и серьезный минус — управление. С одной стороны, оно стандартно для всех платформеров, с другой — здесь появился маркер. Чем же он мешает? Дело в том, что при прикосновении к любой части экрана, кроме маленького места для кнопок, этот инструмент для рисования оставляет свой след. Если игрок промахнется по кнопке, ошибясь хоть на миллиметр, Макс и с места не сдвинется. Подобная проблема возникает даже на iPad с его немаленьким экраном. Чего уж говорить о iPhone и iPod Touch.

Max and Magic Marker — очень достойный и необычный проект. Игра определенно стоит своих денег, недовольных останется мало. Идеальное пополнение линейки аркадных игр.

9.0 итог

Алексей Смагин

MobiTree #6



Шестой номер - один из переломных моментов в истории развития MobiTree. Прежде всего, это первый номер, релиз которого затянулся на два месяца. Во-вторых, в этом номере от нас в разработку AfterWaterWorld ушёл Денис Зайченко, только однажды появившись на страницах журнала под загадочным псевдонимом "Синед Очкеняз". Уехал в отпуск и Олег Дрейман, пропали другие работники журнала. Новым героем-стахановцем стал неизвестно откуда взявшийся Павел Ужакин, энтузиазма которого, к сожалению, хватило лишь на один выпуск. Да и мой энтузиазм уже начал угасать, что можно заметить, исходя из всё сокращающихся описаний номеров.

Однако просматривая содержание журнала, могу сказать, что по наполнению номер вышел очень даже удачным. Были осмотрены все новинки на платформе Java ME, в несколько раз выросли разделы обзоров игр на iOS и PSP. А главное - большое количество интервью, как с гигантами мобильного игростроя (Rovio, Gameloft, Herocraft), так и со значимыми фигурами мобильной журналистики и даже просто любимыми музыкантами редакции.



Загадочной фигурой, появившейся в нашем журнале в тот период, стал самый активный журналист Best Games - Павел Ворошилов. Внеся достаточно большой вклад в развитие рубрики iOS, он, к сожалению, исчез. Вернулся обратно, в свой журнал. Ну а что делать, если с повышенными требованиями для MT справляться намного сложнее?

Читая своё обращение к читателям из этого выпуска, хочу вскрыть карты. Секретный проект, который так и не появился на свет, хотя сначала я его пробовал реализовать методами движка сайта, а потом наш журналист взялся делать его на PHP, - это игропедия. Мобильный аналог ag.ru, где хранилась бы информация о всех играх. Увы, у меня при реализации тогда возникли какие-то проблемы, а человек, который занимался написанием скрипта, на что-то обиделся и ушёл и команды.

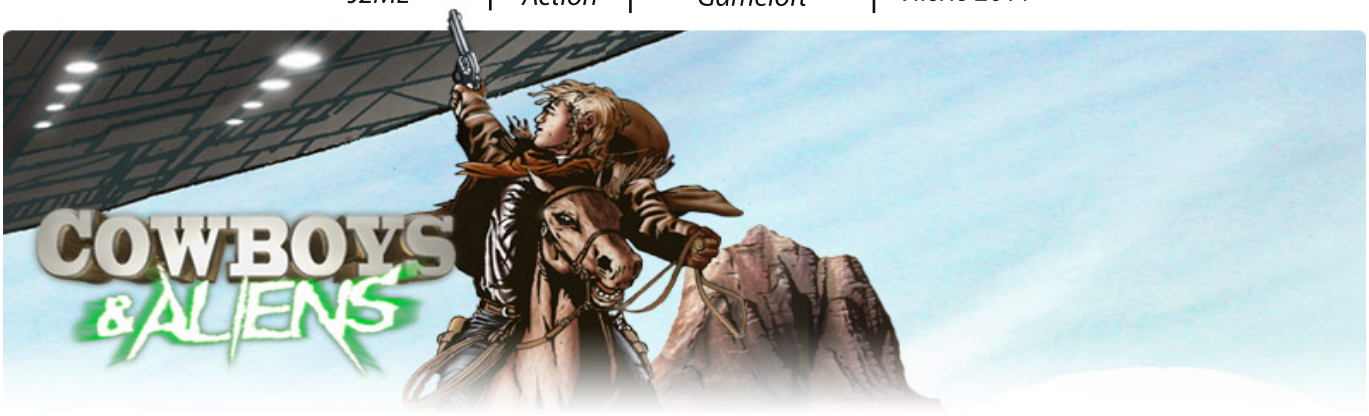


Вспоминаются и обсуждения MobiTree Game, зачатки которой остались ещё в закрытом форуме и датируются, на самом деле, куда более ранним числом, чем выход шестого номера. Разговорившись с одним из разработчиков AWW я почему-то решил, что делать игры - легкое занятие, а потому решился продумать сюжет для действа с нашим участием. Игра должна была стать RPG с множеством персонажей, имеющих персональные характеристики и способности. Но увы, остановилось всё лишь на кучке идей Дениса, и даже основная линия продумана не была вообще.

И последний интересный факт о выпуске - появление неофициальной Android-версии журнала, созданной Сергеем Куманёвым. Однако всё самое интересное, связанное с ней, ещё впереди.

Создатель журнала, Алексей Смагин

Платформа: *J2ME* | **Жанр:** *Action* | **Разработчик:** *Gameloft* | **Релиз:** *Июль 2011*



Cowboys and Aliens

Киноиндустрия сейчас набирает большие обороты. Новые фильмы выходят огромными партиями, и уследить за каждой новинкой сейчас сложно даже самому продвинутому киножурналисту. Современные технологии позволяют создавать фильмы не только профессионалам, но и любителям, однако, творения последних выходят на большие экраны куда реже. Из-за такого стремительного развития, у творческих коллективов начинает возникать кризис идей. Все реже и реже в кинотеатрах появляются оригинальные фильмы, идеи которых не были взяты из книг и телевизионных сериалов. Нередко бывает, что в основе сюжета картины лежат приключения персонажей комиксов. Именно так весь мир узнал об обаятельном Гарфилде, пережил все страхи Питера Паркера и увидел сумасшедшие приключения Скотта Пилигримма.

Джон Фавро тоже не захотел создавать что-то кардинально новое, поэтому его новый фильм снимался по мотивам новых и до сих пор малоизвестных комиксов Cowboys & Aliens. И, несмотря на так называемый «кризис» в сфере j2me-игр, игра в честь этого события все-таки выходит... за полтора месяца до премьеры.

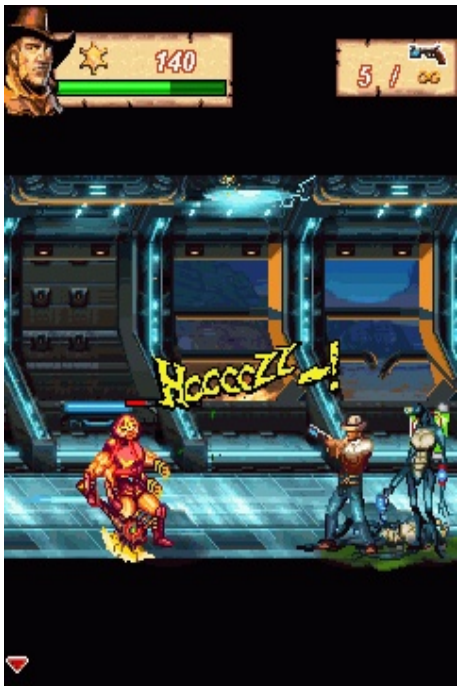
Wild-wild West

Действия игры разворачиваются в конце XIX века, в штате Аризона, находящемся на юго-западе Северной Америки. Именно этот штат входил в Дикий Запад, где на каждые пять квадратных метров пустыни обязательно находился свой бандит. Местных жителей от неминуемой опасности спасали лишь шерифы, всегда носящие













при себе огнестрельное оружие. Второй бедой жителей Запада были ковбои, которые после выполнения своих обязанностей устраивали шумные «гуляния», наносившие вред всему, что только попадалось на пути перегонщиков скота.

Но новую напасть не мог ожидать никто. Нашествие пришельцев жителям Абсолюшена даже и в кошмарном сне присниться не могло, но когда синие человечки начали расстреливать мирное население, стало понятно, что шутить они не намерены. Более того, на компромисс инопланетные существа идти не собирались и на голубую планету приземлились лишь для полного уничтожения человечества. Но вот место для начала атаки выбрали они крайне неудачное. Среди толп испуганных людей, находятся все-таки храбрецы, готовые дать инопланетянам достойный отпор. Один из таких храбрецов — ковбой по имени Зик.

Абсолюшен как пункт обоснования пришельцев неудачен не только из-за наличия умелых храбрецов. Природа Дикого Запада в очередной раз показывает себя во всей красе, доказывая, что чужакам здесь не место. Всю игру вам предстоит наблюдать веселые сценки, показывающие нелепое поведение инопланетян. Какой уж тут захват Земли, если даже против быков они оказываются безоружны?

Рабочие дни ковбоя

Для победы над инопланетянами Зику придется применить весь арсенал своих ковбойских приемов. И если скачки на лошадях и применение огнестрельного оружия можно с уверенностью считать отличительными чертами этого персонажа, то остальные способности были явно подсмотрены из предыдущих творений Gameloft. Использование лассо превращает Зика в Человека-Паука, безжалостная расправа с инопланетными тварями делает его похожим на Эцио, а способность незаметно проходить через дюжину охранников была явно унаследована у Сэма Фишера.

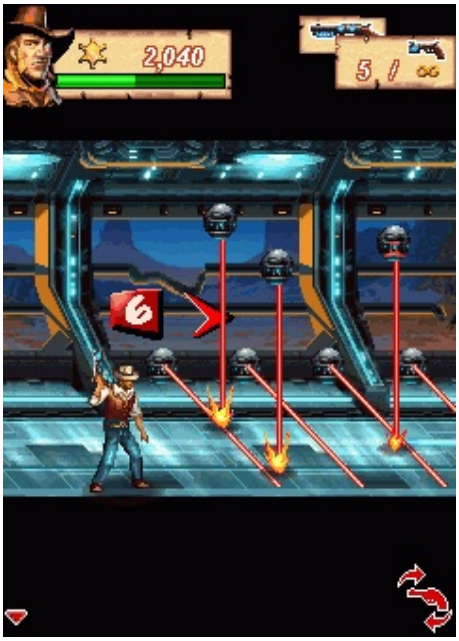
Похождения бравого ковбоя не ограничиваются одними боевыми действиями. В перерывах между схватками Зик успевает и людей спасать, и за сокровищами охотиться. К тому же, уровни просто кишат разнообразными заданиями: то на лошади покатайся, то по крышам домов попрыгай, то вообще на тачке летающую тарелку догони.

Внеземной разум

Одной недюжинной ловкости явно не хватает для окончательной победы. Впервые увидев продвинутые изобретения инопланетной рассы, Зик с легкостью использует и мощные оружия, и передвижные средства. Да что там говорить о Зике, даже его лошадь вмиг обретает способность к полету. Впрочем, о инопланетянах то же сказать нельзя. Если с обычными представителями можно еще немного повозиться, то

убийство босса полуминутным зажатием кнопки «5» ни в какие ворота не лезет. Да и вообще, сложно говорить о каком-либо хардкоре, если после схватки с толпой монстров HP персонажа держится на максимальной отметке. Занятно, что уровни хотя бы отличаются по атмосфере. Если приключения в Техасе полны погонь и перестрелок, то блуждания по кораблю больше рассчитаны на спокойное обхождение разнообраных ловушек. Хотя и они, если, конечно, не играть на Hard'е, не сделают игру веселее.





Задачка для Энштейна

Перед разработчиками стояла очень сложная задача: создать игру по фильму, не раскрывая всего его сюжета задолго до премьеры. На удивление, Gameloft справились очень и очень достойно. Несмотря на то, что некоторые действия главного героя не всегда понятны игроку, суть Cowboys and Aliens уловить можно. На удивление, в игре присутствует даже юмор, что не присуще играм от французского гиганта.

В графическом плане стиль фильма передан не очень точно, однако, если закрыть на это глаза, то можно сказать, что Cowboys and Aliens — самая красивая игра, вышедшая в этом году. Она радует не только отличной анимацей, но и разнообразными бэками, на которые стоит время от времени поглядывать. Правда, чья-то лень нашла свое отражение в передвижении главного персонажа. Хотя в игре очень мало моментов, где Зику придется передвигаться по вертикали, забывать о прорисовки этого движения явно не стоило. Увы, в некоторых местах это передвижение боком кажется смешным и нелепым.





...

Cowboys and Aliens — игра, которая больше берет происходящим на экране. Быстрая смена кадров, заданий и декораций заскучать не дает ни коим образом, правда чересчур маленькая сложность игры очень часто дает о себе знать. Тем не менее, это одна из немногих игр по фильмам, которая действительно удалась. Того же нельзя сказать о недавно вышедшей Thor: Son of Asgard, чье однообразие губит весь игровой процесс.

9.0 итог

Алексей Смагин

MobiTree #7

И если раньше я только грозился, что мои воспоминания о выпусках будут резко сокращаться в размерах, то теперь угроза переходит в реальность. Я плохо помню, что было в то время, когда проходила работа на седьмым номером. Вышел ли он вовремя, почему был таким маленьким... Наверное, всё же вовремя.



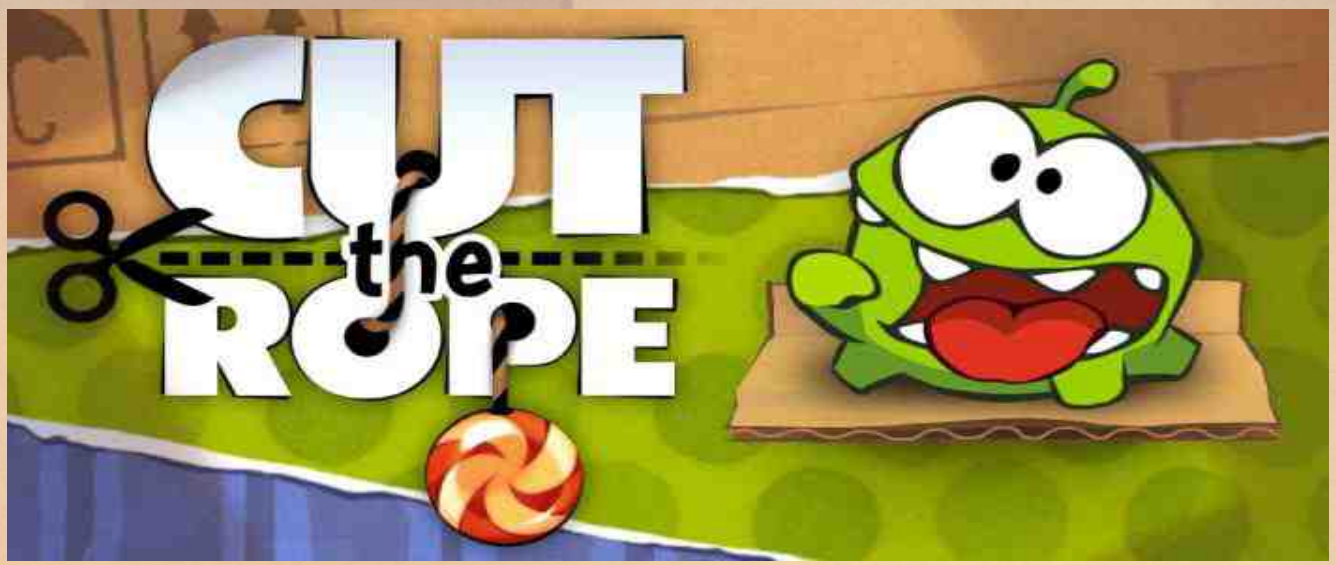
Единственное яркое воспоминание - PDF. Настоящий, прямо как в сказке. После стольких выпусков безнадежного ожидания это казалось невозможным. Правда, и работать нам с Димой за него пришлось. Большей частью Диме, конечно. Кажется, я только помог озвучить его видеообзор. Все же, пять тысяч рублей для подростков, работающих в убыльном журнале - это очень напряжно.

Да и PDF, кажется, особых эмоций у меня не вызвал. Красиво, но чересчур минималистично, на мой взгляд. Хотелось тогда буйства красок и фонов на страницах! А может я был все-таки счастлив. И даже этого не помню...

Создатель журнала, Алексей Смагин



Платформа: *Android* | **Жанр:** *Arcade* | **Разработчик:** *Zeptolab* | **Релиз:** *24.06.2011*



Cut the Rope — Ешь, молись, люби

Если на ниве серьёзных разработок у наших с вами соотечественников всё плохо, то в сфере социальных развлечений в последнее время виден явный прогресс. Стоит только взглянуть на рейтинги игр, популярных в различных сервисах, как сразу становится ясно, что русскому геймдеву дорога прямиком в казуализацию. Благо, народ доволен, да и такой жанр как инди отвоёвывает всё больший сегмент индустрии. На той же выставке КРИ, прошедшей в этом году, было буквально не продохнуть из-за обилия проектов молодых компаний, специализирующихся на подобных вещах. Из рыбин покрупнее царственно взирал на всех свысока один лишь стэлс-экшен Смерть Шпионам 2, который чувствовал себя белой вороной, случайно залетевшей в чужую голубятню.



Голод не тётка

Но если игры на PC и консолях шли от большого к малому, то мобильные платформы сразу начали с пути геймплейных упрощений, став идеальным приютом для авторских и экспериментальных разработок. Cut the Rope — игра от русской студии ZeptoLab, в прошлом уже успевшей покорить безбрежное море девелопинга под iOS. Что забавно, несмотря на то, что игра портирована на Android только сейчас, она уже посещала операционную систему от Google, правда, не совсем официально. Китайские коллеги как всегда сумели вовремя подсуетиться, что, конечно же, не могло не сказаться на конечном результате. Расторопные мододелы вывели на свет настоящего Франкенштейна, конечности к которому пришивались явно впопыхах, из-за чего руки страшного чудовища стали приветливо махать из задней области бикини-зоны.

Концепция Cut the Rope мало чем отличается от основных лекал других представителей жанра инди — чем проще, тем увлекательнее. Авторы не стали отвлекать геймера излишними перипетиями сюжета (да и к чему он в аркадной головоломке?) и, отставив в сторону реализм, сосредоточились на юморе. В один прекрасный день у порога своего дома вы обнаруживаете увесистую коробку с непонятным содержимым, будто бы подпрыгивающую от нетерпения. Решив не тянуть со странной посылкой, вы открываете её. Внутри оказывается инопланетного вида существо с



чрезвычайно милым и преданным взглядом. Из-за своей немного несуразной внешности и какого-то скрытого обаяния, его невольно хочется сравнить с Няшным Котом, героем одноимённого ролика на YouTube. Вот только ничего общего с семейством кошачьих наш новоявленный питомец не имеет — большие глаза, зелёный цвет шкурки, четыре беспалых лапы да затуплённые зубки, призванные перемалывать всё то съестное, что окажется в пределах досягаемости маленького обжоры. Подброшенное вам чудо-юдо зовут Ам Ням (почему-то большинству моих знакомых это имя напомнило о небезызвестном армянском иллюзионисте Амаяке Акопяне), и оно, уж поверьте, невероятно голодно в любое время суток. Вот только рацион у мультяшного монстра довольно специфичный. Подобно больным диатезом детям, для которых сладости — запретный плод, чудище постоянно ждёт от вас только одного — угощения в виде карамельки, которое, помимо всего прочего, ещё и нужно доставить прямым рейсом в рот нарисованного проглота, терпению которого явно никто не учил. Стоит лишь немного замешкаться, как питомец вперит в вас укоризненный взгляд и станет требовательно тыкать себе в рот, мол, если ты, хозяин, не заметил, то тут всё ещё пусто! Но торопиться потакать его желаниям не стоит, лучше всё заранее просчитать — слишком велика вероятность совершить неловкое движение. Один неаккуратный взмах пальцем, как оказывается перерезанной совсем не та верёвка. Впрочем, ничего страшного, всегда можно попробовать ещё раз.

Ам Ням и Паукан

Тянуть лямку заботливого кормильца не так-то и просто, как может показаться на первый взгляд. На пути к ненасытному желудку зверька постоянно возникают какие-то трудности — то на сласть положит глаз один из шустрых пауков, живущих в картонной коробке, то острые шипы расколют ни в чём не повинный леденец, а то и вовсе угощение придётся уберегать от электрических зарядов. И если сначала ваша роль состоит лишь в обрезании верёвок, удерживающих конфету, то после придётся изрядно поднапрячь мозг, чтобы вычислить необходимую последовательность действий для достижения желаемого результата. От вас потребуется правильно рассчитывать инерцию раскачиваний бечёвки и учитывать её натяжение, подгадывать моменты чтобы вовремя лопнуть мыльный пузырь, уносящий долгожданное лакомство ввысь и без устали дуть на него из подушек с воздухом, корректируя траекторию полёта. Однако при этом не стоит забывать о том, что игра, собственно, идёт на время и очки — по истечению определённого срока звёзды просто тают на глазах, оставляя наедине с ощущением собственной





никчёмности.

С каждой сменой места жительства Ам Няма подобных опасностей лишь прибавляется, но чего не сделаешь, лишь бы не видеть его обычно задорную мордашку понурой. Нельзя не отметить, что одним из главных достоинств Cut the Rope является именно комплексность. Как уже говорилось выше, с каждым уровнем появляются дополнительные мелкие нюансы и нововведения, но разработчики вводят их так умело и ненавязчиво, что ни запутаться с их освоением ни просто заскучать от однообразия не получится. Последующие этапы почти всегда пусть не в корне, но всё же отличаются геймплейно от предыдущего, а не представляют собой простой набор одних и тех же элементов в различных комбинациях как это было в Angry Birds, где пернатый выводок довольно быстро выложил на стол все свои карты. Ещё одно выгодное отличие от игры Rovio — отсутствие монотонного реплея из-за невозможности пройти дальше. Если в Злых Птицах в особо сложных местах нужно было до зубовного скрежета мучиться, выверяя едва ли не идеальную траекторию полёта чтобы заработать хотя бы одну звезду, то тут подобных неприятных ситуаций попросту не случается — ZeptoLab пошли навстречу не самым умелым геймерам и теперь трудные уровни можно пропустить и расправиться с ними чуть позже.









Cut the Rope — отличное развлечение на множество скучных вечеров или утомительных поездок в метро. Детище русской студии разработчиков может запросто увлечь не только неприхотливых в геймплейном плане девушек, которых наверняка соблазнит безгранично милый вид Ам Няма, но и суровых любителей физических головоломок. Фанатам Angry Birds, возможно, будет слегка недоставать сложности, ведь проект ZeptoLab в первую очередь рассчитан на приятное времяпрепровождение без каких-либо особенных усилий и лишних телодвижений, однако хардкорные геймеры смогут найти себя в совершенствовании собственных результатов. Также многих наверняка порадует наличие целого вороха различных ачивментов, зарабатываемых во время прохождения. Посмотреть список «покорённых вершин» и ещё предстоящих свершений можно прямиком из меню.

...

В силу некоторых причин на Android не так уж и много по-настоящему интересных и, главное, оригинальных казуальных разработок, а те, что есть пока ещё не добились такого же ошеломительного успеха. Если вы устали от бесконечного нарезания фруктов, а истошные вопли запускаемых в зелёных свиней агрессивно настроенных пернатых уже не забавляют как в былые времена, то Cut the Rope может стать отличным (если не лучшим!) им заменителем. У игры есть все шансы продолжить успешное покорение мобильных платформ и ещё громче заявить о себе на весь мир.

9.0 итог

Максим Иванов

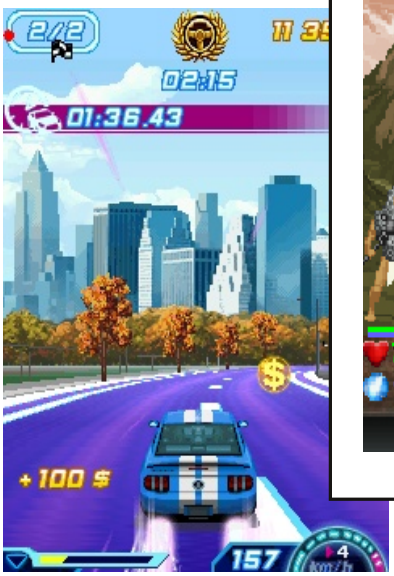
MobiTree #8



Кажется, теперь вспомнил. В конце работы над седьмым - начале над восьмым выпуском я был в отпуске. И жизнь журнала меня не сильно-то интересовала. А потому (а может и не только потому) про восьмой номер, как ни силюсь, ничего интересного вспомнить не смогу. Он самый обыкновенный. PDF мы опять завалили, ибо рекламу заказывать у нас никто не захотел, а денег брать стало просто неоткуда. А)rayman(опять начал все делать, да так и не кончил. Как же жаль все эти пропавшие статьи!

Создатель журнала, Алексей Смагин









Платформа:	Жанр:	Разработчик:	Релиз:
J2ME	TBS	Gameloft	30 августа 2011



Sid Meier's Civilization V Mobile — Легенда, которой можно гордиться

«Воины-победители сперва побеждают и только потом вступают в битву; те же, что терпят поражение, сперва вступают в битву и только затем пытаются победить»

Сунь-Цзы

Эволюция... На этом понятии основано всё. Эволюция даёт толчок всему, что только присутствует на живой планете. Эволюция даёт возможность познать новые горизонты и изменить ход истории. А вы когда-нибудь задумывались, что было бы, если бы первые футбольные мячи были овальными, а первое оружие — не копьё, а большой деревянный пень? Один человек может изменить историю до неузнаваемости, изменить эволюцию. Именно на эволюции и построена одна из наиболее легендарных игровых линеек — Civilization.

С 1991 года по наше время вышло восемь частей серии, последняя из которых — Civilization V. Игра, что и говорить, удалась. Хорошая графика, отличный геймплей, неповторимая атмосфера. И вот, в 2011 году, Gameloft анонсирует выход мобильной версии легенды. Ещё более разогрели геймеров скриншоты игры — такой сочной и красивой графики вряд ли кто-нибудь ожидал. Прошло больше месяца с момента анонса Цивилизации, и вот, 30 августа 2011 года, французы (в большей степени, украинцы — но об этом позже) наконец-то выпускают в свет героя нашего обзора...





Хит с большой буквы

Скриншоты редко обманывают. Это факт. Такого качества графики мы не видели достаточно давно. Все движения плавные, объекты — чёткие, анимации — потрясающие. По качеству визуализации Civilization V можно спокойно спутать с топовой 2D-игрой на Android либо iOS. Как говорит наша учительница математики: «Дайте мне сюда ваши глаза!». И, действительно, глаз оторвать





от игры невозможно, настолько всё прекрасно. Знаю, я люблю преувеличивать, но это не тот случай, и любой, поигравший в новое творение Gameloft, со мной согласится.

Люди, говорящие, что масштабы испортили всё мнение о графике, неправы. Действительно, в игре есть проблемы с масштабами, например, рабочий по размерам приравнивается к целому городу, однако, сомневаюсь, что кому-нибудь больше понравилось рассматривать, кто же находится среди этой огромной муравьиной стаи...

Вероятно, многих волновало, смогут ли Gameloft передать атмосферу той самой Цивилизации, и, с уверенностью можно сказать, что надежды геймеров оправдались. Civ V идеально передаёт незабываемую атмосферу ПК-версии. Стиль графики, интерфейса, возможности — всё, так или иначе, напоминает старшую версию. Действительно видно, что игра делалась не «по мотивам громкой версии», а с душой, можно сказать, действительно хотели сделать шедевр.



Изобилие...

Вот что действительно удивило, так это глобальность всего происходящего. Согласитесь, чем-чем, но вот этим Gameloft не славились никогда, выпуская интересные, но быстропроходимые игры. Тут же всё в корне изменилось. Одна лишь фраза — четырнадцать (!) миссий уже заставляет, как минимум, удивиться. А если ещё и учесть, что на прохождение одной миссии уходит от получаса до трёх, а иногда даже четырёх часов. Однако факт есть факт, но эти самые же задания не проходятся с первого раза. Мне, например, опытному стратегу, для прохождения одной из миссий понадобилось три раза начинать заново! Но это ещё не всё. После прохождения игры (и вообще в любой момент игры) нам доступен режим «Своя карта», в которой можно играть хоть до потери сознания. Жаль лишь, что нет мультиплеера — он бы определённо разнообразил Civilization V, сделав её одной из самых лучших игр на J2ME в истории...

Разнообразие. Вот главный конёк игры. Считаю, что каждый думал, что в новой Цивилизации будет три, ну, максимум, четыре нации. Но не тут-то было! Gameloft шокировали всех, создав двадцать уникальных наций, каждая — со своими особенностями и уникальными юнитами! Тут вам есть, конечно же, и Россия (она же и Киевская Русь, и Российская Империя, и СССР), и Аравия, и Китай, и Монголия, и Вавилон, и даже Сонгай (кто-нибудь слышал о таком?). Стоит отметить, что французы не поскупились и на качественные портреты правителей наций, которых достаточно легко узнать. Спутать можно лишь, как бы парадоксально сие не звучало, россиян и немцев, из-за одинаковых, жёлто-черных цветов.

Evolution

Как и в ПК-версии знаменитой игры, в мобильной Civilization есть эпохи. Их тут семь:



Древние века, Античность, Средневековье, Возрождение, Новая, Новейшая и даже Будущее, датированное, почему-то, 1980 годом. Для каждой эпохи есть свои войска, и если первые лучники наносили урон 3-4 очка, то боевые роботы будут снимать по 100-120 жизней.

Кстати, о войсках. Их тут пять типов: мирные, ближний бой, дальний бой, скоростные отряды и осадные юниты. К первым относятся поселенец, с помощью которого основываются города, и рабочий, приносящий доход своим трудом. Второй тип отрядов обретает огнестрельное оружие с изобретением пороха, а поначалу это аркебузиры и мечники. К стрелкам относятся лучники и конные лучники, стрелки исчезают при появлении пороха. Скоростные отряды — это разнообразные наездники, в будущем становящиеся танками и мотопехотой, а осадные юниты — катапульты, пушки, требюшеты — также переквалифицируются в скоростные отряды. Также в Civilization V есть авиавойска и даже ядерные ракеты. В общем, разгуляться игроку определённо есть куда — вопрос «какой же отряд построить?» будет актуален чуть ли не в любой момент. Кстати, о постройке юнитов. Есть такая интересная в игре особенность. В одном городе можно строить не более одного юнита. Юнит строится определённое количество ходов, иногда требует уникальных ресурсов (там, железа, лошадей, алюминия, нефти и так далее), но самое интересное — нельзя после его постройки не начать постройку нового, даже когда золота, которое уходит на содержание юнитов, очень мало и каждая копейка на счету. То же самое касается исследований, которых, кстати, пятьдесят семь штук (!) и каждое из них даёт доступ к определённым юнитам, зданиям или следующим технологиям.



Также есть одна очень интересная особенность — общественные институты. После перехода в новую эпоху нам предлагают выбрать свой путь в развитии, например, традиция или свобода, набожность или рационализм, порядок или коммерция. Стоит сказать, что лучше следовать какому-то одному принципу, а не скакать с войны в культуру, с культуры — в науку, а с науки — опять в войну. Я уже упоминал слово «здания». В Civilization V они играют большую, если не огромную, роль. Значения их разные: от увеличения защиты, культуры или науки, до особых улучшений, на порядок уменьшения количества еды для роста города. Здания, как и юниты, соответствуют различным эпохам.

Что имеем — не храним

А теперь — о главном, то есть, о ресурсах. Стратегических ресурсов шесть: это лошади, нефть, железо, уран, алюминий и золота. Добываются они рабочими исключительно на территории города. Сам город изначально состоит из шести клеток вокруг него (напоминаю, что клетки выполнены в форме пчелиных сот, что, собственно, характерно для серии Civilization), однако легко



расширяется при потребности. Количество городов ограничено — всего десять, зато захваченных городов — сколько угодно. Ресурсы играют не первую, но и не последнюю роль в Civ V — с одной стороны, без них, в принципе, обойтись можно, а с другой — они нужны постоянно. Поэтому вам выбирать — на каких именно разновидностях ресурсах делать упор. Хотите мощную танковую дивизию? Стройте города в центре нефтяных залежей! Нужна впечатлительная тяжелая армия? Железо к вашим услугам! Sid Meier's Civilization даёт полную свободу действий, здесь нет той линейности, присущей почти всем играм от Gameloft.

Также нельзя не упомянуть о такой прекрасной вещи, как дипломатии. В Civ V ей уделено целое меню. В нём показаны все соперники на карте, дипломатические отношения, стратегические ресурсы, статус относительно вас (слабее, равны вам, сильнее вас), а также меню отношений, в котором можно потребовать дань от соперника. Но нужно быть осторожным. Если подойти к слабому сопернику, то он, конечно же, даст вам столько денег, сколько захотите, но вот сильные могут вас послать. Причём, не всегда вежливо.



Ограби... то есть, присоединить

Хотелось бы отметить диалоги между персонажами. Они больше карикатурные и высмеивают людские идеалы, мне больше всего нравится фраза «Как вы смеете обижать наших верных слу... то есть, союзников!». Но, к сожалению, Gameloft явно переборщили с этими «то есть», что, честно говоря, нисколько не смущает.

Очень редко от Gameloft можно ожидать качественной озвучки. Однако в последнее время, французы, видимо, поняли, что уже далеко не все играют в телефон с выключенным звуком, и поэтому в Civilization V мы слышим вполне сносную озвучку. Не хочется говорить банальщины, типа «идеально подходящая музыкальная тема и отличные звуковые эффекты», но, к сожалению, это сказать придётся. Придраться к звуку фактически невозможно, за



что новое творение Gameloft получает очередной плюс.

...

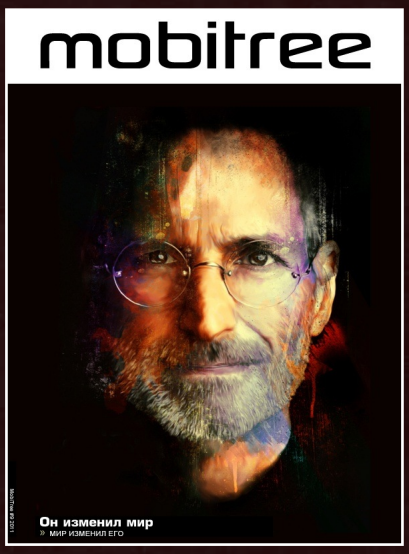
Давно мы не получали от Gameloft такой глобальной, интересной, масштабной, проработанной и выверенной игры. Civilization V оставляет далеко позади устаревший Age of Heroes, скупой на разнообразие Ancient Empires, и гордо возвышается над всеми остальными, неся за собой не менее гордое звание «Лучшая TBS». Удивительный факт, но Civ V не получила ни одного упрека в самокопировании. А потому что копировать было нечего. Gameloft просто взяли и создали новую игру, с нуля, с чистого листа, ну а нам остаётся только играть в неё, наслаждаться, и даже испытывать гордость, ведь Civilization V в большей степени была сделана на широких просторах постсоветского пространства...

10.0 итог

Олег Дрейман

MobiTree #9

Девятый номер – это период бурного развития, череда революций и новые надежды. Но, прежде всего, это номер, главной темой которого стала не игра, а человек. Тот, кто помог мобильной индустрии перевернуться, а затем, в октябре 2011 года, ушёл в мир иной. Иначе – запоминается выпуск, прежде всего, обложкой, на которой красуется сам Джобс.



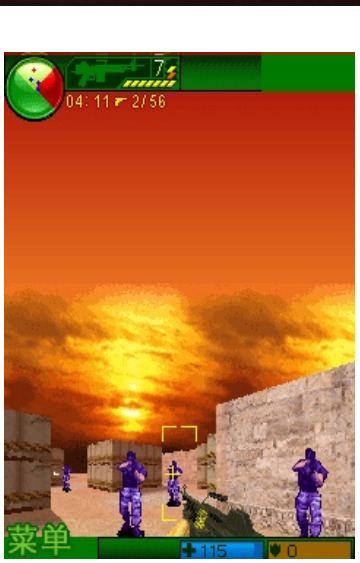
В какой-то мере активизировался редакторский состав. Мало того, что с этого номера в рубрику «от редакторов» начал писать каждый руководитель, так ещё и наш блудный сын, Никита Мариненко, являющийся шеф-редактором, но не появлявшийся в журнале с третьего номера, наконец-таки объявился. Да и Александр Китавцев начал играть в MobiTree не последнюю роль, став редактором игрового раздела.

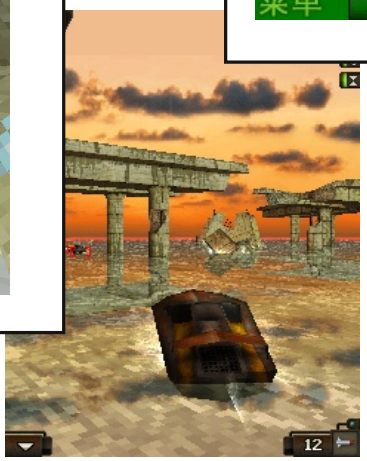
В плане эксклюзива нам в ту пору удалось сорвать большой куш – EA провели для нас два закрытых показа новых игр, прошедших в Москве и Петербурге.

Ну и завершаю повествование о номере традиционно с сообщением, что PDF так и не вышел. Хотя Олег Дрейман всё-таки наполовину его сделал…

Создатель журнала, Алексей Смагин









Платформа: *iOS, Android* | **Жанр:** *Adventure* | **Разработчик:** *Gameloft* | **Релиз:** *Ноябрь 2011*



The Adventures of Tintin: The Game — Кино в кармане

На многих мобильных платформах наблюдается странная ситуация: игр, казалось бы, навалом, а более-менее сносных представителей некоторых жанров днём с огнём не сыщешь. В случае с Adventure, кроме LEGO Harry Potter'a, вышедшего лишь на iOS, ничего на ум и не приходит. В AppStore, к слову, в одноимённой категории чего только ни представлено: и RPG, и аркады, даже шутеры местами мелькают. Но приключений почти нет, что прискорбно.

В этой ситуации новая игра от Gameloft — свежий бриз в лицо полудремлющим игрокам. И чего таить, обладателей устройств на Android в этот раз тоже не обошли стороной — поиграть в новую игру они могут уже сейчас.

Тайна Единорога

The Adventures of Tintin совсем не похожа на большинство других игр по фильмам, сделанных на скорую руку (на соседних страницах как раз можно прочесть обзор Fruit Ninja: Puss in Boots). Для мобильных устройств это проект чуть ли не AAA-класса, не обладающий разве что масштабностью, присущей аналогичным консольным проектам. Но всё же, в нечто подобное мы играли на персональных компьютерах лет десять назад, причём играли с большим удовольствием.

Скрывать сюжетные подробности на сей раз не стали: прохождение игры практически полностью заменит поход в кино. Эмоции, конечно, переданы не так ярко, но даже жалобная физиономия мальчишки, спасающего своего пса от верной смерти, говорит, что работы в этом направлении проводились.

Похорошела, кстати, не только мимика персонажей, но и визуальное оформление в це-







лом. Можно с уверенностью сказать, что такой хорошей графики не было ранее ни в одной игре от Gameloft. Конечно, здесь нет поражающих воображение эффектов из UE3 и Unity, но они тут просто не нужны. Тем более, персонажи тут даже на приличном расстоянии выглядят вполне сносно, в то время как враги в ShadowGun уже за следующей преградой превращаются чуть ли не в груду пикселей.

Морской коктейль

На самом деле, The Adventures of Tintin сложно отнести к какому-то одному определённому жанру. Происходящее на экране меняется с такой скоростью, что успеть привыкнуть к какому-нибудь из типов игры очень сложно. Основная цель часто остаётся одинаковой: вам нужно будет пройти из пункта А в пункт В, попутно собирая как можно больше монеток. На пути отважных героев постоянно будут встречаться различные препятствия, благодаря которым Тинтин и его друзья не раз побывают в роли Сэма Фишера, Лары Крофт и даже Принца Персии. Впрочем, последнее утверждение несколько спорно — самые зрелищные моменты представлены в игре в виде QTE, что не приносит реального игрового опыта. А вот геймплейные элементы из мобильных версий Splinter Cell и Tomb Raider действительно присутствуют, хоть и в малых количествах.

Одно, казалось бы, простое действие в The Adventures of Tintin разделяется на несколько этапов. Для того, чтобы выйти, например, из форта, Тинтину придется разыскивать своего пса, помогать повару варить суп, чинить приёмник и выполнять различные поручения капитана. Беда лишь в том, что решения любых сложностей приходят сами. Ключевой объект обязательно как-нибудь выдаст себя, не давая игроку даже как следует подумать.

Есть и особые уровни, не имеющие с основной игрой практически ничего общего. Дадут и на верблюде покататься, и на воздушном судне полетать, и даже поучаствовать в незамысловатых морских баталиях.





Правда, представлено это все настолько просто, что с управлением мог бы справиться и трёхлетний ребёнок. Зато до неприличия весело и отлично разбавляет игровой процесс.

Имеется, правда, и существенный минус, портящий ощущения от игры — практически полностью статичный мир. Объектов, с которыми можно взаимодействовать, единицы, да и те не блещут особой оригинальностью. Никакого весёлого задора, испытываемого после очередной проделки Сэма и Макса, в The Adventures of Tintin нет. А жаль. Каноничного приключения на все времена у Gameloft не получилось.

...

Зато получилась добротная, интересная и разнообразная игра, каких на iOS пока не было. The Adventures of Tintin, фактически, можно предложить людям любого возраста, что выгодно отличает её от ряда шутеров, экшнов и однообразных казуалок.

8.5 итог

Алексей Смагин

MobiTree #10



Наверное, сложно забыть Новый Год, в канун которого ты одновременно пишешь статью, берёшь интервью у собственного журналиста и пытаешься править статьи. Ещё сложнее, если при этом на форуме периодически проскальзывают холивары и истерики в духе: «мы должны успеть выпустить номер именно сегодня»!

Вот и я не забыл. Да и вообще, по многим причинам крайне сложно забыть. Отчасти потому, что это по всем традициям по-настоящему хороший новогодний номер, наполненный не просто обзорами игр, но и различными отвлечёнными статьями и множественными итогами: «Пять самых обаятельных персонажей года», «Письма разработчиков» или даже «Новогодняя сказка» - всё это было и что-то даже было традицией, которая, увы, не продолжилась через год.

Очередная причина ликования – это выход журнала во всех мыслимых и немыслимых версиях. В первую очередь – PDF. За исключением некоторых моментов его даже можно назвать PDF мечты. Ведь получился он действительно ярким, интерактивным и очень даже солидным. И сверстал его наш трудяга – Олег Дрейман. PDF этот впоследствии был выложен в Chrome Web Store и получил там стараниями наших читателей огромную популярность, обогнав в топах прессы даже Джастина Бибера с его булетом. Ну и до полного счастья довезла нас онлайн-версия MobiTree в AppStore, поставившая жирную точку в охвате нами крупнейших мобильных магазинов. Правда, сейчас программу там не найти – за аккаунт разработчика всё-таки надо платить, а Андрей Муравенко, нам его предоставивший, поддержать его не смог.

Планка, до которой мы поднялись в десятом номере, в следующем опустилась ниже нуля. Олег не способен делать PDF. Журналисты пропадают, с идеями полный кризис. И я, читая сложноподъёмную «Войну и мир» понимаю, что главным редактором я больше быть не могу. И не хочу. Отчасти потому, что мобильная индустрия становится все более казуальной и всё менее интересной. И потому, что осознаю: моя учёба этого не выдержит.

И прямо перед сдачей номера передаю бразды правления Никите Мариненко. А вместе со мной с поста уходит и Александр Китавцев…

Однако мой уход в данной ситуации означал лишь одно – полный провал. Два месяца. И за эти два месяца лишь кучка статей, большинство из которых мои. Человека, который, фактически, ушёл в отставку. Ну а что ещё остаётся главному редактору, если все работники даже и не собираются начинать что-либо писать? Денис делает игры, Олег учится, меня и Саши Китавцева нет, а остальных надо элементарно подгонять. Чего Никита Мариненко, новый главный редактор, совсем не знал. И сам канул в бездну. Журнал превратился в корабль-призрак.

А ешё в ту пору произошло куда более серьезное несчастье – владелец хостинга, на которым мы вместе с ним «сидели», просто перестал его оплачивать. И я чудом, в последний день, смог сохранить работу двух лет себе на компьютер. Слава богу, вовремя нашлись люди, которые согласились приютить МТ у себя под крылом. И которые даже забили (а может просто забыли) о его абсолютной неприбыльности и до сих пор абсолютно безвозмездно содержат сайт. Спасибо им за это!

Но… Что толку? Журнала же все равно почти нет, авторы разбежались, главред пропал… И в этой ситуации на толчок всё-таки решился Денис.

Создатель журнала, Алексей Смагин

Платформа:	Жанр:	Разработчик:	Релиз:
Android, iOS	*Open World, Action*	*War Drum Studios*	*15 декабря 2011*



Grand Theft Auto III: 10 Year Anniversary Edition — Десять лет спустя

В 2011 году на свет появилась масса прекрасных игр. Среди них были как совершенно новые проекты, так и римейки старых. Поговорка о том, что новое — хорошо забытое старое сослужила хорошую службу разработчикам и издателям. Ведь именно римейки имели высокие и стабильные продажи. Люди с большим удовольствием приобретают игры, в которые не успели поиграть или когда-то давно играли и хотят вновь окунуться в знакомые миры, опять встретиться с любимыми героями. Надо отметить, что некоторые девелоперы просто возрождают классику, а некоторые приурочивают это к какой-либо дате.

Вот и с момента релиза GTA III прошло десять лет. Не малый срок по меркам игровой индустрии. Вряд ли, конечно, многие вспомнят, во что же мы играли в 2001-2002 году. На персональных компьютерах и консолях в это время выходили, безусловно, такие прекрасные игры, как Max Payne, Devil May Cry, Serious Sam, Diablo 2 и так далее. Многие проекты даже из этого небольшого списка до сих пор являются культовыми. На них равняются разработчики, их любят обычные игроки.

Серия Grand Theft Auto не является исключением. Третья часть впервые в серии была помещена в 3D и получила множество положительных отзывов, как среди прессы, так и игроков. Именно GTA III и все последующие части становились хитами продаж (по состоянию на 2011 год продажи игр серии Grand Theft Auto по всему миру превысили 100 млн. копий), получали звание «Игра года» и приковывали внимание звёзд Голливуда, которые подарили свои голоса героям серии.

В итоге Rockstar решили напомнить о некогда популярной игре и к десятилетнему юбилею выпустить переиздание на мобильных платформах под управлением iOS и Android.

Для тех, кто пропустил игру





или не вникал в суть происходящего, напомним сюжет — действие происходит в 2001 году, и играем мы за безымянного (только в последующих частях серии мы узнаём, что его зовут Клод) наёмника, который потерпел фиаско во время ограбления банка. Героя подставила его же сообщница Каталина, оставив на растерзание полиции. Во время транспортировки в тюрьму на кортеж было совершено нападение и гореграбителю удалось бежать от лап правосудия. Теперь, оказавшись на свободе, игроку предстоит подниматься ввысь по карьерной лестнице, чтобы в результате добраться до Каталины и отомстить.

Вообще, сюжетная составляющая резко выделяла GTA III на фоне предшественниц. Она действительно представляет собой полноценное повествование с озвучкой каждого героя, а не набор обычных анимированных роликов с субтитрами. И, возможно, сейчас на это смотришь с лёгкой улыбкой на лице, но тогда, в 2001 году, сюжет был одним из составляющих факторов успешных продаж.

Однако для успешности игры





мало одного лишь хорошего повествования, нужен ещё и оригинальный сеттинг. С этим в GTA тоже всё в полном порядке — события разворачиваются в вымышленном городе Либерти-Сити (от англ. Liberty City), располагающемся на двух островах восточного побережья Северной Америки. Прототипом города свободы послужил реальный Нью-Йорк. Поскольку действие происходит в начале XXI века, то и основные черты этого времени были сохранены и перенесены в игру. Из радио автомобилей играет характерная музыка, отдельные треки которой хочется не раз прослушать в отрыве от игрового процесса. Сам город поделён на районы, которые отличаются друг от друга архитектурой, населением и доступными автомобилями. Кроме того в игре реализована 24-часовая смена дня и ночи, различные погодные явления, которые безусловно дополняют атмосферу игры.

В самом начале игры для исследования доступен только один остров Портленд (от англ. Portland), представляющий собой бедную часть города. Уже изначально нас никто не ограничивает в выборе, и игрок предоставлен самому себе. Можно отправиться по тропинке основной сюжетной линии, и с каждой миссией приближаться к заветной цели. А можно не обращая внимания, выполнять побочные квесты. Они представлены как заданиями каких-либо отдельных персонажей игры, так и работника скорой помощи, полицейского или угонщика автомобилей. На заработанные деньги в магазине можно приобрести дополнительный комплект брони или новое оружие. У кого же нет нужды в амуниции, те всегда могут потратить деньги на услуги девушек лёгкого поведения. Причём барышни настолько хорошо справляются со своей работой, что у героя даже повышается здоровье.

Поиграв в недавно вышедший Gangstar Rio, замечаешь, насколько схожи обе игры. По сюжету: в обеих играх главного

героя предает любовница, а он ищет ее для мести. Правда, в Gangstar это говорили не сразу, а герой сначала мстил и за себя, и за якобы мертвую подругу, однако обо всем можно было догадаться сразу. Или геймплейно: оба проекта с открытым миром, только в Gangstar все люди в городе поголовно носят оружие и имеют стальные я... Эээ.... нервы, полиции плевать вообще на все на свете, включая разрушение статуи Христа, а местная физика, судя по всему, была взята из двухмерных игр на обычных телефонах.

Управляется всё это на удивление просто, и долго привыкать не придётся. Стоит начать с того, что здесь использован очень любопытный приём, упрощающий процесс адаптации — если вы просто ходите пешком по улице, изучаете мир, то управление осуществляется при помощи экранных кнопок и виртуального джойстика, которые появляются там, где вы прикасаетесь пальцем к экрану. За рулем автомобиля появляются другие элементы. При желании, в настройках можно активировать акселерометр и рулить с его помощью. Так же с помощью пальца можно менять оружие, просто пролистывая его в списке. В целом интерфейс выполнен на очень качественном уровне и просто радуешься, что не приходится привыкать, отвлекаясь от мира игры.

Надо отдать Rockstar должное — они очень хорошо постарались, выпустив к десятилетнему юбилею игры законченный продукт. С дотошностью они подошли к портированию некогда культовой игры на смартфоны — даже скорость работы самой игры вызывает положительные эмоции. Единственная претензия, из-за которой игра не получит заветную десятку — мы уже это видели. Пусть прошло столько времени и Rockstar пытается вызвать чувства ностальгии, но, тем не менее, не всем удалось застать эпоху GTA III. Для некоторых данный продукт будет просто хорошей игрой, с открытым миром, где тебя ничего не ограничивает. Однако при засилье однотипных проектов большего-то и не надо.





Если играть на iPhone 4s или iPad 2, вы ничего не заметите, но вот владельцы более старых девайсов будут долго грустить. Мало того, что игра подтормаживает и время от времени вылетает — это, видимо, судьба всех портов. Но вот то, что на четвертом и более ранних поколениях отключены тени людей и машин (да, совсем), нет света фар и фонарей, да еще и Retina не поддерживается, вызывает недоумение. При этом с моделями и настройками от iPad 2 игра не начинает тормозить больше.



9.5 итог

Никита Мариненко

Эпилог



Собственно, что произошло? У меня был AWW, я реализовывал мечту всей своей жизни – я делал игры! Но совесть-злодейка нагрянула внезапно, и когда я узнал, что MobiTree находится в коматозном состоянии, я решил… собственно, многое решил. Куча мыслей была – о том, что это моя вина, что нечто похожее произошло с Age of Magic, что моя работа в первых номерах пропадает в никуда. И ударило мне в голову, что нужно растрясти людей. Никита Мариненко был уже недоступен, Китавцева и Смагина я проагитировал с трудом. Собственно, Смагин до последнего момента говорил, что на журнал времени у него нету, однако он свою мысль изменил, чему я рад несказанно. На счёт Дреймана уже не скажу, ибо не помню, однако себя я уже воображал Лениным на броневичке, только не картавым и без кепки. Как мне удалось воодушевить команду – Бог его знает, что я тогда говорил, что писал, что думал. Однако результат был. Заслуга в оживлении MobiTree лежит не только на мне – я лишь бросил искру, которая могла тысячу раз погаснуть, прежде чем загорелся костёр. Спасибо нужно сказать тем, кто за мной пошёл, кто меня послушал, кто поверил в журнал, дал ему надежду, шанс на продолжение жизни.



Спасибо вам всем.

Главный редактор, Денис Зайченко