

Автор: JUSTICE
04.07.2011 18:59



Сегодня я не буду толерантным и прощительным. Ведь я хочу рассказать, наверное, о самой бездарной игровой студии. Да-да и эта студия Gameloft. Из под её пера выходят самые некачественные, ширпотребные, сделанные на скорую руку и просто отвратительные игры. Почему? Давайте разберёмся.

История создания Gameloft берёт начало в далёком (как быстро время-то летит!) 1999 году. Первые её игры были совсем не плохи. " Prince of Persia: Harem Adventures" была во всех смыслах прогрессивной игрой. Почти все их первые проекты были отличными играми для телефонов. Хороший сюжет, отличный геймплей и графика, что ещё нужно для мобильной игры?

Вскоре Геймлофт стала лидером по продажам игр на телефоны. Вот тут то всё и началось. Конкуренции на рынке мобильных игр тогда почти не было, это и привело к загниванию Gameloft как творческого коллектива. Вся их деятельность стала вертеться вокруг штамповки новых игр по старым мотивам. Real football, Asphalt, Splinter Cell, Prince of Persia. Ничего не забыл? Ах да, ещё же порт Assassin's Creed....



И всё. Полное разложение Gameloft так и продолжалось бы, каждый год выходила бы новая игра с тем же названием и немного изменённой графикой, и люди продолжали бы покупать, но к счастью ситуация на рынке мобильных игр стала меняться. Появление новых ОС, таких как Android и iOS, изменило отношение к играм на смартфонах. В мобильные игры стали играть не только тем, кому в транспорте было нечего поделывать, но и по-настоящему увлечённые серьёзными, полноценными играми люди. Единый магазин приложений позволил с успехом делать игры не только большим компаниям со своим

Автор: JUSTICE
04.07.2011 18:59

отделом продажи, но и маленьким инди студиям, состоящим из 5-6 человек.

И тут стали появляться шедевры. Да, настоящие шедевры. Такие как [Angry Birds](#) , [Cut the Rope](#)

и

[Real Racing](#)

. Эти мобильные игры, отлично прорисованные, удобно управляемые и свежо воспринимаемые, обнажили поднаготную отсталости Геймлофта. По сравнению с ними подделки типа Asphalt выглядят не то что неубедительно, они вообще не воспринимаются как игры.

И тут руководство Gameloft засуетилось. На фоне Rovio Mobile (создатели [Angry Birds](#)) сделавших одну качественную игру и зарабатывающих на ней миллионы, Геймлофт стал выглядеть бедновато. Они стали выпускать игры с приставкой HD , сделали ещё один глупый бессмысленный и морально устаревший порт

[Assassin's Creed](#)

и всячески пытаются показать кипучую деятельность профессиональной game-студии. Но нет, нас не обмануть!



Хотя похоже нет, всё таки обмануть. Ведь пипл хаваает. Игры геймлофта продолжают покупать. И вместо того чтобы потратить деньги на какую-нибудь и правда отличную мобильную игру, люди отдают деньги геймлофту, чтобы опять поиграть в то, чем тешились лет 5 назад. Только в новой обёртке.

Самое результативное проявление своего мнения - голосование рублём. Подумайте о том что я написал. Пока игры Gameloft'a будут покупать, они так и будут продолжать гнить в своём собственном соку. Только когда современные "мобильные геймеры" опомнятся, наконец перестанут покупать котлов в мешке, и начнут читать обзоры мобильных игр от авторитетных изданий, только тогда Gameloft перестанет засорять

Автор: JUSTICE
04.07.2011 18:59

рынок портативных игр своими жалкими ремейками.

Фуф что то я сегодня разошёлся. Наверное трагедия Gameloft воспринимается как очень личное поражение. Ведь когда то я с огромным удовольствием играл на стареньком Siemens c65 в шпионскую игру про зелёноглазого агента американской разведки. Хочется пожелать им всяческих творческих успехов. Ведь смогут, когда захотят! Или когда заставят...

Вы можете приобрести [игры оптом](#) для ваших детей.