Автор: Administrator
12.10.2014 16:59 -

На рынке мобильных устройств уже было немало успешных игр, которые похожи на жанр казуальные игры-стрелялки и Assault: Blue vs Red в частности. Некоторые примеры, которые сразу вспоминаются – это Zombiewood и Gun Bros. После взгляда на игру вам может показаться, что это не тот же самый жанр, но здесь не стоит судить по первому впечатлению.

Графическое исполнение

В общем, графическое исполнение этой игры не имеет ничего выдающегося. Единственное, что стоит оценить, так это то, что игра не применяет часто одни и те же карты в режиме «Кампания», а значит, вы получите постоянно меняющийся пейзаж в ходе всей игры. Тем не менее, некоторые уровни совершенно уродливы, а также используют одинаковую облицовку на 90%. Относительно частоты кадров, так Assault: Blue vs Red работает довольно гладко.

Графика несколько страдает от нехватки полировки и деталей, кроме того, она нуждается в визуальном разнообразии некоторых областей. При сражении с многочисленными противниками, вы можете отметить медленное движение точек из вашего оружия. Но самой большой неприятностью является то, что противники издают большой шум при погибели.

Геймплей

Существуют проблемы и в геймплее. В первую очередь, на множестве уровней вы

появляетесь в радиусе огня врага. Как только вы начнете возрождаться в новой точке респауна, тут же враги устремляются в нее с оружием наперевес. Респаун имеет проблемы в ходе всей игры, а если вы возрождаетесь в месте гибели от танка, то он сразу же убьет вас опять.

Помимо штурмовой винтовки вы также можете подбирать мины и ракеты, которые будут помогать в уничтожении врага. Ракеты лучше сохранять для танков и другого транспорта, но мины помогут при нападении множества врагов. Также можно использовать и собственные медали для покупки бонусных припасов.

Элементы управления

В этой казуальной игре-стрелялке элементы контроля как будто застревают иногда, в особенности сразу после респауна, что усложняет задачу не погибнуть снова. По какой причине все кнопки сделаны маленькими не понятно, да и возможности их масштабирования нет.

Есть 3 режима игры: бесконечный зобми-режим, одиночная кампания, дуэль. Это, в принципе неплохое сочетание. В кампании предлагается 14 уровней, но они все нелегки для прохождения из-за плохой механики.

Игра создана для казуальных игроков, ищущих трудности. Она требует немало работы, тонкой полировки и настройки. К сожалению, разработчики заявили о том, что первое обновление включит в себя новых врагов и уровни, но ни слова об изменениях или исправлениях геймплея.