

	Экран	Описание	Примечание
Drive off		Задача игрока угнать машину и доставить её в определенное место (за ограниченное время), за ним гонятся патрульные машины. Игрок должен доехать до места сбыта машины без хвоста. 	Стратегический блок - 2 400 Интерфейсный блок - 1 200 Графика - 1 250 Игровые уровни - 1 150 Звуковое сопровождение - 0 50 Тестирование - 1 100 1150
Landing force 		Вид из глаз, пейзаж перемещается справа налево. Управляя прицелом, игрок должен уничтожить живую силу и технику противника. Периодически на парашюте сбрасываются боеприпасы. Цель игры - выжить ☺ ???	Стратегический блок - 2 400 Интерфейсный блок - 1 200 Графика - 2 350 Игровые уровни - 1 150 Звуковое сопровождение - 0 50 Тестирование - 1 100 1250
Penalty goal		Игрок управляет вратарем (имеется возможность выбора команды своей и противника из списка). Игрок должен ловить мячи посылаемые в ворота в процессе матча между своей командой командой противника. Вся игра осуществляется вдалеке на поле откуда иногда в ворота летит мяч.	Стратегический блок - 1 300 Интерфейсный блок - 1 200 Графика - 1 250 Звуковое сопровождение - 1 100 Тестирование - 1 100 950
Evening-party 		Игра заключается в соблазнении некой особы, выбираемой игроком на вечеринке... Диалог осуществляется в виде иконок (маленьких картинок). Цель довести даму до постели.... Игра будет без порно, т.к. западники не любят игры за которые можно попасть в плохую сводку новостей.	Стратегический блок - 2 Интерфейсный блок - 1 Графика - 2 Игровые уровни - 2 Звуковое сопровождение - 0 Тестирование - 2

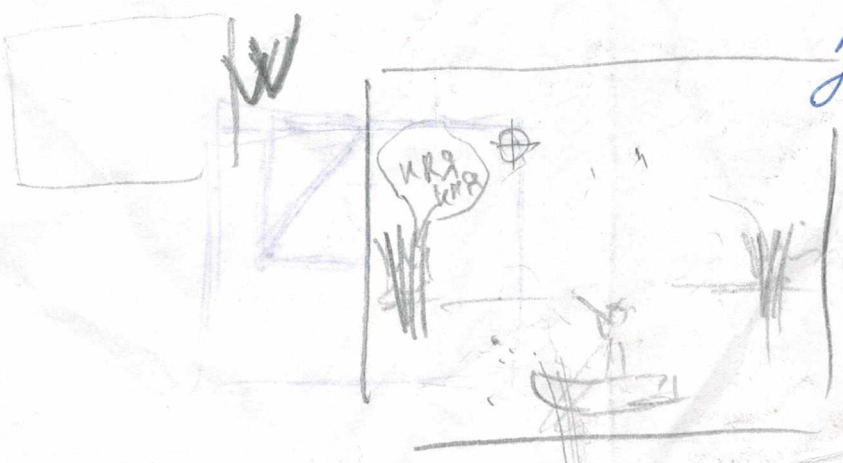
Убрать



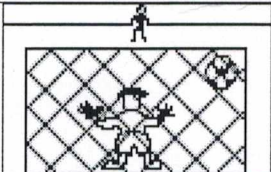

утиная охота

Стеновое сфинкса 2177

3350  
4335

согласие  
применение.  
до 10. 7. 2002.  
согласие  
континент.  
им. улов  
на террасе  
и на уловии.



№	Наименование	Экран	Описание	Примечание
1	Drive off		Задача игрока угнать машину и доставить её в определенное место (за ограниченное время), за ним гонятся патрульные машины. Игрок должен доехать до места сбыта машины без хвоста.	Стратегический блок – 2 Интерфейсный блок – 1 Графика – 1 Игровые уровни – 1 Звуковое сопровождение – 0 Тестирование – 1
2	Landing force		Вид из глаз, пейзаж перемещается справа налево. Управляя прицелом, игрок должен уничтожать живую силу и технику противника. Периодически на парашюте сбрасываются боеприпасы. Цель игры – выжить ☺	Стратегический блок – 1 Интерфейсный блок – 1 Графика – 1 Игровые уровни – 1 Звуковое сопровождение – 0 Тестирование – 1
3	Penalty goal		Игрок управляет вратарем (имеется возможность выбора команды своей и противника из списка). Игрок должен ловить мячи посылаемые в ворота в процессе матча между своей командой противника. Вся игра осуществляется вдалеке на поле откуда иногда в ворота летит мяч.	Стратегический блок – 1 Интерфейсный блок – 1 Графика – 1 Звуковое сопровождение – 1 Тестирование – 1
4	Evening-party		Игра заключается в соблазнении некой особы, выбираемой игроком на вечеринке... Диалог осуществляется в виде иконок (маленьких картинок). Цель довести даму до постели....	Игра будет без порно, т.к. западники не любят игры за которые можно попасть в плохую сводку новостей.  Стратегический блок – 2 Интерфейсный блок – 1 Графика – 2 Игровые уровни – 2 Звуковое сопровождение – 0 Тестирование – 2

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ**  
**на изготовление трех игр для мобильных телефонов**  
**моделей Nokia 3410, Siemens M50.**

1. **“DRIVE OFF”** – Задача игрока угнать машину и доставить ее в определенное место (за ограниченное время), за ним гонятся патрульные машины. Игрок должен доехать до места сбыта машины без «хвоста».
2. **“FOWLING ”** – Вид из глаз. Игрок перемещается по болоту на лодке. Задача – настрелять как можно больше дичи.
3. **“PENALTY”** – Игрок управляет либо вратарем, либо игроком, бьющим пенальти. Игрок должен ловить мяч (если он выступает в роли вратаря), либо забить пенальти (если он в роли игрока).

*Согласовано*  *4. 4. 2002.*



## ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

### На изготовление игр для мобильных телефонов

г. Санкт-Петербург

« 04 » июля 2002 г.

#### 1. ОСНОВАНИЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ РАБОТ

Основанием для выполнения работ является договор от 04 июля 2002 года.

#### 2. ЦЕЛЬ РАБОТ

Изготовление трех игр для мобильных телефонов NOKIA 3410 и SIEMENS M50.

#### 3. ОПИСАНИЕ ИГР

- 3.1 «**DRIVE OFF**» - Задача игрока угнать машину и доставить ее в определенное место (за ограниченное время), за ним гонятся патрульные машины. Игрок должен доехать до места сбыта машины без «хвоста».
- 3.2 «**FOWLING**» - Вид из глаз. Игрок перемещается по болоту в лодке. Задача – настрелять как можно больше дичи.
- 3.3 «**PENALTI**» - Игрок управляет либо вратарем, либо игроком, бьющим пенальти. Игрок должен ловить мяч (если он выступает в роли вратаря), либо забить пенальти (если он в роли игрока).

От ИСПОЛНИТЕЛЯ

  
\_\_\_\_\_  
И.А. Мазница

От ЗАКАЗЧИКА

  
\_\_\_\_\_  
П.Е. Колесников

УТВЕРЖДАЮ  
Генеральный директор ООО «Коминфо»

П.Е.Колесников

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2003 г.

## АКТ

приема-передачи работ по Авторскому Договору

Мы, нижеподписавшиеся, АВТОР Мазница Игорь Анатольевич с одной стороны и представитель ЗАКАЗЧИКА Олейник Сергей Викторович с другой стороны, составили настоящий АКТ в том, что АВТОР передает, а ЗАКАЗЧИК принимает работы по Договору. Стороны подтверждают, что работы выполнены в срок и полном объеме.

АВТОР передает, а ЗАКАЗЧИК принимает:

- |   |        |
|---|--------|
| 1. Игра PENALTY (доработанный и адаптированный вариант игры для моделей телефонов NOKIA 7650, 6610 (7210)   | 2 экз. |
| 2. Игра SNOWBOARD (доработанный и адаптированный вариант игры для моделей телефонов NOKIA 7650, 6610 (7210) | 2 экз. |
| 3. Игра DRIVEOFF (доработанный и адаптированный вариант игры для моделей телефонов NOKIA 7650, 6610 (7210)  | 2 экз. |
| 4. Игра FOWLING (доработанный и адаптированный вариант игры для моделей телефонов NOKIA 7650, 6610 (7210)   | 2 экз. |

Данный АКТ является основанием для проведения окончательных расчётов по Договору.

АВТОР

От ЗАКАЗЧИКА

  
И.А.Мазница

  
С.В.Олейник

**Акт**  
**сдачи-приемки**  
**по договору б/н от 04 июля 2002.**

Санкт-Петербург

09.08.2002

ИСПОЛНИТЕЛЬ сдал, а ЗАКАЗЧИК принял три законченных игры для мобильных телефонов NOKIA 3410 и Siemens M50 со следующими замечаниями:

1. Отсутствует описание игрового процесса.
2. Необходимо заменить строку об имущественных правах (согласно документу, представленному руководителем отдела рекламы INFON).
3. Необходимо изменить загрузочную картинку на логотип компании INFON.

Исполнитель обязуется исправить перечисленные ошибки в течении 5 рабочих дней после получения необходимой документации от отдела рекламы.

ИСПОЛНИТЕЛЬ

И.А. Мазница



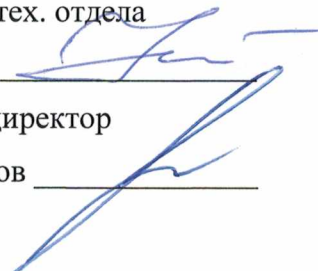
ЗАКАЗЧИК

Руководитель тех. отдела

Нимченко Г.В.

Генеральный директор

П.Е. Колесников



Утверждаю  
Генеральный директор ООО «Коминфо»  
Колесников П.Е.  
«15» мая 2003 г.



## Техническое задание на разработку Symbian-приложения «Call viewer»



## **Описание приложения**

Symbian-приложение «Call viewer» состоит из нескольких функциональных частей (далее модулей):

- Модуль «Отображение при звонке»
- Модуль «Просмотр изображений»

Приложение распространяется как один SIS архив. После инсталляции в мобильное устройство, модуль «Просмотр изображений» должен отображаться в качестве иконки в меню. Вся функциональная настройка осуществляется через модуль «Просмотр изображений». Приложение должно осуществлять безошибочное функционирование на устройствах Nokia 7650 и Nokia 3650.

### **Модуль «ОТОБРАЖЕНИЕ ПРИ ЗВОНКЕ»**

Данный модуль является невидимым для пользователя и активизируется только в момент поддержки пользователем входящего звонка или осуществления пользователем исходящего звонка.

Данный модуль должен корректно осуществлять взаимодействие с другими активными приложениями на мобильном телефоне и корректно закрываться.

#### **Модуль «ОТОБРАЖЕНИЕ ПРИ ЗВОНКЕ» осуществляет:**

- 1) Проверку телефонного номера при входящем или исходящем вызове на предмет наличия соответствующего телефонному номеру определённого ассоциированного изображения.
- 2) В случае наличия соответствующего ассоциированного телефонному номеру изображения, при входящем или исходящем вызове, данное изображение выводятся на экран телефона в полноэкранном режиме.
- 3) При входящих или исходящих вызовах поверх выведенного изображения также отображается информация о соединении. В опциях модуля «ПРОСМОТР ИЗОБРАЖЕНИЙ» осуществляется настройки внешнего вида и компоновки отображения информации о соединении.
- 4) При входящем звонке, модуль активизируется только в случае поддержки пользователем входящего звонка. До приема звонка, отображение информации о входящем звонке осуществляется внутрисистемными ресурсами операционной системы.

### **Модуль «ПРОСМОТР ИЗОБРАЖЕНИЙ»**

Данный модуль доступен через обращение к его иконке в меню телефона или через комбинацию горячих клавиш.

Данный модуль осуществляет:

- 1) Показ всех имеющихся в данном телефоне изображений. В случае привязки какого-либо изображения к определённому телефонному номеру, к изображению добавляется графическая «галочка». Для ускорения работы приложения, при открытии списка изображений, по умолчанию отображается список изображений из папки «Images», существует функция сканирования всех папок в телефоне на



предмет обнаружения графических изображений и построение полного списка изображений в телефоне.

- 2) Привязку выбранного изображения к телефонному номеру из телефонной книги. В случае изменения изображения привязанного к определённом телефонному номеру или задания нового изображения через данный модуль, информация автоматически обновляется в телефонной книге.
- 3) Настройку функциональности приложения:
  - а) Флажок активности приложения при входящем или исходящем вызове. При снятии флажка, приложение деактивируется, телефон использует системные функции при обработке вызовов.
  - б) Флажок отображения номера входящего или исходящего телефона.
  - с) Флажок отображения времени входящего или исходящего звонка.
  - д) Флажок отображения длительности входящего или исходящего звонка.
  - е) Список флажков отображения информации из телефонной книги для заданного абонента (формируется на основании непустых полей из телефонной записи).

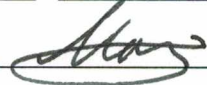
#### **Срок выполнения и стоимость работ.**

Срок выполнения работ с «15» мая 2003 г. по «15» сентября 2003 года. Исполнитель имеет право выполнить работы досрочно.

За выполненные по настоящему договору работы заказчик уплачивает исполнителю вознаграждение в размере 40 274 рублей.

АВТОР

«15» мая 2003 г.

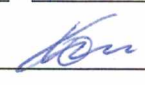


И.А. Мазница

От ОБЩЕСТВА

Коммерческий директор ООО «Коминфо»

«15» мая 2003 г.



Ю.Е. Галкин