

Virtual City 2: Paradise Resort от ныне малоизвестной Nevosoft  
головоломка на тему конечной комбинаторики и распределения ресурсов,  
притворяющаяся градостроительным симулятором

игра уже средних лет (2012), и показывает искусство изометрической 2.5D  
графики, почти забытое в "наше время"— в более поздних представителях  
жанра ему на смену пришли трёхмерные сцены и шейдерное безумие

игра почти не связана с первой частью, поэтому можно смело начинать со  
второй

игровой процесс разбит на уровни, объединённые в пределах главы одной  
темой: например, в финале первой главы цель — открыть лыжный курорт,  
используя материалы (опоры, фуникулёры, тросы и т. д.), производящиеся на  
предыдущих уровнях и заботливо привозимые вам самым разным транспор-  
том: машины, поезда и даже самолёты

тем не менее, игрок управляет скорее автомобильной логистикой, а осталь-  
ные виды предлагаются в основном в форме предметов окружения

сложность растёт постепенно, и иногда слишком медленно: валюты дают  
много, и половина улучшений, сделанных на них, может даже не пригодиться

современному игроку будет непривычен некоторый перекося интерфейса в  
сторону управления мышью: здесь тяжело с горячими клавишами, и ино-  
гда приходится много кликать

в целом VC2 — интересная капсула времени; можно даже считать её эле-  
ментом геймерского образования

Reaxhion от, как часто бывает, ныне малоизвестных Hot Lava Games (HLG) в меру нетипичный арканойд (в англоязычном сообществе для жанра закрепилось название breakout arcade)

техническое предисловие: игра младше меня, но не сильно (2006), и её невозможно запустить на Win10/Win11 просто так; мне потребовалось некоторое время разбираться с настройками совместимости

графика здесь показывает свой почтенный возраст: разрешение нельзя поднять выше 1280x1024, а игровые элементы выглядят ровно так, как можно ожидать — не очень красиво; можно признать, что есть свой шарм, но можно с тем же успехом ответить, что аргумент получается слабый

поначалу ситуация похожа на обычную для арканойдов: нужно запускать шары, разрушающие кирпичи на уровне, отбивать их ракеткой, в общем, обычная деятельность

на стандартных уровнях игра даёт очень много свободы: можно играть несколькими мелкими шарами или одним крупным, можно собирать длинные комбо и разнообразные модификаторы, можно управлять ракеткой с пиксельной точностью: здесь её положение напрямую привязано к мыши, и нет ограничений вроде максимальной скорости или инерции

кроме стандартных, уровни бывают с битвами с боссами (на противоположной стороне экрана появляется ракетка "врага и надо закинуть шар мимо неё, не пропуская шаров самому) и специальные; и на тех, и на других почти все инструменты, описанные выше, недоступны, и поэтому нестандартные уровни — крупный скачок сложности относительно стандартных

легко заметить, что решения геймдизайна немного случайны, и их описание ближе не к "продуманный и тщательно сконструированный игровой процесс а к "это выглядит прикольно, а ещё есть это, это и вон то"; шарм старых игр проявляется в том числе в подобной шероховатости

спорная игра: несомненно, Reaxhion не вредно потрогать, пощупать, во что играли восемнадцать лет назад; тем не менее, тратить десять часов, чтобы пройти весь контент (примерно 150 уровней), возможно, не стоит времени современного игрока