«Просто представь…» — слоган компании LEGO. Представь прекрасное будущее впереди. Все игры продаются, игрушки скупают, а каждый разработчик мечтает получить лицензию на брэнд LEGO <s>потому что дизайн не требует сил</s>, но не всё так просто. Следующая пятилетка в мире видеоигр свершила целую кучу революций в каждом своём жанре, что требовало новых высоких достижений в каждой новой игре. Недостаточно было сделать продукт по лицензии, тогда это будет стоить только продажи в пачке из-под хлопьев, а не на прилавках крупных магазинов. Но до издателя это доходит уже слишком поздно. Я без понятия, как начать переломный с точки зрения игропрома период(ты без понятия с чего он начался или без понятия как тебе про него рассказать?) гибели LEGO Media <s>на тот момент называвшейся LEGO Software, а позже и LEGO Interactive</s>, издававший все игры под этим брендом. Как и этот блог, каждая игра переживала не одну и даже не три переработки с нуля. Пожалуй, хватит нагонять саспенса и пора говорить по делу, как надо делать на похоронах.

<spoiler title="Инструкция (нажимай на синий штрих-пунктир)">

Шаг 1. Завари что-нибудь по крепче

Шаг 2. Под разбор попадают все игры, имеющее значение или запустившиеся, но упоминаются все.

Шаг 3. Читай и оставляй комментарий. Автор молод и растёт, и любит конструктивную критику

Шаг 4. Доставай машинки и Биониклов.

Шаг 5. Плачь от того, как круто это было.

</spoiler><hr>

<p class="center">2000 (рис) </p>

Пятилетка, как и год <s>как и десятилетие, Даур</s> (вставить ссылку на видео) начинается с нуля. С нуля значимых игр. Есть лично мной любимая <b>LEGO Alpha Team</b>, детские <b>LEGO My Style</b>, скучный и упомянутый в прошлой части по ошибке <b>LEGOLAND</b>, НО есть огромные НО. Они все незначимы и только очерчивают яму, которая копает себе компания. С другой стороны, Британская ассоциация игрушек признаёт LEGO "игрушкой века", что даёт понять, какие высокие ожидания могут быть у обычных людей от продукции Лего.

<spoiler title=" Личный факт ">

Игры этой пятилетки у меня в детстве были на диске «6 в одном», поэтому, когда я играл в них, воспоминания смешали всё в одну игру, кривоватую, но разнообразную. Сейчас же мне было больно над каждой игрой, но боль была разная. Мой персональный ад, который испытает любой, осмелившийся пойти по моему пути. <s><i>Ну из важного в этом году то, что я родился для написания этого блога.</i></s>

</spoiler><hr>

<p class="center">2001 (рис) </p>

Розничные магазины LEGO открываются в Англии, Германии и России, а на сайте LEGO.com, который существует с 1996 года, был добавлен LEGO Message Boards, поэтому я начну описывать на русскоязычном <u>Message Boards</u> сиквел <b>LEGO Island</b>.

<p class="center"><b><i>LEGO Island 2: The Brickster’s Revenge</b></i> (рис)</p>

Разработка над "местью кирпича"(разработка чего? Без «над») <s>дословный перевод</s> началась с проекта <i>LEGO Fantasy</i>. Продюссером выступал Дэвид Апчурч и, с его слов, шоу для телевизора(телевизионное шоу) должно было выходить каждое утро субботы и быть похожим на приключения Джеки Чана, с ежесерийной моралью жизни и медленно продвигаемым глобальным сюжетом <i><u>сравнение — допущение автора блога</u></i>. Игра по этому шоу была уже в раннем этапе производства. <blockquote>Платформер уровня <b>Mario 64</b> c тремя героями из сериала, каждый из которых наделён своими способностями. Ещё была бы собака компаньон, которая вынюхивала секреты и выкапывала предметы. Чем-то в голове это было даже круче <b>Fable</b>.</blockquote><blockquote> По идее у нас должно было быть три времени, как в <b>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</b>. Замок – прошлое, город – настоящее, космос – будущее. Можно было срубить дерево в качестве моста в средневековье, вернуться в настоящее и там был бы деревянный мост.</blockquote><blockquote>За 6 месяцев у нас уже был прототип с подростком и собакой, которая могла копать. Прямо перед полноценной разработкой, шоу отменили вместе со всем проектом. Издатель заметил сходство между подростком и Пепер из <b>LEGO Island</b> и тут понеслось. Собаку снесли, но добавили скейт. Мы собирались добавить трюки как в <b>Tony Hawk</b>, но не всё вошло в игру. Так же в игру не вошли и путешествия во времени, а добавлены миниигры... теперь всё намного проще. На этом моё участие в разработке прекратилось – на прототипе. Честно говоря, я не играл много в итоговый продукт, просто поторчал в первой локации и всё. Мне кажется, ничего моего тут не осталось. <i>Silicon Dreams</i> <s>конечный разработчик</s> проще начать несколько раз всё с нуля, чем использовать чужие наработки...</blockquote>

Дэвид Апчурч даже не был указан в титрах игры, но в истории разработки он закладывал первые кирпичи.

<spoiler title=" Сonstrufact (дословно построить факт)">

Собственно, это шоу называлось <b>LEGO World</b> и всё, что по нему возможно найти это выше переведённое интервью с Дэвидом Апчуром и этот… трейлер!?

(вставить видео)

</spoiler>

Уже в меню игра встречает потрескиванием при наведении на каждый пункт, этот звук напоминает потряхивание коробки с лего. С первой до последней кастсцены <s>их всего две: вступительная и финальная</s> будет виден опыт в их проработке, но отсутствие остроумия, присущее в будущем <b>TTGames</b>. Так же, как и в первой части, здесь есть функция Toy – изменение цвета/фигурки по нажатию Enter. По сути остров остался тем же, но он вырос в два раза и обзавёлся железной дорогой, по которой ездит поезд. А если на эту железную дорогу встать, то прилетит начальник станции в красном плаще и перенесёт главного героя в безопасное место, а-ля супермен. Теперь Пэппер научился прыгать, высота которого зависит от долготы зажатого пробела. Ну ещё меня поразил двойной прыжок, анимация которого один в один повторяется в <b>LEGO Star Wars</b>. Даже есть возможность плавать, НО в игре отстутствует платформинг как таковой. Зачем это всё нужно – не ясно. Даже скейт добавили, но он не быстрее, чем бегать пешком, просто не приходится зажимать кнопку вперёд. Да и локации камерные, что редко приходится преодолевать прям большие расстояния. Зато возле дома главного героя есть скейт парк, как отдельная локация, в котором дают 2 минуты на откатывание всяких трюков на одной рампе. Ведь в игре НЕЛЬЗЯ делать трюки. Движок игры учитывает наклон, по которому бегает Пэппер и уменьшает его скорость от этого, НО где это видано, чтобы персонаж бегал по стенам с наклоном в 90°!? Даже возможность кидаться пиццей <s>на мой вкус, неуважение к еде</s>, сделана криво, ведь анимация удара стоя на месте непрерывная, а на бегу он её метает вдаль и продолжает делать всё, что возможно помимо этого. Катера можно ставить только в определённых портах, НО зачем тогда возможность плавать!? Ну и добивочка, что герой звучит как Линк из Зельды. Складывается впечатление, что это мешанина из гейплейных механик, которая не применяется в игре вовсе. Так так и есть.

<u>Вдох и выдох</u>. Что же до сюжета?

Пэппер разносит пиццу, знакомясь со всеми жителями города и получая плату в виде кубиков для его дома. Построив дом, он получает заказ на Брикстера. Но не убить, а доставить пиццу. Дальнейшие события попробуйте понять по кастсцене: (вставить galary фоток)

А теперь разжую: Брикстер добавил в пиццу кучу перца, сжёг камеру, украл и разорвал Блокпедию, из-за чего начали разрушаться здания и в мир стали вторгаться его роботы.

Даже у детей, играющих на поляне, отбирают футбольный мяч… Ломаем 4 особых роботов, путём оглушения и подхождения в плотную!? Собираем 4 страницы местной библии и тем самым восстанавливаем 4 дома. Потом следует <b>миниигра</b> на стрелочки, где надо бить по роботам и не бить по Информаньяку. Нам дают наводку, что остальные страницы надо искать в средневековье. Прыгаем в появившийся на воде портал и попадаем куда надо. В <b>миниигре</b> водолазом собираем со дна блоки для постройки моста. Теперь можно сразиться в турнире против чёрного рыцаря в <b>миниигре</b>. Как вдруг, после поражения, он не сдаётся и начинает обстреливать нас из пушек. В очередной <b>миниигре</b> уничтожаем все пушки. Отлично, мы добыли ещё одну страницу, возвращаемся назад. Теперь нас отправляют в другой портал, за которым скрывается ещё один остров из джунглей и пустыни или проще набор <u>Остров приключений</u>, или <u>Олег остров</u> <s>Лего остров наоборот</s>. Ни одно современное ведро не вытянет лаги от эффектов дыма из жерла вулкана. А если вы где-то застряли в пустыне, вас спасёт укус скорпиона. Вернёмся к нашим минииг…сюжетам. Нас встретят новые два персонажа и сразу же отправляемся в погоню, ведь за нами гонятся змеи. В <b>миниигре</b> отстреливаемся от них и уезжаем, чтобы пройти <b>миниигру</b> в гробнице подобно стрелочной в начале, но с усложнением в двойные клики. Теперь, добыв ключ от другой гробницы, проходим в ней <b>миниигру</b> на соответствующие картинки, а потом крадём нужную страницу Блокпедии и валим от шара <s>привет Индиана Джонс</s>. Едем на машине в <b>миниигре</b> с очень дёрганным управлением, по причине заточенности игры под низкий FPS. Доехали до озера и знаете, что надо делать? Правильно, весёлая рыбалка в <b>миниигре</b>. Достали ещё одну страницу и едем в джунгли. Я сказал едем? Летим в <b>минигре</b> на кукурузнике, пока вас обкидывают бананами обезьяны. Прилетели? Тогда запрыгиваем на T-REX-а и бегом через препятствия в <b>миниигре</b>. Добежали? ХЕЙ, построй воздушный шар и спаси динозавров из клеток злобного местного злодея. Шучу, строить не надо, но <b>миниигра</b> есть. Страница <s>как?</s> наша и можно возвращаться обратно. Всё встало на свои места, даже детям вернулся мяч, но Брикстер забрал наших родителей и улетел на луну, да ещё и роботов раскидал, которые не вырубаются просто от удара пиццей. Тогда мы берём с собой колонку и скучнейше ждём, когда от танца особые роботы оглушатся, чтобы уже тогда их сломать. Танцы минус, значит пора спасать родителей. Проходим в <b>миниигре</b> курс молодого космонавта и уже в другой <b>миниигре</b> учимся прыгать с парашюта. Прыгаем на ракету и поехали, через кучу астероидов в <b>миниигре</b>. Высаживаемся на луну с парашютом, в такой же <b>миниигре</b>, находим родителей и готовим для охраняющих их роботов пиццу в <s>не догадаетесь</s> <b>миниигре</b>. Теперь можно забраться в башню <s>Мстителей</s> Брикстера, но подниматься надо в <b>миниигре</b> по лестнице круговой и тут я убил 5 минут против 33 секунд спидранера. Поднимаемся и просто закидываем пиццей Брикстера. Возвращаемся домой в кастсцене и нас целует и встречает девушка, которой не было в игре. Но это всё не важно, ведь Брикстер делает себе подкоп. Конец..?

<spoiler title=" Сonstrufact ">

Миниигра с погоней от змей проходится простым зажатием кнопки стрельбы. Все змеи рано или поздно прыгнуть под нескончаемый огонь.

</spoiler>

То есть, сюжет из себя представляет лепёшку из сюжета <b>LEGO Island</b>, отсылок к Индиане Джонсу, Волшебнику в стране Оз, Космической Одиссее 2001 и <b><i>ДЕВЯТНАДЦАТИ МИНИИГР</b></i>. Плюсом к этому сюда ложатся технические баги и долгие загрузки.

<spoiler title=" Сonstrufact">

Версия для первой PlayStation была урезанной в целом, отсутствует рыбалка и прыжок с парашютом, очень лютые баги и больше страданий на винтовой лестнице. В русской версии к тому же не отображаются иконки действий, таких как сесть в лодку или заговорить. Местами лучше играть, местами хуже. Это последняя игра LEGO, вышедшая на PS.

Версию GBC разрабатывал другой разработчик, поэтому это другая игра: есть подземка и пираты, новые персонажи, стелс <s>Кодзима сосать</s>, враги сбивают с ног, но не более. Можно даже коллекционировать карточки и обмениваться ими с друзьями. Тут была своя собственная карта: (фото карты)

А к версии для GBA приложил руку Дин Роскелл, к которому мы вернёмся подробнее в <b>LEGO Island Xtreme Stunts</b>. Ходить в этой версии по непонятной причине можно только по тротуару, на дорогу гг не идёт ни в какую. Вышел самобытный квест с местными минииграми + 10 старых. По сути это смесь PC и GBC версии. Даже карта отличается:

</spoiler>

На самом деле игра есть игра. В неё возможно играть, получать удовольствие, бесится от сложности и пройти до конца. Но чем она тогда лучше <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w0CL0hN5EHU"><b>Школы Кролика 1999</b></a> …?

<spoiler title=" Личный факт ">

При установке игр, я рыдал, потому что с таким экраном я сидел и смотрел, когда заполнится шкала до конца. Этот общий стиль вызывает неподдельное ожидание и любовь: (вставить фото кстановки)

Как говорил классик: (вставить фото мнения со стопгейма)

В моём детском мозгишке остались воспоминания о миссии с рыбалкой, потому что тогда я не разобрался в управлении этой миниигры и цели. Гори оно всё сейчас синем пламенем в моей душе.

</spoiler>

<p class="center"><b><i>LEGO Racers 2 </b></i> (рис)</p>

<spoiler title=" Музыка">

(вставить OST LEGO Racers: https://www.youtube.com/watch?v=u3ImOI3LIs0)

</spoiler>

Стоит начать с небольшого экскурса в сам конструктор. Любой набор Лего делится на темы и подтемы, права на которые компания обязана продлять для выпуска соответствующей продукции. К примеру, первая часть <b>LEGO Racers</b> являлась тематикой <u>Race 1985-2000</u> и, с выходом сиквела игры, тема <u>Racers 2001-2012</u> стала самостоятельной, и появилась подтема <u>Xarax 2001</u>, которая является финальным этапом в <b>LEGO Racers 2 </b>.

<spoiler title=" Личный конструфакт ">

У меня есть личная ностальгия по <u>Xarax</u>, которыми можно было стрелять из их изначального набора с помощью резинок. Быстрые, мелкие и простые. Меня больше забавляло даже не сами машинки, а треугольная упаковка от них, которая очень прикольно складывалась: (вставить видео https://www.youtube.com/watch?v=kEhKZgZz3Fg)

<spoiler title=" Личный деконструфакт (я разобрал факт в построенном факте и сломал язык)">

<u>Xarax</u> это слово полиндром.

</spoiler></spoiler>

Сама игра начнётся с создание персонажа или выбора готового. Создавать своего довольно таки приятно, как собирать челика в жизни. Тот же путь будет при выборе машины. Машины собираются подобно инструкциям, что стирает границы между игрой и наборами в жизни, но также, как и в жизни, мы вольны сами ставить некоторые детальки куда захотим. Тут же есть игровая условность с ограничением количества этих запчастей, но даже с одним корпусом на колёсах можно выезжать, а так ограничение до 20 деталей.

Тут возникает проблема, что большинство игроков, включая меня, берут готовые машины, потому что так или иначе процесс создания машины долгий и не совсем удобный, хотя неплохо визуализирован.

В момент завершения создания персонажа, нас выкидывают в открытый мир с динамической погодой и сайд квестами по сбору предметов или доставке пассажиров для улучшения автомобиля. Улучшение — это конечно хорошо, но враги тоже не стоят на месте, поэтому ощущение прогресса есть только в цифрах скорости. Погода супер, но вызывает дичайшие лаги у меня <s>и у прессы тех времён</s>. Но даже так возможно насладиться физикой машины в полёте.

Пару слов о сюжетной завязке: есть <i>Гонщик</i> из первой части, которого мы обогнали в финале режима карьеры. Он печален этим фактом, поэтому трансформируется <s>в транса</s> и улетает в мир <u>Xarax</u>, где объявляет себя чемпионом всех миров. Цель: обогнать всех. (рис)

На это у нас было 5 локаций, 24 трассы, 17 соперников и 4 босса. Каждая локация кропотливо воссоздана из реальных наборов Лего, кроме мира <u>Xarax</u>, который является ареной. В каждом из миров можно выбрать только один вид транспорта.

По всему миру разбросаны побочные миссии и золотые кирпичики, которые будут применены в тех же целях позже в <b>LEGO Star Wars</b>. Если собрать их все 35, то в финале будет салют и всё. В процессе чистого прохождения без побочек их собирается примерно 2/3 <s>у спидранеров</s>.

<spoiler title=" Сonstrufact">

Если в побочной миссии в Арктике по сбору шаров собрать 5 из 5 вместимых в транспорт шаров, то машина улетит.

</spoiler>

Но всё это прелюдия к крутейшим детским аркадным гонкам с <i>разрушаемостью</i> транспорта. И ведь ломается машина до последней детальки и тогда остаётся бежать пешком до питстопа. А для баланса, при потере прочности, даётся нитро. Травмироваться очень просто: при любом прыжке или чирканье стены/оппонента/динозавров в джунглях, не говоря о кучи бонусах, расставленных по всей трассе. Теперь бонусы выглядят как белый кирпичик и можно либо остановить бонусную рулетку вовремя и получить нужный, либо подождать и получить соответствующую с твоей позицией помощь. Чем дальше от лидера, тем лучше бонус. Всего их 7 и все настроены или на замедление/уничтожение противника, или ускорение/защита себя.

<spoiler title=" Сonstrufact">

У шести из бонусов есть альтернативное применение. Так на торпеду можно заехать и лететь, с помощью невидимости красть чужие бонусы, а диском стрелять назад.

</spoiler>

В игре не без проблем. К примеру, нельзя проехать мимо контрольную точку, а это очень просто с местной физикой на открытой локации. Но здесь есть гонка с <b>ЕТТИ</b>, кольцевые <b>РАМПЫ</b> и участки с <b>НУЛЕВОЙ ГРАВИТАЦИЕЙ</b>.

Увы, технические недоработки забрали своё, что плохо сказалось на оценках прессы и пользователей по сравнению с первой частью. Даже музыка, играющая сейчас на фоне взята не из этой игры, а из первой части.

<spoiler title=" Личный конструктор ">

Эта игра занимает в моём сердечке особое место, но сейчас я не смог его запустить с нормальным FPS из-за чего пришлось смотреть несколько longplay-ев и спидранов. Фанаты <s>как и я</s> всё равно любят эту игру. Даже пользователи StopGame подписываются под этим: (вставить мнение фаната)

Версия для GBA тоже самое по факту, но с небольшими отличиями. А версия для PS2 у меня запустилась вот так: (рис)

Моя самая любимая детская аркадная гонка является <b>Pac-Man World Rally</b>, которую я вспомнил в процессе написания, скачал, прокатил пару режимов и заплакал.

И Глеб, Вася, ну ответьте уже наконец: (скрин фанатика)

</spoiler><hr>

<p class="center">2002 (рис) </p>

Чем дальше в дебри…. Компания LEGO сменила слоган с "Просто представь…" на "Играй", но с играми у них не вяжется. В этом же году выйдет второй эпизод Звёздных войн, который для нашей истории серии является обратным отчётом к той самой игре. Вышла пропущенная именно в этой части истории серии <b>Soccer Mania/Football Mania</b>. А сейчас вернёмся к криповым и странным новым проектам, выпуск которых сопровождается ТВ шоу.

<p class="center"><b><i>Galidor: Defenders of the Outer Dimension </b></i> (рис)</p>

<spoiler title=" Музыка">

(вставить OST Galidor: Defenders of the Outer Dimension: https://www.youtube.com/watch?v=oyzJFGMrjHA)

</spoiler>

Опять стоит начать из далека. Во-первых, эта игра — <i>адаптация</i> ТВ сериала. Во-вторых, LEGO подписались под этим и издавала игрушки. Игрушки были провальными, что подробно рассказывается на английском <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qQToqumNovo">здесь</a>. Если у вас нет времени или вы не знаете английского, ничего страшного, я просто оставлю фото игрушки, которое уже у вас перед глазами:

А мы здесь за играми, так что принизили ниже Марианской впадины ожидания, от провального и не закончившего даже первый сезон сериала, от провальной серии игрушек, и от не окупившейся игры.

Внутри игры страшно становится уже в меню <s>картинка после названия</s>. К местной графике надо ещё привыкнуть. Сюжет прост: управляем кораблём ногами в пространственном тунеле, нас подбивают, мы теряем почти всех друзей и нам надо их вернуть, попутно собирая космическое яйцо.

(вставить фото управления ногами)

<spoiler title=" Сonstrufact">

Одного из друзей главного героя зовут <i>КЕК</i>.

</spoiler>

Главный герой по имени Ник Блютуз <s>стильно, модно, молодёжно</s> обладает способностью глича: убивая врагов, получать их способности. Убив качка можно обзавестись бицухой, а раздавив лягушку получаешь её лапки с большой высотой прыжка. Способности эти нужны для прохождения платформенговых секций. Помимо перечисленного, можно получить крюк-кошку, бластер и крылья, которые появятся прямо на герое, но время их использование ограничено выбитой из врагов энергией. Вроде как здесь присутствует прокачка, но для этого нужно набрать очень много колб, разбросанных по всему уровню. Управление не подчиняется изменению, так что до конца игры придётся прыгать на “L”, но в целом удобно. Так же технически ужасно реализована крюк-кошка, из-за которой я забросил прохождение, и из-за которой спидранеры теряют минуты на прохождение.

<spoiler title=" Сonstrufact">

При получении урона герой звучит один в один как Люк Скайвокер из <b> LEGO Star Wars 2</b>.

</spoiler>

<spoiler title=" Личный конструктор ">

Геймплейно по способностям мне эта игра напоминает "Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек", а по сложности "Цыплёнка Цыпа". А сам сериал как "Легенда об Искателе". Мне понравилось, потому что это была первая игра, которая запустилась без лагов и без минииигр. Ну и очевидное геймпленое сходство с <b>LEGO Star Wars</b> делает своё. Собирай "монетки", убивай врагов, лёгкий платформинг с использованием особенностей героя и кастсцены во главе угла.

Лично у меня вызвали проблемы поиск кнопки меню ­­— <u>PAUSE</u>. Сохранятся в процессе миссий нельзя, а камера располагается на нумпаде, который отсутствует на моём ноутбуке, но автокамера работает играбельно.

</spoiler>

Игра так же выходила на GBA и довольна качественно. Собирались выпустить игру на PS2 и на GC, но финансовые провалы решили всё за издателя.

<p class="center"><b><i>Island Xtreme Stunts </b></i> (рис)</p>

<spoiler title=" Музыка">

(вставить OST LEGO Island Xtreme Stunts: https://www.youtube.com/watch?v=wKMqK5-vmCE)

</spoiler>

<u>Дин Роскелл</u>. По-моему, исчерпывающее описание для этой игры, но для незнающих объясню. Он был продюсером и главным дизайнером этой игры на <i>PC</i> и <i>GBA</i>, а в будущем он будет участвовать в разработке <b>Dragon Age: Inquisition</b> и <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7KWkao73HuU"><b>Mass Effect: Andromeda</b></a> <s>дизайнер-убийца</s>.

<blockquote>Изначально тогда ещё <b>LEGO Island 3</b> был про шёлковый путь по стопам Марко Полло, но после проведения некоторых рыночных тестов нас уволили, но наняли делать триквел иначе. Дизайн этой игры, в отличие от <b>Lego Island 2</b>, должен был больше походить на <b>Zelda Ocarina of Time</b>, ... (дальше он один в один пересказывает концепт <b>The Legend of Zelda 1986</b>)</blockquote>

В итоге игру переименовали в <b>Island Xtreme Stunts</b> по маркетинговым соображениям, а слово LEGO как таковое отсутствует в самом названии.

В общем, к игре. Наконец-то на скейте быстрее пешеходного передвижения. НО со слов спидрана высокий fps не даёт делать трюков, поэтому нужен лок на 60. Можно делать трюки на скейте. Всё это нужно по дороге от одной миниигре к другой. Каждую из которых необходимо пройти по 3 раза.

(фото карты)

<blockquote>Вот такую карту мы сделали изначально. К сожалению, из-за не хватки времени и ресурсов, нам пришлось сосредоточится на мини-играх. Человеческих сил на геймплей самого острова совсем не осталось</blockquote>

В игре есть функция Toy, описанная ранее, есть тени и страшные лица из разряда зловещей долины. В версии на GBA не было передвижения, но была более усложнённая система прохождения не самых удобных миниигр по нескольку раз. Мне стоит ещё говорить про то, как всё плохо?

<spoiler title=" Личный конструктор ">

Игра не запустилась на пк, была с чёрным экраном на эмуляторе PS2, а GBA просто невыносим. Как сказал IGN к обзору этой игры "Есть получше тайтлы для детей"

</spoiler>

<p class="center"><b><i>Drome Racers </b></i> (рис)</p>

(вставить OST LEGO Drome Racers: https://www.youtube.com/watch?v=RC\_vbrGi8pw)

Залез одной рукой глубоко, попробуешь вытянуть другой и вовсе увязнешь целиком. С чего же началось в этот раз? Хотел сделать <b>LEGO Racers 3</b>, да назвать это дело <b>LEGO Racers CC</b>, добавив крупный транспорт в духе DLC к <b>Forza Horizon 4</b>, но всё пошло как обычно. Подробнее смотрите на английском <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qQToqumNovo"> по этой ссылке</a>.

Так или иначе, свет увидела эта игра. <u>И ЧЁРТ ВОЗЬМИ, ОНА ПРЕКРАСНА.</u> В ней офигенная и драйвовая музыка, заставляющая играть до посинения пальцев. Крутейшая езда с отличным чувством дороги и управляемым транспортом. 12 трасс, каждая из которой имеет альтернативный путь и проезжается в обе стороны, то есть каждая трасса имеет в себе 4 разных трека. Трассы делятся на три типа, как и машины: по 6 на каждый тип. Транспорт надо открывать с прогрессом в победах на турнирах или поединках, а также его прокачивать за очки с гонок. Прогресс прокачки сбалансирован и показывает прогресс, когда в первый раз не можешь даже обогнать в дуэли противника, а уже после нескольких турниров с пóтом и заученными поворотами делаешь его на три миллисекунды. Вот это я понимаю экстрим.

И стоит только выехать на первую же трассу, как игра потрясает и втягивает до самых её титров <s>а это примерно на 7 часов</s>. <b>Drome Racers</b> постоянно держит в тонусе, хотя и бомбит от неё очень часто, ведь стоит только черкануть что-нибудь — машина переворачивается на 180 градусов, если не впадает в тройной тулуп. Помимо риска перевернутся, теряется прочность, определяющая максимальные характеристики авто. А улететь есть из-за чего: бонусы прямиком из прошлых игр серии <b>Racers</b>.

<spoiler title=" Сonstrufact">

Опасность в заезде исходит даже от самого себя. Если выстрелить диском на фото ниже, то он может отрекошетить от стен обратно в отправителя.

(втсавить фото диска)

Ещё ухудшить положение может бонус полёта <s>фото ниже</s>, который не даёт неуязвимость, а быстро даёт разогнаться, но, если заехать на стену, автотранспорт разворачивает на бок, что только всё усугубляет.

(ставить фото бонуса полёта)

</spoiler>

Отдельного описания стоит система турнира. Первая гонка калибровочная — драг-рейс. Он определит позицию старта для следующей гонки. При желании <s>спидране</s> её можно пропустить и стартовать с хвоста. После прелюдии будет серия треков с сохранением времени при финише, чтобы в следующей гонке стартовать с этой временнóй форой от лидера заезда. И так до последней трассы, где и определяется победитель.

<spoiler title=" Личный конструктор ">

Я помню, как ездил все трассы где-то в хвосте на 5 или 6 позиции <s>из 6</s> и в последнем круге последней трассы турнира вырвал себе первое место. Ну и прошёл я за два вечера эту игру на одном дыхании <s>даже после бессонной ночи до этого</s>.

</spoiler>

На базе нас всегда будут ждать наши помощники, количество уникальных фраз которых поражает. Да и внешность у них ничего:

(вставить galary напарников)

Отличилась и версия GBA. Векторная трёхмерная гонка без лагов — техническое чудо. Но есть проблема, что отображаемые 400 миль в час это ложь, но это не имеет значения с таким геймплеем.

<spoiler title=" Сonstrufact">

Забавно, но меню настроек один в один как в <b>LEGO STAR WARS</b>:

(вставить galary 2 фото)

</spoiler>

К сожалению, это была последняя гонка под брендом LEGO без непосредственно конструктора в названии и игре <s>не считая, что <i>Drome Racers</i> была подтемой <i>Racers</i></s>. Недооценённой критиками копии <b>NFS:Undergraund</b>.<hr>

<p class="center">2003 (рис) </p>

В этом году вышел фильм. Первый официальный фильм от LEGO, который сыскал огромный успех среди фанатов и новичков. Речь идёт о <b>Бионикл: Маска Света</b>. Качественный обзор фильма есть <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VHS3-0X4Ehc">по ссылке</a>, при желании просмотра.

<spoiler title=" Сonstrufact">

Фильм вышел претенциозно пустым, хотя забавным и простым. Я уловил библейские мотивы, отсутствие секса, <i>КЛИШЕЛИЩА</i>, но смотреть это весело в любом возрасте.

<spoiler title=" Deconstrufact">

Многие фанаты теорий заговора считают, что <u>Бионикл</u> это коммунизм. <s>Тогда фанаты черепашек-ниндзя это фуриёбы (я(нет))</s>.

</spoiler></spoiler>

Тема <u>BIONICLE</u> занимает особое место в сердце и душе каждого, кто в теме. И вот выходит первая крупная игра, которая является адаптаций выше озвученного фильма, но игра умудряется не соблюдать канон вселенной. Больше сюжет я не затрону, ибо в мато, тоэ, нуи и подобных названиях стал путаться сам, да и спойлеры лишние.

<spoiler title=" Сonstrufact">

В 2001 была отменённая игра <b>The Legend of Mata Nui</b>, дэмо которой можно отыскать на просторах сети и даже попробовать пройти.

</spoiler>

<spoiler title=" Сonstrufact">

Изначальная идея <u>Bionicle</u> заключалась в таблетках <s>капсулах</s>, содержимое которых <s>Тоа герои</s> помогают бороться с болезнью внутри человека. <i>Кристьян Пайпер</i> придумал название, когда лечился от опухоли головного мозга.

</spoiler>

<spoiler title="Полезные и просто приятные ссылки по теме">

<a href="https://www.youtube.com/watch?v=TtsuElRcLu8">Обзор всех игр Бионикл</a>

<a href="https://www.youtube.com/watch?v=pjJ\_4K\_SKLY">Ностальгия + Биониклы сейчас</a>

<a href=" https://www.youtube.com/watch?v=JIeT47KS0NE "> Добротный видеообзор игры </a>

<a href="https://stopgame.ru/blogs/topic/34248"> Добротный обзор игры со стопгейма</a>

Мем по теме: (вставить мем)

</spoiler>

<p class="center"><b><i>BIONICLE: The Game</b></i> (рис)</p>

<spoiler title=" Музыка">

(вставить OST BIONICLE: The Game: https://www.youtube.com/watch?v=\_px5kqRjfys)

</spoiler>

Допустим, что игра не сменит издателя, но будет иметь крутую команду разработчиков. Ну к примеру создатели <b>Star Fox</b> и <b>Harry Potter</b> для PS, которые в будущем создадут трилогию <b>Batman: Arkham</b>. Большой потенциал и просранные полигоны из-за проклятых <i>LEGO Interactive</i>.

Геймплейно игра делится на недоделанный платформинг и удавшиеся на все сто погони. Всего 11 уровней, хотя планировалось больше, что заметно даже простому игроку или по просмотрю трейлера, где есть вырезанный контент. Много чего, что есть в информационном отделе отсутствует в игре. Есть проблема с отсутствием надписи кнопки атаки в обучении, что сбивает в начале. Неудобное управление <s>фото ниже кратко про управление</s> легко меняется в настройках. (вставить фото)

<spoiler title=" Сonstrufact">

В игре за одного персонажа будет возможность толкать камни, подобно толканию блоков в грядущем <b>LEGO Star Wars</b>.

<spoiler title="Личный Deconstrufact">

Нет, я не устал выглядывать в каждой игре будущую <b>LEGO Star Wars</b>. Все совпадения являются возможно случайностью)))0)0)))))))).

</spoiler></spoiler>

В <b>BIONICLE: The Game</b> хорошо продуман почти каждая битва с боссом, но, опять же, не доделана до идейного конца. Спасибо ещё и <i>Electronic Arts</i> за сжатые сроки и той половине игры, которой нет. Зато есть такая же качественная музыка, прям как в фильме.

Игра получила в основном негативные отзывы, за однообразный геймплей, графику бедного качества и полное отсутствие инновационности. А версия игры на GBA вообще отдельная игра с уроном от падения <s>моего сердца</s>.

<spoiler title=" Личный конструктор ">

Я просто оставлю сравнение с <b>Шрэк 2</b> и <b>Spider-Man 2</b> для общего понимания дела. То есть игра мне понравилась, я помню, как смотрел из-за плеча, как играл мой брат, спускаясь по лавовой реке в гонке на смерть. И мне безумно понравилось проходить её до конца. Но сердце кровью обливается за судьбу подобных проектов.

</spoiler><hr>

Кукуха моя почти съехала при подготовки всего этого. Золотой век уже ушёл. Многие фанаты <u>"класических"</u> игр лего любят их больше, чем игры <i>TTGames<i>. Хотя достаточно увидеть обложки двух разных игр, чтобы понять всю халатность и небрежность в играх тех лет: (вставить galary 2 фото)

Как говорится: "О мертвецах или хорошо, или никак", поэтому я закруглюсь ругаться и прошу добавить позитива в комментариях. Встретимся в следующей части истории серии игр LEGO на <u><i><p class="center">stop

game

ru</p></i></u>

<spoiler title="Позитиватор">(Горячее лего)< spoiler>