

Need for Speed – Urbanculture

Компьютерные игры



Need for Speed — эпическая серия аркадных гонок, родом из 90-х. За свою долгую историю серия несколько раз перерождалась, [повторяла саму себя](#), [топталась на месте](#), меняла разработчиков, и много еще чего, чего уже и не вспомнишь. Относительно свежие инкарнации пользуются неизменным успехом у [лиц младше-школьного возраста](#).

Неизменным издателем и идейным вдохновителем серии является канадский монстр игропрома [Electronic Arts](#).

Исторический экскурс

Road & Track Presents: The Need For Speed — первая игра серии, вышедшая в 1995 году на консоли Panasonic 3DO (была же такая!) и позднее портированная на PC. [Разорвала шаблоны](#) невероятным для середины 90-х уровнем графики, качества видеороликов, присутствием энциклопедии о наличествующих в игре автомобилях (да, тогда этим можно было удивить). Собственно в те далекие времена в сознании населения существовал только один гоночный симулятор — Test Drive 3. Первый же NFS являл собой по сути тоже самое, только в 3D.

Представляла собой очень стильную игру о гонках на огромные расстояния с редким присутствием [правоохранительных органов](#). Яркие пейзажи, внешняя похожесть на реальное окружение, грамотный catch up, неплохая физическая модель: все это снискало первому NFS народную любовь на многие годы вперед.

[Алсо](#) являлась приложением к журналу «Road & Track».

Need for Speed 2 — мало кому пришедшее по вкусу [расширение идей](#). Отличилась невнятными приплюснутыми машинками, идиотской физикой, феерическим искусственным интеллектом, литрами [кетчупа](#), отвратительным дизайном игрового меню и просто какой-то халтурностью исполнения. Зато появился хот-сит режим и шорт-каты на некоторых трассах.

Тем не менее игра была неплоха: выдержанный в духе оригинала геймплей, немного подштрихованная графика, [наличие еще большего количество моделей автомобилей](#).

Так присутствовала поддержка видеокарт серии [3dfx](#).

Need for Speed 3: Hot Pursuit — неожиданный [винрап](#) и одна из самых успешных игр серии. Насквозь аркадная, тем не менее несла на борту нереальный заряд фана и отличной графики (игра внаглую требовала все тот же [3dfx](#) с 8 мб. видеопамяти). Во главу угла были поставлены гонки с полицией. Трассы были исключительно кольцевыми, но очень здорово сделанными: их дизайн запомнился на многие годы вперед. Некоторые объекты на них стали разрушаемыми (дорожные указатели, боковые стойки деревянного моста).

Нельзя не упомянуть и саундтрек игры. Составленный из простенького (но приятного) техно и [поп-рока](#), он выгодно отличался от прочих своей интерактивностью. То есть музыка по хитрым алгоритмам подстраивалась к происходящим на экране событиям. Однозначно [вин](#).

В плане геймдизайна игра оказалась чуть ли не шедевром и поселилась на винчестерах геймеров всего мира на долгое время. Собственно многие черты, ставшие отличительными для игр этой серии, появились именно здесь: это и замечательный яркий осенний антураж, покатушки с полицией,



Road & Track Presents: The Need For Speed. Игровой процесс



Need for Speed 2. Игровой процесс



Need for Speed 3: Hot Pursuit. Запомнившаяся на многие годы трасса «Hometown».

[гламур](#) и общая идея развезжать по курортным серпантинам на недоступных автомобилях.

Благодаря этой игре многие узнали о существовании концепт-кара Italdesign Scighera.

[Алсо](#) доставлял перевод, выполненный [пиратской](#) конторой «[Фаргус](#)», вернее даже не сам перевод, а прозвища соперников в духе «[Ногожоп](#)».

Так же игра шла в комплекте к некоторым топовым (по тем временам: 1998 год) видеокартам. Собственно эти версии игры можно и сейчас найти на [соответствующих ресурсах](#).

Породила невероятное модерское движение: машинки к этой игре не клепал разве что ленивый.

Нельзя не отметить, что отлично идет на современных версиях [винды](#).

Need for Speed: High Stakes — невнятный мод на предыдущую часть (даже все трассы третьей части присутствовали в комплекте). Видимо разработчики решили сделать игру более реалистичной, но вылилось все это в [ужасающую физику](#) и странные модели автомобилей. Музыка была совершенно никчемной. Фана Hot Pursuit не было и в помине.

Зато появился вовремя подсмотренный у **Grand Turismo** режим карьеры и внутриигровая валюта. Также можно было менять погодные условия на трассе.

[Алсо](#) обладала вырвиглазным меню, неприятной тоскливой цветовой палитрой и просто была скучной.

Стоит также заметить, что из названия исчезла нумерация. Эта традиция поддерживается и по сей день.



Need for Speed: High Stakes.
Тоскливое бегство от полиции.

Need for Speed: Porsche Unleashed — [легендарный винрап](#), посвященный 50-летию немецкого автоконцерна «Porsche». Отличается запредельной [гламурностью](#), интересной и совсем не аркадной физикой, неплохой для серии NFS моделью повреждения, наличием возможности апгрейда автомобиля при помощи всевозможных деталей. Зачатки [ара-тюнинга детектед](#).

Неторопливое покачивание старенькой 356-ой на поворотах и сегодня греет душу любому [олдфагу](#). Все те же осенние пейзажи Швейцарии (так называлась одна из трасс), умиротворяющая водная гладь Лазурного берега (также наименование трассы), тенистый лес многовековых сосен: эта игра была очень европейской, очень уважаемой (как и сама марка «Porsche»). Было в ней что-то основательное. Треки перестали быть кольцевыми, наличествовали разветвленные шорт-каты. Дизайн шагнул далеко вперед: все это смотрелось очень реалистично, посверкивало хромом и ночными огоньками Монте-Карло (верх гламурности в классических NFS).



Весть такой гламурный Need for Speed: Porsche Unleashed.

Совершенно [непопулярная](#) (причины ниже) в мире, игра получила воистину культовый статус в [России](#).

Со временем выяснилось, что все мало-мальски интересные идеи Porsche Unleashed были подчистую слизаны с консольной Grand Turismo и реализованы заметно слабее оной. Но так как в [Рашке](#) консоль [Sony PlayStation](#) на тот момент была диковинной редкостью, то Porsche Unleashed воспринимался за чистую монету. Так то.

Впрочем альтернативно одарённые личности возненавидели игру с самого момента её выхода.

Также стоит упомянуть, что без патча версии 3.5 игра на [XP](#) не взлетит, а на трассе «Нормандия» присутствует досадный баг с небом (лечится специально обученным патчем от неизвестных мододелов).

Алсо европейский релиз носил название Need for Speed: Porsche 2000.

Неудачи с продажами этой части серии вынудили [EA](#) закрыть серию. Впрочем, как оказалось, ненадолго.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 — [римейк](#) игры 1998 года для консолей [нового поколения](#). В те (в общем-то уже не такие далекие) времена, EA стала [превращаться](#) в то, что мы видим теперь. Потому на игру для новых консолей с [новыми возможностями](#) возлагались большие надежды... которым не суждено было оправдаться.

Все дело даже не том, что игра стала запредельно аркадной и, в отличии от предшественницы, не ставила сложных задач. И не том, все, что в ней было, уже успело [набить оскобину](#). И даже не в идиотской реализации безумных планов геймдизайнеров. Главная проблема Hot Pursuit 2 — бестолковость тех, кто портировал игру (в частности на PC).

Мало того, что игра стала абсолютно аркадной, модель повреждения чисто косметической, так еще и в версии для PC были вырезаны некоторые трассы, спецэффекты и повторы. Да еще и этот идиотский вертолет, сбрасывающий бочки с жидкостью. Больше всего [раздражало](#) то, что в режиме Hot Pursuit полицейская машина спокойно [пропускала лидеров гонки](#) и с чувством гражданской ответственности увязывалась именно за вами, даже если вы шли на 8-ом месте. В EA это назвали продвинутым [искусственным интеллектом](#).

Зато уровень графики поражал [неокрепшие детские умы](#): можно было отчетливо рассмотреть надпись Lamborghini на багажнике автомобиля или значок Ferrari там же. А музыка стала современной и несмотря на многочисленные «фи» с разных сторон, вполне слушабельной. Да и количество лицензированных машин внушало уважение.

Алсо «продвинутая» защита SecuRom совершенно не справляется с поставленной задачей и диск преспокойно копируется той же UltraISO со всеми [ништяками](#).

Именно здесь появился гонщик с именем Razor, ставший главным говнюком Most Wanted.

Этой серией заканчивается классический олд-скульный NFS.

Need for Speed: Underground — новое лицо серии, целиком и полностью посвященное [стритрейсерской](#) субкультуре. Underground — мир, в котором никогда не взойдет солнце. А все из-за того, что авторы решили прикрыть все то, что не успели запилить за 8 месяцев ночным мраком.

Игра попала в точку с основной тематикой благодаря сорвавшему башню всей [школоте](#) кинцу «Форсаж». Несмотря на сомнительное качество и быдловатый сюжет (впервые в серии), игра вызвала сход лавины восторга у целевой аудитории и неслабо пополнила и без того тугой кошелек [электроников](#).

Появились также новые виды покатушек, свойственные стритрейсингу: [дрифт](#) (выполнение управляемых заносов), [драг](#) (этакий спринт в мире гонок) и [заверте](#).

Алсо стала первой, официально локализованной и выпущенной в России компанией «SoftClub». Правда [через 3 года после мирового релиза](#).

Need for Speed: Underground 2 — ода [ара-тюнингу](#), выпущенная на волне успеха оригинала. Раскруткой [гамезы](#) занималась [сисястая](#) модель Брук Берк, исполнившая главную роль в [комиксе](#) сюжете и [пих-пих](#)-исполнитель Snoop Dog. Исполненный им ремикс песни группы Doors «Riders on the storm» (припев в виде первого куплета оригинала, плюс чоткий рэпчик уличного пса) доносился из всех мобилок в километровой округе любой школы или универа.

Политая каким-то вредным для здоровья количеством кетчупа, сверкающая кислотными цветами и шедеврами автодизайна от самих геймеров, эта кикимора пронеслась смерчем по стране, оставив за собой разрушительные последствия в виде [боклянопоцита](#) черепа фанатов.



Неудавшийся хит Need for Speed Hot Pursuit 2.



Need for Speed Underground. «Ночка темная...»



Моэг ночи и стритрейсинга в

Очевидно, что и сейчас, спустя без малого 8 лет, остается достаточно популярной.

Также была локализована «Софтклабом» спустя 2 года.

Need for Speed: Most Wanted — неожиданно неплохая игра все в той же тематике. На этот раз разработчики решили включить свет и показать (пусть и в слегка размазанной манере и через [коричневатый](#) цветовой фильтр) привычные олдовщикам осенние пейзажи западного побережья [Пиндосии](#). Наличествует какой-никакой сюжетец, рассказанный рендеренными на движке игры роликами. Главная роль досталась приятной на внешность актрисе Джози Мэрен.

Несмотря на то, что это уже была третья игра на движке EA Graphics Library 4, тем не менее смотрелось все это очень даже неплохо.

Алсо впервые в серии вышла на DVD (или 4 CD). Ранние [пиратки](#) отличались наличием абсолютно отвратительной и богомерзкой [утилиты-хайдера](#). Её задача заключалась в том, чтобы выключить из системы физические приводы, дабы SecuRom считал таковым привод [виртуальный](#).

Стала самой востребованной игрой серии. Казалось, что она понравилась абсолютно всем. И действительно Most Wanted не вызвала рвотных позывов, чем и пришлась по вкусу.

Need For Speed Carbon

Need For Speed Run

Need For Speed Hot Pursuit 2010

Need For Speed Most Wanted 2012

Underground 2.



Приятный глазу анонимуса Most Wanted