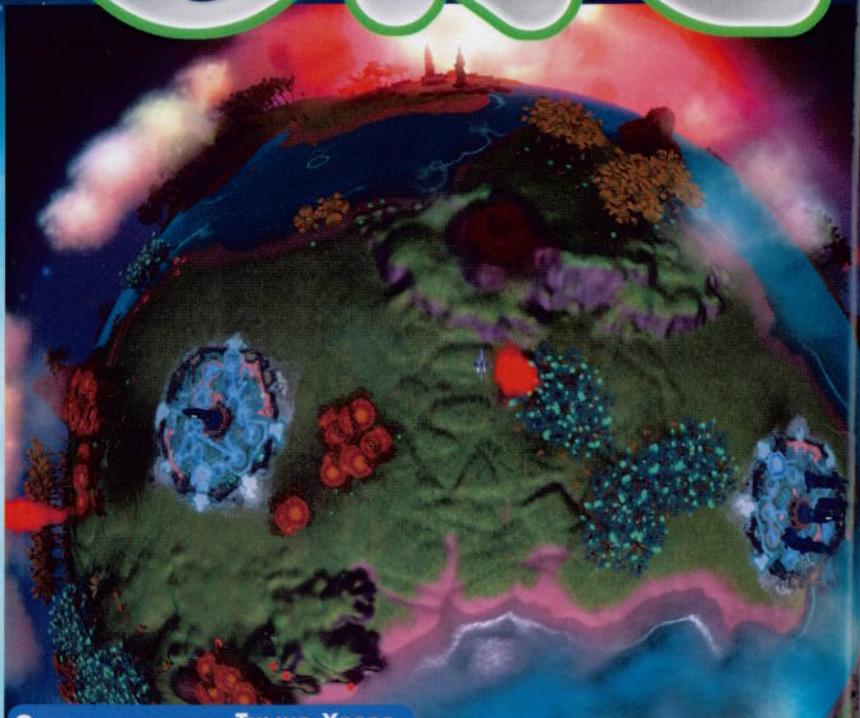


# SPORE

- **Жанр** эпическая игра
- **Разработчик** Maxis
- **Издатель** Electronic Arts
- **Издатель в России** Софт Клаб
- **Похожие игры** Raceman, Black & White, SimEarth, Космические рейнджеры
- **Сетевые режимы** нет
- **Адрес в сети** spore.com
- **Системные требования** Минимальные — 2,0 GHz, 512 MB, video 128 MB
- **Увлекательность** ●●●●● 8
  - каждая стадия развития существа — целая мини-игра с собственными правилами
  - стратегическая часть игры устроена примитивно
- **Графика** ●●●●●●●●●● 10
  - яркий, ироничный и немного безумный стиль выдержан во всей игре — от амеб до планет
  - в космической стадии существа видны лишь издали, и они уже не радуют глаз
- **Звук** ●●●●●●●●●● 9
  - персонажи выразительно бубнят, а спаривание зверушек сопровождается романтической музыкой
  - не отмечено
- **Игровой мир** ●●●●●●●●●● 10
  - полмиллиона планет — самая большая известная «лесочница» в компьютерных играх
  - после взлета космический корабль уже не может приземлиться — он обречен на вечные скитания
- **Удобство** ●●●●●●●●●● 6
  - интуитивно понятный интерфейс
  - полеты среди звезд в галактике и бои на планетах недостаточно продуманы; нет горячих клавиш для часто используемых действий; нельзя отдать приказ кораблям союзников; нет автосохранения
- **Новизна** ga
- **Интерес повторной игры** ga
- **Вердикт**
  - Недолгий путь от амебы до космических кораблей, и стратегия не слишком глубока. Главное в этом мире — галактика, математический рай, где вокруг звезд на сотнях тысяч планет бродят стада чудных зверей и процедурная вселенная творит сама себя.
- **Рейтинг журнала** ● **Награда журнала**

85%



Тимур Хорев

Промоделировал Трурль истоки цивилизации, обтесывание кремня и выделывание шкур, ящеров и потопы, четвероногость и хвостатость, потом, наконец, прабледнотика, который родил бледнотика, от которого пошла машина, и так летели эзоны и тысячелетия в шуме электрических разрядов и токов; а когда моделирующая машина становилась тесной для следующей эпохи, Трурль мастерил к ней приставку, пока из этих пристроек не образовалось нечто вроде городка из перепутанных проводов и ламп, в мешанине которых сам черт сломал бы себе ногу.

С. Лем, «Семь путешествий Трурля и Клапауция»

## Музыка революции

Всем телом, всем сердцем, всем сознанием — слушайте Революцию.

А. Блок,

«Интеллигенция и революция»

Разработчики игр затевают перевороты в жанрах в среднем раз в год. Что-то толковое выходит в свет раз в несколько лет, а публика оценивает старания по достоинству и того реже. Но таков путь дизайнеров-мечтателей — и кто, как не они, поддерживает в нас веру в игровые чудеса среди царства бесконечных подражаний, продолжений и игр по лицензиям.

Помнится, наш век начался с безумных творений Питера Молинье. Легендарный дизайнер ударялся то в божественные симуляторы, то в ролевые сказки, то в «игрушечный» кинематограф — с успехом, надо сказать, весьма переменным (в ботротон не завезли игровой процесс, Fable обрезали так, что ничего не выросло, а отличный симулятор голливудской студии просто не вдохновил игроков).

Когда метания мэтра из жанра в жанр публику утомили, на сцену вышел другой легендарный разработчик и показал концепт настолько смелый, что всем стало страшно — настолько, что впору лезть под стол. С картинок презентации на нас смотрели глазастые

Я маленькая пучеглазая козявка, плавающая в доисторическом океане среди миллионов других козявок. Путешествие по космосу верхом на метеорите было не из легких, но и в первобытном бульоне не стоит расслаблять ложножожки — съедят и даже имени не спросят.

Океан — огромное и опасное место для существ, которые вдесятером легко спрячутся за обрывком planktona. Я даже не знаю, где тут верх и низ, но одно известно точно: меня ждет великое будущее. Когда я отращу себе ножки и выползу на берег, мне откроется чудный новый мир с зелеными холмами, высокими деревьями и новыми знакомыми. Потом мы разведем огонь, построим домики и будем по вечерам петь «Изгиб желтого бубна». Со временем вся эта планета станет нашей, а там и до космоса дело дойдет. Спутники будут бороздить орбитальные просторы, и межзвездные корабли устремятся сквозь бесконечное пространство туда, куда еще неступала...

Ай! Убери от меня свои жвалы! Кусальца и хватальца свои сверни в трубочку — хватит уже гоняться за мной, найди себе добычу полегче! Безобразие, я, будущий владыка звезд и покоритель галактики, вынужден убегать от какого-то ракча... Брысь, а то укушу!