



Именитая серия **Ridge Racer**, насчитывающая аж 17 игр за почти двадцатилетнюю историю своего существования наконец - таки пришла и на PC. Сегодня мы разберем что удалось и не удалось студии Bagbear с новой частью игры.

Гонок в наши дни выходит немного, а хорошие можно пересчитать пальцами одной руки. Студия Black Rock, создавшая Split/Second исчезла с горизонта игровой индустрии; новый Test Drive оказался слишком скучноват; Flatout 3 оказался в пролете, а серия NFS после великолепного Hot Pursuit еще не успела сделать что-нибудь нормальное. И тут появился шанс у BagBear. Кто не знает именно они сделали первую и вторую части Flatout. И поэтому от них ждали если не революции в жанре, то безшабашной езды с разрушениями уж точно. Нет **Ridge Racer Undounded** не стал шедевром, но в нем есть свой собственный стиль, безумный драйв и конечно же знаменитые управляемые заносы.

Сюжет в **Ridge Racer: Undounded** отсутствует, что для гонок не является проблемой. А вот интерфейс был позаимствован с портативных версий Ridge Racer. Спидометр в виде полоски, информация о времени прохождении круга на стенах, очки энергии внизу - все это выглядит необычно и интересно. И что самое главное - с переходом серии на персоналки в игре появилась разрушаемость (сказывается влияние разработчиков), что только добавляет игре лишних очков. Ну и наконец сменился даже город! Теперь мы гоняем не по незабываемому Ridge City, а по просто андеграудскому Shutter Bay. И надо сказать новый город не такой замечательный как в прошлых частях игры. Унылые офисные и спальные кварталы, склады и доки интересными не назовешь. Тот же **NFS Hot Pursuit**

смотрится намного лучше (да там каждая трасса своего рода шедевр). Процесс открытия новых трасс новым или очень интересным не назовешь - нам придется выигрывать и выиграть гонки снова и снова. Исправить положение с трассами призван встроенный в **Ridge Racer: Unbounded**

редактор трасс. Он очень легок в освоении и любой даже далекий от геймдеева человек создаст трассу своей мечты.

Если же у вас нет под рукой мощного компьютера, то вы можете поиграть в [мини игры](#).
Ведь чтобы поиграть в казуальные и детские игры большие ресурсы не нужны.



В *Ridge Racer: Unbounded* пять режимов игры. Большинство из них взяты из других игр. Единственным более менее своим режимом является господство. В нем нас знакомят с использованием энергии. Энергия дает нам пробивать объекты и заодно выводит противников из строя одним касанием. И что самое сбитый противник не становится "привидением" через которое можно проехать, а остается на трассе и легко может получить еще раз уже от других игроков. Оформление "разбивания" машины выглядит красиво и сопровождается эффектным slo-mo. И все же новизны геймплею явно не достает. По большей части мы все это видели в Split/Second, Flatout и других играх. Определенной новизны добавляет мультиплеер, ведь трассы построенные другими игроками бывают очень интересными. Что касается геймплея - то

Ridge Racer: Unbounded

играется бодро, правда и один раз. За это он и получает твердую восьмерку.

Итоговая оценка - 8 баллов.