

# Параллельные миры

Действительно ли играть в видеоигры опасно для здоровья?

Сегодня трудно найти такого подростка, который никогда бы не играл в видеоигры. Наверняка каждый в своё время, не обращая внимания на ворчание родителей, не ложился спать, пока не пройдёт очередной игровой уровень. А наутро, не успев ещё открыть глаза, уже вновь сидел около телевизора или монитора. Сегодня стеллажи магазинов бытовой электроники переполнены различного рода игровыми приставками и компьютерами. Большинство школьников с замиранием сердца ждут, когда родители купят им одно из таких устройств. А мамы и папы, в свою очередь, не хотят пускать подобный прогресс в дом, зная, что это пагубно скажется на их детях.

Среди большинства сердобольных родителей бытует мнение, что видеоигры отрицательно влияют на детей. Мол, от того, что их чадо много играет, оно вырастет жестоким, неуравновешенным, асоциальным человеком с расстройством личности, на носу которого будут красоваться очки с толстыми линзами. Но этот домысел правдив лишь отчасти. Все страхи мам и пап, конечно, могут воплотиться в реальность, если их дети часами напролёт не будут отлипать от экрана телевизора или монитора. То же самое может случиться, если ребёнок, например, непрерывно будет читать литературу.

Представьте, 16-летний мальчик весь день не выпускает из рук произведение Достоевского «Преступление и наказание», а как только дочитывает, то сразу хватается за четырёхтомник Толстого «Война и мир». От такого количества информации волей-неволей произойдут какие-нибудь не очень благоприятные изменения в мозговой деятельности. И вдруг этот самый подросток ни с того ни с сего возомнит себя каким-нибудь Раскольниковым? Поэтому главный фактор, на который стоит об-

ращать внимание – время. Нужно не лениться и внимательно следить за тем, сколько минут, часов, дней вы проводите за игрой или книгой и тогда вы спокойно превратите, казалось бы, опасный процесс погружения в параллельную реальность в полезную, весёлую, развивающую забаву.

## МАГНИТ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Что же так притягивает к видеоиграм? Недавно в одной научной статье мне довелось прочитать, что таким образом молодёжь бежит от реального мира, который чем-то её не устраивает. Раньше я и сам много времени проводил за игровой приставкой, да и сейчас, время от времени, беру в руки джойстик, но могу с уверенностью сказать, что ни от кого и ни от чего мне бежать не приходится. Просто порой хочется таким образом убить время.

Если же озадачить подобным вопросом других геймеров, то ответов наберётся ровно столько, сколько будет опрошенных. Например, кому-то интересен сюжет той или иной игры. Кстати, над многими играми работают знаменитые режиссёры и сценаристы. Кто-то таким образом снимает стресс и напряжение. Найдутся



В современных видеоиграх джойстик больше напоминает пульт от телевизора. Ты держишь его в руке и двигаешься, как будто сам находишься в виртуальном пространстве.

и те, для кого игровой мир перестал быть виртуальным, а стал вполне реальным местом, где они хотят существовать. Как правило, такие люди со временем становятся клиентами «жёлтого дома». Поэтому, ещё раз напомню, следите за временем, которое вы проводите за игрой. Ваш игровой процесс не должен продолжаться больше часа в день.

## ПРОГРЕСС НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ

За последние десять лет игровой процесс сильно изменился. Если раньше геймер



отец и чуть не выронил кружку с кофе, когда взглянул на экран. Там сборная России вела у сборной Испании со счётом 12:3. Каково же было его разочарование, когда он узнал, что это всего лишь видеоигра.

Очень часто в сторону игровых приставок летели упреки: мол, неподвижные игры плохо сказываются на детях. Но сегодня на полках магазинов можно найти такие игровые устройства, что усидеть на месте просто не получится. Например, известная консоль «Wii» («Wii»), которая уникальна своим беспроводным контроллером (устройство управления). На нём практически нет кнопок управления, да и формой он больше напоминает пульт от телевизора. Запуская на приставке игру, ваша задача не сидеть на месте, нажимая кнопки, а двигаться. То есть, играя, скажем, в настольный теннис, вы должны делать такие движения рукой, в которой находится пульт, словно вы играете не в виртуальный, а в реальный теннис. Подобных игр для консоли «Wii» более тысячи, так что неподвижно скучать уж точно не придётся. Подобные устройства для игр в движении недавно выпустили ещё несколько знаменитых игровых приставок: «Иксбокс 360» («Xbox 360») и «Плей стейшн 3» («Play Station 3»).

Когда вы садитесь перед монитором или телевизором и начинаете загружать любимую игру, не забывайте, где реальность, а где виртуальность, и тогда игровой процесс пойдёт только на пользу.

## НОВИНКИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



### «МЕДАЛЬ ЗА ОТВАГУ: БОЕЦ» («MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER»)

Серии компьютерных игр «Медаль за отвагу» уже более десяти лет. Первая часть военного шутера вышла ещё в 1999 году под чутким руководством Стивена Спилберга, который и разработал концепцию игры. До 2010 года «Медаль оф хонор» («Medal of Honor») была объединена тематикой Второй мировой войны, но два года назад разработчики решили перенести события, разворачивающиеся в игре, в наше время и выпустили обновлённую «Медаль за отвагу», сюжет которой основан на современной войне в Афганистане.

«Медаль за отвагу: боец» продолжает традиции предыдущей части, вышедшей в 2010 году. Сюжет формально основан на реальных событиях, но с действительностью имеет мало общего. В игре рассказывается об операциях, проводимых отрядом специального назначения «Тьер-один» («Tier-1»). В игру разработчики попытались добавить большую эмоциональную составляющую. Например, отношения бойцов со своими жёнами и детьми. Вышло убедительно:

действующим лицам попросту не хочется сопереживать. Портят всё модели персонажей, которые смахивают на кукол, обтянутых резиновой кожей, что ставит крест на драматических потугах сценаристов.

Одиночная кампания получилась очень неровной. Стартует она задорно. Но вскоре темп снижается, и прохождение по большей части превращается в тяготию. Начальная миссия, например, поражает окружающей красотой и зрелищными взрывами. Последующие же уже выглядят не так красочно и эффектно. В ходе антитеррористического турне вы побываете в Боснии, Сомали и на Филиппинах. Главы идут строго в хронологическом порядке. На одну удачную приходится две-три скучных.



### «ФИФА 2013» («FIFA 2013»)

Это не просто игра – это практически единственный достойный футбольный симулятор, в который играют миллионы геймеров по всему миру.

После успешной во всех отношениях «ФИФА-12», которая привнесла в серию много полезных нововведений, могло показаться, что следующая часть знаменито-

го футбольного симулятора будет проходной, а её главным отличием станет замена Уэйна Руни на обложке на Лионеля Месси. Но не тут-то было. Компания-разработчик «Электроник Артс» (Electronic Arts) реализовала в «ФИФА-13» ряд не просто важных, а практически революционных изменений. Первое, что бросается в глаза – возможность впервые в серии управлять игроком на футбольном поле с помощью компьютерной мыши, контроллеров «Муви» («Move») и «Кинект» («Kinect»).

Игроки в «ФИФА-13» поумнели, стали быстрее понимать команды, лучше проходить центр поля, чаще открываться для передачи. Кроме того, в новой версии они научились лучше использовать свои габариты в борьбе с соперником. Теперь лучше чувствуется разница между крупным защитником и его более компактным оппонентом.

Также появилась новая система обработки мяча. Она учитывает то, как был отдан пас: если слишком сильно, высоко и вообще неудобно, то игроки менее техничные, чем Месси или Криштиану Роналду, больше не смогут идеально его принять. Это делает игру более живой и непредсказуемой.

Можно с уверенностью сказать, что «ФИФА» вновь удержит свои лидерские позиции как самый лучший футбольный симулятор 2013 года.

### «КОНТРУДАР: ГЛОБАЛЬНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ» («COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE»)

За двенадцать лет своего существования эта игра стала фактически именем



нарицательным. Пусть выходит большое разнообразие подобных игр, но бесконечное противостояние террористов и спецназа в «Контр-страйк» («Counter-Strike») по-прежнему собирает на серверах тысячи игроков по всему миру.

Правила игры остались прежними. Есть две команды: одна атакует, другая защищается. Нет никаких классов. Цели, как и раньше, – заложить бомбу и взорвать объект, или спасти заложников, или уничтожить команду врага. После каждого раунда точно так же, как и в прошлых частях серии, можно купить новое оружие и броню.

Компания-разработчик: «Волв» («Valve») правильно обошлась с «глобальным наступлением». Все узнаваемые черты великой «Контр-страйк» («Counter-Strike») на месте, плюс пара новых режимов, плюс здорово переработанные оружие и карты. Ну и, конечно, новая графика. А в целом – это всё та же весьма сложная игра, в которой каждая схватка с соперником – настоящий вызов, и полагаться приходится только на свое мастерство.