

Александр Жучков



ВО ЧТО ИГРАТЬ?

БОЛЬШОЙ СПРАВОЧНИК
СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



ЛУЧШИЕ ИГРЫ
НА ЛЮБОЙ ВКУС



ЧЕСТНЫЕ ОБЗОРЫ
БЕЗ ВОДЫ



ТОПЫ И РЕЙТИНГИ
АКТУАЛЬНЫЕ СПИСКИ



СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ
ПРОВЕДЁТЕ В ИГРЕ



ДЛЯ НОВИЧКОВ
И ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Александр Жучков

**ВО ЧТО ИГРАТЬ? Большой
справочник современных
компьютерных игр**

«Автор»

2026

Жучков А. В.

ВО ЧТО ИГРАТЬ? Большой справочник современных
компьютерных игр / А. В. Жучков — «Автор», 2026

Яркий и понятный путеводитель по миру современных компьютерных игр для тех, кто устал часами искать, во что сыграть. Здесь собраны разные игровые жанры, необычные миры, захватывающие истории и проекты, способные подарить эмоции на долгие часы. Что выбрать для напряжённого вечера? Во что погрузиться после тяжёлого дня? Какая игра удивит, рассмешит или заставит переживать до последней минуты? Этот справочник поможет быстро найти подходящий вариант по жанру, настроению и игровому опыту. Без сложных терминов и скучных описаний — только самое интересное о современных играх, чтобы вы могли меньше искать и больше играть. Иллюстрации созданы с помощью chatgpt.

© Жучков А. В., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава	5
Конец ознакомительного фрагмента.	20

Александр Жучков

ВО ЧТО ИГРАТЬ? Большой справочник современных компьютерных игр

Глава

Глава 1. Мир компьютерных игр: с чего всё начинается.

Компьютерная игра начинается не с нажатия кнопки «Новая игра». Она начинается с любопытства.

Иногда всё происходит совершенно случайно. Вы видите красивый скриншот, короткое видео или слышите от друга: «Попробуй, тебе понравится». Запускаете игру просто на несколько минут, а потом замечаете, что за окном уже темно. Вы хотели только посмотреть, а в итоге оказались в другом мире.

Именно в этом и заключается удивительная сила компьютерных игр.

Сегодня игр стало настолько много, что выбрать подходящую бывает сложнее, чем кажется. Огромные открытые миры, быстрые боевики, пугающие хорроры, сложные стратегии, спортивные симуляторы, гонки, ролевые приключения, головоломки и необычные независимые проекты — вариантов тысячи.

И здесь возникает главный вопрос этой книги:

«Во что играть?»

Игра — это не просто развлечение

Когда-то компьютерная игра воспринималась в основном как способ провести свободное время. Сегодня всё гораздо интереснее.

Игра может заставить нас смеяться, удивляться, переживать, злиться, бояться и даже грустить. Иногда персонаж, которого мы встретили всего несколько часов назад, становится почти настоящим знакомым. Его история заставляет нас продолжать прохождение не ради очередной победы, а потому что хочется узнать, чем всё закончится.

В другой игре эмоции совершенно иные.

Вы садитесь за руль, нажимаете на газ, двигатель ревёт, соперник идёт в атаку, а до финиша остаются считанные секунды. Вы ошибаетесь на последнем повороте — и проигрываете.

Обидно?

Конечно.

Но именно поэтому через минуту хочется нажать кнопку «Повторить».

А бывает наоборот: после тяжёлого дня хочется не сражаться и не соревноваться, а просто спокойно исследовать красивый виртуальный мир. Игра становится своеобразным путешествием, где можно забыть о повседневных заботах хотя бы на несколько часов.

Почему выбрать игру бывает трудно

Главная проблема современного игрока — не отсутствие выбора, а его огромное количество.

Раньше можно было выбрать игру из небольшой коллекции и постепенно пройти почти всё интересное. Теперь каждый месяц появляются новые проекты, обновления, дополнения и переиздания.

Открываешь магазин игр и видишь десятки страниц.

Одна игра обещает огромный мир.

Другая — невероятные сражения.

Третья — сложную историю.

Четвёртая выглядит настолько красиво, что хочется купить её сразу.

А потом появляется знакомая мысль:

«А во что я действительно хочу играть?»

Именно для этого и нужен хороший справочник.

Он не должен заставлять читателя выбирать «лучшую игру на планете». Такой универсальной игры просто не существует.

То, от чего один игрок будет в восторге, другого может раздражать уже через пятнадцать минут.

Поэтому гораздо важнее найти свою игру.

У каждого игрока свой вкус

Представьте двух друзей.

Первый обожает исследовать огромные территории. Ему нравится находить спрятанные места, разговаривать с персонажами, собирать предметы и постепенно раскрывать тайны мира.

Второму всё это кажется слишком медленным.

Ему нужен экшен. Больше скорости, больше противников, больше опасности.

Они запускают одну и ту же игру.

Первый говорит:

— Невероятно! Здесь столько всего можно исследовать!

Второй отвечает:

— Когда уже начнётся настоящее действие?

И оба правы.

Игры не обязаны нравиться всем.

Именно поэтому перед выбором стоит спросить себя: какие эмоции я хочу получить сегодня?

Хочется расслабиться?

Испугаться?

Посмеяться?

Победить?

Погрузиться в историю?

Построить собственную империю?

Прокатиться на огромной скорости?

Или просто исследовать неизвестный мир?

Ответ на этот вопрос уже значительно сокращает огромный список вариантов.

Главные игровые жанры

Чтобы ориентироваться в игровом мире, достаточно сначала разобраться в основных жанрах.

Экшен — это движение, сражения и постоянная активность. Такие игры подходят тем, кто любит динамику и не хочет долго ждать развития событий.

Приключения делают ставку на исследование, путешествия, загадки и сюжет. Здесь важны не только победы, но и сам путь героя.

Ролевые игры позволяют развивать персонажа, получать новые способности, находить экипировку и часто самостоятельно принимать важные решения.

Стратегии требуют терпения и расчёта. Здесь победа часто зависит не от скорости реакции, а от способности думать наперёд.

Симуляторы стараются воспроизводить различные занятия и процессы — от управления транспортом до строительства собственного города.

Гонки дарят скорость и соревнование. Идеальный вариант для тех, кому нравится ощущение старта, ревущего двигателя и борьбы за первое место.

Хорроры работают с совершенно другими эмоциями. Здесь игрока заставляют бояться неизвестности, темноты и того, что может появиться за следующей дверью.

Головоломки предлагают думать, искать закономерности и находить решения. Иногда одна небольшая задача способна заставить сидеть над экраном дольше, чем самый сложный бой.

Конечно, современные игры редко ограничиваются только одним жанром.

Одна игра может одновременно быть приключением, ролевой игрой, экшеном и выживанием.

И именно смешение жанров часто делает проекты особенно интересными.

Открытый мир или линейное приключение?

Это ещё один важный вопрос.

В открытом мире игрок получает большую свободу. Можно заниматься основным заданием, а можно внезапно свернуть с дороги и отправиться совершенно в другую сторону.

Иногда именно такие случайные путешествия становятся лучшей частью игры.

Вы шли выполнять важное задание, заметили странную постройку на горизонте, подошли ближе — и неожиданно нашли целую историю.

Линейные игры устроены иначе.

Они чаще ведут игрока по заранее подготовленному маршруту. Зато авторы могут сильнее контролировать темп, события и развитие сюжета.

Оба подхода имеют свои преимущества.

Кому-то нужна свобода.

Кому-то нравится чёткая история.

Поэтому при выборе игры важно учитывать не только её жанр, но и то, как именно она предлагает играть.

Сколько времени вы готовы потратить?

Это кажется мелочью, но на самом деле очень важно.

Если вечером есть только один свободный час, огромная игра на сотню часов может оказаться не лучшим выбором.

Иногда хочется пройти небольшое приключение за несколько вечеров.

А иногда наоборот — хочется найти огромный виртуальный мир и провести в нём недели.

Поэтому хороший выбор зависит не только от самой игры, но и от вашей жизни.

Есть двадцать минут? Возможно, подойдёт короткий матч или небольшая головоломка.

Есть свободный вечер? Можно погрузиться в сюжетное приключение.

Начались выходные? Почему бы не отправиться в большое путешествие?

Игра должна приносить удовольствие, а не превращаться в ещё одну обязанность.

Игра должна подходить именно вам

Не стоит покупать игру только потому, что её хвалят другие.

Популярность не означает, что проект понравится лично вам.

Отзывы полезны, рейтинги полезны, рекомендации друзей полезны — но окончательное решение всегда остаётся за игроком.

Попробуйте понять собственные предпочтения.

Если вы любите истории — ищите игры с сильным сюжетом.

Если любите соревнования — обратите внимание на спортивные проекты и гонки.

Если хочется свободы — присмотритесь к большим открытым мирам.

Если нравится думать — выбирайте стратегии и головоломки.

Если хочется острых ощущений — возможно, ваш выбор находится среди экшенов и хорроров.

А если вы пока вообще не знаете, что вам нравится, это даже хорошо.

Значит, впереди огромное путешествие.

Самое интересное только начинается

Мир компьютерных игр похож на огромную библиотеку.

На одной полке вас ждёт космическое путешествие.

На другой — средневековое королевство.

Где-то рядом стоит страшная история о заброшенном доме.

А на соседней полке уже прогревается гоночный автомобиль.

Вы можете выбрать любую дверь.

Главное — не бояться открыть её.

Эта книга создана именно для того, чтобы помочь сделать этот выбор проще.

Здесь мы будем смотреть на игры не только через цифры, оценки и технические характеристики. Нам важно другое: какие впечатления способен подарить каждый игровой мир и кому он действительно может понравиться.

Потому что хорошая игра — это не та, у которой больше всего наград.

Хорошая игра — это та, после которой вы откладываете мышку или геймпад и думаете: «Вот это было круто. Я хочу ещё».

И теперь пришло время разобраться, какие приключения ждут нас впереди.

Следующая остановка — мир игр, в которых обычное путешествие может внезапно превратиться в невероятное приключение.



Глава 2. Приключения, которые невозможно забыть.

Есть игры, которые запускаешь просто ради развлечения. А есть такие, после которых ещё долго не хочется возвращаться в реальный мир.

Ты выключаешь компьютер, отходишь от экрана, занимаешься обычными делами, но мысли всё равно возвращаются туда. К тому лесу, который ты только что исследовал. К незнакомцу, встретившемуся на дороге. К двери, которую решил открыть. К тайне, разгадка которой осталась всего в нескольких шагах.

Именно такими бывают приключенческие игры.

Их главная сила заключается не только в красивой графике или интересных заданиях. Они создают ощущение путешествия. Игрок не просто управляет персонажем — он отправляется вместе с ним в неизвестность.

Иногда это путешествие происходит в огромном открытом мире. Иногда — в небольшом городе, заброшенном особняке, далёком острове или фантастической стране. Размер мира не так важен.

Главное — чтобы в нём хотелось остаться.

Что делает игру настоящим приключением?

Представьте обычную дорогу.

В реальной жизни вы идёте по ней и примерно понимаете, куда направляетесь. В приключенческой игре всё иначе. За ближайшим поворотом может оказаться старый дом. В доме может находиться записка. В записке — загадка. Загадка приведёт к пещере. А в пещере может обнаружиться что-то, чего вы совершенно не ожидали.

Именно неизвестность заставляет нас исследовать дальше.

Хорошая приключенческая игра постоянно задаёт вопросы.

Что находится за горой?

Кто построил это место?

Почему город оказался заброшен?

Куда исчез главный герой?

Что скрывается за закрытой дверью?

Почему этот персонаж ведёт себя так странно?

И самое интересное — игра не всегда сразу даёт ответы.

Она заставляет искать их самостоятельно.

Иногда игрок может пройти мимо важной детали и даже не заметить её. А спустя несколько часов вдруг понять, что видел подсказку ещё в самом начале.

Так появляется настоящее чувство открытия.

Открытый мир и свобода выбора

Одним из самых популярных направлений приключенческих игр стали проекты с открытым миром.

Их идея проста: вместо того чтобы постоянно идти по одному маршруту, игрок получает большую территорию для исследования.

Можно отправиться к далёким горам.

Можно спуститься в долину.

Можно зайти в небольшой город.

Можно искать спрятанные сокровища.

Можно выполнять задания.

А можно вообще забыть о главной цели и несколько часов заниматься чем-то совершенно другим.

Именно эта свобода часто становится причиной, по которой игроки проводят в таких играх десятки и даже сотни часов.

Ты начинаешь игру с одной целью, но постепенно появляются другие.

Сначала нужно добраться до крепости.

Потом по дороге встречается незнакомый человек.

Он просит о помощи.

Ты соглашаешься.

Задание оказывается интереснее основного сюжета.

Потом появляется ещё одна история.

А затем ты понимаешь, что уже несколько часов находишься далеко от того места, куда собирался попасть.

И это прекрасно.

Потому что настоящее приключение редко идёт строго по плану.

Маленькие истории большого мира

Одно из главных преимуществ современных приключенческих игр — возможность рассказывать истории не только через главную сюжетную линию.

Иногда самая запоминающаяся история занимает всего несколько минут.

Например, герой может встретить старика возле разрушенного дома.

Старик рассказывает о человеке, который когда-то жил здесь.

Вы решаете осмотреть дом.

Находите старую фотографию.

Потом дневник.

Из дневника узнаете, что произошло много лет назад.

И вдруг обычное здание превращается в место с собственной историей.

Такие моменты не всегда влияют на финал игры.

Но именно они создают ощущение живого мира.

Ты начинаешь понимать, что вокруг тебя существует не просто набор декораций.

У каждого места может быть прошлое.

У каждого персонажа — собственная история.

У каждого предмета — своё значение.

И чем внимательнее игрок, тем больше он замечает.

Когда исследование становится наградой

В некоторых играх разработчики буквально говорят игроку: «Иди и посмотри, что там».

Но гораздо интереснее, когда игра ничего не объясняет.

Ты замечаешь далёкий свет в горах.

Никто не говорит, что там находится.

Ты просто идёшь.

Поднимаешься всё выше.

Начинается дождь.

Темнеет.

Появляется туман.

И наконец перед тобой возникает небольшая хижина.

Ты открываешь дверь.

Внутри никого.

На столе лежит старая карта.

И вот здесь появляется то самое чувство.

Ты нашёл это сам.

Никто не заставлял тебя идти сюда.

Никто не показывал путь.

Ты просто заметил что-то интересное и решил проверить.

Именно такие моменты делают исследование по-настоящему увлекательным.

Приключения бывают очень разными

Не стоит думать, что приключенческая игра обязательно должна быть огромной.

Некоторые проекты предлагают огромные территории, где можно потеряться на десятки часов.

Другие создают небольшие, но невероятно насыщенные миры.
Есть игры, где главное — исследование.
Есть игры, где на первом месте стоит сюжет.
Есть проекты, построенные вокруг головоломок.
Есть приключения с элементами выживания.
Есть фантастические путешествия.
Есть истории о поиске сокровищ.
Есть мистические расследования.
Есть путешествия во времени.
Есть игры, где игроку приходится принимать сложные решения.
И есть проекты, которые смешивают сразу несколько направлений.
Поэтому слово «приключение» может означать совершенно разные впечатления.
Именно это делает жанр таким интересным.
Путешествие, которое меняется из-за решений игрока
Особенно сильное впечатление производят игры, где действия игрока действительно имеют последствия.

Вы можете помочь одному персонажу.
А можете пройти мимо.
Можете сохранить найденный предмет.
А можете отдать его другому человеку.
Можете поверить незнакомцу.
А можете решить, что он лжёт.
Иногда последствия становятся заметны сразу.
Иногда проходит несколько часов.
А потом игра неожиданно напоминает:
«Помнишь тот выбор?»
И в этот момент становится немного не по себе.
Потому что это уже не просто прохождение заранее написанного сценария.
Игрок начинает чувствовать ответственность за собственные решения.
Конечно, не каждая игра способна полностью изменить историю в зависимости от выбора. Но даже небольшие последствия делают приключение гораздо личнее.
Почему нам нравится исследовать неизвестное?
Ответ, возможно, очень простой.
Человеку интересно неизвестное.
Мы хотим заглянуть туда, куда нас не пускают.
Хотим узнать, что находится за закрытой дверью.
Хотим посмотреть, что скрывается за горизонтом.
Компьютерная игра даёт возможность делать это безопасно.
Можно отправиться в космос, не покидая комнаты.
Можно исследовать древнее королевство.
Можно оказаться на необитаемом острове.
Можно отправиться в подземелье.
Можно путешествовать по миру будущего.
И каждый раз появляется ощущение:
«А что будет дальше?»
Именно этот вопрос заставляет нажимать кнопку продолжения.
Приключение после тяжёлого дня
Иногда человеку вообще не нужны сложные соревнования.

После тяжёлого рабочего дня хочется просто надеть наушники, включить игру и исчезнуть из реальности.

Приключенческие игры прекрасно подходят для такого отдыха.

Можно медленно идти по красивому лесу.

Слушать музыку.

Рассматривать окружающий мир.

Идти туда, куда хочется.

Никто не торопит.

Никто не требует показать лучший результат.

Ты просто находишься внутри истории.

Но бывает и наоборот.

Иногда после тяжёлого дня хочется совсем других эмоций.

Хочется опасности.

Погони.

Сражений.

Неожиданных событий.

И тогда приключение превращается в настоящий аттракцион.

Герой бежит по рушащемуся зданию.

За спиной что-то происходит.

Впереди закрывается дверь.

Нужно быстро найти выход.

И вот спокойный вечер превращается в напряжённое испытание.

Лучшие приключения умеют менять настроение.

Сначала они заставляют улыбаться.

Потом удивляют.

Затем пугают.

А через несколько минут могут заставить переживать за персонажа.

Именно эмоциональные перемены делают такие игры запоминающимися.

Когда игра превращается в историю

Есть ещё одна причина любить приключения.

Они могут заставить нас почувствовать себя частью истории.

В обычном фильме мы наблюдаем за героями.

В игре мы часто сами принимаем участие в происходящем.

Мы выбираем, куда пойти.

Мы открываем дверь.

Мы разговариваем с персонажем.

Мы решаем, помочь или пройти мимо.

Мы исследуем мир.

Мы ошибаемся.

Мы побеждаем.

Мы проигрываем.

Именно поэтому одинаковая игра у двух людей может вызвать совершенно разные воспоминания.

Один игрок расскажет:

«Я несколько часов исследовал карту и нашёл невероятное место».

Другой скажет:

«Я вообще случайно забрёл туда и едва выбрался».

Третий вспомнит персонажа, которого встретил в самом начале.

Четвёртый будет говорить о финале.

Все они играли в одну игру.
Но каждый получил свою историю.
И в этом заключается одна из главных особенностей интерактивных приключений.
Не бойтесь свернуть с дороги
Если вы запускаете приключенческую игру, не обязательно постоянно двигаться к следующей отметке на карте.
Иногда стоит остановиться.
Посмотреть вокруг.
Свернуть в сторону.
Подняться на холм.
Зайти в незнакомое здание.
Поговорить с персонажем, которого легко было пройти мимо.
Именно там могут находиться самые интересные моменты.
Игроки часто пытаются пройти игру максимально эффективно.
Задание.
Следующее задание.
Награда.
Следующая миссия.
Но иногда полезно забыть об эффективности.
Просто путешествовать.
Потому что приключение — это не только конечная цель.
Это путь к ней.
Как понять, подойдёт ли вам приключенческая игра?
Перед покупкой стоит задать себе несколько простых вопросов.
Мне нравится исследовать?
Хочу ли я самостоятельно искать секреты?
Мне интересны истории и персонажи?
Готов ли я потратить много времени на исследование мира?
Мне нравится свобода выбора?
Или мне больше подходит чёткий сюжет и понятный маршрут?
Если большинство ответов положительные, приключенческие игры могут стать отличным выбором.
Но важно учитывать ещё один момент.
Не каждая приключенческая игра будет одинаково интересной именно вам.
Одному человеку нужен огромный открытый мир.
Другому — короткая история на несколько вечеров.
Кому-то нужны загадки.
Кому-то — сражения.
Кому-то достаточно красивой атмосферы.
Поэтому при выборе игры всегда смотрите не только на жанр.
Смотрите на то, какие впечатления она обещает.
Главное — ощущение путешествия
Хорошее приключение оставляет после себя воспоминание.
Не обязательно помнить название каждой локации.
Не обязательно помнить все задания.
Но вы можете спустя годы вспомнить момент, когда впервые увидели невероятный пейзаж.
Или когда вошли в тёмную пещеру.
Или когда встретили персонажа, который неожиданно стал любимым.

Или когда нашли секретное место, о котором даже не подозревали.
Именно такие моменты остаются в памяти.
Именно ради них мы снова запускаем игры.
Потому что иногда хочется не просто выиграть.
Не хочется устанавливать рекорд.
Не хочется доказывать кому-то своё мастерство.
Хочется отправиться куда-нибудь далеко.
Туда, где впереди неизвестная дорога.
Где за следующим поворотом может произойти что угодно.
Где обычная прогулка может превратиться в невероятное приключение.
И если вы ищете именно такие эмоции, возможно, следующая игра уже ждёт вас.
Осталось только сделать первый шаг.



Глава 3. Экшен и выживание: когда нельзя расслабляться.

Есть игры, которые позволяют спокойно исследовать мир, любоваться пейзажами и никуда не торопиться.

А есть совершенно другие.

Вы только начинаете прохождение, делаете несколько шагов, слышите подозрительный звук, оборачиваетесь — и понимаете, что за вами уже кто-то идёт.

Секунда.

Ещё одна.

И начинается погоня.

Именно такие моменты превращают компьютерную игру в настоящий эмоциональный аттракцион.

Экшен и выживание — это жанры для тех, кому хочется напряжения, опасности, скорости и ощущения, что следующий шаг может стать решающим.

Здесь редко получается просто расслабиться.

Нужно следить за противниками.

Нужно искать ресурсы.

Нужно принимать решения.

Нужно реагировать на происходящее.

А иногда достаточно одной ошибки, чтобы потерять всё.

Почему нас привлекает опасность?

На первый взгляд это странно.

В реальной жизни большинство людей старается избегать опасных ситуаций. Но в игре всё иначе.

Мы можем столкнуться с монстром, убежать от преследователей, отправиться в разрушенный город или оказаться посреди военного конфликта, понимая, что всё это происходит в безопасном виртуальном пространстве.

Именно поэтому игра позволяет испытывать сильные эмоции без реального риска.

Сердце начинает биться быстрее.

Руки крепче сжимают мышь или геймпад.

Вы знаете, что это всего лишь игра.

Но мозг на несколько секунд словно забывает об этом.

И тогда обычный игровой момент превращается в настоящее переживание.

Экшен: когда всё происходит прямо сейчас

Экшен-игры строятся вокруг действия.

Сражения.

Погони.

Стрельба.

Прыжки.

Взрывы.

Опасные противники.

Неожиданные атаки.

Игроку постоянно приходится реагировать.

В таких играх часто важны скорость и точность.

Вы увидели противника — нужно действовать.

Появилась опасность — нужно уклониться.

Заканчиваются боеприпасы — нужно искать другой вариант.

Закрывается дверь — нужно успеть пройти.

Именно поэтому экшен способен подарить ощущение постоянного движения.

Ты не просто наблюдаешь за происходящим.

Ты участвуешь.

Каждая секунда может изменить ситуацию.

Ещё несколько секунд назад вы уверенно побеждали.

А потом внезапно появился сильный противник.

И вот уже приходится отступать.

Так игра заставляет постоянно оставаться внимательным.

Когда победа особенно приятна

Есть огромная разница между победой, которая досталась легко, и победой, ради которой пришлось несколько раз проиграть.

В экшен-играх это чувствуется особенно сильно.

Вы встречаете сложного противника.

Пытаетесь победить.

Проигрываете.

Пробуете снова.

Снова проигрываете.
Начинаете понимать его движения.
Меняете тактику.
Учитесь использовать окружение.
И наконец наступает момент, когда всё получается.
Противник повержен.
Вы смотрите на экран и понимаете: получилось.
Вот ради таких моментов многие игроки готовы повторять один и тот же бой снова и снова.

Поражение становится не концом, а частью обучения.
И чем сложнее была битва, тем приятнее победа.
Выживание: когда каждый предмет имеет значение
Игры на выживание работают немного иначе.
Здесь опасность может находиться буквально повсюду.
Главному герою необходимо добывать ресурсы, искать еду, создавать инструменты, строить убежище и защищаться от окружающего мира.

Иногда даже обычная прогулка превращается в серьёзное испытание.
Заканчивается еда.
Ночь приближается.
Погода ухудшается.
Оружие почти сломалось.
А где-то неподалёку слышны странные звуки.
И вдруг простая задача становится вопросом выживания.
Именно дефицит ресурсов создаёт напряжение.
Если у вас бесконечные запасы, опасность ощущается слабее.
Но когда в инвентаре остался один лечебный предмет, несколько патронов и почти сломанный инструмент, каждое решение становится важным.

Потратить сейчас или сохранить?
Рискнуть или отступить?
Исследовать неизвестное место или вернуться домой?
Такие вопросы заставляют игрока постоянно думать.
Мир, который не прощает ошибок
В некоторых играх окружающий мир словно специально создан для того, чтобы проверять игрока.

Слишком далеко ушёл от безопасной территории — встретил опасного противника.
Отправился в лес ночью — столкнулся с хищниками.
Не подготовился к холоду — начал терять здоровье.
Забыл взять нужный инструмент — теперь придётся искать другой путь.
Такие правила создают особое ощущение.
Ты начинаешь уважать окружающий мир.
Гора — это не просто красивая декорация.
Ночь — не просто изменение освещения.
Река — не просто вода.
Каждый элемент может стать частью игрового испытания.
И тогда исследование становится гораздо интереснее.
Ты уже не просто идёшь вперёд.
Ты оцениваешь ситуацию.
Смотрю на погоду.
Проверяешь запасы.

Думаешь о маршруте.
И только потом двигаешься дальше.
Когда нужно строить собственное убежище
Одним из интересных элементов игр на выживание является строительство.
Сначала у игрока может не быть практически ничего.
Несколько простых предметов.
Немного ресурсов.
Минимальная защита.
Но постепенно появляется возможность создать собственное место.
Сначала маленький костёр.
Потом простое укрытие.
Затем стены.
Крыша.
Хранилище.
Рабочее место.
Защита от противников.
Через некоторое время игрок смотрит на построенное убежище и понимает, насколько далеко продвинулся.
Это уже не просто объект на карте.
Это место, которое он создал сам.
А значит, потерять его становится особенно неприятно.
Именно поэтому строительство часто вызывает сильные эмоции.
Игрок начинает воспринимать виртуальный мир как собственное пространство.
Один мир — разные способы выживания
Интересно, что выживание может быть совершенно разным.
В одной игре главной угрозой становятся голод и холод.
В другой — дикие животные.
В третьей — монстры.
В четвёртой — другие игроки.
А иногда самым опасным противником оказывается сама окружающая среда.
Пустыня.
Океан.
Заснеженные горы.
Заброшенный город.
Радиация.
Ядовитые растения.
Каждая такая среда заставляет менять привычный стиль игры.
Если вокруг холодно, нужно искать тепло.
Если мало воды — искать источник.
Если много противников — выбирать безопасный маршрут.
Если ресурсов почти нет — учиться использовать то, что уже есть.
Игра постоянно заставляет адаптироваться.
Один против всех или вместе с друзьями?
Выживание особенно интересно, когда в нём участвуют несколько игроков.
Вместе можно строить базу.
Искать ресурсы.
Исследовать территорию.
Защищаться.
Делиться предметами.

Планировать действия.

Но совместная игра имеет одну интересную особенность.

Не всегда всё идёт по плану.

Вы договорились построить безопасную базу.

Один игрок пошёл за ресурсами.

Второй собирает еду.

Третий решил разведать территорию.

А через несколько минут выясняется, что первый случайно привёл к базе целую группу противников.

Начинается хаос.

Кто-то пытается закрыть дверь.

Кто-то стреляет.

Кто-то кричит в голосовом чате.

А кто-то уже убегает.

Именно такие непредсказуемые моменты часто становятся лучшими воспоминаниями от совместных игр.

Почему проигрывать бывает интересно?

Это один из главных парадоксов экшен-игр и выживания.

Иногда проигрыш не вызывает желания удалить игру.

Наоборот.

Он заставляет попробовать ещё раз.

Вы понимаете, где ошиблись.

Слишком рано вступили в бой.

Не проверили территорию.

Потратили ресурсы.

Забыли подготовиться.

Не заметили противника.

Следующая попытка уже становится другой.

Вы действуете осторожнее.

Планируете.

Используете предыдущий опыт.

И постепенно становитесь сильнее не только внутри игры, но и как игрок.

Поэтому поражение может быть частью удовольствия.

Главное, чтобы игра давала ощущение справедливости.

Если проигрыш произошёл из-за ошибки игрока, появляется желание исправить её.

Если же причина кажется случайной или непонятной, раздражение быстро побеждает интерес.

Баланс между сложностью и удовольствием

Хорошая экшен-игра должна бросать вызов.

Но слишком высокая сложность может быстро утомить.

Если противник уничтожает игрока одним ударом, а понять причину поражения невозможно, удовольствие исчезает.

С другой стороны, если победить можно без малейшего усилия, напряжение тоже пропадает.

Идеальная сложность заставляет сказать:

«Я почти смог. Давайте ещё раз».

Это очень важная фраза.

Она означает, что игра дала игроку вызов, но не отняла надежду на победу.

Именно поэтому уровень сложности стоит выбирать под собственный опыт.

Новичку не обязательно сразу выбирать самый высокий уровень.

Опытному игроку, наоборот, может быстро стать скучно без серьёзного испытания.

Не нужно никому ничего доказывать.

Главная цель игры — получать удовольствие.

Экшен для разных настроений

Даже внутри одного жанра игры могут создавать совершенно разные эмоции.

Иногда хочется мощного и зрелищного приключения.

Иногда — напряжённой перестрелки.

Иногда — сложных боёв.

Иногда — спокойного исследования с элементами выживания.

Иногда хочется провести несколько часов, собирая ресурсы и строя собственную базу.

Поэтому вопрос «какую экшен-игру выбрать?» слишком общий.

Гораздо полезнее спросить:

«Что я хочу почувствовать?»

Если хочется скорости — выбирайте динамичную игру.

Если хочется испытания — ищите высокую сложность.

Если хочется напряжения — обратите внимание на выживание.

Если хочется свободы — ищите открытый мир.

Если хочется играть с друзьями — выбирайте кооперативные проекты.

Именно настроение часто лучше всего подсказывает правильный выбор.

Как не ошибиться с выбором

Перед покупкой экшен-игры полезно посмотреть несколько вещей.

Во-первых, насколько сложной она считается.

Во-вторых, сколько времени занимает прохождение.

В-третьих, есть ли возможность менять уровень сложности.

В-четвёртых, рассчитана ли игра на одного человека или предлагает совместное прохождение.

В-пятых, насколько высоки требования к компьютеру.

И, конечно, важно посмотреть несколько реальных игровых моментов.

Не только рекламный трейлер.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.