



№ 1 март 2015

404

not found

nginx



Еще одна катка — и спать

АДМИН РУЛИТ

София Овдина

Приветствую тебя, странник!

Этот гайд еженедельной газеты «404» будет адаптирован мною для людей, не особо играющих. Поясняю: цель первого выпуска газеты нашего клуба — заинтересовать не только геймеров, но и обычных граждан. И, конечно же, хотелось бы объяснить людям, еще не разбирающимся в геймпле, что есть что. Редакция «404» готова ответить на все вопросы и принять конструктивные предложения.

Сегодняшний выпуск мы бы хотели немного «очеловечить». Наша газета примет довольно-таки многогранный облик, чтобы ее смог прочитать и понять человек, который не увлекается компьютерными играми. Мы надеемся, что это расширит границы аудитории нашей газеты, а, следовательно, приведет к увеличению числа заинтересованных и играющих людей.

В современном мире вряд ли найдется человек, который никогда не слышал о существовании геймов. Компы, клави и системники есть практически у всех. Очень часто можно услышать разговоры, обсуждения и даже жаркие дискуссии, чуть ли не переходящие в драку, по поводу компьютерных игр. У многих есть любимый герой и наработанная техника ведения игры, которую менять никто не хочет. Наша газета поможет погрузиться в этот увлекательный параллельный мир игры, в котором все совершенно по-другому. Для более легкого восприятия мы решили ввести постоянные рубрики: интервью, опрос и проблемные статьи, которые помогут увидеть игры с другой стороны. Также мы вводим мини-рубрику «GameGRAM», где будем публиковать фотографии геймеров с их аккаунтов в инстаграме. Мы покажем, как похожа жизнь геймеров и прогеймеров в различных уголках мира.

А теперь перейдем к нормальному геймерскому языку, который так и просится в нашу газету.

Рады сообщить, что в игре «Дота» появился новый персонаж — Гуля. Это довольно-таки сильный герой, который может идти, например, против пуджа. В лейте с вампиризмом у него очень большая скорость. Герой совершенно не сложный, но при игре этим персонажем следует понимать хоть что-то в Доте.

Среди открытий этой недели в мире ютюба стал видеоролик про пуджа, снятый на основе уже известной всем «Рекламы скайпа». Двое парней сняли забавную пародию, над которой можно действительно посмеяться. Чекните ютуб и посмотрите сами.

Вспоминая о том, что сейчас некоторые совершенно не понимают, о ком и о чем я пишу, принимаю решение в своей колонке редактора поделиться несколькими советами по игре для новичков. Если у вас еще мало опыта, то играйте с ботами, не мешая онлайн-игрокам; чтобы разобраться в сути каждого из героев,



Дмитрий Захарченко, чемпион Калининградской области по тере CS

следует поиграть за всех из них; при возможности добивайте крипов и противников; много тренируйтесь; анализируйте происходящее, пытайтесь мыслить тактически; смотрите, как играют другие.

Как известно, спрос рождает предложение,

и наоборот. Чем больше людей приходит в игры, тем быстрее создаются новые и совершенствуются старые. Чем больше людей увидят наш первый выпуск, тем больше вопросов и предложений получим мы. Таким образом, развитие читателя будет напрямую связано

с развитием газеты. Надеюсь, этот более менее адаптированный выпуск развеет ваше непонимание геймплеинга, если таковое имеется. Хорошего всем дня и не сливайте МИД, господа.

Словарь для начинающих — на последней полосе.

Позиция в дивизионе	Игрок	Одиночный рейтинг
Стр. 1	София Овдина	Колонка редактора/Админ рулит
Стр. 2	Егор Сычев	Есть мнение/ О дивный новый мир
Стр. 3	Мария Высотенко	На ты с компом/От суаньпаня к искусственному интеллекту
	Артем Грунтов	Киберспорт
Стр. 4	Настасья Коновалова, Мария Высотенко	Дуэль/ К барьеру
Стр. 5	Настасья Коновалова	Реал/Жи/Жиза, каков/а он/а есть/Топ 5: Летсплейщики
	Дарья Панченко	Один день из жизни геймера
Стр. 6	Лидия Девицына	Архаизмы/Геймер: начало
	Вероника Устинович	Го в Доту! Я создал
Стр. 7	София Овдина	Новости от Клавы/Письмо внуку
Стр. 8	София Овдина	Опрос/За спрос денег не берут

О ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Егор Сычев

Прогресс человеческой науки и культуры неумолимо ускоряется с каждым новым годом. XX век в мировом масштабе принес удивительный скачок развития всех видов бизнеса и развлечений. Начиная со второй половины 20 столетия, человеческая раса окончательно стала расой «компьютерной», бесповоротно избрав участь «коллективного разума»

«Прогресс технологии одаряет нас все более совершенными средствами для движения вспять», — сказал как-то раз английский писатель Олдос Хаксли, автор бессмертной антиутопии «О дивный новый мир». Новейшие разработки в области компьютерных развлечений открывают человеку двери в бескрайние просторы собственного подсознания.

Разработчики игрового контента научились «причинять» геймеру физическое наслаждение, всего лишь подавая в его мозг определенные графические сигналы. Наделяя человека чувством уверенности и всеобъемлющей власти, они заостряют его восприятие до крайней точки. Игрок чувствует новообретенную силу кончиками собственных пальцев. Его дыхание учащается. Мышцы тяжелеют. Зрачки расширяются. Внимание! Происходит погружение в иную реальность.

Защитников теории безопасности и пользы видеоигр найдется великое множество. С каждым днем число этой нации неумолимо растет. Реклама, работающая в тандеме с игровыми корпорациями всех мастей и размеров, каждый день привлекает невероятное количество новобранцев. С самого раннего возраста геймеры приучают себя к поистине монастырским традициям и правилам собственного виртуального развития. Временами многочасовой игровой сеанс действительно напоминает истовое религиозное самоистязание.

Новое, зрелое поколение людей, которое было возвращено по канонам компьютерных нужд и развлечений сегодня мыслит определенными категориями. Их жизненные приоритеты и мировоззрение складываются из почти конкретных осязаемых образов, которые хранятся где-то на задворках их подсознания, посылая информационные сигналы в эмоции и память, где куется фон внешнего и внутреннего восприятия человека.

Фанаты же видеоигр практикуют истинную дзен-медитацию, создавая себе суррогатных исполнителей тайных потребностей души. Накопленный во время подобных практик опыт геймер перечисляет в фонд прожитого жизненного наследия. Тем самым идет невероятное развитие аналитической мощи человеческого мозга. Вероятно, если мы возьмемся сравнивать мозги сверстников разных эпох с промежуток в несколько веков, мы сможем проследить заметные различия в темпе прогресса аналитики сознания с течением времени. В таком случае, средний школьник XIX века будет напоминать подержанный минивэн против новенького круизера.

Противоречия обвинениям о культивировании компьютерными играми жестокости и насилия, можно смело давать статистику о промежуточных знаниях в выбранной области. Скажем,

чем вам «Call of Duty» не учебник по истории или, еще круче, не прямое пособие по выживанию в условиях городского боя? Стратегическое мышление — двигатель многих технических навыков человека, и сказать, что человек развивается, когда играет, — не сказать ничего.

Наличие рисков — такая же неотъемлемая часть любого проекта, как и наличие базиса или фундамента. В этом смысле игровая индустрия действительно создает некие принципы, которые заставляют обывателей мыслить крайне скептически. Существует довольно реальная перспектива обзавестись своего рода «Эго-распадом», который может прогрессировать и давать метастазы на любые институты жизнедеятельности человека. Ведь никому не улыбается идея стать изгоем социума, темным странником по просторам всемирного информационного контента без права на выход в нейтральные воды. Настоящие же геймеры знают наверняка: кто не рискует, тот не выигрывает, а потому цель всегда оправдывает средства. В итоге игроки, без преувеличений, поднимают бешеные деньги на подобного рода стартапах.

Да, наши массы, конечно, могут попутать отдельные активисты, которые то и дело приводят новые сводки из Кореи или Китая, где в одном из компьютерных залов от истощения скончался очередной бедолага. И да, это всего лишь их неотъемлемое право попытаться плюнуть в нашу широкую, гордо уходящую спину.

Ну, как говорится, и пусть. Мир, так или иначе, стоит на двух китах, а вовсе не на трех, как привыкли думать яйцеголовые супрематисты.

В общем, все идет вперед, а старый Хаксли, увы, нет. Игровая культура напоминает Одиссею XXI века, и игроки со всей планеты идут в ней под гордыми флагами. Конечно, совершенно не факт, что это путешествие приведет их обратно в Итаку, но цель часто оправдывает средства, и сегодня — это дивный новый мир.

Артем Грунтов. 10 класс, геймер

Один из рода Homo-Ludens (человека играющего), представители которого славятся своей закрытостью и не приветливостью, все-таки со-благоволит дать изданию небольшое интервью с целью пролить свет на некоторые аспекты собственной жизни и жизни ему подобных.

Поменялась ли твоя жизнь с началом игровой практики? Изменилось ли твое мировоззрение с течением времени?

Не изменилось. Я не считаю, что видеоигры — настолько серьезный источник, чтобы, исходя из увиденного в играх, я смог бы взглянуть на мир другими глазами. Скорее всего,



Артем Грунтов

видеоигры созданы для развлечения и не стоит их так всерьез воспринимать.

Твое мнение о пропаганде жестокости в видеоиграх. Действительно ли это серьезная проблема?

Разработчики игр всегда стремились дать игроку то, что в реальной жизни он вряд ли сможет получить. Это и есть главная задача — развлечь потребителя абсолютно разными способами. Каждый игрок должен найти нечто, что придется ему по душе. Жестокость в играх — очень обсуждаемая проблема. Кажется, началось ее всемирное обсуждение с Америки.

Вообще, да, для некоторых жестокость в играх вполне опасна. Для тех, например, кто слабо отличает реальность от виртуальности. С другой стороны, человеку интересно все то, что запрещено или не изведано. Насилие и жестокость запрещены, и, возможно, поэтому это так интересно некоторым геймерам. Я спокойно к этому

отношусь, учитывая, что в девяноста процентах игр присутствует жестокость.

Считаешь ли ты, что видеоигры являются пустой тратой времени?

Не думаю. Дело в том, что мой игровой опыт действительно полезен в жизни. Например, мой словарный запас английского увеличился. Помимо песен, очень многое черпаю из видеоигр, не переведенных на русский язык. Это речь, произношение, разговорный язык тоже.

Во-вторых, мои познания в области истории. Большинство игр показывает разные моменты истории: войны, великие открытия.

Ощущаешь ли физическую необходимость в каждодневной игре?

Не ощущаю. Играю только от крайней скуки. Но людям, которые явно чувствуют потребность в каждодневной игре, стоит обратить на это внимание.

Моменты напряженной игры



ОТ СУАНЫПАНЯ К ИСКУССТВЕННОМУ ИНТЕЛЛЕКТУ

Мария Высотенко

Уже невозможно представить свою жизнь без компьютера. Эта машина ворвалась в повседневную жизнь и стала неотъемлемой ее частью. Целое поколение выросло на «компе», но, к моему удивлению, не многие знают, откуда же он появился



На игре. Фото Виктории Голивец

Первый персональный компьютер появился в 1981, то есть 29 лет назад. Модель IBM 5150 была довольно удобной для домашнего пользования. Жаль только, что дисковод продавался отдельно, да и само приобретение обошлось бы недешево, чуть меньше 2 тысяч долларов!

Только первоначально компьютер задумывался не как «хранитель компьютерных игр» или способ перекинуться парой-тройкой сообщений с людьми, которые находятся на большом расстоянии от вас. С помощью компьютера хотели продвигать математические операции. Грубо говоря, он предполагался, как усовершенствованный калькулятор. И надо отдать ученым должное, ведь современные калькуляторы работают, как компьютеры!

Но давайте перенесемся в прошлое. Например, на 5 тысяч лет назад. В одно теплым летний вечер, а может и прохладное зимнее утро (тут история умалчивает) на той территории, где сейчас находятся такие страны, как Турция и Ирак, людям в голову пришло гениальное открытие. Жил себе народ Древней Месопотамии, никого не трогал (а все-таки трогал, территории завоевывал, но говорим мы вовсе не об этом): женщины будили по утрам детей; мужчины шли на охоту; жрецы, подхватывая свои длинные одежды, отправлялись на службу; а купцы, потирая ладони, готовились к тому, что сегодня они опять заработают денег на хлеб, а, как следствие, жены не будут пилить их дома... и никто из них не подозревал, что была открыта такая вещь, которая изменит жизнь всего человечества. Были придуманы первые счеты, которые называли «абак» (что значит «доска»). После абака, еще через 2500 лет изобрели обычные счеты, которые еще наши родители. Но поскольку дело обстоит в Китае, то называли их не просто «доской», а целым «суаньпань». Вот так, с изобретением счет и начался долгий путь Человечества, который, как мне кажется, мы не пройдем никогда, ведь техника всегда будет прогрессировать и совершенствоваться.

Удивительно, но еще в прошлом столетии один компьютер или, как его называли тогда, Электронно Вычислительная Машина (не забывайте, что их использовали в каче-

стве супермощных калькуляторов) занимала огромное пространство. Представьте себе четырех-комнатную квартиру с потолками 4-х метров высоты — только в таком помещении могла поместиться первая ЭВМ. Более того, чтобы произвести расчеты на ней одновременно должно было работать 60 человек!

После Второй Мировой Войны ученые с еще большим рвением кинулись к изучению информационных технологий. Правда, первые программы для ЭВМ были посвящены баталлистическим расчетам. Следующие 50 лет программисты занимались тем, что меняли в компьютерах «начинку» и старались уменьшить пространство, которое занимают эти огромные машины. Кстати, у компьютеров была своя классификация. То есть один компьютер не мог выполнять две функции.

И вот, в 1990 году было изобретено V поколение компьютеров. Это «юбилейное» поколение было создано с таким расчетом, что компьютер может совмещать в себе несколько классификаций, что не могли делать его предшественники. Сейчас мы все еще пользуемся компьютерами Пятого Поколения. Да, если вспомнить машины 90-х годов, эти огромные квадратные серые ящики, то не верится, что построены они по такому принципу, по которому собраны современные компьютеры. За 25 лет ученые смогли улучшить графику и изменить внешний вид компьютера.

В будущем пророчат, что VI поколение — это только искусственный разум. То есть компьютер сможет выполнять команды без помощи человека. Он сам может подбирать исходные единицы и составлять алгоритмы действий. Например, если в системном блоке перестал работать вентилятор, то компьютер сам «это поймет», найдет в Интернете ближайший компьютерный магазин, закажет себе деталь и оплатит с помощью банковской карты своего хозяина.

Что нас ждет в будущем, никто не знает. Но все же не стоит совсем уходить в цифровой мир. Надо выполнять какие-то действия самому, а то уже пророчат, что машины начнут жить своей жизнью. Еще, глядишь, а он уже за тебя проходит твою компьютерную игру. Да еще и с результатом лучшим, чем у тебя!

КИБЕРСПОРТ

Артем Грунтов

«Чем ты будешь в будущем-то заниматься?» — нередко слышу от друзей геймеров, которые рассказывают о ссорах с родителями и типичных вопросах, которые те задают. «Играми», — отвечают они.

В наши дни количество профессий увеличивается с каждым днем, возможностей заработать денег, соответственно, тоже. Для многих работа-мечта — это работа по интересу, мало кто хочет заниматься тем, чем ему заниматься не нравится.

Так и для людей, увлеченных видеоиграми. Большинство геймеров не мыслят жизни без игры и хотят связать свою будущую профессию именно с ней. Так появился киберспорт.

В двадцатом веке возникает первая профессиональная компьютерная лига по компьютерному спорту (CPL). Однако до Европы кибератлетизм зародился и в Южной Корее, где изначально выбрали в качестве национальной идеи передовые технологии. Зародился и в Китае, отличительной чертой китайского WCB (World Cyber Games) стали квалификационные матчи в 200 странах. Важно знать, что главное в такого рода спорте — это азарт, а не деньги. Игры проводились для выявления сильнейшей команды (игрока), хотя американцы из CPL почти с самого начала делали шоу и разыгрывали настоящий Ferrari. С появлением Кибератлетической Профессиональной Лиги появилось и отличие в награде — теперь в качестве приза начали выплачиваться деньги. Десятки тысяч геймеров в мире начали грезить о выступлении с командой на турнире, о признании среди таких же, и, конечно же, о призе. Изначально лига проводила турниры только по Quake (одна из первых трехмерных игр с полигональным движком), но через несколько лет состязания стали проводиться и по Counter Strike, Doom.

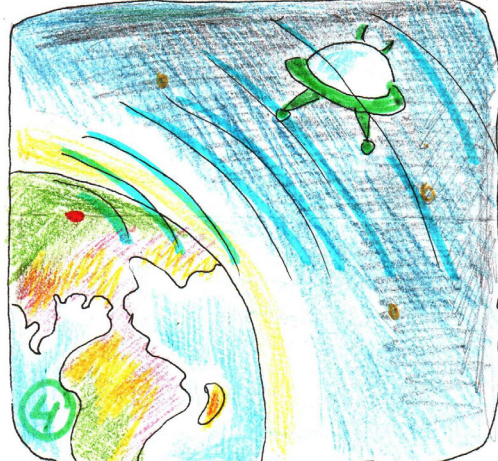
Параллельно с западом и востоком киберспорт появляется и в странах СНГ. Появляется массово и эффектно. Появляется как вид бизнеса. Концепция была проста: предприниматели закупали собранные компьютеры, заполняя-

ли ими помещения и сдавали все это в аренду. Несомненно, это произвело фурор, люди имели свободный выход в сеть Интернет, вместо игры дома и перетаскивания компьютера через улицу. В 2001 WCB анонсирует соревнования по трем новым играм, в которые преимущественно и играли в России. В маленьких городах проходят отборочные этапы, в Москве — мега-финал. Победители московского мега-финала улетают в Корею. Русские берут две золотые медали по двум играм из трех анонсированных. Победа в 2001 дает мощный толчок к развитию киберспорта в России, появляется больше людей, стремящихся реализовать себя в еще одной новой профессии.

Обычно киберспортивные соревнования отличаются невероятной зрелищностью, живым азартом. Перед тем, как киберспорт стал собираться в залах количество людей, не меньшее, чем на футбольных стадионах или в хоккейных ледовых дворцах, турниры проводились «дома». Участникам (командам) достаточно было подать заявку и дождаться ответа, содержащего дату проведения. Команды не подозревали о количестве фанатов, поскольку тогда соревнования не транслировались. Далее появляются местные турниры, маленькие агентства. Но с наступлением эры The International у мира открываются глаза на геймеров и на киберспорт в целом. В 2013 году TI, направленный только на Dota 2, проводится в Сиаэле. Призовой фонд составил 2 874 407 \$. Число зрителей — более одного миллиона человек. В 2014 году призовой фонд составляет сумму, в четыре раза большую — 10 923 980 \$, в этот раз один только победитель увозит с собой 5 025 031 \$.

Сейчас киберспорт распространен практически во всех странах мира, принять участие может любой. Основные направления в кибератлетизме на сегодняшний день — StarCraft II, Dota 2, Counter — Strike: Global Offensive, Hearthstone. Команды из России показывают отличный результат, добиваются призовых мест. Так что приносят увлечения не только зрелище, но и хлеб.

Комикс Настасьи Коноваловой



К БАРЬЕРУ

You'll Never Walk Alone/Ты никогда не будешь один

Мария Высотенко

Отходя на двенадцать шагов я думаю, какое бы использовать оружие. Цифровой ветерок приятно холодит пальцы, которые покрывают прекрасные защитные перчатки из драконьей кожи. Эх, не зря я отправилась на то задание, такую хорошую вещь приобрела, и не важно, что потом пришлось долго залечивать раны. Оборачиваюсь и вижу, что мой оппонент уже далеко. Да, это дальник («дальний бой» — прим. автора) Хорошо, что я выбрала специализацию лучника в самом начале моего онлайн-пути. Ой, моя походная сумка перегружена, осталось слишком мало места. Что бы выкинуть? Может быть, аптечку. Да, избавлюсь от нее, ведь это игра не на жизнь, а на смерть.

Онлайн игры безумно популярны в наши дни. Об этих играх говорят на улицах, фанаты одной и той же игры узнают друг друга по отличительным знакам и особому сленгу. И играть в онлайн — это здорово.

Многие онлайн-игры не стоят ни копейки. Все, что нужно, — установить игру (пакет файлов можно скачать на официально странице того или иного мультиплеера в Интернете), затем пара нехитрых действий, и ты уже в бою.

В онлайн ты играешь не просто с машиной, а являешься частью виртуальной Вселенной. Параллельно с тобой выходят в бой люди из разных частей России и ближнего зарубежья, а иногда можно встретить игрока из отдаленных частей мира. И это здорово! Играть в онлайн, можно спросить совет у старшего товарища, и тебе сразу придут на помощь. И не надо прочесывать кучу сайтов, чтобы ознакомиться

с мануалом («инструкция» — прим. автора). Игроки высокого уровня могут поделиться секретами и тактиками, которые можно постигнуть, давнo играя. По сравнению с одиночными играми в онлайн можно выполнять квест с кем-то. Развитие сюжета не может предугадать никто, все будет зависеть от поступка одного из группы.

Я считаю, что каждый онлайн-геймер — полиглот. В разгаре битвы, когда надо предупредить товарища, у тебя совсем нет времени на то, чтобы растекаться мыслию по древу. Короткого LFP («Looking For Party» = «ищу команду для игры» — прим. автора) достаточно, чтобы на тебя обратили внимание. Плюс ко всему — количество знаков может быть ограниченным.

Удивительно, но общение зачастую выходит за рамки игры. Ребята начинают общаться в социальных сетях (или знакомятся друг с другом в фан-обществах), потом организовывать встречи, или, берем масштабнее, конвенции и турниры.

На конвенциях игроки могут перевоплощаться в любимых героев, знакомиться с создателями игры, покупать мерч («товар, связанный с игрой» — прим. автора) и, опять же, знакомиться. А на турнирах можно даже зарабатывать! Да и киберспорт сейчас набирает обороты.

В общем, играя в онлайн-игры, ты можешь найти новых друзей, улучшить свои познания в иностранных языках и, возможно, найти любовь всей своей жизни. И не надо смотреть удивленным взглядом на страницу. В некоторых онлайн-играх два персонажа могут пожениться. Прямо в киберпространстве начать строить семейную жизнь.

Онлайн-игры — это здорово. Нужно просто выбрать ту, которая придется по душе, и получать удовольствие от процесса.

Вот и сделан мой выстрел. Посмотрим, как ответит на него Настасья. Жаль, что нельзя ей написать в чат, ведь она за однопользовательские

Геймеры делятся на два типа: кто играет онлайн и оффлайн. Количество часов в игре давно перевалило за тысячи, пер прокочан до максимума, а пальцы уже сами тянутся к горячим клавишам. Как вы поняли, напряжение достигло предела. Да схлестнутся в дуэли онлайн-геймеры и любители-одиночки



Фото Киры Наумовой

Начать одиночную игру

Настасья Коновалова

Открыть программу. Новая игра. Начать одиночную игру. Этот алгоритм уже должен стать частью моего генетического кода, он должен течь по венам вместо крови — так хорошо я его знаю. Но сегодня игра не простая, не такая, как раньше. Шутеры... сколько их за моими плечами, а перед этой стрелялкой я дрожу, как ребенок.

Все легко объяснимо: если тебя убили в игре, ты открываешь последнее сохранение и воюешь дальше. Это зашифровано в тысячах тысяч нулей и единиц программного кода. Но то, что произойдет сейчас, — это не шутки. Мы сидим у мониторов и готовимся к тому, что грянет. Одной из нас придется уйти. Последнее сохранение не работает в реальной жизни...

Если я сажусь играть за компьютер, я выбираю одиночную игру. Может быть, потому что я интроверт. Как заметила моя коллега, я играю с машиной, а не с человеком, но мне ничуть не плохо от этого. Это никак нельзя назвать игрой «оффлайн»: пока шнур от твоего компьютера или приставки надежно сидит в розетке, ты «на линии». И даже не на одной: здесь и электрическая, и компьютерная, и своя собственно-духовная и, конечно, сюжетная линии. Ты не отстранен от мира — ты сближаешься с ним через себя самого.

Моя оппонентка взяла лук. Мне повезло, что она не эльф сотого уровня, очень повезло. Знаете, говорят, что эльфы могут попасть в летящего шмеля с расстояния в четыре километра. Недурно весьма.

Одиночки — это настоящее искусство. Только в них, в тишине и безопасности от посторонних речей можно целиком насладиться авторской задумкой. Всеми сюжетными ответвлениями, мыслью, контекстом. Честно говоря, я считаю онлайн-игры небольшой халтурой, что, как бы ни выглядело, не является претензией к разработчикам. Дело в том, что в них сюжет достраивают сами игроки,

здесь нет глубокой мысли — здесь все для увлечения. Я считаю, что прохождение игры должно быть сродни прочтению книги: должно оставаться чувство некоторого высокого опустошения. Такое возможно лишь в одиночных играх, хотя я и признаю, что не во всех.

Моя очередь выбирать оружие. Что из магазина перейдет в мой инвентарь? Пистолеты, автоматы, мечи, луки, арбалеты, кинжалы. Странно, когда играешь со смертью, все начинает казаться смешным и нелепым. Задумайтесь: все эти вещи были созданы несовершенным умом человека. Забавно, но мы полагаемся на эти ненадежные штуки. Что поможет мне попасть в оппонента в дальнике? Лук? Не хочу повторяться. Ружье? А почему бы и нет? Вот это странное прямоугольное черное орудие кибернетического вида — моя надежда. Он стреляет особыми металлическими дисками. Считаете, что нечестно? Вы неправы. Здесь играет роль не оружие, а то, как ты умеешь им пользоваться.

На просторах онлайн-игр всегда царит безумие. Там нередко люди ссорятся, ругаются, выказывают неуважение друг к другу. Там случаются разбои, хоть и виртуальные. Но виртуальность нам давно уже стала родной, и все, что мы здесь делаем, — это в определенном роде реально. В одиночках все не так. Здесь ты никого не обидишь, и никто не обидит тебя. Островок мира в море бесконечных битв.

Я отхожу и взвожу курок. Первый на пределе, и даже внезапный порыв легкого ветра может подтолкнуть меня к нажатию этого рокового спуска.

Игры-одиночки уютней онлайн-игр. Человек, играющий в одиночку, уравновешенней и спокойней. Здесь свою роль играет человеческая психология: чем меньше шума нас окружает, тем меньше мы шумим. На вкус и цвет товарищей нет. Пора бы это уже принять, но мы стоим здесь в тщетной попытке выяснить, чей же вкус лучше. Стреляемся... А ведь можно было всего этого избежать! Еще минуту назад было не поздно. Почему дельные мысли приходят в голову так не вовремя? Я уже слышу, как, свистя, режет воздух пущенная в меня стрела.

Кто победит в этой дуэли? Решать вам, дорогие читатели. А может, у вас третье мнение?



ТОП 5: ЛЕТСПЛЕЙЩИКИ

Настасья Коновалова

Последнее время в мире набирают популярность так называемые «летсплеи» или, как их зовут более русифицированно, обзоры на игры. Это фактически новый жанр видеоролика, который распространен на видеоресурсах как зарубежья, так и нашей Отчизны. Поклонников данного жанра набралось уже так много, что едва ли остался кто-нибудь из ваших знакомых, кто не слышал об обзорах от друзей или из интернета и телевидения. Почему же людям так нравится смотреть, как кто-то проходит компьютерную игру, если можно и самому в нее поиграть? Ответ не так сложен: летсплеи состоят не только из непосредственно игры, но и из комментариев проходящего его человека, различных забавных видеовставок, спецэффектов, лирических отступлений, дурачеств и прочего. Одним словом, это новый вид тематической комедии. Поэтому их смотрят не столько ради игры, сколько для развлечения, что, по-моему, вполне неплохо

В русскоязычном YouTube, где хранится целая кладь различных обзоров и обзорчиков, мы выделили пять самых популярных летсплееров и теперь с удовольствием с вами ими поделимся. Итак, встречайте топ-5 лучших русскоязычных обзорщиков игр по мнению нашей редакции.

Пятое место в нашем топе занимает парень, выкладывающий ролики под ником **MrLololoshka**, которого на самом деле зовут Романом Фильченковым. Этот молодец, которому пока еще только 16 лет, начал делать игрообзоры в не таком уж и далеком 2012 году, а именно — 28 мая. За эти почти три года Рома собрал около трех миллионов подписчиков: 2 875 414 человека как минимум следят периодически за его каналом. Вы представьте себе эти цифры! Для сравнения: в России-матушке живет 146 с хвостиком миллионов человек, а это значит, что 2% среди них — подписчики Лололошки. Такова статистика: из ста человек в России двое будут подписаны на Романа. Подумайте, кто те две таинственные персоны из сотни ваших знакомых?

Но вернемся к Роме. В основном он снимает ролики о такой полюбившейся многим игре «Minecraft» (ничего общего с фашистами и Гитлером, несмотря на то, что название напоминает нашумевшую книгу «Mein Kampf»). Другие игры встречаются у него крайне редко, да и ладно — пусть человек занимается тем, что его душе угодно, пока он не мешает другим.

Четвертое место занимает человек с поистине пугающим ником **Русский мясник**. Имя его весьма оправдано: человек этот делает обзоры на шутеры и всех сортов и мастей стрелялки. Его личность нам идентифицировать не удалось, но если вы, читатели, заинтересуетесь, вы найдете его в сети Вконтакте под именем Mr Dj. Парень этот обладает невероятным чувством черного юмора, так что канал его специфичен и может вызвать не самые приятные чувства у определенных людей, так что беременным женщинам, детям и людям со слабым сердцем сюда вход... разрешен, конечно, — не могу же я указывать, кому как поступать, но имейте в виду — здесь небезопасно. Создан канал бы 28 декабря 2012 года (ну надо же, предыдущий из топа тоже создал канал 28-го числа, совпадение ли это?) и с тех пор набрал уже 1 347 887 подписчиков. Неплохо, правда?

Третье место мы торжественно отдаем Олегу Брейну, более известному под ником **TheBrainDit**. Олег любит обозревать разные игровые жанры, но коньком его являются хорроры, триллеры и различные пугал-

ки-страшилки. Этот парень зарегистрировал свой канал на YouTube раньше всех из выше — и нижеперечисленных ребят — 22 сентября 2011 года. У Олега очень милая и добрая страничка Вконтакте, так что, думаю, хорроры лишь положительно повлияли на его психику. У Брейна за эти три с лишним года набралось 1 820 142 подписчика. Очень весомые цифры, но небольшие в сравнении со многими другими летсплейщиками, что кажется мне несправедливым. Возможно, люди просто еще не готовы признать гения!

Фанфары уже звучат, но еще не оглушительно, а у нас на подходе серебряный приззер нашего топа. Второе место получает 19-летний обзорщик Юрий Морозилка — его забавная фамилия составляет интересную игру слов с его ником **В Гостях У FrostA**. Юра обозревает самые различные жанры игр, умело вставляя и видеоблог о собственной жизни. Парень открыл канал 2 октября 2012 года и заинтересовал с тех пор 2 592 058 подписчиков.

Настал торжественный момент! Первое место достается 19-летнему студенту из Днепрпетровска Рудскому Ивану, более известному среди любителей летсплеев как **EeOneGuy**. Парень начал выкладывать видео позже всех из предыдущих обзорщиков, но за два года (день рождения его канал отпраздновал буквально на днях — 19-го марта) сумел собрать уже 2 426 536 подписчиков, число коих только растет. Иван действительно умеет повеселить народ перед камерой: несмотря на то, что он много дурачится и кривляется, его искренность и непосредственность создают невероятную атмосферу уюта и участия для зрителя. Его традиционное приветствие «Хаю-хай, с вами Ивангай!» уже стало поводом для многих пародий и черных шуток на просторах рунета. Одним словом, парень не промах, он действительно заслужил золотую медаль среди летсплееров.

На этой радостной ноте мы завершаем нашу подборку русскоязычных обзорщиков. Анализируя приведенные данные, можно сказать, что пик видеообзоров пришелся на 2012 год плюс-минус 3 месяца и стал популярен среди молодежи 14–17 лет. Сегодня появляющиеся новые каналы с летсплеями не становятся очень популярными, так что можно сказать, что эра игрообзоров тихонечко подходит к концу. Но это означает лишь одно: нас ждет эра чего-то нового. Кто знает, может, именно ты, читатель, придумаешь новый жанр популярных видео? Кто знает, может, это случится уже через пару-тройку минут? Кто знает, кто знает. Желаю тебе искренне удачи в начинаниях!

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ГЕЙМЕРА

Дарья Панченко



Геймер Кирилл Нагирный. Фото Киры Наумовой

7:30 — Это что, тревога в военном бункере? Надо скорее бежать отсюда, пока все здание не затопило. Ой, кажется, я не чувствую опоры. Ааа!..

7:35 — Нет, я был не в бункере, а в кровати, а когда зазвонил будильник, я благополучно упал с нее. Было больно, между прочим. Все-таки надо ложиться в следующий раз спать пораньше и не проходить квесты до 5 часов ночи. Стоп, а 5 часов, это же уже утро, получается?

7:45 — Завтракаю. Хлопья в моей тарелке похожи на маленькие космолетики. Правда! Разве вы не видите сходства? Вот крылья, а вот лазерная пушка. И еще одна. Да ем я, мам, ем.

8:20 — В школе перед уроками так громко и шумно, что хочется обратно, домой. Вот бы налить себе сейчас много чая в большую кружку и порубиться с ребятами в Dota 2. Недолго, часика три так хватит.

10:00 — Обществознание. Мария Петровна начала говорить, что видеоигры пагубно влияют на молодые мозги. Я и еще несколько пацанов возразили ей. Что это, остальным можно свои хобби иметь: рисовать, танцевать и прочее, а нам, значит, любимым делом заниматься противопоказано? Ну, мы ей и начали плюсы влияния на нас всяких игр расписывать: что уровень английского повышается, что знания в истории углубляют, да и в целом кругозор расширяют. Но все оказалось бесполезно. Не любит она, в общем, когда с ней спорят. Мария Петровна разозлилась

и стала похожей на Мясника из Diablo. Жуть! **10:15** — Перемена после обществознания. Перемена! А я не рад. Из-за Марии Петровны, все настроение испортила! Спасает только Расман на телефоне.

12:48 — Бегу на физре круг и думаю, кого же мне так Зинка Симонова напоминает? Понял! Вылитая Лара Крофт. Интересно, а дерется она так же? Проверять не хочется.

13:36 — На сегодня последний урок. В голову пришла гениальная идея. А что, если создать школу видеоигр? Ну, чтобы не пришлось нам, геймерам, на скучной алгебре сидеть. Лучше ее же каким-нибудь другим способом изучить. Проходя очередную миссию в Doom3, например. Убил монстра, раз — и новую формулу к изучению открыл. Круто же! И стимул учиться будет. Приду домой, разработаю целый проект и отправлю Президенту. После того, как поиграю в World of Tanks, конечно же.

14:32 — Несся домой со всех ног, а тут такой облом. Младшая сестра заняла единственный комп и играет в Ненси Дрю. Уроки что ли поделывать? Ай, ладно, поиграю, как раньше, в rpr.

16:12 — Комп свободен. Обещаю себе, что сегодня пораньше лягу спать. Играю два часа и заканчиваю.

18:43 — И еще немного.

22:24 — О, пацаны в онлайне! Одна катка — и спать!

4:22 — Бывает.

Команда «Нухнаix» из Калининграда, чемпионы области по CS



ГЕЙМЕР: НАЧАЛО

Лидия Девицына

С чего начинается геймерство? Кто заставил людей покинуть реальный мир и погрузиться в виртуальный? Что за явление смогло столь массово повлиять на жизни несчетного количества людей?

В конце двадцатого и, особенно, в начале двадцать первого века мир перевернуло явление под названием «компьютерные игры». Геймеры просиживают четверть жизни, «прокачивая» людей, стреляя из эльфийских луков и сражаясь с орками. А с чего все это началось? Какие игры стояли у истоков этой индустрии? Девушки и парни по-разному отвечали на этот вопрос.

Абсолютным победителем среди первых в жизни компьютерных игр среди девочек занял знаменитый симулятор «The Sims». Кормить, одевать, обучать персонажей, которых ты сам создал — по сути, компьютерный вариант игры в куклы. Неудивительно, что игра нашла такой глубокий отклик в сердцах юных девушек.

Игра «Syberia», детище французского художника Бенуа Сокаля, занимает почетное второе место среди женских компьютерных любимчиков. В 2002 году Syberia тихонько вышла на арену и сразу же обрела гигантскую популярность. Сокаль, автор игры, в одном из своих интервью, говорил: «У тебя все получится, если ты научишься заставлять женщин плакать». И, судя по рейтингам игры, он научился.

Примерно в 2005 году стала набирать популярность еще одна серия игр, а именно «Нэнси Дрю» — серия квестов про талантливую девушку-детектива, коллегу Холмса (Конан Дойл), Дюпена (Эдгар По) и Пуаро (Агата Кристи). Главная героиня и умна, и красива, и приветлива, в общем, образец доброты. А что еще для популярности надо?

Посвящение в геймеры среди представительниц сильного пола прошло через игру «GTA». Кто помнит GTA 1997 года? Маленькие, идеально прямоугольные машинки, вид сверху, экран «в клеточку»? Если вы поняли, о чем идет речь, значит, мы знаем, как прошло ваше детство.

Второе место занимает игра со звучным названием «Counter-Strike». Помните картинку: рука, автомат, террорист. И ничего лишнего. Игра достигла пика популярности 2006 году, как раз «расцвет начала» геймерства. Так что для большинства из нас CS, тэтрис и тамагочи стоят в одном приятном ностальгическом ряду.

— Бред какой-то. Я погулял «огонь», «когти», «летает», «ворует» и «золото». И все ведет в одно место.
— Куда?
— На фансайты Warcraft.

Warcraft — третий игровой монстр, поглотивший компьютерное общество еще в прошлом тысячелетии. «Вселенная Варкрафт» — мир, специально созданный для этой игры, наполненный ночными эльфами, орками, ловцами духов, а также геймерами-полуночниками, двадцать лет назад поселившимися здесь и до сих пор не покинувшими его пределы.

Игра двадцать лет назад, игра сегодня, игра завтра — это и наркотическое вещество, и искусство. Она движется, развивается, кормит своих питомцев-игроков. Компьютерная игра — это математический луч, начало которого мы застали, но никогда не застанем конец.

ГО В ДОТУ! Я СОЗДАЛ

Вероника Устинович

Примерно два года назад играть в Доту было «мейнстримом», поэтому она была популярна среди учеников нашей школы. Но эта игра прочно поселилась в душах геймеров, поэтому многие до сих пор в нее играют. Я слышала об этой игре и больше в ее адрес поступает негативных отзывов, чем позитивных. Ведь эта игра вызывает привыкание, игрок не замечает времени и забывает, что у него много дел в реальной жизни. Так ли это?

С просьбой рассказать о Доте, о волне мейнстрима я обратилась к учащемуся 9 «Б» класса Виктору Семеновичу и получила категоричный ответ.

— Нет, Дота — это не мейнстрим, это выбор каждого из нас. Цель игры — уничтожив башни противника, прорваться на его базу и разрушить главное здание. В игре много героев и артефактов, а также большое количество возможных стратегий. Эта игра действительно затягивает, но самое главное — это уметь контролировать свое время. Я никогда не садился играть в Доту с несделанными уроками.

Существует эстафета #gamescomchallenge. Именно эта эстафета заставляет геймеров проводить большое количество времени за игрой. Был установлен рекорд — 400 часов. Дотеры редко принимают эту эстафету, но на каникулах я принял ее и проиграл 3 дня и 2 ночи вместе с американцем Томом.

К каждому празднику в Доте происходят изменения — дайртайд (diretide): добавляют различные праздничные режимы. Все с нетерпе-

нием ждут обновлений на Хэллоуин, но в этом году их не было. Это вызвало волну недовольств.

Мне всегда нравилось играть в Доту, но сейчас мне надо учить физику и времени на игры очень мало.

Что ж, мнение геймера понятно. Хорошо еще, что физику он ставит все же выше, чем игру.

С Дотой я разобралась. Во что же играют остальные геймеры? Просмотрев пару «пабликов» социальной сети «вконтакте», я узнала о выходе FIFA 15. Все знают, что ФИФА — международная федерация футбола. Также существует футбольный симулятор FIFA, в который играют мои друзья.

Так что же такого привлекательного в этой игре? С этим вопросом я обратилась к учащемуся 11 «А» класса Савелию Осинцеву.

— Начнем с того, что до того, как я купил свою первую ФИФА, я футбол не сильно любил.

Как-то раз я был в магазине с мамой, мне было скучно, я решил выйти оттуда и прогуляться, зашел в магазин с играми и решил купить себе FIFA 09. Приехал домой, установил. Думал, что поиграю, минут 10 и мне надоест. Я так никогда не ошибался. Меня настолько втянуло, что я проиграл 6 часов. И именно FIFA приучила меня к футболу.

В игре есть множество режимов, мой любимый — карьера тренера. Выбираешь любую команду (обычно я играю за свой любимый клуб Челси) и полностью управляешь ею: проводишь трансферы (прим. покупка и продажа игроков), создаешь составы и схемы, играешь матчи.

Также есть Ultimate Team — это сетевой режим. В нем ты играешь с людьми со всего мира. А еще есть возможность играть вдвоем за одну команду.

Играю я почти каждый день, но не больше часа, так как из-за тренировок и домашнего задания не остается свободного времени. Эта игра не вызывает зависимости. И FIFA никогда не мешала учебе, скорее учеба мешает играть.

FIFA — это игра с пользой. Игра, которая помогает развивать память; приходится запоминать многих игроков и клубы.

FIFA — это любовь и лучший способ отдохнуть после тяжелого дня.

Мы поговорили только с двумя геймерами, хотя их в гимназии больше. Мы провели опрос и в результате убедились, что заядлых игроков не так уж много (12 из 107), а те, кто совсем этим не интересуется, в основном девушки.

И мы, девушки, все же надеемся, что наши парни перестанут зависать в виртуальном мире, а выйдут на улицы и увидят, что реальный мир намного интереснее. Да и с девушками на свидании вы не будете говорить о своих победах в мире, существующем только по ту сторону монитора. Нам нужны ваши реальные победы.

КОГДА СЛИШКОМ МНОГО ИГРАЛ НА ВЫХОДНЫХ:



Мы тоже приняли участие во флешмобе, с просьбой сделать обновления

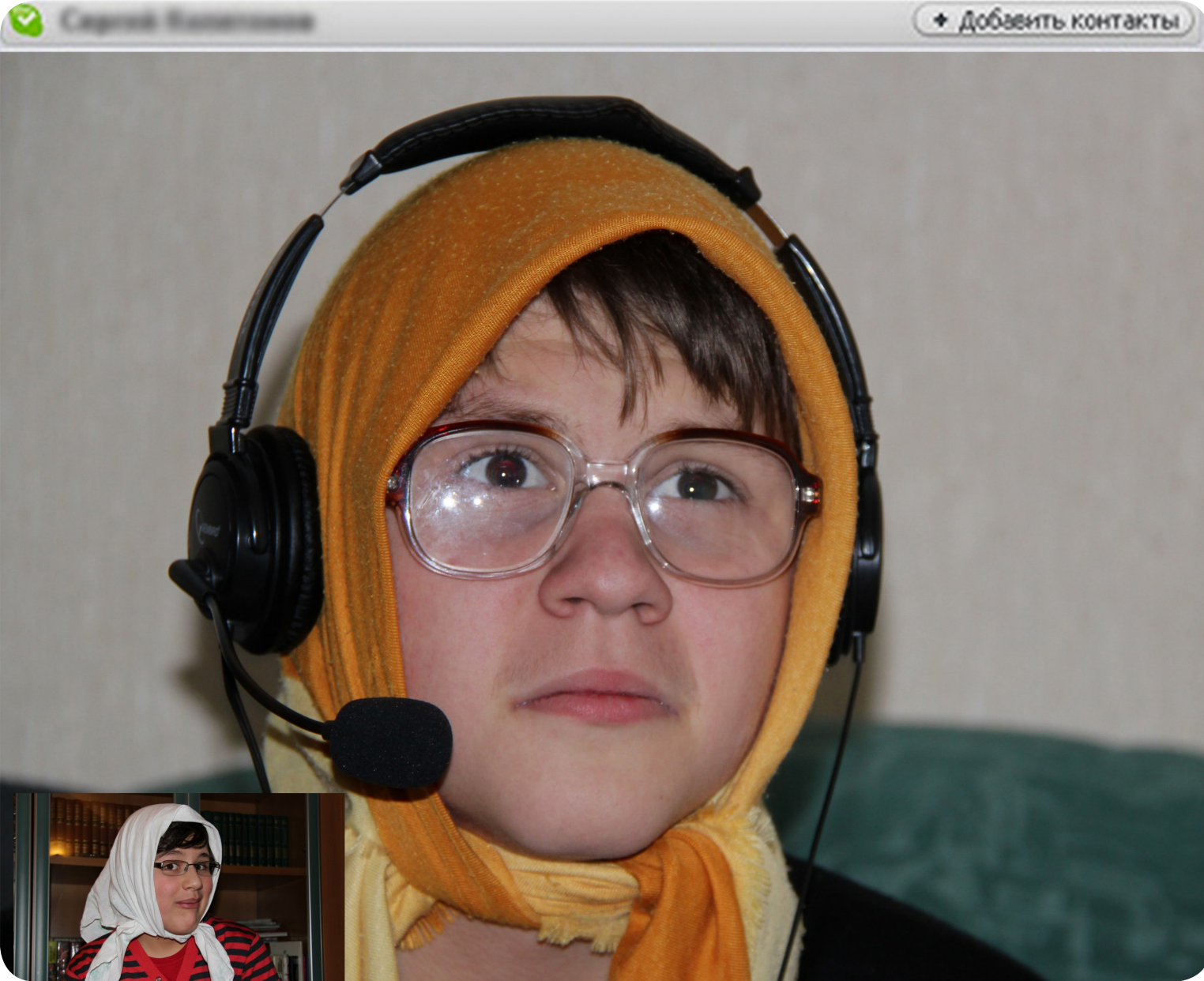


WindRanger

Художник Дарья Шитикова

ПИСЬМО ВНУКУ

София Овдина



Здравствуй, внучок!
Вот и пришло время, когда я, Клавдия Никоноровна, добралась и до компьютера. Дети отдали мне свой старый, и теперь я изучаю просторы интернета днями и ночами. Наверное, на Земле нет места, о котором бы я ничего не знала. Прибегаю с дачи, бросаю сумки на пол и сразу же жму заветную кнопку «Пуск» на своем устройстве. Когда высвечивается приветствие, то знаю, что после этой

предварительной процедуры начинается самое интересное. Все как обычно. Неспешно проверяю свой майл, отвечаю на сообщения. Но я поняла, что в интернете можно не только читать новости и общаться с другими людьми, но и играть в различные игры. Начинала я, как и все мои бабушки-подружки, с «Веселой фермы». После нескольких дней игры написала я письмо разработчикам с жалобой. Мол, не могут на грядках огурцы расти за 30 минут.

Вот так и живу, внучок, картофель-фри жую



На письмо ответа так и не получила. Но ведь, с другой стороны, так только интереснее. Спустя две недели моя ферма достигла невообразимых размеров. Тогда я поняла, что пора расти, идти дальше. По совету Ивана Петровича, соседа снизу, я скачала игру с довольно-таки странным названием «Дота». Вскоре я набрала 700 часов игры. Глаза стали говорить за меня. На улицу я не выходила. Сутки напролет проносились перед моим носом, на котором я периодически поправляла очки. Сейчас я имею большой опыт во многих играх и готова им с тобой поделиться. Сегодня я хотела бы рассказать, какие самые известные игры выйдут в 2015 году. Представляю твоему вниманию список:

- 1. Far cry 4
- 2. Torment: Tides of Numenera
- 3. Human Element
- 4. FIFA 2016
- 5. Syberia 3

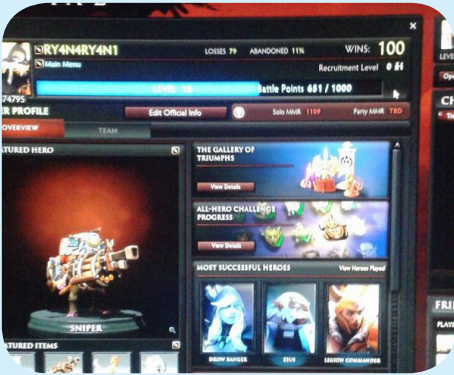
Из них всех на душу мне легла только лишь Фифа. Люблю я футбол, однако. Здесь ты можешь поиграть за игрока любой команды мира, который нравится тебе больше всех. На 2015 год я запланировала поиграть во все эти игры. Но если ты уже опробовал, то жду отзывов.

А еще мы тут с подружками намерены поучение придумать для нового нашего друга — компьютера. Может, и тебе пригодится.

ПОУЧЕНИЯ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
КОМПЬЮТЕРУ

Компьютер мой или иной кто, слушая эту грамотку, не посмейтесь над нею, но примите ее в сердце свое, не ленитесь, но усердно трудитесь. Не перезагружайся без ведома хозяйина твоего, иного отрока юного или старца всемогущего, сидящего за тобой. Не дурмань голову мою, дай вовремя водой насладиться, дай еды отведать вкусной. Лжи остерегайся и вирусов, ибо погубят они тебя. Не давай причинять вред тебе ни чужим, ни знакомым ссылкам. Загружай только те файлы, которые сможет открыть твоя программа, другие же, которые не потянешь, не загружай, дабы хуже не было тебе. Гордости не имей, из-за того, что первый ты в линейке собратьев своих умных. Завтра мастера-компьютерщики новые придумают, и не будет чем хвастаться пред другими машинами смысленными. Чти старые модели, как родителей своих, а новые, как братьев. Если забудешь что, то чаще перечитывай мою грамотку, а лучше возьми ее в память свою и, добро творя, не ленись ни на что хорошее.

GameGRAM



aryani281



cortes_29



junsay68



willson_18



andrisantosoo



shieldren

ЗА СПРОС ДЕНЕГ НЕ БЕРУТ

София Овдина

Я игрок. Я виртуальщик. Я донат. Я ролевик. Я субкультура. Каждый из вас, дорогие читатели, взяв в руки нашу газету «404», наверное, захотел поиграть в компьютерные игры. Игра — это отвлечение от внешних проблем. Погружаясь в игру, ты уходишь от проблем. Надев наушники, ты устанавливаешь преграду от внешнего воздействия. Общение в игре происходит на совершенно другом уровне. В обычной жизни ты вряд ли с кем-либо поговоришь так. Играя ночью, ты осознаешь некую самостоятельность, смелость. Смотрите, ведь могу играть не только днем, но и даже ночью. Никто ничего мне за это не сделает. Покупая дорогую видеопроставку, ты уже предвидишь покупку нового телевизора и наоборот. Эта мысль греет тебе душу, и ты стремишься заработать достаточную сумму денег. Но когда наступает та черта, переступив через которую ты уже живешь в игре, а не просто играешь? Когда виртуальный мир становится для тебя милее яркого солнышка за окном? Выстрел автомата звучит приятнее, чем пение птички?

Установить, сколько же людей в моем окружении являются заядлыми игроками, мне помог социологический опрос. В данном опросе мне хотелось узнать, с какой периодичностью люди вообще играют в игры. Много ли людей предпочитает улицу компьютеру. Как видно из нашей инфографики, 37,4% участников опроса вообще не играют в игры. Эти дети посвящают себя другим полезным делам: учебе, дому или иным видам деятельности. Как ни странно, 25,3% ребят не захотели относить себя к какому-либо слою школьников и предпочли просто посмотреть ответ. Возможно, стесняются отвечать на подобного рода вопросы. А 22,4% опрошенных признались, что являются геймерами, но не заядлыми. Они обладают умением правильно распределить свое время и успевают удовлетворять все свои потребности. Не удивительно также, что 11,2% ребят считают себя заядлыми геймерами. Сейчас игры настолько интересны и реалистичны, что оторваться порой практически невозможно. Удивлением лично для меня стал результат в 2,8%. Эти люди не играют, но хотели бы. Что, интересно, их останавливает. Этот вопрос на данный момент времени остается загадкой для редакции газеты «404». Самым малочисленным стал ответ/вопрос, который выбрали 0,9% людей. Они вообще не знают, кто такие геймеры. Если вы знаете таких людей, то скорее дайте им нашу газету в руки. С нами даже чайник сможет стать прогеймером.

Словарь начинающего геймера

Баг — глюк или ошибка в программе

Бот — робот-игрок

Вампиризм — серьезный урон здоровью героя игры

Гайд — руководство

Гейм — игра, период игры

Геймплей — период продолжения одной игры

Геймер — играющий человек

Грифер — человек-игрок-тролль

Дота — ролевая компьютерная игра

Клава — клавиатура

Клан (Гильдия) — это группа людей со сходными интересами

Комп — компьютер

Левелап — повышение уровня вашего персонажа при достижении требуемого количества экспы

Лейт — последний этап игры

Личка — сокращенно от «личная почта»

Лог — журнал каких-либо событий

Мана — магическая энергия

МИД — средняя самая важная линия в игре

Моб — мобами являются все компьютерные персонажи в игре

OMG — oh my god! — боже мой!

Онлайн — работа непосредственно по сети

Перс, он же Чар — сокращенно от «персонаж»

Пет — зверь

ПЛЗ (Плиз) — пожалуйста, в просьбе к кому-либо

Прогеймер — профессиональный игрок

Прокачка — продвижение персонажа по игровой лестнице

Пудж — персонаж игры «Дота»

Системник — системный блок

Скил — то есть какое-то умение или специальная возможность

Фул-арт — комплект вещей, состоящий из одних артов

Харки — характеристики

Чекнуть — проверить

Шмот — вещи, которые можно надеть на своего перса

Экспа — опыт, натасканность

Ютьюб — глобальный видеохостинг

