Мысли вслух о Call of Duty: Ghosts

Речь пойдет исключительно о моем мнении об игре. Не интересно? Великодушно разрешаю дальше не читать. Интересно? Тогда одевай защитную маску, ибо желчь будет брызгать у тебя прямо из экрана. Ты в курсе, я фанат серии Modern Warfare. Первая часть была *шедевральна*. Вторая – развила сюжет первой, добавила много интересных фишек в геймплей и в целом тоже была очень хороша. Третья часть, хоть и была слабовата, однако поставила точку в этой истории, заполнила пробелы между первыми двумя частями, ответила на некоторые вопросы и, как это ни прискорбно, абсолютно исчерпала сюжетный резерв серии. Infinity ward, тем не менее, очень понравилось пилить деньги, поэтому стабильно раз в два года мы получаем новую игру.

Да, я скептически отношусь к каждому новому продукту серии Call of Duty.

Да, я каждый раз утверждаю что игра вышла не очень.

Но после пары часов игры в CoD:G я официально заявляю

«Black ops был не так уж и плох…»

А лучше бы пил и курил…

За CoD:G я практически не следил. Не ждал. Видел лишь пару лайвэкшн-тизеров (тот который с масками, например) и верил в лучшее. Не срослось. Общее впечатление игра произвела удручающее, ошеломляюще-депрессивное. Некоторые товарищи игру хвалят. Не знаю, после всей серии MW в это играть тяжело, больно и обидно. Обидно ~~за державу~~ за серию Call of Duty, которая разочаровывает с каждой игрой все сильней и сильней. Ладно, давайте ~~потыкаем в этот труп палочкой~~ рассмотрим получше эту поделку.

Охуительно оригинальный заголовок

Нет, я, конечно, подозревал что будет плохо,
но чтобы, блять, настолько…
Мои первые слова после пяти минут игры.

Первое знакомство с игрой – загрузка. На то чтобы скачать этого монстра у меня ушло где-то полтора дня. Шутка ли – 32 гигабайта весит эта расчудесная поделка. Для сравнения, Battlefield 3 со всеми пятью DLC весит 34 гигабайта. Логично предположить, что это качественные текстурки, ролики в HD-качестве и другие ништяки. Ну что ж, посмотрим.

Ну, с грехом пополам скачалась, запускаем. Симпатичное меню, без опций настроек, что насторожило, и как оказалось не зря. После весьма абстрактного ролика (не спорю, эффектно, красиво) игра встретила меня вот этим вот:

Не поленитесь, откройте в полный размер, чтобы оценить масштаб трагедии

Этим листочком можно бриться. Я серьезно.

Первой мыслью было, что я видеокарта сошла с ума. Второй – что я сошел с ума. Третьей, самой верной мыслью, оказалось, что IW ебанулись на всю голову. После недолгого тупняка решаю посмотреть что у нас в настройках. А там, как говорится, ***все очень плохо***. По умолчанию игра определила мой компьютер как ~~нищебродский~~ едва способный удовлетворить минимальным требованиям (напомню, неделей ранее игра *летала* на высоких в четвертой батле). Окей, привычным движением руки выкручиваю все на максимум, сохраняю. Игра решает перезагрузить уровень, казалось бы логично, сижу, смотрю ролик. Загрузилось. Что тут у нас? Ушли так называемые «лесенки», характерные для консолей. Все. Хотя нет, вру. Появились тормоза. Снижаем настройки на средние *(один хрен, картинка не изменилась)* и что? Правильно, ждем еще полторы минуты и смотрим ролик про бойцов-призраков.

Таким образом, назревает первая партия вопросов к игре. Почему нельзя было сделать пункт настроек в меню, чтобы игрок не терял по 10 минут пытаясь настроить оптимальные для себя параметры качества/производительности? Зачем было начинать игру в лесу, если очевидно, что отрисовка природных пейзажей у движка совсем не на высоте? Ответ прост. ***Всем насрать****.*

К чести игры, стоит отметить, что она старается скрыть огрехи ~~(при этом вывалив их на игрока с самого начала)~~. Дело в том, что моменты игры, где игроку не предстоит

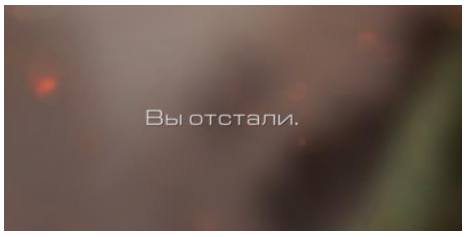
стрелять реализованы немного иначе, в отличие от боевых эпизодов. Когда нам не предстоит стрелять, картинка, которую мы наблюдаем, *трясется.* Причем не слабо покачивается, а именно трясется, как видео снятое на камеру онанистом с двадцатипятилетним стажем которого поразил эпилептический припадок. Но дело не в этом, а в том, что при движении картинка *заблюривается*, иными словами просто замыливается. Таким образом, мы перестаем видеть кривые текстурки, бритвенно-острые листики и прочие радости жизни, а видим стильное мыльцо. Чтобы у игрока не возникло желания постоять на месте и *полюбоваться красотами* игра начинает его подгонять. Постоял секунд пять? «Вы отстали ~~от поезда. В умственном развитии~~», извольте вернуться на чекпоинт. Не нужно оправдывать этот момент желанием придать сцене динамики, я в это не поверю.

Люк, я твой отец!

Потом начинаются *типичные* для серии CoD пострелушки, в которые, слава Б-гу, не додумались добавить тряску экрана. Почему я акцентирую внимание на слове типичные? Да потому что каждая вторая сцена уже была в предыдущих частях серии! Такое ощущение, что разработчики решили надергать интересных решений из других частей, просто поменяв декорации. Присмотрись повнимательнее и стойкое ощущение дежавю тебя не покинет, %юзернейм%.

Очень интересные награды. Похоже, IW и сами понимают что за продукт они изготавливают

Удивительный момент. Когда после стольких лет нытья о *злих рюсских* во всех играх, тебе подсовывают *пльохой мэксиканос*, ты не веришь в реальность происходящего. Нет, серьезно, мексикосы нагибают *доблестную армию ~~добра~~ США?* Бобби, что ты курил? Бурито?



Не смотри по сторонам. Беги.

Собака. Ребят, она абсолютно ничего выдающегося собой не представляет. Зачем вы так много говорили о ней в процессе разработки, совершенно непонятно.

Локализация. Ребята, «Negative» можно перевести по разному, но диалог

- Отряд два, вы рядом с нами?
- *Запрещаю,* мы снаружи.

как-то странно звучит, не правда ли? Почему напарник, даже наедине, обращается к игроку (родному брату, если кто забыл) на вы? Почему озвучка в загрузочных роликах идет рывками, с паузами, будто кто-то пытался растянуть слишком короткую аудиодорожку на чуть более длинный видеоряд? Почему столько косяков?!!

Обратил внимание на то, что провалил задание без каких-либо последствий. Похоже и тут опять эта ваша новомодная нелинейность сюжета. Больше про сюжет ничего сказать не могу. Прошел миссий пять, желания проходить дальше пока не возникло. Возможно, заставлю себя пройти. Когда-нибудь.

В этом сезоне в тренде розовые цвета

Первыми миссиями игра абсолютно отбила желание ее проходить. Не было восторга, не было радости, не было ничего кроме легкой обиды. Игру поставили на конвейер, абсолютно наплевав на качество, ведь народ покупает в любом случае. Не скажу, что игра вышла плохой. Нет, она найдет своего ценителя. Я же эту игру перемещу из разряда ААА-класса, к которому она относится по заслугам своих предшественников, в разряд дешевых польских шутеров, где ей самое место. Этот кода кусок не достоин той цены, за которую его продают.

Мультиплеер и кооператив

— Шо то хуйня, шо это хуйня. Отэто обе хуйни такие, шо я бля ебал ее маму рот.
Эскобар

Мультиплеер не понравился. Снова будто бы изменилась механика, на мой взгляд не в лучшую сторону. Игра очень сильно напомнила по ощущениям Counter Strike: Global Offensive. Все так же деревянно, убого и коряво.

Извините, я на тракторе

То, что по тебе ведут огонь практически не отображается, небольшое покраснение экрана и все. Таким образом, смерть игрока выглядит следующим образом – чувак бежит себе, никого не трогает. Тут ему непонятно откуда раздают люлей, слегка краснеет правая часть экрана, следом камера отъезжает метров на десять и показывает падение трупа на землю. Зачем это кинематографическое подыхание не ясно, оно длится порядка трех секунд и почему-то адово раздражает. Следом идет килкам.

Система оценки скила в действии

Из нововведений понравилась таблица со счетом, она клево висит в правом верхнем углу и не исчезает. С другой стороны она мелкая и приходится в нее вчитываться, но в целом идея хороша. Добавили анимированное преодоление препятствий и убийство ножом. Некоторые утверждают, что это нагло своровано из батлы. Может быть и своровано, но в батле это… симпатичней реализовано что ли. На радость консольщикам добавили выглядывание из-за препятствий. Одним словом, сплошное «укрывайся – перекатывайся»…

Угловатая модель автомата, непрогрузившиеся текстурки грузовика. При виде этого скрина капитан Прайс потушил сигару своими слезами…

Не знаю в чем дело, но у меня все цвета более-менее красного оттенка превращаются в розовые. То ли это такой дизайнерский ход, то ли локализаторы/разрабы/производители дров для видеокарты накосячили. Из-за этого косяка играть становится тошнее, хотя отрицать не буду, выглядит эксцентрично. Пару раз видел на карте Славика Буйного, но, увы, скрин сделать не успел.

Почему если ~~негр~~ афроамериканец, то сразу «Тип Г»? Долбаные расисты…

Из публичных режимов убрали Search & Destroy. Не скажу что фанат этого режима, но порой можно было бы и там побегать. Не судьба. Спустя несколько лет после анонса на ПК заработал ELITE. Толку от него как с козла молока, но заработал, да и хрен с ним. Подробней о мультиплеере ты и сам мне можешь рассказать, потому как в него я играл еще меньше чем в сингл. Но по сложившимся впечатлениям все плохо.

А вот кооп мне понравился. Теперь, правда, вместо зомби мы отстреливаем инопланетян, насилующих буровые установки, но это мелочи. По сути, это все те же BO 2 Zombies. Жаль что не сделали миссий как в MW 2 - 3.

Хватит кормить Канзас, господа! Давайте уже перестанем покупать ширпотреб и поддержим рублем качественный продукт, благо в Greenlight’е не продохнуть от амбициозных и не разбалованных разработчиков. Vive la resistance!

Вердикт

Сингл 6/10

Мультиплеер 5/10

Кооператив 7/10