Игровая журнаистика

Популярные ресурсы игровой журналистики

GameMag.ru (с 1996 года)

AbsoluteGaming (с 1998 года)

StopGame.ru (с 1999 года)

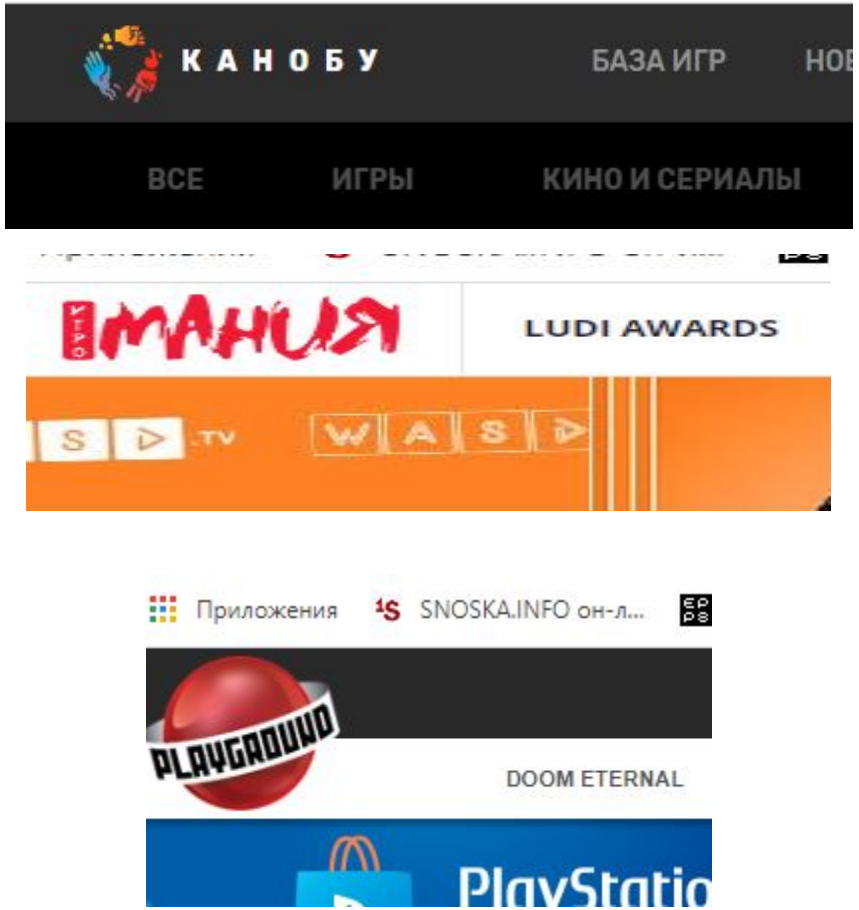
GameLand.ru (с 1999 года)

PlayGround.ru (с 2001 года)

GameGuru (с 2002 года)

Kanobu.ru (с 2008 года)

Igromania.ru (с 19977 года)



Типы компьютерных игр

казуальные игры (забава),

экшн (соперничество),

ролевые игры (роль),

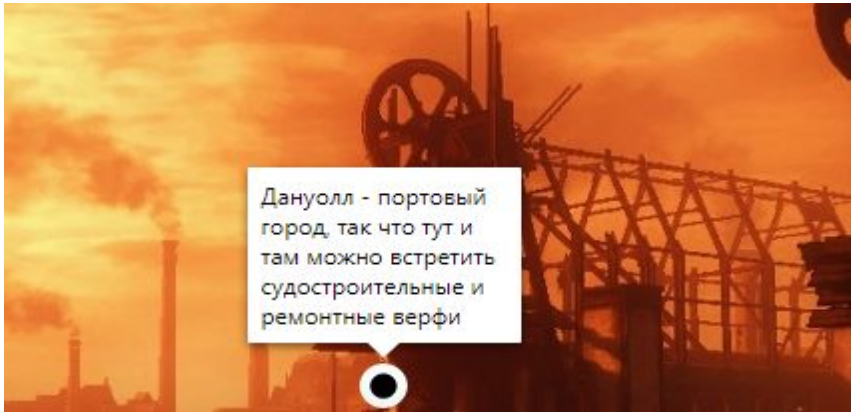
стратегии (правила),

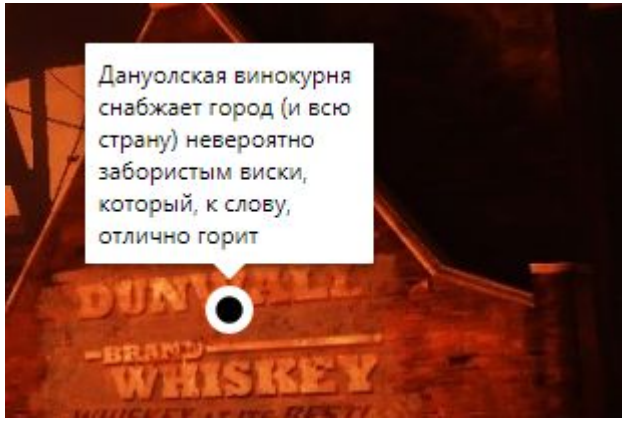
открытый мир (импровизация),

симуляторы (симуляция).

Технологический инструментарий игрового журналиста

Аннотации к изображению. Всплывающий текст при наведении курсора на картинку. [«Как устроен мир Dishonored»]





Гид путешественника по миру Horizon: ZeroDawn

Интерактивная карта - карта виртуального мира с большим количеством аннотаций (вербальных и креолизованных). Позволяет построить маршрут движения, выбрать местоположение на карте.

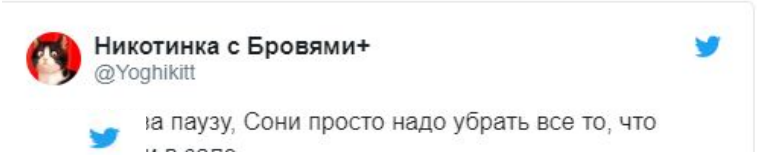
Слайдер: сравниваем TheElderScrollsOnline с оригинальной Morrowind

Слайдеры - переключение с одного изображени на другое при помощи ползунка. позволяет сравнивать графику игр, реальные и виртуальные образы.

События The Elder Scrolls Online: Morrowind разворачиваются за 740 лет до истории, рассказанной в оригинальной The Elder Scrolls 3: Morrowind, но имперское поселение Сейда Нин уже построено.

2018
12 июня 2018, Сергей Цилюрик

Блоки сетевой дискуссии с интерактивным переходом в аккаунт пользователя в качестве основного текста публикации.



Анимация - элемент, создающий эффект погружения, представляет собой ряд изображений, проигрываемых с определенной частотой.

Не водица. Три часа с «Ведьмак 3: Кровь и вино»

Прецедентная сеть - ряд публикаций, объединенный в одну целостную систему. Строится автором, отличается от автоматического (контекстного) подбора по тегам, обладает структурой и концепцией, передает событие в ситуативном контексте.

- Не водица. Три часа с «Ведьмак 3: Кровь и вино»
- CD Projekt RED уже почти готова проститься с Геральтом и полностью погрузиться в разработку Cyberpunk 2077. Последний аккорд — «Кровь и вино», огромное дополнение, в котором поляки намерены показать все, чему их научила трилогия о ведьмаке.

Сергей Агеев Пробема игровой журналистики

Какие игры нравятся современным игрожурам?

Теперь поговорим об игровых вкусах профессионалов! Правда, они целиком вытекают из того, что у авторов категорически не хватает времени на работу, постепенно скатывающуюся в рутину. Короче, если среднестатистический игрок пытается найти что-нибудь достаточно продолжительное и сложное для освоения (чтобы не только приятно провести время, но и бросить самому себе вызов и отбить потраченные на игру средства) то журналист преследует абсолютно противоположную цель. Он хочет погрузиться с головой в какую-нибудь простую и короткую игру, желательно без механики как таковой, чтобы через пару-тройку часов (максимум пять) закончить и быстренько написать текст.

Проблемный вопрос

Найти высказывания наиболее известных игровых журналистов о проблемах в отрасли.

Подтвердить или опровергнуть доводы Сергея Агеева.

Как работает современный игровой журналист.

(По материалам высказываний специалистов игровой сферы).