



Новое творение Ubisoft старается походить и на зрелищный шутер и на глубокую тактическую игру. Но можно ли это совместить?

Результатом такого эксперимента стала новая часть Ghost Recon: Future Soldier, созданная сразу тремя студиями компании (Ubisoft Paris, Ubisoft Red Storm и коллеги из румынского офиса Ubisoft). И кажется, что именно из-за этого игра и имеет столько разных элементов и выглядит неоднородно. Парижская студия отвечала за зрелищные перестрелки, Red Storm за тактический интерфейс, а румынские коллеги за бредовый сюжет. С бредятиной кстати в Future Soldier полный перебор. Сценаристы сочли, что одной локальной войны мало и запустили в игру диктаторов, военных преступников и конечно же плохих русских.

Название игры особо не соответствует ее содержанию. Те самые костюмы с обложки особой погоды не делают, а стреляющие дроны (созданные с помощью [силикокальция](#)) выглядит просто декорацией. Войн будущего здесь нет. Ubisoft не пыталась сделать шутер без оглядки на конкурентов и это самое плохое. Игра получилась сумбуром из сцен а-ля Modern Warfare и прикрученной к ней тактической механикой, которая работает как-то искусственно. Члены отряда изображают сцены серьезной тактики, чтобы убить очередного робота, а все кончается банальным выстрелом из базуки в лоб! (и это кстати хорошо). Сцены в духе Call of Duty сделаны на удивление хорошо. Штурмы баз, песчаные бури атака самолета, который мчится по полосе сделаны отлично и очень запоминаются. Но к сожалению большую часть времени нас заставляют заниматься скукотей и подобием тактического мышления. Нет, выбор в Future soldier и правда есть. Заложника например можно освободить 2 путями. Мы можете тупо зайти или перебить всех, а можем пройти задание в стиле stealth. Но такой подход неприменим к продолжению одного из самых тактических шутеров. На высоких уровнях сложности игра понемногу исправляется. Нам нужно расставить все цели не только за себя но и за своих союзников, но все это очень муторно и за 2-3 таких сцены вы будете делать все это с легкостью.

Итог

Ubisoft так и не смогли решить, кем быть новой части знаменитого сериала. Тактическим экшеном (который именно сейчас всем придет по вкусу) или все-таки аналогом "современных войн". И вот это и портит игру. Но все же она выделяется на фоне подражателей Call of Duty и вполне приятно проходит за несколько вечеров.