Новый формат — два в о

ЦІНА 5-00

СИ

33-34 247-248
21 2006 Август

Спецвыпуск!

ONLINE

Login: Читатель

Password: *****

ISSN 1819-8716

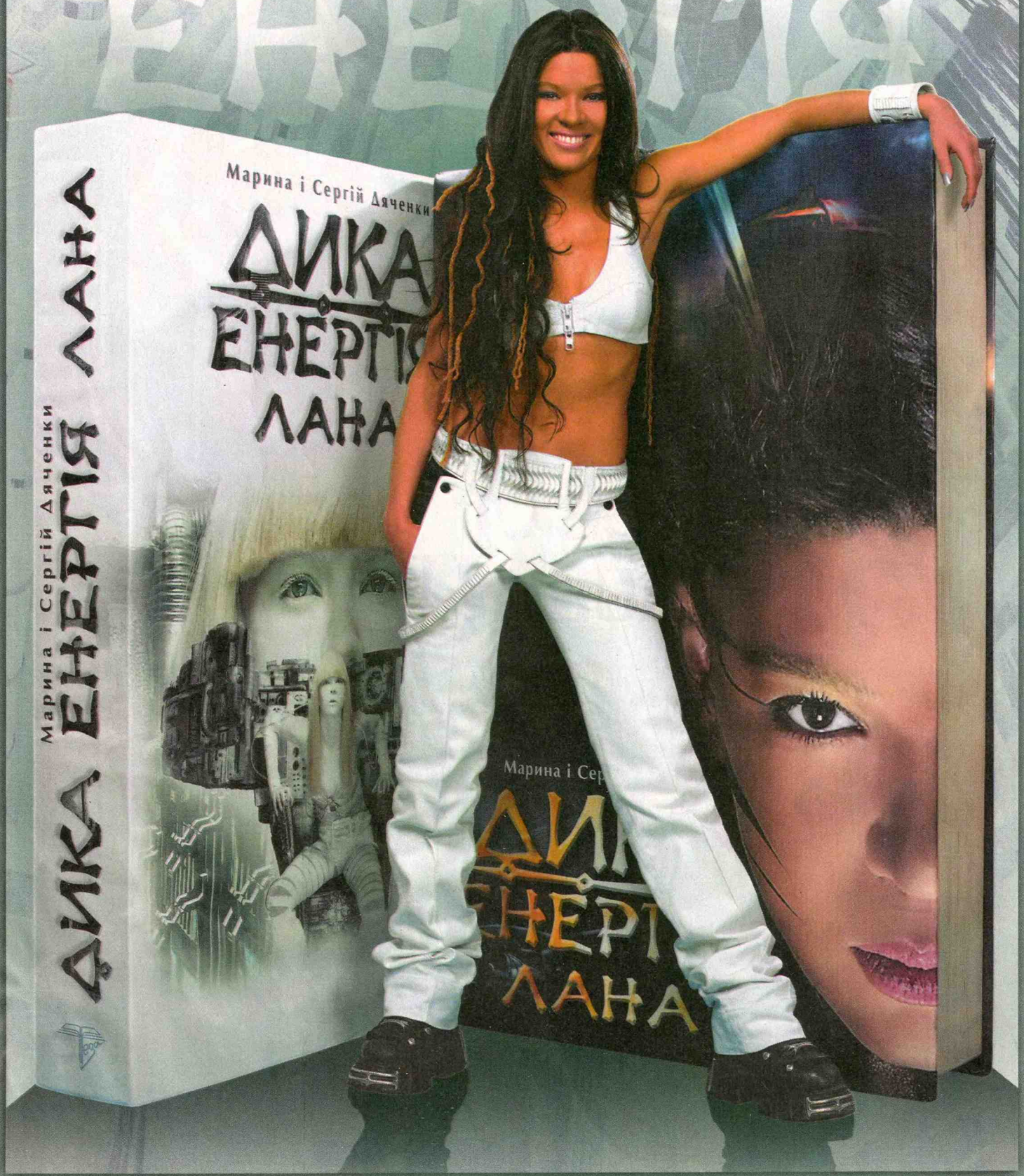
Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ



www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 www.ruslana.com.ua

дізнайся більше у видавництві "Теза"

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журналы «Реальность фантастики», «Мой компьютер игровой», а также еженедельник «Мой компьютер»:

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.
Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.
☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Бензоколонка редактора 4
Кирилл ТАЛЕР
Онлайн-история 5-19

MMORPG 20-29
Том/Doc/КЕРТИС
Что такое MMORPG 20
Lineage 2
World of WarCraft
EverQuest II
Guild Wars
Кирилл ТАЛЕР
EVE Online
Вирджин КЕМПЕР
Игры настоящего
Игры будущего
— — —
Geralt[NBF]
Ultima Online (UO) 30-33
Кирилл ТАЛЕР
Browser Based Epidemic 34-37
Кирилл ТАЛЕР
Как волк-одиночка жениться ходил 38-39
Вирджин КЕМПЕР
MUD 40-41
Вирджин КЕМПЕР
PBEM 42-43
Борис СИДЮК
Делайте деньги на интернет-играх 44-46
Кирилл ТАЛЕР
За горизонт... 47-49
Письмо читателя
Манифест геймера 50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№32-33 (247-248), 21.08.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информотдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768.
зам. № **2884**

РАБОЧЕЕ НАСТРОЕНИЕ

Ты видишь ~~эту фиг~~ этот текст, читатель? Это значит, что пароль оказался верен.

Можно сказать, что ты, и только ты перерезал красную ленточку и открыл для себя второй в истории МИКа спецвыпуск. Можно сказать, что ты совершил прыжок в пугающие глубины виртуальности. Можно вообще не выпендриваться, и сказать, что ты перевернул первую страницу, оглавление, и теперь пялишься в четвертую…

Но сейчас, когда этот спецвыпуск, от которого мне уже хочется ~~лезть на сте~~ петь, наконец-то подходит к своему логическому завершению, я могу позволить себе ~~помумиться над тоб~~ маленькую слабость и сказать ещё раз: логин и пассворд на титульной странице оказался верен, и ты попал~~, блин!~~ в новый онлайн-проект под номером 33–34.

Этот номер славен ещё и тем, что делался в критических, невыносимых условиях летнего времени, когда ты, читатель~~, зараза эдакая,~~ отдыхал на тёплых югах, щедрых северах и всевозможных западах-востоках, ~~я, шо идиот, шарашил по клавиату,~~ вся наша редакция корпела над практически научными трудами, дабы донести до тебя светоч знания и разумения. ~~И если меня ещё раз попросят сделать спецвыпуск, я возьму дрыняку и~~

Думаю, в ближайшее время новых спецвыпусков не предвидится, ибо наша доблестная редакция ~~задолбалась~~ возвращается на круги своя и садится за обзоры свежих игр, за новости и архивные материалы — к рутинной работе. ~~И слава Бо…~~ А тебе, мой внимательный и вдумчивый читатель ~~я щаз расскажу, блин, что такое — ёшкин пень! — правда жизни, потому шо…~~

* * *

Подозреваю, что писать о насущном мне с каждой буквой становится всё труднее. Отвлечёмся же. Ты держишь в руках спецвыпуск, посвящённый онлайн-играм, и этого достаточно. Давай на секунду перенесёмся на удалённый сервер шарда «Крым», и я расскажу тебе, как провёл там свои виртуальные каникулы. Не бойся, о читатель, я буду рассказывать вдохновенно.

Над морем вскипает утро
В своей золотой позолоте,
И ветер лениво качает
Волной легкокрылую лодку,
Но нет до неё мне дела,
Мне нужно писать спецвыпуск,
Мне нужно успеть до срока,
И я отвернусь от моря…

Вот солнце всё выше восходит
И девушки в полупрозрачном
Спешат к побережью в истоме,
Срывая с себя смущенье,
Но нет мне до девушек дела,
Мне нужно писать спецвыпуск,
Я вас презираю, кокотки,
В башке у меня «бы-бы-мморпги»!

Вот друг, сонно щурясь, подходит,
Загаром на скулах играя,
И мне предлагает по пиву,
И локон упругих кальмаров…
Какие кальмары, придурок?!
Мне нужно писать спец-вы-пуск!!!
Аж двадцать четыре страницы!!! —
Прости за неровный почерк…

Подходит ко мне Лора Палмер,
А с ней Анджелина Джоли,
И Неру без Джавахарлала,
И Джавахарлал без Неру…
И стонут они, и рыдают,
И мне предлагают шербету,
Янтарных от зноя мидий,
И спеть с Харатьяном дуэтом…

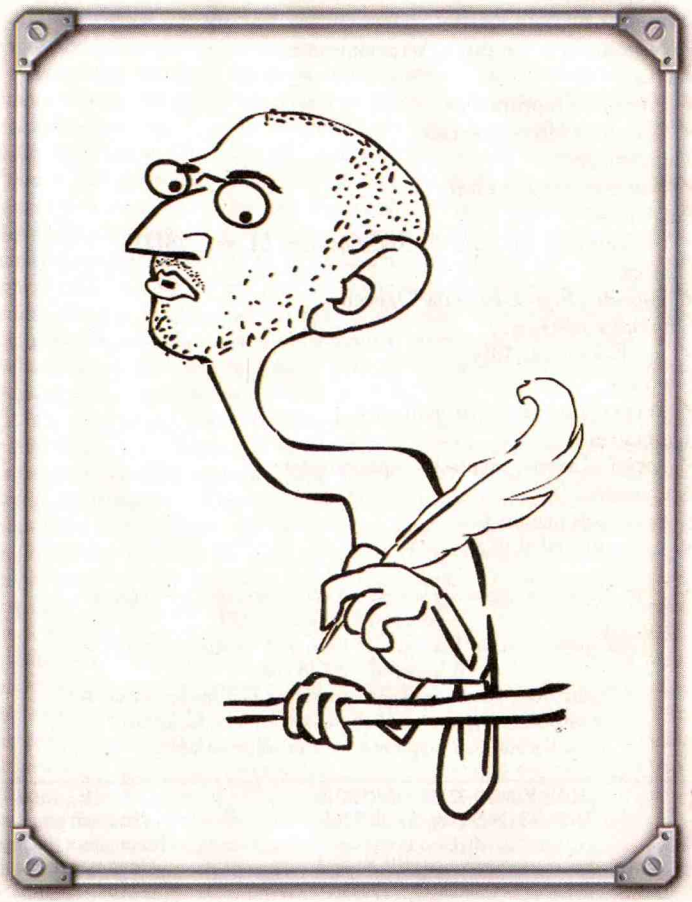
Я шлю их не то чтобы просто,
Я шлю их в та-ки-е дали,
ТАКИМ искромётным слогом,
Что сам себе удивляюсь:

Я шлю их на Запад и Север,
К Филиппу Киркорову в гости,
Я шлю их по почте в Камбоджу,
С печатью и уведомленьем!
И тихо, неслышно плачу…
Скорблю по огромному лету,
По маленькой, утлой лодке,
По Джавахарлалу без Неру…

И мне остаётся мгновенье…
И вдруг — я сжимаю зубы,
Сажусь на горячий камень —
Молчать! Я пишу спецвыпуск.

* * *

Пока же эта, безусловно, лучшая в недолгой своей истории бензоколонка редактора не закончилась, я напоминаю, что конкурс **Карикаталер** продолжается. Вот, например, за эту качественную ручную работу уже я готов ~~пообрывать аффтару~~ присудить живописцу что-нибудь полезное и нужное.



Впрочем, примерно так я сейчас и выгляжу, под конец сдачи номера. Только растительности побольше. Развёрнутые же правила конкурса я напишу в следующем номере, ибо сейчас сил больше нет.

За сим виртуально остаюсь с Вами, и пользуясь последним свободным местом журнала, хочу сообщить, что Ягуар все материалы данного номера написал, слушая в наушниках одну и ту же песню Мары *«По дороге к Амстердаму»*. В добрый путь!

~~А ещё, я хочу сказать вам, что~~

Кирилл ТАЛЕР

Онлайн-история

Жуткое, кровоточащее правдой вступление

Карма есть. От неё никуда не деться. Невозможно вырыть бункер такой глубины, чтобы спрятаться от неё. Невозможно отстроить Вавилонскую башню такой ширины, чтобы разорвались связующие с ней нити. Нереально надеть настолько широкие штаны, чтобы она не схватила тебя, пардон, за задницу, в самый неудачный момент.

Увы, и вашего непокорного слугу она настигла посредством страшного заклинания **«Онлайн-выпуск»**. Ибо было за что. Кто, как не Талер, пренебрегал всеми нормами схематики написания игровых обзоров, превращая их в чёрт-ти знает что? Кто, как не Талер, ухитрялся растягивать малюсенькую заметочку о скромной аркаде на две полосы кристально-чистого, незамутнённого потока сознания, а ушлый квЫст — на полновесных три? Кто, как не Талер, предлагал всяческие инновации и угрюмо ввинчивал их в стонущее тело журнала, чтобы оторвать от его мощей ещё один жирный кусок для своих измышлений?

Награда ждала своего героя, ударившись о сыру землю и оборотившись размашисто-габаритным материалом *«История онлайн-игр»* объёмом в 70 000 печатных знаков.

— За что?! — возопил Герасим, наконец-то обретший дар речи на том свете.

— За всё! — угрюмо сообщила Му-Му, помешивая смолу в котле...

Итого, с учётом истории, а также других статей, карма насчитала мне полновесных 120 000 знаков, или 24 полосы. Небольшая повесть, однако. И, по совместительству, половина номера.

— Но я же тебя любил!!! — не унимался Герасим. — А утопил только по приказу свыше!!!

— Я тоже тебя люблю, — почесав себя за ухом, ответствовала собачка, и пошевелила вилами угли под котлом. — Вообще-то, тебе полагалось три вечности в аду, но моими ходатайствами срок скостили до одной. А это, знаешь ли большая удача! Одну вечность как-нибудь, да выдюжишь, ты у нас мужик крепкий...

Теперь главное: поудобнее расположиться в котле, забыть о том, что половина отпуска вылетает в вентиляционную трубу, посчитать статистику уже написанного — ага, 1780 знаков, осталось всего каких-то 128 130... И за работу!

Поехали. Обещаю — будет интересно.

Предтечи

Оружие массового истребления свободного времени, дорогостоящая игрушка, бесценный поисковик, большое приключение, печальная необходимость. Переводится достаточно просто: ***online*** *=>* ***on-line*** *=>* ***на связи, на линии*** *(телефонной),* ***здесь и сейчас****.* ***Онлайн*** *— это не только виртуальные игры, но и чаты, тим-спикеры с голосовым общением, battle-сервера популярных проектов, поддерживающие режим death-match, в конце концов, онлайн-казино, в которых люди просаживают вполне немалые суммы, ISQ и ещё многое-многое другое.* ***Онлайн*** *— это возможность протянуть руку человеку, находящемуся сейчас за сотни, тысячи километров от тебя, и общаться о чём-то сложном и специализированном, или же наоборот — простом и понятном любому человеку на нашей крохотной планете.*

Онлайн-игры — всего лишь малая часть сего виртуального государства, и если сосредоточить своё внимание только на них, не поняв самого смысла феномена «онлайн», картинка будет неполной, нечёткой и размазанной. Длиннейшая цепочка причинно-следственных связей привела нас из холодного и негостеприимного каменного века в объятия современной цивилизации с её множественными удобствами, демократией, которая полное г****, но ничего лучше пока не придумано, постмодернизмом, синтетической едой и аксиомой, сказанной Папой Римским: *«Иисус любит футбол»*. И мгновенная передача данных на большие расстояния есть ещё одна немаловажная деталь в многоликой мозаике сегодняшнего урбанистического бардака.

Ещё с доисторических времён человечеству необходимы были системы оповещения. Безымянный и, несомненно, гениальный изобретатель, подаривший цивилизации огонь, точнее, способ его добывания, стал первым звеном в упомянутой выше цепочке причинно-следственных связей, приведших к образованию Всемирной сети. Он изобрёл прототип системы оповещения. Эта сигнальная система исправно работала на протяжении нескольких тысячелетий. Горящий на противоположном склоне долины костёр говорил о том, что с соседним племенем всё хорошо, им не пообедали саблезубые тигры, оно не заразилось неизлечимой болезнью и т.д. С появлением более сложных социальных систем усложнился и способ подачи сигналов. Некоторые народы могли передавать сигналы на расстоянии до сотни километров и больше благодаря цепочке костров, которые зажигались в случае опасности. Яркий пример подобной системы можно увидеть, как ни странно, не в историческом фильме, а в фэнтезийном «Властелине колец», точнее, в третьей части саги «Возвращение Короля». Вершиной же передачи информации посредством световых лучей долгое время были *маяки*, предупреждавшие корабли в чрезвычайных погодных условиях о возможных опасностях.

Звуковые сигналы. Они появились ещё раньше, нежели визуальные. Причём, первооткрывателями данной системы стали не люди, а животные. Знаки, подаваемые определённой особью, могли означать всё, что угодно — начиная от банального: «Это моя территория, если не хочешь неприятностей — не подходи!» и заканчивая романтическим: «Спариться бы с кем-то...» Возможно, некоторые существа, кроме этого, обсуждали теорию гравитации, удалённость звёзд от Земли и проблемы альтернативных вселенных, но мы об этом не знаем. Животный мир для людей до сих пор остаётся загадкой.

Переклички первобытных охотников, к сожалению, могли быть эффективными только на расстоянии километра. Подручные средства, вроде сложённых лодочкой ладошек, не могли решить проблемы, зато указывали дальнейший путь развития, вершиной которого явился современный рупор. Тогда же на смену «лодочке» пришли рога животных. До сих пор некоторые истории пытаются доказать существование Иерихонских труб, разрушивших стены одноимённого города в ходе военной операции. Но мы рассматриваем звук, как средство передачи информации, а не оружие массового уничтожения, поэтому данной главы касаться не будем.

Появление **письменности** поставило перед цивилизацией новые задачи — как передать в сжатые сроки большой объём информации из пункта «А» в пункт «Б»? В рамках одной пло-

щади с данной задачей мог справиться глашатай, имевший лужёную глотку. А за сотню километров? Только с помощью гонца или же почтовых голубей. Скажете, а какое отношение имеет к зарождению информационной сети скачущий или бегущий человек? Кажется, что вовсе никакого. Но, во-первых, гонец являлся архаическим носителем информации, т.е. — файлом, в случае, если передавал послание устно. Передавая важное сообщение в письменном виде, он превращался в некое подобие протокола. Но, на самом деле, официальное послание от одного вождя или царя к другому являлось прообразом виртуального общения с прилагающейся безнаказанностью и всей возможной свободой в плане реакции на послание. Допустим, вождь Седое Бельмо посылает вождю Тупое Кресало гонца с уведомлением о начале войны, начинающемся примерно так: *«Ты, старая вшивая собака, сын собаки и внук собаки, знай, что великий вождь Седое Бельмо, повелитель двух лесов и одного болота, что к западу от реки, хочет, чтобы ты признал его власть над собой, в противном же случае...»*

Что делает Тупое Кресало, будучи во гневе? Поносит соседнего вождя самыми худшими словами, а затем приказывает отрубить гонцу всё, что торчит, и скормить его каким-нибудь хищникам. Возможно, даже муравьям. Смог бы сей славный вождь проделать то же самое, встреться он со своим коллегой

Тяжела судьба гонца

лицом к лицу? Сомневаюсь, так как у Седого Бельма наверняка была многочисленная стража. В худшем случае дело закончилось бы ритуальным поединком. Да и оскорблений было бы поменьше.

Данный эпизод наглядно демонстрирует, как легко говорить гадости человеку, если данного человека нет рядом. У Тупого Кресала тогда ещё не было Интернета, чтобы войти на закрытый форум вождей и рассказать Бельму всю его шакалью родословную в режиме онлайн. Зато под рукой оказался гонец, враждебный, но совершенно незащищённый. Наиболее яркий пример некачественной передачи данных с последующим офлайновым общением можно прочитать в произведении А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане».

До XIX века все вышеописанные системы передачи информации находились в девственно первозданном состоянии. Шли годы и величаво ступали века, на смену Ненашей Эре пришла Наша Эра, рушились города, уходили в толщу земных наслоений некогда великие цивилизации, поднимало голову искусство, жесткое, но в целом, *симпатишное* язычество уступило место жестокому и мрачному средневековью, лёгкую пехоту вытесняли дуболомы с клевцами и цепами, могущими пробить доспех, тяжеловооружённые рыцари с извечными обетами оказались непригодны к строевой службе после введения в обиход пистолей, средневековье сменилось Ренессансом, Ньютону упало на голову яблоко, и Земля обнаружила, что теперь ей придётся придерживаться законов гравитации, Колумб открыл Америку и немножко Карибский бассейн, Ломоносов отправился в Москву и снискал там славу учёного, какой-то сумасшедший в Англии попытался изобрести механическую счётную машину — ископаемый предок компьютера (1790 г.)...

А система передачи данных оставалась верна ортодоксальным принципам: костёр, рог, почтовый голубь, глашатай, шустрый гонец, ну и руки «лодочкой»...

Вехи мгновенной передачи

Сигнал

Первый прорыв произошёл в XIX веке.

Итак, **МОРЗЕ (Morse) Сэмюэл Финли Бриз** (27.04.1791 г.– 2.04.1872 г.) — американский изобретатель и, что интересно, художник. Вначале снискал славу живописца, в 1825 г. даже основал в Нью-Йорке Национальную академию рисунка, наверное, и дальше бы занимался художественным промыслом, но однажды увидел опыты по извлечению искр из магнита. Совсем ещё не старый Сэмюел так увлёкся этим новомодным научным бумом, что и сам начал разрабатывать гипотезу о создании системы передачи сигналов по проводам, с использованием сочетаний передачи «искр». В **1835 г.** Морзе был назначен на пост профессора живописи в Нью-Йоркском открытом университете, и мысли о полигоне для опытов отпали как-то сами собой. Уже в **1837 году** публике был представлен прототип **телеграфа**, пославший сигналы по проволоке длиной 1700 футов. Что ж, для локальной сетки телеграфов уже было неплохо. Пока аппарат усовершенствовался, Сэмюел Финли Бриз отточил язык передачи и конечно же, назвал новосозданный язык своим именем — так появилась используемая и поныне **азбука Морзе**.

Первое сообщение было послано **27 мая 1844 года**, и текст его гласил: *«Чудны дела твои, Господи!»* Для передачи посылок использовался ключ, изобретенный российским ученым Б.С. Якоби, а для приема — электромагнит, якорь которого управлял перемещением по бумаге чернильного пера.

Теперь корабль, терпящий бедствие, мог передать на ограниченные расстояния сигналы о помощи, вернее, слова, закодированные в азбучные точки и тире. Кстати, известнейший сигнал SOS был выбран не потому что «Save our souls» или же «Save our ship», а из-за простоты подаваемых сигналов.

Итак, возможность общения друг с другом посредством отправляемых сигналов изобретена. Это ещё не совсем **«на линии»**, но уже претензия на то, что скоро (например, в следующем веке) люди смогут передавать на большие расстояния не только определённые сигналы, но и голоса, картинку, собственные эмоции и чувства.

Недолго отдыхал научно-технический прогресс, штудируя азбуку Морзе в неудобном гамаке из перепутанных проводов, уже в 1861 году появилось устройство, без которого ранние Сети, а, тем более, сетевые игры, были невозможны. Устройство, которое до сих пор является для многих первым другом и помощником при выходе в Интернет. Да что там, без принципов телефонной связи не было бы и самого Интернета! Телефон.

Звук

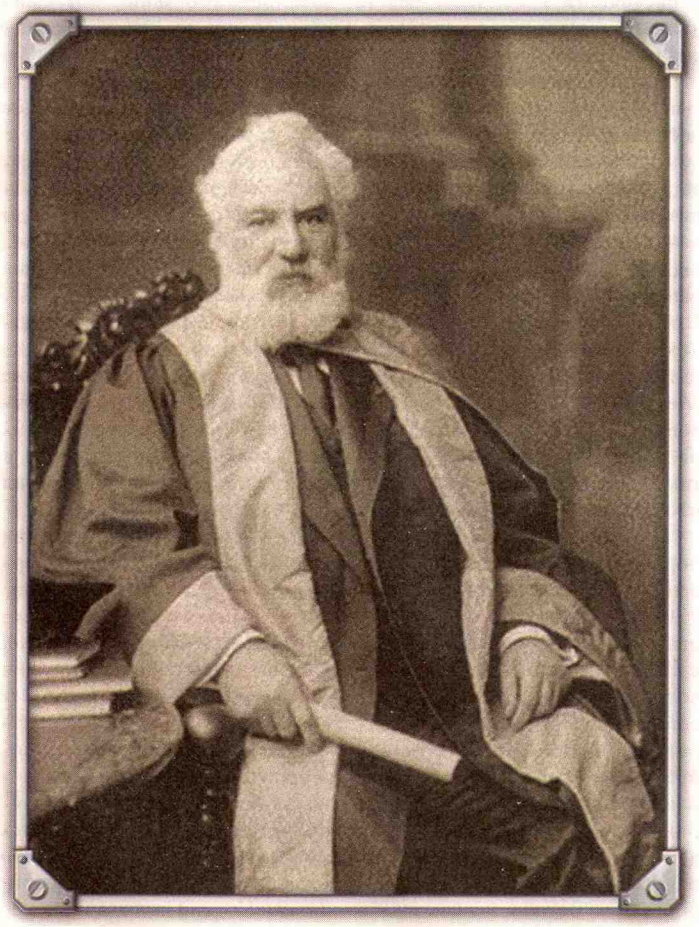
Иоганн Филипп Рейс (7 января 1834, Гельнхаузен — 14 января 1874, Фридрихсдорф близ Хомбурга) — немецкий физик и изобретатель.

В общем-то, в молодости он должен был стать коммерсантом, даже соответствующий институт закончил, но парня увлекла физика. Вы можете сейчас представить себе нечто подобное?! В 1858 г. поступил учителем во Фридрихсдорфский институт. А хороший институт — это, как известно, рассадник всяческих лабораторий, огромное поле для экспериментов

и клоака всевозможных исследований. В **1861 г.** изобрёл самый первый телефон, который, правда, не снискал популярности, ибо был ещё крайне несовершенен. Но сам брэнд *telephon* за собой оставил. Правда, до нас данный аппарат мог дойти и под названием **телетрофон,** т.к. некий итальянский эмигрант **Антонио Меуччи** усовершенствовал телефон именно под таким именем. Но, видимо, оказался среди рецензентов некий прапрапрапрапрадедушка основателя *падонковского языка*, который сказал: «*Неасилил, патамушта много букав!*» — и *teletrophon* остался на свалке истории.

Александер Белл (родился 3 марта 1847 г. в Эдинбурге, умер 2 августа 1922 г. в своём поместье Бейнн-Брей близ города Баддек, Канада).

В возрасте 13 лет Белл окончил Королевскую школу в Эдинбурге, в возрасте 16 лет получил должность учителя красноречия и музыки в Академии Уэстон-Хауз, но очередного лирика опять переманила вездесущая физика, и Белл, будучи учителем красноречия, начал раздумывать, как бы это так сделать, что-



Александер Белл, человек и телеграф

бы его красноречие услышали как можно больше людей... Ещё в Шотландии Белл начал интересоваться возможностью передачи сигнала по каналам электросвязи. В Канаде он продолжил заниматься изобретательством, в частности создал электрическое фортепиано, приспособленное для передачи музыки по проводам.

А теперь — внимание! В **1876 г.** Белл получает патент США № 174465, описывающий «*метод и аппарат для передачи речи и других звуков по телеграфу с помощью электрических волн*». Кроме того, Белл вёл работы по использованию в телекоммуникации светового луча — направление, впоследствии приведшее к созданию *волоконно-оптических технологий* (!). Вот такой человечище был! И к телефону приделал обратную связь — теперь его «говорящий телеграф» работал не только для передачи, но и для приёма человеческой речи, т.е., стал именно тем телефоном, который мы с вами привыкли использовать, и приблизил «оптиволокно» — святая святых быстродействующего Интернета.

Пока одни боролись с передачей звука по проводам, другие корпели на беспроводной ниве: в **1888 году Генрих Герц** открыл способ создания и обнаружения электромагнитных радиоволн. Оказывается, они, заразы (как и эта, блин, гравитация!), существовали ещё тогда, когда руки складывались «лодочкой», чтобы предупредить голого и волосатого вождя о том, что такое же голое, волосатое и агрессивное племя собирается напасть на родную пещеру! А вот надо же — обнаружились только сейчас. Почтовые голуби хмуро клевали пшено и ждали уведомления о выходе на пенсию, подписанного самолично безжалостной рукой прогресса.

Александр Степанович Попов (родился 04.03.1859 г. в Турьинские Рудники (ныне Краснотурьинск) — умер 31.12.1905 г. в Петербурге) — русский физик и электротехник, в России считается изобретателем радио, на Западе — совсем даже не считается, у них там свой изобретатель **Маркони** есть. Увлёкся изысканиями Герца и сам начал толкать лекции, вроде этой: «*Новейшие исследования о соотношении между световыми и электрическим явлениями*». Работал, конечно же, не для мирных нужд всего человечества, а всего лишь для Российского военного флота. Занимался двумя необходимыми для стабильной передачи волн вещами: поиском достаточно чувствительного индикатора ЭВ (электронные волны) и разработкой прибора, способного надёжно регистрировать ЭВ, излучаемые вибратором Герца.

Результатом поисков стал первый **радиоприёмник** (апрель, 1895 г.), основанный на принципе беспроводной передачи электрических сигналов — первый сигнал был подан на 60 м., опять же, для докалки покатит, говоря современно-развязным языком. Уже через год — радиоприёмник «дотянул» до 250 м., показав всему миру — передачи информации посредством человеческой речи на большие расстояния — быть! Уже в 1900 году радиоприёмник «бил» на 45 км, а через год в реальных корабельных условиях дальность связи достигла 150 км.

Прогресс, подобно лошади с доброй порцией скипидара под хвостом, попёр вперёд так, что тогдашним немногочисленным фантастам стало страшно — уже в 1921 году, благодаря всем вышеозначенным открытиям, американские полицейские получили первые казенные **рации**. Работали они, мягко скажем, хреново.

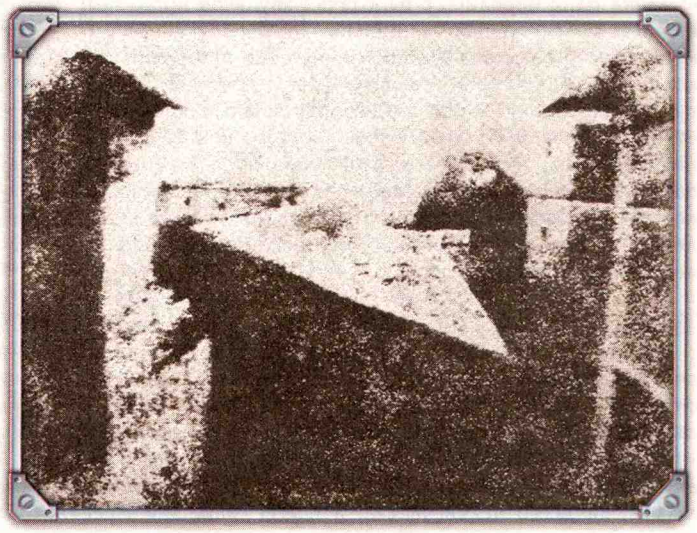
Но первые сваи в будущий небоскреб беспроводного Интернета были забиты!

Изображение

Конечно, если уж мы говорим о трансляции голоса, не лишне будет упомянуть и о трансляции изображения. Известнейшие картины увы, посредством азбуки Морзе не передашь, как и с помощью радиоприёмника или же телефона. Зато, на изломе XVIII — XIX веков появилась возможность делать с этой реальности некие «слепки». Я говорю о **фотографии**. И о способах её получения.

Первым прототипом фотографической камеры являлись **камера-люцида** и **камера-обскура**. Подробнее остановимся на второй: обскура являлась всего лишь большим тёмным ящиком с узким отверстием и не использовала никакой механики — отражённый объектами свет попадал на заднюю стенку ящика (матовое стекло или же тонкая белая бумага), а художник потом, следуя принципу «кальки», срисовывал. Камеры-обскуры существовали ещё в V в. до н.э. и являлись для художников примерно тем же, чем глашатай или рог-резонатор для информационных магнатов древности. Со временем камера-обскура усовершенствовалась, а в **1822 году Жозеф Нисефор Ньепс** (7 марта 1765 г. — 5 июля 1833 г.), с помощью оловянной пластинки, покрытой тонким слоем асфальта (вместо матового стекла/бумаги), смог не только перенести на неё изображение,

но и удержать, не прибегая при этом ни к каким изобразительным телодвижениям. Оловянная пластинка «проявлялась» очень долго, но, в конце концов, Ньепс подарил миру первую, по сути, фотографию. Правда, она не сохранилась. Второе же фото *«Вид из окна»* появилось только в 1826 г. (видимо, депрессировал мужик после потери исходника). Но в сердцах простого народа фотография должного отклика не нашла — картины были гораздо реалистичнее. И тогда на помощь Ньепсу пришёл **Дагер Луи Жак Манде** (18 ноября 1787 г., Кормей, Франция — 10 июля 1851 г., Бри сюр Марн). Пока Морзе налаживал свой аппарат и доводил до ума азбуку, уже в 1937 году разработал способ перенесения реального мира на жёсткий носитель. Тогда роль жёсткого носителя сыграла медная пластина, покрытая серебром. Видимо, более удобная штука, нежели асфальт, получилась, потому что *экспонирование* (процесс облучения светом фоточувствительного материала) длилось всего полчаса, после чего Дагер отнёс пластину в тёмное помещение и какое-то время держал над парами нагретой ртути (проявитель!), а затем воздействовал на проявившуюся картинку поваренной солью (закрепитель!). Качество приятно удивило самого изобретателя, а уж сторонних людей просто ошеломило. Правда, тогда термина «фотография» еще не было, пришлось называть ЭТО — **дагерротипия**. Сей трудоёмкий, но достаточно действенный способ запечатления реальности просуществовал до 1851 года, когда англичанин **Фредерик Скотт Арчер** изобрёл **негатив,** позволяющий получать снимки более высокого качества. После чего фотография прочно заняла своё место среди технических достижений того века, впоследствии отойдя в искусство, хотя, для печатных СМИ, а сейчас и Интернета, фотография является крайне важным визуальным источником информации, не облечённым в текстовые рамки.



Первая в мире фотография. «Вид из окна» 1826 г.

Отлично, теперь можно не тратить долгие часы на кисточки и краски, а просто запечатлеть пейзаж с помощью пластинки. А можно ли наоборот... нет, страшно даже предположить, но всё-таки... Можно ли сделать так, чтобы картинка ожила?!

Динамическая картинка

После изобретения фотографии умы пионеров технического прогресса пленила мысль: а что, если попробовать «изобразить» окружающее пространство в динамике?

Пленённые умы разделились на три категории. Две из них шли параллельными и взаимодополняющимися курсами — это изобретатели кино и телевидения. Третьи откололись в сторону упрощения, используя простые рисунки и «пулемёт», их отстреливающий. Берётся кипа рисунков и мгновенно пролистывается, на каждом рисунке изображение чуть разнится с предыдущим. За счёт высокой скорости пролистывания картинок создаётся иллюзия движения и жизни рисованных героев. Вам это ничего не напоминает?! Конечно же, **мультфильмы**! И рисованные 2D-игры, кстати. Сперва использовались вращающиеся диски, или же «пулемётные» ленты с обоймой рисунков. Запатентовал же изобретение 28 октября **1877 г.** француз **Эмиль Рено**.

Сеансы показа движущихся картинок, начиная с 80-х годов позапрошлого века, были модны, но назвать их кинематографом язык не поворачивался. До тех пор, пока братья Люмьер не запатентовали своё изобретение — **кинопроектор.** Случилось это в **1895 году** и, конечно же, на *бульваре Капуцинов*, откуда пошёл есть весь кинематограф мировой. Тогда же, в 1895 г. состоялся первый публичный показ новоиспечённых владельцев заманчивой технологии. А в **1896** г. показ знакового фильма *«Прибытие поезда на вокзал Ля Сиота»* дал зрителям такой эффект «здесь и сейчас», что те, выпучив глаза, выбегали из зала на улицу — они боялись быть задавленными ненастоящим поездом... как им казалось. Не знаю, что официально считается двигателем прогресса, но то, что двигатель развлекательной индустрии — это *шок*, это точно.

Но кино — это всё-таки «оффлайновый» продукт. Отснятый материал подготавливается, и только после того, как пройдёт несколько стадий обработки и доводки, может быть показан с помощью кинопроектора. А стремительно крепнущей цивилизации хотелось чего-нибудь такого — в доску онлайнового и интерактивного. Оно и разрабатывалось, собственно, ещё до начала показов братьями Люмьер своего великого детища. Главный принцип телевидения был предложен в **1880 г.** двумя учеными, независимыми друг от друга (!) — американцем **В. Е. Сойером** и французом **Морисом Лебланом**. Принцип заключался в *быстром сканировании каждого элемента изображения последовательно, строка за строкой и кадр за кадром*. Между **1900 и 1920 г.г.** были сделаны важные усовершенствования технологии, такие, например, как создание первого кинескопа, изобретение метода усиления электронных сигналов, а также теоретически были приведены принципы сканирования изображений электронным лучом.

И если за первенство в разработке радиоприёмника до сих пор идут споры, то первый прототип телевизора, а также первый показ однозначно остаётся в руках Российской Империи.

В **1907 г.**(!) **Борисом Львовичем Розингом** в **Петербурге** был продемонстрирован первый прототип телевизора. Тогда же, в 1907 г., Розинг выдвинул предложение об использовании для воспроизведения телевизионных изображений *электронолучевой трубки* (ЭЛТ) и запатентовал его. В **1911 г.** продемонстрировал в лабораторных условиях передачу телевизионных изображений простых геометрических фигур и приём их с воспроизведением на экране ЭЛТ. К сожалению, Российской Империи было тогда не до новейших изобретений, и не до знаковых вех в истории прогресса. Розинга, конечно же, наградили, а его изобретение, конечно же, разошлось по миру, но в Отечестве оно так и осталось невостребованным. Россия в то время находилась на границе самого важного открытия — как построить в отдельно взятой стране огромный романтический заповедник. После построения оного Розинга в 1931 г. репрессировали и отправили в экскурсию по северным местам, в Котлас и Архангельск. Так, великий человечище, на много лет опередивший своё время, давший стране открытие, которое могло стать одним из базисов процветания экономики, сгнил на суровых северах...

В **1922 г.** шотландский инженер **Джон Лоджи Бэрд** начал разрабатывать телевизионное оборудование и через три года представил *первые распознаваемые изображения человеческих лиц*.

В это же время (**1922 г.**) на экраны кинотеатров вышел первый цветной фильм, правда гамма в нём была красно-зелёная и, мягко скажем, отталкивающая. И в будущем оффлайн-технологии будут на полтора шага опережать онлайновые «здесь и сейчас».

В **1926 г.** в здании Королевского института (Лондон) **Бэрд** продемонстрировал первую действующую телесистему, передающую движущиеся изображения.

В **1936 г.** радиовещательная компания **BBC** начала первые регулярные трансляции телевизионных программ. Правда, вещать, честно говоря, в то время было некому — разве что несовершенным прототипам телевидения в институтах. Частные же граждане «коробки-оболванивателя» тогда не имели. Зато именно в **1936 г.** лаборатория RCA продемонстрировала первый телевизор, пригодный для практического использования, а в апреле **1939 г.** RCA представил первый телевизор для широкой продажи. Прообраз современного монитора готов!

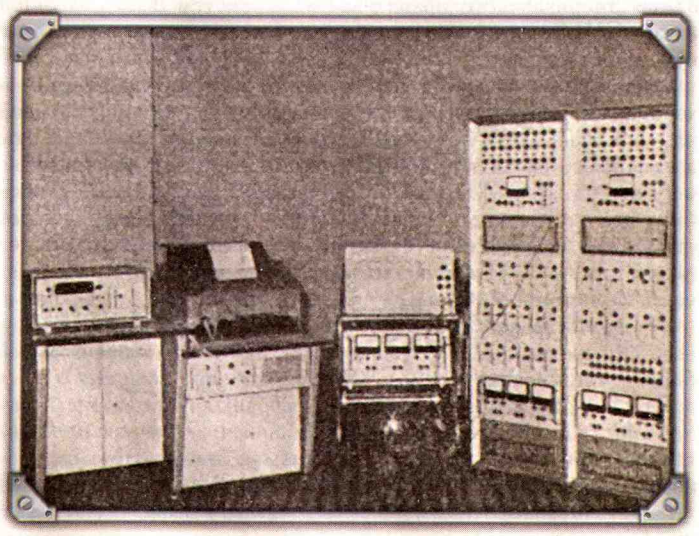
Эра кино началась в газовом бреду первой мировой. Эпоха телевидения — под грохот орудий второй мировой. Казалось — ну их в пень, эти изобретения! Что бы человек не изобрёл — параллельно он всегда будет придумывать наиболее действенный способ угрохать ближнего своего. Так, может, и остановить этот прогресс вовсе, с заманчивым «здесь и сейчас», с передачей информации на большие расстояния, и прочим-прочим?

Но первые компьютеры появились гораздо раньше второй мировой. А, значит, ходу назад не было!

Компьютеры-пращуры

Известно ли вам, мои не в меру любознательные друзья, что первыми компьютерами были совсем даже не **ЭВМ** (электронно-вычислительная машина), а **АВМ** (аналоговая вычислительная машина)?

На самом деле, чтобы предельно кратко и доходчиво объяснить разницу между ними, нужно выпить как минимум поллитру (админов и продвинутых юзеров из физмата это не касается). Но я всё-таки попробую.



Польская АВМ EVLAT

В ЭВМ, от самого зарождения и по сей день используется двоичный код, состоящий из циферок **1** и **0**. Для всех задач без исключения. Можно сказать, что создатели ЭВМ нашли универсальную лопатку, которой можно копать грунт, доставать из духовки торт и доказывать своё превосходство в особо жарком споре — и всё это с одинаковым успехом.

АВМ же для каждой конкретной задачи использует свою, пригодную только под эту задачу, систему, применяя ту или иную математическую/физическую формулу. То есть, в АВМ у нас есть набор лопаток для копания каменистой почвы, суглинка, торфяника, чернозёма, морского песка и лунной поверхности. Но вот настучать одной из этих лопаток кому-нибудь по башке, а уж тем более, достать из духовки тортик, мы не сможем никак. Именно эта узконаправленность АВМ и не пустила аналоговые машины в наше с вами светлое будущее из далёких 30-х годов. Хотя, в своё время данные агрегаты творили чудеса. Для тех, кто заинтересовался — в журнале «Реальность фантастики» (№ 4, 2006 г.) достаточно подробно описаны механические аналоговые машины, использовавшиеся во время второй мировой войны. Автор статьи — Гарри Гаррисон.

А чтобы ты, уважаемый читатель, совсем не заскучал, слушая о долгом пути человечества от первобытных охотничьих воплей до онлайна, вот тебе сравнительные характеристики АВМ и ЭВМ. На белорусском языке. Сможешь перевести дословно — получишь небольшой приз. Такой себе недоконкурс **«АБМ vs ЭБМ»** или же *«Аналоговая Белорусская Машина против Электронной Белорусской Машины»*.

Аналагавыя вылічальныя машыны (АВМ)

У АВМ усе матэматычныя велічыні прадстаўляюцца як неперарыўныя значэнні якіх-небудзь велічынь. Галоўным чынам, у якасці машыннай пераменнай выступае напружанне электрычнга ланцуга. Яго змяненні працякаюць па тым жа законам, што і змяненні зададзеных функцый. У гэтых машынах выкарыстоўваецца метад матэматычнага мадэліравання (ствараецца мадэль даследуемага аб'екта). Вынікі рашэння выводзяцца ў выглядзе залежнасцей электрычных напружанняў ў функцыі часу на экран асцыллографа, або фіксуецца вымярыцельнымі прыборамі. Асноўным назначэннем АВМ з'яўляецца рашэнне лінейных і дыферэнцыраваных ураўненняў.

Добрыя бакі АВМ:

1) высокая хуткасць рашэння задач, параўнальная са скорасцю праходжання электрычнага сігналу;
2) простая канструкцыя;
3) лёгкая падрыхтоўка задачы да рашэння;
4) нагляднасць даследчых працэсаў, магчымасць змянення параметраў даследуемых працэсаў падчас самаго даследвання.

Недахопы АВМ:

1) малая дакладнасць атрымліваемых вынікаў (да10%);
2) алгарытмічная абмежаванасць вырашаемых задач;
3) ручны ўвод задачы ў машыну;
4) вялікі аб'ём абсталявання, які расце пры павелічэнні складанасці задачы.

Электронныя вылічальныя машыны (ЭВМ)

У адрозненні ад папярэдніх машын у ЭВМ лікі прадстаўляюцца ў выглядзе паслядоўнасці лічбаў. У сучасных ЭВМ лікі прадстаўляюцца ў выглядзе кодаў дваічных эквівалентаў, г.зн. у выглядзе камбінацый 1 і 0. У ЭВМ ажыццяўляецца прынцып праграмнага кіравання. ЭВМ можна падзяліць на лічбавыя, электрыфіцыраваныя і лічыльна-аналітычныя (перфарацыённыя) вылічальныя машыны.

ЭВМ таксама можна раздзяліць на вялікія ЭВМ, міні-ЭВМ і мікра-ЭВМ. Яны адрозніваюцца сваёй архітэктурай, тэхнічнымі, эксплуатацыйнымі і габарытна-вагавымі характарыстыкамі.

Добрыя бакі ЭВМ:

1) высокая дакладнасць;
2) універсальнасць;
3) аўтаматычны ўвод інфармацыі, неабходны для рашэння задачы;
4) разнастайнасць задач, якія можна рашыць пры дапамозеЭВМ;
5) незалежнасць колькасці абсталявання ад складанасці задачы.

Недахопы ЭВМ:
1) складанасць падрыхтоўкі задачы да рашэння (неабходнасць спецыяльных ведаў, метадаў рашэння задач і праграмавання);
2) недастаткрвая нагляднасць выканання працэсаў, складанасць змянення параметраў гэтых працэсаў;
3) складанасць структуры ЭВМ, эксплуатацыя і тэхнічнае абслугоўванне;
4) патрабаванне спецыяльнай апаратуры пры рабоце з элементамі рэальнай апаратуры.

Игры-мастодонты

А теперь, когда программеры, сисадмины, продвинутые юзеры с физмата и просто те, кто сейчас лихорадочно ищет русско-белорусский словарь, перестали бить меня ногами, продолжу...

Я не буду углубляться в предысторию компьютера — это тема для статьи очередного спецвыпуска, или же полностью самостоятельной публикации. Не буду упоминать о египетских *абаках* (до н.э.), *логарифмических линейках* (1600 г. н.э.) или же *фрикционном интеграторе* **Дж.Томпсона (1854 г. н.э.).** Меня интересует только эффект быстрой передачи данных на большие расстояния, эффект присутствия *«здесь и сейчас»*, а не *«там и тогда»*, эффект мгновенного ознакомления с живыми эмоциями человека без возможности лицезреть этого самого человека, право одеть на себя карнавальную маску, не опасаясь последствий (о традиции вакханалий и средневековых карнавалов — см. **Спецвыпуск. Все об RPG МИК, №1-2, 2006**) — всё то, на чём, собственно, и держится нынешний онлайн.

Все эти многочисленные радио, телеграфы, рации, кинематографы и телевидение приближали нас к Великой Паутине, но все они преследовали определённую, чисто практическую цель. Ни одно из этих изобретений не давало такой желанной и в то же время *разнузданно-вакхической* свободы, как онлайн-игры или же банальный чат. Не были таковыми на заре своей юности и компьютеры.

Первым **электронным** компьютером считается **COLOSSUS-1**, созданный в 1942 г. И объяснение, почему не раньше, и не позже, вполне простое — американским военным нужен был компьютер для более точных расчётов или же, например, для расшифровки сложно кода. Страшно представить, но тогда же (1942 г.) появилась и первая компьютерная игра. **«Симулятор ракеты»**. Каким образом эта первая игра могла существовать на тогдашних вычислительных монстрах (осциллограф, университетские мейнфреймы) — уму непостижимо! Скорее всего, это была очередная задача для очередной военной операции, однако, то ли невозможность осуществить старт данной ракеты на практике, то ли громоздкость самого проекта передвинули данное исследование из разряда секретных операций в разряд сложной, но забавной математической головоломки, которую могли попробовать на зуб все, имеющие доступ к мощной вычислительной технике. Однако, в конце 40-х годов на эту игру был выдан патент, что позволяет с полным правом назвать **«Симулятор ракеты»** первой компьютерной игрой.

Второй прорыв свершился в 50-х—60-х. Сначала была создана **«Крестики-нолики»** (**1952 г.**, автор — А. С. Дуглас, цель — игра была частью диссертации) затем — **«Теннис для двоих»** (1957 г.), а вскоре свет увидела **«Космическая война и Большое Приключение Джона»** (1962 г.). Есть сведения, далеко не из первых уст, и поэтому весьма недостоверные, что именно **«Теннис на двоих»** стал наипервейшей онлайн-игрой, причём, уже в начале 60-х, когда сами локальные сети ещё находились в стадии разработки; просто умельцы, в институтах которых находились две-три монструозных ЭВМ, ухитрялись соединить их в единый электронный организм ещё до появления **ARPANET**. Увы, подобная информация содержится всего на нескольких зарубежных сайтах и, как ни странно, в русскоязычной *«Википедии»*, за что ей, конечно же, честь и хвала. Но попытаться найти очевидцев тех событий для меня = mission impossible, ибо английский мой слишком плох (вот, даже в данном словосочетании ухитрился сделать ошибку... *Upd. Уже исправлена*).

Тем не менее, некоторые факты о создании **«Тенниса для двоих»** ко мне всё-таки просочились: игра увидела свет ТОЛЬКО для того, чтобы улучшить взаимоотношения работников в Брукхейвенской Национальной лаборатории, и никаких научно-прикладных функций в себе не несла, автор игры — **Уильям Хигинботем** (один из создателей атомной бомбы). Видимо, сложные были в ту пору отношения между сотрудниками, а разбрасываться ценными учёными начальству тоже не хотелось — вот и решили путём нехитрой игры разрядить обстановку.

А вот **«Космическая война и Большое Приключение Джона»** как раз преследовала вполне практические цели — от **ARPA** (о ней позже) пришёл заказ на создание симулятора космических боевых действий: два кораблика палили друг в друга, уворачиваясь от кружащейся по экрану звезды. Причём здесь Джон — неясно. Создатель, некий **Леонард Клейнрок,** сотрудничающий с очень интересной корпорацией... Но об этом — ниже.

Подытожим: первые четыре праигры. В первом случае — заказ военного министерства, во втором — диссертация, в третьем — заказ социальной психологии, в четвёртом — опять же, заказ военного министерства. Итого, игры зарождались, как помощники, призванные симулировать ту или иную ситуацию (также прообраз виртуальности!), или же помогать в соционических исследованиях (виртуальные миры & «Симсы»). Ни о каком чистом развлечении речь не шла!

Зарождение Сети

Который раз толчком к развитию технологий послужила война. Было это, если мне не изменяет память прошлых жизней, в конце 50-х годов. Правда, я в прошлой жизни работал дворником в городе Кувандыке и на проблемы американского правительства и уж тем более, научной элиты США, мне было, как бы это помягче... наложить полную кучу мусора.

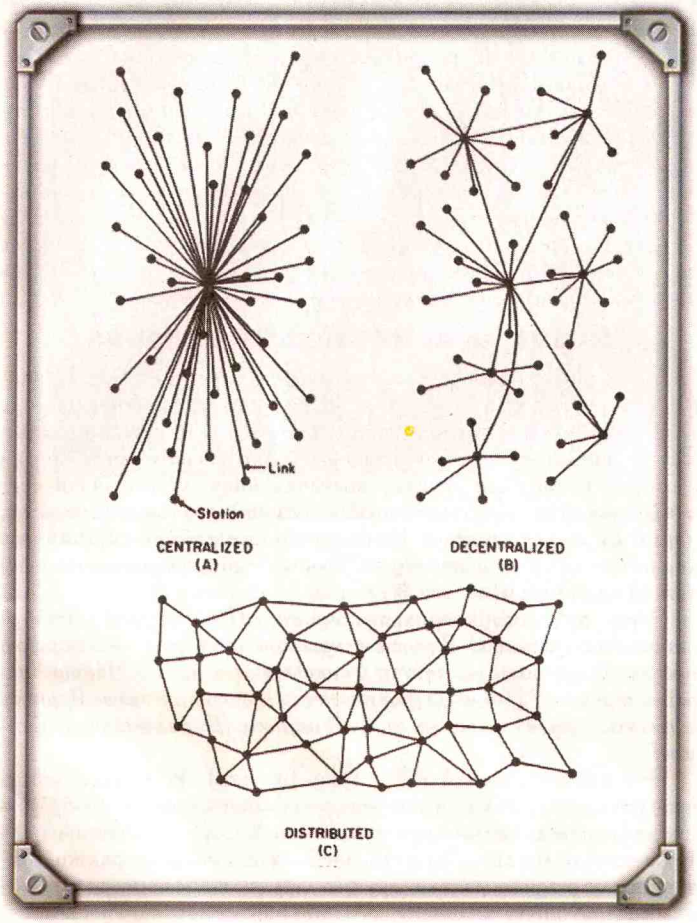
А научная и политическая элиты меж тем волновались — холодная война постепенно набирала обороты, и такой великой империи, как США нужно было отрабатывать все варианты дальнейшего развития событий, даже самого худшего. Например, что станет с Америкой в случае ядерного удара со стороны русских? Если быть предельно объективным, скажу, что тогда в этом не сомневался практически никто. Главными вопросами были — *«Когда это случится?»* и *«Насколько плачевными будут последствия?»*

Итак, после запуска СССР первого и второго искусственного спутников Земли, а также вследствие испытания атомной бомбы, американцы в **1958 г.** создают две организации: **NASA** и **ARPA**. Цель функционирования первой *(National Aeronautics and Space Administration)* предельно ясна — множественные космические программы с большим уклоном в оборонительно/наступательную доктрину США. А вторая? А вот вторая, ARPA *(Advanced Research Projects Agency)* была, скажем так, не засекречена, а мягко зашторена. В общем-то, она исполняла уникальную роль, имеющую некую аналогию разве что с советской комиссией по «залитовке».

Финансировалась ARPA из кармана **DOD** (Мин. обороны США), однако состав этой якобы исследовательской конторы наводил на мысли о свихнувшемся писателе-фантасте. Из 150-и человек, составляющих её костяк, около половины имели степени докторов философии, а должности и звания остальных колебались от дворников до медиумов. Задача ARPA состояла в том, чтобы распределить между университетами и лабораториями годовой бюджет, (исчисляемый несколькими миллиардами долларов, кстати), выделенный на работы, наиболее важные с точки зрения национальной безопасности.

В то же время достаточно смелыми в области глобальных коммуникаций выглядели расчеты аналитической корпорации

«Исследования и Разработки» (Research & Development). Внимание, судьбоносная аббревиатура, которую носила **R&D**, выглядела как **RAND!** Уже в **1961 г. Леонард Клейнрок** из **RAND** (наш человек!) завершает разработку теории о разбитии файлов на куски и передаче их по сети в подобном виде, что значительно облегчит нагрузку на отправляющие и принимающие устройства.



Первые эскизы Gallactic Network

1961 г. холодная война входит в активную стадию. США сбрасывает на Кубу десант. Кубинцы показывают Америке кузькину мать и сбрасывают десант в море. В противостояние активно вмешивается СССР, заявляя, что *«будет поддерживать дружественный народ Кубы всеми возможными средствами»*. Мин. обороны США говорит: *«Быстрее!»*

1962 г. неким **Полом Бейраном** (опять же из **RAND**) предлагается децентрализованная система Сети. Смысл: если русские ударят и случайно попадут в главный узел, вся предполагаемая сеть военных компьютеров будет выведена из строя. Если же каждый компьютер будет связан с несколькими другими, а единого узла не окажется — такую сеть вывести из строя практически невозможно.

1962 г., осень. Пиковая стадия холодной войны. Блокада Кубы армадой из 180 кораблей ВВС США. У зоны блокады порядка 20 кораблей СССР, в т.ч. и субмарины, опасные для авианосцев. На Кубе устанавливаются ракеты средней дальности. *«Быстрее!!!»* — орёт Мин. обороны США.

В **1963 г.** одну из главных должностей в **ARPA** (директор бюро по методам обработки информации) занимает **Джон Ликлайдер.** То ли должность обязывала, то ли мужик был от роду башковитым, но он:

а) создал максимально творческие условия для работы учёных, чтобы те не нуждались ни в чём, не боялись за свою жизнь/достаток/здоровье и работали по приемлемому для себя графику;

б) избрал базовыми два направления: интерактивная графика и мультипроцессорные системы.

Трепещи, о неугомонный читатель, ибо сейчас, в **1963 г.** Ричард Бартл и Рой Трабшоу уже научились ходить! Кто они такие, хочешь спросить? А ты слышал что-нибудь о такой аббревиатуре, как **MUD**?

1963 г. Карибский кризис разрешён, но отношения США и СССР теперь ощетинились боеголовками. *«Быстрее!»*—слышится постоянно и настойчиво.

В **1964 г. Клейнрок** впервые публикует свою технологию разбития и последующей передачи файлов и выставляет её на всеобщее обозрение, а **Ликлайдер** предлагает первую детально разработанную концепцию глобальной сети *«Galactic Network»*: по словам Джона, в будущем люди будут иметь одну глобальную компьютерную Сеть с мгновенной связью, и получат мгновенный доступ к программам и базам данных из любой точки земного шара. Далеко прыгнул **Ликлайдер**, гораздо дальше, нежели того хотели даже военные. Им бы ядерную войну пережить, а тут — на тебе! — модель Интернета. По всему миру, в том числе и на территориях потенциальных противников... Но идея была слишком революционна и перспективна, чтобы ею пренебрегать.

Понеслось! В **1965 г.** — первый эксперимент: преемник Ликлайдера **Лоренс Робертс** и **Томас Мерилл** в 1965 году соединяют компьютер **TX-2** в шт. Массачусетс с компьютером **Q-32** в Калифорнии с помощью низкоскоростных телефонных коммутируемых линий. Таким образом была создана первая в истории нелокальная компьютерная сеть из двух машин.

PRO: Глобальная сеть — не больная фантазия, а дело времени, так как основные задачи оба компьютера выполнили: удалённая работа, перемещение файлов и удержание связи. *CONTRA*: способ соединения не выдерживает никакой критики, а способ передачи файлов слишком громоздок. На первый план вышла теория **Клейнрока**. Даёшь пакетную коммутацию!

К **1967 г.** Всё готово к началу работы над первой в истории земной цивилизации глобальной сетью **ARPANET**. Руководит работой **Лоренс Робертс.** Поставленные цели:

* *изучение способов поддержания связи в условиях ядерного нападения;*

* *разработка концепции децентрализованного (распределенного) управления военными и гражданскими объектами в период ведения войн;*

* *объединение исследовательских учреждений;*

* *проведение экспериментов в области компьютерных коммуникаций.*

В **1968 г.** вступила в силу советско-американская консульская конвенция. Холодная война вышла из активной стадии. **ARPANET** почти успел ☺...

В **1969 г.** Работы по настройке сети **ARPANET** закончены. Пока ещё полусекретное, но множественное подключение университетских, лабораторных и военных инстанций к единой виртуальной Паутине. Ура! И уже в следующем году новосозданная Сеть принимает за Библию протокол **NCP** (Network Control Protocol).

1972 г. Публичный показ **ARPANET** на **ICCC** (международная конференция по компьютерным коммуникациям). Всем понравилось! Тогда же **Рэй Томлинсон** из корпорации **BBN** предлагает упрощение координации сети за счёт создания приложения «Электронная почта». С июля **1972 г.** электронные почтовые услуги в расширенном и дополненном формате поступают на службу человечеству, имеющему доступ к **ARPANET**. К этому времени сеть насчитывает 15 узлов и 23 хоста. ARPA на радостях переименовывается в DARPA, добавляя слово *defense*.

1973 г. к **ARPANET** подключается первый европейский колледж — лондонский. Сеть действительно приобретает размах глобальной. а перед новым баловнем судьбы в областях разработки новых технологий, **Робертом Кэном**, видимо, преемником Лоренса Робертса, уже поставлена новая задача:

* *как наиболее эффективно поддерживать коммуникации в случае ядерной войны (этой беды пока ещё никто не отменял!);*

** разделение гражданских и военных сетей (по вполне понятным причинам) с возможностью связи между двумя сетями;*

** объединение в единую сеть всех исследовательских учреждений;*

** дальнейшее совершенствование компьютерных коммуникаций в целом.*

Что ж, если у нескольких сетей появилась потребность вариться в собственном соку и при том свободно общаться друг с другом, значит, над ними должна стоять Сеть Сетей, эдакий аналог Царя Царей в библейской мифологии.

Кэн с головой окунулся в поиски Царя Царей, но вместо этого, с помощью Винтона Серфа, работавшего ещё над NCP, наткнулся на Царя Протоколов, новый удобный протокол-коммуникатор. В **1974** г. было ему дано имя — **TCP/IP**, (Transmission Control Protocol/Internet Protocol (Протокол управления передачей/Межсетевой протокол)). Долго ему ещё находиться в стадии проекта... До 1982 г.

В **1974** г. открыта первая коммерческая сеть **Telenet**....

Оставим, читатель, стремительно зарождающееся сетевое сообщество, оставим, потому что оно и без нас замечательно справится теперь. Все приготовления к появлению первой онлайн-игры закончены. Феномен «здесь и сейчас», благодаря ARPANET, достигнут, картинка на экране живёт, и пусть это пока не трёхмерные пространства, а цифири и буковки, но результат-то достигнут! Звука и голосового общения ждать долго, ибо индустрия ещё и до *PC Speaker*`а не доросла, и вместо видеокарты пока *ЦАП* (цифрово-аналоговый преобразователь), но малыш растёт и крепнет, и долгие годы прогресса, от первого телеграфа и радио до нынешних FM-станций, от первой фотопластинки, пытаемой ртутью, до нынешних профессиональных камер и лёгких цифровиков, от допотопного кинескопа в 1907 г. до нынешних плазменных экранов, всё это работало на маленькое чудо, точнее чудо-юдо, огромное, неповоротливое и занимающее полкомнаты — «мини»-компьютер PDP-10, в котором воплотились самые новейшие разработки XX века. И главное, этот малыш соединён с другим малышом где-нибудь в Детройте и ещё с пятью, где-то в Силиконовой долине. Остаётся всего лишь дождаться гения...

Да, конечно же, я не упомянул ещё об одной составляющей компьютера и не прошёл долгий путь от первых граммофонов до современных музыкальных центров и синтезаторов, чтобы привести сей славный путь к первым звуковым картам. Но даже потолстевший МИК не сможет, подозреваю, выдюжить настолько плотный и обширный объём информации. Да и не был звук никогда слишком важной составляющей онлайн-игры.

Всё, долгая дорога в дюнах к первой онлайн-игре закончена. Теперь о них, и только о них, и не только о них, и обо всём, что их сопровождало. Открываем очередную главу.

Зарождение онлайн-игр

Любой спецвыпуск диктует правила построения тематической истории. Пока мы имеем опыт только одного, сейчас готовится второй. Если история первого спеца (RPG) касалась непосредственно отыгрыша, то повторять её большого смысла не имело — онлайн-игры, пожалуй, ещё больше, нежели RPG, построены на отыгрыше роли, даже не в рамках MMORPG. Да и самой истории у онлайн-игр, если быть честным, крыс наплакал.

MUD, MUD1, многочисленные ответвления MUSH, MDD, затем Meridian 59, потом — бах! — Ultima Online, потом Star Wars Galaxies, Everquest, LineageII, биг-бада-бум! — WoW!!! Всё, подбиваем итоги и пишем долгую пронзительную статью о будущем онлайна. Скудость истории заполняем множественной аналитикой: «Какие ники стоит выбирать, регистрируясь в новой онлайн-игре?» Спасибо, только что вы прослушали краткое содержание спецвыпуска, но если вы очень хотите (потому что мне это сейчас совсем не нужно), то можно растянуть историю на 20—30 полос (потея в редакции в период отпуска, когда всё прогрессивное человечество созерцает загорелых девушек на солнечных пляжах, а самое прогрессивное — на солнечных, диких и нудистских...).

Посему был выбран оптимальный путь: не сосредотачиваться на аналитике (ей будет зарезервировано особое место в номере), но и не сбиваться на «Исаак породил Якова, Яков породил Иосифа, Иосиф породил Петра, а потом рожать стали почему-то женщины...», а провести читателя по узкой дорожке урбанизации, приведшей к тому, что сейчас, в жарко-отдыхательное время года, сотни тысяч человек сидят перед мониторами и, вместо солёного моря, ныряют в Глобальную Сеть.

Однако, при всей своей скудости, есть тропинка в прошлое и у сетевых игр. Помните ситуацию с Седым Бельмом и Тупым Кресалом? С этого начинались первые **PBM**.

Пионеры и октябрята онлайна

История онлайн-игр на самом деле уходит в века. И возвращается. Уходит — и возвращается. На этот раз она вернулась с пожелтевшим папирусом, на котором нацарапаны египетские символы. Один военачальник послал с гонцом сообщение другому военачальнику: *«Пока твоя первая регулярная египетская армия громит презренных гиксосов, что б их Анубис побрал, на наши южные рубежи обрушилась коалиция зулусов и корейцев. Выводи свою армию навстречу новым агрессорам!»*

Через два месяца приходит ответ: *«Перестань глупо шутить, Мехатепнон! Зулусы и корейцы пока ещё не могут на нас напасть, потому что не знают друг о друге. Меньше играй в третью "Цивилизацию" и не пей рисового пива. Вернусь с войны, дам в дыню за тупые шутки. С уважением, Тутмос!»*

Это пример древней **PBM** (play by mail). И если, в действительности подобная переписка могла быть плодом воображения египтолога, наевшегося мухоморов, которые в свою очередь тоже чего-то наелись, то в Древней Индии знатные раджи, живущие достаточно далеко друг от друга, посылали, таким образом, друг другу ходы в шахматной партии. Не побоюсь предположить, что до 60-х годов XX века более 90% всех **PBM** составляли именно шахматные партии.

Как вы, наверное, уже догадались, **PBM** — это игра по почте. Во что? Да во что угодно! В слова, в «нарисуй новое животное», когда каждый следующий игрок подрисовывает первозданной кляксе то ротик, то носик, то жвала, в «буриме» (то же самое, но поочерёдно придумываются двустишия) и, самое распространённое (тут даже шахматы отдыхают, пожалуй), в «я тебя люблю». Правда, долгое время число участников в подобных играх ограничивалось двумя, ну так в аббревиатуре PBM и не встречаются слово massive или же multiplayer!

Подъём **PBM** следует датировать 1960 г. прошлого века, когда в США вышла в продажу «настолка» *Diplomacy*, ставшая сверхпопулярной не только за океаном. Довольно скоро у игры сложилось игровое сообщество и по удалёнке. Проект был коммерческим, и денег стоил каждый ход + регистрация + непомерные траты на конверт и марку. Зато он предоставлял возможность людям с фантазией и нехваткой свободного времени играть не в определённом месте и в определённое время, а тогда, когда им захочется или сможется. К тому же, никто не отменял читерского права посоветоваться с кем-то в поисках лучшего решения, что в неудалённых условиях невозможно. Ходы, присланные игроками, разбирали и штудировали гейм-мастера (GM), после чего игрокам сообщали результаты (в целом) и последствия (в частности) очередного раунда и объявлялся раунд новый. По сути, у PBM есть большое сходство с современными пошаговыми стратегиями, правда, интервал между ходами *оооочень* долгий. Кстати, некоторые шахматисты по переписке (звучит лучше, чем «боксёры по

переписке», не правда ли?) XVIII–XIX века специально договаривались о партиях с интервалом ходов в год. Такие партии могли растянуться на всю жизнь и даже продолжиться после смерти шахматистов, так как усопшие нередко завещали партию потомкам. Представляете, старший сын получил дом, средний — мельницу, а младший — сложный эндшпиль без двух пешек и с запертым слоном. Это покруче «Кота в сапогах» будет...

Но вернёмся же к **ARPANET**!

Неопровержимых доказательств того, что в период с **1972 г.** (появление почтового сервиса) по **1979 г.** (появление MUD) кто-либо играл на дорогущей аппаратуре в некое подобие PBM нет.

Знаковый монстр Вампус. Симпотяга!

Однако я практически уверен, что таковые люди имелись. Причины моей уверенности? Во-первых, мало кто из сотрудников тех времён мог открыто признаться в том, что, вместо сложных научных изысканий, занимался чёрт знает чем. Последствия подобной откровенности могли стоить учёному слишком дорого. В буквальном смысле: штрафы в Америке — мера наказания достаточно распространённая. Во-вторых, сама природа человека такова, что если нельзя, но очень хочется, то можно. Не забывайте, к ARPANET были подключены не только военные учреждения, но и исследовательские, а там режимы, думаю, чуть помягче. В третьих и главных — пик PBM **Diplomacy** как раз пришёлся на открытие ARPANET, и если ни одному учёному не пришло в голову перетащить данную игру из бумажного **(PBM)** носителя на электронный **(PBEM)**, то я сильно сомневаюсь в квалификации этих учёных.

Впрочем, расцвет **PBEM** (play by e-mail) пришёлся на 90-е годы, а не на 80-е, и уж тем более, не на 70-е. Объяснить это можно нерентабельностью переноса «письменных» игр на тогдашнюю очень несовершенную, но крайне дорогую технику.

Более подробное описание PBEM смотри в антинаучном труде нашего агента и секретаря Вирджина Кемпера.

Читатель, если ты ещё не задолбался трепетать, то собери все свои силы и попробуй это трепетание продолжить, но уже с удвоенным энтузиазмом! Ибо грядёт 1978 год, а это значит, **Рой Трубшоу** начинает потихоньку задумываться о проверке некоторых своих гипотез путём практических экспериментов. Например, может ли существовать программа, в которой будут находиться сразу несколько человек. И не просто будут находиться, а совершать определённые действия, возможно даже — взаимодействовать друг с другом! Само собой, в одиночку написать столь сложную программу, требующую огромных временных и психологических затрат, нереально. Но вдвоём с ещё одним программистом, пожалуй, справиться можно. Есть тут один великолепный программист... **Ричард Бартл.** Правда, он на целый курс младше, не напортачил бы? Да и согласится ли?..

Как выяснилось, согласился, и с радостью — у обоих студентов Эссекского университета были схожие интересы, оба увлекались фэнтези, НФ (и системой Dragons&Dangerous, кстати) и, чего греха таить, оба были отличными программерами (на факультет искусственного интеллекта плохих как бы не берут...).

Не думаю, что у парней возникал вопрос, что взять за исходник — у каждого на тот момент были свои любимые игры, и даже любимые компьютерные герои. Можно даже сказать, MUD строился на трёх китах-фаворитах. Кроме упоминавшейся D&D, это: **Hunt the Wumpus** (1972 г.), **Colossal Cave Adventure** (1975 г.) и **Zork** (1977 г.).

Если **«Симулятор ракеты»** можно считать первой компьютерной игрой вообще, а **«Космическую войну и Большое Приключение Джона»** — первым космосимом, то **Hunt the Wumpus** стал, пожалуй, родоначальником сразу 4-х жанров: *action*, *adventure*, *RPG* и *online-game*. Правда, сама игра ни к одному из вышеуказанных столпов игростроения не относилась, ибо ознаменовала собой жанр промежуточный: **interactive fiction**. Его же принято считать предтечей всех адвенчур. Цель игры — убить Вампуса, целясь в него «радиоуправляемыми» стрелами (они могли пролетать через несколько комнат) или же переходя из комнаты в комнату, поближе к Вампусу, выстрелить в упор. Сам зверёк на тот момент стал фигурой мифической — эдакая помесь Бармаглота, Брандашмыга, Мохнорыла и Снусмумрика.

Colossal Cave Adventure, в свою очередь, приумножила достижения *interactive fiction* и, сама того не подозревая, стала первой *adventure*. Опасные пещерные приключения настолько пришлись по вкусу студентам того времени, что многие завалили выпускные экзамены, тайком гоняя по опасным лабиринтам на казенной аппаратуре. **Zork** же, в свою очередь, создавался под влиянием **CCA**, ещё более усложнив геймплей и увеличив мир.

Основательно переработанная модель мира **Zork** и легла в основу первого прототипа **MUD**, созданного в **1978 г.** Причём, его **Трубшоу** сработал в одиночку. Именно прототипа, так как играть в новосозданном мире, тем более жить там было совершенно невозможно, ибо геймплей и не подразумевался. Зато другие, более насущные задачи — одновременное взаимодействие нескольких игроков с миром и взаимодействие игрока с игроком — выполнялись.

Сказать, что это был прорыв — значит не сказать ничего. Впервые несколько человек могли сосуществовать друг с другом «здесь и сейчас» в рамках одной (!) программы.

Несколько человек пососуществовали, а потом попросили: «Ещё!...» **Трубшоу** с **Бартлом** и сами догадались, что потенциала у идеи хватит на десяток подобных «ещё», и начали конструировать первый виртуальный мир, в котором будет интересно...

MAD about MUD

Шумному и буйному семейству MUD`ов будет посвящена отдельная статья, так что я пока воздержусь от полного и развёрнутого описания игрового процесса. Ограничусь краткой, но яркой картинкой.

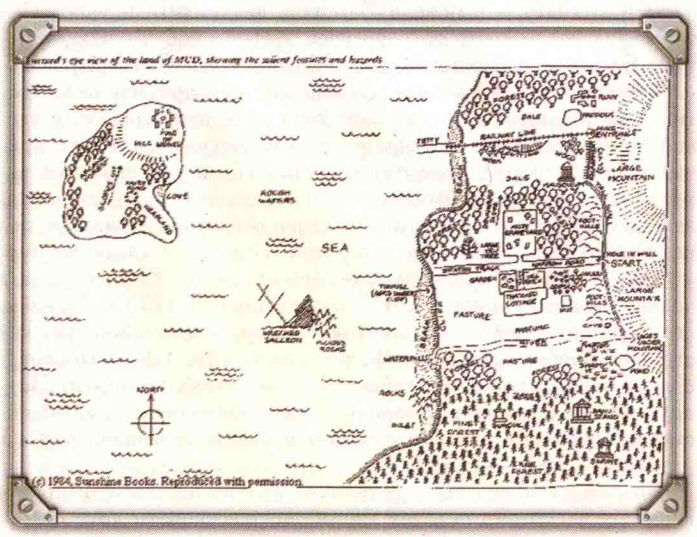
MUD (Multi-User-Dimension/Dungeon/Dialog; Multi-Undergrad Destroyer [Мульти-Студенческий Истребитель]), соз-

датели — **Рой Трубшоу** (родился в **1959 г.**) и **Ричард Бартл** (родился в **1960 г.**).

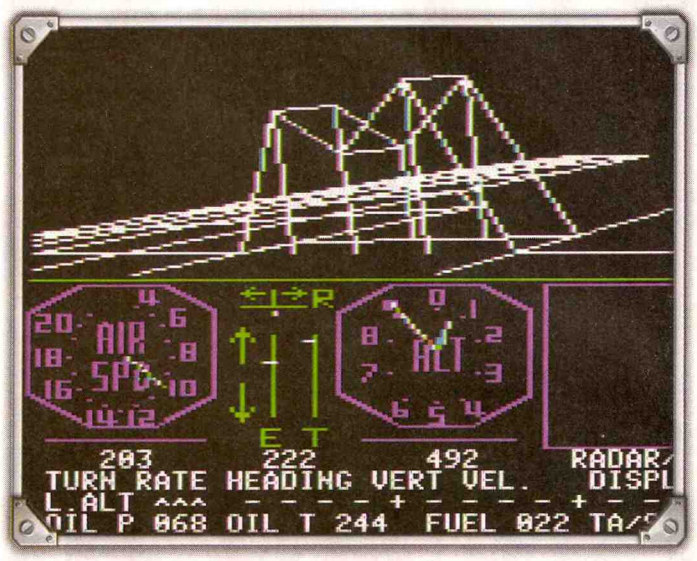
Представьте себе текстовый дизайн программы. Полностью текстовый. Графика тогда и в обычных оффлайновых играх казалась чем-то сродни научной фантастики, а уж в онлайне... Перед тобой в командной строке — возможные направления движения (север, юг, восток, запад). Ты выбираешь один из путей, и подтверждаешь выбор, таким же образом совершаешь нехитрые действия путём ввода команд в той же строке. Карта от твоих глаз скрыта, и её приходится зарисовывать на бумаге. По прибытии на место — читаешь описание этого места, например: «*Вы оказались в тёмной-тёмной комнате, к потолку которой прибита чёрная-чёрная кошка. Кошка жалобно мяукает и просит её снять*». Кошку можно снять, можно не снять, можно попробовать рубануть мечом (всё — путём ввода команд), можно попытаться поговорить с ней или вовсе уйти из комнаты в другое помещение, можно уйти, найти партнёра с кошкоснимателем и уговорить его вернуться в базовую комнату, чтобы помочь животному. Возможно, благодарный спасённый зверёк укажет вам на потаённый лаз, в конце которого находится особо мощный артефактный меч.

Именно в этом и состоит скромное обаяние **MUD**. Действовать можно как угодно, перебирать сотни вариантов, взаимодействуя с окружающим миром. Никто не предложит вам три обязательных варианта развития событий, которые можно легко просчитать, и затем поделиться нехитрым солюшеном с другом. Постоянный утомительный, но интересный поиск. Позволяющий наслаждаться выдуманным миром, и заодно становиться всё величественнее и величественнее.

Вездесущий ворох непроверенных фактов указывает нам ещё на две игры, которые вошли в жанр онлайн немного раньше, нежели **MUD**. Это уже упоминавшийся **Zork** (ставший мультиплеерным ещё в середине 70-х (!), а также проект **The Oubliette Buster**, написанный неким **Джимом Швайгером** в **1977 г.**, (США), работавшим под системы **PLATO**, которые в своё время были крайне популярны в США. Данная **The Oubliette Buster** поддерживала групповой бой с монстром, т.к. в одиночку справиться с монстрами в данной игре было практически невозможно. При этом являлась не только текстовой, но и графической (!!!). Правда, каким образом Швайнгеру удалось за год до **Трубшоу** и **Бартла** создать мультиплеер, и почему впоследствии игра не завоевала популярность — сия тайна покрыта мраком. Возможно, гениальный создатель не придавал значения своему детищу, и просто экспериментировал. Сам **Ричард Бартл**, по сей день вольготно себя чувствующий на просторах Интернета и гораздо более общительный, нежели **Рой Трубшоу**, признаётся, что, конечно, слышал о появлении многопользовательских игр ещё до проекта **MUD**, но точных сведений у него нет, и никого в те времена они не копировали, и ващще!.. Как говорится, некоторые открытия настолько созрели, что витают в воздухе, и нет ничего удивительного в том, что они приходят в головы одновременно нескольким изобретателям. Такой себе эфирный вариант онлайна. **The Oubliette Buster** впоследствии всё же отхватила свой кусок славы, став родоначальником достаточно спорного жанра **like-rogue** (спустился в подземелье — нагрёб сокровищ — попробовал вылезти), и оказала некое влияние на жанр **RPG** (или же **cRPG**), а возможно, даже и на отдельную серию **Tomb Rider**. Кто знает?



Одна из первых карт мира MUD

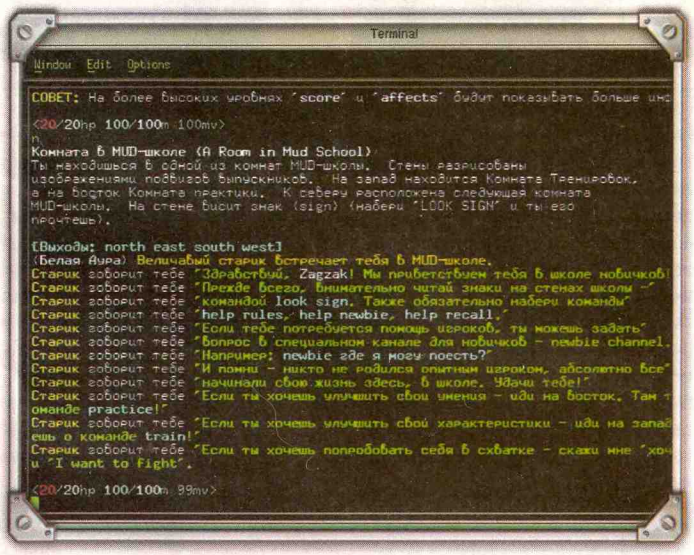


Applefight. 3D в конце 70-х.

Чтобы быть объективным, замечу, что система **PLATO** на то время была настолько продвинутой, что уже в **70-х годах** рискнула использовать 3D-графику в играх, что впоследствии привело к 3D-космосиму **Elite (1984)**, опередившему свою эпоху и по концепции, и по графике. Но в плане онлайн-утех у **PLATO** не было своих **Бартла** и **Трубшоу**.

1980 г. Проект Трубшоу и Бартла пока продвигается, и крайне успешно. В него добавляются системы уровневого роста игроков, и что немаловажно — система **бессмертных**, делавшая игроков, достигших потолка развития, полубогами. Теперь они сами могли конструировать новые игровые зоны, следить за другими, более «юными» виртуальными личностями, т.е., по сути, становились админами. На **Трубшоу** лежит ядро движка и основные его функции, на **Бартле** — игровой процесс от и до. Итак, первая действительно играбельная версия **MUD** появляется в **1980 г.** В этом же году Эссекский университет и **JaNet** (британская Сеть) подключается к заокеанской **ArpaNet** и два изобретателя имеют возможность опробовать своё детище не только на студентах собственного учебного заведения, но и на немногочисленных «сетевиках». И, хотя тогдашний сервер грозился упасть и при 30-ти юзерах онлайн, в недолгой истории онлайн-игр наступил первый апофигей апопупеоза. Одновременное взаимодействие и общение с миром, с мобами—NPC, с живыми игроками сделало **MUD** крайне популярной игрой. Настолько популярной, что администрация универа в ультимативном порядке поставила перед студенческим братством проблему: «Или что-то делайте, чтобы уменьшить нагрузку на сервер, или мы вашу лавочку прикроем!» Пришлось «что-то делать»: **MUD** теперь работал с 2 до 6 утра в будни и с 10 вечера до 10 утра в выходные. Для самих игроков наступили ещё более тяжёлые времена, зато руководство могло вздохнуть спокойно...

В **1981 г. Рой Трубшоу** выпустился, и ушёл одними ему известными тропами бороздить жизненные океаны, а **Р. Бартлу** оставался ещё один год. Утомлённый тем ажиотажем, который произвели **MUD**`ы и, видимо, вследствие надобности писать диплом, он на время бросает управление игрой, передавая её другим студентам. Благодаря гибкому и достаточно простому языку **MUDDL**, а также неимоверной перегрузке на единственный сервер начинают множиться внутриуниверситетские версии онлайн-игры, построенные на разных мирах. Иногда настолько разнящихся, что дух захватывает. Как вам, например, версия MUD`ов, но по мотивам кукольного мультфильма Джима Хенсона «Скала Фреглов». Кроме **Fraggle Rock** появились **BLUD** (первая вариация, построенная не на исследовании мира, а на тотальном уничтожении живыми игроками друг друга), **UNI** (теперь сметливые студенты взяли за прообраз мира модель своего универа), зарождавшийся тогда **MIST,** из которого впоследствии выделится **MUD2**, и т.д. Сам Трубшоу писал дипломную, заодно создал **Volley (1981 г.)**, небольшой симулятор волейбола, снискавший вскоре популярность. Заодно совершенствовал движок и инструментарий **MUD**`а, правда, «играть в Бога» не лез — т.е., не совершил ошибку нынешних



Русский MUD

озёрных царьков, правящих в многочисленных БК-копиях. Скорее, он исследовал мир, находясь вне его, пытался понять принципы его существования и мотивы поступков игроков. В результате таких исследований Р. Бартл выделил 4 категории игроков:

* **Покорители** — люди, воздействующие на мир;
* **Подавители** — люди, воздействующие на людей;
* **Исследователи** — люди, не столько *воздействующие*, сколько *взаимодействующие*, в общем, думаю, слово исследователь в особых комментариях не нуждается;
* **Социалы** — люди, пришедшие в игру ради общения, либо ради построения в игре неких социальных схем.

Далее у того же **Бартла** появляются сложные схемы взаимодействия одних групп игроков с другими, вплоть до полного уничтожения игры, благодаря серьёзному дисбалансу между различными категориями игроков. Например, если онлайн-игра пройдена вдоль и поперёк, может серьёзно уменьшиться контингент *исследователей*, самых нейтральных и, пожалуй, полезных для развития игры персонажей, что впоследствии приведёт к планомерному разрушению всего игрового сообщества и уменьшению клиентуры данного проекта в несколько раз, либо же окончательному закрытию игры. До сих пор на Бартловы разработки опирается множество онлайновых гейм-мастеров по всему миру.

Идеи продолжают витать в воздухе, и одна из них долетает до особо одарённой студенческой компании из Массачусетса (США). В результате, в **1981 г.** появляется американский проект по мотивам MUD — многопользовательская игра **Milieu.** И — ох уж эта Америка! — мгновенно становится коммерческой. Вся загвоздка в том, что создавалась она в одно время с **MUD**, но более медленными темпами. Поэтому американцы (не без основания) считают себя родоначальниками онлайн-игр, а англичане (не без основания) ответствуют: «Фигу вам!» Хотя, в данном контексте, более уместен был бы спор между создателями **Zork** и **The Oubliette Buster**.

В том же **1981 г. Бартл** доводит до ума первую играбельную версию **MUD,** и теперь это уже **MUD1**, некоторые сервера которой сохранились и по сей день.

В том же **1981 г.** раскрывает подслеповатые глазёнки и говорит своё *«Ya!»* первый новорожденный персональный компьютер от **IBM,** а годом позже (**1982 г.**) ApraNet наконец-то переходит на сетевой протокол **TCP/IP**. Эра Интернета приближается неумолимо, но она ещё слишком далеко — больше 10-ти лет... По меркам движения прогресса, который подобен бегуну-кроссмену, всё набирающему и набирающему скорость, срок огромный. Пока же на небольшой территории Онлайна царят и властвуют MUD`ы.

А чего бы им не властвовать? Можно взять игровой мир, постоянно добавлять в него новые локации, усовершенствовать старые, вводить оригинальные квесты и т.д., и т.п.

Семейство MUD`ов на данный момент насчитывает около сотни различных ответвлений от таких популярных «маток», как **MUSH**, **AberMUD, MUCK, LPMUD, MOO, DikuMUD TinyMUD**, до затерявшихся в толще архивов **Vie**, **VUM** и т.д.

Более полное описание игровых и временных процессов вселенной MUD смотрите в манускрипте Вирджина Кемпера.

Браузер-шмаузер

RBeM
Interactive Fiction
MUD
...

Что дальше?

По идее, дальше должны идти хорошо знакомые нашему человеку браузерные игры. Самая, так сказать, непонятая и неоценённая страничка в истории онлайново-развлекательной индустрии. Белое или же позорное пятно. Увы, но браузерным играм до сих пор не придумано определённого термина, они вроде бы совсем не **MUD** и ни чуточки не **RBeM**, и с **MMORPG** у данных проектов очень уж много различностей.

И, что более всего характерно, более старые жанры живут, цветут и пахнут, но только заходит речь о 2D-браузерных проектах, как большинство иностранных сайтов, обычно полных всевозможной информации, начинают играть в молчанку. И, ладно бы, мы, работники пера и клавиатуры, иногда пытающие скрыть собственное незнание за особо пафосной фразой, но если даже создатель первого 2D-браузерного проекта в СНГ (**«Путь Воина»**), достаточно известный человек под ником *Единый* не может припомнить ни одной подобной игры на Западе, более того, признаётся, что делал свой проект без всякой оглядки на какой-нибудь прототип, просто потому, что подобных прототипов не наблюдал... Тут есть над чем задуматься.

Если ещё раз допустить, что первой онлайн-игрой была **The Oubliette Buster,** в которой даже присутствовал намёк на графику, то скрепя сердце можно признать — самой первой онлайн-игрой была именно «браузерка», а не MUD или же IF. Затем проходят годы, даже десятилетия, и мы узнаём, что в **1988 г.** существовала некая **Habbitat,** с текстовым чатом и статичными картинками. Информации о ней кот наплакал, а потому я склонен с радостью пожать руку тому, кто сможет нарыть гораздо больше информации о серьёзных зарубежных онлайн-проектах, работающих с браузера, не требующих клиентской программы. Невозможно охватить весь онлайн, да и на самую

сумосбродную старуху иногда бывает большущая проруха, так что, пока расписываюсь в собственном бессилии и сообщаю о том субъективном впечатлении, которое у меня сложилось.

2D-браузерные проекты со статичными картинками за рубежом оказались самой нежизнеспособной ветвью, и погибли, едва успев зародиться в недрах **Sierra On-Line**, т.к. уже в **1995 г.** выстрелила онлайновая **Newerwinter Nights,** в **1996 г.** — онлайновый **Meridian 59**, а в **1997 г.** всё и вся затмила величайшая из великих **Ultima Online**. Всё то, от чего балдели прогрессивные российские/украинские/остальные СНГ-шные/балтийские геймеры в 2002 г., оказалось для Запада пройденным почти 10 лет назад этапом.

На данный же момент мы имеем очень любопытную картину. На одном полюсе Забугорья (назовём его Северным) — зачастую MMOG-середнячки с относительно небольшими клиентами (от 5-ти до 50-ти Мб), которым до монстров уровня **WoW, Guild Wars, LineageII**, не говоря уже об азиатских лидерах рынка с их десятками миллионов подписчиков, — что на самокате до Гонолулу. Чистые «браузерки», конечно же, есть, но в их отношении и близко не наблюдается того ажиотажа, который царит у нас.

На другом полюсе (назовём его Южным) — множественные сайты казуальных игр, занимающих порядка 2–5 минут т.н. геймплея. Назвать их полноценным онлайном как-то язык не поворачивается, даже при всеобщей моде на казуальность.

А вот третий пояс (назовём его, пардон, Магнитным) — это территория СНГ и Балтии с неистребимой любовью к 2D-«браузеркам», которые до сих пор ревут и стонут, но не ломаются под напором 3D`шных **MMORPG**.

Зато отечественные разработчики, издатели и гейм-журналисты, как правило, усердно списывающие за западным дядей, предпочитают «браузерки» в упор не замечать, не считать их полноценными играми (в отличие от офисно-казуальных). Хотя, если придерживаться нынешнего разработчицко-издательского кредо *«хороша та игра, которая окупается»*, думаю, подавляющее большинство наших девелоперов и паблишеров должно снять шляпы перед проектом **«Бойцовский Клуб»**, точнее, перед тем вероятным количеством денег, которое, по слухам, зарабатывается на продаже виртуальных артефактов. Хотя, «отечественный игровой браузер» — тема отдельной статьи. На том и порешим.

Более полное описание отечественных и отчасти зарубежных браузерных проектов — в потных лапках Вашего покорного слуги, несколькими страницами далее.

Явление графики народу

The Oubliette Buster (**1977 г.**) с эмбриональной графикой опять же опускаем — подтверждений ее «онлайновости» нет. По крайней мере, у меня.

В **1988 г.** была попытка лётного симулятора-онлайн (о, Господи!) **Air Warrior** от **Kesmai** с некоторыми графическими элементами. Но с бешеной популярностью у *лётников* не сложилось.

Sierra Online в 1991 г. открыла абонентскую сеть **The ImagiNation Network**, подключение к которой происходило, естественно, через модем. Под **INN** в то время специально затачивались «массивные» игры, хотя ресурс был мультижанровый — хочешь «крестики-нолики» онлайн? Получи! Но изюминкой сети, конечно же, стали три кита: **The Shadow of Yserbius, The Fates of Twinion** и **The Ruins of Cawdor.** Сами по себе игры представляли собой модифицированный **MUD** либо одного из его многочисленных отпрысков, но к тексту добавлялись красивейшие, пускай и слайдово-статичные картинки, привносящие добрый кусок атмосферы в текстовый ритм. Как уже говорилось, игра была заточена в сторону мультиплеера, поэтому сила монстров сначала росла пропорционально силе героя, а через некоторое время начинала явно зашкаливать и переводить сложность прохождения из разряда «хардкор» в «кошмар», а затем и в полное «импосибле». Само собой, парочке приключенцев справиться с особо отъевшейся зверюгой было

Кен Вильямс и Джим Хенсон: будьмо!

гораздо легче, нежели одному. В противном случае многократное прохождение игры через **INN** грозило обернуться очень даже хардкорными счетами за телефон. Если вспомнить, что примерно в то же время вышел потрясающий **Myst**, также положивший динамику на алтарь чёткости и красоты картинки, становятся немного понятны тогдашние тенденции игростроения. А потом пришёл **DOOM**, и всё презрел... но сейчас не о нём!

Во главе прометеев онлайна из **Sierra** стояло матёрое человечище **Кен Вильямс** (**Ken Williams**, родился в октябре 1954 г.), в конце 80-х он начал задумываться над многопользовательскими проектами в стиле тогдашних популярных **Kings Quest** или же **Leisure Suit Larry.** Но, то ли **Р. Бартл** исходником

The Shadow of Yserbius

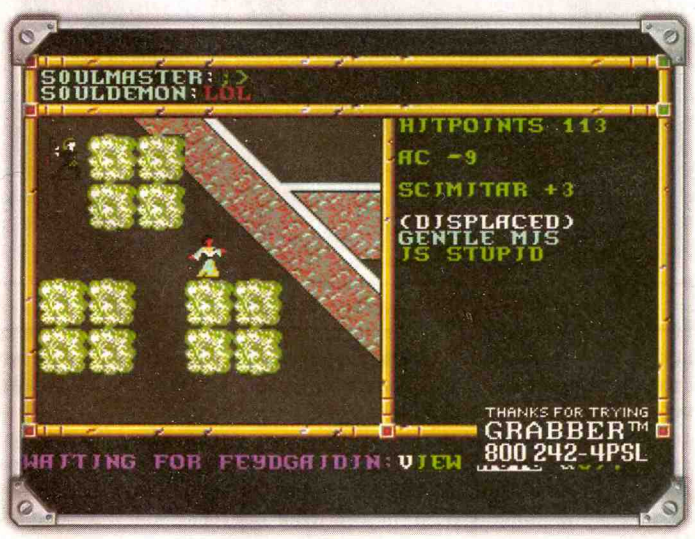
MUDDLE не поделился, то ли и вовсе непригоден был данный движок для мультиплеерных проектов, использующих графику, — однако сначала ведущему программисту Sierra пришлось тренироваться на кошках, т.е. разрабатывать простейшие аркадки в режиме «нелинейного реагирования». Так и родилась индустрия **INN**, постепенно совершенствовавшаяся, пока не пришло время выставлять на свет божий трёх вышеупо-

мянутых китов. Оные пользовались популярностью, но назвать их полноценно онлайновыми всё же нельзя — PvP отсутствовало как класс, а геймплей основывался на прохождении. Время тогда было такое, кооперативное...

Пронаблюдав за долгим созреванием онлайн-индустрии в 80-х — 90-х, можно понять, почему на виртуальной территории в то время безраздельно царствовал **MUD**. Картинка отбирала слишком много ресурсов, а взамен не давала почти ничего, кроме недолгого удовлетворения. **Sierra Online** — зверюга крайне живучая. Ещё долгое время её проекты будоражили неокрепшие умы тогдашних почитателей онлайна, но сейчас мы плавно перейдём к **AOL Neverwinter Nights**, которая увидела свет до установления диктата *Sierra Online* и успела мудро закрыться как раз перед появлением *Ultima Online*.

Под страшной аббревиатурой **AOL** скрывается не менее страшный провайдер *America On-Line*. Провайдер в те времена был аналогом сетевого Бога, а по совместительству — сыном Ра, Гора, Сета и, конечно, Анубиса. Несмотря на лёгкую поступь прогресса и постепенное удешевление сетевых услуг, немногочисленные провайдеры стойко держали цены на выгодном для себя, но уже неприемлемом для пользователя уровне. Помните одно из условий, которое недавно поставил Евросоюз Украине, когда та заикнулась о вступлении? Удешевление услуг мобильной связи! И назвали циферки, от которых у наших нуворишей глаза на лоб полезли — они были *гораздо* ниже существующих на тот момент отечественных тарифов. Пришлось, скрипя зубами, удешевлять с $0.5 в минуту до 20-и центов. Увы, AOL никуда не вступал, и пригрозить им было некому. Построив далекоидущие планы на **oNWN**, он стал её издателем. И уже в **1991 г. AOL Neverwinter Nights** увидела свет. Да-да, любимое нами RPG начиналось, как MMORPG!

Само название **Neverwinter** — всего лишь мифический город мира *Forgotten Realms* по соседству с **Luskan** (сеттинг *D&D*), игра основана на системе *AD&D*. Основным достоинством на тот момент, правда, являлась не система, а то, что игрок впервые увидел своё альтер эго по ту сторону монитора. Красотой пейзажей и не пахло, человечки представляли из себя обеднённо-пиксельные раскоряки, сервер не мог потянуть более 50-ти игроков, а за час в Сети нужно было выложить $6.



AOL Neverwinter Nights, 1991 г.

Был ли **AOL NWN** предтечей **UO**? Можно сказать и так. Правда, выстроить настолько живой и многогранный мир, какой получился у **P. Гарриота**, создатели первого «Невера» и не пытались. Зато сражения в **oNWN** были на любой вкус — от PvP до массовых побоищ *гильдия на гильдию*. За счёт сбалансированной боёвки, включающей и магию, и способы её усиления, и контрзаклинания, графическая онлайн-игра обрела небывалую популярность, и **AOL** отдал практически все свои площадки под серверы **oNWN**, в результате количество игроков онлайн к **1995 г.** увеличилось до 500.

Но, к тому же **1995 г.** на монополию больших провайдеров обрушилось горе — провы малые. Они росли, что грибы после дождя, предлагали более демократические цены за свои услуги, и, в конце концов, у **AOL** начался отток клиентуры.

oNWN, портрет героя

Как возместить убытки? А, давайте, назначим абонплату ещё и за время в игре? Эти Интернет-зависимые поноют, да и успокоятся.

В результате, по Сети пошли протесты, а проект покинуло много игроков, возмущённых таким поворотом событий. Спрос на игру всё равно оставался, но в 1997 г. AOL крепко переругалась с **TSR** касательно прав на игру. Теперь уже тысячи возмущённых выступали против полного закрытия, даже в СМИ со своими протестами пробрались. Не помогло. В начале **1997 г. oNWN** закрылся, а права на игру приобрёл *BioWare*, чтобы затем, через 5 лет... Но это уже совсем другая история.

Можно упомянуть ещё о нескольких онлайн-проектах того времени, таких, как **Legends of Future Past**, **GemStone III**, **Dragon's Gate** или же **Federation II**, но в ту эпоху (+/- 5 лет до Эры Интернета) они, в основном, представляли собой очередной причёсанный вариант концепции **MUD**, и находились в собственности определённых провайдеров.

WWW-MMORPG

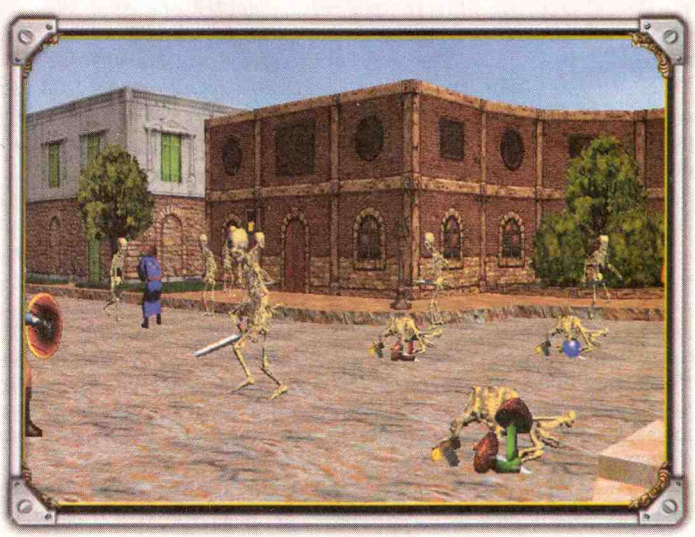
1995 г. И пришёл Интернет. И сказал: *«Да будет коннект!»*. Не ограниченный никакими политиками и полициями, Интернет провоцирует онлайн-творцов на создание более совершенных образчиков MMORPG. Первой ласточкой становится **Meridian 59**, выпущенный с лёгкой руки *3DO*, и ею же и созданный.

1996 г. Уже, уже создается **Ultima Online**, и будущие заядлые геймеры сладко храпят в постельках, не зная о том, что несколько последующих лет они будут практически лишены сна. А первый трёхмерный онлайн-проект **Meridian 59** уже взирает свысока и на «мадовские» тусовки, и на робкие попытки совместить картинку с текстом — на всё, что делалось до него. Правда, багов и тормозов в игре столько, что их хватит на десяток полновесных MMORPG. Но картинка, но 3D, но эффектище какое!!! Что ни говори, но «Меридиан» впервые показал 3D таким, каков он сейчас. И навязываемое ему соперничество с UO — шито белыми нитками по той же чёрной кошке. Они слишком разные.

Уже на стадии бета-теста добровольными экспериментаторами стали более 25 000 игроков по всему миру. В том же 1996 г. игра получила множество премий от игровой индустрии, в т.ч. и «*Лучшая фэнтезийная RPG 1996*». Были ли другие секреты у детища 3DO, кроме революционно-тормознутого 3D? Прежде всего, основой роста игрока является не уровень, класс или же характер персонажа, а навыки, которые развиваются независимо друг от друга. Статы же незыблемы и непоколебимы в течение игры, но поправить их можно с помощью некоторых вещей. Само название, немного странное на первый взгляд, базируется на легенде, согласно которой 59-я провинция являлась всего лишь отдалённой дырой некоего большого королевства, одной из многих частей, соединённых системой порталов. Но 59-й портал однажды забарахлил, и жителей отрезало от Империи. И тут-то началось...

Meridian 59, первая MMORPG

А перед самым появлением судьбоносной UO яркой кометой промелькнул по небу гордый птиц от несгибаемой *Sierra Online* — **The Realm**, живой и по сей день и считающийся «самым долгоиграющим проектом в истории MMORPG». Не будучи трёхмерным, он тем не менее, стал первой *адвенчурой-онлайн* (point-click!) с элементами RPG (если опять же не считать ранних попыток **Zork**), и обладал тем скромным обаянием, которое формирует небольшое, но крепкое и дружное комьюнити, собирающееся десятилетиями и в игровом мире, и в пабе, за кружечкой (пинточкой, двумя) пива. Хотя, бета-тест игры начался едва ли не до открытия «Меридиана», увидела свет игра только в начале 1997 года. Уже в апреле Realm насчитывал более 10 000 подписчиков, и это притом, что игра держала не более 300 игроков онлайн.



M59: нашествие скелетов

Сюжет довольно прост: в мире игры правят три божественных дома — *Солярия* (свет, справедливость и прочая научная фантастика), *Валгалла* (баланс, ом падме хум и т.д.) и *Тенебрия* (зло, разврат, беспробудное пьянство). Игрок может выбрать любой из доступных домов, и начать нести в мир его светлые, нейтральные или же тёмные идеалы. В случае PvN игрока «выбрасывало» с общей карты в режим боёвки, ограниченный «боевым кругом». А вот PvP... Кажется, его и не было вовсе. Данная игра стала лебединой песней *Sierra Online*, т.к. в **1997 г.** матёрое человечище **Кен Вильямс** вместе с женой оставил «Сьерру», и ставки её начали неумолимо понижаться.

А потом пришёл **Ричард Гэрриот** и всё испортил... Блин.

Ultima Online. Переворот, товарищи, свершился!

Ричарды, они такие. Пришёл **Бартл**, стал одним из создателей MUD, которые властвовали в Сети практически двадцать лет. Пришёл **Гэрриот** — создал онлайн-игру, с которой по знаковости могут сравниться разве что **MUD**`ы. Кто там из Ричардов был причастен к созданию **WoW**? Да, это не 3D, а изометрия. Да, маленькое твоё альтер эго не столь скрупулёзно прорисовано, как бы хотелось тогда уже избалованному графическим разнообразием игроку. Но, послушайте, во первых, это, во первых, полностью **живой мир**, настолько живой, что MUD`ам даже и не снилось! А во-вторых, это **живой графический мир**.

Ее величество Ultima Online

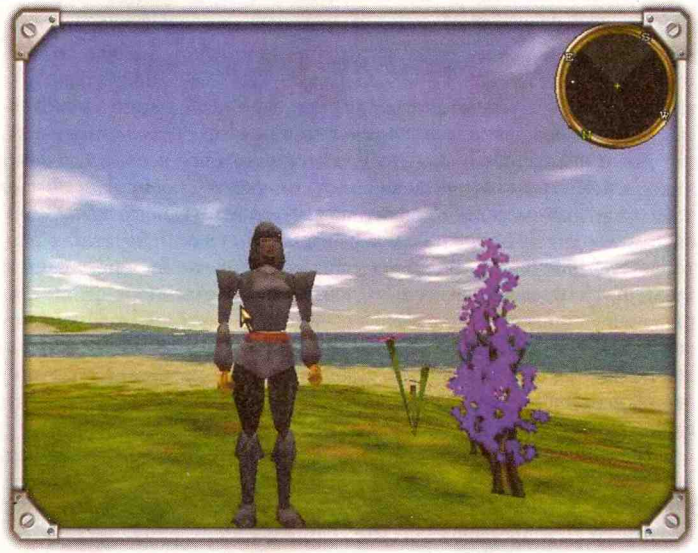
Уже к концу 1997 года количество подписчиков UO перевалило за 50 000, Новая Эра нетерпеливо спихнула ножкой мешающиеся под ногами **Meridian 59** и **The Realm**, чуток всплакнула над могилкой **oNWN**, подмигнула всё ещё многочисленным **MUD**`ам и пошла совершенно своим путём, отличным от всего того, что было до неё, заодно указывая путь 3D-проектам, желающим внести в свой мир как можно больше разнообразия.

И более об «Ультиме» ни слова. Она слишком велика, дабы попытаться впихнуть в один абзац весь тот глобальный кипеж, который сопровождал проект в первые годы жизни. Тем более, вдохновлённые успехом (в т.ч. и коммерческим), ещё не как грибы после дождя, но уже как картошка, завезённая из Нового Света, начали возникать масштабные трёхмерные Online-проекты.

О творческом пути Р. Гэрриота во всех красках поведает мой коллега по авторскому беспределу, Gerali[NBF].

XXI-онлайн

И пошло-поехало. В начале **1999** г. появляется **Everquest** — уже не со сноской, а полноценно современный продукт новой эпохи, т.е. XXI века., и закладывает достаточно спорный и грустный фундамент на будущее: прокачка-прокачка-прокачка. Зато как красиво! Зато монстры обладают зачатками AI, зато успехи другого персонажа так кружат го-



Asheron's Call

лову, что ты готов выложить кругленькую сумму за обладание особо убойным мечом или непробиваемым доспехом! Ура. Прогресс всё быстрее и быстрее двигался вперёд, попутно давя разнообразие геймплея, симуляцию жизни, ранний романтизм он-

Sims Online

лайн-игр. То есть, тогда это всего было навалом, но тенденция уже наметилась... Everquest стал первой MMORPG, преодолевшей планку в 500 000 клиентов — невиданный, оглоушивающий успех!

В конце **1999 г.**, на волне успеха появляется ещё один революционный проект — **Asheron`s Call** от *Tribune*. Мало того, что трёхмерный мир впервые становится цельным, в игре ещё и присутствует сюжет, постоянно развивающийся усилиями GM`ов, и сулящий полную непредсказуемость игрокам, что, конечно же, поддерживает интерес и способствует привлечению новых игроков в проект. Чуть больше полугода понадобилось **AC**, чтобы достигнуть стотысячной отметки по шкале популярности геймеров.

Идеи-то были светлыми и хорошими, а вот действительность создатели «Ашерона» не потянули. Во-первых, за «бесшовность» мира было переплачено качеством графики. На фоне «Еверквеста» она смотрелась убого — не меньше. А постоянно «движущийся» сюжет утомил не игроков, но самих разработчиков, у которых попросту началось творческое истощение. После того, как одна из изюминок проекта потеряла свои вкусовые качества, **AC** быстро заглох, а стотысячная отметка есть пик популярности этого интересного проекта. И действительно, соорудить какую-никакую боёвку и приправить это красивой, яркой графикой — гораздо легче, нежели выдумывать нечто новое.

Ещё более печальна судьба **Anarhy Online (2001)**. Упорные норвежцы из *Funcom*, кажется, не смогли даже преодолеть отметку в 50 000 подписчиков, хотя сеттинг игры на тот момент был полностью уникален — *киберпанковый мир*, разделённый на две части (см. прошлый МИК №31–32). Но **AO** и до сих пор исправно функционирует, радуя своих, не столь многочисленных, поклонников.

Ещё одной коммерчески успешной игрой в **2001 г.** стала **Dark Age of Camelot.** Но кроме массовых стенок «раса на расу», я ничего другого в ней что-то не припомню.

Увы, популярность 3D-MMO распространилась только на RPG. Вышедшая почти сразу за *«Камелотом»* **World War II Online,** ставшая первой **MMOFPS** (т.е. многопользовательским онлайн-шутером от 1-го лица), с трудом наскребла 15 000, пожила аж до 2005 г., но сейчас что-то вестей от неё не слышно. Высокие требования к коннекту, и далеко не все исполненные разработчиками обещания сделали своё чёрное дело.

Ничего нового в гонки не привнёс **Motor Sity Online (2001)**, хотя и добрался до отметки «аж» в 35 000 клиентов. Разве что игра стала скучнее, по сравнению с оффлайновой версией.

Не удалось по-человечески перенести в онлайн и вселенную **Myst.** *Глобальных* же многопользовательских онлайн-стратегий **(MMORTS)** в те годы я вообще не могу припомнить. И давайте я не буду упоминать о **Sims Online**, ладно?

О современных же MMORPG вы сможете узнать из путевых заметок путешественника по трёхмерным пространствам и барыг, каких свет не видел, Tom/DOC/Kertis`а.

Ваши планы на будущее?

Лично мои — отдохнуть немного. И взяться за написание следующих статей данного онлайн-номера.

А вот какие перспективы у онлайна? Отдавая себе отчёт в том, что закончил предыдущую главу на минорной ноте, осмелюсь высказать свои предположения. Онлайн-индустрию вскоре ждёт затяжной кризис, многолетнее болото, а затем невероятный рывок вперёд, через тернии к звёздам. Почему и отчего, и на чём подобные мысли основываются? А для этого и существуют последние страницы — высказывать своё могучее и расплывчатое мнение касательно дальнейшей судьбы мироздания. Не прайсами едиными...

Засим прошу отдельного прощения у каждого фаната той или иной игры, которую я не рассмотрел или же не упомянул — думаю, полный список всех существовавших онлайн-игр занял бы столько же места, сколько сама история. (Увы, совершено не обозрён большеглазый азиатский рынок.) Я пытался обращать внимание на самое интересное. Что-то неупомянутое здесь, возможно, появится в других материалах номера. Что-то будет ждать своего часа.

Я же передаю эстафетную палочку Tom/DOC/Kertis`у. Приятного онлайн-сёрфинга!

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

MMORPG

Что такое MMORPG

Прежде чем углубиться в исследование феномена MMORPG, я предлагаю расставить все точки над i и разобраться, о чем же собственно эта статья.

Итак, постулат номер один — в данном материале я рассматриваю только современные **MMORPG**. Никаких экскурсов в историю, никаких онлайновых шутеров или стратегий мы касаться не будем. Речь пойдет только и исключительно об RPG. Почему? Ну, во-первых, их больше. А во-вторых, я их люблю. Да, если вы фанат браузерных игр, данная статья тоже не для вас. О них я писать не собираюсь.

Постулат номер два — в переводе с ненашего на понятный, MMORPG — это **Massive Multiplayer Online Role Playing Game**. Т.е. Жутко Многопользовательская Онлайновая Ролевая Игра.

Иногда онлайновые игры называют еще **Persistent World** — «постоянно живущий мир». В этом и заключается основное отличие игр онлайных от игр мультиплеерных. Ведь мир игры существует вне зависимости от того, играете вы или нет. Он объективная реальность, данная нам в ощущениях, и миру этому глубоко наплевать на отдельно взятого пользователя, его проблемы с Интернетом, настроение и размер груди.

Вы выключаете компьютер, идете в магазин, с друзьями на пикник или вообще уезжаете в длительную командировку, а когда возвращаетесь, с интересом обнаруживаете, что ваш город разрушен, дом сожжен, любимого кота враги распяли на заборе, а жена ушла во вражеский клан, обчистив ваши закрома. Или внешне ничего не изменилось, но ваше любимое заклинание потеряло часть своей эффективности. Только вчера вы были игроком убер-класса, но вот, Боги компьютерного мира выпустили патч и сместили баланс в сторону другого класса.

Вы привыкли мановением руки устраивать страшные катастрофы в сингловых играх? Вы привыкли быть их хозяином? Забудьте. В этом мире вы гость, как и любой другой игрок. В этом мире нет сейвов. В этом мире одиночки, если и выживают, то с трудом. Этот мир жил без вас, и отлично проживет, если вы прекратите свое существование.

MMORPG — это удовольствие не для бедных, и дело не только в стоимости игры (около 50 баксов) и в необходимости вносить ежемесячную абонплату (еще баксов 15), дело еще и в трафике. В среднем онлайн игра «сжирает» пять мегабайт в час. Это, конечно, если вы не участвуете в гигантском побоище. Приняли участие в массовом штурме замка? Не удивляйтесь цифре, которая будет стоять в счете за Интернет ☺.

Увы, один из минусов MMORPG в том, что практически все серверы находятся за рубежом, а расценки наших операторов иначе как грабительскими не назовешь. В общем, хотите играть — готовьтесь платить.

Но, поверьте, дело того стоит. Где можно ещё так полно отыграть воина, мага, лекаря или вора? Только в онлайне. Где еще мирные умения, типа крафта или алхимии, могут принести столько денег и уважения? Только в онлайне. Построить свой дом, создать свой клан, сплотить вокруг себя мощную гильдию, захватить вражеский замок, объявить войну всем и победить в ней. Стать героем, которого все зовут на помощь, или злодеем, которым по ночам пугают ньюбов — все в ваших руках.

Как играть, во что играть?

Для того, чтобы начать играть, вам необходимо несколько вещей — хорошее подключение к Интернету, клиент игры и оплаченный аккаунт. С Интернетом все ясно, а где взять клиент и кому, а главное, как платить? Сообщаю, в разных случаях — по-разному. Клиент можно купить (в него, как правило, входит и тайм-карта на месяц игры), а можно скачать из Интернета. Оплачивать можно кредитной карточкой, или покупать тайм-карты за наличные или за вебмани. Собственно, сайтов, специализирующихся на продаже игр и ключей к ним, в Интернете хватает. Вот, к примеру — **http://igroshop.ru/index.html**, или вот — **http://shopegs.com/shop.php**. Думается, особых проблем с оплатой у вас не возникнет, интересней другое: как выбрать в море игр одну-единственную, нужную именно вам?

Простейший способ — попробовать все. Дороговато, конечно, но надежно. Хотя, времени это заберет очень много. Поэтому сейчас я расскажу вам, на что обращаю внимание лично я. При всем разнообразии онлайн-игр, их можно разделить на две группы — мечи и маги с одной стороны, роботы и бластеры — с другой. Итак, где вы себя чувствуете более уютно, в фэнтезийных мирах или мирах фантастических? Если эльфы вас уже порядком утомили, то выбор, по сути, небольшой. Попробуйте повоевать в *Anarchy Online* или купите космический корабль в *EVE Online*. Поскольку фантастических игр не слишком много, то выбрать лучшую будет легко.

А вот если вам по душе эльфийки, то тут все гораздо сложнее. Выбор, действительно, богат. Впрочем, и тут между играми есть существенные отличия, некоторые из них, в первую очередь, ориентированы на **PvP** (игрок против игрока), а другие на **PvE** (игрок против окружающей среды). Учтите, это, пожалуй, одно из коренных отличий: если вы хотите спокойно качаться, и ваша цель — собрать хороший клан, а потом завалить САМОГО СТРАШНОГО МОНСТРА, то PvP-ориентированные игры вам могут не понравиться. Кому нравится, когда его постоянно убивают хайлевельные игроки? Никому. С другой стороны, для многих игры, в которых игроки не могут нападать друг на друга и устраивать войны, скучны. Действительно, монстров можно и в сингловых играх валить.

Впрочем, многие разработчики сейчас пытаются совместить оба варианта игры, к примеру, в *WoW* и *Everquest 2* есть как PvP-, так и PvE-серверы. Правильно, хорошая игра должна быть интересной для всех категорий игроков. Впрочем, если говорить о WoW и EQ2, то PvP там детский. Настоящая жесть — это *Lineage 2*. Правда, люди со слабыми нервами в ней не выживают, ибо мир «Линейки» не особо дружелюбен по отношению к ньюбам. Тяжело сознавать, что любой, в любой момент, может тебя убить. Просто так. Одиночки в «Линейке» не выживают, так что, если вы человек не слишком общительный и предпочитаете играть соло, этот мир не для вас. Съедят.

В общем, определитесь, во что вы хотите играть. Любите добрые сказки? Красивые, приятные, с хорошей атмосферой? Вам в World of Warcraft. Хотите сказку, но значительно более реалистичную и сложную? Добро пожаловать в Everquest 2. Хотите безумного мочилова? Lineage 2 — вот ваш выбор.

Нет, мир онлайновых игр не исчерпывается этим тремя. Но они, плюс, пожалуй, *Guild Wars* являются самыми популярными, из фэн-

тези сета. Собственно, далее речь пойдет именно о вышеперечисленных играх. Посмотрим, что в них общего, что разного, а вы подумаете, какая из них вам ближе и интересней.

Lineage 2

Разработчик: NCsoft Corporation
Издатель: NCsoft Corporation
Системные требования:
✓**минимальные:** CPU P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель GeForce2, 33 Кб/с (модем), ОС Windows 98, размер файла подкачки: 3 Гб;
✓**рекомендуемые:** CPU P 4-3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, Radeon 9600Pro или GeForce4 5600, 512+ Кб/с (xDSL,T1), MSN Messenger 7.0, ОС Windows XP SP2, размер файла подкачки: 3 Гб

Будни темного эльфа

Меня зовут Кертис, и я темный эльф. Некоторые считают меня и моих собратьев кровожадными чудовищами, прячущимися в ночи, и наносящими предательские удары в спину. Давайте не будем, мои светлые собратья не уступают нам в коварстве, а их лучники обожают нападать из засады. Раньше, много лет назад, может быть, разделение по расам и имело смысл. Одни тяготели к свету и добру, другие к тьме и злу, но это было давно, очень давно. Сейчас у каждого из нас свои

цели, и каждый сам выбирает средства для их достижения. Мне приходилось убивать и людей, и гномов, и светлых, и темных эльфов. Враг, он всегда враг, вне зависимости от цвета кожи, и богов, которым молится.

Клан, который я возглавляю, четко отражает современные веяния. Ну, кто еще лет двести назад поверил бы, что темные эльфы, гномы, орки, люди и светлые эльфы смогут сидеть в одной таверне и не поубивать друг друга? Кто бы мог поверить, что эльф-бафер будет лечить своего темного собрата-мага, пока орк прикрывает их от наседающих монстров?

Времена меняются, и мы меняемся вместе с ними. Мечта каждого — власть. А достичь власти может только сильный клан. Клан, объединяющий умелых баферов, сильных воинов и убийственных магов. Раса ничто, умения все.

Меня зовут Кертис, и я темный эльф-маг. И этот мир склонит голову перед моим кланом, потому что мы лучшие.

Как это было

Начать рассказ о современных MMORPG я решил именно с «Линейки» по двум причинам. Во-первых, «Линейка» это первая онлайн-игра, которая смогла меня заинтересовать и увлечь. Во-вторых, как мне кажется, это самая популярная игра в Украине.

Нет, дело не в ее потрясающем качестве, дело в огромном количестве бесплатных пиратских шардов, заполнивших Интернет. Помните, я говорил, о дороговизне MMORPG? А теперь подумайте, насколько популярной может стать бесплатная игра? Игра, сервер которой находится в Украине? Тем более, хорошая и красивая игра?

Очень популярной. Самой популярной. И тысячи игроков каждый день начинают свое путешествие по Aden`у. Начинают, даже не подозревая, насколько то, во что играют они, отличается от настоящей игры.

Жуткие лаги, неправильная работа многих скилов, разбалансированная ролевая и экономическая система, отсутствие ряда локаций и возможностей — вот что такое пиратские шарды. Зато бесплатно, и множители увеличены.

Какие *множители*? Да на получение экспириенса, денег, и т.д. Серверы бывают разные — с рейтами 3, 5, 10, и даже 1000. Соответственно, качаться на них в 3, 5, 10 и 1000 раз быстрее. Впрочем, последние серверы чисто для PvP игры. А что, создал перса, махнул пару раз мечем, и уже хай левел.

Я и сам играл на одном из шардов, а потом забросил. Если играть — то только на официальных серверах. Бесплатный сыр, он сами знаете, где бывает.

Процесс

Как и большинство онлайн игр, Линейка достаточно проста в освоении. А что там, выбрали **расу** персонажа, выбрали его **первичный класс** (*воин* или *маг*), выбрали **пол** и **внешний вперед**, и все. Можно играть. Правда, сразу хочется предупредить, что основные характеристики персонажей, типа скорости движения, скорости каста, интеллекта и т.д. прокачивать вы не сможете. И темный эльф-маг всегда будет проигрывать по скорости каста заклинаний светлому эльфу. Это аксиома. Вы медленней, зато убойная сила ваших заклинаний значительно выше.

В общем, есть над чем подумать. Сразу отмечу, что одна из самых полезных рас, без которой не возможен ни один клан, это *гномы*. Гномы не самые лучшие воины, они не могут изучать магию, но зато только они владеют искусствами *крафта* и *спойла*. С крафтом, думаю, все ясно, это умение создавать необходимые вещи, а что такое спойл? Это возможность выбивать из мобов (монстров) дополнительные ресурсы. Очень полезное умение, помогающее не-

плохо зарабатывать. Кстати, заметьте, Линейка очень серьезно заточена именно под групповую игру, и, как результат, имеются классы, которые необходимы любому клану, но играть за них может оказаться не слишком интересно. Крафтеры, спойлеры и *хилеры* (лекари), вот три кита, без которых нормальный класс не создать. Тупая физическая и магическая мощь — это еще не все. Если происходит массовое побоище, то группа, в которой нет лекарей, проиграет. Если вы создаете клан, то, не имея гномов, вы не сможете сделать клан богатым, а без денег делать в игре нечего. Мало прокачать героя, его нужно одеть в лучшие доспехи, дать в руки лучшее оружие, иначе толку от него мало.

Итак, выбрали расу, выбрали класс, начинаем играть. Вначале, первые 20 уровней, вы обречены на скучное повторение привычных действий — закликивание монстров. В «Линейке» качаться скучно, во всяком случае, в начале. Если вы начали играть без друзей, то не надейтесь быстро вступить в клан,

уровня до 50 ваш персонаж никому из серьезных кланов не интересен. Впрочем, это не значит, что вы обречены скитаться по миру в гордом одиночестве — ищите союзников, таких же ньюбов, как вы, вместе воевать гораздо веселей и интересней. И еще, первое, к чему стоит подготовиться, это к встрече с **ПК** (убийцами игроков). Мир «Линейки» жесток, и любой, у кого есть желание, может вызвать вас на PvP, а если его уровень значительно выше, то может просто убить. Собственно, одно из любимых развлечений хайлевельных игроков — это убийства ньюбов или охота за убийцами.

Будни темного эльфа

Плохо, когда в клане нет своего бафера, так плохо, что приходится качать его самому. Сегодня я не Кертис, маг 55-го левела, я Интегра. Будущий бафер, пока еще 23-го левела. Я качаюсь, уничтожая монстров. Сколько мне еще сидеть в этой локации? Судя по всему, часов 20, не меньше. Потом, уровня с 25-го, можно пойти в Крума Тауэр, а пока качаемся здесь. Ruins of Despair хорошее место для прокачки, врагов много и бьются они относительно просто. Единственно, что раздражает, временами сюда прибегают ПК и убивают всех, до кого дотянутся. Черт, накликал. Вот и они — маг и лучник. Судя по прикиду и размеру груди эльфийки-мага, левел сороковой. Так, нужно прятаться. Черт, не успею. Мрачно смотрю на труп Интегры, зову Ягуара.

— Котя, твой блейд дансер где сейчас?

— Умм, вроде в Ruins of Despair.

— Отлично, заходи, там ПК беснуются, а я Кертисом зайду, он тоже в этой локации отдыхает.

Очень злые маг и воин появляются четко в центре локации, оглядываются. Ага, вот и ПК, в окружении трупов персонажей. Ладно, ребятки, посмотрим, как вы сейчас запоете. Вокруг моих рук появляется свечение, и атакующее заклинание летит во вражеского мага, а Ягуар в это же время связывает боем лучника. Если ты убиваешь персонажей, то ставишь себя вне закона, твой ник становится красным, а значит, любой желающий может попробовать убить тебя, без всяких последствий для кармы.

Бой заканчивается практически не успев начаться, мы собираем выпавший из противников шмот и растворяемся в воздухе. Месть свершилась, справедливость восстановлена, но сейчас лучше исчезнуть, а то ведь могут вернуться с поддержкой клана, а нас в онлайне всего двое. Не выстоим.

Основное

Люди, которые говорят, что в «Линейке» играть без друзей нереально, просто не умеют играть. Серьезно. Если вам нравится тупое истребление монстров, то вы можете заниматься им и в одиночестве. К примеру, темный эльф-маг — отличный вариант для соло-прокачки. Да, скорость каста у темных эльфов не очень, но сила заклинаний самая большая. Другой вопрос, что охотиться на серьезных монстров, из которых выпадают хорошие вещи, лучше в группе. Да и вообще, основа «Линейки» — это PvP, массовое PvP и осады замков. Монстры — это так, дополнение. Уничтожать живых противников гораздо сложней и интересней.

Ряд моих знакомых бросили играть, прокачав перса уровня до сорокового. Скучно, типа. Неправда. Если ты не одиночка, то не скучно. Тем более, что самое интересное начинается после 50-го левела. Тот, кто не принимал участие в боях десять на десять и в осадах замков просто не видел игры.

Правда, есть в «Линейке» одна очень неприятная особенность — **обязательные квесты**, которые необходимо пройти, чтобы получить более высокий класс. Этих квестов много, и они жутко однообразные. В принципе, когда вы качаете своего первого персонажа, это не страшно, но если у вас уже четвертый или пятый перс, квесты задалбывают. Реально.

Пожалуй, с моей точки зрения, это основной минус. Кроме нудного кача, естественно. Впрочем, пожалуй, есть еще одна отрицательная сторона. Всем нужны лекари, но играть лекарем скучно. В реальных боях ты практически не участвуешь, точнее, твое участие заключается в кастовании заклинаний на согрупников. Честно, скучновато. Да и качать бафера в одиночку очень тяжело. Именно поэтому у многих моих знакомых лекари не основные персонажи, а на пиратских шардах большинство из них просто боты.

Баланс

Не верьте тем, кто кричит, что игра не сбалансирована, и их персонажей все убивают. Такие люди или играть не умеют, или играют не боевыми персонажами и удивляются, что ничего не выходит. У каждой расы и каждого класса есть свои плюсы и минусы. Да, магу, особенно если это медлительный темный эльф, очень тяжело справиться с лучником. А если тот еще и под фул бафом, то вообще не реально. Ну и что?

Зато танки лучников отлично валят. И терпят от магов. Каждый класс в чем-то рулит. Просто нужно знать, в чем. И, ясное дело, нужно правильно использовать свои способности. Если маг, воюя с лучником, первым делом швыряет в него Silence, это диагноз. Если блейд дансер кидает на мага Power Break, это значит, что он стремится умереть.

Естественно, с выходом каждого нового дополнения баланс слегка меняется, но случаев, чтобы хороший персонаж резко стал от-

стойным, я не встречал. Кстати, не забывайте, что на пиратских шардах баланс часто отличается от официального. Если админы играют магами, то рулить будут именно маги, а если они любят файтеров, то... сами понимаете.

В общем, не знаю как вам, а мне «Линейка» очень нравится. Она простая, не напряжная и при этом достаточно интересная, если ты не пытаешься играть в одиночку. Даже то, что игра на английском языке, может вызывать смущение только в течение нескольких первых минут. Русский язык в ней не нужен, все и так понятно. Тем более, что есть отличные русскоязычные сайты, на ко-

торых вывешена масса полезной и важной информации. Собственно, прежде чем начать играть, я рекомендую посетить **http://l2dc.ru**, почитать. А потом покупайте игру и идите играть. Кем? Да кем угодно. Кем нравится, тем и играйте. Главное знать сильные и слабые стороны своего перса и противников, тогда все будет в полном порядке.

Пара слов о бесплатном сыре

Если вы решили начать играть на пиратском шарде, знайте — то, что вы увидите, далеко от того, что должно быть на самом деле. И вопрос не только в лагах и дисконнектах, отсутствии ряда локаций и неправильном балансе. Нет, есть вещи похуже. Как вы понимаете, людям, которые содержат и поддерживают сервер, кушать хочется не меньше, чем вам. Да и за сервер платить нужно. Где же они берут деньги, если игра на их шарде позиционируется как бесплатная? Нет, не в тумбочке берут, а у игроков, предоставляя им ряд платных услуг. К примеру, если у вас достаточно реальных денег, вы можете не мучаться, пытаясь выбить из монстров модный меч, а просто купить его у админов. Приятно? В принципе, да. На официальных шардах тоже процветает продажа вещей, игровых денег и персов за реал. Не официально, конечно, но... Очень приятная возможность для тех, кто не может себе позволить играть сутками, и, в принципе, я ничего против я не имею. Кроме одного. На многих пиратских серваках вы можете купить *«рисовки»*. Оружие... которого в игре нет, к примеру. Или комплект брони, «заточенный» на +10. Что значит «заточенный»? В «Линейке» имеются свитки, благодаря которым можно улучшить характеристики оружия или брони. Естественно, свитки эти нужно долго и нудно выбивать из мобов, или покупать на рынке, за игровые деньги. Но. Каждый раз «затачивая» вещь, вы должны помнить, что она может сломаться. И чем выше уровень заточки, тем больше шансов, что это произойдет. Скажем, на +1 вы можете «заточить» меч практически, без риска. На +2, имеется уже надцать процентов вероятности поломки, а на +10... Вы либо должны быть жутко везучим человеком, либо сразу купить сотню мечей и несколько сотен свитков и надеяться, что хоть один меч из сотни заточится. Поверьте, для такого нужно очень много денег. Заточка весьма неплохо поднимает характеристики оружия и шмота и дает человеку серьезные преимущества в бою. Как вам понравится противник вашего уровня, у которого все, абсолютно все, заточено на +10? Он вас убьет быстро и жестоко, поверьте. И, что обидно, как правило, такие люди не «точат» оружие сами. Они его покупают у админов. А потом им становится скучно, и они начинают убивать всех подряд. И не боятся, что в случае смерти их мегамеч может выпасть, какая разница? Потеряем этот, купим новый. Ну и еще, конечно, они плюют на любые правила игры, ведь админы не станут банить тех, кто приносит им хорошие деньги.

В общем, неприятно и печально. Почему в онлайновом мире опять рулят не самые умные, как должно быть, а самые богатые в реале? Почему, чтобы создать самый крутой клан, нужно платить администрации? Не хочу. Именно поэтому и агитирую играть на официальных серваках. Беспредела там гораздо меньше, люди вменяемей, да и различных эвентов проходит много.

Вот, собственно, и все, что я хотел рассказать и мире Lineage 2. Остается добавить только то, что скоро запустят пятые «Хроники», в которых, помимо различных мелких добавлений, планируется ввести систему, облегчающую игру соло. В общем, ждем.

World of WarCraft

Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
Системные требования:
✓**минимальные:** P 4-1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 56k;
✓**рекомендуемые:** P 4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 256 Мб видео, broadband

Blizzard Entertainment, компания-легенда. Компания, специализирующаяся на высококачественных проектах. Признайтесь, кто из любителей стратегий, не слышал о таких играх, как Warcraft и Starcraft? А кто из любителей RPG не помнит о Diablo? Споры о том, имеет ли отношение «Диабла» к ролевым играм, не стихают до сих пор, поэтому можно заключить, что к легендарным играм она точно имеет самое непосредственное отношение.

И вот, пришел момент, когда разработчики решили заняться новым для себя жанром — MMORPG. И, скажу честно, я ни на секунду не сомневался в двух вещах — в успехе **World of Warcraft,** и в том, что игру будут делать дольше, чем обещали. Как показа-

ли события, я не ошибся. Разработку затянули, графика, сначала радовавшая, к моменту выхода игры начала вызывать некоторые подозрения, но... Игра выстрелила, и семь миллионов подписчиков во всем мире тому подтверждение.

Итак, что же такое **World of WarCraft** и чем он отличается, к примеру, от «Линейки», речь о которой шла раньше? В первую очередь, мир WoW значительно добрей и сказочней. Это выражается не только в антураже, но и в принципах игры. Если вы считаете, что мечущиеся по «Линейке» PK`шники зло, идете в WoW. Там, если вы будете соблюдать элементарные правила безопасности,

никто не покусится на одинокого путника. Разве что вы попадете под вражеский рейд, бросите в противника заклинание и не успеете понять, что пора дисконнектится ☺.

Но давайте будем решать проблемы по мере их возникновения, и начнем рассказ с самого начала — с выбора **типа сервера**. Серверы в WoW делятся на **PvP** (игрок против игрока) или **PvE** (игрок против окружения). Я еще слышал о наличии **RP**-серверов, но, признаюсь, даже не пытался на них играть, поэтому ничего рассказывать не стану. Знаю, что там нужно отыгрывать свою роль, а основные правила ведения боев копируют правила PvE-серваков.

Итак, основная особенность **PvE**-серверов то, что без вашего желания на вас не нападут. Не хотите сражаться? Не сражайтесь. Но соблюдайте правила:

1. Не заходите во вражеские города.
2. Не пытайтесь помочь вашему другу, вступившему в бой с другим игроком.
3. Не атакуйте чужих NPC.
4. Не включайте режим боя (команда «/pvp», действует пять минут).

Вот и все правила. Ходите, убивайте мобов, выполняйте квесты, и не переживайте. И помните, убить мерзкого орка или эльфа, выполняющего данные правила, вы не сможете, даже если он отдавит вам ногу.

На **PvP**-серверах ситуация немного иная. Первая — все земли разделены на три типа: земли Альянса, земли Орды и спорные земли. На своих землях можете чувствовать себя в полной безопасности. Во всяком случае, пока вы не ввязались в бой. На спорных землях PvP не ограничен, поэтому, прежде чем отправляться в такое путешествие, стоит хорошенько прокачаться и найти спутников. Да, если вы забрели на вражескую территорию, то... готовьтесь. Съедят.

Как вы, думаю, понимаете, я отдаю предпочтение именно PvP-серверам. Когда мочить тупых мобов надоедает, нет ничего лучше, чем собрать партию (party) и отправиться на бескомпромиссную охоту в ничейные земли, а то и на земли, исконно принадлежащие врагам.

Следующее, что стоит выбрать, это **сервер**, на котором мы будем играть — их много. На некоторых играет огромное количество людей, на других игроков меньше. Есть сервера, типа *Warsong*, с мощным русскоязычным коммьюнити и... огромными толпами игроков. А толпы это — лаги. Это дисконнекты. Это превышение трафика. Это плохо. Хотите играть в WoW и получать удовольствие? Ищите один из новых серверов. Хотите наличие русскоязычного коммьюнити — сходите на **http://forums.goha.ru** в раздел, посвященный WoW, и посмотрите сколько народу и где играет. Почитайте, что пишут о качестве серверов и работе админов на них, а потом выбирайте. Но, конечно, если у вас есть друзья, с которыми вы хотите играть, и они определились с сервером, то... идите к ним.

Следующее, что мы выбираем — **сторона конфликта**. Тут все просто, если светлый Альянс и есть темная Орда. Не забывайте, если ваши друзья играют за Альянс, а вы выбрали персонажа орка, то играть вместе не сможете. Вы враги. И еще одна тонкость, на PvP-серверах выбор стороны окончателен. Создали первого персонажа за Альянс? Все остальные персы, созданные на данном аккаунте, будут светлыми. На PvE и RP серверах такого ограничения нет.

Я не стану сейчас писать раздел на тему, почему Орда рулит, но она рулит. Правда, фанатики загнившего Альянса считают иначе, но на то они и фанатики.

Итак, сервер и тип игры выбраны, сторона определена. Что дальше? А дальше, как обычно, выбираем **расу** и **класс**. Между прочим, в игре целых восемь рас и девять классов. Это много. Действительно много. Некоторые люди считают, что выбирать нужно «по красоте». Раса покрасившее, класс поприятней. Я подхожу к данному вопросу более академично и смотрю, какая из рас лучше всего соответствует интересующему меня классу. Если не возражаете, пускаться в перечисление я не стану, это ведь не пособие по игре, правильно? Лучше поговорим немного о другом (хотя и имеющем непосредственное отношение к выбору, кем играть).

Итак, как уже было сказано, большинство MMORPG стимулирует игроков к кучкованию. К созданию как временных, рейдовых, так и постоянных партий, гильдий и т.д. А кто и какую роль выполняет в партии? В «Линейке» просто — танк бьет, маг кастует, лекарь лечит. Партия без лекарей обречена, но партия без танков вполне может прожить. В WoW система несколько сложнее, хотя тоже интуитивно понятна.

Танк. Танк, он и в Африке танк. В WoW`е его задача не только первым бросаться в бой, принимая на себя основные удары судьбы, нет, он должен уметь вовремя отвлечь внимание монстра, решившего закусить магом или клериком. Как результат — хороший танк — это консервная банка, обладающая мощными ударами. Некоторые считают танков самым простым классом. Понятно, что ставить в качестве танка не воинские классы глупо. Танк может себе позволить быть тупым. Он не может позволить себе двух вещей: не вовремя умереть и дать монстрам отвлечься на менее защищенных напарников.

Damage dealer — это почти танк, но его задача не сдерживать врага, а максимально быстро нанести максимальный демедж противнику. Кстати, с этой задачей справляются не только воины, но и разбойники. Раздатчик демеджа не обязательно должен быть бронирован, его сила в другом — отправить врага на тот свет раньше, чем он сможет принести существенный вред. Кстати, одна из рас-

пространенных «двоек» — это связка разбойник-клерик. Может быть, они не осилят очень мощного монстра, но зато смогут за малое время завалить массу средних мобов.

Nuker — самый опасный из союзников. Нюкер — это маг, способный глушить противников очень мощными заклинаниями. И, если он невменяем, то вместо помощи такой спутник доставит вам массу головной боли. Простейший пример: не подумав, кинул мощное заклинание на группу неагрессивных монстров, заставив их пре-

рвать свой завтрак и сосредоточиться на вас. Да, нюкер это мощно, это полезно. Он способен изменить исход битвы, обеспечив вам победу, или бесславную смерть. Могу сказать, что по опыту игры в «Линейку», опасным для своей группы был каждый третий нюкер. В WoW`е с ситуацией, когда действия мага положили всю партию, столкнулся всего дважды. Не понравилось. Учтите, играть магом совсем не просто.

Crowd controller — усмиритель. Если ваш маг заагрил слишком много монстров, или просто агрессивный монстр неудачно отреспаунился рядом с вами, такие специалисты нужны. Замедлить, осла-

бить, они много чего могут. В том числе, и спасти группу. Монстры — это их конек. Это класс поддержки, не самый полезный в прямом бою, но важный в группе.

Клерик — это наше все. Он лечит, накладывает полезные заклинания, а если придется, может и шарахнуть врага чем-то неприятным. Без него группа не живет. Клериком играть сложно, поскольку вы должны контролировать состояние всех членов группы, и давить в себе инстинкты, предлагающие стукнуть ближайшего моба дубцом по шее. Причем, в отличие от «Линейки», в WoW`е вы вполне можете прокачать эдакого монаха Тука, способного и молитву прочитать, и тигра завалить, и бочонок вина осилить. Да и прокачивать соло в WoW`е клерик может без особых проблем. Проверено на собственной шкуре.

Одна из особенностей WoW — это **ролевая система**, писать о ней можно долго и нудно, смакуя всякие возможности, скажу одно — в ней нужно разобраться. Это не «Линейка», где неправильно прокачать персонажа практически нереально, тут все сложней. Простой пример: вы решили качать клерика. А какую специализацию выберете — лечебную или боевую? В первом случае вы более востребованы в партиях, во втором — вы не только лекарь, но еще и маг. Вам проще качаться соло, вы можете участвовать в бою напрямую, если есть желание, а в группе имеется еще один лекарь. Что лучше?

Выбор за вами.

Но и это не все. Кроме боевых умений, в игре есть масса мирных профессий, которые помогут вам заработать денег. В «Линейке» крафтом занимается только гном, а тут... Кто угодно. Вообще, возникла мысль, что если сравнивать разные игры, то «Линейка» ближе к... «Диабле», а WoW к «Ультиме». Странно, но факт.

Что еще необходимо упомянуть, рассказывая о данном проекте? Конечно, **квесты**! Если в LA-2 они скучны, и выполнять их нужно, только когда это необходимо, то в WoW квесты — это сердце игры. Поверьте, прокачиваться, выполняя различные задания, значительно интересней и быстрее.

Единственный минус, который я нашел в WoW, это **графика**. Персонажи выглядят не слишком красиво, создать уникального героя нереально, но... При этом они отлично анимированы, а стилизация мира выше всяких похвал.

В общем, если вы не хотите хардкорного PvP и не любите, когда за вами бегают PK, мир WoW для вас. Не зря ведь именно творение Blizzard является сейчас самой популярной игрой в Европе и Америке (про Корею и Китай я промолчу, у них свои герои).

Хотите узнать больше? Велкам на **http://wow.ru/c/news** и **http://forums.goha.ru**. Да, кстати, чуть не забыл, у многих игр есть очень полезная вещь: **триал-версии**. Это когда вам дают бесплатно поиграть недельку или две, чтобы понять, стоит игра вашего времени и денег или нет. Не так давно триал можно было получить тут — **http://teaser.wow-europe.com/index.html**.

Помните! Для игры вам потребуется кредитная карточка!

И, напоследок, одним из плюсов (или минусов) игры является возможность модифицировать интерфейс игры. Причем есть масса модификаций, как общих, так и рассчитанных под определенные классы, которые дают игроку неплохое преимущество в борьбе с теми, кто о модификациях не знает, или ленится их искать или использовать. Один из таких модов, под названием *Cosmos*, можно найти здесь — **http://www.cosmosui.org**. Насчет остальных — читайте форум, ссылка на который дана выше.

EverQuest II

Разработчик: Sony Online Entertainment
Издатель: Sony Online Entertainment
Издатель на территории России: «Акелла»
Системные требования: CPU 1 ГГц или выше, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб и выше видео, Windows 98SE/2000/ME/XP

На **EverQuest II** я обратил внимание сравнительно недавно. Когда «*Акелла*» начала бета-тестирование русскоязычной версии. Собственно, что меня долгое время смущало в MMORPG, это необходимость играть на языке оригинала или искать в Интернете переводы. В «Линейке» знание языка не нужно, а вот в WoW без английского возникают определенные проблемы. А тут, представьте себе, игра с массой квестов, и на русском! Ну как не попробовать?

Попробовал. Понравилось.

Эверквест, как и WoW, это сказка, но сказка мрачненькая. Собственно, эти игры многими вещами похожи, наличием PvP-, PvE- и RP-серверов, наличием противоборствующих сторон, большим количеством разнообразных и интересных квестов.

Есть, конечно, и масса отличий. Причем некоторые отличия го-

ворят в пользу «Варкрафта», а другие буквально кричат о том, что «Эверквест» лучший. К примеру, графика в «Эверквесте» на голову выше графики в WoW. Квестов в «Эвере» больше, и они разнообразней, но оплата за них меньше, чем в WoW. В игре, кроме воинских специальностей, существует масса мирных профессий, вот только качать их тяжелее и более нудно.

Кстати говоря, как и в большинстве онлайн-игр, в которые мне приходилось играть, в «Эверквесте» есть **классы**, заточенные под групповую игру, и под соло. Разговоры, что в партии все классы востребованы — это только разговоры. Да. Танки, полноценные танки, нужны каждой группе, без них никак. Естественно, хорошие

лекари — тоже наше все. Маги-нюкеры, опять-таки, полезны. Но, если вы играете, к примеру, некромантом, то найти себе группу может оказаться затруднительным. Правда, при этом некромант отлично чувствует себя при игре соло, благодаря призываемым существам. Представьте, вы решили быть танком, в принципе, самый простой класс для игры. А что дальше? Выберем класс, ясное дело. Warrior и Berserker неплохие танкующие классы, Guardian то-

же более чем, а вот Paladin или Shadowknight как танки не особо полезны, впрочем, и как лекари они ниже среднего. Хотите — играйте, но не удивляйтесь, почему вас берут в группу, только когда нет выбора. А есть еще танк со странным классом Monk. Монах типа. Монах Тук-Тук. В группе тоже не слишком полезен, но зато отлично ведет себя при соло охотах.

Кстати, одна из особенностей «Эверквеста» заключается в том, что расу стоит выбирать... по внешней симпатичности. Нет, есть, конечно, расчеты, какому классу какая раса ближе, но уровня после 20-го разница не существенна.

Если говорить о преимуществе «Эверквеста» над остальными играми, описанными мной — еще раз повторю — русский язык, великолепная графика, отличные квесты. Если бы не то, что PvP

и массовые PvP я люблю больше, чем уничтожение беззащитных тварей, то...

Но, прошу заметить, из трех описанных игр, по прокачке, самая скучная и однообразная «Линейка», а WoW и «Эверквест» гораздо приятней. Кстати, знаете, как приятно выполнять в «Эверквесте» квесты группой? Помнится, мы с Ягуаром взяли квест — замочить ожившего мертвеца и забрать его мечик. Пришли к к склепу — появился покойничек, и мы его быстренько грохнули. И тут его брат-близнец выскакивает. Ну, мы и его завалили. И получили два меча. А когда в пати выполняешь квест, по которому нужно замочить надцать монстров и собрать десять их голов? В «Линейке» это мучение. А тут, лупим, и головы всем считаются. Лепота.

И лут твой никто не сопрет! Спасибо дизайнерам SoE за эту идею. Знаете, как задалбывает, когда ты минут двадцать валишь боса, из него выпадает клинок, а тут появляется некий субъект, который этот клинок хватает и смывается. Забудьте. Убили врага? Несколько минут на ваши трофеи никто не покусится. Более того, никто не сможет стукнуть практически добитого вами монстра и получить себе кусок экспы, пока вы сами не позовете его на помощь. Естественно, кроме товарищей по партии.

Собственно, если вы только планируете начать свое знакомство с MMORPG, и у вас есть некие проблемы с английским, я думаю, излишне говорить, что второй «Эверквест» это ваш выбор? Нет, конечно, можете начать играть в «Сферу». Она не только на русском языке, она и сделана в России, но я бы не рекомендовал.

Дополнительную информацию ищите на сайте **http://eq2.akella-online.ru** и форуме **http://forums.akella-online.ru/forumdisplay.php?f=4**.

Guild Wars

Разработчик: ArenaNet
Издатель: NCsoft

Не посвятить пару слов этой игре я просто не могу. На то есть, собственно, несколько причин. Во-первых, отцы данного проекта — Майк О`Брайен, Патрик Вайатт и Джефф Стрейн — бывшие сотрудники Blizzard`а, работавшие над Warcraft`ом, Starcraft`ом и Diablo. Да, к созданию сервиса Battle.net они тоже приложили свои руки. Неплохой послужной список, правда?

Второе, что меня очень заинтересовало в **Guild Wars**, еще до ее выхода, это обещание разработчиков избавиться от скучной прокачки персонажей. Для ветерана «Линейки» это важно.

Третье, ее цена. Платим 50 баксов за коробку, и все. Никакой помесячной оплаты в игре нет. Правда, имеется одна тонкость, все дополнения платные. Впрочем, кто вам мешает их не покупать? Никто. Гуманно, что еще можно сказать.

Ну и четвертое — **Guild Wars** это PvP-ориентированная игра. Это в ней самое главное и интересное, поэтому о войне с монстрами особо рассказывать я не стану. Упомяну главное — отправляясь в путь, самостоятельно или в составе группы, вы попадете на локацию, где никого, кроме вас нет. Никто из людей не сопрет ваш шмот, никто не нападет. В общем, PvE для отдыха, PvP для фана.

На сегодняшний день в GW есть три типа PvP, в которых за убийство противников вам начисляется опыт, это **Арена**, **Гробница Королей** и **Гильдейские баталии**.

Арена, самый просто и быстрый способ помериться силами с противниками, впрочем, это еще и самый непредсказуемый способ. Дело в том, что система сама, автоматически, формирует группу из четырех человек для боя. Тут вы сделать ничего не можете, и если оказалось, что ваша группа состоит из четырех монков, а противостоят вам четыре воина, то смиритесь.

Гробница Королей это... нечто. Итак, сначала вам придется собрать толковую команду из восьми персонажей, после чего вы можете приступить к соревнованию. Первый этап — уничтожение обычных монстров. PvE, в котором вам необходимо защищать NPC героя. Да, еще можно поохотиться, для получения бонусов, на призраков. Через некоторое время Герой откроет портал, и вас ждет второй этап — война с командой противника. На третьем этапе к Герою присоединится Жрец, который будет воскрешать вас через две минуты после смерти, а количество сражающихся команд возрастет до восьми. Если вы успешно пройдете и этот этап, то добро пожаловать в Зал Героев. Там вы навеселитесь...

В общем, весело, не поспоришь.

О последнем виде PvP, который носит название GvG (гильдия против гильдии) я особо рассказывать не стану. Тут уж лучше один раз увидеть.

В общем, фанатам PvP посвящается. Увы, но по разным причинам, в GW я не самый большой специалист. Времени играть во все, сами понимаете, не хватает. Добавлю, что максимальный уровень в игре, двадцатый, достигается дней за десять. Это если не напрягаться. Почему потолок на двадцатом уровне? Ну, вам ведь говорили, что разработчики решили отказаться от нудной и однообразной прокачки? Отказались. И сделали все возможное, чтобы исход битвы зависел не от того, сколько времени человек способен проводить за компом и сколько суток он готов охотиться на одних монстров, ради получения очередного

уровня, а от того, насколько он хорошо играет, и насколько хороша его гильдия. Да, надеюсь не стоит упоминать, что мирные профессии в игре не предусмотрены?

Правильно. А зачем. Война, война, и еще раз война.

Естественно, в данном обзоре я не мог, да и не ставил перед собой целью, рассказать о всех популярных MMORPG. Мне бы и всего номера могло не хватить на подобное начинание ☺. Но, как мне кажется, о самых интересных и популярных у нас играх из фэнтези-сеттинга я рассказал.

Впрочем, для равновесия, стоит рассказать, хоть об одной игре без магии. К примеру об **EvE**. Но, поскольку, играл я в нее меньше часа (не осилил), то пусть это сделает тот, кому она нравится, и кто играет в нее до сих пор — Талер.

Кирил Таллер

EVE Online

Разработчик: CCP
Издатель: СССР (шутка)
Стоимость: абонплата в размере $19.95 в месяц, оптом дешевле
Системные требования:
✓**минимальные:** CPU P 600 МГц; 256 Мб ОЗУ, 1,3 Гб на винте, 32 Мб видео, DirectX 8.2,
✓**рекомендуемые:** CPU P 1 ГГц и выше; 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, DirectX 9.0

— ...Да потому что в эту самую минуту я перегоняю твой хренов поезд Тирасполь-Одесса!
© *анекдот*
«Неасилил, патамушта многа космаса!»
© *несознательный геймер*

1. Эстафетная палочка от Кертиса была перехвачена как раз в тот момент, когда я летел из системы ***Harerget*** *в* ***Azer*** *с 150-ю единицами мусора на борту. Я привычно вышел из инста-джампа в тысячах метров от Звёздных Ворот...*

2. Фигушки! В тот момент, когда Кертис передал мне эстафетную палочку, я лихорадочно дописывал очередную статью, проклиная себя, спецвыпуск, МИК, а также Звёздные Ворота из **Harerget** в **Azer**, через которые я не смогу пролететь, пока не доделаю этот шайтанов номер...

На только что приведённом примере я показал, как сильно сказка отличается от были, а придуманный мир — от реального. И, как бы мне ни хотелось оказаться в *ситуации 1*, в данный момент я существую в *ситуации 2* хотя бы потому, что набираю данный текст, а не лечу из захолустной **Harerget** в не менее отсталую **Azer**!..

В отличие от меня, разработчикам из CCP удалось сделать невозможное — соединить сказку и реальность, так как магии в игре действительно нет, зато игроки получили прекрасную, реалистичную и немного медитативную сагу про космос.

После активной космической экспансии через всю Вселенную потомков землян постигла катастрофа: портал, связующий околоземные миры и сверхдалёкий Новый Эдем, схлопнулся, оставив колонистов один на один с диким космосом. После веков мрака ранее остальных головы подняли четыре расы: фанатики **Amarr**, «авантюристы чести» **Minmitar**, свободолюбивые демократы и дельцы **Gallente** и высокотехнологичные милитаристы **Caldari**: на радостях они начали играть в войнушки, и чуть было не угрохали только начавшую возрождаться цивилизацию, но опомнились и заключили перемирие. Наступило время относительного процветания...

Создатели **EVE Online** за счёт скупости деталей и холодной красоты космоса создали иллюзию практически бесконечного пространства, на котором теряется любой корабль, даже «звезда смерти» класса *Titan*. Но это далеко не главное. Насыщенная событиями, полная неожиданностей, располагающая массой возможностей для развития, EVE нелинейна настолько, насколько это возможно на сегодняшний день в онлайн-игре. Игроки, а не разработчики/GM`ы воздействуют и влияют на мир, и лепят его по своему образу и подобию. Благо, механизмов воздействия много.

Игра начинается с выбора одной из 4-х **рас** (есть пятая, но она пока недоступна), затем скрупулёзного подбора внешности, предполагаемой профессии и, наконец, — вы капитан ньюбского *rookie*, не пригодного даже для отправки в утиль... Начинается долгое восхождение к успеху.

Жизнь пилотов EVE неспешно протекает от одной космостанции к другой, но сами пилоты вольны выбрать тот отыгрыш, который им более по душе. *Пират*? Нет проблем. *Шахтёр*? — руды навалом! *Охотник на пиратов*? — качай оружейные навыки. *Курьер* — выбери корабль с хорошим тоннажем...

Отдельных слов заслуживает прокачка. Она неоднозначна, но любопытна. Покупается **книжка**, например, *Caldari Frigate*, и ставится на изучение. «Обучение» продолжается и в офлайне. Осилил второй ранг — можешь сесть за простейший фрегат. Осилил четвёртый — можешь начинать учиться на «водителя крейсера». Время обучения зависит от **статов** + **временные имплантанты**. Чем сложнее наука, тем больше изученных **навыков** она требует. Навыков так много, что за всеми не поспеешь, и приходится останавливаться на определённой специализации. Дополняет общую картину гигантский выбор всевозможных **корабельных модулей** на все случаи жизни.

Если прибавить к этому сложную экономическую модель, риалтаймовый расчёт боёвки (с учётом таких хардкорных «мелочей», как угловая скорость противника), управление собственным производством, исследованиями, корпорацией и многое другое — становится понятно, почему одни влюбляются в EVE без памяти, а другие бегут от неординарной MMORPG-mix, как чёрт от ладана.

А пока что самый перспективный на сегодняшний день виртуальный мир ждёт аддона и увеличивает число подписчиков. И не теряет старых, что показательно.

P.S. Первое китайское предупреждение: если вы rookie в английском, то в EVE вам делать нечего (автор тоже полный rookie в этом языке, но ему можно, он извращенец).

P.P.S. Второе китайское предупреждение: после открытия доступа в EVE китайцам «население» проекта увеличилось вдвое. Я посмотрел на статистику... и офигел. Чего и вам желаю.

Вирджин КЕМПЕР

Игры настоящего

К сожалению, по многим MMORPG`ам мы не смогли написать точный и подробный отчет. По простой и банальной причине — мы в них не играли. Причины тому были разные, некоторые игры нам не очень интересны, на некоторые было жалко денег, некоторые требовали большей скорости Интернета, нежели мы могли себе позволить. К чему я, собственно, веду?

Эта статья посвящается тем немногим играм, которые мы считаем достойными вашего внимания.

✓ **Planet Side**

Жанр: MMOFPS/RPG/RTS

Разработчик: Sony

Издатель на территории России: «Акелла»

Статус: платная

Эту игру можно вполне считать самым первым массовым онлайновым FPS. Огромнейший и интереснейший мир, в котором каждый игрок сможет найти то, что ему по душе.

Лишь посмотрев ролики, в эту игру уже можно влюбиться. Огромное количество оружия, боевой техники (в том числе и мехи), всевозможных заданий и тактик ведения боя. Три могущественные корпорации, воюющие между собой. К любой из них вы вправе присоединиться и привести ее к победе. В игре также есть РПГ-составляющая, которая вносит некое разнообразие и заставляет задуматься, «а действительно ли это FPS?». Нет, дорогие мои читатели, это не реклама, это действительно так — игра, которая мне нравится и за которой я бы провел долгие часы.

✓ **Ragnarok**

Жанр: MMORPG

Разработчик: Gravity Interactive

Издатель в России: «Новый Диск»

Статус: платная

Еще одна игра, которая, подобно Чингисхану, покорила полмира. Благодаря отлично проработанному миру и продвинутой боевой системе она заслужила популярность даже в странах СНГ. По количеству игроков проект не уступает большинству MMORPG. Хотя, казалось бы, что в ней такого? Графика не шибко навороченная, ни тебе красивых 3D-моделей ни тебе шейдеров, ни бамп-мапинга. Но живет ведь, зараза, не собирается уступать свои места в мировых хит-парадах никому... кроме тех, кто стоит выше.

Правда, лично мне «Рагнарок» не очень интересен, за что некоторые мои знакомые в глубине души ненавидят меня до самых костей. Хотя, конечно, я не собираюсь говорить, что играть в него не стоит. Как минимум попробовать нужно. Может, вам не понравится, так же как и мне, а может, вы найдете в игре нечто новое, то, чего вам так не хватало в других онлайнках.

✓ **«Сфера»**

Жанр: MMORPG

Разработчик: Nikita

Издатель на территории России (да и Украины тоже): 1С

Статус: платная

Вот только не надо мне сейчас кричать, что игра ужасная, неинтересная и не стоит того, чтобы ей выделялось место на страницах журнала.

Я с этим в принципе согласен. Огромное количество глюков, постоянные изменения в балансе, не очень симпатичная система, однообразненький мир и скучноватые квесты, конечно же, не заслуживают нашего внимания. Но, увы, амигосы, как не крути, однако «Сфера» — это первая полноценная MMORPG, созданная российскими разработчиками. Не упомянуть «Сферу» — почти то же самое, что не упомянуть о гвоздях, которыми приколочены рельсы.

Пусть этот гвоздь ржавый, погнутый и вообще скоро сломается, но он есть, и забывать о нем не стоит.

✓ **Star Wars: Galaxies** (все части)

Жанр: Online (куча жанров)

Разработчики: Sony Online Entertainment, LucasArts Entertainment

Издатели: Sony Online Entertainment, LucasArts Entertainment

Статус: платная

Начиная с 2003 и заканчивая 2005 годом, Sony Online Entertainment и LucasArts Entertainment порадовала фанатов вселенной «Звездных Войн» уже четырьмя онлайновыми игрушками. Тут, опять же, разгуляться смогут все. Одна игрушка посвящена джедаям и охотникам за головами, другая — войне клонов, третья забросит вас в открытый космос, где тоже происходят сражения между светом и тьмой и т.д. Насколько мне известно, у нас эта серия особой популярностью не пользуется. То ли оплата большая, то ли коннект подводит, то ли просто нашему человеку это не интересно. Однако за бугром проект пользуется достаточно большой популярностью. Впрочем, и неудивительно, с учетом того, сколько всякого ненужного барахла с логотипом «SW» там продается. И ведь покупают, е-мое.

✓ **Saga of Ryzom**

Жанр: MMORPG

Разработчик: Nevrax

Издатель: Tri Synergy

Статус: платная

Еще одна отличная MMORPG, заслуживающая нескольких строк в нашем хит-параде.

Жители Atys известны как *хоминсы*. Четыре главенствующие расы — *Fyros*, *Matys*, *Trykers* и *Zorais* — населяют мир. Каждая раса уникальна как по внешнему виду, так и биологически. Вам предстоит проникнуть в тайны планеты, в ее мифологию, повествующую о Великом Драконе — принце тьмы, который превратил хоминсов в рабов, и о Богине Солнца, спасшей всех. История планеты окутана множеством тайн, и вы — один из ключей к этим тайнам. Приятным дополнением является намерение разработчиков в этом году выпустить аддон, который позволит игрокам самим создавать локации и населять их своими созданиями.

✓ **AutoAssault**

Жанр: Online Racing/ MMORPG

Разработчик: NCSoft

Издатель: NCSoft

Статус: платная

Помните, когда-то была такая классная игрушка, как Twisted Metal? Так вот, AutoAssault — это что то очень похожее, только онлайновое и с РПГ-составляющей. Игра оригинальна тем, что игроку позволено собрать такую машину, которая ему больше всего будет подходить по скорости, маневренности и броне. Да и в целом игра ничего: большой мир, много возможностей, здоровенный арсенал, что еще нужно рыцарю дорог для нормальной жизни?

Вирджин КЕМПЕР

Игры будущего

Ну что? О настоящем поговорили? Теперь давайте немного помечтаем о том, что же нас ждет впереди.

А ждет нас, как всегда, много чего интересного, оригинального и незаезженного. Практически все разработчики сейчас бьются головами о мониторы и усердно пишут на форумах, что именно их проект станет прорывом в области MMORPG. Правда это или нет, время покажет, а пока что посмотрим, какая информация доступна на данный момент.

✓ **Age of Conan**

Жанр: MMORPG
Разработчик: Funcom
Издатель: Funcom
Дата выхода: апрель 2007 года

Если хорошенько покопаться в архивах номеров, то вы увидите, что об этой игре мы писали не один раз. Для тех, кто позабыл, напомню. Игра создается по мотивам известной книги Роберта Говарда. Игра забросит нас в мир, в котором великий Конан уже давно ушел на покой. Но зло по-прежнему не дремлет и в очередной раз пытается захватить власть над миром. Конану ничего не остается, как попросить помощи у своих друзей. Вот как раз в роли этих самый друзей и выступят зарегистрировавшиеся игроки.

Основной изюминкой игры является возможность игрока нанимать свои армии из NPC. Но можно и по старинке справляться со всем самому. Также игрок сможет создать свое или завоевать чужое королевство и стать его владыкой.

Помимо онлайн-клиента диск будет содержать и одиночный вариант игры.

✓ **«Сфера 2»**

Жанр: MMORPG
Разработчик: Nikita
Издатель: 1С
Дата выхода: запланирована на 2007 год

Не успели наши игроки оправиться после первой части «первой российской MMORPG», как разработчики объявили о начале работ над продолжением. Новая «Сфера» расскажет нам о борьбе двух рас — Вампиров и Людей. Посмотрев ролики, можно смело заявить, что это будет война Магии и Техники. Игрок сможет вступить в одну из пяти гильдий и попробовать свои силы в четырнадцати магических школах. Как и в любой уважающей себя современной MOORPG, в «Сфере 2» будет и стратегическая часть. Кланы смогут захватывать территории, брать под контроль шахты и просто бороться за власть. Игрок, который станет так называемым лидером расы, сможет влиять на общий мир, добавляя туда что то свое.

По поводу графики разработчики говорят не очень много, но то, что говорят, похоже либо на сладкую ложь, либо на невозможную правду.

✓ **«Корсары Онлайн»**

Жанр: MMORPG/RTS
Разработчик: Flying Lab Software и «Акелла»
Издатель: «Акелла»
Дата выхода: 2 квартал 2006

«Британия, Испания и Франция под грохот пушек делят Карибские острова. Флота осаждают богатые порты в отчаянной попытке заполучить их для своего Короля и Государства. Едва море освещается пламенем победы, из порохового дыма появляется черный флаг, и в общий хаос дерзко и решительно ныряют пираты… Теперь этот мир битв и интриг — твой мир, и тебе предстоит провести свой корабль по страницам легенды!

Создай персонажа с широким арсеналом умений; выбери, быть тебе пиратом, военным офицером или путешественником. Только от тебя зависит, на что будет способен твой корабль, и как он будет выглядеть. Сражайся с другими капитанами в тактических морских боях в реальном времени. Завоевывай вражеские порты. Попытай счастья в войне и торговле. Сам выбирай время для схваток с другими игроками. Вступай в борьбу за победы мирового масштаба. Напиши свою собственную историю о схватках на море и пиратских сокровищах!»

Именно так компания «Акелла» предоставляет нам эту игру. Проект абсолютно оригинален — можно сказать, что это единственный в своем роде «симулятор пирата».

✓ **«Дом 3 Online»**

Жанр: социальная MMORPG
Разработчик: Nikita
Издатель: «Руссобит-М»
Дата выхода: запланирована на 2006 год

Я думаю, все помнят известное шоу «Дом» и его продолжение «Дом 2». Лично я не смотрел, но родителям нравилось. Вот вместо третей части шоу компания Nikita и решила порадовать фанатов игрой, да не простой, а онлайновой.

Итак, дамы и господа, встречайте «Дом 3 Online»!!! И опять же, это нечто новое, нестандартное и оригинальное. Я долго пытался вникнуть в то, чем предстоит заниматься игрокам в этом проекте. Пообщавшись с «никитовской» пиарщицей, смог составить примерную картину происходящего.

С самого начала в вашем распоряжении есть небольшая квартира, обычная молодежная одежда, немного денег на карманные расходы и куча всяких потребностей, от обычных «вкусно покушать» и «приятно покакать» до «надо бы машиной обзавестись», «да и женой бы не помешало». Чтобы удовлетворить потребности, вам понадобятся деньги, а значит, придется искать работу, и регулярно ее посещать. Ничего не напоминает? Мне лично — Sims`ов.

Ну, допустим, вы устроились на работу, допустим, заработали большую денежку, что дальше? А дальше начинается обыденная жизнь молодого человека. Бары, быкотеки, прогулки, набеги на магазины, ну и, конечно же, знакомства. Тут разработчики обещают постараться на славу. Обещается огромное количество разного рода жестов и эмоций. Девелоперы рассчитывают, что в «Дом 3 Online» игроки смогут не только знакомиться и общаться, но и завязывать любовные романы и интриги.

На данный момент полным ходом проводится бета-тестирование, в котором может принять участие любой желающий. Попробуйте — может быть, у вас получится найти свою вторую половину на просторах виртуального мира.

✓ **Society**

Жанр: MMORTS
Разработчик: Stardock Corporation
Издатель: Stardock Corporation
Дата выхода: запланирована на 2007 год

Еще одна онлайновая стратежка. В вашем распоряжении целое племя. Первоначальная задача игрока — захватить территорию, которую предоставит сервер. Мешать в этом ему никто не будет. Как только задача выполняется, игрок со своими землями переносится на общую карту, размер которой пока что составляет 30 000 локаций. Часть земель принадлежит другим игрокам, часть… хм… компьютеру.

Основной идеей игры является дипломатия. Ни один игрок не сможет достичь чего-то грандиозного, если будет играть в одиночку, поэтому разработчики делают упор именно на альянсы и кланы. Что из этого получится? Ждите 2007 года — и увидите.

Geralt[NBF]

Ultima Online

Разработчик: Origin Systems inc. (OSi)
Издатель: Electronic Arts
Жанр: MMORPG
Системные требования: Intel Pentium CPU, 32 Мб ОЗУ, DirectX 5-совместимая видеокарта

Без сомнения, эту игровую серию можно назвать великой. Мало кто из настоящих ценителей РПГ не слышал о ней. Вовсе не TES впервые ввела огромный игровой мир, отсутствие каких-либо ограничений на действия игрока, широкий спектр внутриигровых возможностей и прочая, прочая... Все это в свое время первой привнесла в игровую индустрию незабвенная **«Ультима»** (вы уж меня простите; разумеется, правильно будет «Алтима», но я буду называть ее по старинке, договорились?).

* * *

Для начала немного истории. *Akalabeth: World of Doom* — первая игра, которую можно отнести к миру «Ультимы» — увидела свет в далеком 1980 году, она оказалась весьма популярной, и в 1981-м Ричард Гэрриот подарил жизнь *Ultima I: The First Age of Darkness*. Так началась первая эпоха в истории Сосарии — Эпоха тьмы. События еще двух игр происходят в эту же эпоху: *Ultima II: The Revenge of the Enchantress* (1982) и *Ultima III: Exodus* (1983). После «Исхода» **Origin** сделала небольшую передышку до 1985 года, когда вниманию многочисленных поклонников была представлена четвертая часть — *Ultima IV: Quest of the Avatar*, открывающая собою Эпоху Просвещения. В рамках этой эпохи были выпущены еще две игры: *Ultima V: Warriors of Destiny* (1988) и *Ultima VI: The False Prophet* (1990). Забегая наперед, отмечу, что, как ни странно, вышедшая в 1997 году *«Ультима Онлайн»* основывается на движке именно шестой части сериала. «Ну что же, новое десятилетие — новая эпоха», — наверное, именно так думал Лорд Бритиш, начиная работу над *Ultima VII: The Black Gate*, вышедшей в 1992-м. Скажу вам по секрету, именно «Фальшивое Пророчество» и «Черные Врата» — мои любимые игры из всего цикла. Очевидно, не только мои, раз фанаты взяли да и сотворили римейк шестой части на движке Dungeon Siege. Сам Ричард Гэрриот однажды сказал, что седьмая часть — самая детально проработанная игра серии. «Черные Врата» получили довольно солидную серию продолжений: *Ultima VII: Forge Of Virtue* (1993), *Ultima VII Part 2: Serpent Isle* (1993), *Ultima VII Part 2: The Silver Seed* (1993). И в этот раз OSi не стали нарушать традицию — новая эпоха тоже состоит из трех частей; кроме четырех эпизодов седьмой части, в Эпоху Армагеддона входят *Ultima VIII: Pagan* (1994) и *Ultima IX: Ascension* (1999). Не стоит забывать и еще про две серии из мира «Ультимы», это *Ultima Underworld* (*Ultima Underworld: The Stygian Abyss* и *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds*, вышедшие в 91 и 92 годах соответственно) и *Ultima: Worlds of Adventures* (*Ultima Worlds of Adventures: Savage Empire* (1990) и *Ultima Worlds of Adventures II: Martian Dreams* (1991)). Помимо этого, четыре игры так и не увидели свет. На вопрос «почему?» мы ответим позже. «Ультима» была настолько популярной игрой, что выходила не только на ПК. Пользователи NES, SNES, Master System, GameBoy и даже PlayStation в свое время могли приобщиться к легенде. Правда, качество этих игр было гораздо ниже оригинала. Это и не удивительно — чего стоит ожидать, когда игра с нескольких десятков мегабайт ужимается до одного? Говорят, японцы умудрились создать мангу, основанную на мире «Ультимы». Вполне вероятно, с них станется.

Как вы могли заметить, между выходом восьмой и девятой части — довольно значительный временной промежуток. Чем же занималась все это время OSi, неужели почивала на лаврах? Отнюдь, работа кипела вовсю, причем работа титаническая. Готовился к выходу ни много ни мало — самый значительный игровой онлайн проект последней декады уходившего тысячелетия. Для того, чтобы понять, с какими трудностями пришлось столкнуться разработчикам, давайте еще немного поговорим об офлайновой, классической «Ультиме». Ведь Ричард Гэрриот обещал игрокам, что привычный и любимый мир ничуть не изменится, наоборот, он должен был стать еще краше, сохранив при этом характерные черты оригинала.

Чем же так славна «Ультима»? Давайте взглянем поближе.

* * *

В первую очередь это революционность каждой части эпопеи. В каждой новой игре Ричард Гэрриот со товарищи делали маленький прорыв в области гейм-девелопинга. Апогея им удалось достичь в шестой части, которая стала первой «Ультимой», недоступной на «Эппл». Она была разработана для IBM, несущих на борту VGA видео (графика даже сейчас смотрится приемлемо) и звуковые карты (прощай, ПиСи-спикер), отныне игрок управлял клавиатурой и мышкой, у всех НПС появились уникальные портреты (поверьте, НПС в «Фальшивом Пророчестве» немало). Но OSi не остановились на достигнутом. Послужной список следующей части может внушать только уважение — многим современным играм стоило бы брать пример с «Черных Врат». Когда говорят о седьмой «Ультиме», обязательно вспоминают невероятную интерактивность. Вы считаете верхом интерактивности мира возможность стащить с чужого огорода недозревшую тыкву? А как вам возможность взять мешок муки, немного воды, свежесорванные фрукты, смешать все это и (если поваренное искусство не чуждо вашему персонажу) испечь вкусную сдобную булку или фруктовый пирог? Для того, чтобы заполучить муку, вам придется запастись серпом, отправиться в поле, сжать пшеницу и смолоть полученное зерно (ну, или просто стащить мешок муки на ближайшей кухне ☺). В игре присутствует огромное количество рецептов, возможность создавать различные вещи практически из всего, что попадет под руку. Вы можете доить коров, ковать оружие, воровать, играть на музыкальных инструментах, НПСы адекватно реагируют на ваши поступки — будь то кража или убийство, подаяние нищему или помощь осиротевшему мальцу. Незаметно надев орочью маску, вы даже можете испугать членов вашей партии. Все квесты имеют как минимум два вида прохождения. Решительно во все постройки можно заходить, у большинства НПСов имеется распорядок дня (они едят, ходят в таверну, ложатся спать, занимаются своими делами). Кто там вспоминал «Готику»? На улице ранние девяностые! Думаете, это все? В седьмой части пришел конец turn-based боям, настала эра real-time, «Черные Врата» — это первая «Ультима», которая была основана исключительно на управлении мышкой.

Но геймплей — отнюдь не все, чем известна «Ультима». Какой здесь сюжет! Каждая новая серия заставляет полностью отдаться игре. Очередное погружение в проблемы мира, в котором правят два соперничающих владыки, долго не выпустит вас из своих объятий, заставляя сопереживать героям, искать альтернативные пути решения возникших проблем и просто получать удовольствие от игры. Хотя зачин каждой части весьма схож, события, происходящие после того, как вы, обычный житель обычного земного городка, ступите во внезапно открывшиеся на заднем дворе лунные врата (именно такое название в мире «Ультимы» носят порталы), уникальны и неповторимы. Вам придется раз за разом отвечать на просьбы о помощи, исходящие от правителя Сосарии (впоследствии Британнии) Лорда

Британа (aka Ричард Гэрриот), чтобы после опасных, но захватывающих приключений стать Аватаром, носителем и живым воплощением восьми добродетелей Сосарии. Кстати, можно сказать, что «Ультима» — одна из первых игр, в которых издатель начал диктовать разработчику что и как нужно делать. Постепенно игростроение все больше начинает походить на обычный бизнес. **Electronic Arts** принимается кроить сюжет, убираются неигровые персонажи, качество игры и целостность мира отходят на второй план, ведь на первом теперь безраздельно царит его величество срок сда-

чи игры в печать. В «Черных Вратах» имеется целый ряд намеков на это — начиная с того, что Страж, главный негативный персонаж игры, позиционируется как «разрушитель миров» (всем известное кредо Origin — «we create worlds»), что должно представлять деструктивное влияние функционеров из EA на процесс разработки. Дальше больше: по сюжету игры Страж создает три «генератора», принимающие формы куба, шара и пирамиды. Кто-нибудь еще помнит лого EA в те времена? Ну, и напоследок напомню, что седьмая часть начиналась с расследования убийств. До сих пор помню расчлененный труп в конюшне и заколотую вилами горгулью. «Вот тебе и фэнтези, чистой воды детектив», — подумал я тогда. Так вот, убийцами оказались два персонажа — Елизабет и Абрахам. EA.

Вскоре EA заполучит права на серию и ситуация ухудшится. «Язычник», восьмая часть, еще может считаться более-менее успешной, девятая же, не смотря на честное 3D — это фиаско, провал, который поставил под сомнение возможность выхода новой части сериала.

* * *

Середину девяностых можно было бы назвать эпохой падения «Ультимы», если бы не одно «но». Теперь, когда мы поближе познакомились с тем, что представляли собой девять частей игры, должно быть понятно, почему мир так взволновала следующая новость: **OSi** разрабатывает **«Ультиму Онлайн»**, ту «Ультиму», к которой все так привыкли, — но в Интернете. Ждали все. Околоигровая пресса перемывала косточки готовящемуся шедевру, заочно обрекая UO то на громогласный успех, то на не менее громогласный провал. Когда счастливчики, отобранные для бета-теста, впервые попали в тот мир, в который превратилась расколотая Мондейном на тысячи осколков Сосария, они не верили своим глазам. Британния (а именно так назывался новый мир) практически не отличалась от той, которую все знали и любили. Знакомые горы и долины, города и населяющие их жители, даже враги были те же, что и в привычной «Ультиме». Мало того, в те времена на улицах столицы (Британи) часто можно было встретить самого Лорда Британа. Ричард Гэрриот много времени проводил в созданном им самим мире.

Бытует легенда о том, как однажды ИИ ввел Гэрриота в заблуждение. Однажды, прогуливаясь по окрестностям Британи, Ричард увидел персонажа, жнущего пшеницу на поле. Лорд Британ подошел поближе и поинтересовался, как того зовут. Непись поприветствовал правителя и представился. Когда же Гэрриот спросил фермера, чем тот занимается, он ответил, что работает в поле, чтобы обеспечить свой достаток. Ричард перебросился с НПСом еще парой фраз, прежде чем понял, что имеет дело не с живым игроком. Много еще можно рассказать о тех временах. Можно вспомнить о первых орочьих набегах на Ю и Британь. О том, как сократилась в результате охоты популяция оленей под Тринсиком, что привело хищников, лишенных корма, под стены города. Можно вспомнить о самом большом сюрпризе, который разработчики приготовили для бета-тестеров. 29 сентября 1997 года, последний день бета-теста. Последний день мира. Полчища демонов, нежити и драконов заполонили Британию, убивая всех, кто попадался им на пути. На следующий день мир, словно феникс, восстал из пепла и открыл двери для всех желающих. 30 сентября 1997 года — день рождения игры, с которой началась новая эра — эра ММОРПГ.

* * *

Машина заработала. Поток игроков моментально захлестнул просторы UO. Многие из первых бета-тестеров получили должность стражей порядка — Гейм-Мастеров, следящих за выполнением законов Британии. К трем первоначальным игровым серверам (шардам) добавилось еще четыре. Поначалу они ничем не отличались. Всюду действовали одинаковые правила, наполнение игровым контентом тоже было идентичным. Это потом, несколько лет спустя, у каждого шарда появятся свои отличительные особенности, выделяющие его среди сотен прочих. Стоит отметить, что первые русские пользователи облюбовали для игры два шарда — *Атлантик* и *Катскиллс*. Украинцев, к сожалению, в то время в «Ультиме» практически не было. А те, что были, играли, как и я, находясь в России.

Так что же такого подарили нам ребята из «Ориджин», что на протяжении вот уже девяти лет их творение не только не предается забвению, но и продолжает уверенно занимать свой процент рынка ММОРПГ? Постараемся разобраться.

Популярная в то время изометрия, интересная и крайне удачная ролевая система, приятный дизайн игрового мира, разнообразие ландшафтов и солидный (а по тем временам так вообще огромный) игровой мир, смена дня и ночи, погодных условий, разнообразные и тщательно проработанные враги, впечатляющая интерактивность мира — все это перекочевало из оригинальной «Ультимы» в ее онлайновое воплощение. Добавилась возможность взаимодействия с другими игроками, реалистичная экономическая система (были здесь

и свои дефолты, куда же без них), возможность играть с группой единомышленников, формировать гильдии, покупать недвижимость (от мелкой палатки до мраморных вилл и огромных замков), различные квесты и, естественно, масс-пвп.

Но начиналось все с малого — с выбора вашего аватара в мире Британии. Быть может, сегодня возможности кастомизации персонажа и не поражают воображение, но по тем временам

это было нечто. Вы могли выбирать пол, оттенок кожи, прическу, наличие или отсутствие бороды и усов (всего по несколько видов) и их цвет. Также вам предлагалось определиться с будущим классом (легко изменяется в процессе игры в зависимости от превалирующего рода занятий), распределить определенное количество очков среди понравившихся вам скиллов (общее количество которых превышало 50) и место вашего появления в мире. Вот, пожалуй, и все.

Вернее, все только началось. Отныне вы были предоставлены сами себе, только от вас зависело, куда идти и что делать. Перед вами открылись двери в гильдию воинов, где можно было бы по-

стичь бы искусство владения различными видами холодного оружия; гильдия магов обучила бы вас основам магического мастерства, а рейнджеры дали бы вам первичные знания, необходимые для стрельбы из лука или арбалета. Но не подумайте, что вашему протагонисту доступны только воинские профессии. Вы вольны были выбрать одну из многих доступных мирных — начиная с алхимии и шахтерского ремесла и заканчивая пастушеством и плотничеством. Причем, крафтерские профессии ничуть не хуже, а подчас гораздо прибыльнее воинских. Вещи, выкованные грандмастером кузнецом, да зачарованные сильным магом, стоят очень больших денег. Одним словом, профессий в мире УО множество, и лишних среди них нет, а разработчики всеми силами поощряют сотрудничество среди игроков. Приведем простой пример: рыбак, вышедший на своей лодке в море, имеет большой шанс вместо ожидаемого улова вытянуть бутылку с картой, указывающей местоположение ценного клада. Естественно, он не обладает необходимыми навыками для того, чтобы прочесть эту карту, и потому ищет искусного картографа, который сможет определить, где именно находится клад. Если ему это удается, то игроки могут отправляться в путь. Вернее, они отправились бы, если бы не знали, что клад обычно очень хорошо охраняется, поэтому им нужно покровительство людей, не понаслышке знакомых с военным ремеслом. Обычно такую команду составляют пара воинов, пара лучников, один-два мага и хилер. И, само собой, чтобы открыть сундук с сокровищем, понадобится опытный взломщик. Как видите, все не так просто, как кажется на первый взгляд, — но именно так и должен выглядеть хороший тимплей. Этот пример наглядно показывает, что даже самая на первый взгляд ненужная профессия в мире «Ультимы» имеет большое значение.

* * *

Итак, вы решили заняться прокачкой своего персонажа. Что же вам нужно знать в первую очередь? Перво-наперво запомните — навыки в «Ультиме» растут по мере их использования. Одним словом: хотите стать известным мастером фехтования — извольте тренироваться. Никаких уровней в УО не было и нет, все достигается упорным трудом. Раньше еще была возможность, используя макросы, избежать повторения одних и тех же действий вручную (копать руду, к примеру, очень хорошо было, поручив следить за персонажем специальной программе, которая указывала ему, где копать, куда складывать руду, меняла поломавшиеся кирки и лопаты). Нынче же «Ориджин» слегка подкорректировала скрипты игры, сделав макросинг не только неудобным, но и просто невыгодным занятием. Так что «велкам ту фэир плей». Еще один немаловажный факт — в УО присутствуют такие значения, как *стат-* и *скиллкап*. Присутствие скиллкапа означает, что вам не удастся стать «Мастером Всего», так как сумма всех ваших навыков не может превышать 700 очков. Учитывая тот факт, что владение одним навыком на уровне Грандмастера отнимает 100 очков (максимальное значение — 120 со специальными магическими предметами), мы видим, что больше семи скиллов до сотни нам прокачать не удастся. Но не расстраивайтесь — вы всегда можете выбрать другие навыки для развития и превратить своего мага в сильного воина, а обычного ювелира сделать прохвостом-бардом. Так что в этом плане «Ультима» весьма многогранна.

Система статов персонажа изначально была довольно проста, но в то же время действенна — *Сила*, *Ловкость* и *Интеллект* отвечали как за то, сколько персонаж может унести, как быстро и как далеко убежать, насколько легко ему удаются действия, связанные с работой серого вещества, так и за то, какой вид оружия или доспехов ему доступен. Кроме того, количество *жизни*, *маны* и *стамины* находится в прямой зависимости от значения статов персонажа. Не так давно разработчики добавили еще несколько характеристик, среди которых *удача*, отвечающая за шанс найти магические предметы, и стат, уменьшающий количество реагентов, необходимых для успешного каста заклинания.

Раз уж мы заговорили о заклинаниях, давайте остановимся на этом вопросе поподробнее. Для начала вам нужно знать, что у каждого заклинания есть три основных составляющих — *вербальная*, *соматическая* и *материальная*. Если с первыми двумя все и так ясно — это слова и жесты, нужные для сотворения заклинания, то материальная составляющая довольно интересна. Для того, чтобы

ваш персонаж мог колдовать, он должен иметь в своем распоряжении определенное количество специальных компонентов — реагентов. Реагенты эти весьма разнообразны и необычны: от корня мандрагоры и черного жемчуга до паучьего шелка и серного порошка. Основная проблема, связанная с ними, — их нужно довольно много. И если некоторые виды реагентов можно собрать, просто пробежавшись по лесам, то некоторые (такие как кровь дракона или сердце демона) достать довольно сложно — их придется либо снимать с трупов поверженных врагов, либо покупать, причем за очень большие деньги. Так что быть магом в мире «Ультимы» дело довольно ресурсоемкое, но благодарное — хороший маг всегда в цене, да и как-то спокойнее себя чувствуешь, когда за тобой по дорожке семенит пара призванных Старших Демонов. Заклинания в игре делятся на 8 кругов, а их количество давно перевалило за шестой десяток, так что магам скучать не приходится.

Воины в УО тоже не чувствуют себя обделенными — шесть видов стандартной брони, около десятка шлемов, столько же щитов, восемь категорий холодного оружия (мечи, мейзы и молоты, топоры, луки и арбалеты, древковое оружие, копья и вилы, посохи, ножи и кинжалы) — одним словом, арсенал довольно приличный. Не стоит забывать также о волшебном, артефактном или зачарованном оружии, которым наполнили мир разработчики.

Помимо этого, вам доступен ряд инструментов, необходимых для мирных профессий, — от ножниц и ткацкого станка до кирки и рыбацкой сети.

* * *

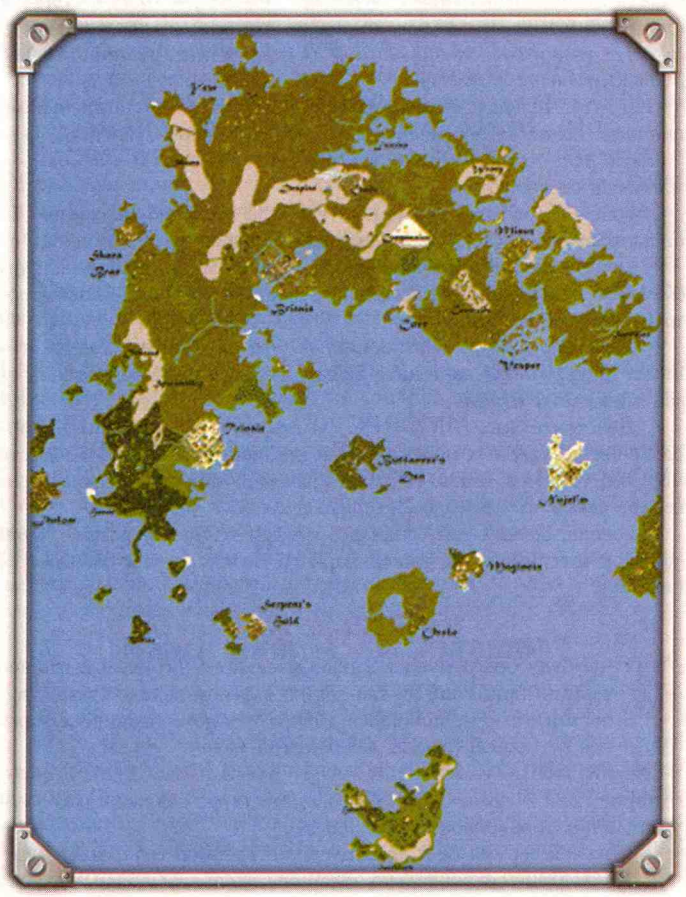
Естественно, рано или поздно вы столкнетесь с взаимодействием с другими игроками, будь то торговля, совместные PvE либо PvP. К чему вам нужно быть готовым? Во-первых, все действия в мире «Ультимы» имеют свои последствия. В зависимости от того, как себя ведет персонаж, изменяется и его социальное положение. Так, к примеру, победа над более известным противником (на первых порах банальный кролик или щенок гораздо известнее вас) приносит вам частичку fame (славы), а убийство монстров или других негативных персонажей, помощь попавшим в беду, подаяние нищим и другие добрые поступки повышают вашу карму. В свою очередь, кражи, провокации, убийство домашних животных и мирных граждан, равно как использование ядов и вызов злых существ карму понижают. Падение известности происходит, если ваш персонаж попрошайничает, умирает или просто ничего не совершает на протяжении определенного времени. Значение *кармы* и *славы* определяют ваш социальный статус в УО, в зависимости от их уровня вам присваивается один из 53 титулов. Каждый титул имеет свои преимущества и недостатки. Так, персонаж, носящий титул Glorious Lord/Lady, будет получать ощутимые скидки в магазинах, а Dread Lord`а стража будет пытаться убить еще на подходах к мало-мальски населенной местности.

Кстати, о смерти. Если в большинстве современных ММОРПГ вы мало что теряете, когда происходит это малоприятное событие, то в УО все гораздо печальнее — все вещи, которые находились у вашего персонажа в момент его смерти, остаются на его бездыханном теле. Все без исключения. Кроме того, вы теряете определенное количество славы. После смерти у вас появляется право выбора — тут же воскреснуть, потеряв определенный процент полученных за последнее время навыков, или продолжить игру в качестве призрака. Первый вариант подходит, если поблизости нет убийцы, — тогда можно пожертвовать навыками ради содержимого вашего вещмешка второй хорош, когда убийца рядом. Тогда вам придется найти лекаря или сильного мага, способного воскресить мертвого. Правда, в большинстве случаев о вещах можно забыть, так как в УО даже монстры не брезгуют вашими вещичками. Хорошо, что берут они лишь то, что им самим пришлось по душе. Так что магу нечего бояться, что еттин снимет с трупа сумки с реагентами, а воины могут не беспокоиться о том, что корпсер позаимствует их доспех.

Само собой разумеется, самой интересной частью «ультимовского» геймплея является масс-пвп — войны гильдий, одним словом. Вы спросите, почему именно гильдий? Ответ прост и кроется в системе законодательства Британнии. Так, любое негативное действие, направленное на персонажа (как игрового, так и НПС), не поощряется и, в зависимости от тяжести проступка, совершившему его дается определенный «флаг». К примеру, за воровство, лут тела игрока, расчленение трупа дается статус «серого». Нападение на «серого» игрока никак не карается со стороны закона. За более серьезные проступки, такие как убийство, дается «флаг криминала», «красный статус». На персонажа с таким флагом не только можно, но и нужно нападать — если вы вернете голову такого игрока страже, то получите определенную сумму денег, т.н. «баунти». Причем, чем известнее поверженный «криминал», тем больше сумма. Сейчас Британния существует как бы в двух измерениях: первое — Фелюция, отдана в распоряжение игроков, любящих PvE, во втором — Траммеле — царят PK (Player Killers). Вы спросите, при чем же тут гильдии? Все дело в том, что члены воюющих гильдий вольны убивать друг друга где угодно, сохраняются только запреты на каст спеллов с массовым эффектом в городах и нападение в Сейф-Зонах (в них игрок просто не получает повреждений, но запрет все же существует). Поскольку количество игроков велико, а мир даже после выхода семи аддонов и появления новых земель резиновым не становится, войны гильдий имеют еще одну характерную черту — передел земли. Ведь каждому хочется поставить гильдейский замок поблизости месторождения редкой руды или спавнпоинта монстра, несущего в себе редкие реагенты.

* * *

Одним словом, много можно рассказывать об «Ультиме Онлайн», но возможности этой игры настолько обширны, что описать их все представляется практически невозможным. Упомяну еще лишь о том, что за девять лет существования игры «Ориджин» выпустила 7 дополнений и 4 специальных издания игры. Отдельное «спасибо» стоит сказать доблестной Electronic Arts, которая, заполучив в 1993 году права на серию, успешно закрыла еще четыре практически готовых к выходу игры. Это отмененная в 93-м *Worlds of Ultima III: Arthurian Legends*, экспаншен пак к «Язычнику» *Ultima VIII: The Lost Vale* (отменен в 94-м), *Ultima Worlds Online: Origin* aka *Ultima Online 2* (отменена в 2001) и *Ultima X: Odyssey*, выход отменен в 2004.



Но не все так печально, пока существуют люди, для которых идея важнее банальной выгоды. Существует несколько фанатских разработок, на которые мы возлагаем большие надежды. Кроме уже упомянутого римейка шестой части игры, стоит упомянуть *Titans of Ether* — разработку, объединяющую в себе целых два проекта, основанных на движке небезызвестного «Мороввинда»: *Ultima IX: Redemption* (римейк неудачной девятой части) и *Ultima X: The New King* (продолжение, выполненное в духе классической «Ультимы»). Ну и, естественно, старушка **«Ультима Онлайн»** пока что не собирается сдаваться, а вы, если эта игра вас действительно заинтересовала, попробуйте ее сами — недавно был открыт бесплатный двухнедельный триал. Так что — добро пожаловать в Легенду.

Кирилл ТАЛЕР

Browser Based Epidemic

Погожим летним днём мы с Кертисом сидели за кружечкой парного молока и занимались тем, чем обычно занимаемся в рабочее время. Мы спорили.

«Нет такого термина "браузерки"! — говорит Кертис. — *Это ты сам придумал, потому что такого термина нет!»*

«Ну и что? — отвечаю я. — *Раз придумал, значит, уже есть. А как, по-твоему, придумываются термины?»*

«MMORPG это, а не какая-то там «бра-а-аузерка»!», — упорствует Кертис.

«Да нет же, MMORPG — это MMORPG! — не унимаюсь я. — *Это полное 3D, а если не полное, то частичное. Это огромный мир... А "браузерка", это браузер — и больше ничего. В лучшем случае, небольшой клиент от 100 Кб до 50 Мб. Хотя и для этих игр ещё не придумано своего термина. А чистая "браузерка" — это игра, в которую можно играть без дополнительных программ-клиентов вообще!»*

«Ну нет, Талер, в английской жанровой терминологии такого понятия! Нет!!!» — решается на тайное оружие Кертис...

«Если нет такого, значит есть схожее, но не MMORPG...» — отбиваюсь от козыря я...

Споры — дело неблагодарное. Но ещё в спорах периодически рождается истина (хотя периодически и умирает). Резюмируя:

✓ Действительно, для полубраузерных (с минимальным клиентом и/или возможностью коннекта вовсе без него) игр своего термина пока ещё не придумано.

✓ Действительно, **«браузерка»** — это не термин. Это жаргонизм. Но жаргонизм частенько бывает упрощённой производной от академического термина.

✓ Действительно, MMORPG — это **не совсем** термин для определения браузерных проектов. Так же, как и MMORTS не есть MMORPG. Но в семью **MMO** (Massive Multiplayer Online) браузерное семейство, по идее, входить должно.

А истина, между тем, родилась совсем в другом споре. Хотя, ещё пару заседаний с кружкой парного молока, и мы бы тоже её познали.

От BBS к KoL

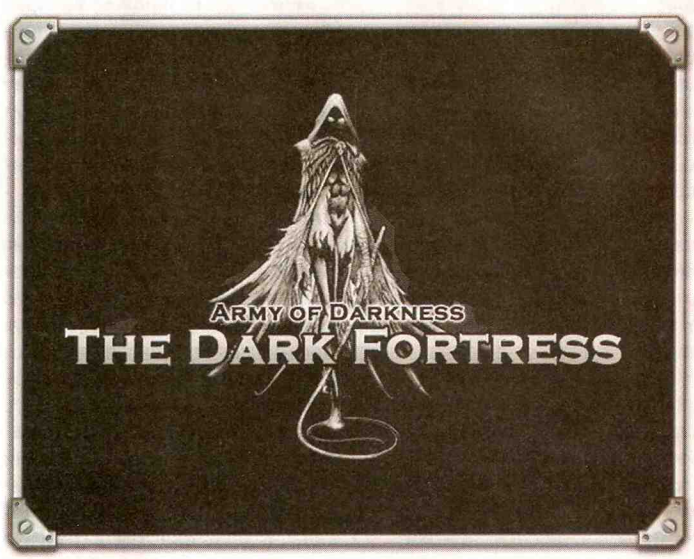
Я не буду более мучить любознательного читателя и открою термин, принятый не так давно, в самом начале статьи, дабы читателю не пришлось добираться до него по реке Хронос от первой полосы к четвёртой.

BBMMORPG — вот так! **Browser Based Massively Multiplayer Online Role Playing Game**. Выговорить такое без пары часов изнурительных тренировок малореально.

То, что сей термин был до последнего времени мало кому известен, обусловлено сравнительно недавним его появлением. Эдак, год тому назад. А, может, два. А, может, и меньше года. Точную дату установить мне не удалось. Сейчас он с эпидемической скоростью распространяется по журнально-игровой бумаге, благодаря компании **Nikita**, которая взялась за разработку сразу двух «браузерных» проектов, и во всеуслышание об этом заявила.

Пещерные браузерные игры, как ни странно, произошли не от **MUD**`ов, а от... трёпа, объявлений и немножко от PBM — на электронных досках **BBS** (связь между компами через коммутируемые телефонные линии). Да что там, само ФИДО поначалу пользовалось BBS-услугами. Что это были за игры — не знаю, я хоть и бородатый, но не настолько старый и продвинутый юзер, чтобы помнить и осязать ФИДОшные времена. Но игры были, говорят достоверные источники, а им я склонен верить.

Почему BBMMORPG-игры не зародились в начале/середине 90-х годов? Тому есть несколько объяснений: нежелание разработчиков уходить в MUD`овскую скупость графики в момент, когда только-только начала появляться яркая картинка; несовершенство тогдашних сетей; нежелание провайдеров брать под своё крыло «неперспективные» проекты и, вероятно, главное, недостаточность инструментария тогдашних браузеров. И хотя я практически уверен, что подобные игры были, но ни одной из них не удалось стать прорывом, ни одна из них не вышла на должный уровень популярности, и я могу разве что сказать павшим безымянным героям: *«Навеки слава!»*, даже не зная их имён и не помня их лиц. Однако и после появления эры Интернета игр класса BBMMORPG не наблюдается, пардон за тавтологию, как класса. Пионером жанра стала «браузерка» **Archmage: War of the Wizards**, которая вышла в **1996 г.** из недр компании *MARI* и была официально признана первой. Согласно сюжетной линии, каждый игрок являлся магом, вышедшим из преисподней, и теперь мог идти войной на любого другого мага, используя множественные заклинания и многочисленные армии. Первая браузерная игра была стратегией.



Жаль, но первая BBMMORPG долго не просуществовала — через какое-то время разработчики прикрыли собственную лавочку, но фанаты, коим игра понравилась, своими руками воссоздали любимый мир и, не мудрствуя лукаво, назвали его **Reincarnation** (то есть, реинкарнация). Игра живёт и здравствует по сей день.

А вот следующей стала **Legend of the Green Dragon («Легенда о Зелёном Драконе», 1999-2000 гг.)**, одну из вариаций которой, **«Змий»**, вы можете найти на нашем Портале **http://www.mikportal.org**: живёшь в деревне, охотишься на зверей, спишь или же занимаешься *PK* (плей-киллерством, т.е. убийством других игроков, когда спят они). Правда, в случае коварного нападения игрок вскакивает и даёт тебе отпор, но назвать это PvP нельзя — т.к. хозяин персонажа в это время, как правило, персонажем не управляет. Затем достигаешь предела могущества и идёшь убивать «Зелёного Дракона», после победы возрождаешься тем же новичком, зелёным и желторотым, как детеныш дракона, но с более высоким званием, и парой полезных в игре фич. Код Legend of the Green Dragon открыт, поэтому каждый желающий может соорудить

из исходника что-нибудь новенькое, интересненькое или даже остро-сатирическое, как получилось, например, в «Змие».

Следующая игра, **Kingdom of Loathing**, изначально была основана на острой сатире, хотя и геймплей её не вызывает нареканий. По сюжету целью игры является спасение короля Ральфа XI, заточённого в призму Гадской Волшебницей (Naughty Sorceress). Достаточно взглянуть на изображение человечка на логотипе данной игры, как в голову лезет **Bard`s Tale**, а то и чего похлеще. Кстати, у KoL очень дружное и прочное коммьюнити, что для онлайн-игры само по себе является половиной успеха, а то и больше. Нетрудно понять, почему: люди ироничные, самоироничные и не склонные к излишнему пафосу обычно легко находят общий язык.

На этой пахнущей смайликами ноте я приостановлю реконструкцию событий, приведших к появлению жанра **BBMMORPG** за рубежом. Любопытно, что оба MMOG-жанра зародились в 1996 г., но первый за счёт яркости, динамики, зрелищности и т.д. отправил второй на обочину игровой индустрии, куда-нибудь к PBeM.

Зато в нашей стране, где при произнесении термина «оптоволоконный кабель» представлялось нечто вроде Лернейской Гидры, всё пошло по-другому, хотя началась «браузерная лихорадка» не так давно (по меркам индустрии), и пару минут назад (по меркам Истории) — в 2002 г.

Военизированный чат

Этот человек так и не представился мне по форме стандартного ФИО. Зови, говорит, меня просто *Единый*.

В 2001 г. у Единого появилась идейка: а не сделать ли чат, но не простой, а с возможностью поединков? Если языком надоест трепать, понимаешь. На то время чаты пользовались бешеной популярностью, и общались в них не только для «пофлудить» или «познакомиться», но и обсуждали довольно интересные, умные темы. Система форумов ещё не прочно укоренилась в Рунете, вот чат и был многокомнатной структурой для онлайн-общения. А если ввести в это общение ещё и некий игровой элемент... Представляете, вместо того, чтобы гнать друг на друга нехорошие массивы текста с использованием матюков и расшифровками генеалогических древ, два спорщика нажимают кнопочку «бой» и выпускают пар. Согласитесь, такой выход для спорщиков намного честнее, нежели простой форумный бокс: *«Да, я тебя порву!!!»*, *«Да пошёл ты!!!»*, *«Да я таких, как ты!!!»* и т.д.

Сказано — сделано. В январе выходит тестовый **WayW**, то есть **Way of Warrior**, или же **«Путь Воина»**. Несмотря на знаковость и первичность, бета-тест шёл достаточно живенько, и уже в феврале 2002 года «Путь Воина» увидел свет.

Сеттинга как такового не было, как это ни странно звучит. Не подразумевались глобальная предыстория, не было борьбы за точки/зоны карты, да с картой не сложилось. Просто чат, в котором общаются люди, а в свободное от общения время сражаются. Боёвка была проста, как сон младенца, — у тебя и у противника по три точки. Три точки = твоё тело: *голова, живот, ноги*. Одну из своих точек ты защищаешь, другую атакуешь. *Попал* в защищаемую точку — соперник *сблочил*. *Попал* в свободную — *пробил* соперника и отнял у того какое-то количество жизней. И так до смерти. Вариативность наносимого урона, вероятность попадания и продолжительность боя зависела от четырёх статов: *сила (удара)*, *ловкость (увороты)*, *удача (крит)* и *жизнь (её кол-во)*. Несмотря на такую простоту, точечная система оказалась гениальной находкой, требующей от игрока для победы недюжинной интуиции и аналитических способностей. Почему — объясню немного ниже (в другой статье). Напряжение боя усугублялось ещё и полным turn-based, т.е. один игрок был — другой защищал. Затем наоборот. Не было одновременной защиты и атаки. И, если соперник «блочил», следующие две минуты проходили в мучительных догадках, сможешь ли ты отразить его удар (33%) или соперник таки нанесёт тебе урон (67%). Чем дальше по уровням, тем больше опасных дров — в игру вступало оружие (+ урон), броня (+ защита), различные зелья и т.д. Ещё один немаловажный момент — уровни заменяли обычные воинские звания: дух = 0 уровень, рядовой = 1-ый, ефрейтор = 2-ой, и так до генералиссимуса.

Если внимательнее присмотреться к скриншоту (дизайн WayW претерпевал многократные изменения, но кардинального капремонта не было), то вы увидите первый интерфейс русской браузерной игры. Первый и, вероятно, последний интерфейс подобного плана. *Посредине* чат, обновляющийся вручную. С *левого* края — список игровых функций, от раздела «бой» до раздела FAQ, *справа* — список бойцов, сортируемый от самого старшего по уровню до духов. Каждый запрос, как и бой, выскакивает в отдельном окне.

Сам интерфейс, как и система навигации были (и остаются) крайне неудобными. Попробуй я увлечься этой игрой, наверное, бросил бы через неделю из за её многочисленных неудобств. Однако Единый не рассчитывал на многомиллионные доходы и 100 000 человек онлайн. Ещё раз повторюсь — проект задумывался как **чат с возможностью общения**. «Путь Воина» существует до сих пор, иногда достигая рекордного количества в 50 человек онлайн. И, как утверждает Единый, это единственная русская BBMMORPG, в которой с момента создания и до сих пор сохранился дух общения, не отягощённого гонкой за апами, лэвелами, артефактами и прочей суетой.

Вот так, неслышной поступью в Рунет пришла эпоха браузерных игр, или же **BBMMORPG**. Если суммировать то количество кровушки, которое она попила у начальников все-

А знаете ли вы?

В забугорной версии игры **Ever Quest 2** есть такая консольная команда, как **pizza**. Если вы заядлый онлайнщик, у которого в унитазе паутина, в холодильнике сплошные бутерброды и микроволновка стоит возле системного блока, то эта команда будет вам полезна. Дело в том, что при в воде в консоль слова **pizza**, интерент-браузер автоматически делает заказ в пиццерии **Pizza Hut**. Через некоторое время к вам в дверь постучит разносчик пиццы с коробочкой долгожеланого йидла.

Парни из журнала «Навигатор игрового мира» предложили «Акелле» ввести еще одну команду — .

возможных рангов офисного типа, то любой «Ночной Дозор» неминуемо уйдёт на пенсию, признав свою полную профнепригодность. Итак, двери WayW открылись...

Диадема фреймов

...и туда вошло некоторое количество людей, обнаруживших, что «браузерка» — это, конечно, не настоящая MMORPG, и уж тем более не UO и ващще хуже даже, чем Fallout, который ни разу не онлайновый, но, в общем и целом, здесь можно отдохнуть, прикольно пообщаться и провести пару примитивных боёв, которые иногда также могут быть прикольными.

Вместе с этими людьми, незаметно для себя открывшими Новый Мир, и, подобно соратникам Колумба, занесшими обратно в Европу компанию колорадских жуков и курение, в WayW появился скромный молодой парень *Алексей Щедрин*. И идейка ему понравилась...

Далее может последовать множество обвинений и взаимных упрёков с обеих сторон: о краже интеллектуальной собственности, т.к. чат-игра Единого действительно не имела аналогов, а также о неприличности подобных шагов, о жадности и нежелании делиться, но...

Я не слышал мнения двух сторон, поскольку с Алексеем Щедриным общался только в экстремальных ситуациях, и ничего хорошего из бесед не вынес, а Единый таки говорит, что идея была украдена. Слишком много «но»...

17 марта начинается бета-тест скромного проекта **«Бойцовский Клуб»**...

Можно ли было, допустим, в январе зайти на «Путь Воина», взять оттуда основополагающее — боёвку, дополнить её, придумать новый интерфейс, ставший впоследствии эталоном для подавляющего большинства «браузерок», быстро склепать игру и «отправить» её на бета-тест за месяц-два?

Или всё-таки идеи витают в воздухе, и как Единому, так и Алексею Щедрину они пришли в голову практически одновременно? Есть сведения, что точечная система «блок-удар» взята из давней зарубежной онлайн-игры, прототипа БК...

Посмотрите на интерфейс «Бойцовского Клуба» — торжество прагматизма и озарения. Экран делится на *верхний* и *нижний* фреймы. Большой верхний — аватар персонажа, карта мира, боевая арена, линки с прочими игровыми функциями и изображениями, попросту **фрейм действий**. Нижняя часть поделена на *правый* и *левый* фреймы. Большой левый — **фрейм общения**, т.е., чат. Малый правый — **статистический фрейм**, т.е. список всех присутствующих в данной зоне/комнате/цельной игре персонажей, с вероятным указанием конкретного места, в котором игрок находится. До сегодняшнего дня данное расположение основных фреймов на интерфейсе остаётся незыблемым для практически любой BBMMORPG. Изобретение или всё-таки калька с западной «браузерки»? Не берусь сказать, т.к. «то самое браузерное зарубежное БК», которое никто не видел, о котором ходят легенды, и которое было до... — не нашёл. Если действительно изобретение, то несмотря на мою горячую «любовь» к БК — респектище!

А знаете ли вы?

Некогда бейсболист команды Boston Red Sox *Курт Шилли* присутствовал в **Ever Quest** в виде монстра, а точнее, босса. В то время как раз проходили серии матчей Yankees vs. Boston Red Sox. Так вот, на протяжении нескольких дней каждым убийством Шилли игроки (помимо выколачивания ценного шмота) совершали маленькое благотворительное дело — помогали *ALS Association*, занимающейся диагностикой и лечением бокового амиотрофического склероза (болезни Шарко). За каждое убийство босса компания *Sony Online Entertainment* перечисляла по 5 убитых енотов на счет вышеупомянутой организации. Хм... Интересно, сколько всего денег она заработала?

А потом? Да, что «потом»?! Сначала Алексей Щедрин ходил в виртуальном мире как простой боец, но затем необходимость быть GM'ом и Богом, а также невероятное количество людей, просящих денюжки, мечика, щитика и просто внимания, сыграли с ним злую шутку: *Лэл* (именно так назывался Алексеев персонаж поначалу), подобно Анакену Скайуокеру превратился в Дарта Вейдера. То есть, в **Мусорщика**. На этом я оставлю судьбу одного из начинателей *супероналйнигры*, обладательницы премий за лучший развлекательный проект Рунета 2004 и 2005 годов.

БК стал феноменом, флагманом и безраздельным владыкой Рунета в сфере развлечений на протяжении нескольких лет. Интуитивно-тактическая, сбалансированная боёвка, широкий выбор оружия, удобный чат — всё это привело к тому, что в игру играло практически всё население СНГ, имевшее доступ в Интернет. Несмотря на постоянно падающий сервак, глюки, баги, произвол местной полиции — «паладинов», ужесточающиеся правила и самодурство администрации, **«Бойцовский Клуб»** стал для людей той отдушиной, которая позволяла им на время отдохнуть от самих себя *сереньких* и стать *яркими*, *настоящими*, готовыми на подвиги и смерть во имя славы, денег, женщины... На сходках «быкашников» в разных городах собиралось до сотни и более (!) человек. После боя говорили «Спасибо за бой!», а нападать на более слабого было моветоном.

Но всё хорошее когда-нибудь кончается, чаще всего — быстро. Почувствовав большие деньги, текущие им в руки от продажи артефактов, администраторы проекта перекосили баланс и из проекта начался отток двух категорий по Р. Бартлу — *исследователей* и *социалов*. А среди них было мно-о-ого сметливых ребят, сведущих в программинге и даже гейм-дизайне игровых миров. Началось развитие BBMMORPG в Рунете.

BBMMORPG, BBMMOTBS, BBMMOGmix...

2003 г. — «Арена». Первые элементы тактики с помощью поля из шестиугольников и *зональная система* повреждений, отличная от *точечной* тем, что из руки, например, можно выбить оружие, а ногу можно сломать, и тогда с неё спадёт броня, как и с головы, туловища и т.д. Появление стандартных RPG`шных рас.

2003 г. — «Смутные Времена» или же АнтиБК, как его называли. Прибежище большинства гейм-диссидентов. Единственная условно бесплатная игра на сегодняшний день, которая не приемлет постоянные денежные вливания. То есть, *«артефакта + 50% к урону»* **ни за какие деньги купить нельзя**. В остальном (пока) БК-клон.

2003 г. — «Ганджубасовые войны». Новый сеттинг (урбанистика, остров, плантации). В остальном (пока) БК-клон.

2003 г. — «Сфера Судьбы». Первая **BBMMOTBS** (ну и термины, Ёкарны Бабай!!!). Впервые в глобальной многопользовательской русскоязычной игре применяется технология Flash. Становится суперпопулярной. Занимает пустую нишу космических онлайн-стратегий. Не похожа ни на что нашенское.

Вышеуказанные проекты (кроме «Сферы Судьбы») постепенно начинают обрастать экономикой, первичными и вторичными профессиями, банками, транспортом и т.п. «Бойцовскому Клубу» приходится всё сложнее. Возросшая конкуренция вынуждает идти на изменения, вводить обещанные, но забытые фичи, расширять мир...

2004 г. — «Территория». Ещё не приевшийся урбанистический сеттинг. Уличные банды, разделение влияния. В остальном (пока) БК-клон.

2004 г. — TimeZero. Великолепная идея. Постапокалиптика. Flash. Мир с нуля. Система по типу «фоловской» *S.P.E.C.I.A.L.*, наконец-то движущиеся, хоть и примитивно, и только на поле боя, персонажи.

Пожалуй, с того момента и до сегодняшнего дня появилось ещё четыре ярких «браузерки», вызвавших ажиотаж: **«Дозоры» (2005**, по мотивам фильмов, которые по мотивам книг Лукьяненко) — интересная концепция, но жуткая её реализация поначалу сильно притормозила игру; **«Жуки» (2005, BBMMOGmix? BBMMOSim?)** — пожалуй, самый уникальный проект, симулятор и гонки в одном лице, не похоже ни на что в Рунете, **«Лига героев» (2004 г.)** — использующая в боёвке ещё один гениальный принцип *«камень-ножницы-бумага»*, но корявая в балансе и дизайне и **BBMMORTS** (ещё один чудо-термин) **Ogame** (у нас в **2005 г.**, в Германии раньше), совершенно разбалансированная в плане ведения войн, создания альянсов, зато не отнимающая много времени у геймера (кроме игроков топ 30) и местами очень любопытная.

Кого BB, а кого и не BB!

Русскоязычный браузерный мир действительно феноменален. Впрочем, так же, как и русскоязычное ЖЖ-коммьюнити. И повальное увлечение браузерными играми я могу объяснить не столько наличием особи «геймер русский тупой», сколько тоской по подвигу, к которой славянская душа более склонна, нежели западная.

Отчего **Sims`ы** в Забугорье били все рекорды популярности в категории офлайновых игр? В построении самой модели западной существования: *«Если ты чуть-чуть напряжёшься, а потом твой сын чуть-чуть напряжётся, твой внук будет жить в роскоши, купаться в золоте и поганой русской икре [красной/чёрной]»*. Видимо, поэтому западный человек хочет прожить виртуальную

жизнь в якобы «реальном» мире, но с полагающимися сказочными богатствами, бассейном перед домом, красивыми блондинками (брюнетками, негритянками, мулатками, славянками теми же, прости меня, Перун!).

А вот нашенскому человеку никто подобных указаний не давал и надежд на счастливое будущее не плодил. Установка нашенскому идёт немного по-другому: *«Ты — родился гражданином великой нации, которая прославилась своим хоккеем, балетом (кумысом, салом, бульбой, Стрелучитором). Будь же счастлив тем, что живёшь в такой стране и гордись своей Родиной!»* Заметьте, ни одного слова о том, что ты когда-то заживёшь более-менее хорошо. Если присмотреться, мы — те же китайцы, которых кормят словами о великой нации. Но, в отличие от китайцев, мы не умеем нормально работать...

Вот и выходит, что нашему человеку недостаточно жить в другом мире. Нужно жить в мире, **кардинально** отличающемся от реальности. И не просто жить (UO, Sims Online, ранние Star Wars Galaxies), а сражаться. Бороться каждую секунду своего виртуального бытия. Причём, большинство активных «русских» делится на два лагеря: либо полные злодеи, для которых *PK* в любой его форме — это как бальзам на раны, либо такие светлые и справедливые, что Городецкий, посмотрев на них, давно бы уже женился на Алисе и горя не знал. Да что там, ушёл бы в Инквизицию! Поэтому БК-клоны, или же браузер-файтинги так популярны на нашем, пропахшем татарскими завоевателями и хот-договскими освободителями пространстве. Возможно, этим объясняется недостаточный успех TimeZero, которая революционна во многих отношениях и была вполне способна стать лидером русскоязычного онлайна, да менталитет общей клиентуры, что ли, помешал.

Кстати, маленький абзац для тех, кто уверен, что Талер в большинстве своих статей занимается третьесортным флудом. Была идейка расписать эдак пятьдесят ссылок на различные онлайн-игры, и тем забить оставшееся место в статье. Но, поверьте, оно того не стоит. Поэтому даю наводку на два сайта-энциклопедии **BBMMORPG**: **http://mmorpg.rpgland.ru** и **http://www.mmorpg.ahz.ru/index.html**. В общем и целом, игр там наберётся штук под 200, на любые вкусы: от почитателей качественных RPG и стратегий, до извращенцев, которым необходим сервер с 5-тью *человеками* онлайн и постоянно тормозящим геймплеем. Кстати, через второй линк можно выйти на достаточно качественные зарубежные проекты, даже на некое браузерное подобие *Galactic Civilizations*, причём, в редакции от *Stardock*, а не от фанатской братии. Ну и аниме, само собой, хотя его легче искать в восточном секторе Инета, а не на предлагаемых сайтах.

А, ну да, пока не отошла глобальная мода, вот вам ещё один линк: **http://www.prevedgame.ru**. Экономическая игра про медведов. Рейтинг измеряется в преведах. Играл ли я в неё? Нет. Хочу ли? Нет. Но только по беглому взгляду — кое-какая работа в игре мне уже нравится. Например: *«Песать мемуары» — зарплата 715 рублей.*

Пустые ниши BBMMORPG

И так, то ли глас вопиющего в пустыне услышан, то ли вследствие жёсткого кризиса, но отечественные игродельческие компании повернулись к веб-браузерным играм не ж****, а животом. Если быть честным, то пока только *Nikita*. Зато игр сразу две: **Kavelon** (BBMMORPG) и **WebRacing** (BBMMORacing). Интересно, что у них получится.

Отсюда вывод: если такая прожжённая компания, как Nikita, берётся за разработку проекта из такого жанра, над которым разве что ленивые не смеялись, это что-то да значит. Может, действительно, кризис в среде PC-девелоперов настолько неотвратим, что они капитулировали и унизились до уровня веб-проектов?

Может быть, так. А, может, дело в том, что великая армада рунетовских проектов в подавляющем своём большинстве идёт по проторенным дорожкам и не спешит обращать взор на неисследованные земли.

Закончить хочу воспоминанием ещё об одном споре. Только уже не с Кертисом. Была, знаете, дискуссия с главредом одного крупного российского гейм-журнала, как ни странно, глянцевого и толстого. Это я сейчас не издеваюсь, а подчёркиваю значимость. И главред долго не мог понять, почему же я так враждебно отношусь к фэнтези-онлайн в целом и к WoW в частности. И говорил он примерно следующее: *«Да, они ничего инновационного не создали, но при этом насколько качественная игра получилась!»*. Я мямлил что-то про заезженность, про *«с миру по талантливой нитке — голому на брудершафт»*, про «фэнтезийное засилье» и прочее. Заодно понимал, что он прав, и я тоже прав... но он немного правее. Только сейчас, сев за статью, осознал, что же тогда я хотел сказать.

Плох не **World of Warcraft** — наоборот, он-то как раз замечателен. Плоха сама тенденция, когда люди, создающие игры, пользуются уже готовым, а зачастую и отработанным материалом. Плох тот разработчик, который берёт эльфов, гномов, орков и людей за основу не потому что увлекается фэнтези, а потому, что ему лень фантазировать. Плоха сама ситуация, когда человек предпочитает взять десятую производную от хорошей идеи, нежели реализовать пусть корявую, но зато свою. Не фэнтези мне не нравится, а то поле вторичности, которое оно невольно создаёт. Как мне, человеку, который до сих пор считает своей любимейшей книгой трилогию «Властелин колец», может не нравиться фэнтези?!

Путей для развития у Рунет-BBMMOG предостаточно. Почему космические стратегии **«Сфера Судьбы»** и **Ogame** пришли к нам из Германии, а доморощенные Единые и Щедрины расщедрились, пардон за каламбур, только на **StarCombats** (до коликов смешной БК-клон «прА космАс») и **«Войны Роботов»** (БК-клон, но уже про мехов)? Почему только создатели **TimeZero** рискнули и познакомили наш онлайн с постапокалиптикой? Почему, в конце концов, городское фэнтези исчерпывается **«Дозорами»** с парой фирменных костылей от Лукьяненко? Не хочу обидеть создателей игры, но сами бы они до этого додумались, без поддержки бестселлерами и блокбастерами? Пустых ниш, которые, заполнившись проектами, могут собрать до 10 000 посетителей ежедневно и (больше, гораздо!) при умелой разработке и гейм-мастеринге — немало. Нужно только несколько светлых голов, которые смогли бы... Пока же в рунетных BBMMORPG две беды: плагиаторы и коннект.

А про новейшие зарубежные наработки на ниве «браузерок» я не буду распространяться. Ибо не играл и эмоций туда не угробил. А говорить о том, что знаю всё, это, простите, не сюды. Это туды. А я был и остаюсь дилетантом от гейм-индустрии, который при слове «пинг» краснеет и говорит «понг». Кстати, я и в настольный теннис играть не умею...

P.S. Придумал намедни термин для браузерных игр с необязательным или же обязательным, но маленьким клиентом. **HBBMMORPG** (Half-Browser Based и т.д.), или же **HB/KB-MMORPG** — (Half-Browser/Klient Based и т.д.). Как вам, а? Мне нравится!

А знаете ли вы?

Милые девушки, что нужно делать, если ваш парень заядлый онлайнщик? Что угодно, хоть по голове качалкой бейте, только не вздумайте удалять его персонажа. По словам *Mainichi Daily News*, в Японии одна девушка воспользовалась паролем парня и удалила его персонажа. Естественно, персонаж был очень сильный и потрачено времени на его прокачку было немеренно. В ответ парень подал на девушку в суд. Дело он якобы выиграл, но денежной компенсации морального ущерба парень так и не добился.

В общем, дорогие девушки, лучше бейте парня качалкой и не покупайтесь на святое.

Кирилл Талер

Как волк-одиночка жениться ходил

*Каждый человек ищет там, где удобнее только **ему**, и мало ориентируется на стандарты. Потому нудной лекции «что такое хорошо, а что такое плохо» — не ждите. Скорее, полуностальгическое, местами систематизированное, местами чересчур эмоциональное эссе (?!) о **ноосфере** в онлайн-играх.*

Соцнальные перекосы

Вернёмся к мистеру **Ричарду Бартлу**, одному из пионеров игровой онлайн-индустрии, чьи деяния были описаны в **Онлайн-истории** (стр. 14). Помните его градацию игроков: *покорители, подавители, исследователи и социалы*? Теперь возьмём **Lineage 2**, игроков каких типов больше в любимой многими «линейке»? *Покорителей* и *подавителей*, т.е. тех кто безостановочно «рубит апы и лэвела», либо занимается плей-киллерством, а затем уничижительно разбрасывает миллион *адена* малыми кучками по округе и наблюдает, как меньшие уровни, либо просто жадные игроки торопливо подбирают деньги. *Исследователей* в игре гораздо меньше, они также штурмуют новые апы и лэвелы, но только для того, чтобы увидеть новые земли, пещеры и новых монстров. А исследовать что-либо в широком смысле в Lineage 2 не получится — всё уже обнюхано. *Социалов* же нет вообще, либо их крайне мало, т.к. чат не заточен под свободное общение, а пригоден, скорее, для быстрых команд в партии, для торговли или же системных сообщений. **Lineage 2** — это, по сути, онлайновый слэшер, а две последних категории игроков игры подобного плана не приемлют. Поэтому, мы будем касаться тех проектов, в которых присутствует некое социальное деление и социальные же институты.

Муж и жена — одна сатана

Самая первичная ячейка общества — это семья, как говаривали в СССР. Стремясь сделать мир как можно более живым, разработчики виртуальных миров ввели в игровой процесс разнополые (а кое-где и однополые) свадьбы. С обручальными кольцами, специально «отстроенными» для церемоний дворцами бракосочетаний, свадебным ритуалом, смайлом «муж и жена». В **World of Warcraft** даже детей можно делать! Имеется в виду не сам процесс, а результат — через какое-то время у вас появляется маленький «непись», который бегает, кричит, мешается под ногами и очень любит своих маму и папу. Что характерно, в онлайн-играх чаще всего женятся/выходят замуж как раз замужние/женатые в рЫале люди. Одного раза им, что ли, мало? Или это попытка поиронизировать над судьбой? Шут их знает, женатых, я-то сам холостой!

За четырёхлетнюю историю пребывания в онлайн-играх у меня был шанс дважды жениться. Первый раз **(БК)** дело закончилось страшнейшим скандалом с невестой, в результате которого мне было с презрением брошено в лицо всё имущество будущей жены, включая *экзотический панцирь*, а сама невеста ушла, в чём мать родила, в кулачные бои. Позже ею увлёкся сам **Мусорщик,** и я любезно уступил дорогу владыке Тьмы. Второй раз **(СВ)** девушка чего-то перепутала, и вместо меня вышла замуж за кого-то другого. Я мрачно стёр из своей памяти поговорку «Бог любит троицу», решил больше не пытаться, да так и остался одиноким волком.

Семейная жизнь в виртуальных мирах имеет как свои плюсы, так и минусы. Те игры, в которых передача денег затруднена, предоставляют супругам право пользования общим имуществом. За счёт этого часты браки, и даже объявления на форумах: «*Одинокая прекрасная леди маленького уровня познакомится с материально обеспеченным хай-лэвелом для создания крепкой семьи*». Потому, случаи, когда муж или же жена профукивает весь общий бюджет, а затем подаёт заявку на развод — нередки.

Задумайтесь, товарищи, оно вам надо — эта виртуальная свадьба, которая в результате может принести больше головной боли, нежели удовлетворения? А ведь в некоторых играх именно за свершившийся факт виртуальной свадьбы нужно платить вполне реальные деньги.

Не раздумали? Значит, это любовь, а молодым, как говорится, мир и достаток. Что, невеста случайно оказалось бородатым тридцатилетним сисадмином с пивным пузом ~ 110 кг живого веса без пива? Что ж, у каждого свои недостатки, зато аватарка красивая.

Клан — это...

Не припомню такой игры, в которой бы не было кланов. Если кланы не предусмотрены правилами — игроки создают неофициальные альянсы, гильдии и т.п. Человек — животное стадное, и наши гены, перешедшие от пращуров, вопиют, что врага легче побороть гуртом, нежели поодиночке, да и батьку (монстра, человека-козла) компанией бить легче.

В кланы люди идут по нескольким причинам: защита от злых дядек, нападение на добрых дядек, финансовая помощь, желание быть хорошем коллективе, который тебя поймёт, жажда славы, борьба с несправедливостью, и ещё многое-многое-многое. Особенно сплочённые кланы наблюдаются в **ВВММОRPG**, так как тамошняя статичная система картинок не располагает настолько динамичным геймплеем, как в трёхмерных **MMORPG** или же текстовых **MUD**, и времени на общение остаётся не в пример больше.

Хорошо, допустим ты, о мой юный воин, хочешь вступить в клан. И у тебя даже есть для этого причина. Хотя бы такая: «*Патамушта эта крута!*» Для подобных искателей крутости на свою голову существует множество зазывал — будь игра трёхмерной или же браузерной, найдутся три-четыре человека, кричащие в чат примерно следующее: «*Создаётся новый клан Unforgivin Demons!!! В клан приглашаются все!!! Клан будет преследовать идиалы добра и справидливости!!!*» Что ж, юный воин, заходи в клан, носи гордый значок, опробуй все прелести «семейной» жизни, только помни — на халяву бывают только синяки да шишки. И если клан формируется с какой-то идеей, то он будет не зазывать людей, а тщательно отбирать через знакомых. Либо же выложит свою заявку на форум с чёткими, почти что ультимативными указаниями и требованиями, какие люди им нужны, а какие нет. А клан, который зазывает всех и вся, никакой цели не имеет — просто некий парень решил поиграть в главу. Почему? «Патаму шта эта крута!» Знакомая песенка? Отож!

Помни, о юный Скайуокер, что ношение значка подразумевает групповую ответственность! Если какой-нибудь отморозок, принятый на общественных началах, или же гордый глава по невежеству и малолетству пошлёт на три весёлых буквы бойца топ-клана, то отвечать за оскорбление придётся всем, носящим одинаковый значок. А топ-кланы зачастую скучают, и развеивают скуку тотальным геноцидом кланов малых. Более того, они просто ждут повода, чтобы стереть в порошок особо зазнавшихся *ньюбов*.

Я тебя отговорил? Нет? Что ж, продолжим для остальных, кто ещё никуда, пардон, не вступил. Как уже указывалось выше, клан — это ответственность, которую берёт на себя каждый. Ответственность за неосторожный поступок любого человека с таким же «маркером», как и у тебя. И, если с сокланов цем случится беда, а ты с ним в прохладных отношениях, всё равно придётся бросать свои насущные дела и спешить ему на помощь, потому что это прежде всего **соклановец**, и только потом — человек, который тебе неприятен.

Армия, семья, банда

Если брать глобально, кланы/альянсы разделяются всего на три категории: *клан-армия, клан-семья и клан отверженных*.

Клан-армия. В этом случае в клан вступать следует, если ты гонишься за высокими уровнями, если тебе не чужда жажда славы, если ты хочешь стать самым сильным бойцом в данной игре и показать всем кузькину мать, или же, в конце концов, просто повоевать хочется. Но помни, в клане-армии строгие порядки, а главой и советниками подобного клана чаще всего являются люди с солидными деньгами (реальными), и имеющие в нашем *настоящем* мире определённый вес, возможно, даже большие начальники или же сотрудники силовых структур (бывает и такое!). Это значит — по приказу главы/советника ты обязан бросить самое прибыльное дело, выйти из выигранного боя, даже отложить насущную работу в рЫале, и мчаться в ту виртуальную точку пространства, которая была указана старшим по званию. По сути, ты корпоративный работник с перспективами карьерного роста, менеджер низшего звена, а то и простое пушечное мясо. Каждую неделю — налог в игровой валюте, за флуд в клановом чате — штраф, за провинность — штраф, понижение в звании или же «увольнение» из клана. Такова обратная сторона монеты. Зато на тебя смотрят с уважением, заискивают, предлагают товары по заниженным ценам и просят помочь в бою. Зато ты можешь безнаказанно напасть на слабейшего, а то и на сильнейшего, и тебе на помощь придут сокланов цы. А если у клана наклонность светлая, ты становишься чем-то вроде воина-освободителя, даже если сам не привнёс много добра в виртуальный мир. Магия значка!

Клан отверженных. Сочетает в себе черты и армии, и семьи, не являясь ни тем, ни другим. Клан отверженных — это военизированное партизанское объединение, которое действует против всех. В случае отыгрыша **светлой** стороны силы, борьба идёт против зла и несправедливости, но такими жёсткими и радикальными методами, что выступающие за тот же Свет и Порядок другие кланы просто не хотят связываться с подобными «террористами добра». Любой грязный, но разрешённый правилами приём используется при первой же представленной возможности. Очень действенная военная модель фанатического служения идеалу и полного пренебрежения любой моралью. Чувствуя отверженность, сокланов цы в подобных случаях становятся одним целым, и это неудивительно: сдружиться можно и со змеёй, особенно, если против вас двоих целый мир. В случае же **тёмного** выбора — клан отыгрывает полных отморозков, нападая на всё, что движется, и, уничтожая всё, что дышит. Заключаются союзы с такими же тёмными, но более умеренные адепты Тьмы не хотят иметь дело с худшей вариацией панков, которые подставят тебя в любую минуту. В самом клане царит анархия, т.е. в мирное время начинаются ссоры и грызня, а глава может быть послан на пару непечатных символов простым новичком, но стоит только «выйти на тропу войны», как разномастная разбойничья ганза тут же становится опасным диверсионным отрядом.

Клан-семья. Сюда приходят те, для кого главное — не общение или же тихая гавань, но компания, в которой тебя поймут, люди, с которыми интересно находиться рядом, пусть эти люди и меньше тебя на десяток уровней, и в боевой ситуации помочь не смогут. *Кланы-семьи* обычно не занимают высоких строчек в рейтингах топ-кланов, и в бою ничего особенного собой не представляют. Как правило. Есть и исключения. Зато ссоры в подобных кланах крайне редки, шанс кидалова мизерный, а стабильность состава близка к 100%. Как правило, такие сообщества имеют не меньшее влияние на игровую политику, нежели топ-кланы армейского типа. Некоторые *семьи* переживают сами проекты, в которых были созданы, и вместе перебираются на новые онлайновые территории. Бывает так, что пути игроков расходятся по разным играм, но сама **семья** продолжает жить — люди встречаются на клановом сайте, обмениваются впечатлениями, спорят, переманивают друг друга из игры в игру, встречаются в рЫале в баре за кружкой пива или же в лесу, за чем покрепче, или же в походе (и такое бывает). Опасность для кланов подобного мироисповедания в том, что, будучи самодостаточными, они обосабливаются, прекращают общение с другими игроками того или иного виртуального мира и полностью уходят в себя. И через некоторое время начинают без притока свежей крови перегнивать, скукоживаться и впадать в состояние stand-by.

А знаете ли вы что?

У Westfall`овских алхимиков в **World Of WarCraft** хранится некая запчасть от терминатора, а именно, его рука. Полазив по лабораториям, вы сможете заметить баночку с упомянутой выше конечностью.

Конечно же, встречаются интересные гибриды, когда полностью военизированное объединение игроков является ещё и дружной семьёй, или когда полные отморозки, отыгрывающие тёмных, вдруг становятся чем-то вроде спасителей обездоленных и угнетённых, ибо «зло оборзело, а добро обленилось». Но рассмотреть все случаи, пусть даже особенные, просто невозможно.

Я бы в лидеры пошёл

Когда выходишь в топ-бойцы — замечаешь интересную тенденцию: надменные ранее кланы вдруг начинают пылать к тебе особенной любовью, приглашают к себе, сулят чуть ли не зарплату в игровой валюте, и предлагают должность воеводы или место в Совете (Вице-спикером?! — нафиг-нафиг!). А тебя уже как-то не прут эти почести, вымпелы, значки, лавровые венки и прекрасные наложницы. Это значит — либо ты устал от игры и тебе нужно: а) отдохнуть; б) сменить игру, как это ни прискорбно. Нет ничего унылее хайлэвела, ежедневно заходящего в игру *«потому что привык»*.

Либо же пришло время создавать собственный клан.

Что я могу посоветовать? Разве что заорать во всю глотку: **НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО!!!!!**

Впрочем, людей без крыши много, более того, они до сих пор рождаются — им и будет посвящена следующая статья-воспоминание о том, как я создавал, а затем и рулил своим кланом в одной популярной браузерной игре. Но уже не на страницах спецвыпуска **Online.** Следите, как говорится, за публикациями!

Вирджин КЕМПЕР

MUD

В те далекие времена, когда МИК только начал издаваться и печатался на бумаге, смутно напоминающую ту, что обычно используют в туалете, великий Ранд помимо «Ультимы» играл в такую замечательную штуку, как MUD. Да, собственно, не только Ранд. Тогда в MUD`ы играла практически вся редакция. Сейчас, конечно, уже никто не играет. Максимум, дело доходит до воспоминаний о великих похождениях МИКовской банды по мирам текстовых ролевок. Я думаю, можно смело сказать, что после PBEM именно MUD является вторым прорывом в области онлайн-игр. В этой статье я постараюсь рассказать вам (и, как всегда, разберусь сам) в построении, геймплее, мире и прочих аспектах подобных игр.

О истории появления мадов вы могли уже прочитать в великом историческом трактате, который подготовил для вас Талер. Я же не буду сильно вдаваться в исторические факты и начну сразу с определений. Что такое **MUD**?

Расшифровок этой аббревиатуры существует достаточно много: «Multi User Dungeon», «Multi User Dimension», «Multi User Domain» и даже «Multi-Undergrad Destroyer». Как видите, несмотря на обилие всевозможных расшифровок, суть остается одна — групповая игра.

Самое большое отличие MUD`ов от современных онлайнок заключается в полном отсутствии хоть какого-то намека на графику. Есть только текст, с помощью которого описывается все происходящее вокруг. Например: *«Вы стоите посреди комнаты в редакции журнала "Мой Игровой Компьютер". Вокруг вас — столы, за которыми работают мудрые редакторы. Из комнаты есть всего один выход, который находится справа»*. Примерно так выглядит мир MUDов. Все в текстовом виде, никаких вам шейдеров, текстур и прочих ненужностей.

Для того, чтобы начать игру, вам не придется качать гигабайтный клиент, ждать подтверждения регистрации на сайте и т.д. Клиент все же скачать нужно, но он небольшой. Далее заходим на сайт заинтересовавшего нас MUD`а и ищем номер порта, к которому нужно подключиться. Найдя необходимый номер, запускаем клиент и прописываем connect: трам-пам-пам-бла-бла-бла-точка. Если вы все сделали правильно, то вашему взору предстанет главное меню. Здесь уже особо разбираться не в чем. *Новая игра <1> FAQ <2> Послать админа <3> Выход <4>* и т.д. По точно такой же схеме вы выбираете пол вашего персонажа, класс, город, в котором хотите стартовать, и другие опции, указанные в списке.

И вот вы в очередной раз рождаетесь в новом мире — в мире, которого вы не знаете, в мире, где есть свои законы и правила. Что же делать дальше? Сразу хочу предупредить: поначалу вам придется очень много читать, ибо каждая площадь, каждый кустик, каждый человек описывается достаточно подробно.

Ну что, прочитали все описания? Отлично. Теперь переходим ко второму уроку.

Для любых действий в игре вам придется вводить специальные команды. Поскольку русскоязычных MUD`ов у нас хватает, то пример буду приводить на русском языке.

Итак, наши дорогие читатели, для начала вспомните уроки географии — а точнее, такие понятия, как север, юг, восток и запад. Вспомнили? Отлично. А теперь представьте, что ваш персонаж — это робот, который управляется голосовыми командами. Чтобы заставить его куда-то пойти, нужно сказать «иди» или «идти». Чтобы заставить робота пойти не куда-нибудь, а туда, куда вам необходимо, нужно задать направление — например, «идти на север» или «идти на восток». Точно так же и в MUD`ах.

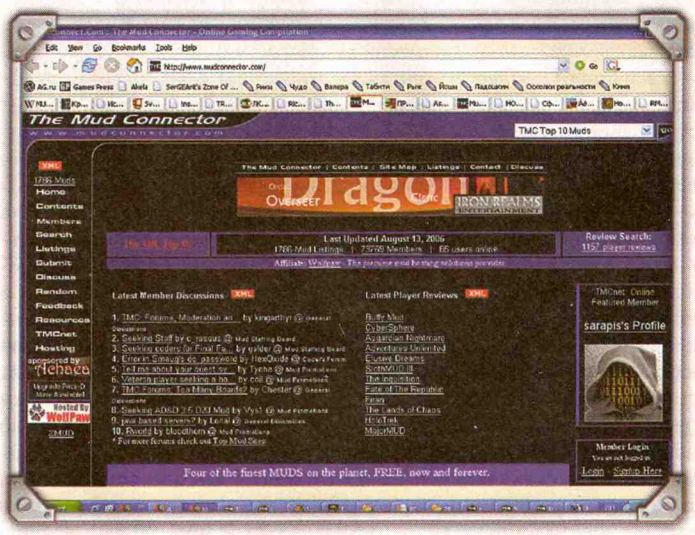
Теперь перейдем к более сложным действиям. Допустим, вам нужно посмотреть на список ваших умений. Для этого вбиваем в командную строку фразу «умения» и смотрим, что нам нужно.

Как видите, принцип MUD`овского геймплея заключается в... хм... общении с персонажем. Большинство серверов имеют огромнейший список команд. На основе их, собственно, и строится вся уникальность мира и MUD`ов в целом. Чтобы было понятнее, приведу очередной пример.

«Вы стоите в одной из комнат ИД "Мой компьютер". Справа, за столом, сидит бородатый Александр Глюк и пишет мемуары. Но его столе стоит компьютер, рядом лежит голова рыжего гнома и кусок отбивной. Справа от монитора стоит бутылка с самогоном».

Кадет: Поприветствовать Глюка

«Вы поприветствовали спецагента Глюка. Александр ответил вам простым орочьим "брррр"».



Вот. Простая ситуация, правда? Если вы начинающий MUD`овец, то диалог закончится на вышеописанной фразе. А человек, который играет уже не первый месяц, попробует свои силы еще раз. Например, вот так.

Кадет: разбить бутылку самогона

Неизвестная команда: разбить бутылку самогона

Кадет: выпить самогон

«Вы попытались выпить самогон, чем вызвали у Глюка приступ ярости. Недолго думая, он звезданул вас со всей дури кулаком. Когда вы очухались, то поняли, что прошибли стену собственным телом. За стеной оказался тайный проход».

Кадет: идти в проход

Вот вам и типичный для MUD`ов квест. Хотя вы могли пройти мимо и его не заметить. В этом и заключается вся уникальность MUD'ов. Это вам не просто кликнуть мышкой на подсвечивающийся предмет, тут придется пошевелить мозгами. Можно немного упростить себе задачу и поставить цветовое оформление — тогда нужная фраза будет выделяться цветом. Но додумываться, какую команду прописывать, все равно придется самому.

Идем дальше.

Вы уже немного освоились с миром, научились передвигаться по нему и выполнять простые действия. Теперь давайте попробу-

ем сделать так, чтобы нам не приходилось постоянно вводить длинные команды на манер «поприветствовать уборщицу». Тут есть два варианта. MUD`овский движок позволяет привязывать определенные команды к клавишам NumPad (блок клавиш в правой части клавиатуры). Для начала лучше назначить клавиши, которые бу-

дут отвечать за передвижение. Допустим: *север* <8>, *юг* <2> и т.д. Остальные команды можете расставить по своему усмотрению — сами выбирайте, что для вас важнее.

Еще в MUD работает такая штука, как «сокращения». То есть вместо *«напасть на обезумевшую белку»* можно вполне писать *«нап безум бел»*. Тут главное сокращать так, чтобы компьютерные мозги сервера разобрались, что же вы хотите ему сказать. В противном случае он выдаст вам стандартную фразу:

Неизвестная команда: бла-бла-бла.

* * *

Теперь все-таки обратимся к истории и посмотрим, какие бывают MUD`ы. Для начала поговорим о некоторых разновидностях MUD`ов.

Одними из первых нормально работающих представителей жанра считаются **TinyMUD**, появившиеся в 1989 г. Суть всей петрушки заключается в том, что игрокам позволено творить собственные... локации, наверное. Или комнаты. В те времена каждый игрок мог построить свой собственный уровень и пригласить туда людей. Недостатком TinyMUD`ов считалось полное отсутствие монстров, оружия и брони. Игроки просто сражались друг с другом голыми руками. Получается этакий вариант PvP-сервера. Говорят, что все лишнее выбрасывали ради нормального коннекта (а что вы хотите? Тогда Интернет был дорогой и медленный). Ни о каких характеристиках, статах и классах даже речи не шло. Вместо команд «поприветствовать», «обнять», «поцеловать» и пр. были только две: *Post* и *Say*. Правил или ограничений как таковых не было, судили бои либо игроки, либо администраторы. Например:

Воришка: Я заламываю руки здоровенному войну Тору и ввожу клизмой в оргонизм страшный йад.

Админ: А нифига, это не реально.

Или что-то в этом духе.

Год спустя в мир выходят **DikuMUD**. Этот проект, написанный пятью студентами Копенгагенского университета, уже был похож на мады, в которые играют сейчас (а вы думали, что они уже устарели и все позакрывались?). Получилось у ребят ничто иное, как классический AD&D, только в виртуально-текстовом мире. В игре уже были и параметры персонажа, и классы, и всевозможная магия. Сейчас, конечно, это вполне стандартное явление, но в 1990 это можно было назвать революцией. Ну и, конечно же, в DikuMUD был готовый мир со своими монстрами, квестами, замками и реками. В Diku уже начали появляться свои кланы, разборки, преступления, рэкет и еще много того, что есть в современных онлайнках. Очень большую роль сыграла возможность свободно использовать движок DikuMUD. Если исходники TinyMUD передавались только знакомым, то DikuMUD был просто выложен в Сеть с пометкой «пользуйтесь на здоровье».

Разумеется, потом было еще огромное количество всевозможных мадов, но эти я считаю первыми и основными, ибо все последующие версии создавались «на основе».

И напоследок — кратко о MUD`ах, в которые играют сегодня.

✓ **Arctic MUD** — один из лучших боевых MUD`ов на сегодняшний день. Несмотря на название игры, мир создан по мотивам книги «Сага о копье». Людям предоставляется огромное количество возможностей: квесты, огромный мир, отличная боевая система, увлекательный сюжет и пр.

Адрес: **rmud.arctic.org**

✓ **RMUD («Мир трех лун»)** — один из старейших и интереснейших мадов Рунета.

Действия происходят в том же мире, что и в Arctic. Игра тоже имеет достаточно оригинальный мир, хорошую боевую систему и не менее хорошую сюжетную составляющую.

Адрес: **rmud.net.ru**

✓ **WoT MUD** — а вот тут, дорогие мои читатели, вам предстоит уже не только убивать монстров и игроков, но и отыгрывать собственную роль, в противном случае вы рискуете нарваться на негодование других игроков. Мир этой игры описан в книге Роберта Джордана «Колесо Времени».

Адрес: **www.wotmud.org**

✓ **«Золотой дракон»** — игрушка достаточно молодая, но это отнюдь не мешает ей с каждым днем набирать популярность.

А знаете ли вы?

В Японии некоторых интернет-злоумышленников сажают за решетку? Нет, не тех, кто переводит миллионы долларов с чужих счетов на свой.

Парень, приехавший из Китая в Страну восходящего солнца, зарабатывал себе на жизнь тем, что продавал вещи из **Lineage 2** игрокам. Казалось бы, обыденная штука, если только не одно «но» — все вещи парень добывал онлайн-рэкетом. Как заявили местные власти, молодой человек сколотил себе банду из ботов и на протяжении определенного времени китайский ботовод раздавал звездюлей очень многим сильным игрокам, а выбитый шмот выставлял на интернет-аукционе. Со временем многим это надоело, и игроки пожаловались на злоумышленника в *NCSoft*. Парня вычислили и приговорили к заключению в **реальной тюрьме**.

Как по мне, немного странновато сажать человека за PK в онлайн-играх, но, как говорится, «закону виднее».

Здесь найдут где разгуляться фанаты Анджея Сапковского. В игре используется мир, описанный в «Ведьмаке».

Адрес: **gd.net.ru**

✓ **«Адамант»** — игра по мотивам всем известного произведения Дж.Р.Р. Толкина. Когда-то проект был единственным, но потом в результате ссоры разработчиков его разделили на два отдельных проекта.

Адрес: **www.adann.ru**, **www.adamant-mud.ru**

Клиенты для MUD можно скачать здесь:

✓ JMS — **http://jmc.mud.ru/**

✓ MMS — **http://mmc.mud.ru/**

✓ ZMUD — **http://www.zuggsoft.com/zmud/zmudinfo.htm**

Это практически все. Осталось сделать небольшое резюме.

MUD — это вовсе не устаревшие онлайнки, это просто отдельная ветвь онлайн-развлечений. У нас подобное развлечение бесплатное, за границей за него приходится платить. Не знаю, стоит в них играть сейчас или не стоит. Я думаю, каждый разберется сам. А свое мнение я, пожалуй, оставлю при себе.

Вирджин КЕМПЕР

PBEM

Давным-давно, когда компания *Blizzard* только доделывала **Rock`n`Roll Ricer**, и даже не задумывалась о **WarCraft**`е — игр было достаточно мало, и люди... Нет, как-то пафосно получилось, да и банально как-то. Попробуем по-другому.

Вот скажи мне, дорогой читатель, зачем тебе e-mail? Правильно. Написать письмо другу, отослать открытку любимой девушке на Восьмое марта, подшутить над кем-нибудь, забросить пару-тройку «троянов» врагу, поэкспериментировать с виртуальным сексом и т.д. Не знаю, кому и когда было очень скучно от всего вышеперечисленно, но в какой то момент люди поняли, что простой почтовый ящик может превратиться в золотой сундук с приключениями, где будут и драконы, и эльфы, и роботы, и ядерные микроволновки класса «земля-воздух». Ну, а что тут такого? Если вполне свободно можно писать *«и тут я довожу тебя до вершины наслаждений выше, чем пик Гималаев»*, то почему нельзя *«улыбаясь в свои семнадцать зубов, я плавно подхожу к тебе и со всей дури бью дубиной по голове»*? Так зародилось **PBEM** (Play By Mail).

Собственно сейчас я постараюсь объяснить вам, а заодно и разобраться сам, что же такое PBEM, и с каким соусом его предпочитают употреблять игроки.

PBM — не совсем... стандартная разновидность развлечений. Это вам не StarCraft или Diablo, в которую можно сегодня поиграть, сохраниться, а потом через полгода продолжить. Если вы действительно хотите получать удовольствие от процесса, то времени придется убить немерено.

И считайте, что вам еще повезло, ибо, как уже упоминал Талер, раньше вместо Интернета использовалась реальная почта. Игроки рассылали письма, двигали фишечками на картах и т.д. С появлением Интернета и e-mail играть стало значительно легче, но сам процесс по-прежнему требует достаточно большого количества времени. Так появилось понятие **PBEM**. Многие из вас могут сказать, что любая онлайн-игра требует много времени. Да, это так. Но только в том же MMORPG`е бегает ваш персонаж, размахивает мечом, дубиной, секирой или просто пудовыми кулаками. В **PBEM** вам приходится полагаться на собственную фантазию. Казалось бы, ничего особо изощренного в этом нет. Мол, где наша фантазия не пропадала? Ну, подумаешь, тут я *вижу*, как герой машет мечом, а в **PBEM** — *читаю*, как он это делает. Смею вас заверить, что подобный подход отпугивает очень многих игроков. Я вот, например, сам жутко не люблю «браузерки», только за то, что не могу жить жизнью героя, который просто нарисован на куске холста. Собственно, поэтому мнения о PBEM можно услышать очень разные. Кто-то может биться башкой об монитор и кричать, что все это забугровое фуфло для приезжих казуалов, кто-то, что игра на любителя, а кто-то, наоборот, будет говорить, что все нынешние стратегии ничто по сравнению с PBEM.

Впрочем, ладно, мы ведь с вами мегагеймеры, так что мнение будем составлять свое собственное по ходу статьи.

* * *

Итак. Многие из вас знают, что такое *AD&D*. Некоторые возможно даже играли по этой системе с друзьями. Только не с помощью компьютера, а с простым листиком в клеточку, карандашиком, старательной резинкой и кубиками. В PBEM играют практически так же. Есть сервер или просто почтовый ящик, которым заведуют олдовые **ГМ**ы. Вы, в свою очередь, посылаете заявку на регистрацию. Регистрируетесь. Теперь вам осталось только ждать, когда будет объявлен набор в игровую партию. Обычно ГМы сообщают об этом заранее. И вот, в очередное скучное утро вы проверяете почту и находите там письмо. *«Злобный шайтан Эмине Баир-в-Заде решил покорить весь мир. Его армия сильна, как никогда, а намерения хуже, чем у самого Дарта Вейдера. Найдутся ли отважные воины, готовые вступить в неравную схватку с силами тьмы?..»* Если вас это не заинтересовало, то можете подождать до следующего раза, ну, а если вы решили-таки попробовать, то можете смело писать: *«Найдутся!»*

И вот игра началась. На ваш ящик приходит так называемый «нулевой отчет», который объясняет вам, чего есть, чего нет, а что придется добыть или выучить. Далее дело за вами, а точнее, за вашим **приказом**. Допустим: *«Недолго думая, я подорвался с лавочки и с воплями побежал в темный лес на борьбу со злом»*. Как правило, в подобной игре вы не один. Такие же письма рассылают и другие игроки. Как только все игроки отдадут приказы, ГМ объявляет следующий ход и высылает результат ваших действий. Естественно, итог может оказаться как положительным, так и отрицательным. Может быть: *«Вы удачно дошли до леса. Бродя по чаще, Вы нашли артефактную избушку на шарнирных ножках»* или же так: *«Как последний дурак, вы бегали по лесу, вопя непонятно что. Тут вдруг вы поняли, что оставили дома все свое оружие и броню, а из одежды на вас нет ничего, кроме семейных трусов. Придется вернуться»*. Вот вам первый пример правил. Дабы не было никаких проколов, приказы нужно отдавать четко, не упуская необходимых деталей.

Также проходит и бой: *«Я достал меч и отрубил ногу злобному кракозяблику»*. А ГМ вам в ответ: *«Замахнувшись как следует, вы нанесли удачный удар и отрубили кракозяблику ногу»* или *«Ногу кракозяблику вы отрубили, но вместо нее выросли две другие»*, или даже *«Вы промахнулись и отрубили ногу самому себе»* и т. д.

И так до самого конца игры, пока зло не будет повержено. По мере прохождения вы буде разгадывать всевозможные загадки, находить или покупать необходимые вам предметы, встречать дружественных игроков и объединяться в партию, или же вступать в смертельный бой с ними.

* * *

Томатные соусы бывают разные. Каждый человек предпочитает употреблять тот соус, который ему нравится больше всего. Некоторые предпочитают мягкие и сладкие, другие же наоборот — такой, чтобы аж глаза из орбит вылезали. Точно так же различаются и PBEM`ы. Есть простенькие, в которые можно начать играть, особо не вгрызаясь в правила и манеру поведения. Есть PBEM, где для начала придется потратить месяц на изучения правил и разбор всевозможных тонкостей игры.

Условно PBEM можно поделить на две группы — **ролевые** и **стратегические**. Пример первого варианта я и описывал выше. Стратегические PBEM похожи на ролевые, только вместо одного персонажа вы управляете целым государством, планетой или стадом. Тут и правила посложнее, но и играть, судя по отзывам, поинтереснее.

Стратегические PBEM тоже бывают двух видов — *open-ended* и *close-ended*.

Партия open-ended не имеет ни малейшего намека на финал. Собственно, игра может продолжаться до тех пор, пока не окочурится ГМ, или пока ему просто не надоест, и он не нажмет на красную кнопку, которая разнесет все к чертям собачим. В игру постоянно вливаются новые игроки, со своими целями или планами. Здесь люди играют исключительно ради процесса. Кто-то пытается сделать свою нацию, планету, племя самыми богатыми, кто-то жаждет

настучать всем по голове, а кто-то просто старается стать научным центром всей вселенной. Здесь есть место всевозможным союзам, альянсам и прочим государственным объединениям. Очень многие заядлые PBEM`щики считают, что именно такая система является самой совершенной.

Close-ended — как вы уже могли догадаться, имеет четкое понятия концовки. Есть свет и тьма — остаться должен только один. Кто выступает за свет, а кто за тьму, решать уже ГМу и вам. Возможно, это будет противостояние ангелов и демонов, орков и эльфов или просто стран большой семерки. Подобный стиль игры очень распространен на территории стран СНГ.

Ну и, конечно же, как в любых играх, в PBEM есть **поджанры**. Для любителей повоевать есть чисто военные стратегии, где экономике уделен наименьший кусок игрового времени. Если воевать вы не любите, то вашему вниманию предлагается экономические стратегии. Регистрируйтесь, присоединяйтесь и начинайте обустраивать свою компанию, которая, если вас не съедят другие финансовые акулы, в будущем сможет стать могущественной корпорацией.

Даже для фанатов спорта есть свои PBEM`ы. Да, некоторые люди играют в футбол по e-mail`у. Попробуйте создать свою футбольную, волейбольную, баскетбольную, регбийную, литрбольную или какую-то-ещё-бОльную команду.

Одними из самых старых и самых популярных спортивных PBEM являются *MSWL*, *UEFL* и *EEFL*.

Хотите — верьте, а хотите — нет, но сезон там длится год. Есть определенное время года, когда сезон стартует. Успели зарегистрироваться — играете, не успели — ждите следующего года или непредвиденных обстоятельств, которые потребуют набора новых игроков в партию.

* * *

Ну, а теперь немного конкретики. Что? Где? Как? Когда? Почему?

Galaxy — одна из самых популярных и распространенных PBEM. Большинство игроков считают, что детище ирландского программиста **Рассела Уоллеса** (Russell Wallace) является одной из первых детально проработанных PBEM. Правы они или нет, я, к сожалению, не знаю, ибо в то время, когда игра увидела свет, мне было не до проблем игростроения.

Смысл игры не очень сложный. Есть квадрат, который представляет собой вселенную. На ней помечены планеты, астероидные поля и прочие мелкие эффекты. С самого начала игрок получает в распоряжения всего одну планету. На протяжении партии игроки обустраивают свой дом, исследуют новые технологии, строят флот, колонизируют другие планеты, воюют с соседями и т.д. Условия победы могут быть какими угодно, от достижения максимального числа заселенных планет до банального уничтожения всего живого во вселенной. Партия длиться примерно 60—90 ходов.

Особенность Galaxy заключается в возможности создавать корабли так, как нравится вам. То есть вы сам вправе решать, что в этот корабль будет напихано.

Дипломатия в игре строиться исключительно на «честном» слове. Вы вправе переписываться с лидерами других рас (игроками) и заключать военные или экономические союзы. В игре нет никаких блоков, поэтому договоренность с кем-то из игроков о мире еще не значит, что он не прилетит вас бомбить через несколько ходов.

Galaxy PLUS — а вот тут уже стоит благодарить своих. А конкретно — **Антона Круглова**, который решил воссоздать Galaxy, только на русском языке. Парень просто взял исходник и переписал его, внеся свои поправки и правила. В итоге получилась игра, мало похожая на свою предшественницу. Нашим она пришлась по душе. Количество игроков превышало все мыслимые и немыслимые пределы. На сервере даже стали появляться свои так называемые мафии или, насколько я понял, просто кланы.

Adventurer Kings — а вот и представитель фэнтезийного мира среди PBEM. Достаточно большое поле, разделенное на секторы. Каждый сектор обладает своими свойствами: тип местности, количество населения, города и пр. Игрок управляет несколькими персонажами. Один из них является королем, а остальные — просто героями. В отличие от той же Galaxy в Adventurer Kings игрок за ход делает не одно, а сразу пять действий. На карте будут встречаться всевозможные бонусы и препятствия. Можно найти пещеру с сокровищами или наткнуться на бастион с монстрами.

Расы в игре достаточно стандартные: орки, эльфы, гномы, люди и т.д. Герои могут сражаться как в одиночку, так и в команде с нанятой армией.

Simple — вот вам первый пример простой PBEM. Есть карта, размером 25x25 локаций. Как и в предыдущем варианте, на каждой локации есть какие-то бонусы. Задача игрока довольно-таки проста — бить морды другим игрокам, пока не наберет нужное количество очков.

Star — игрушка похожа на известного многим *Master of Orion*. В отличие от многих других PBEM, в этой вы вполне можете играть без заключений всяких альянсов. Игрушка не бесплатная, так что придется раскошеливаться. Достаточно непроста по правилам, но имеет огромное количество возможностей и наворотов.

United-Electro Football League (UEFL) — вот добрались мы и до спортивных PBEM. Увидело свет это творение еще в 1988 году. Каждый сезон партия набирает команды в одну из трех лиг, типа профи, середнячки и молодняк. Правила достаточно простые, но посложнее многих стратежных.

А знаете ли вы?

В недавно вышедшей игре **Guild Wars** помимо английского, французского и прочих мировых языков, разработчики добавили и свой, самостоятельно придуманный диалект. Называется он **«Bork! Bork! Bork!»**

Диалект чем-то напоминает обычный английский, только написанный учеником второго класса, который знает только половину алфавита. Так, например, вместо вместо «Options» — «Oopshuns», вместо «Forgot your password?» — «Furgut youoor paessvurd?» а вместо «account» «accsounet».

The Experimental Electronic Football League (EEFL) — очень сложная игра, являющаяся подробной симуляцией реального футбола. Огромнейшие и сложнейшие правила делают эту игру доступной только для истинных футболоманов. Один ход длится порядка 11 дней, а партия может затянуться на целый год.

* * *

Ну что, вот, собственно, и все. Конечно же, я не упомянул и 1/5 всех PBEM, которые существуют в мире. Причиной тому является отсутствие свободного места в журнале и, конечно же, пожелания читателей. Тем, кому это стало интересно, смогут найти подробную информацию в Сети, а те, кто читает это только потому, что забыл с утра на полочке любимую книгу, оно, как говорится, нафиг не нужно, но занимательно.

Напоследок хотелось бы сказать, что PBEM — это не пройденный этап. Подобные игры пользуются популярностью и по сей день. Также же не стоит утверждать, что в PBEM играет небольшая кучка людей с извращенным понятием о игровой индустрии онлайн. В PBEM играют люди, которые, в первую очередь, ценят сам процесс, отыгрыш, стратегию, а не графику и красивые картинки. Таких людей очень много. Существует достаточное количество всевозможных клубов, кланов, сообществ и прочих организаций, которые поддерживают PBEM и по сей день. И, слава ГейМыру, умные люди таки нужны игровой ноосфере. До сих пор.

Борис СИДЮК

Делайте деньги на интернет-играх

Считается, что игровая индустрия переживает перманентный и экспоненциально растущий бум. Причем основные деньги игровыми разработчиками все больше зарабатываются в онлайне. Принято считать, что в Интернет люди приходят по трем основным причинам: найти информацию, пообщаться и развлечься. Поэтому развиваются информационные порталы, социальные сети и онлайн-игры. Среди последних тенденций — объединение всех трех основных компонентов в единую среду. Но нас в первую очередь интересуют игры. А точнее — как на них можно заработать.

Поле чудес

Крах рынка интернетовских стартапов в конце прошлого столетия был обусловлен представлением, сложившимся у инвесторов различных интернет-проектов, что Сеть — это некое поле чудес. Достаточно прийти сюда, закопать золотой и ждать появления вожделенного денежного дерева, с которого деньги так и будут сыпаться на головы счастливых буратин. Шара не проканала. Рынок от переизбытка лишних денег рухнул, похоронив под своими обломками все надежды потенциальных соросов на быстрое и безболезненное обогащение. Щедро усеянное золотыми поле чудес Интернета на несколько лет оказалось заброшенным — пока туда не стали приходить сталкеры с металлоискателями. Что же они увидели? Оказалось, что кое-какие всходы безнадежное, казалось бы, предприятие по закапыванию золота в интернет-гумус все же принесло. Понятно, что выжили монстры бизнеса — у них работа такая, выживать. Но вполне неплохо себя чувствовали и игровые ресурсы, которые не были очень богатыми в начале. Недостаточно просто бросить монетку в грунт. Ее нужно окучивать маркетинговыми инструментами, поливать промоакциями — взращивать красивый столбик древа, с тем, чтобы потом найти обладателей других золотых монеток, которым понравится по этому древу лазить и развешивать на его ветках содержимое собственных карманов. Деньги не растут сами по себе, их на вашем дереве могут оставить только любители по этому дереву шастать. И онлайновые игры оказались такими замечательными волшебными деревьями.

В 2001 году автор этих строк запустил, пожалуй, первую на просторах СНГ так называемую text-based-браузерную стратегическую игрушку «Империя». Проект тогда прогремел. Число игроков постоянно росло. Успех, казалось бы, был гарантирован. Оставалось только придумать, как заработать на популярном ресурсе деньги. И вот здесь не хватило опыта. И размаха Мехула Патела, чьи проекты «Утопия» и «Земля 2025» очень быстро стали приносить своему создателю барыши. «Империя», как и «Утопия», сделала ставку на медиарекламу, а попросту говоря — баннеры. Да, по тем временам баннерная откртка на «Империи» была сопоставима с самыми популярными ресурсами РУАнета. Вплоть до 20% всех баннерных показов крупных украинских сетей. Но оказалось, что эффект такого открута был только для привлечения новых игроков. Для отечественных рекламодателей такая, в большей степени имиджевая по эффекту реклама на тот момент интереса не представляла — в отличие от США, где крупные компании с удовольствием вкладывались в этот тип рекламы. Она не продавала товары и услуги, а работала на имидж. В итоге «Империю» окрестили баннеропалилкой и у всех украинских баннерных сетей появился новый пункт в правилах, запрещающий устанавливать баннеры на высоколистаемых сайтах онлайновых игр. Другие идеи по монетизации успешного ресурса тогда не возникли. Поддерживать ставшую убыточной игру стало невозможным, и «Империя» сошла со сцены. Как и многие другие российские и украинские проекты этого толка. Да и текстовые броузерные игры стали существенно терять в популярности на новой волне игр с неброузерным скачиваемым клиентом.

Хочешь играть — плати

Потрясающий успех ряда стратегических и RPG игр вполне естественно привел разработчиков к идее воткнуть их в Интернет и тем привлечь в свои виртуальные миры тысячи и миллионы уже существующих покупателей компакт-дисковых версий игровых хитов. Сама идея базировалась на маркетинговой посылке, что, мол, сам товар — это маленькие деньги, а большие приносит обслуживание этого товара. А за обслуживание надо платить. Интернет версии офлайновых хитов требовали плату за доступ, подписку, ограниченную по времени, — с тем, чтобы игрокам приходилось все время платить за присутствие в любимой виртуальной среде. Реклама рекламой, а деньги лучше всего трусить с конечного потребителя, здраво рассудили разработчики. А игроки, подсевшие на хитовые «иглы», не особо и противились. Азарт — штука такая. И миллионы игроков по всему миру с удовольствием выкладывали от 5 до 50 долларов в месяц, в зависимости от популярности игрового мира и жадности ставших теперь игровыми провайдерами разработчиков. Идея понравилась и разочаровавшимся в попытках много заработать на баннерной рекламе создателям броузерных игр. В 2002–2004 наблюдался всплеск появления в интернете текстовых стратегий и RPG с платным доступом. Однако, не в платной подписке, как оказалось, прятались реальные деньги для игровых провайдеров.

Внутренняя экономика игр

Основа основ всех стратегических, RPG, а с недавних пор и шутерных игр — экономика. Деньги рулят и на виртуальных просторах. Нужно что-то добывать, строить, выполнять задания, чтобы заработать в виртуальном мире виртуальные деньги для последующих виртуальных шагов в развитии своей виртуальной страны или виртуального персонажа. Причем у многих игр виртуальная экономика очень сложна. В тех же RPG деньги как таковые вообще вторичны, а главным ресурсом является опыт, экспириенс, так сказать. Но, вполне естественно, и экспериенс можно купить за виртуальные деньги. Деньги можно заработать, украсть, выиграть или добыть любым другим из десятков и сотен «честных», с точки зрения самой игры, способов. Ну, а там — как в реальной жизни, чем больше у тебя денег, тем больше у тебя ресурсов, экспириенса и других достопримечательностей, делающих тебя крутым игроком. С каждой новой онлайновой игрой виртуальные миры усложняются, и вместе с ними усложняются виртуальные экономики. Вполне естественно в голову провайдерам-разработчикам пришла мысль: а как бы заработать на собственной виртуальной экономике полноценные, «обеспеченные золотом и всем достоянием», очень даже реальные деньги? Понятно, что из этого воспоследовало.

Хочешь быть круче всех — плати!

Провайдер-разработчик — царь и бог своего мира. Все игроки на него молятся и ставят свечки в виртуальных храмах виртуальных богов. Игровой провайдер — властитель их душ и судеб. Суровое, но справделивое божество взирает умудренным взглядом на свою паству с вершины консоли управления игрой, хмурится или благосклонно кивает, бросает на нерадивых игроков громы и молнии или одаривает «маной» небесной своих любимцев. Бог все-таки. И, как всякий владыка, его Божественное Величие требует жертвоприношений. Желательно — звонкой монетой. Но и хрустящие бумажки с портретами исторических деятелей американской истории тоже подойдут. Платите — ну, хотя бы за право молиться Ему и ставить купленные у него же свечки. Как и подобает владыке, бог игрового мира после его создания мало интересуется делами своего творения, лишь бы порядок не нарушали, да взносы вовремя платили. Его светлейшая голова занята другим вопросом — как бы со своего виртуального мира поиметь побольше реальных денег. Как оказалось, это совсем не сложно. Главное — настолько «подсадить» игроков на все прелести своей игровой модели, настолько заразить их тягой к геймплею, чтобы любой игрок жаждал получить игровой бонус любой ценой и готов был за это заплатить зелеными шуршащими бумажками.

Так и появился рынок игровых бонусов. Обмундирование, оружие, особые виды техники или магии, специфические умения, экстра навыки. Вплоть до виртуальной недвижимости. В середине 2004 года весь мир потрясла новость, распространенная по каналам информационного агентства Reuters, — в игровом мире онлайновой RPG Second Life был продан виртуальный участок земли из расчета $550 за акр. Девственные виртуальные земли под виртуальную застройку и прочий девелопмент разошлись как горячие пирожки. Опыт по продаже виртуальной недвижимости пришелся по вкусу игровым провайдерам, и предложения о виртуальной недвижимости от разработчиков заполонили игровые миры. Интерес среди игроков превзошел все мыслимые ожидания. Реальные денежки рекой потекли в ненасытные карманы игровых разработчиков онлайновых миров. Коммерциализация виртуальных экономик дошла до такой степени, что в случае с RPG новому игроку, только-только вошедшему в игру, без дополнительных реальных финансовых вливаний в своего персонажа виртуально выжить просто невозможно. Плати — или ты будешь вечным лузером под божественным светом виртуального мира. И платят. А что делать? Играть-то хочется. И далеко не лузером.

Эффект вторичного рынка

Вторичный рынок в самих виртуальных мирах всегда был необходимым элементом геймплея. Ведь как же так, если я умею ковать классные виртуальные стальные мечи, или мое княжество производит больше виртуального вина, чем нужно моим гражданам для удовлетворения своих потребностей, то почему я не могу продать излишки на внутриигровом рынке? Не сразу, но очень быстро разработчики онлайновых игр сообразили, что такую возможность свои игрокам нужно дать. К тому же, это добавило в виртуальные игры существенный социальный элемент. К популярным дипломатическим переговорам внутри игровых миров добавилась возможность поторговать и поторговаться. Довольно часто серия правильно совершенных сделок помогала весьма посредственному в плане ведения виртуальных боевых действий игроку выйти в топ лучших игроков. Ну, тем сложные онлайновые игры и хороши, тем они и интересны по сравнению с обычными играми. Играть с бездушной машиной быстро надоедает. А вот с себе подобными игроками из разных уголков Земли играть можно сколько угодно. Развитие таких вот рыночных отношений неизбежно должно было привести к появлению вторичного рынка игровых товаров за пределами самих игр. Что и не замедлило произойти. Кто-то из игроков поймал витавшую в воздухе идею создать биржу за пределами игры, на которой заинтересованные игроки могли бы поменять реальные деньги на виртуальные и наоборот. Первенство здесь приписывается канадцам Джеми Хэйл и Тому Мерралу. Создав такой онлайновый обменник с начальным капиталом в 4000 канадских долларов, эти заядлые игроки в тот же Second Life сумели хорошо раскрутить свой бизнес. Позднее к валюте Second Life добавились виртуальные деньги других MMORPG, что позволило эффективно менять одни виртуальные деньги на другие. Оборот этого обменника в итоге составил свыше 3 миллионов полновесных американских долларов. О чистой прибыли владельцы столь необычного бизнеса скромно умалчивают. На внеигровом вторичном рынке онлайновых игр сейчас за реальные деньги можно купить что угодно: виртуальные деньги, товары, доспехи, оружие, дома, корабли, звездолеты и даже персонажей. Процветает и черный рынок — хакеры занимаются тем, что вычисляют брошенные аккаунты игроков, чьи персонажи в онлайновых RPG накачаны и экипированы достаточно, чтобы представлять интерес для других игроков, а затем их продают. Для всего этого используются отдельные сайты или популярные игровые форумы и чаты. Такое положение вещей не очень нравится разработчикам-провайдерам: как же так, деньги — и мимо них? Но особо свирепеть им уже как-то и не с руки. Бог сделал свое дело, пусть почивает на лаврах и стрижет купоны, но даст жить и другим предприимчивым существам.

Реальная жизнь за виртуальные деньги

Сложившееся положение вещей на рынке онлайн-игр не могло не привести к появлению не только вторичного рынка, но и игроков, которые игрой зарабатывают себе на жизнь. Новая экономика, обзовем ее по-модному — Экономика 2.0 — так или иначе должна была вывести такую породу людей. Ну, а почему бы и нет? Если на играх могут зарабатывать не только разработчики-провайдеры, но и сами игроки, с чего вдруг там не завестись игрокам-бизнесменам? Для довольно значительного числа игроманов виртуальная жизнь, существование в виртуальных мирах — это «их всё». Без онлайновой игры они уже не могут жить, а жить то надо. Болезнь? Может быть, для некоторых типов игроков это и болезнь. Игроманские симптомы есть у всех азартных людей. Но кто из нас не мечтал совместить приятное с полезным, сочетать работу (а точнее — зарабатывание денег) и удовольствие? Идеал жизненного кредо. А если игровая среда дает такую возможность, то не воспользоваться ею — верх кощунства. Вот и появилась такая неофициальная профессия — профессиональный игрок в онлайновые игры. Наслаждаясь игрой, он зарабатывает себе на хлеб насущный. Как же делаются деньги профессиональными игроками? Профессионал в RPG заводит нескольких, а то и несколько десятков персонажей и накачивает их до определенного уровня — после чего продает их новичкам, которым облом накачиваться самостоятельно и хочется сразу поиграть каким-нибудь серьезным персом. Существуют «накачиватели» (назовем их условно так), которые за определенную сумму готовы заниматься вашим персонажем, пока вы спите или просто не имеете возможность тратить много времени в игре. Так что не удивляйтесь, если где-нибудь на форуме TimeZero встретите предложения от подобных профессиональных игроков. У них же вы сможете купить местную игровую валюту, зачастую по курсу, существенно более выгодному, чем на официальном обмене игры. Профессиональные игроки-девелоперы создают виртуальную недвижимость, застраивают ее, развивают инфраструктуру и продают другим игрокам. В чем-то профессиональная работа в онлайн-играх напоминает игру на бирже Forex, только гораздо более увлекательную. Многие форексмены сменили профиль профессиональной деятельности на RPG, потому что, по их словам, там заработать проще и веселее.

Обороты

Для разработчиков ниша онлайн-игр становится все более лакомым кусочком. Играть в онлайновки приходит все больше богатых игроков, для которых виртуальные миры — самый простой способ отвлечься от повседневных забот и немного расслабиться. В виртуальных мирах устраивают вечеринки и целые балы, празднуют дни рождения и играют свадьбы. Оттягиваются по полной программе так, как не смогли бы это-

го сделать в «реале». Поэтому разработчики предлагают таким игрокам все более изысканные виртуальные товары — редкие артефакты, оружие, дворцы и даже целые города и планеты. Так, в игре Project Entropia недавно купили виртуальный космический курорт за $100 000. А в российской онлайновой RPG Wizards World город, названный Эдемиан, приобрел анонимный игрок за $28 000. В набирающих популярность «Дозорах» в Москве Иных уже можно приобрести фешенебельную квартиру за $300–500. Российские специалисты предрекают уровень оборота онлайн игр к 2010 году в $100 млн. Уже сейчас один только «Бойцовский клуб» пропускает через себя свыше $1 млн. Западные эксперты еще более оптимистичны. По их оценкам к 2008 году реальный оборот виртуального рынка онлайновый игр превысит отметку $10 млрд. Потенциал Экономики 2.0 настолько высок, что на него стали обращать пристальное внимание на Уолл-Стрит. Так, игровой стартап проект Doppelganger сумел привлечь инвестиции в размере $11 млн. от венчурных фондов Draper Fisher Jurvetson и Trident Capital. И это только начало.

Перспективы

Насколько успешным будет новый виток популярности доткомов, на сей раз не столько в бизнесе, сколько в игровой нише, предсказать трудно. Успех тех, кто начал развивать игровую онлайн-индустрию на пепелище предыдущего краха доткомов, подвиг многих разработчиков, провайдеров, инвесторов и финансовых авантюристов рискнуть в этой нише. Число онлайновых игр с каждым днем растет как на дрожжах, и понятно, что в конце концов выживут из них далеко не все. Понятно и то, что карманы игроков тоже далеко не бездонные. А значит, игровую онлайн-индустрию неминуемо ожидает крах. Выживут, как всегда, сильнейшие. Или очень узконаправленные игры со своей сверхлояльной аудиторией. Или же те, чья бизнес-модель очень гибка и предусматривает альтернативные источники финансирования на случай кризиса Экономики 2.0. Самые мудрые разработчики достали из сундуков и стряхнули пыль с трупа медиарекламы в играх, пытаются вдохнуть новую жизнь в концепцию продакт-плейсмента, на этот раз в онлайновой среде. Ведь игроки даже в виртуальном мире питают слабость к вещам, изготовленным популярными брэндами «реала». Они хотят и в виртуальном мире носить Adidas и Reebok, пить кока-колу и текилу, ездить на «порше» и «феррари», играть в покер в казино Лас-Вегаса и проводить ночь в гостинице «Хилтон». Кое-кто постарается добавить к игровым и другие сервисы, больше связанные с офлайном. Ведь игрок намного легче поведется на рекламу внутри игры, призывающую летать самолетами авиакомпании KLM в сюжетно совпадающей в игре и «реале» ситуации, как, например, проведение отпуска.

Так или иначе, бум онлайновых игр набирает обороты. По самым скромным подсчетам число игроков, которым нравятся коллективные игры в Интернете, составляет более 150 миллионов. И из них 40 миллионов живут в виртуальных мирах регулярно. Ситуация позитивно усугубляется еще и растущим числом мобильных телефонов и коммуникаторов, которые могут подключатся в Интернет. А игроки, что за монитором компьютера, что за экраном мобильника имеют одну и ту же психологию. Они предпочитают играть с людьми, а не с программами. Украина пока находится в более-менее тихой гавани онлайновой игровой индустрии. Однако, с учетом всех упомянутых факторов, можно ожидать развития этого направления игростроения и у нас в стране. Ведь мы тоже люди и игроки. И нам чертовски хочется играть. Но очень хочется, чтобы наши разработчики не шли проторенными путями, а изобрели что-то свое, чего больше ни у кого нет. Граймо, бо ми того варті ☺.

Кирилл Талер

За горизонт...

Вероятно, более правильным было бы сейчас перечислить с добрый десяток онлайн-проектов, находящихся в разработке, начиная с «WoW-киллера» **Warhammer Onine (2007)**, и заканчивая долгожданной 10 раз **Tabula Rasa (27 октября, 2006 г.)**. Неплохо бы ещё припомнить о **Darkfall Online (2007 г.)**, **Пиратах Карибского Моря (2006 г.)**, погоревать о десятикратно замораживаемом и размораживаемом **Ballerium** или же сцепить зубы в ожидании **SUN (Soul of the Ultimate Nation, 2007 г.)**. Но наше ли это будущее? Точнее, то ли это, чего мы хотим?

Думаю, что на этом статистически-публицистическую часть номера можно смело отринуть, ибо информацией спецвыпуск и так нашпигован, что праздничная булочка изюмом.

Поэтому, последние страницы будут посвящены не тому, что ожидается в онлайн-индустрии в будущем, а тому, **что ожидает саму онлайн-индустрию**.

* * *

Для того, чтобы понять будущее, нужно разобраться в настоящем и хорошенько прошерстить прошлое. Нужно спросить себя: **зачем** появились онлайн-игры? Не **почему**, а **зачем**? С «почему» всё понятно — два студента Эссекского универа просто решили создать программку с одновременным доступом для нескольких людей, и ни о каком большом живом мире они в это время не думали — разве что, в плане далёкой перспективы.

Зачем? Затем, что никакой искусственный интеллект не заменит живого игрока. То есть, он может заменить, победить и раздавить человека. И когда AI это сделает, линия жизни человечества прервётся, либо же мы станем придатком к машине до тех пор, пока не появится Нео. И победит машину. За счёт чего? Вернёмся к первому тезису — **никакой искусственный интеллект не заменит живого игрока**. Живой человек, несмотря на то, что существование души ещё не доказано — великая загадка природы. Мы не знаем, кто мы, откуда, и для чего: бывшие обезьяны, потомки пришельцев, паразитическая популяция Вселенной? В человеке столько скрытых резервов, что даже при полной расшифровке отдельного ДНК всего понять невозможно. Глубины психики, паранормальные способности, дремлющие в каждом из нас, блоки и зажимы, которые иногда слетают, обнажая нечто настоящее, и в то же время — постоянные сомнения, мирские слабости, фобии, зависимости... Каждая особь **homo sapiens** — есть великий рэндом. **Человек = рэндом.** Однако же, подчиняющийся законам цивилизации, имеющий собственную модель поведения, но базирующуюся на модели социума, во многих случаях предсказуемый. Как вы думаете, с кем интереснее сражаться — с подобной *аномалией* или с предсказуемым пока что AI?! И если когда-нибудь человек и вправду выйдет победителем из схватки с машиной, то только за счёт собственных скрытых резервов, и недооценки оных сверхумным *гипер*-AI.

Итак, человеку всегда приятнее играть с другим человеком. Но и опаснее. Компьютер не посмеётся над твоей слабостью, не ударит намеренно в самое больное место. Онлайн-игра отнимает больше душевных сил, нежели шутер или адвенчура, или даже RPG. Поэтому большинство онлайн-игр построено на отыгрыше роли, поэтому именно MMORPG, а не MMORTS, MMOTBS или же MMAG составляют более 90% рынка онлайн-игр — человека в маске труднее ранить, при этом RPG требует постоянного «фулл-контакта». Обоюдоострая штука. Не думаю, однако, что неролевые онлайн-жанры менее интересны, просто пока никто толком не просчитал формулу заинтересованности клиента...

* * *

Человеку интереснее играть с другим человеком — примем это пока за аксиому. Но стандартная оффлайновая игра может длиться максимум 100 часов. А онлайн-партия затягивается на годы (в случае **MUD** уже на десятки). И это приоритетно не только для бизнес-проектов, но и для любительских, созданных на энтузиазме. Даже если приходишь уставший после работы и, проклиная всё сущее, садишься админить собственный онлайн-проект, приговаривая: «На хрена мне всё это?!», ты вряд ли обрадуешься мгновенному и внезапному оттоку людей из него или же медленному его усыханию. А в бизнесе и того проще — чем дольше клиент в игре, тем больше денег.

А знаете ли вы?

У игры **Lineage 2** есть собственное радио, по которому транслируют новости, объявления, музыку, всякие интересности и, конечно же, рекламу. Как и на любом радио, на **Lineage FM** проводятся всякие конкурсы. Ознакомиться с радио и всем, что его касается, можно здесь: **http://www.lineageradio.com/**

Чем можно заманить игрока, захлопнув ловушку, и заставить его вариться в геймплейном соку несколько лет? Сюжет приедается, старые друзья уходят, оригинальный сеттинг примерно через год перестаёт радовать душу, инновационный геймплей становится обыденным... Нужно дать **недостижимую цель** (21 уровень в **БК**), и заставить игрока идти к нему долгие годы! Чем больше уровень, тем он длиннее. Чем выше уровнем человек становится, тем труднее ему бросить игру, на которую затрачено столько усилий. И идут, и ноют, и скучно — а бросить не могут, идея гениальна! Вот только является ли она единственно правильной?

Следующий крючок. Одно из самых интересных и неизученных человеческих чувств. **Месть.** Которая может быть как священной, так и низкой, и дьявольской, а чаще всего — всё

вместе. Как только ты начинаешь испытывать к другому человеку сильное чувство — нет, на этот раз не любовь, а ненависть! — ты начинаешь зависеть от него так же, как и в любви. Шёл ты, шёл по дороге, хотел выкопать руду из маленькой шахты — пробежал мимо высокоуровневый орк, убил, и побежал дальше. Всё! Найден смысл жизни, и её цель! Теперь ты потратишь полгода, чтобы обогнать того несчастного орка в развитии, и цинично замочить! А дяде, который стрижёт денюжку, того и надо. Ещё один гениальный принцип удержания.

А вместе ли вы?
В локации *Undercity* рядом с *Apothecary* (**World Of WarCraft**) есть небольшая тюрьма, в которой сидит алхимик, превращающий людей (или нелюдей) в животных. Быть животным забавненько, только после превращения в овцу ваш персонаж взорвется.

Коллектив. Ничто так не привязывает к себе человека, как коллектив. Обязательства, ответственность, сентиментальность… Если, будучи одиноким волком, ты пришёл в игру, поиграл и ушёл, не испытывая особенной ностальгии, то пребывание в коллективе накладывает на тебя определённые *должности* (от слова «должен»). На моей памяти: есть главы кланов, которые несколько лет, проклиная онлайн, остаются у руля, потому что не на кого оставить клан. Хороший крючок? Конечно! Поэтому большинство онлайн-игр построено именно на групповом ваимодействии, а кланеры имеют гораздо больше преимуществ, нежели простые игроки.

Вот они, три чёрных касатки, на которых и держится современный онлайн. Есть ещё одна, неоднократно поднимавшаяся на форумах тема о **«множественности действий в MUD`ах»**, т.е. работая через чатово-командную строку, ты можешь взаимодействовать с предметом в таких позах, что камасутра покраснеет. И только на 137-ом глаголе «отретушировал» обычная картина вдруг открывает тебе тайные знаки… А современные 3D-графические MMORPG дают максимум: «взял», «ударил», «применил», плюс социальные жесты, которые пока не слишком удобны для мгновенного использования, даже обычного смайла в чате, увы, не заменят. С одной стороны: да, согласен. Множественность действий — это всегда хорошо. С другой, интуитивно-рэндомное подбирание действий к определённому предмету может длиться годами, и жестоко тормозит динамику геймплея, являясь, по сути, ещё большим злом, нежели пиксельхантинг. То есть, идея множественности хороша, но на усовершенствование её и приведение к удобоваримому знаменателю потребуется не одна рота талантливых гейм-дизайнеров. А современная индустрия знает только одно слово: «Быстрее!», а, извините, ещё одно: «Бабло!!!»

А вместе ли вы?
В **World Of WarCraft** в подземельях *Undercity* есть замечательное место, где проводятся бои без правил. Так вот, имена большинства «неписей» там взяты из достаточно известного фильма «Бойцовский клуб».

Появление красивой графики и прекрасных моделей на время оттянуло неразрешимые проблемы гейм-дизайна, но, как говорится в анекдоте, *осадок остался*… Со мной, конечно же, не согласятся некоторые коллеги со скальпелем в руках, но я, ИМХО, уверен, что у серии **Lineage** без кардинальных изменений нет никакого будущего, ибо весь успех данного проекта зиждется **только на графике**. Гораздо более корявый визуально **WoW** поставил на геймплей, и выиграл. Конечно, **WoW** появился позже, но что мешало создателям пойти по протоптанной дорожке? Не пошли…

Как бывший работник рекламного агентства, я до сих пор уверен — реклама решает если не всё, то многое. И беда множества талантливых проектов, как онлайновых, так и оффлайновых, в том, что они, вооружившись нестандартностью, инновационностью, неповторимостью, забыли об артиллерийской поддержке: рекламе. **BG&E, Psychonauts, TimeZero, Saga of Ryzom** — не включили на полную мощность рекламную машину. И, к тому же, у них за спиной не было такого знакового исходника, как у **WoW**.

* * *

Что мы имеем сейчас? Отсутствие свежих идей, совмещенное с парадоксальным стремлением к исправлению существующего положения. Пример? — **Guild Wars**. Вхождение в геймплей с любого уровня, вплоть до самого высокого, самогенерящиеся квесты, как плевок в сторону солюшенов, упор на них же, а заодно на PvP, к коему тщательно приведён баланс. Последовательная «пригрузка» клиента — решение ещё одной наболевшей проблемы, опять же самогенерящееся территории. Итог — **GW** стала второй после **WoW** по популярности. Азиатский рынок мы опять же не берём, ибо он берёт числом, а признавать китайцев законодателями мод пока никто не спешит. Нет, они, конечно же, завоюют мир, но пока Славянская Азия + Сытый Запад ещё держатся.

Следующая тенденция (я всё-таки упомяну один разрабатываемый проект всуе) — **Age of Conan**, позволяющий качаться до определённого уровня в онлайновом офлайне. Что, солёный сахар? А вот и нет — кроме симуляции движений персонажа (привет, Fahrenheit!), в игре присутствует однопользовательская (!) нелинейная (!!!) прокачка персонажа до определённого уровня. Мол, сначала, разберись с самим собой, и собственными умениями, а потом уже фигвамы соратникам рисуй.

Пока что никак не могут выйти на уровень **MMORPG** другие **MMOG**-жанры: даже в лице самых перспективных проектов, таких как **Auto Assault** или же **PlanetSide**. Может быть, с выходом **Ballerium** и **Society** ситуация изменится?

* * *

Предыдущий раздел — это дело двух-трёх лет. Но предсказывают же, что доход от онлайн-игр через 7 лет (в **2013 г.**) составит около $13 млрд! За счёт чего?

Во-первых, Интернет-сообщество Земли постоянно растёт. Это факт.

Во-вторых, я практически уверен, что после адаптации и подгонки баланса однопользовательского геймплея на онлайн-серверах (как раз 6 лет на проработку!), онлайн-игры **полностью** вытеснят оффлайновые. По крайней мере, в некоторых жанрах — уже сейчас упадочное состояние RPG позволяет сказать, что вскоре данный жанр окончательно вытеснится в онлайн. Возможно, следом последуют шутеры, хотя пока что предпосылок этому нет.

Дальше? А дальше онлайн-индустрию ожидает серьёзный и затяжной кризис, ибо тот прогресс, который мы наблюдаем сейчас, упрётся в стену. Возможно, раньше, чем в **2013 г.** Яркая, реалистичная графика, оригинальный геймплей & сеттинг, новые находки — ещё некоторое время, и подобного наедятся с лихвой. И ни **WoW**, ни **GW**, ни **EVE**, ни даже **Age of Conan** ситуации не спасут. Где тут выход?

Мультидвижковая система. Да-да, именно та идея, с которой начиналась Galactic Network, породит в будущем конгломерат вза-

имодействующих движков. Он позволит вывести игры на качественно новый уровень — не только и не столько в графике, сколько в разнообразии геймплея. Будущее онлайн-игр я вижу в такой формуле. Запомните её, ибо эта формула сбудется, бороду даю на отсечение:

Профессия = жанр.

Поясняю. Берём сеттинг НФ, далёкое будущее. Ты входишь в игру 17-летним юнцом, и по окончании школы решаешь, кем быть. Пилот межзвёздного эсминца? — ОК, получи лётный симулятор (**MMOGFlySim**) со всем сопутствующим. Хочешь высаживаться десантом на планеты, дабы показать враждебной расе место зимовки раков? — отлично, тот же пилот (уже не ты, а другой игрок, избравший эту профессию) домчит твою партию из 30-ти бойцов (NPC, реальные люди — на выбор) на далёкую планету, где случится жуткий мясной **MMAG**, с командами по голосовому чату, виртуальной кровью, заливающую монитор **с той стороны (ESRB?)**, и парой призовых имплантантов в финале. Обрыдли подвиги — живи спокойной «симсовой» жизнью на предприятии по производству тех же имплантантов. Извращенец? Получи доступ к закрытому сектору игры, если тебе уже 21 год и танцуй в стрип-баре для геев — **MMOAdult**. Хочешь масштабных баталий? У-у-у! Тогда это вообще не к человеческой расе — тут по соседству особо продвинутые муравьи с IQ 322 совершают свержение с маточного насеста действующей королевы, вот тебе и **MMORTS**! И всё это в одном мире, с возможностью смены профессий, либо прокачки параллельных навыков.

Это будет прорыв.

Жаль, что тогда мало кто вспомнит про KP или же BG&E с их «зачаточными» стремлениями к мультижанровости... Хотя, вру. Есть крохотный шанс, что лет эдак через 25 грузный, старый Кирилл Талер начнёт писать мемуары.

* * *

А ещё дальше?

Следующий прорыв — беспроводные имплантанты, но без всяких сеттингов, в реальной жизни. Далее — два пути развития. Первый — осознав опасность полной симуляции за счёт эмуляции стимуляции нервных окончаний (вяжи меня, санитар!), человечество мгновенно перейдёт на безопасный режим «виртуального сна».

Второй вариант — более драматичен и предполагает много смертей. Рассмотрим?

Человечество не сразу отдупляется, что **полная симуляция** — это новый мир. Во-первых, реализм попрёт из всех дыр: бабушка, будучи во «сне-онлайн» не сможет так же резво размахивать руками, как 20-летний молодчик, либо это приведёт к серьёзным расстройствам её моторики впоследствии, с летальным исходом. На общих серверах начнут процветать заказные убийства, заканчивающиеся полной аннигиляцией личности в рЫале (привет, «Матрица»!), виртуальность станет ловушкой для каждого зашедшего: вымогательство, шантаж, «вирт-киднеппинг» (кража человека в виртуальном пространстве с последующим выкупом), те же убийства. Это будет очень недолго, но нанесёт серьёзный урон цивилизации. После чего последуют массовые принудительные отключения от чипов, что несомненно ударит по всей ноосфере Земли, кардинальная переработка **SimNet`a** (вероятно, так будет называться беспроводная Глобальная Сеть будущего) с последующим включением, но в рамках мягкой симуляции. А полная симуляция, исчезнув из официала, станет тем же, чем сейчас являются бои без правил со смертельным исходом — подпольные забавы для высших чинов правительства, воротил бизнеса и влиятельных военных. Думаю, шумиха уляжется где-то к 2046 г. Почему не к 2045 г.? **Да потому что я тут придумываю!!!** Какой год назову, такой и будет....

Фуф, поиграл в фантаста, и хватит.

А вместе ли вы?

И у разработчиков есть свое чувство юмора. Как-то, после долгих требований игроков **Linege 2** придать дварфийке более мужественный вид, разработчики, недолго думая, просто взяли и прилепили ей бороду. Вот такая вот шуточка на первое апреля получилась.

* * *

Не знаю, дойдёт ли SimNet до Альдебарана, подключатся ли к нему разумные тетерева с планеты Нихт Шпрехт, восстановят ли калмыки Аральское море до первоначальных масштабов? Не знаю, что ждёт онлайн в ближайшие пять лет (могу только предполагать). Не знаю даже, когда мне будет выплачен гонорар за этот номер (говорят, что очень скоро). Я не знаю ровным счётом ничего. Поэтому, следуя первому закону Демосфена: «Не знаешь о чём говорить — говори о главном!», я хочу напомнить:

В мире есть три составляющих счастья:

* **Взаимная любовь**

* **Победа сборной Украины на Чемпионате Мира по футболу**

* **Быть самим собой...**

...По крайней мере быть честным настолько, насколько это получилось у безымянного читателя нашего журнала. Его письмо действительно достойно занять место прайсов. Наконец-то. Ему я и передаю последнее слово.

Манифест геймера

От редакции

Те из вас, кто не поленился просмотреть оглавление или просто пролистать номер, уже знают, что любимого многими «Автоответчика» в нем нет. Случилось это по двум причинам. Во-первых, жадный Талер застолбил неподъемное количество полос, на которых вещает об истории онлайновых игр. Во-вторых, расслабившийся за отпуск Кертис похитил из почты все письма с критикой, закатал на диск, спрятал и не отдает, несмотря на угрозы увольнения и посулы выплаты гонораров. Однако, одно письмо все-таки избежало его всевидящего ока, и мы с удовольствием представляем его вашему вниманию.

Здравствуй, МИК!

Я специально обращаюсь не к кому-то конкретному, а к журналу в целом, потому что воспринимаю его как живое существо. Он для меня является одним из не многих, кто любит игры так же, как я. Вернее, так было раньше. А потом все изменилось. Непонятно? Объясню.

Я — геймер с солидным стажем. Я начал с «Денди», потом была первая «Сонька», а потом я открыл для себя волшебный мир ПК и понял, что нашел то, что мне нужно на всю жизнь! Игры — для меня все, и имел я в виду все исследования психологов и педагогов! Все их заявления об аддикции и тенденции к потере веса среди игроков в World of Warcraft! Впрочем, ладно... Их можно понять. Им нужно защищать кандидатские и докторские, втирать очки доверчивым обывателям и просто зарабатывать себе на жизнь. Наркоманы с алкоголиками уже никому не интересны, нужно искать новых собачек Павлова. Так почему же не сделать ими нас, геймеров? Это ведь так модно — с умным видом ругать компьютерные игры. Ругать то, о чем знаешь только понаслышке.

А знаете ли вы?

На побережье *Feralas*а в **World of WarCraft** есть великаны с очень интересными повадками. Если за ними понаблюдать некоторое время, то вы заметите, что они полюбляют портить воздух. Из ихнего, простите... заднего прохода периодически вылетают зеленоватые пузыри. Самое увлекательное — это наблюдать, как великаны потом смотрят на свои собственные пердежи и прокалывают их пальцем.

В общем, ладно. С этими пожирателями мозгов все понятно. Мне интересно другое: почему члены уважаемых интернет-коммьюнити так спокойно относятся к этим нападкам?! Более того, как только на форуме поднимается вопрос из этой серии, например, после очередной передачки по ящику, вроде той, в которой принимал участие Кертис, все сразу как-то тушуются, начинают мямлить: типа, да я ж не только за монитором сижу, я ж еще и на байдарке гребсти умею... Честно говоря, после таких заявлений я начинаю терять веру в людей. Кстати говоря, к Кертису после его статей о походах сильно хуже стал относиться. Да. К чему это виляние хвостом?! К чему эти оправдания?!! Почему все, у кого хватает силы и ума плюнуть на этот, так называемый реальный мир и с головой погрузиться в ИГРЫ, должны это скрывать?!! Почему мы должны стыдиться того, что мы не такие, как все?!!

Нет! Я не таков! Я не стану плясать под дудку общественного мнения и скажу прямо — да, я геймер! Я десятки раз водил в атаку полки в Total War и сотни раз мой разящий меч повергал наземь Баала! Вы скажете, это может каждый? А вот и нет! Моя любимая женщина — Лара Крофт! Попробуйте в вашей реальной жизни найти кого-нибудь, хоть немного приближающуюся к ней. Хоть в чем-то! Не стоит и стараться.

В реальном мире мы все состоим из недостатков, но стоит зайти в «Линейку» или WoW, и самый распоследний задохлик может в мгновение ока превратиться в могучего орка или грациозного эльфа. Так зачем же отказываться от такой возможности. Зачем проводить время на грязных улицах городов или на загаженном морском побережье, если есть такие замечательные миры, как World of Warcraft, Eve, Everquest?

Не могу не упомянуть и о «Фоллауте». Если ты не играл в «Фол», то ты, считай, не жил! Но этого никогда не поймут те, кто рассказывает нам о том, что игры несут зло и сводят нас с ума.

Но у всех бывают минуты усталости. Когда атакующие монстры начинают двоиться перед глазами, а пальцы отказываются держать мышку. И вот тогда стоит на время отвлечься от игр и бросить взгляд на Интернет. Ведь там кипит жизнь. Форумы. Чаты. Там есть все, что нужно для отдыха. И к тому же Интернет имеет влияние и на эту самую реальную жизнь. Взять хотя бы тот же Превед! Сейчас его можно увидеть на улицах многих городов, а ведь пошел он из Интернета. Не спорю, иногда встречаются в Сети люди, которые позорят ее грубым матом, но настоящие геймеры не матерятся! Насколько приятнее сказать: упей себя ап стену, кросавчег, чем посылать на три известные буквы. Это просто и изящно, но ни в коем случае не грубо. Не отдает заплеванными подворотнями.

Но что-то я увлекся. Всегда так, когда говорю об Интернете, ибо в нем моя жизнь. Что я хочу пожелать МИКу, так это перестать обращать внимание на тех, кто кричит, что игры это зло. Пусть хоть захлебнутся своим криком. У нас есть игры! Нужно прекратить писать о походах на байдарках и уделять больше внимания онлайновым играм, ибо за ними будущее. И еще не плохо было бы сделать инет-версию журнала, так как читать с экрана намного удобнее, и не надо думать о бумаге и полиграфии. Нужен только хороший веб-дизайнер, и тут я могу помочь, так как ваш «Игроград» очень долго грузится и падает часто. Оно и понятно, если вы тратите время на так называемый реальный мир, то у вас не хватает времени вплотную заняться сайтом. Ну, а МИК Портал форум неплохой, конечно, но почему в разделах типа «Курилки» или «Выход в свет» тусуется больше народу, чем в тематических ветках об играх? Я думаю, эти разделы нужно убрать вообще и воспитывать своих юзеров. Предлагать интересные темы в игровых разделах, и тогда туда будет ходить больше народу и посещаемость сайта резко вырастит. Кстати, я и здесь могу помочь. Если меня сделать модератором раздела, то там будет порядок и нормальное общение. Но вообще, с МИК Портала можно сделать нормальный сайт, который со временем может дотянуть даже до уровня АГ. Это мой любимый сайт и форум там отличный и база игр и демки и чит-коды, хотя ими я не пользуюсь, это не достойно высокого звания геймера.

Ну вот и все, что я хотел сказать. Не идите на поводу у тех, кто кричит об игровой зависимости. Оставайтесь сами собой. Геймерами!!!

С уважением, Old Man

Игроград 2006

Генеральный спонсор: 1C Soyuz ENTERTAINMENT

Технологический партнер: intel

Генеральный радиопартнер: Ера 96.0

28 сентября – 1 октября 2006 г.

ЕДИНСТВЕННЫЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ

4 МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выставочный комплекс «Спортивный»
г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. метро «Республиканский стадион»

ВСЕ ЗНАЮТ, ЗАЧЕМ ОНИ СЮДА ЕДУТ!

ПРИЙТИ И ВЫИГРАТЬ
Нон-стоп чемпионаты по разрабатываемым играм в «Гейм-зонах».
Чемпионат по онлайн-играм.

ИСКУССТВО МАГОВ
Разработчики Украины, России, Франции, Германии, США.

GAMEWORLD В КАРМАНЕ
Разработчики, издатели и продавцы мобильных игр и развлечений.
Чемпионаты по «карманным» играм.

ЦИФРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ
Ярмарка компьютерной и цифровой техники, аксессуаров, DVD и CD.
Фестиваль компьютерного искусства и моддинга.

ШОУ-ПАРАД ИГРОВЫХ И «ЖЕЛЕЗНЫХ» ПРЕМЬЕР

НОН-СТОП РОЗЫГРЫШИ!

http://expo.igrograd.ua

Медиа-партнеры: Мой компьютер, Игромания, CHIP, Мир связи, Страна игр, Лучшие компьютерные игры, ХЗМ, К9, Молоко, Навигатор игрового мира, 5 баллов, PC Игры, hi-Tech, Шпиль!, ТВ-парк, Мир фантастики

Организаторы: Издательский дом Мой компьютер; Мой компьютер Игровой; Соорганизатор International Game Developers Association igda

Саунд-партнер: microlab feel different

При содействии выставочной компании Медвін Виставки

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри

artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel®Pentuim® D

599

3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9001

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark www.technopark.ua **(044) 594 15 15**

intel Pentium® D inside™