

Фантазия безмерной свободы

текст: Иван Мищенко

В 1972 году Майк Мэйфилд, студент Калифорнийского университета, написал первую компьютерную игру. Спустя 10 лет за «хлебную» идею взялись крупные корпорации. С появлением в 1990 году интернета игры перешли в онлайн. Студенческая развлекуха 35-летней давности превратилась в целую индустрию, в огромный рынок, оборот которого легко может сравниться с отдельной отраслью промышленности. Виртуальная свобода. Что для неё нужно? ПК, интернет, время. Что можно получить за эту плату? Виртуальные миры, где вряд ли когда-нибудь можно почувствовать себя одиноким. Целые вселенные создаются волшебниками нашего времени—программистами! Есть желание стать волшебником самому? Пожалуйста! Выбирайте тип героя, личико, цвет глаз, цвет волос, одежду, будьте индивидуальностью! Единственное, что для всего этого требуется, 7–10 долларов абонентской платы разработчику игры. И тогда... Да всё что угодно! Самыми распространёнными являются MMORPG (ролевые игры), MMOSPG (стратегические), MMOFPG (развлекательные), Casual (простенькие игры), квестовые... Перечислять можно бесконечно. Помимо разделения на жанры существуют браузерные онлайн-игры, то есть те, что выглядят как сайт, просто с подробным описанием характеристик ва-

«Онлайн-игры, онлайн-игры...» — слышится отовсюду, а что это такое? Символ свободы игроков или же целая индустрия, способная конкурировать с любым бизнесом на равных? Что это для нас?

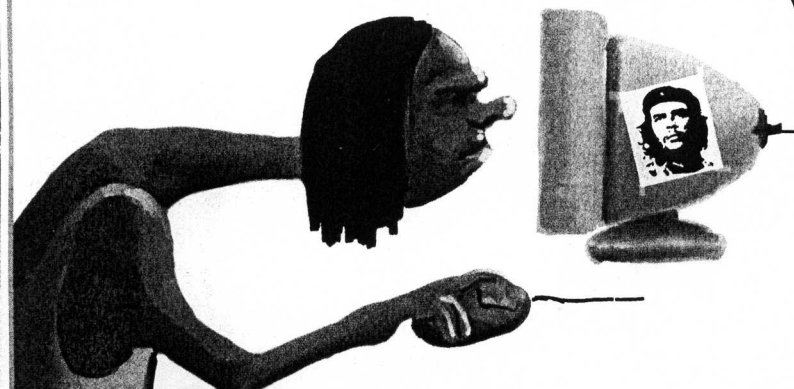
тельных), Casual (простенькие игры), квестовые... Перечислять можно бесконечно. Помимо разделения на жанры существуют браузерные онлайн-игры, то есть те, что выглядят как сайт, просто с подробным описанием характеристик ва-

шего героя, и где отображаются все ваши действия (культовый «Бойцовский клуб», например). Примечательно, что разработчик подобных игр, как правило, предлагает пользователю так называемый «пробный» период, когда тот может скачать, посмотреть, что это такое и с чем его едят, и при желании купить. Расчет прост: если продукт качественный, то отказаться будет практически невозможно! 97 процентов рынка—условно бесплатные игры. Самая популярная игра—легендарный **World Of Warcraft**. В это «рубятся» все. Воистину всемирная вещь! **LineAge** от корейских разработчиков стала прообразом пафосных эльфов, варриоров, коллективных танцев в виртуальности, которые стали уже традицией и теперь переходят из одной онлайн-игры в другую. «Анимэподобные» персонажи привлекли поклонников японских мультфильмов, а также чуть ли не всех школьников и студентов со всего мира. Браузерная «**Территория**» объединила людей, по психологии своей стремящихся к власти. Сюда записались многие политики, олигархи и будущие «управленцы». «**Сфера судьбы**» захватила умы людей, которым по душе массовость. Стратегия в реальном времени. Что может быть более захватывающим для будущих генералов своей судьбы! Полмиллиона главнокомандующих—не предел, люди всё прибывают и прибывают, из новобранцев и учеников превращаются в отпетых стратегов. Это самые популярные онлайн-игры. Они чертовски затягивают! Кого-то заставляют неделями сидеть перед экраном, отвлекаясь лишь на скудный сон и на не менее скудную пищу (ведь хорошая еда требует некоторого времени на её приготовление), кого-то—методично, по 3 раза в день доби-

Дмитрий, 19 лет.
Факультет
Госуправления.

Нередко слышу о том, что онлайн-игры—вред. Но ведь ничего такого страшного в них нет! Если относиться к играм с умом, они могут доставить массу приятных впечатлений. Ведь компьютер можно использовать не только как калькулятор и печатную машинку. Пожалуй, я бы отнёс онлайн-игры к искусству. Миры и персонажей придумывают люди творческие, своего рода художники, у которых есть этакое подмастерье—программисты, они-то и воплощают фантастические идеи в красивую картинку.

ваться поставленной цели. Кому-то интересно летать на драконах и покорять сказочные земли; кому-то—захватывать планеты, строить звездолеты; а кто-то ведет «тихую офисную жизнь», создавая целые корпорации... При этом совершенно не обязательно вставать с уютного домашнего диванчика. Более того, в виртуальном мире можно зарабатывать вполне реальные деньги: игра на бирже давно уже доступна в онлайн. Многим, конечно, надоедает. Поиграть человек месяца три—четыре, да и бросит—приелось, а тут разработчик выпускает что-нибудь новенькое или обновляет старое. И опять азарт, опять блеск в глазах... Да, это наркотик. Психологический, как и всё, что есть в виртуальности. Успех игровой онлайн-индустрии строится на простейшей идее: людям всегда и во всем нужна общность, социум, и пусть это лишь обманка. Даже лучше, что обманка! Ты одинок? Будь с нами, будь сильным, смелым, красивым, в конце концов! Неудивительно, что рынок онлайн-игр—самый перспективный. В России, например, к 2010 году его оборот по прогнозам экспертов достигнет 100 млн долларов. Аудитория же онлайн-игр у нас растёт быстрее самого рунета. Участники онлайн-игр составляют не менее 20 процентов от общего числа интернет-пользователей, а ежегодный прирост аудитории оценивается в 30 процентов. Пределом в этом бизнесе, пожалуй,



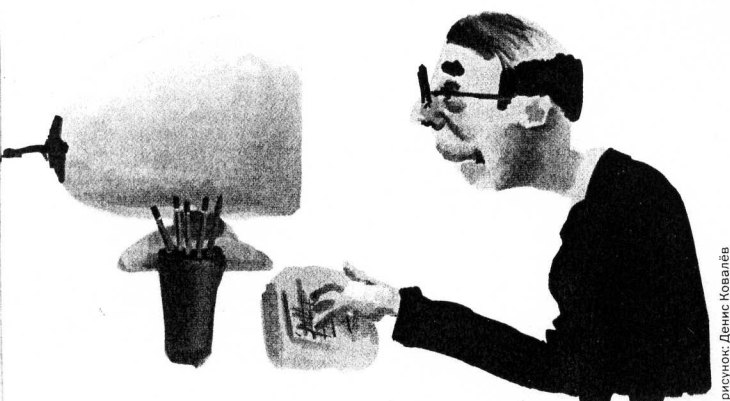


рисунок: Денис Ковалёв

может считаться общее количество людей на земле, у которых есть компьютер с подключённым инетом. Все границы—классовые, национальные, возрастные—стёрты. Глобально? По данным Intel насчитывается более 150 миллионов любителей коллективных сетевых игр, из них более 40 миллионов играют регулярно. В онлайн слушают концерты, делают бизнес и даже играют свадьбы. С одной стороны, конечно, прекрасно, что есть какая-то альтернатива жизни. С другой—дико как-то. Уж простите. Возможности волшебников-программистов там, по ту сторону экрана, ограничены разве что фантазией (впрочем, она, как известно, вещь безмерная). Разработчик может выбрать себе любую аудиторию, создать игру, запустить сервер и обслуживать его, обновляя, дополняя, развивая... Маркетинговая модель получается простой и интересной. Конечно, существует куча нюансов, но тот факт, что этот рынок, который уже во многом занят крупнейшими разработчиками, в принципе, неисчерпаем, налицо. Голубые океаны в целой вселенной неограниченных возможностей найдутся всегда. Но, может быть, иногда фантазии лучше оставлять в области недостижимого?.. ○

Илья, 19 лет. Факультет ВМК.

Что отрицать, эти игры достаточно сильно затягивают. Каждого по-разному, конечно: кто-то начинает «забывать» на учебу, кто-то—на личную жизнь... Но мне, например, времени на всё хватало, так как вовремя мог остановиться. Ведь, по большому счету, чем больше ты даёшь игре времени, тем больше она берёт себе. И это всё глупые домыслы, что, мол, в онлайн можно играть по часику—два в день... Да, в виртуальном мире у тебя совсем другие возможности: там ты сильнее, смелее.... Этого ведь, по большому счету, все хотят. И не могу сказать, что это совсем уж бездарное времяпрепровождение. Впервые, это общение с разными людьми. Кроме того, в онлайн-играх есть своя экономика, похожая на настоящую, с деньгами, которые имеют реальный эквивалент... Так что некоторые экономические аспекты я оттуда почерпнул и даже заработал немного... Вообще, поначалу мне казалось, что в этих играх голова что-то решает, но потом я понял, что, если это и так, то совсем немного. Главное, количество часов, проведенных в игре. Я с друзьями играл для удовольствия, просто потому что нравилось. Сейчас многие из нас «завязали» с этим делом, потому как поняли, что это пустая трата огромного количества времени. Сейчас я, если честно, даже жалею о том времени, но что было, то было.