

Копипаста:Исповедь задрота WoW — Lurkmore

Исповедь бывшего геймера. «Зеркальный лабиринт, или фальшь в отражении».

Всем привет! Прошу строго не судить, это мой первый пост.)

История из первых рук о падении и чудесном исцелении. Пишу о себе, посему у читателей есть редкая возможность узнать о том, чем на самом деле является онлайн-РПГ геймерство, без цензуры и политкорректности.

Почему я решил написать эту «исповедь»? В современной прессе практически не освещается реальная проблема, поэтому люди, далёкие от компьютерных игр, не понимают всей катастрофичности происходящего.

Статью разделю на три части. Первая - Предыстория. Вторая часть - Игра. Третья часть - Жизнь. Сам процесс игры я описывать не буду - это заняло бы слишком много вашего времени. Постараюсь по возможности излагать мысли тезисно, начиная со второй главы. Иначе ни у кого не хватит сил дочитать до конца.

1. ИСТОРИЯ.

Я с детства любил компьютерные игрушки. Страстью в то время назвать это было бы неправильно - поигрывал иногда, то у мамы на работе, то у друзей, то на игровых автоматах.

В 15 лет мне купили домашний компьютер, тогда ещё Pentium-100. В общем, за несколько лет я стал «спецом»-самоучкой по компьютерам. Компьютер стал для меня серьёзным хобби. Не имея профильного образования по этой теме, я перечитал огромную массу книг, руками перетыкал в железе всё, что только возможно, регулярно читал все ведущие компьютерные журналы. В общем, в результате я покупал, собирал, диагностировал, ремонтировал, настраивал компьютеры всем знакомым. На этом фоне полюбил компьютерные игрушки. Атмосферные игры, преимущественно РПГ (Role-playing games, ролевые игры). Для знающих приведу названия, чтобы стали понятны мои игровые симпатии. «Любимыми» игрушками были: Diablo I, II; Baldur's Gate I, II; Fallout I, II; Thief I, II; Might & Magic VI, VII, VIII и другие. Играть предпочитал всё свободное время, правда, свободного времени было мало, так как школу закончил с золотой медалью, в институте тоже неплохо учился. Ко времени окончания института я женился, что, в общем-то, как оказывается, в будущем окажется моим спасением.

Это была присказка, а теперь сама сказка.

В доме появился Интернет и свободное время в связи с окончанием обучения (работа с 09-00 до 18-00). Попробовал и подсел на Diablo II онлайн. Это стало очередным шагом в бездну, но по-прежнему всё было не так страшно. Хотя залог будущего рабства был уже сформирован. В игре достиг больших высот, после полугодовой тренировки на softcore режиме («мягком» режиме, где гибель персонажа не является окончательной, потому и ответственность и напряжение в игре ниже) перешёл на hardcore. Особенность hardcore режима в Diablo 2 заключается в том, что когда твой игровой персонаж, на которого ты потратил месяцы своей жизни (многие сотни часов) гибнет, он гибнет окончательно. От него не остаётся ничего, кроме, разве что, опыта игры. В общем, и здесь поднялся до «профи» («папка», «отец»), что заделало хорошую почву для будущей культивации гордыни в весьма изощренной форме. С игроками сложились хорошие живые отношения, часто собирались попить пивка и обсудить стратегии и тактики игры. Меня уважали, советовались, слушали рекомендации... Я чувствовал, что в игре я не «тварь дрожащая, но право имею». С удовольствием учил других. Хотя работал я к тому времени в большой газовой компании, делал, что должен. Жене приносил деньги, себя же считал вправе играть в свободное время...

Хочу оговориться, что современные компьютерные онлайн игры - далеко не примитивная детская игрушка. Там так много различных стратегий развития персонажа, стратегий «одевания» персонажа в те или иные магические предметы (всевозможные виды оружия, защитное снаряжение во всех подробностях, магические кольца, амулеты - сотни и тысячи), что действительно надо мыслить, анализировать, продумывать и испытывать максимально эффективные варианты. Часто выигрывают именно оригинальные, нестандартные решения. Посему не нужно думать, что игроки занимаются каким-то примитивом. Нет, это изощрённая работа ума и рефлексов.

Но к определённом моменту я перерос эту игрушку. В ней не осталось ничего такого, к чему бы у меня было страстное влечение. У меня было выращено 6 высокоуровневых персонажей (две магички, амазонка, два принципиально разных паладина, некромант; другие классы в игре меня не привлекали). И тут вышло ОНО!, "World of Warcraft", игрушка всех времён и народов. Все мои приятели по Diablo с нетерпением ждали эту игру, мы вошли в неё на стадии тестирования, потом играли на серверах США, через пару месяцев перешли на Европейский сервер, как только игра в Европе была выпущена. На американских серверах играли за «добрых» (людей, эльфов, гномов, дворфов). В Европе часть из нас решила играть за противоположную фракцию (орки, нежить, тролли и т.д.), часть осталось на стороне людей. Необходимо оговориться, что по общей концепции игры ни одна из фракций не является «доброй» или «злой». Есть своя история, подробно проработанный мир и т.д. В общем, фракции противоборствующие, но нельзя сказать, что за людей играют люди добрые, а за орков люди злые, склонные к насилию. По большому

счёту, каждая раса в игре «нормальная»: есть свои «грехи» и «заслуги» и у людей, и у эльфов, и у троллей, и у орков, и даже у нежити!

2. ИГРА.

Нормальный игрок в World of Warcraft (далее – WoW) тратит от 4 до 20 часов на игру в сутки.

WoW – это проработанный в деталях мир игры и взаимоотношений с людьми и против людей.

Времяпрепровождений в игре – масса: зарабатывание денег массой разных способов, битва с монстрами одиночная, битва с монстрами командная, битва против других игроков одиночная и командная, просто спокойная прогулка по живописному миру, сбор трав, руды; выполнение бесчисленных мелких заданий, вылазки в районы вражеской дислокации и проч. и проч.

Командный поход в подземелье против сложных игровых монстров длится несколько часов непрерывно.

Все игроки каждой фракции делятся на «кланы» («гильдии»). У каждой гильдии своя страничка в Интернете, свой форум, свои излюбленные места встреч в реале (обычно в кафе с пивом). Все игроки могут постоянно между собой общаться вне зависимости от того, где находится их персонаж – текстовые сообщения в гильдии выделяются определённым цветом и всегда видны всем членам. Гильдия – это реальное общество, со своей иерархией, симпатиями и антипатиями, скандалами, разборками.

Игра в WoW – это игра в жизнь. Масса интересов, занятий, обязанностей. Чем больше времени человек проводит ежедневно в игре, тем больше его успехи. Чтобы увидеть всю постоянно обновляющуюся игру, НЕОБХОДИМО играть не меньше 4-6 часов ежедневно. Лучше – больше. Иначе ты остаёшься вне потока, и навсегда застрянешь в низах, не увидев почти ничего. В основные, самые интересные места игры, есть доступ только у ТРЕНИРОВАННОЙ, СЛАЖЕННОЙ, СЫГРАННОЙ команды из 20-40 человек в зависимости от того, какое именно подземелье они идут «зачищать».

В «рейде» у каждого игрока, у каждого класса – свои строгие обязанности и критерии, которым надо соответствовать. Эффективность каждого игрока видна МАТЕМАТИЧЕСКИ. Представляете, каждый из 40 (или из 20, из 5, что проще), человек должен владеть своим персонажем практически в совершенстве, чтобы его команда смогла победить того или иного сложного компьютерного «босса». КАЖДЫЙ человек. Очень упрощённо расскажу идею:

- воины принимают на себя основные удары (каждый из которых был бы смертелен для не-воина) и держат боссов так, чтобы они били только их;
- воры-убийцы по специальным, отработанным и эффективным тактикам наносят сильные повреждения врагам, но сами весьма уязвимы;
- маги по специальным, отработанным тактикам произносят различные заклинания;
- жрецы по специальным, отработанным тактикам лечат игроков и снабжают из различными «защитными» заклинаниями;
- вообще работу каждого класса можно описывать на нескольких страницах, всё равно всего не скажешь;
- способность к адекватному и нестандартному мышлению и поведению крайне важна – ситуации часто непредсказуемы.
- КАЖДЫЙ член команды должен видеть практически каждого другого члена команды: нужно знать, когда усилить давление, когда ослабить, когда полечиться, когда умереть (!), в какой момент игры сменить тактику и т.д. и т.п.

Рейд – это реальная высококлассная работа, требующая напряжение ума и рефлексов.

Практически каждая кнопка нашей стандартной клавиатуры имеет значение в игре, свою уникальную и важную функцию. Двадцать-тридцать кнопок – это вообще минимум, который используется ежеминутно.

Всё, я не хочу дальше описывать детали. Они не важны. Важно следующее: игра в данном случае – это профессия, которой надо а) учиться б) постоянно повышать квалификацию в) серьёзно заниматься и отдавать существенную часть своей жизни.

3. ЖИЗНЬ.

- Игра интересна. Через некоторое время перестаёт по-настоящему интересовать всё, что с игрой не связано.
- Семья обычно уходит на второй план. Супруги занимаются детьми, ездят на дачи, ходят в гости. Игрок всё время, на которое распространяется его власть, посвящает игре.
- На работе человек обычно постоянно обсуждает разные аспекты игры в аське и на форумах, сама работа становится только фоном для виртуального общения. Некоторые умудряются и поигрывать на работе.

- Многие играют в сопровождении алкогольных напитков (напряжение в рейдах бывает так велико, что нужно «допинговаться»).

- В игре происходит сильнейшее эмоциональное стимулирование. Эмоции скачут от торжества и детской радости до ненависти, отчаяния и ярости. В результате психика расшатывается, так или иначе. Не знаю, как там насчёт диагностируемого сумасшествия, но нервозность, апатия и агрессия по мелочам налицо.

- Игра сублимирует и насыщает все человеческие потребности, эмоциональные и страстные. Я был Class Leader гильдии (грубо говоря, руководитель и учитель всех разбойников (rogue) моей гильдии), «офицером» гильдии, и.о. Guild Master'a (начальника всей гильдии), был модератором на форуме worldofwarcraft.ru; персонаж мой был одет в самый навороченный на то время шмот, в боях против игроков я был один из лучших (ничего не стоило, бродя по игровому миру, убить персонажа того или иного игрока противоположной фракции).

Что я получил?

- Высшую форму гордыни

- Удовлетворённость достигнутым (социальное положение, материальное положение, приспособленность к жизни в игре, уважение со стороны других людей)

- Источник эмоционального насыщения

- Полное равнодушие к реальной жизни.

Я устал копать в прошлом дерьме, простите меня. В заключение скажу лишь, почему онлайн-РПГ - наркотик.

Замену реальных потребностей путём удовлетворения виртуальных я уже озвучил.

Реальная «интересность» происходящего.

Главная опасность - невозможно объяснить игроку, почему то, что он делает, убивает: в отличие от алкоголя и химических наркотиков нет прямой явно выраженной угрозы для здоровья; социальный статус в реальной жизни сохраняется чаще всего - как человек ходил на работу, так и продолжает ходить; семья... часто мои приятели играли, качая ногой люльку с малышом.

ВНЕ ИГРЫ - ЛОМКА. ХОЧЕТСЯ ОБРАТНО В ИГРУ.

Замечу, что в последнее время всё чаще фиксируется смерть людей в процессе игры - остановка сердца или инфаркт. Врачи предполагают истощение организма - не верю. Многие увлечённые труженики мало спят и едят: писатели, к примеру. И не умирают.

Моё интуитивное предположение - духовное истощение. Пока недоказуемое и необъяснимое.

Всё, простите за сумбур. Даст Бог, в будущем напишу что-нибудь серьёзное на эту тему.

P.S. Я не играю уже почти два года. Желание играть по-прежнему появляется, иногда достаточно сильно. Меня спасает только одно: я теперь понял, как важна каждая минута моей жизни. И нашёл то, чему я действительно желаю посвятить жизнь, и в какой форме. Если человек не имеет ясно выраженной для самого себя формулировки смысла его жизни - я не знаю, как его можно убедить отказаться от игры.

Кому надо проверять сведения:

Name: Kek

Race: Undead

Class: Rogue

Server: EU-Warsong (сейчас играют на другом сервере)

Guild: <Нас Pamb>, <FTH>, <Dungeon Keepers>

Читать ещё

- [Ffrustration](#)