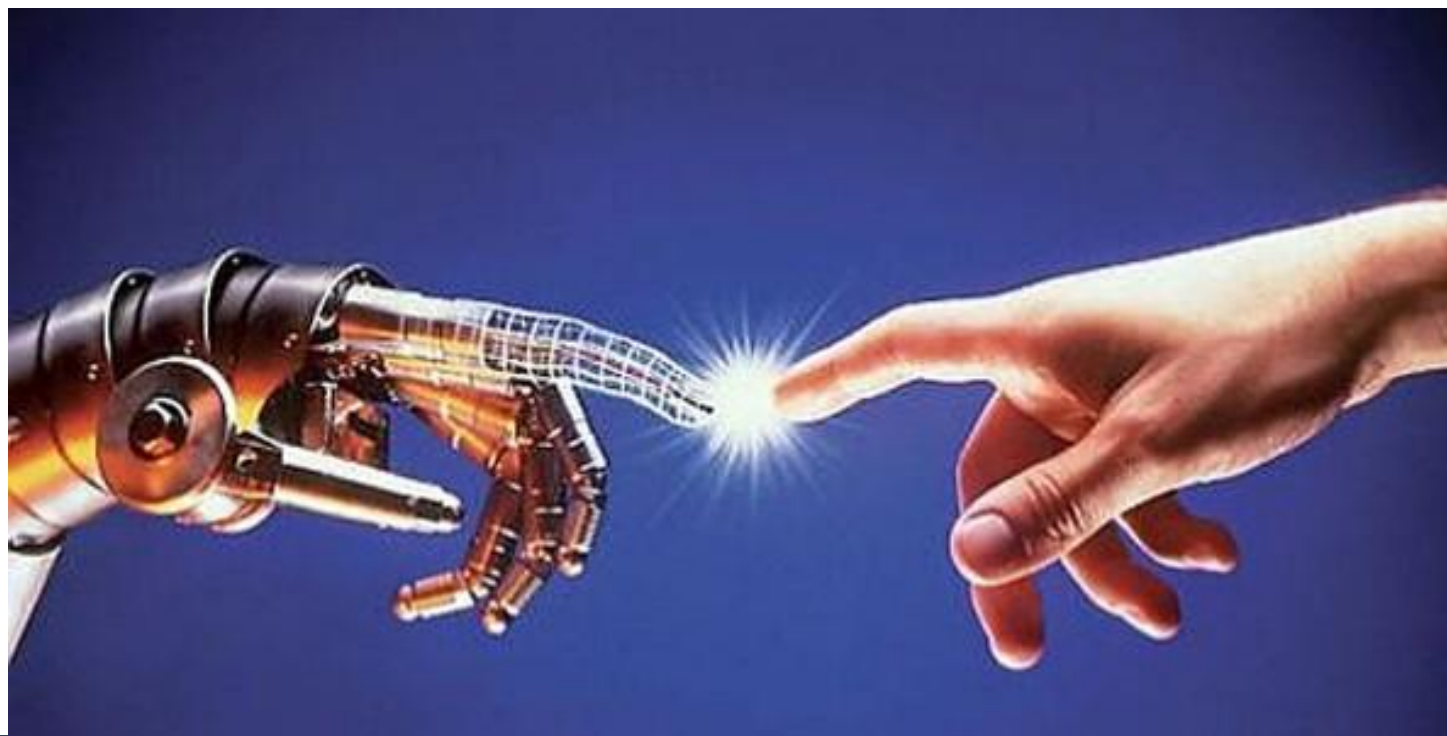




# Виртуальные миры. Их возникновение

Гонтарева Мария, ж-103

**Виртуальный мир** — жанр интернет-сообщества, который часто принимает форму компьютерно-моделированной среды. Находясь в этой среде пользователи могут взаимодействовать друг с другом, пользоваться заранее созданными компьютерными объектами или самостоятельно создавать их.



Виртуальные Миры всегда придерживаются определенных условий, отличающих их от других родственных виртуальных пространств

1. В основе ВМ лежат базовые автоматизированные правила.



Виртуальные Миры всегда придерживаются определенных условий, отличающих их от других родственных виртуальных пространств

2. Игроки играют своих персонажей «внутри» мира. Они могут обладать частичным или полным влиянием на войско, команду или группу людей, но в этом мире есть лишь одна игровая сущность, которой они представлены и с которой прочно связаны – это их персонаж. Поэтому и все взаимодействия с миром и другими игроками опосредованы этим персонажем.

Виртуальные Миры всегда придерживаются определенных условий, отличающих их от других родственных виртуальных пространств

3. Взаимодействие с миром осуществляется в режиме реального времени.



Виртуальные Миры всегда придерживаются определенных условий, отличающих их от других родственных виртуальных пространств



4. Этот мир –  
многopользовательский.

Виртуальные Миры всегда придерживаются определенных условий, отличающих их от других родственных виртуальных пространств


5. Этот мир – стабилен (по крайней мере, до некоторой степени).





Первая эпоха возникновения  
Виртуальных Миров – 1978-1985 г.





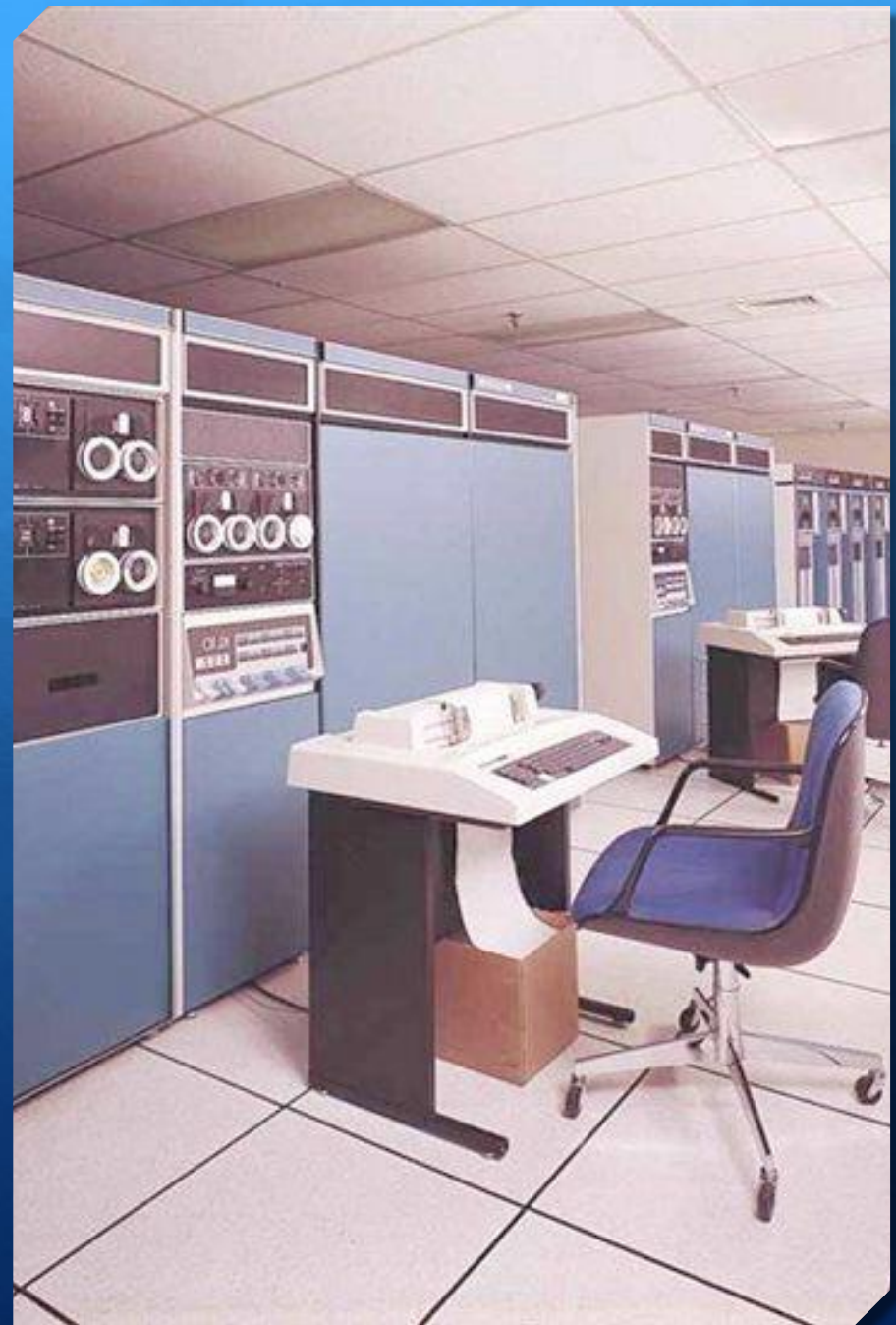
Виртуальные миры часто называют МПМ (MUD), потому, что МПМом назывался первый ВМ, имевший успех. Разработал его Рой Трабшоу.

К апрелю 1980 года у Роя уже имелась базовая рабочая программа, но это была лишь малая часть того, что он намечал сделать.

MUD всегда был феноменом Эссекского университета, существуя, в основном, благодаря щедрости коллектива Computer Services и их менеджера, Чарльза Боумена.

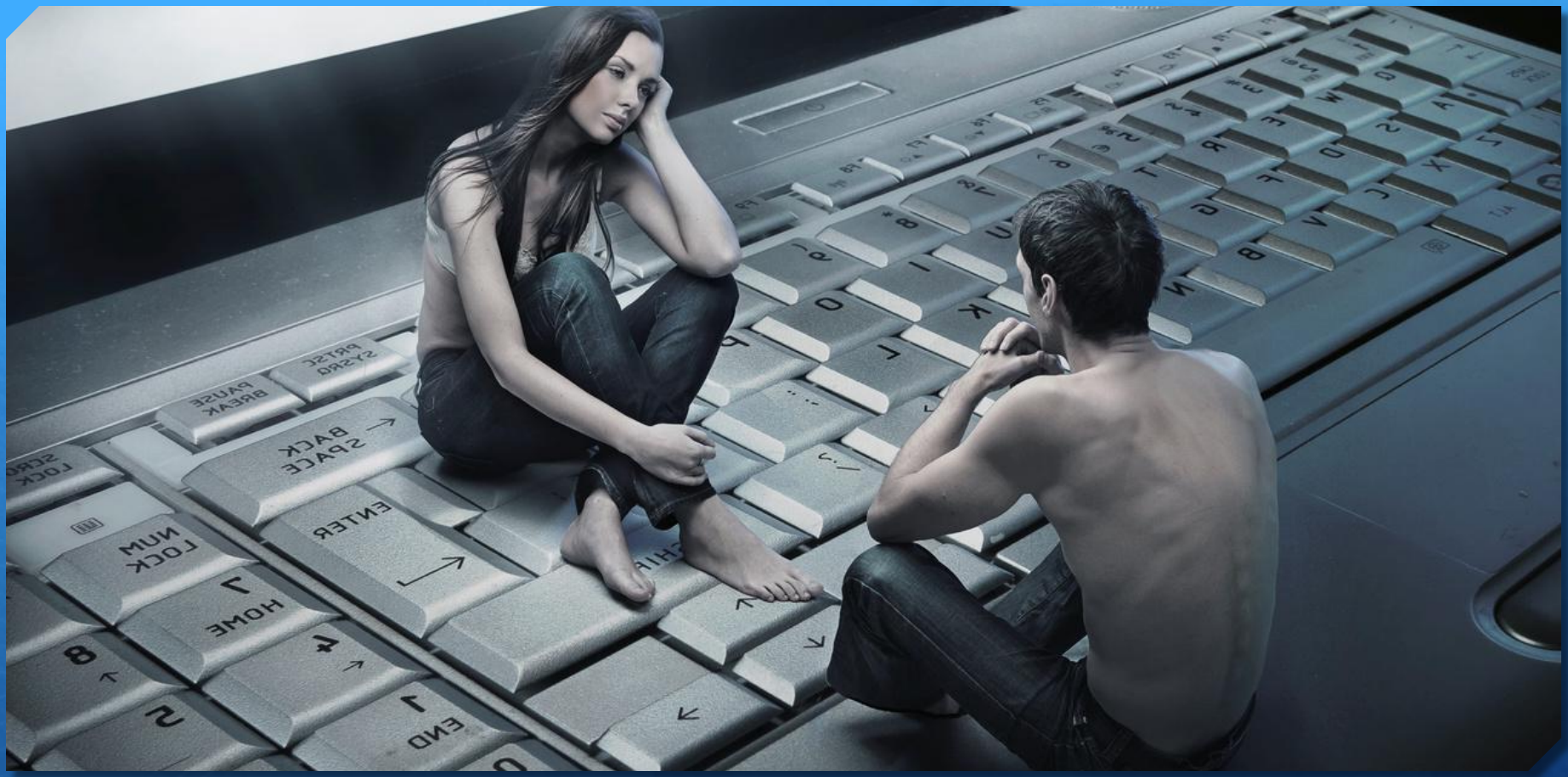


Новости о MUD достигли ушей небольшого сообщества пользователей BBS (bulletin board system – электронная доска объявлений) из Соединенного Королевства, и они добились разрешения играть в MUD через прямое соединение. Временами они заигрывались до такой степени, что любой нормальный человек в это время уже видел бы десятый сон. И спрос на игру был так велик, что желающим играть пришлось объединиться и вскладчину купить университету еще модемов, чтобы можно было справиться с такой нагрузкой.






В то же время, как Рой разрабатывал вторую версию MUD, другой студент Эссекского университета, Стивен Мюррелл, с азов написал свой собственный ВМ. Многие внешние пользователи MUD, разочаровавшиеся в нем, или, наоборот, вдохновленные им, загорелись идеей написать собственные игры.




Вторая эпоха возникновения  
Виртуальных Миров – 1985-1989



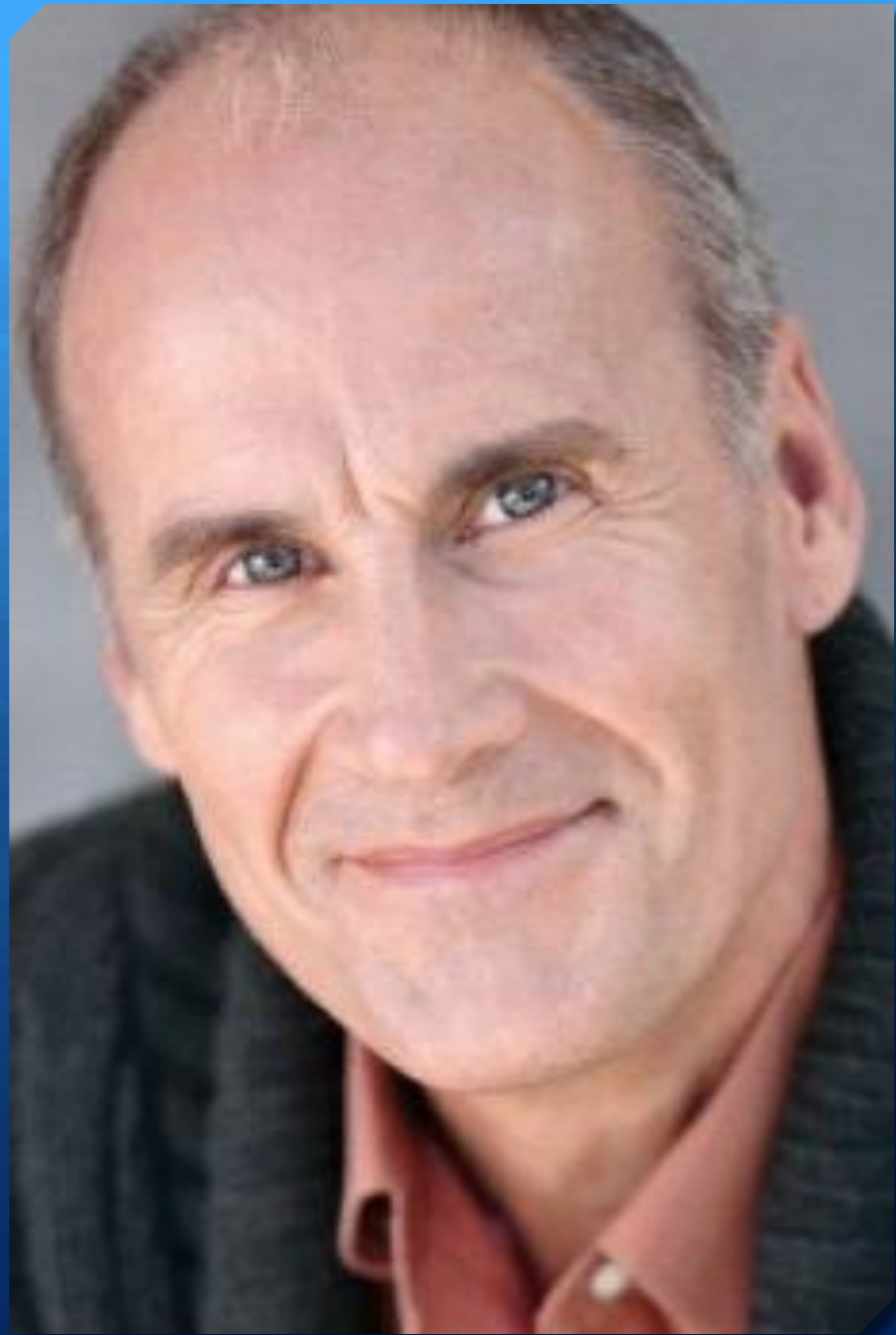
И первыми такими ВМ стали Shades Нила Ньюэлла, Gods Бена Лори, и AMP6. За ними появился активный Mirror World Пипа Кордри и Ко. И так как все эти игры произошли от МПМ (MUD), их стали так и называть.

Это стало началом Второй эпохи ВМ.






В сущности, почти все основные вопросы создания виртуальных миров были решены в первую и вторую эпохи. Потрудились для этого Марк Лонгли, Майкл Лори, и Пип Корди.





Разработчики позднейших игр, как правило, знали, что должно быть, но далеко не всегда имели представление, почему должно быть так, а не иначе. В итоге, спустя несколько поколений, был утерян целый ряд основополагающих принципов.



Большого признания добилась АберМППМ (AberMUD). Разработчик этой игры, Алан Кокс, написал ее в 1987 г. на языке "B" (предшественник "C"). Год спустя АберМППМ был переведен на язык "C", что стало поворотным моментом в истории ВМ.








Третья эпоха возникновения Виртуальных Миров – 1989-1995 г.



AberMUD распространился по факультетам компьютерных наук, как вирус. Его копии появились на тысячах ЭВМ, работавших на Unix. Одна за другой последовали четыре версии AberMUDa, попутно породив несколько подражателей. Самых значимых было три: TinyMUD, LPMUD, и DikuMUD.



Игра TinyMUD, автором которой стал Джим Асинес из университета Карнеги-Меллона, увидела свет в 1989 г.

Изначально, TinyMUD был урезанной версией "Monster". Это был виртуальный мир, но, по сути, неигровой.






□ LPMUD был назван в честь своего автора, Ларса Пенсьо из Гётеборгского университета, Швеция. Наигравшись и в AberMUD и в TinyMUD, он решил создать свою собственную игру, которая содержала бы в себе элементы приключений первого мира и одновременно расширенные пользовательские возможности второго.

? В то время как большинство разработчиков были высокомерно уверены в том, что игроки неспособны создавать такие миры, какие создают они, Ларс был убежден в обратном — в том, что игроки могут конструировать виртуальные миры лучше него самого.

- ? В результате, несколько основных кодовых баз (исключая пакет программ MUD) были созданы на основе исходного образца DikuMUD. Среди них первыми МПМ стали Circle, Silly и Merc. Merc, в числе прочего, породил ROM (Rivers of MUD) и Envy, у которых, в свою очередь, появились свои отпрыски. У всех перечисленных возникло – и продолжает возникать – головокружительное количество подверсий.
- ? LPMUD, в отличие от них, не способствовал появлению такого количества потомков, потому что язык LPC был достаточно универсален, чтобы дать людям возможность писать собственные игры, не вынуждая их при этом переписывать игровой движок. И хотя многие LPMUDы ориентированы на боёвку, строго говоря, они не обязаны таковыми быть (в отличие от DikuMUDов).



Третья эпоха виртуальных миров стала периодом мощного развития. Больше людей, чем когда-либо, пробовали создавать свои VM. И действительно, исследования трафика сети NSFnet в 1993 г. показали, что более 10% битов принадлежали MUDам; другими словами, еще до появления всемирной паутины MUDы занимали около 10% Интернет-трафика.

