

Прошу уважаемых читателей сразу понять и принять то, что нравиться никому я не собираюсь, поэтому все, что вы прочтете, является всего лишь поводом для раздумий с вашей стороны, а не провокацией, расизмом и иже с ними. Если вы не согласны с этим - просьба не читать. Автор выражает свою точку зрения, а не документальность событий.

С чего все началось

А началось все с покупки компьютера в "далеком" году. Не весть что за компьютер, но был куплен, собран и заработал на предмет удовлетворения меня. Всем известные взрослые шалости опустим, и остановимся на шалостях более мультivoзрастных - на играх. Боже мой! Неужели такое возможно: Герои, Дум - нет это была сказка (кто-то помнит и более раритетные вещи и более культовые, но это его память и его она греет). Время шло, вкусы менялись, менялся компьютер, менялись игры, но суть оставалась - получение удовольствия.

Два года назад именно в это время, в апреле, соизволил я устать от работы и заболеть. На тот момент, и сейчас, все стрелялки и пулялки были мне не по плечу - спинномозговых рефлексов не хватало играть на уровне, да и утомляло это вечное "одно и то же", и на первый план вышли бродилки (стратегии не брались в расчет, они усыпляли). Незабвенными и по сей день считаю вышедшие Петька и ВИЧ (первые три части).

Небанально о трехмерном...

Были когда то прекрасные времена... Дикие, необузданные и замечательные. Когда о Windows знал только дядюшка Билли, вынашивающий коварные планы по заселению своим глючным продуктом всех компьютеров Земли, о такой страшной штуке, как DVD знали только пришельцы из космоса, а плазменные панели представляли из себя черные квадратные гробы с выпуклыми экранами.

В то время **геймеры** фанатели от Электроники и покера. Чуть позже появились так называемые Денди, которые захватили собой на энное количество времени умы народа. Ну и понеслось. С этих темных времен игровая индустрия начала превращаться в светлую, но весьма мутную.

Жили мы все в двумерном мире, где пакман был плоский, как сиськи у малолетки (почти мечта педофила!), а тетрис черно-белый. Играли люди играли в такие игры, а потом собрался консилиум мужиков (потных, пьяных), накупили много бухла, травки, пригласили девок и начали заседать. День заседали, неделю, месяц... Бухло кончилось, девки разбежались, мужики посинели... Ну и в конце месяца пришла в голову одному из них такая безумно-креативная мысль сделать всех трехмерными. Мужики поразмышляли, сбегали за добавкой и сели за компы програмировать трехмерные миры. Долго програмили... Тяжело было... Ну и в конце концов напрограмили такого, что теперь называется 3D.

В ходе экспериментов ни одной свинки не пострадало...

Надо сказать, что свинки – это прекрасный продукт для удобрений. Ну, точнее говоря, не сами свинки, а их говно. Вот если их много и обильно кормить, они будут много и обильно срать. А потом можно продавать это безумным дачникам за большие деньги, как новое эксклюзивное удобрение из Франции. А еще можно приколоться над друзьями. Ведь свинки – они же тоже приколисты еще те. Нет бы срать, как все нормальные люди. Так нет, им надо креатифф – они срут семечками! Что удивляетесь? Серьезно! Их какашки очень похожи на семечки и можно развести друзей...

Вы спросите: а при чем тут собственно игры? Отвечаю. Совершенно не при чем. Лирическое отступление.

Возвращение к истокам...

Современные **геймеры** не застали те чудесные времена, когда трехмерные игры были больше похожи на старый больной проказой телевизор. А зря. Как было прекрасно порезаться в Wolf 3D, побегать среди монстров Doom и зафанатеть от героя всех времен Duke Nukem с его пошлыми шутками и голыми девочками, танцующими среди инопланетных тварей.

Если посадить среднестатистического современного геймера за старый компьютер (допустим Pentium 166 MMX) и включить ему хотя бы тот же самый Doom (первый), этот самый среднестатистический геймер покончит жизнь самоубийством уже через пятнадцать минут своих адских мучений. Смерть через мапугу покажется ему раем небесным по сравнению с первым Doom. А все почему? А потому, что это современный геймер, который ничего страшнее Crazy Frog Racing в своей жизни не видел.

Зачем придумали 3D?

Это такой же тупой, вопрос, как: зачем придумали секс, презервативы и водку! А придумали затем, чтобы бабло капало из карманов геймеров в карманы толстых дядек. Нет, собственно никто не отрицает, что геймеры с чистой душой несут свое бабло толстым дядькам. Но тем не менее прогресс – это всего лишь способ меньшинства зарабатывать деньги на большинстве!

Давайте с вами проследим логическую цепочку деньгообмена между геймерами и толстыми дядьками. Итак, возьмем для примера геймера Петра Задротова. Есть у геймера Задротова старенький компьютер, который с трудом тянет NFS Most Wanted. А хочется Петру, ой как хочется поиграть в новый NFS Carbon. Сидит Задротов и смотрит на копилку, где деньги лежат. Берет кувалду и долбает копилку к е... в смысле к чертям собачьим. Бежит в магазин и покупает новый компьютер на кровные, заработанные летом бабки. А потом бежит в магазин и покупает коробочку с игрой. Прилетает домой, устанавливает и наслаждается жизнью.

Итак – все дети сделали выводы? Нет? Тогда поясню. Задротов потратился два раза: на новый компьютер (потому что старый был не проф пригоден) и на игру. От этого получили деньги все. Создатели железа от дилера (не путать с киллером), дилер от магазина, а магазин от Задротова. И создатели игры тоже от Задротова. Все поимели деньги, а Задротов кучу счастья и радости!

Ну, естественно, что 3D – это не только дойная корова Буренка. Это интерактивные миры, способ погрузиться без помощи тяжелых наркотических средств в нирвану разных миров и насладиться красотами, коих никто никогда не видел.

Выводы

3D – это хорошо. Много 3D – это много хорошо! А тетрис лучше!!! Ну а если серьезно, то стоит задуматься о том, что нас ожидает в будущем. Куда заведет нас эта дорога в технологии. И что мы будем делать дальше?!