

Журнал IFprint.org



IF

Выпуск 3 (2014)

Май 2013 – Май 2014

От редактора

Прошло уже больше года после последнего выпуска нашего журнала. IFprint.org испытывал временные трудности, но теперь мы снова вышли в эфир – с новыми исследованиями, интервью и обзорами.

Этот, третий по счёту выпуск журнала, во многом примечателен. Он не только появился на свет после большого перерыва, но и включает в себя как материалы, публиковавшиеся на сайте IFprint.org в мае прошлого года, так и последние, недавно вышедшие статьи.

Год – срок немалый, и за это время произошло много событий. Например, в прошлом мае мы писали о перспективной платформе Versu, в создании которой принимала участие Эмили Шорт, а теперь эта статья соседствует в нашем журнале со своеобразным постмортем Versu – компания, владевшая правами на эту платформу и всеми играми, решила прекратить ее существование.

Впрочем, не все новости, о которых мы пишем, такие безрадостные.

Другая платформа, inkle, упомянутая нами в прошлогодней статье «Мёртвый жанр», решила попытать удачу на ниве текстовых ММО. Создаются новые сборники игр в жанре интерактивной литературы. Проходят конкурсы (например, ИНСТЕДОЗ-3, КРИЛ-2013, QSP-Comp). Выходят новые игры.

Напоминаю, что проект IFprint.org развивается нами на добровольных началах, мы всегда открыты для ваших предложений и критики. Этот, третий по счёту «оффлайн» выпуск, содержит статьи, которые публиковались на сайте с мая 2013-го по май 2014-го.

Мы надеемся, что вам понравится наш журнал. И не забывайте нас навещать – на сайте IFprint.org, в фейсбуке и твиттере!

*С уважением,
Василий Воронков, главный редактор журнала IFprint.org*

Интервью3

Ирина Антипина 4

Вячеслав Добранов 9

Константин Таро18

Обзоры.....29

Сумеречный замок30

Дат-Навирэ34

Статьи37

Мёртвый жанр38

Иной путь64

Versu – эпилог?67

Интерактивная литература: характеризовать или даже
определить70

Наши авторы79

Интервью

Ирина Антипина

Вячеслав Добранов

Константин Таро

(смотреть в окно)

Из-за скорости я почти ничего не могу разглядеть. В окне мелькают высокие столбы со светящимися знаками. Несколько раз суазор успевает распознать знак, и перед моими глазами возникают предупреждения о скоростном режиме или схемы развилки. Это утомляет. Я закрываю глаза.

Я в зале ожидания. Здесь людно.

(осмотреться)

Это широкое светлое помещение с большими окнами. На стенах и колоннах светятся десятки иероглифов — точек доступа в сеть аэровокзала. Здесь есть сидения для ожидающих. В зале людно. Большинство людей подключены к терминалам — это видно по тому, как быстро движутся их глаза. Но некоторые разговаривают друг с другом. Я не вижу того, кто должен был встречать меня. Мне говорили, что придёт мужчина, и что я смогу найти этого мужчину через суазора. Отсюда я могу выйти на улицу.

— после того, как тебя просветят экраном.

(спросить женщину в униформе о траволаторе)

— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — спрашиваю.

— Да, просто поставьте чемодан, — отвечает женщина. — Идите через экран.

(ответить офицеру)

— Я поняла, — отвечаю я.

— Ну, вот и отлично, — говорит офицер.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля.

— Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро двигаясь вверх и вниз по экрану.

(осмотреться)

В городе пять недель, — говорю. — Багаж одан — это весь ваш багаж. Офицер оргает и смотрит на меня. — Что?

ИСТРИРОВАН НА РЕЙСЕ 11202. Планум увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над туннелем появляются цифры — 34. Это мой посадочный туннель. Над туннелем появляется надпись: ЗАРЕГИСТРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. АКТИВИРУЕТСЯ СКАНЕР.

Планум увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над туннелем появляются цифры — 34. Это мой посадочный туннель. Над туннелем появляется надпись: ЗАРЕГИСТРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. АКТИВИРУЕТСЯ СКАНЕР.

Планум увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над туннелем появляются цифры — 34. Это мой посадочный туннель. Над туннелем появляется надпись: ЗАРЕГИСТРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. АКТИВИРУЕТСЯ СКАНЕР.

Планум увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над туннелем появляются цифры — 34. Это мой посадочный туннель. Над туннелем появляется надпись: ЗАРЕГИСТРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. АКТИВИРУЕТСЯ СКАНЕР.

Планум увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над туннелем появляются цифры — 34. Это мой посадочный туннель. Над туннелем появляется надпись: ЗАРЕГИСТРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. АКТИВИРУЕТСЯ СКАНЕР.

Планум увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над туннелем появляются цифры — 34. Это мой посадочный туннель. Над туннелем появляется надпись: ЗАРЕГИСТРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. АКТИВИРУЕТСЯ СКАНЕР.

Ирина Антипина

интервью брал **Василий Воронков**



Мы продолжаем серию интервью *прекрасный пол в мире русской интерактивной литературы*, и сегодня у нас в гостях, наверное, самая молодая участница сообщества любителей текстовых игр: Ирина Антипина, также известная под загадочным прозвищем Ушкуут. Ирина начала писать игры на Квестере в 2011 году, после чего освоила URQ, а теперь изучает INSTEAD.

Обычно я начинаю интервью с просьбы рассказать немного о себе, о своих увлечениях, но в конце концов нельзя все время следовать традициям. Поэтому я, пожалуй, сразу перейду к самому важному вопросу. Скажи, зачем тебе все это? Квесты, интерактивная литература? Неужели нет более интересных занятий?

Писать игры для меня очень интересно :) И играть в некоторые из них тоже. Раньше я пыталась писать книги, но у меня ничего не получалось. А сейчас по идеям для книг я могу делать игры :) Интерактивные истории мне придумывать легче, чем обычные.

Понятно. А теперь все-таки расскажи немного (но и не слишком мало, пожалуйста) о себе. Где учишься, чем занимаешься, кроме текстовых игр? Какие есть увлечения?

Учусь в школе :) Люблю рисовать, читать, иногда пытаюсь писать рассказы, но получается редко :) Ещё люблю делать всякое из картона и подручных материалов. Создаю и обучаю «инфов». Это такие виртуальные человечки, которые умеют отвечать на вопросы, которые им задают. Ещё люблю головоломки и логические загадки.

А один раз сшила мягкую игрушку :)

Скажи, а кем ты вообще собираешься стать, когда... гм... вырастешь?

Программистом :) И дизайнером интерьера. Одновременно.

Я знаю, что первые твои игры были на Квестере. Что-то о приключениях девочки Насти. Расскажи, как ты вообще решила написать игру, почему выбрала именно Квестер и, наконец, что же все-таки случилось с девочкой Настей и будет ли у ее приключений продолжение?

Впервые желание написать игру появилось у меня, когда я поиграла в «Sims». Игра мне понравилась, но персонажи показались недостаточно умными. Тогда мне захотелось сделать свою игру, похожую на эту, но где все будет так, как я хочу. Через некоторое время я заметила, что интереснее всего для меня игры, в которых нужно думать над решением каких-то задач для продвижения по сюжету. Позднее я узнала, что такие игры называются «квесты». Подобную игру я и хотела создать. Долгое время мне казалось, что сделать игру самостоятельно невозможно, но это не мешало мне придумывать сюжеты и рисовать иллюстрации, представлять, как будет выглядеть моя игра. Но вот в один прекрасный день я решила, что очень хочу сделать игру — и не когда-нибудь, а прямо сейчас. Я долго искала в «гугле» то, что поможет мне создать игру без программирования. И наконец нашла Квестер. До этого я вообще не знала о существовании текстовых игр, поэтому о других платформах ничего не слышала.

Зарегистрировалась на Квестере я только месяц спустя. До регистрации я успела поиграть во множество игр, которые мне очень понравились. (Наверное, если бы в то время уже не было возможности посмотреть список рекомендованных квестов, я бы не задержалась там надолго. Так что, пользуясь случаем, передаю привет модераторам и прошу как можно скорее вернуть эту возможность).

Да, и с девочкой Настей все хорошо, продолжение будет :)

Кстати, по поводу Насти. Завязка самой первой игры в серии ее приключений состоит в том, что Настя просыпается утром, продуктов в холодильнике нет, денег тоже, а есть хочется. Даже и не знаю, как спросить... А каким образом у тебя возникла идея для этой игры?

Я писала и придумывала одновременно. До того, как открыла конструктор, вообще не представляла, о чем будет игра.

Ладно. После Квестера ты переметнулась в стан URQ (также известный как Уркистан) и написала пару игр уже на URQ. Что послужило причиной для перехода? Просто любопытство или были какие-то творческие замыслы, которым Квестер уже не удовлетворял?

Про URQ я узнала почти случайно. В чате Квестера Серый Волк советовал Тангару URQ игры, мне тоже стало интересно, и я решила поиграть в них. Потом захотелось тоже попробовать написать такую игру. В процессе написания заметила, что и возможностей больше, и игра пишется быстрее. Поэтому и решила дальше писать на URQ, но Квестер я при этом не бросила :)

Ты написала две игры на конкурс Вжж. Для тех, кто не знает — это такой конкурс написания игр за день. (Я, кстати, уже давно уговариваю Евгения Бычкова, организатора и вдохновителя Вжж, рассказать об этом конкурсе на страницах нашего журнала, но пока что он предпочитает «отдыхать с URQ»). Так вот, написать игру за день — непростая задача. Расскажи, как у тебя вообще все так хорошо получилось? Как ты придумывала сюжет? Как планировала?

Ну про журналистку не могу сказать, что она хорошо получилась. Времени во второй раз не хватило доделать все как хотелось. Для игр на «Вжж» я вечером придумывала и писала основные события, а утром уже писала саму игру.

Один из твоих квестов для Вжж — про волшебника — имеет, надо сказать, весьма злободневный сюжет. Не буду спойлерить, но скажу, что был весьма поражен концовкой. Что послужило для него источником вдохновения, если не секрет?

Ничего особенного не было. Просто появилась такая идея, и я решила её воплотить (но можешь просто написать, что источник вдохновения я решила сохранить в секрете).

Насколько я знаю, сейчас ты хочешь перейти на новую платформу — на INSTEAD. Почему ты решила снова сменить платформу и изменить «урке»? Можешь просто ответить — «INSTEAD самый лучший». Хотя нет. Лучше расскажи поподробнее, а то наши читатели возмутятся.

В INSTEAD много возможностей, и при желании там можно сделать все или почти все. Но другие платформы я тоже не бросала. Но в INSTEAD другой принцип игры, который и нравился мне в графических квестах. Именно этим он меня и привлекает больше всего.

Нет ли у тебя желания попробовать еще какие-нибудь платформы? Или я даже спрошу немного иначе — надолго ли ты останешься с нами, в «федеративной республике» INSTEAD-а?

Попробовать хочется все платформы, а останусь я с вами и с другими платформами (которые я не бросала), пока не начну делать графические квесты :)

Работаешь сейчас над какими-нибудь играми? Поделись немного своими творческими планами. Имей в виду, я ожидаю услышать, что ты пишешь игру на «Инстедоз 2» =)

Конечно, работаю. Сейчас я пишу игру про журналистку на «Инстедоз», потом займусь еще одной игрой на INSTEAD, про которую слишком много рассказывать пока не буду. А ещё в разработке есть игра про принца и его дракончика на URQ, игры про мышонка в пещере, про пластилинового мальчика, новая игра про девушек и кошек и новая игра про Настю на Квестере.

Я смотрю, творческие планы у тебя просто грандиозные. Ты собираешься работать над всеми этими играми одновременно или у тебя есть какой-то график? Например, в мае пишу на «Инстедоз», а в июне — сиквел про девочку Настю?

Пишу то, что больше всего хочется писать. Творчество сложно планировать. Да и сроки написания ограничены только конкурсами.

А какие у тебя любимые текстовые игры? Или давай так — назови пять игр, в которые ты бы порекомендовала играть всем и каждому.

Пять — это очень мало. На Квестере я уже составляла список игр, которые мне очень нравятся, и их в этом списке было тридцать четыре. А сейчас нужны ещё игры с URQ, QSP, INSTEAD и ASM.

Хорошо, раз ты не можешь назвать все любимые игры, давай поступим так — назови несколько понравившихся тебе игр из тех, в которые ты играла последнее время?

В последнее время я мало во что играла.

Ладно, вижу, что это сложная для тебя тема. Перейдем к следующему вопросу. Признаться, этот вопрос я готовил для Ajenta Arrow, но в самый решающий момент забыл его задать. Так что спрошу тебя — как думаешь, чем отличаются игры, которые пишут мальчики, от игр, которые пишут девочки?

Девочки, мне кажется, больше любят писать игры, где все не так, как в реальной жизни. Волшебство, мистика, говорящие животные. А многим мужчинам проще придумать историю про реальную жизнь или научную фантастику, чем что-то сказочное. И обычно в их играх всему найдется логичное объяснение, а вот в играх девушек логики может и не быть :)

И в продолжение этой темы. Мне кажется, среди русских текстовых игр не так много игр для детей — возможно, потому что дети не очень любят играть в текстовые игры (в чем я, честно говоря, не уверен), а возможно, потому что авторы не слишком любят их писать. Как думаешь, какой должна быть текстовая игра для детей, чем она должна отличаться от игр для взрослых?

В этой игре должно быть не очень много текста, красивые иллюстрации, интересный сюжет и, наверное, волшебство :)

И последний вопрос. Тебе правда 13 лет? И если да — то почему ты такая умная? (Пожалуйста, скажи, что это потому что ты любишь читать книги, тогда я тоже смогу немного поумнеть, книг у меня накопилось много).

На самом деле мне почти четырнадцать :) Умная я, потому что читаю книги, да. А может, и не поэтому. И да, спасибо за комплимент :)

Спасибо тебе за интересные ответы!

Вячеслав Добранов

интервью брал **Вадим Балашов**



Вашему вниманию предлагается интервью с Вячеславом Добрановым («cheshire»), известным автором текстовых квестов. Некоторым нравится его стиль изложения, некоторым — сюжеты его игр. Некоторым и то, и другое. Попробуем понять, благодаря чему он делает такие хорошие игры.

Итак, приступим. Традиционное начало. Расскажи немного о себе. Кто ты по профессии, сколько тебе лет?

Мне 30 лет, и я инженер-проектировщик в строительстве. Работа у меня очень разнообразная, масштабируемая (от набрасывания крылечка у соседнего магазина до проектирования газового месторождения на Крайнем Севере) и оттого нескучная.

Откуда такой никнейм — «cheshire»? Это сорт сыра? Или в честь кота из «Алисы в Стране Чудес»?

Да, это от Чеширского Кота (Cheshire Cat) из «Приключений Алисы», но почему именно такой ник ответить не смогу — уже не помню.

Как ты пришёл к текстовым квестам? Сразу ли ты начал писать их?

Интерес к интерактивному сторителлингу у меня был всегда, и до появления доступного интернета он распространялся в основном на видеоигры. Позже, году в 2006, мне попались пара игр Адама Кадре (кажется, «Photopia» и «Narcolepsy»), но из-за слабого владения английским оценить тогда всю их прелесть мне не удалось и развивать своё знакомство я не стал. Только через пару лет, когда уровень языка позволил вводить вменяемые команды и правильно переводить реакцию парсера, открылся мне весь удивительный мир Interactive Fiction. Были проглочены победители тогдашнего IFComp, потом

лучшие представители классики; я даже поучаствовал в ClubFloyd однажды. И вот когда возникла мысль попробовать свои силы, оказалось, что давным-давно существует русское IF-коммьюнити, которое все эти годы как-то проходило мимо меня. Ну а дальше всё было через URQ.

Возникла странная мысль. Уже не первый раз в интервью с разными людьми проскальзывает фраза «в те времена я слабо владел английским, потому текстовые квесты прошли мимо...». Получается, чтобы оценить всю прелесть текстовых квестов, нужно быть уже в определённом возрасте? Или эта ситуация была актуальна давно, когда русских текстовых квестов было очень мало?

Возраст не так важен, как уровень знания языка. Если умеешь читать и писать на английском — поздравляю, тебе доступно лучшее, что может предложить IF. На русском фронте (также на испанском, немецком и прочих, не англоговорящих) количественно и качественно всё традиционно хуже. К сожалению, это правило актуально все шесть лет, что я увлекаюсь жанром, и признаков значительного улучшения ситуации я не наблюдаю.

Многим нравится твой квест «Интерстейт». Некоторые считают его одним из лучших произведений российского текстового квестостроения. Расскажи историю его создания. Как думаешь, в чём причина успеха «Интерстейта»? В удачно подобранной музыке, создающей атмосферу? Во «флэшбеках», в которых раскрывается вся история и характер персонажа? Почему эту игру многие называют лучшей? Ты сам считаешь её своим лучшим произведением?

Идея «Интерстейта» пришла после просмотра довольно проходного фильма «Носители». При прочих недостатках, в нём очень хорошо была передана меланхоличная атмосфера конца человечества. Герои едут куда-то, стремятся к некой точке на карте, но там их ничего не ждёт, всё уже закончилось. От этой атмосферы и отталкивался весь творческий процесс вокруг создания игры. Образ пустынной дороги, чтобы подчеркнуть одиночество героя, флэшбеки и записи девушки-оператора для усиления контраста между утраченным прошлым и безнадёжным настоящим, музыка, подобранная специально под настроение эпизода. Всё сработало на атмосферу. Считаю ли я «Интерстейт» лучшей игрой в РИЛ? Вряд ли, в нём множество недостатков с геймплеем, сюжетом, продолжительностью. Считаю ли я её лучшим своим произведением? Пока, к сожалению, да. За четыре года мне так и не удалось написать что-нибудь хотя бы приблизительно столь же популярное.

Для тебя понятия «лучший» и «популярный» синонимы? Или может игра быть очень любима автором, но не признана людьми?

Не то, чтобы синонимы, но, по-моему, это сопутствующие качества игры. И если автор уверен в том, что точно написал шедевр, а в него никто не играет (кроме ближайших родственников и друзей), потому что никто ничего не смыслит в написании шедевров, этому автору нужно ещё раз обстоятельно подумать.

Хочется вспомнить об ещё одном из твоих произведений, «Дат-Навирэ». Не все поняли, что особый шрифт с грависами, аксанами или чем там ещё — специальная задумка автора. Многие (я в том числе) подумали, что это — баг. Впрочем, вопрос в другом. «Интерстейт» можно назвать «зарисовкой». В плане размера — это рассказ. «Дат-Навирэ» — ещё меньше по размеру. Нет желания развернуть тот же «Дат-Навирэ» в полноценный квест?

«Дат-Навирэ» для меня всё-таки законченное произведение. Развивать именно эту историю я не планирую. Другое дело — сеттинг. Планы на его проработку есть, есть даже некоторые наброски на АХМА с событиями, происходящими параллельно с «Дат-Навирэ». Но скоро можно не ждать, увы.

В последнее время чрезвычайно много игр, книг, фильмов в жанре фэнтези. У тебя нет желания обратиться к иным жанрам? Стимпанк? Киберпанк? Survival horror?

Да, конечно. Есть начатый проект в жанре дизельпанка. Есть киберпанковский кусочек, навеянный гибсоновскими «Комнатой Скиннера» и «Одиннадцатью видами картонного города». Космоопера «Приватира», опять же. Очень интересно прощупывать, какой может быть атмосфера игры при той или иной стилистике.

Как ты считаешь, сложно написать произведение в жанре ужасов? Которое бы реально пугало? Для меня образцом служит сцена в книге Стивена Кинга «Сияние», когда мальчик приходит в закрытый номер, в котором умерла женщина. Насколько я знаю, Кинг в одном интервью признавался, что даже сам не перечитывал эту сцену, ему было страшно. Сложно ли испугать человека? Что для этого нужно? Нагнетание атмосферы? Ожидание чего-то ужасного?

У Кинга мне всегда нравилась логичная реакция персонажей на события и вообще натуралистичность происходящего. Мне кажется, это одно из условий качественных ужасов —

максимальная правдоподобность. А достичь её — та ещё задачка. Плюс нельзя описывать то, что пугает напрямую. Только косвенно, опосредованно. Если я когда-нибудь всё-таки попытаю счастья в жанре ужасов, то постараюсь придерживаться этих правил.

Насколько я знаю, ты сейчас занимаешься переводом «Дат-Навирэ» в онлайн-версию. Попробую привести аналогию с музыкальной группой. Человеку нравится группа, он следит за выходом её новых альбомов. Ждёт каждый новый с восторгом и радостью. И тут группа выдаёт альбом ремиксов. Это издевательство над поклонниками, не находишь? Почему вместо того, чтобы тратить время на создание нового квеста ты занимаешься «ремиксом» старого материала?

Решение о перевыпуске «Дат-Навирэ» в новом формате было абсолютно спонтанным — и без того хватает неоконченных проектов. Но дело в том, что последние несколько месяцев я изучал CSS и JavaScript, проходил онлайн-курсы на Codecademy.com (очень полезный ресурс, кстати, всем рекомендую) и присматривался к Twine. Когда понял, что пора пробовать силы, то решил использовать что-нибудь уже существующее, дабы оценить, на что способна платформа и сможет ли она тягаться с FireURQ (которую я считаю наиболее развитой в вопросе оформления из всех IF-платформ). Выбор, естественно, пал на «Дат-Навирэ», и конечный результат превзошёл все мои ожидания — удалось перенести практически все реализованные в фурк-версии идеи. Proof-of-concept оказался удачным и уже есть мысли о приложении полученных навыков.

Ты считаешь, за online-версиями квестов будущее?

Именно так. Онлайн универсален и общедоступен, не зависит от типа и версии ОС, заменяет сторонний интерпретатор обычным браузером, освобождает от аппаратной привязки. И благодаря всему тому, увеличивает потенциальную аудиторию на порядки. Я считаю — это неизбежное, эволюционное развитие IF.

Не грозит ли игрокам в связи с переходом на online-игры некое упрощение мышления? То есть раньше, чтобы поиграть в игры под DOS, нужно было настраивать himem, ковырять какие-то конфиги, настраивать прерывания для звуковой карты, одним словом — прилагать усилия чтобы получить результат. Это, как ни крути, повышало уровень знания компьютера и программного обеспечения. Вырастали пытливые умы, способные решать различные проблемы. Сейчас практически у каждого есть компьютер, планшет, смартфон. Ткнул кнопку — играй. Не боишься ли ты «деградации» нового поколения, того, что вырастет поколение «потребителей»?

Это слишком философский вопрос — несут ли новые технологии одно лишь благо? На него вряд ли существует однозначный ответ. Я предпочитаю думать об интернете в другом ключе: на днях в твиттере Маши Кочаковой (это, кто не знает, такая известная в гейм-индустрии сценаристка) проскакивала ссылка на очень правильный по-моему пост об удивительности времени, в котором мы живём. Про то, что сегодня любая информация, любая форма развлечений, любая культура, любые люди находятся буквально на расстоянии вытянутой руки. Интернет добавляет во все сферы деятельности человека ещё одну степень свободы. А становится ли «деградирующим потребителем» — это каждый решает для себя сам.

«Приватир её Величества». Благодаря этой игре я познакомился с Крисом Вудингом, с «Историями Кетти Джей», которые я сейчас читаю. За это отдельное спасибо. Но опять-таки всё тот же вопрос — где продолжение?

Мне понравилось, каким получился «Приватир», примерно такое сочетание квестовых составляющих мне кажется оптимальным для IF (разве только интерфейс подкачал). А продолжения пока нет и в ближайшие планы не входит, простите. В том числе и потому, что страшно не справиться с установленной самому себе планкой.

Ты перевёл игру «Синие стулья» на русский язык. Это твой единственный опыт работы с парсерами? Нет желания создать настоящую парсерную игру? Или ты думаешь что парсерные игры менее востребованы в силу своей сложности по сравнению с менюшными и прочими текстовыми играми?

Кроме «Синих стульев» была переведённая «Фотопия» и было множество заглохших проектов на RInform'e. Поэтому опыт написания парсерных игр есть, сейчас попробую объяснить, почему нет самих игр. Общая проблема интерактивной литературы — необходимость, как ни странно, читать. Это действие, которое требует помимо обработки зрительной информации (чего достаточно, например, для обычных игр) ещё и дополнительных усилий по расшифровке текста, а это приподнимает порог вхождения для ищущих пятиминутного развлечения новичков. Ещё одна проблема — зачастую неприятный вид выводимой информации, который отсекает большую часть потенциальной аудитории (и правильно делает). Дальше — как правило необходимость дополнительных действий для, собственно, игры — скачивание и установка интерпретатора, скачивание самого файла с игрой; если речь идёт о мобильных устройствах — скачивание непонятного приложения, которое внешним видом разительно отличается от какого-нибудь endless runner'a, висящего по соседству. В результате очередная часть аудитории опять

проходит мимо. И вот когда речь заходит о парсерных играх, к букету перечисленных проблем добавляется непонятный, капризный, ни черта не понимающий парсер, который задирает порог вхождения до таких высот, где обитают или люди, уже знающие, с чем имеют дело, или совсем уж увлечённые личности. Такое положение дел убивает всю мотивацию писать парсерные игры (занятие, между прочим, более сложное, чем написание игр менюшных), притом что именно парсерные игры есть высшая форма интерактивной литературы. И это печально.

Ты использовал разные «движки» для своих квестов. Какие нравятся больше всего?

FireURQ навсегда останется любимой платформой. Нет более простого (даже примитивного) языка, который предоставлял бы такую свободу в формировании произведения. DirectX решает. Twine имеет простой синтаксис, переживает бешеную популярность на Западе, активно поддерживается сообществом и, как оказалось, тоже предоставляет большую свободу в формировании произведения. CSS решает. AXMA схожа с Twine и мне ещё предстоит выяснить её CSS-возможности, но, определённо, у неё лучшая инфраструктура из всех. Hyperbook — это сервис со всеми сопутствующими достоинствами. И проприетарными недостатками. RInform — лучше всего остального подходит для написания настоящей IF.

Ты волк-одиночка? Или способен к творчеству в коллективе? Никогда не поступало предложений поработать в группе соавторов над каким-либо проектом?

Была пара попыток сотрудничества, но ничем предметным они так и не закончились. Поэтому на данный момент способным к творчеству в коллективе себя не считаю. Но всегда готов наступить на грабли ещё раз.

Что тебе нравится в квестах? Как, на твой взгляд, выглядит идеальная текстовая игра?

IF — это сумма достоинств печатного слова (выражение мыслей, эмоций, чувств, низкозатратное описание сколь угодно сложных сцен) и компьютерной игры (нелинейность, эффект присутствия). Поэтому идеальная текстовая игра — отлично написанная история, всеми средствами поддерживающая (и не разрушающая!) эффект присутствия. Она необязательно должна быть страшно нелинейной и уж точно в ней не должно быть пазлов. Только проблемы для решения. Мне думается, что, если в серии компьютерных игр «The Walking Dead» всю графику заменить на блестяще написанный текст, то получилась бы текстовая игра, близкая к идеальной.

Верно ли следующее утверждение: Чтобы написать хороший квест нужно быть хорошим писателем и можно быть очень посредственным программистом.

Наверное, нет. Такое утверждение, возможно, возникло от того, что большую часть программистского груза берёт на себя автор платформы, вручая автору игры лишь необходимые тому инструменты. Но это не отменяет необходимости как можно лучше разбираться в программировании. Плюс быть писателем и программистом тоже недостаточно. Нужно быть ещё и геймдизайнером — уметь помимо хорошего слога и плавно работающего софта создавать интересный игровой опыт.

Как ты считаешь, жанр текстовых игр вымирает или он просто трансформируется во что-то? Если да, то во что?

Текстовые игры слишком просты в написании, чтобы вымереть полностью, и всегда будут группы энтузиастов, увлечённых этим жанром. Тем более сейчас о вымирании говорить вообще не приходится — Twine переживает второе рождение, на днях вышло обновление для Inform 7, книжки «Sorcery!», «Sorcery! 2» и множество других, приведённых к удобному виду, отлично продаются в AppStore и Google Play (планшеты идеально подходят под этот жанр). Куда всё это движется, предугадать сложно, но мне кажется, парсеры рано или поздно выстрелят. Возможно в совершенно неожиданной для нас форме.

Самое сложное при создании квеста — не бросить его в середине пути. Особенно актуально это бывает после анонса. У тебя есть какие-то секреты, как изыскать в себе внутренние резервы чтобы завершать начатое? Что делаешь, когда квест «не идёт»?

Если квест ну никак не идёт, то просто бросаю его, потому что слишком это мучительно — насиловать себя, преодолевать при том, что конечный результат необязательно выходит удовлетворительным. Занимаюсь чем-нибудь другим и возвращаюсь к квесту через пару-тройку месяцев, авось зажжёт. Такой подход наверное неправильный, но комфортный.

Как ты относишься к книгам-играм?

Если честно, равнодушно. Сам не понимаю, почему так, и всегда завидую тем, кто ими увлечён.

Как ты относишься к идее монетизации текстовых игр? Если бы тебе предложили поучаствовать в разработке текстовой игры за деньги, ты бы согласился?

Монетизация всегда сопутствует популярности. Если IF в нынешнем виде непопулярна, то и смысла её монетизировать в нынешнем виде нет. Другое дело, если элементы IF объединять с элементами других интерактивных развлечений — графикой, интересными механиками, адекватным управлением, то шанс продать игру сильно повышается. И успешные примеры тому есть: серия «Sorcery!» и будущая «80 days» от inkle, отечественная визуальная новелла «Левиафан» для iPad, браузерная «Fallen London» с моделью free-to-play, мириады переизданий всяких книг на мобильных платформах и так далее и тому подобное. Вот к такой монетизации я отношусь только положительно. И в разработке текстовой игры за деньги с удовольствием поучаствовал бы. Это ли не мечта — заниматься любимым делом, и чтобы за это ещё и платили.

Ты отслеживаешь новинки в РИЛ? Проекты каких авторов стараешься не пропускать? Новинки отслеживаешь по сайту ifiction.ru?

Да, всё, что происходит в отечественном секторе IF, отслеживаю по главной странице ifiction.ru, мне этого хватает. Для получения новостей англоязычной IF подписан на RSS-рассылку с блога Эмили Шорт, на твиттер Эндрю Плоткина, ещё пары западных деятелей. Ни за каким конкретным автором особенно не слежу, кроме разве что Плоткина, проект которого я поддержал на Кикстартере три года назад.

Какие твои любимые квесты? Какие из последних зацепили?

«Blue Chairs», «Shade», «Shrapnel», «Lost Pig», «Blue Lacuna», «Хроники капитана Блуда», «Карантин». Из последнего советую «my father's long, long legs», и всё, что пишет porpentine.

Чем ещё занимаешься кроме текстовых игр? Какие у тебя увлечения?

Вообще, я считаю IF главным своим хобби. Остальные — это книги и, само собой, видеоигры.

Какие три последние прочитанные книги?

Я тут решил перечитать серию «В глубине Великого Кристалла» Владислава Крапивина, поэтому три последних книги — это «Выстрел с монитора», «Гуси-гуси, га-га-га...» и «Оранжевый портрет с крапинками».

Расскажи о своих творческих планах.

Для начала доделать-таки «Старателя», с которым я участвовал на GamesJamKanobi. Параллельно перевести его на Twine. А после —

есть с десятков проектов различной степени завершённости, надо попробовать что-нибудь из них доделать. Авось зажжёт =)

Можно предположить, что отныне основным движком для твоих проектов будет Twine? «Прости-прощай, FireURQ-мама...»?

На данный момент HTML, CSS и Javascript полнее всего отвечают моим потребностям в самовыражении, поэтому пока останавливаюсь на них. Но я не теряю надежды, что когда-нибудь Fireton напишет свою онлайн-платформу и она снова будет лучшей.

Совсем забыл спросить. Ты из какого города?

Я из Тюмени.

Спасибо за подробное интервью и ждём новых квестов!

В качестве иллюстрации для статьи использовался рисунок под лицензией Creative Commons: Cheshire Cat - Alice in Wonderland pencil drawing by ontypencil, <https://www.flickr.com/photos/onlypencil/3768745143/>.

Константин Таро

интервью брал **Вадим Балашов**



Сегодня вашему вниманию предлагается интервью с одним из самых плодовитых авторов интерактивной литературы. Знакомьтесь — Константин Таро, автор множества книг-игр во многих жанрах. Среди них и детектив («Свидетель»), и фантастика («Тайна Посейдона») и вестерн («Путь на Запад», «Последний Конфедерат») и многие другие.

Здравствуй, Константин! Развиртуализируйся, пожалуйста. Сколько тебе лет, где живёшь? Таро – твоя настоящая фамилия?

Я одессит. Мне 52 года. Мой ник «Таро» происходит от названия карт Таро. Вкратце о себе – я историк по образованию. Будучи студентом, участвовал в студенческом театре. Несколько лет был в составе команды КВН («Одесские джентльмены»). По окончании университета работал археологом. Раскапывал римский военный лагерь Первого италийского легиона на Дунае, поселение эпохи бронзы на берегу Чёрного моря возле порта Южный, раскапывал и исследовал курганы возле Одессы. Затем началась «перестройка», и я переквалифицировался в социолога. Затем в маркетолога и рекламиста. Позже работал много лет управленческим консультантом. Объездил всё СНГ.

Кем работаешь сейчас, если не секрет?

Работаю менеджером в строительной фирме.

Каково это – прикасаться к чему-то древнему? «Отнимать у земли тайны», которые скрыты? Мне кажется, что большинство думает, что археология – это Индиана Джонс. Пришёл, увидел,

раскопал. Это только в кино и в играх все самые интересные тайны только и ждут, когда ты их откроешь? В реальной жизни всё иначе? Можно копать десятилетиями и находить только наконечники стрел?

Самое большое удовольствие я получал от археологических раскопок, когда удавалось понять, какой ритуальный СМЫСЛ закладывали древние в погребение. Погребение — это отправка умершего в потусторонний Мир. Каждый народ по-своему оформлял этот ритуал. Понять мифологическую символику погребения для меня всегда было увлекательной задачей. Иногда в могильной яме встречался скелет свёрнутой спиралью змеи. Иногда на входе в подземную катакомбу из камней была выложена фигура жабы. Змеи, жабы и прочие земноводные часто присутствуют в мифах и олицетворяют существ Подземного мира мёртвых. Реальная практика археолога содержит в себе одновременно и романтику, и приключение, и рутину. Романтика присутствует на начальном этапе, когда ты едешь на новый объект раскопок и в своём воображении рисуешь будущие возможные находки. Да и золото можно найти, в случае большого везения! Приключение начинается, когда ты начинаешь находить первые артефакты. Здесь есть даже некий азарт поиска. Рутинная работа археолога заключается в том, что на практике ты находишь чаще всего не золотые украшения и монеты и даже не наконечники стрел, а голые скелеты, черепки разбитой кухонной посуды... и больше ничего.

Расскажи, как всё начиналось. Я про увлечение книгами. Наверняка с Браславского?

В период моего увлечения настолками, ролевыми играми и словесками (в 90-е годы) я случайно наткнулся на Браславского. В тот момент этот жанр мне показался интересным, но устаревшим. Спустя годы я снова наткнулся на книги-игры и по-новому оценил этот жанр. В тот момент мне нравились компьютерные РПГ, и я мечтал написать свою компьютерную игру. Но в программировании я ничего не понимал. Увидев книги-игры, я понял, что этот жанр позволяет мне написать свою ролевую игру, даже не будучи программистом. И тут меня «прорвало»! Все мои игровые фантазии, мечтания, сюжеты будущих приключений наконец-то нашли выход. Я нашёл сайт любителей книг-игр и написал свою первую книгу-игру – «Полицейские будни Сан-Диего». Это была короткая боевая миссия «зачистки» дома группой спецназа полиции. После положительных отзывов на эту работу я начал писать новые книги-игры. Производительность у меня была высокая, и я выдавал примерно по одной игре в месяц. Источником идей и вдохновения у меня были прочитанные ещё в юности книги (Жюль Верн, Стивенсон, Саббатини, Вальтер Скотт и пр.). Кроме этого мои знания древней истории также давали мне идеи для сюжетов

книг-игр. Например, книги-игры – «По воле Рима», «Кельтская ярость».

Меня всегда восхищают необычные жанры, выбранные автором. В частности «Владыка степей» Сергея Ступина. Наиболее сильным впечатлением в прошлом году было открытие двух новых жанров. Это дебют Константина Шепелина «Серебряного Века Силуэт» и твоя книга «Тачанка». До этого момента я не видел ничего подобного. Как родилась идея «Тачанки»?

Мне всегда нравилось придумывать что-то нестандартное. Поэтому я писал книги-игры в разных темах, стилях и жанрах. Люблю экспериментировать и с игровой механикой. Я не обладаю литературным талантом. Поэтому делал ставку в своих книгах-играх на сюжетные перипетии и динамику. Фактически для меня эталоном являлись не классические книги-игры, а компьютерные РПГ. Я пытался писать книги-игры как текстовые дизайн-документы для будущей компьютерной игры. Поэтому в моих текстах мало художественных описаний и диалогов. Я всегда делал упор на придумывание разнообразных ситуаций и оперирование параметрами игровых ресурсов.

Игра «Тачанка» была написана как раз как эскиз-текст-игра под будущую компьютерную игру. Я даже договорился с программистом, чтобы он написал боевую часть этой книги-игры в виде скролл-шутера. Но, увы, не сложилось. Игровая механика и учёт параметров в игре изначально закладывались мной в расчёте на то, что эта игра будет компьютеризирована с «реалтаймовой боёвкой». Наличие реалтаймовой боёвки добавляло бы книге-игре дополнительный драйв! Но не вышло. Параметров в игре много. Это мною делалось для того, чтобы ввести в процесс ещё и игровую опцию управления ресурсами (патроны, гранаты, еда, лекарства, конструкция тачанки, выносливость лошадей и пр.). Учитывать все изменения игровых параметров вручную (на листике) игроку будет сложно. В итоге получилось то, что получилось. В эту игру я также решил заложить систему диалогов героя с сопартийцами. Этим я хотел подробнее воссоздать особенности характера каждого игрового персонажа. Это сделало бы игру психологически более живой. Однако когда размер игры перевалил за 900 параграфов, я уже выбился из сил. Так что система диалогов у меня получилась скомканной и неполной (реализована всего на 50%).

«Скролл-шутер», «система диалогов с сопартийцами»... получается, ты выходишь за пределы книг-игр и мыслишь уже категориями компьютерных игр. Ты уже пишешь книгу-игру,

которая в перспективе будет «компьютеризирована», «интерактивизирована» или как угодно. Получается, ты перестал быть преданным чистому жанру книг-игр и переметнулся в лагерь тех, кто «считает книги-игры промежуточным звеном», «расценивает книги-игры как сценарии к НАСТОЯЩИМ компьютерным играм»? Ты перестал верить в истинные книги-игры?

Я не являюсь фанатом какого-то конкретного игрового жанра или движения «любителей книг-игр». Книги-игры это всего лишь простая и доступная лично для меня технология самостоятельного творчества в области конструирования игр. Всё, что нужно уметь для создания своей книги-игры – это писать и считать.

Также очень необычным жанром твоих книг-игр является японско-самурайская тематика («Пленница замка Моритаи», «Любимая девушка господина Ямагучи», «Меч мастера Куроды»). Сложно писать в этом жанре? Ты востоковед? Часто ли тебе требуется залезать в справочники или штудировать интернет в поисках деталей?

Самурайская тематика появилась у меня ещё в юности (занимался каратэ в 90-х). Читал книги по древней Японии, её культуре, живописи, театре НО и Кабуки, дзен-буддизме, военном деле. Смотрел фильмы про самураев и ниндзя. Я не считаю себя специалистом в этой тематике. Но моих знаний достаточно для применения их в жанре книг-игр. Когда я писал игры по японской тематике, то приходилось много копаться в справочниках и Интернете. Это занимает почти 60% всех трудозатрат. Сразу хочу сказать, что писать по реальной исторической тематике в сто раз сложнее, чем писать фэнтези. Но мне нравится писать по реальной истории, поскольку это даёт игрокам исторически «живую картинку» и знакомит читателя с интересной информацией о древней истории и культуре.

Ты занимался каратэ. Это подразумевает, с одной стороны, жёсткий самоконтроль, с другой – готовность ударить человека. Тебе приходилось бить людей? Как сочетается способность творить с готовностью к деструкции?

Каратэ — это увлечение моей молодости. Подкупала восточная экзотика и «крутизна» самого этого вида единоборства. Я быстро переболел этой «детской болезнью» самоутверждения. Людей никогда не бил. Спарринги на тренировках были. Повзрослев, я понял, что истинная Победа – это когда ты сумел избежать наступления конфликтной ситуации, чреватой мордобоем.

Когда-то я читал интервью с разработчиком уровней для игры Unreal 2. Игра по сравнению с первым Unreal, конечно, абсолютно никакая, но меня зацепила другая мысль. Разработчик сказал фразу типа следующей: «Чтобы поменять своё мировоззрение, поезжайте в страну, которая совершенно чужда вашему менталитету – например, в Японию». Что для тебя Япония? Просто остров, на котором в силу удалённости и изолированности от окружающих сформировалась абсолютно своя, ни на что не похожая цивилизация? Или что-то другое?

Япония меня заинтересовала особым мировоззрением. Прежде всего в области эстетики. Японцы смогли в своих Предметах бесконфликтно соединить эстетику Природного и Функционального начала. Причём достигают этого с минимальными затратами и усилиями. Например, в чёрно-белой живописи дзен-буддизма «одним движением кисти» японские художники могут нарисовать живой образ летящего журавля или карпа в пруду. Естественная простота! Но сколько за этой видимой простотой скрыто ума, таланта и трудолюбия её создателя!

Играешь ли ты в Го?

Я играл в Го с компьютером. Считаю эту игру намного более продвинутой, чем шахматы. Более продвинутой в смысле «школы Жизни». Шахматы — это модель лобового столкновения двух враждебных сил (белые и чёрные; добро и зло). Это игра ума. Она учит побеждать в сражении за счёт планирования своих ходов и прогнозирования ответных ходов врага. Игра Го — это скорее не модель сражения, а модель продолжительной военной кампании. Кампании длиною в Жизнь. Игра учит чувствовать динамику и рисунок баланса сил на поле (пространстве вариантов). Го — это скорее игра сердцем, а не умом.

Как ты творишь? В чём черпаешь вдохновение? Как к тебе приходят идеи? Какими средствами пользуешься? Набиваешь ли схемы переходов на компьютере или рисуешь на миллиметровке?

Обычно идеи книг-игр я черпаю из моих прошлых юношеских переживаний, из прочитанных приключенческих романов, из компьютерных игр и фильмов. Что касается структуры будущей книги-игры, то я заранее определяю лишь общую сюжетную завязку и места действия. А по ходу написания игры я придумываю все игровые ситуации и события. Иногда набрасываю на листике черновую схему локаций (карту) и список возможных событий. Чаще всего я сам не знаю, куда пойдёт приключение дальше. Сюжет разветвляется сам, как текущая по земле вода. В итоге получается то, что получается. Уже написанный сюжет приключения я никогда не исправляю. Хотя я

отдаю себе отчёт, что требуется серьёзная переделка и сюжета и текста, чтобы убрать слабые или лишние игровые ситуации и заменить их более интересными. Но это должен бы делать не я, а другой человек (редактор игровых уровней). Я по характеру человек нетерпеливый и увлекающийся и знаю на своём опыте, что если я не успею написать игру за 2-3 недели, то потеряю к ней интерес. Поэтому я заставляю себя писать книгу-игру понемногу, но каждый день, чтобы успеть закончить пока не исчезло вдохновение. В итоге на переделку и корректуру написанной игры у меня уже не остаётся ни вдохновения, ни сил.

Если честно, я не являюсь большим поклонником книг-игр. Тем не менее, я стараюсь просматривать новинки и проглядел практически все произведения с двух последних конкурсов, организованных Дмитрием Репиным (Jumangee). Ты сам следишь за новинками в этом жанре? Ты активный читатель конкурсных работ?

За новинками я слежу. Но читаю очень мало книг-игр. Читаю только то, что меня реально заинтересовало. Я по сути не являюсь «игроком», и потому книга-игра меня не сильно увлекает. Я скорее разработчик игровых сюжетов и уровней. И в чужих книгах-играх меня интересуют прежде всего вопросы: Как автор построил приключение? Какие интересные «фишки» он использовал в игре? Как решил механику боевых ситуаций? И пр.

Для меня книги-игры интересны в большей степени с целью найти что-то для «интерактивизации» или не знаю как там правильно называется процесс, когда на основе книги-игры делается текстовый квест. Как ты относишься к переводу твоих работ в электронный вид «один-в-один» (то есть сохранение жанра книги-игры) и переводу в жанр текстового квеста?

Я не очень верю в то, что книги-игры найдут своё коммерческое применение в виде бумажных носителей. Всё меньше людей читают бумажные книги. А тем более, когда речь идёт о книге-ИГРЕ. Играть люди предпочитают на компьютере или планшете. Поэтому лично я вижу будущее жанра книг-игр в виде визуальных новелл, реализованных на компьютере. Однако затраты на реализацию такого проекта слишком велики по сравнению с обычным текстовым электронным видом книги-игры (в Word-е или PDF).

Кого ты считаешь своим самым придирчивым цензором? Есть ли такой человек, которому ты показываешь свои произведения прежде, чем они увидят свет?

Самый строгий цензор — это я сам. Лучше меня никто не знает, где я схалтурил или недоработал. Если бы я был цензором и редактором своих игр, то заставил бы переписать и доработать около 60% содержания всех своих игр. Если посидеть и подумать, то всегда можно придумать что-то лучшее, чем то, что уже написал.

Меняешь ли ты что-то в своих творениях, если тебе указывают на недостатки? Речь не об исправлении ошибок, а именно о переделке фрагментов?

Критику признаю. Но не переделываю свои игры, поскольку уже нет вдохновения и мотивации продолжать «вылизывать» и доводить до совершенства уже законченную работу.

Ты участвуешь в процессе совместных переводов книг-игр зарубежных авторов?

Нет, не участвую. Языков не знаю. Да и не моё это дело.

Ты объездил всё СНГ. Что тебе запомнилось больше всего из твоих путешествий? Какая область или район на тебя произвела самое неизгладимое впечатление?

Большие города вроде Москвы и Питера казались мне огромным и суетными «муравейниками». Бездушные пространства меня подавляли. Провинциальные города чаще всего поражали своей грязью, экологическим неблагополучием, обшарпанностью, нищетой, скукой и безнадёгой. В конце концов я осознал – как же мне повезло, что я родился в Одессе.

Хотелось бы обсудить с тобой один вопрос. Начну издалека. На форуме видел высказывание относительно книги-игры по вселенной S.T.A.L.K.E.R. Мол столько народу погибло в результате аварии на Чернобыльской АЭС и в процессе ликвидации её последствий, что делать произведения на подобную тематику – просто кощунственно. В одной из твоих книг присутствует тема гомосексуализма. На твой взгляд нет запретных тем при создании книг-игр? Возможны любые темы?

Позволительны любые темы. Главное, чтобы они были уместно применены в игре. Возьмём упомянутую ситуацию гомосексуализма в моей игре «Меч мастера Куроды». Дело в том, что гомосексуализм в древней Японии был самым обычным и весьма распространённым делом. И эту сцену я вписал в игру не ради «клубнички», а потому что это соответствовало культурным историческим реалиям той эпохи. Эта сцена сюжетно была оправдана (это была хитрость героя, отыгрывающего роль гейши).

Твоя любимая книга-игра?

У меня такой нет. Есть книги-игры которые мне нравятся чуть больше других.

Много ли времени уходит на создание книги-игры?

Есть маленькая книга-игра, которую я написал за один день. Есть большая книга-игра (более 900 параграфов), которую я писал два месяца. Но в основном я пишу среднего размера игру (около 200 параграфов) за 2-3 недели.

Как-то в интервью с Сергеем Лукьяненко прочитал высказывание типа — это ни с чем не сравнимое удовольствие написать за бессонную ночь рассказ типа «Поезд в тёплый край». Может, потому что этот рассказ я считаю лучшим произведением Сергея Лукьяненко из всех его творений, может потому что «ночь творчества» – само по себе понятие интимное и обособленное... Вопрос странный. Ты пишешь по ночам? Во время бессонницы ты предпочитаешь пилить проекты или просто сидеть на кухне и пить чай?

Я пишу днём (на работе). Сначала мне было трудно писать, так как на работе меня часто отвлекают по всяким вопросам. Это жутко выбивало из творческого процесса и раздражало. Но потом я понял, что такой рваный режим написания книги-игры — это своего рода психологический тренажёр на проверку моего умения контролировать свои эмоции. Я научился быстро переключаться с режима творчества на режим обычной работы и обратно. Быстро входить в нужное психологическое состояние.

Когда ты творишь, ты любишь, чтобы вокруг была тишина? Или слушаешь музыку? Если да, то какую?

Лучше конечно тишина. Музыка мне скорее мешает. Если жена попросит помыть посуду, то я не стану отговариваться, что я тут важным творчеством занимаюсь! Мир и любовь в семье важнее любого дела. Творчество может и подождать...

Как относится жена к твоему хобби?

Никак. Это ей не интересно.

Как-то на работе во время чайного перерыва я играл в «рогалик» Cataclysm: Dark Days Ahead (rogue-like игра с текстовым выводом информации на экран). Кто-то увидел символы, аналогичные фильму «Матрица» на моём экране и сказал: «Это ещё что, я вот однажды видел ТЕКСТОВЫЕ игры, в которых ты вынужден писать «ОСМОТРИСЬ ВОКРУГ» – и

программа тебе отвечает тоже в текстовом (!!!) режиме. Прикинь, есть даже ТАКИЕ фанаты!» В этот момент я не стал объяснять людям, что прекрасно знаю о чём речь. Но меня кольнула другая мысль. Что «мне сейчас проще промолчать, чем объяснить окружающим, что такое текстовые игры». Ты бывал в аналогичной ситуации? Если да, то что ты ощущал в этом случае?

Рассказывать другим людям про те же книги-игры имеет смысл, только если ты видишь, что перед тобой по-настоящему живой и любознательный человек. А «метать бисер перед свиньями» не имеет смысла. Придумывание своего приключения и конструирование разветвлённого сюжета – это творчество. Не все люди могут и хотят что-то создавать и заниматься художественным творчеством, которое не принесёт им никакой видимой пользы (денег, славы).

Что есть для тебя создание книги-игры? Эскапизм? Побег от реальности?

Это возможность воплотить в некий игровой Продукт свои идеи.

Ты очень часто употреблял термин «компьютерные РПГ». Какая компьютерная игра в этом жанре наиболее запомнилась тебе? Какая компьютерная РПГ твоя любимая?

Я не могу выделить какие-то РПГ как любимые. Много хороших игр было сделано за все эти годы.

По-моему у японцев (или у кого-то с востока) есть такая «идея», «стиль поведения», не знаю как сказать – хранить картины не повешенными на стенку, а свёрнутыми в закромах. «Чтобы не приедались». Ты согласен с такой точкой зрения? Что нельзя слишком много играть в те игры, которые очень нравятся?

Я прошёл до конца не более 5-7 РПГ. Остальные игры я бросал почти в самом начале или в середине, когда начинал понимать логическую структуру игры, и она больше не цепляла меня. Это как для ребёнка вера в Дедушку Мороза. Когда ребёнок видит, что борода Дедушки Мороза отклеилась, и за ней проглядывает физиономия сантехника детского садика, то ребёнок теряет веру в эту игру. Хотя ребёнок может продолжать думать, что Дедушка Мороз всё же где-то есть на свете.

Какие у тебя любимые писатели? Какие последние три книги прочитал? Что из последнего зацепило?

Художественные книги я в последние годы почти не читаю. Последняя прочитанная книга – Акунин «Смерть на брудершафт».

Какие у тебя творческие планы? Есть намётки на открытие новых жанров?

Планов пока у меня нет. Я уже достаточно много понаписывал разных книг-игр (кажется около 25 игр). Продолжать в том же духе не вижу смысла. Хотел бы перейти на новый уровень и сделать полноценную визуальную новеллу с хорошей графикой и звуковым оформлением.

Звуковое оформление к книге-игре, к текстовой игре – это более или менее понятно. Это создаёт атмосферу. Музыка способна дать то, чего нельзя описать словами, она может дополнить впечатление. Но визуальная новелла?.. Ты сразу отсекаешь у читателя «самый лучший в мире графический процессор» – мозг читателя. Не считаешь ли ты визуальные новеллы более «лёгкой пищей для ума»?

Если читатель хочет поиграть со своим мозгом (воображением), то он может просто почитать хорошие книги. Книги-игры это прежде всего ИГРЫ. А в игры удобнее играть с компа.

Приобрёл ли ты благодаря своему творчеству новых друзей, с которыми поддерживаешь отношения до сих пор? Или друзей много не бывает?

Многие из завсегдатаев сайта любителей книг-игр — это мои друзья. Хотя лично я с ними не знаком.

Тебе 52 года. Не стыдно признаваться людям, что тебе нравятся игры?

Примерно с 30 до 45 лет мне было стыдно. Потом стало пофиг, что и кто обо мне думает. Жизнь коротка, и нужно заниматься лишь тем, что делает тебя счастливым. Лишь бы твоё занятие не создавало другим людям проблем.

Какие у тебя ещё увлечения кроме книг-игр?

Мои интересы – древняя история, психология, геополитика, антропология, религиоведение. Семья, дача, рыбалка, страйкбол.

Спасибо за подробные ответы!

P.S. А теперь внимание! «Вопросы на бис». Вопросы, которые в самом интервью выглядят уже как «перебор» (всё-таки журнал про IF), но здесь, в post scriptum, дозволено всё. Итак...

Сейчас существует теория «лаборатории альтернативной истории» – версия, активно продвигаемая Складовым и его соротарищами. Что наша цивилизация – не первая после обезьян. И что до нас несколько тысяч лет назад существовала высокоразвитая цивилизация. Что она владела техниками обработки и транспортировки камня такими, что нам и не снилось даже при нашем уровне развития. Это имеет под собой основу на твой взгляд?

Реальных научных фактов и доказательств наличия развитых цивилизаций до нас я не встречал. На практике все «чудеса» древних технологий оказываются весьма примитивными технологиями, не требующими особых изобретений. Например, пирамиды строили не из камней, добытых в каменоломнях, а заливали в опалубку бетонную смесь из измельчённого известняка и воды. Поэтому никаких перемещений каменных блоков не производилось. И пирамиды строили быстро с привлечением небольшого количества людей. Этот факт уже доказан.

Ты сам находил что-то уникальное? В плане археологии?

Обычно находил скелеты, черепки, зольные пятна и каменные развалы от древних домов. Но однажды в кургане нашёл каменный саркофаг, внутренние стены которого были расписаны красной охрой линиями и точками. Это был лунный календарь. Иногда раскопки дают возможность как бы перенестись в глубокую древность и своими глазами увидеть целые сцены. Например, раскапывая римский военный лагерь на Дунае, на оборонительном валу мы нашли скелет воина, в груди которого торчал обломок меча. Римский лагерь был уничтожен племенами даков и, по-видимому, во время штурма один из варваров был заколот римлянами и погребён под обрушившимся зданием или сгоревшим частоколом.

В качестве иллюстрации для статьи использовался рисунок под лицензией Creative Commons:

The Queen of Money by Lynae Zebest,

<https://www.flickr.com/photos/panavatar/2310154026/>.

Сумеречный замок

автор **Олег Алейников**

Если вдруг вы не в курсе, то есть такая платформа для создания текстовых игр — [QSP](#). Будучи изначально менюшной, то есть ориентированной на способ общения с игроком в стиле «я тебе текст, картинки и, возможно, звуки, а ты мне действие из предлагаемого перечня», платформа, вернее, её авторы, медленно осваивает и другие возможности (например, использование гипертекста). Впрочем, несмотря на изрядную консервативность, каждую весну конкурс игр на этой платформе, [QSP-Compo](#), собирает определённое число участников.

[Этот год](#) не стал исключением. Несмотря на то, что места ещё не распределены, общее мнение уже определило фаворита, а именно Вету с игрой «Сумеречный замок».



Немного информации технического плана. Данной игре для запуска достаточно «классического» плеера QSP (версия 5.7.0 для Windows). Можно скачать сборку с уже включённым плеером с [сайта ifiction.ru](#). Увы, пусть вас не обманывает вес игры — из 8.5 МБ львиную долю занимает фоновая музыка и несколько картинок, используемых в игре

для подчёркивания антуража, хотя кое-что можно назвать и спецэффектами. На текст и код игры отводится куда меньше объёма, так что не рассчитывайте на долгое прохождение. У игры стандартный для QSP интерфейс взаимодействия с игроком. Есть перечень доступных предметов, с которыми можно что-то сделать, есть перечень возможных действий, которые можно совершить. В тексте описаний мелькают гиперссылки, нажатие на которые выводит поясняющую информацию. Щёлкайте по всему — разберётесь. Конкретно в этой игре умереть в середине сложно, а если что — можно пройти заново (да и сохранения никто не запрещает). Хотя один совет я дам — в разных ситуациях щёлканье по предмету добавляет в перечень возможных действий дополнительные пункты, связанные с выбранным предметом. Используйте это.

*

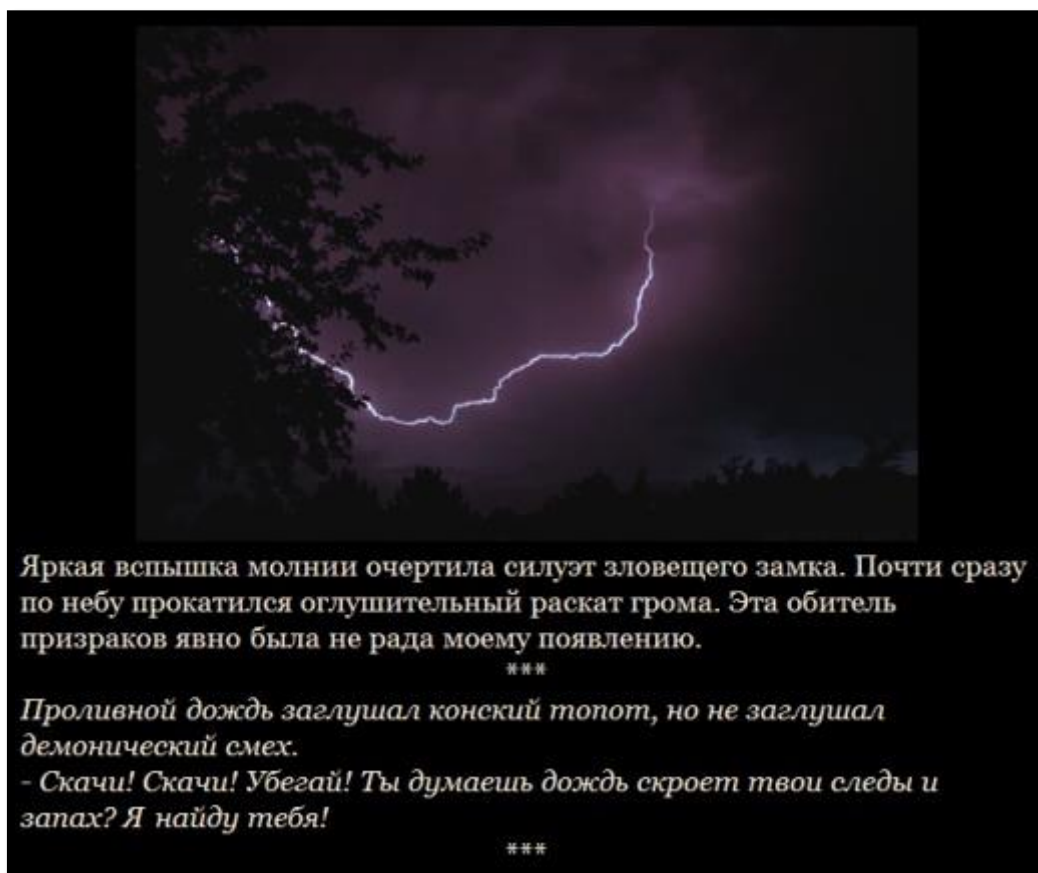
Ну а теперь, собственно, о самой игре. Стартовав, я первым делом прочитал вступление — нет смысла его пропускать, потому как текст в текстовых играх — он всё равно везде. Потом я перечитал вступление ещё раз. Мне было важно понять, что моё мнение формируется именно под впечатлением текста, который меня приятно удивил. А потом я начал играть и залип.

Я ценю юмор и хорошо отношусь к «стёбным» произведениям. Столь нелюбимый многими «критиками» участник КРИЛ 2012 «Инви непобедимый» получил от меня немало баллов. Поэтому игра Веты сразу произвела на меня очень сильное впечатление. Дальнейшее прохождение лишь усилило мою симпатию к «Сумеречному замку», потому как ещё я люблю целостность и самоиронию, а всего этого там навалом.

Уже само начало настраивает на позитивный лад. С одной стороны, мрачный замок с дурной славой, злая колдунья и прекрасная падчерица, ждущая игрока в хрустальном гробу. Ах да, ещё и участливый и явно неглупый спутник главного героя, Роланд. Неглупый — потому что дальше вступления, действие которого происходит на безопасной территории за стенами замка, мы его не увидим.

С другой стороны — главный герой. С подачи вступления, абсолютно феерический раздолбай. Полный злых сил замок, где сгинула прорва рыцарей? — нет проблем, мне туда. Вечереет и сгущаются тучи? — и что такого? Ведь у меня есть исключительное суперменское зрение

(гены бабушки), которое включается, стоит лишь чуток напрячься (главное не забыть его задействовать), серебряный образок (подарок от маменьки), обладающий неизвестной, но могущественной силой на крайний случай, а также свиток (от всё той же бабули, потому как в роду героя, видать, только женщины были с яйцами), на котором полно всего, но ничего не понятно. Впрочем, когда тебе шестнадцать, подобная экипировка может показаться даже избыточной. Так что вперёд, минуем обветшалые железные ворота и проникнем на территорию замка, заселённую призрачным злом... то есть злыми призраками... в общем, и зла и призраков там хватает.



Бабах! И сразу — зловещая атмосфера! Молния, гром и что самое важное — видение! Не самое лучшее, но уже тревожное. Надо отметить, что с видениями в игре полный порядок. Помимо волшебного зренья по кнопке (дар от бабушки, помните?), героя шибает образами и сценками из чьего-то прошлого с завидной регулярностью. Кажется, это называется эмпатией, но не суть. Обстановка удручающая, как и положено обители зла: кругом запустение, кровавые фонтаны, мелкие камешки, внезапные источники святой воды, крепко скрепленные известняковым раствором развалившиеся стены и щербато улыбающиеся полы конюшни. В замке всё ещё тревожнее: каменная лепнина, бочки, наполненные, предположительно, кровью, изорванные портреты, из-за чего невозможно понять, во что одеты

изображённые на них женщины (тут я аж немного подвис, надо признать), скелеты, застывшие в нелепых позах, — в общем, неудивительно, что всё, что движется, кажется герою готовым пить и пить его кровь. И лишь внимательность, регулярность, последовательность и пробежки по территории спасут ситуацию и приведут героя к финалу. К одному из, если быть точным.

И знаете что? Финал очень многое прояснил мне в характере героя. Если я и задавался вопросами, почему Бренн воспринимает обстановку именно так, а немногие положительные персонажи, включая Роланда из вступления, ведут себя так... ну, как они себя ведут, то в финале (неважно, каком) все вопросы лично у меня отпали. Это то, что я называю целостностью. Я даже хотел переписать часть заметки, но всё же решил оставить другим игрокам возможность пройти все этапы восприятия героя самостоятельно. Благо, это довольно интересно. Нет, правда. Да, есть некоторые неудобства интерфейсного плана, но в целом процесс увлекательный, а головоломки хорошие, и требуют от игрока читать и помнить текст. И представлять обстановку. Жаль, некоторые из ситуаций проходятся «на автомате», но возможно у автора просто не хватило времени, или же иное было сложно реализовать при выбранном типе интерфейса игры.

И отдельно хочу похвалить Вету за сдержанность в объёме текста. Да, текст несколько суховат, описания иногда напоминают обстановку игрушек типа «Диззи» или, например, «Три недели в раю», но это всё равно лучше, чем бесконечные многословные абзацы описаний от авторов, которые так и не решили для себя, что они предлагают игрокам: читать или играть. Конечно, от Веты с её опытом ожидаешь несколько более внимательного отношения к деталям, характерам и мотивам, но... Да ладно уж, хорошая игра получилась! Спасибо, Вета.

*

Вы можете поддержать Вету и её игру, отметившись [в соответствующем разделе](#) домашнего форума платформы QSP. Оценить игру можно и на [форуме iFiction.Ru](#), причём не только комментарием, но и фактическими оценками в отдельных номинациях. Оценки анонимные, так что не стесняйтесь и не бойтесь. На результат в конкурсе QSP-Compro 2014 это не повлияет, но всем будет приятно. Спасибо за внимание. Как-то так.

Дат-Навирэ

автор **Олег Алейников**

В «Дат-Навирэ» перед игроком развёртываются события небольшого хорошо написанного мрачного фэнтезийного рассказа. Автор умело нагнетает обстановку: ситуация страшная, напряжение нарастает, злобные враги преследуют, сложные решения принимаются, битва, потери, отступление, окружение... — и тут игроку дают возможность проявить себя. Бдыщ, бам, хрясь, смерть! смерть! — современные игроки, натренированные Dark Souls и Super Meat Boy, должны чувствовать себя как дома, остальным количество смертей может показаться чрезмерным, но...

Тебя вдруг осеняет, что фраза орка не имеет ничего общего с их наречием. Исковерканное им «Ura mela-lubbe slinpa» значит «Смерть белокожему червяку» на мёртвом языке людей, что жили в долине несколько столетий назад.

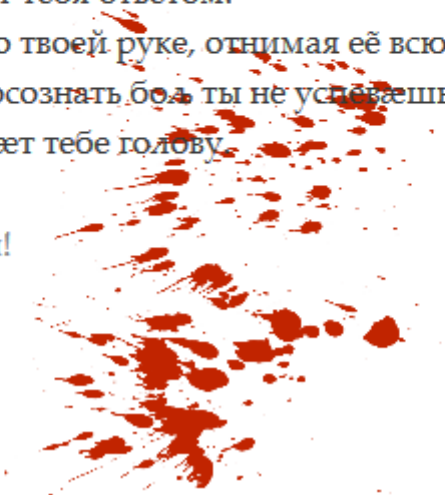
Вспоминая подзабытые занятия, ты кричишь ему: «Elcuth ashtal mita nago slodi?» («Откуда ты знаешь язык элькутов, варвар?»)

Но он не удостоивает тебя ответом.

Орк рубит мечом по твоей руке, отнимая её всю ниже локтя.

Брызжет кровь, но осознать боль ты не успеваешь — следующим замахом враг отрубает тебе голову.

— Это ещё не конец!



Скриншот из игры «Дат-Навирэ»

А каково, как вы думаете, живётся людям в мрачном фэнтезийном мире, где кольцо в Мордор отнести — это не мусор вызваться вынести?! Да даже в облегчённых версиях куда менее мрачных

сказкок типа «Красной шапочки» на персонажей ноша наваливается ого-го какая. А тут волколаки, орки, тролли и прочая фэнтезийная нечисть, мрачная мрачнее некуда — с ними даже и поговорить-то не получится.

Но не переживайте, всплеск напряжения краток, и нагрузка на ваши нервы будет непродолжительной. «Дат-Навирэ» — это игра-одноходовка и всё, что от вас требуется, это сделать один ход. Ровно один ход, который либо переломит ход игры и даст герою прожить ещё какое-то время, либо дополнит красочное описание ваших смертей очередным вариантом. Мрачный фэнтезийный мир — это когда возможностей умереть столько, что мало кто знает и помнит, каково это — прожить жизнь долго и счастливо.

И всё это — под отличную музыку, которая отлично дополняет атмосферу игры. Читать под эту музыку отличный текст — примерно так же, как и танцевать. Ну, то есть можно без музыки и обойтись, но лучше этого не делать.

*

Впрочем, я не про это хотел, собственно, рассказать. Я собирался поразмышлять о том, что эта игра привнесла в жанр и эффективность каких дизайнерских решений она продемонстрировала. И вот что на этот счёт у меня есть.

Создать игру, которую можно/нужно пройти за один ход (одно действие игрока) — это непростое испытание для гейм-дизайнера. В том числе из-за того, что в современном игростроении такая игра... ну, будет не очень востребована. К тому же современные способы представления игровой ситуации таковы, что получившийся результат будут называть чем угодно, но только не игрой. А вот реализация подобного в жанре Interactive Fiction — ладно, упростим, текстовой игры — вполне имеет право встать гордо и сказать: «Я — игра!». Хотя бы потому, что текст в данном случае не особо отчуждает от игры, во всяком случае воспринимается иначе, чем отретендеренные (CGI) ролики. То есть весь этот текст для игрока будет естественной частью игры.

Также «Дат-Навирэ» хорошо демонстрирует, что каждое правило применимо в своей ситуации и исключения тоже. Эту игру можно было бы смело приводить мне в качестве контраргумента, как только я заведу свою обычную шарманку, что одним из главных правил автора текстовых игр должно быть «Сокращайте текст!» или же

«Минимизируйте промежутки между чтением описания игровой ситуации и действиями игрока!». Но тут не так всё просто. Можно было бы сказать, что если в подобной игре порезать текст, то что останется? Пара предложений — выбор действия — пара строк финального описания — конец игры? Да, это резонно, но суть не в искусственном затягивании игры. Дело — в восприятии, и, в первую очередь, восприятии времени.

Тут игроку, наверное, очень важно осознавать, что перед ним именно однокходовка. Он должен понимать, что ему предстоит сделать единственный ход, последствия которого невозможно будет изменить. Подобное и в реальной жизни, и в игре концентрирует человека, время для него как бы растягивается, и он способен воспринять куда больше информации, чем обычно. А учитывая, что к игре, где ему придётся сделать выбор, игрок приходит неподготовленным, лишний текст, который вводит в курс дела, погружает в ситуацию, уже не будет казаться таким уж лишним. Даже просто текст, подаваемый порциями, может нести игровой элемент — в какой же момент игроку «перекинут мяч», когда же от него потребуется что-то сделать и насколько серьёзным будет его поступок?

И тут, кстати, автор, задействовав музыку, провёл ещё один отличный параллельный манёвр с концентрацией внимания игрока. Недаром Чешир писал, что «музыка здесь — это половина атмосферы». Она отлично подходит и к тексту, и к типу игры. Читать под такую музыку, как это ни странно звучит, — одно удовольствие, но кроме этого она ещё и великолепно справляется с довольно утилитарной функцией, отсекая от игрока окружающий мир, позволяя игре захватить его внимание полностью. Поэтому мой совет — не отключайте её, а ещё лучше играйте в наушниках.

Словом, задействовано почти всё, что может притянуть и удержать игрока перед экраном. Чешир отлично постарался, за что ему огромное спасибо!

Примечание редактора: На настоящий момент игра «Дат-Навирэ» доступна как [в версии для Windows](#), работающей в проигрывателе FireURQ; так и в [онлайн-форме](#), на платформе Twine.

Статьи

Мёртвый жанр

Иной путь

Versu — эпилог?

Интерактивная литература:

характеризовать или даже определить

— после того, как тебя просветят экраном.

(ответить офицеру)

— Я поняла, — отвечаю я.

— Ну, вот и отлично, — гов

(спросить женщину в униформе о траволаторе)

— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — сп

— Да, просто поставьте чемодан, — отвечает женщина. — "

через экран.

(спустя какое-то время)

Автоматическая дверь открывается, и в комнату заходит офицер в униформе. Он останавливается передо мной и сцепляет за спиной

— Извините, что пришлось ждать, — говорит офицер. — Всё в по

Вы можете быть свободны. Но запомните... Занесите это в свой су

Я дам вам стандартное разрешение на три месяца. Однако в теч

ближайших двух дней вам придётся обновить систему в суазоре. В

ближайшее, сделайте это сразу. Если через два дня суазор не б

ГЛАХ! ВОЛНЕНИЕ! НЕГОДОВАНИЕ! ГНЕВ! ЯРОС

и офицер службы контроля.

— Цель вашего визита? — спрашивает офицер,

быстро движутся вверх и вн

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

(смотреть в окно)

Из-за скорости я почти ничего не могу разглядеть. В окне мелькают

высокие столбы со светящимися знаками. Несколько раз суазор успевает

распознать знак, и перед моими глазами возникают предупреждения о

скоростном режиме или схемы развилки.

Это утомляет. Я закрываю глаза.

(осмотреться)

Здесь нет ничего — только белые ст

выход из комнаты закрывает мета

Я в зале ожидания. Здесь людно.

(осмотреться)

Это широкое светлое помещение с большими окнами. На стенах и

колоннах светятся десятки иероглифов — точек доступа в сеть

аэровокзала. Здесь есть сидения для ожидающих.

В зале людно. Большинство людей подключены к терминалам — это

видно по тому, как быстро движутся их глаза. Но некоторые

разговаривают друг с другом. Я не вижу того, кто должен был встречать

меня. Мне говорили, что придёт мужчина, и что я смогу найти этого

мужчину через суазора.

Отсюда я могу выйти на улицу.

пройти к

смотреться)

центре помещения — большой металлический траволатор

з стены, описывающий широкий круг и снова уползающий в стену

рядом с траволатором стоят мужчина в серой униформе и невысок

женщина. У стены напротив — ряд старых дерматиновых сидений

приваренны

нахожусь в

двер

та. Открыть её никак не получится.

Люди вокруг меня подсвечиваются на мгновение зелёным, а

фигуры становятся красным

ИСКОМЫЙ

утным от грязи окном. Передо

ит шофёр.

идениях затёрлась и

ольгой и полиэтиленовыми

одуктов. На прозрачной

леен светящийся иероглиф.

треснуто у основания. Широкие

времени прибытия)

ть? — спрашиваю я.

твечает шофёр

лохо. Вон, — добавляе

од красный. Я уж постараюсь как-нибудь

не могу.

БЕСПОКОЙСТВО, — шипит суазор.

глазами вспыхивают буквы и цифры, потом

эровокзала, и передо мной загорается красная над

ОВЫШЕННОГО КОНТРОЛЯ. Также отменены все рейсы из города,

оме двух вечерних. Больше никакой полезной информации нет.

СТОРОЖЕННОСТЬ! ОПАСЕНИЕ! — шипит суазор.

можно пройти в отделение багажа,

после того, как тебя просветят экраном.

смотреться)

пункта контроля нет других пассажиров, кроме меня

кая рама сканирующего экрана, а рядом с ней — р

атор для багажа. У экрана стоит женщина в серой

за мной. На стене над выходом к посадочным тун

электронные часы. Справа от меня — ряд дерма

открыть чемодан)

Я наклоняю чемодан к себе, чтобы мои вещи

большим пальцем сенсорной панели замка, и кр

целчком поднимается вверх.

— Так! — полицейский смотрит на женщину. —

ель? Они все такие одинаковые?

— Но... — начинает женщина. — Я и правда ду

— Какой у вас был рейс? — спрашивает полице

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

ициру)

Мёртвый жанр

автор **Василий Воронков**



Вот представьте — были времена, когда текстовые игры являлись не просто популярным жанром, а доминировали на рынке программного обеспечения. Infocom, один из родоначальников жанра компьютерных текстовых игр, была тогда, в восьмидесятых, самым обычным коммерческим разработчиком, получавшим неплохие прибыли с игр, создававшихся зачастую командой из одного-двух человек и не предлагавших игроку ничего, кроме текста, командной строки и (если учитывать позднюю продукцию компании) редких графических

иллюстраций. Разумеется, эти времена прошли, Infocom расформирован, а другие игроки на рынке компьютерных развлечений уже давно не считают интерактивную литературу перспективным жанром. При этом текстовые игры, несмотря на весь научно-технический прогресс, по-прежнему способны «дать прикурить» графическим, предоставляя не просто усладу для глаз, генерируемую в реальном времени многоядерными «дискретками», а полагаясь на куда более мощную силу, чем любая современная видео-карта, — на воображение игрока.

Часть 1

Впрочем, речь в этой статье не совсем об этом. Вряд ли стоит надеяться на то, что текстовые игры когда-нибудь вновь «встанут на конвейер» и отвоеют себе солидную нишу в современной индустрии развлечений. Интересно другое — то, что некоторые энтузиасты, несмотря на многократные похороны не просто интерактивной литературы, а всего приключенческого жанра в целом, не оставляют надежды выйти на коммерческие просторы со своими самыми что ни на есть текстовыми играми.

Эта статья не претендует на всеобъемлющий обзор подобных смелых начинаний — я просто расскажу о тех проектах, которые последнее время попадались мне на глаза и показались достойными упоминания. Некоторые из них действительно похожи на игры Infocom из восьмидесятых, а некоторые предлагают совершенно иной, подкорректированный с учетом современных реалий игровой процесс.

Cabrera Brothers



«Cypher», наверное, одна из самых раскрученных парсерных игр последних лет, хотя при этом далеко не самая лучшая. Впрочем, писать обзор на «Шифр» я пока что не собираюсь. Игра за авторством компании под названием Cabrera Brothers, которая, если верить забавной

карикатуре на их сайте, состоит из двух связанных родственными узами человек, вышла во второй половине 2012 года, попытавшись заманить игроков обещаниями захватывающего триллера в жанре кибер-панк, созданного (цитируя рекламные строки) по всем канонам попкорн-синема восьмидесятых — а это значит много темноты, неоновых огней, неперенный дождь и слова «нео», «кибер», «техно» и, как это ни странно, «суши», употребляемые во всевозможных комбинациях (например, «Нео-Суши») и совершенно нереальном количестве. Особенно примечателен в этом плане рекламный ролик

игры, где главный герой, судя по всему веб-разработчик, распечатывает себе игровой «мануал», заваривает чай из пакетика и уже спустя несколько минут игры переносится прямиком в небезызвестный фильм Ридли Скотта, со всеми его летающими дирижаблями, резонирующей японской рекламой и прочими мелькающими огнями. И действительно — первые десять минут «Бегущего по лезвию бритвы» дадут вам вполне полное представление если и не о сюжете, то об атмосфере «Шифра» уж точно. Однако перейдем ближе к теме.



«Шифр» на настоящее время доступен только на английском языке и имеет далеко не «начальный» уровень сложности даже по меркам почившего Infocom-а. Cabrera Brothers предлагают купить свое текстовое приключение в различных комплектациях, заплатив за него от 15 до 30 с лишним долларов (впрочем, сейчас у них действуют интересные скидки). «Шифр» — это парсерная игра, в которой присутствует самая настоящая командная строка, и игроку, без каких-либо автодополнений и прочих подсказок, необходимо управлять действиями своего протагониста путем ввода команд с клавиатуры.

Впрочем, «Шифр» немало отличается как от классических игр Infocom-а, так и от других современных творений в жанре интерактивной литературы. Прежде всего примечателен выбор движка для игры — вместо привычных в англоязычной среде Inform-а или TADS-а, данная игра написана на... Unity 3D. Казалось бы, весьма странный выбор платформы для текстового приключения — впрочем, стоит вам запустить «Шифр», как все сразу же становится на свои места. Авторы явно не хотели предлагать современному игроку терминал в текстовом режиме или простенькие плоские иллюстрации и

снабдили игру большим количеством 3D-эффектов, видео-роликами и атмосферным звуковым сопровождением. С эффектами они, на мой взгляд, немного переборщили, так как у меня после часа игры даже начали немного побаливать глаза. В любом случае подобный ход конем сделал «Шифр», пожалуй, самой технически продвинутой парсерной игрой со времен изобретения компьютеров, что в немалой степени способствовало и привлечению внимания игроков — по крайней мере, о «Шифре» слышало куда больше людей, чем о какой-нибудь «Blue Lасuna» Аарона Рида, несмотря на то, что за последнюю у вас не попросят ни цента.



К сожалению, техническая продвинутость «Шифра» касается в основном эффектов, графики и звука, но совсем не парсера, который в этой игре, к сожалению, совсем не дотягивает до Inform-овских стандартов. Подвело авторов также и неумение пользоваться «спелл-чекером» (а также и тот факт, что, насколько я понимаю, английский язык для них не совсем, чтобы родной) — та версия, в которую я играл, просто пестрила различными орфографическими и грамматическими ошибками, и уж если даже мне, русскоязычному игроку, это резало глаз, могу только представить, какой эффект производил «Шифр» на тех, кто говорит на английском с самого детства. Впрочем, насколько мне известно, в последних версиях игры ошибки, наконец, были вычищены — жаль, конечно, что авторы не сделали этого перед релизом, но, как говорится, лучше поздно, чем никогда.



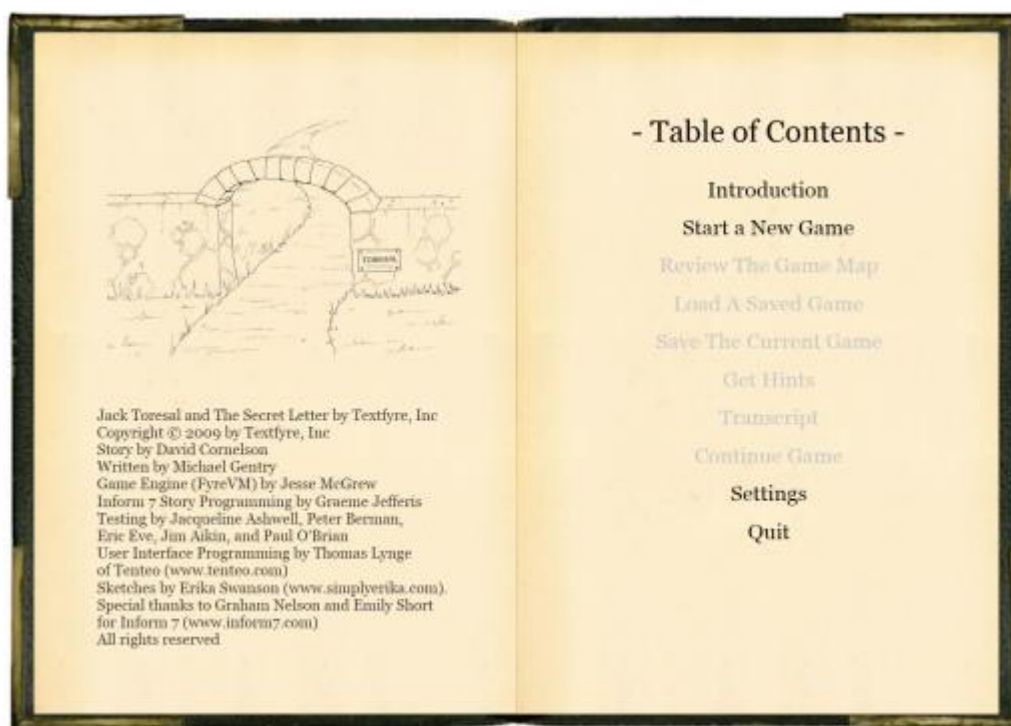
Наличие различных «комплектаций» игры — еще один момент, который стоит упоминания. Думаю, многие знают, что Infocom очень любила класть в коробки со своими играми большое количество, так сказать, сопроводительных материалов, причем эти самые материалы зачастую выполняли ту же роль, что и современные DRM-системы — попробуйте-ка пройти сворованную игру, если она в самый решающий момент попросит вас достать специальный листок из коробки, соскоблить ногтем защитную фольгу, понюхать (да, да, я не ошибся) очищенную область бумаги и, наконец, подробно отчитаться парсеру о результате своих действий. Были варианты и попроще — такая комбинация из чертовски сложных игровых пазлов и чертовски полезных подсказок, которые прилагались в печатном виде к лицензионной, как сейчас говорят, копии игры. Как вы уже догадались, Cabrera Brothers решили пойти по тому же пути и предлагают (в составе Deluxe Edition) множество дополнительных материалов, включая и подсказки, и медицинские отчеты об имплантах главного героя и всевозможные дневники и записки, которые позволяют вам сильнее погрузиться в мир игры. Лично мне эта идея кажется просто отличной — вплоть до того, что я даже начинаю думать, как бы сотворить нечто подобное для какой-нибудь собственной игры, — но есть однако и тут своя ложка дегтя. Дело в том, что «Шифр» сейчас доступен исключительно в цифровых редакциях — скачал ворох файлов и распечатывай их сам, — что, конечно, в немалой степени снижает привлекательность подобного набора.

Итак, «Cypher» — это, наверное, не лучшая текстовая игра, с не самым оригинальным сюжетом, со слегка «туговатым на ухо»

парсером. Да, «Шифр» слишком уж на мой взгляд налегает на спец-эффекты, причем зачастую в ущерб качеству текста. Но в то же время — это весьма интересное явление в современной индустрии компьютерных игр, когда проект, являющийся по своей сути весьма старомодной текстовой «адвенчурой», смог все-таки привлечь к себе внимание игроков — в него играют, о нем спорят на различных форумах, строчат критические (или не очень критические) обзоры, да и сам я, как видите, пишу сейчас о нем в статье — и все это заставляет думать, что текстовые игры пусть никогда и не завоюют больше Олимп интерактивных развлечений, но по крайней мере способны хоть немного выйти за пределы того тесного сообщества, в котором они на настоящий момент прозябают.

Textfyre

Textfyre, Inc. — это еще одна компания, попытавшаяся завоевать текстовыми играми сердца и умы игроков. Компанию основал Дэвид Корнельсон, автор многочисленных текстовых приключений, о котором вы можете прочитать на зарубежном IFWiki. История этого издательства, впрочем, не так оптимистична, как хотелось бы.



Textfyre начинал с того, что попытался, не много, не мало, пойти по пути того самого Infocom-а и заняться коммерческим распространением текстовых игр (попутно промышляя также и печатными книгами-играми), однако вскоре переключился на интерактивную литературу образовательного характера.

Как сейчас обстоят дела с этим издательством — не совсем ясно. Страница с демонстрацией их онлайн движка для игр встречает пользователей многозначительным «coming soon» уже полгода, не меньше. С другой стороны, блог и твиттер демонстрируют некоторые признаки жизни. К тому же, если верить последнему, в издательстве сейчас открыты вакансии, и это заставляет думать, что дела у Textfyre обстоят не так уж и плохо.

На настоящий момент Textfyre предлагает две игры — «The Shadow in the Cathedral» (доступную в виде Glulx-файла) и «Jack Toresal and the Secret Letter» (реализованную на Silverlight-e). Если первоначальный ценник на эти игры был близок к цене «Шифра», то теперь и «Тень в соборе», и «Секретное письмо» можно купить буквально за несколько долларов. У последней игры, кстати, есть и онлайн-демо.

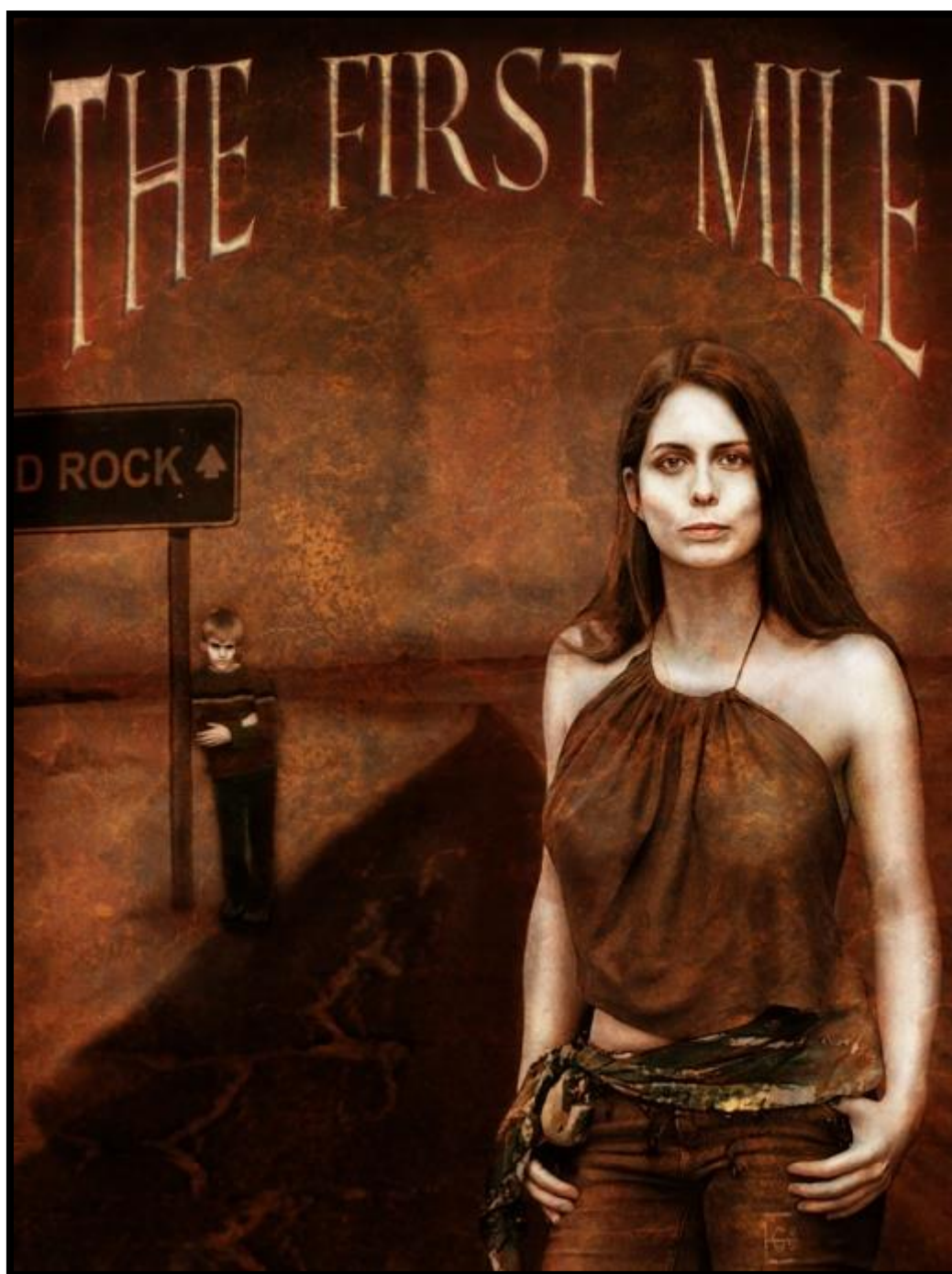
Честно скажу, не вполне понятно, будет ли эта библиотека пополняться, так как компания переключилась в основном на образовательные игры для детей школьного возраста, но в любом случае я стараюсь следить за успехами этого издательства, ведь интерактивная литература на ниве образования — это тоже довольно интересно, главное, чтобы в онлайн-платформе Textfyre действительно осталось хоть что-то от текстовых игр, продвижением которых они и собирались поначалу заниматься.

Malinche

Впрочем, Textfyre — не единственная компания, которой не давала покоя былая слава Infocom-а. Есть также и другое издательство, Malinche, имеющее к тому же и заметно более длительную историю. Malinche было основано Говардом Шерманом в 2002 году и благополучно существует и по сей день. В отличие от Textfyre, который переключился на образовательные программы, Malinche продолжает уверенно позиционировать себя как духовного преемника и прямого последователя Infocom (если верить английской википедии, логотип Infocom даже используется в качестве иконки одной из игр этого издательства). Согласно основателю компании, текстовые игры под эгидой Malinche расходятся многотысячными тиражами, и компания не только до сих пор остается прибыльной, но умудряется даже увеличивать свой годовой доход. Естественно, Malinche не ограничивается персональными компьютерами, а активно продвигает свои игры также и на мобильных платформах, включая Nintendo DS.

В отличие от Cambrera Brothers и Textfyre, Malinche использует более традиционные платформы; большинство игр этого издательства, как я понимаю, написаны на Glulx и, соответственно, могут проигрываться в

немалом количестве доступных сейчас интерпретаторов. Malinche не пытается осовременить текстовые игры, как авторы «Шифра», припудрив их трехмерной графикой и многоканальным звуком, а предлагает их практически в своем первоначальном нетронутым виде (собственно, одним из рекомендуемых на сайте издательства проигрывателей является Gargoyle, который не умеет ни показывать картинки, ни проигрывать музыку, зато уделяет повышенное внимание шрифтам и типографии).



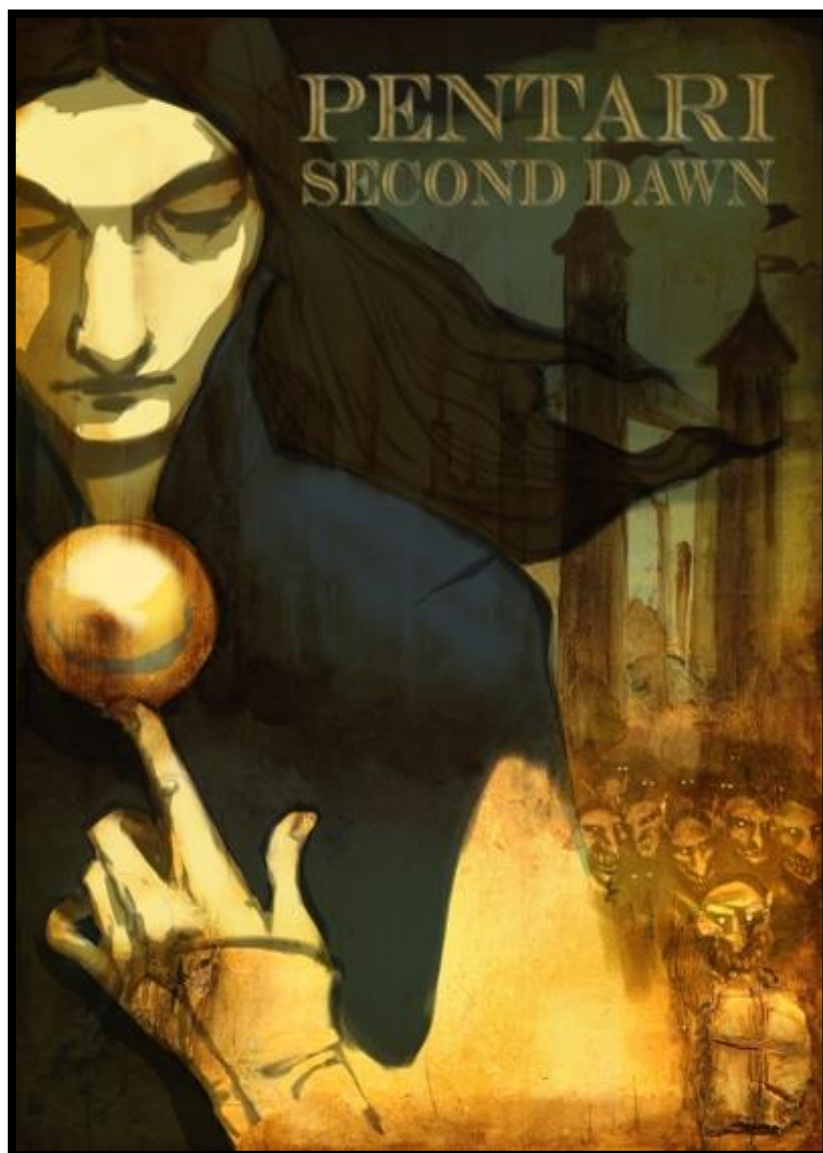
Игры этого издательства получают, впрочем, самые разнообразные обзоры; присутствует и критика в адрес не самой тщательной вычитки текстов («PC Gamer» 2005/12), которая (если учитывать пример «Шифра»), видимо, становится уже традиционной для текстовых игр. Впрочем, интересно Malinche прежде всего тем, что это — действительно живой пример того, как в современных условиях может существовать компания, которая занимается ровно тем же бизнесом, что и Infocom тридцать лет назад — продает игры, где игрокам нужно много читать, думать и взаимодействовать с компьютером путем ввода команд. При этом ценники на игры Malinche вовсе не назовешь бюджетными; в этом плане они ничуть не уступают современным играм AAA-класса. Если вы хотите поиграть в любое из произведений Говарда, то вам придется раскошелиться на 50 долларов (признаться, сам я пока не решился расстаться с этой суммой, так что и об играх Malinche могу судить только понаслышке).

Кстати, на YouTube доступно сорокаминутное интервью с основателем компании Говардом Шерманом, в котором он рассказывает о том, как пришел к идее создания Malinche и о проблемах, с которыми ему приходится сталкиваться.

Например, сайт Malinche гордо заявляет о том, что гарантирует возврат денег в течение 60 дней со дня покупки, и на подобный ход Говард решился не случайно. Согласно его словам, для многих современных игроков само понятие «игра» ассоциируется в первую очередь с графикой, увидев же исключительно текст и строку для ввода, они попросту отказываются признавать такое «безобразие» игрой. Вот и получается, что, прочитав привлекательные аннотации, в которых произведения Говарда сравниваются с книгами и многократно встречаются слова «интерактивная литература», люди решаются на покупку, скачивают файл, открывают его в интерпретаторе и оказываются в глубокой фрустрации, совершенно не понимая, что же они на самом деле купили. В итоге на адрес издательства приходят гневные письма с вопросами, где обещанная игра и что такое Говард им продал. Впрочем, есть во всех этих историях и, что называется, лучик надежды. Иногда в процессе такой рассерженной переписки покупатель все-таки решает посмотреть приобретенную им игру поподробнее и зачастую, вопреки не самому лучшему первому впечатлению, действительно втягивается и даже возврата денег уже не требует.

Кстати, несмотря на подобные случаи, Говард остается преданным сторонником «олдскульной» традиции — только текст и ничего больше, когда даже Infocom в последних своих творениях не гнушалась графики. Говард же уверенно заявляет — графики в его играх никогда не будет. На то это и интерактивная литература, чтобы

рассчитывать в первую очередь на «силу слова», а не на различные спецэффекты.



На настоящий момент Malinche распространяет свои игры исключительно в цифровом виде. Что интересно, Говарду Шерману предлагали продавать игры своего издательства через сеть магазинов Barnes & Nobles, и это, казалось бы, должно было значительно увеличить аудиторию Malinche, однако условия ритейлера оказались таковы, что, согласно подсчетам самого Говарда, быстро привели бы его компанию к банкротству — мало того, что он лишился более половины прибыли и отвечал бы за все случаи заводского брака, но ему пришлось бы и держать отдельный штат для службы поддержки, что практически полностью лишало его прибыли с продаж. В текущем же своем виде Malinche вполне успешно существует. Вот и получается, что в век цифровой дистрибуции вовсе не обязательно стремиться к большим тиражам на магазинных полках; впрочем, об этом можно

судить даже по успеху более привычных современной аудитории графических игр, многие из которых прекрасно обходятся без издания на физических носителях.

В целом, мне кажется, опыт Говарда Шермана и издательства Malinche весьма показателен. Пока другие рассуждают о смерти различных жанров, Говард со своей небольшой компанией умудряется как-то держаться на плаву. Секрет тут, не в последнюю очередь, в грамотном позиционировании, которому Говард Шерман научился на собственных ошибках. Интерактивная литература — это не игры, говорит он теперь. И сам я не разработчик игр, а писатель. И ведь действительно — даже в наш век мощных графических ускорителей, фотореалистичной графики и повсеместного 3D люди продолжают читать самые обычные бумажные книги, так почему бы и литературе интерактивной не найти себе место под солнцем?

Часть 2

Все же вряд ли стоит скрывать тот факт, что парсерные игры не слишком привычны современному игроку и, хотя они и предлагают практически уникальные, недоступные в полностью графических играх способы взаимодействия с игровым миром, но и заставляют расплачиваться за это гораздо более сложной игровой механикой, на изучение которой далеко не каждый готов тратить свое время. Ну и,



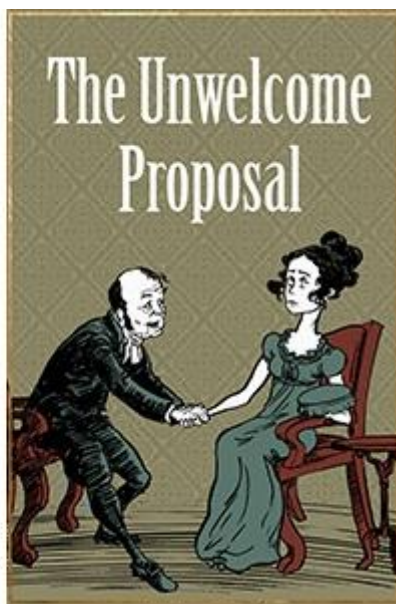
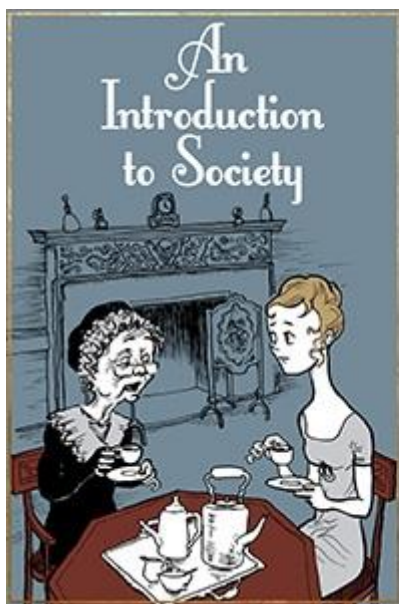
наконец, парсерные игры не слишком хорошо подходят для мобильных платформ — не очень-то удобно вводить текстовые команды с помощью экранной клавиатуры на телефоне, — а ведь именно на телефонах и планшетах находят свою вторую жизнь многие «олдскульные» игры. В этой части статьи я расскажу о том, как пытаются выйти на коммерческие просторы более доступные современному игроку «менюшные» игры, взяв для примера два движка — Versu и inkle, которые на первый взгляд довольно похожи и оба рассматривают в качестве одной из приоритетных платформ мобильные устройства Apple, а с другой — представляют собой, пожалуй, два совершенно диаметральных взгляда на современный интерактивный рассказ.

Versu

Versu — это новая платформа для интерактивной литературы, с которой я, честно говоря, даже планировал начать рассказ о коммерческих успехах текстовых игр, но потом все же решил оставить самое интересное на потом. Versu интересна по целому ряду причин. Во-первых, в данном проекте участвует Эмили Шорт, которая является, пожалуй, одним из самых известных авторов англоязычной интерактивной литературы. А, во-вторых, Versu представляет собой попытку не просто воскресить старый жанр в его первозданном виде, слегка освежив спец-эффектами или же просто повесив привлекательный ценник в \$49.95, а действительно предлагает новые способы взаимодействия с игрой — или, вернее говоря, новые способы взаимодействия игры с игроком.



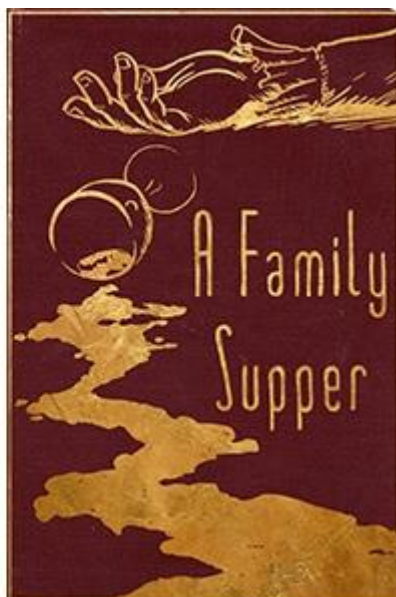
Игры на Versu имеют весьма скромное оформление — здесь нет сверкающих экранов или впечатляющего музыкального сопровождения. Нет в Versu и другого компонента, который испокон веков в первую очередь ассоциировался с текстовыми играми — парсера. По сути игры на Versu — «менюшные» и прекрасно подходят для тач-скринов и планшетов, где я с этой платформой и ознакомился. Казалось бы, что здесь оригинального? Обычная «менюшная» платформа, адаптированная под современные реалии. Но не все, разумеется, так просто.



Начну, впрочем, издаleine. Versu была разработана компанией Linden Research под руководством Ричарда Эванса (отметившегося до этого своим участием в создании совершенно нетекстовой игры под названием «Sims 3») и при

участии Эмили Шорт. Эмили Шорт пока является единственным автором игр на этой платформе, которых на момент написания этой

статьи насчитывается ровно четыре. Versu дебютировала на iOS, и пока что — это единственная платформа, где вы можете ознакомиться с детищем Ричарда Эванса. В будущем однако также ожидаются версии для Kindle и Android. Сама по себе платформа доступна бесплатно, так же как и три небольших игры. Четвертая же игра, «Семейный ужин», продается в локализованном AppStore за 169 рублей.



Как я уже упоминал, Versu — это «менюшная» платформа, однако, в отличие от других движков общего назначения, у Versu есть своя, можно даже сказать, уникальная ниша. Хотя Versu в принципе позволяет создавать комнаты, объекты, прописывать их

взаимодействие и все такое прочее, главный фокус у этой платформы немного в другом — а именно во взаимодействии с игровыми персонажами как главным элементе игрового процесса. Фактически, это платформа, которая предназначена для того, чтобы рассказывать интерактивные истории о людях, об их взаимоотношениях, и коренным образом влиять на исход истории своими действиями. В качестве примера аналогичной попытки можно привести «Façade», соединивший в свое время трехмерную графику с парсерным интерфейсом — с той лишь разницей, что парсер в Versu отсутствует, зато вполне себе наличествует система ИИ, разработкой которого как раз и занимался Ричард Эванс, выполнявший до этого роль ведущего дизайнера искусственного интеллекта для игры «Sims 3».

Наличие ИИ означает, что в играх на Versu действительно предпринимается попытка симулировать человеческое поведение. Сама Эмили Шорт описывает это так: «Во время тестирования была ситуация, когда у одного из моих персонажей был конфиденциальный разговор с другим. В этот момент вошел еще один человек. Поскольку говоривший персонаж чувствовал себя не слишком комфортно в присутствии третьей стороны, то он замолчал и не договорил. Была странная пауза, после которой разговор переключился на другие темы. Я никогда не прописывала такое поведение — странная пауза,

когда Х заходит и нарушает приватную беседу — просто движок игры знал, когда персонажам будет комфортно обсуждать те или иные темы...».

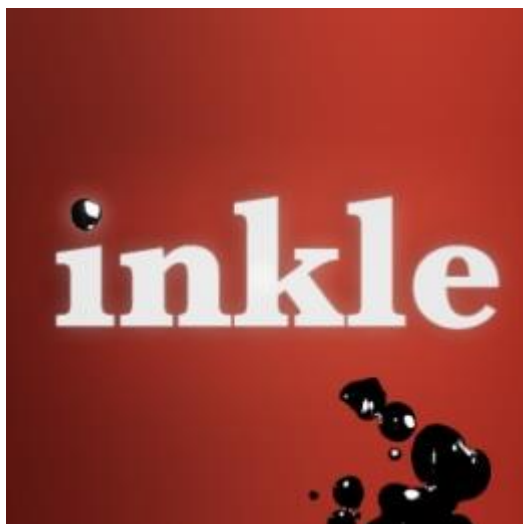
Главная сила Versu в том, что эта платформа действительно позволяет программировать разное поведение людей, наделять персонажей практически реальным характером, что и дает возможность моделировать в процессе игры ситуации, когда действие уверенно сходит с рельс сценария, и персонажи начинают реагировать и совершать поступки самостоятельно, в соответствии со своей поведенческой моделью. Роль игрока при этом может быть довольно пассивной. Несмотря на то, что ваши действия в процессе игры могут оказать на события самое кардинальное влияние, вы вольны также и не делать ничего, отмалчиваться, следить за реакцией остальных — и все это тоже, естественно, будет иметь свои последствия.



Технически Versu представляет немаленький интерес и, должен признать, что проекты на Versu не похожи ни на какие другие текстовые игры, в которые мне доводилось играть. Платформа эта очень молодая, и вышла в свет всего лишь несколько месяцев назад, поэтому судить об ее успехах пока что рановато — да и, по правде сказать, я не обладаю никакой информацией о том, какой популярностью она пользуется в AppStore. В любом случае всем, у кого есть такая возможность, я бы рекомендовал с Versu ознакомиться. Потому что, во-первых, это игры Эмили Шорт. А, во-

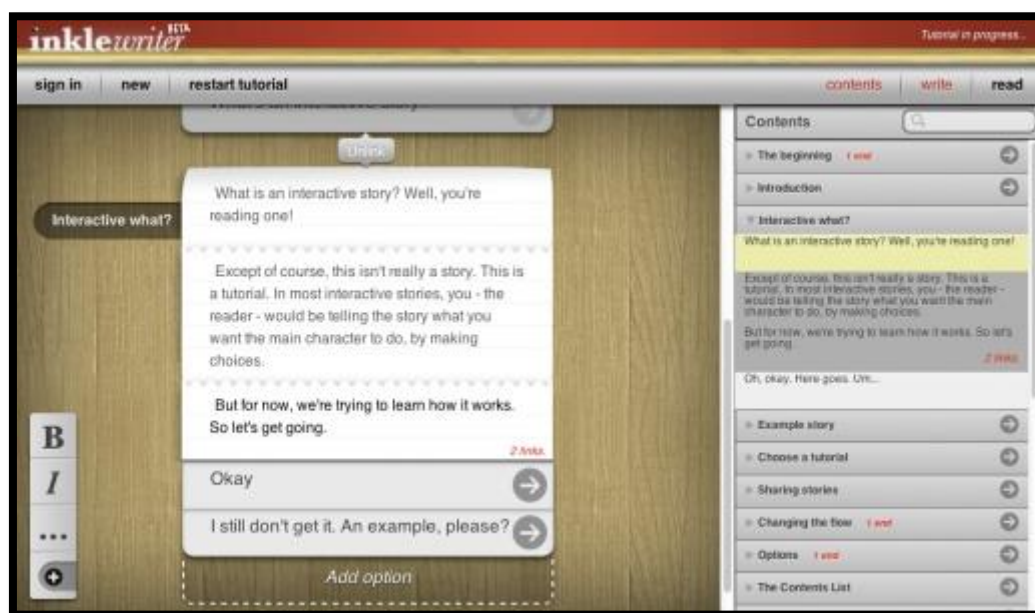
вторых, действительно интересный и нестандартный проект, подобные которому появляются далеко не каждый день.

Inkle



Платформа inkle — хороший пример совершенно иного подхода к воскрешению интереса к интерактивным историям. В отличие от Versu, inkle не делает ставку на искусственный интеллект и интересные взаимодействия игрока с персонажами истории, а полагается, скорее, на красивое оформление и интуитивно-понятный интерфейс. Чтобы разобраться с игрой на inkle вам не потребуется читать никакие инструкции — ведь все, что вам как

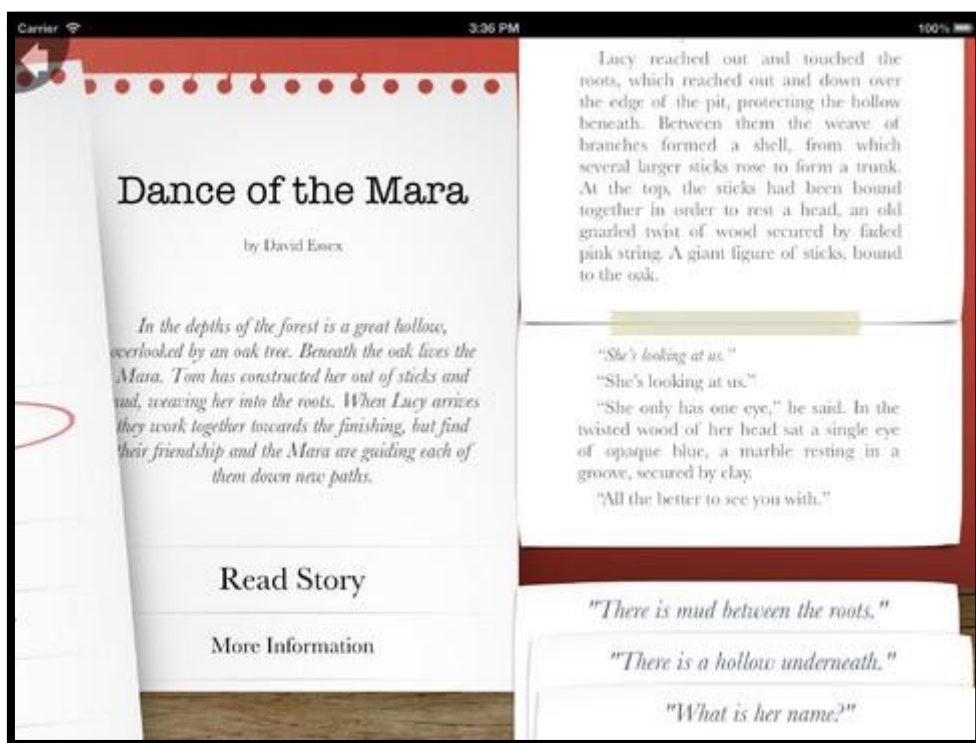
правило нужно делать, это просто выбирать один из предложенных вариантов развития сюжета, которые приводятся в конце страницы.



Как вы уже догадались, inkle — это классическая CYOA платформа, и первая ассоциация, которая приходит в голову, когда вы открываете проект на inkle, это книги-игры. Некоторые произведения на данной платформе вообще можно перенести в печатную форму без каких-либо потерь, хотя inkle в принципе позволяет реализовывать в игре состояние, инвентарь и даже статистику персонажа в RPG-стиле

(примером такой «продвинутой» игры на inkle можно считать «Sorcery!»).

Кстати, одним из создателей inkle является Джон Ингольд (Jon Ingold) — весьма известный в западной среде автор интерактивных историй, создавший такие произведения как «Dead Cities» и «All roads» (кстати, на странице русского Inform вы можете найти неплохой перевод последнего под названием «Все пути»).



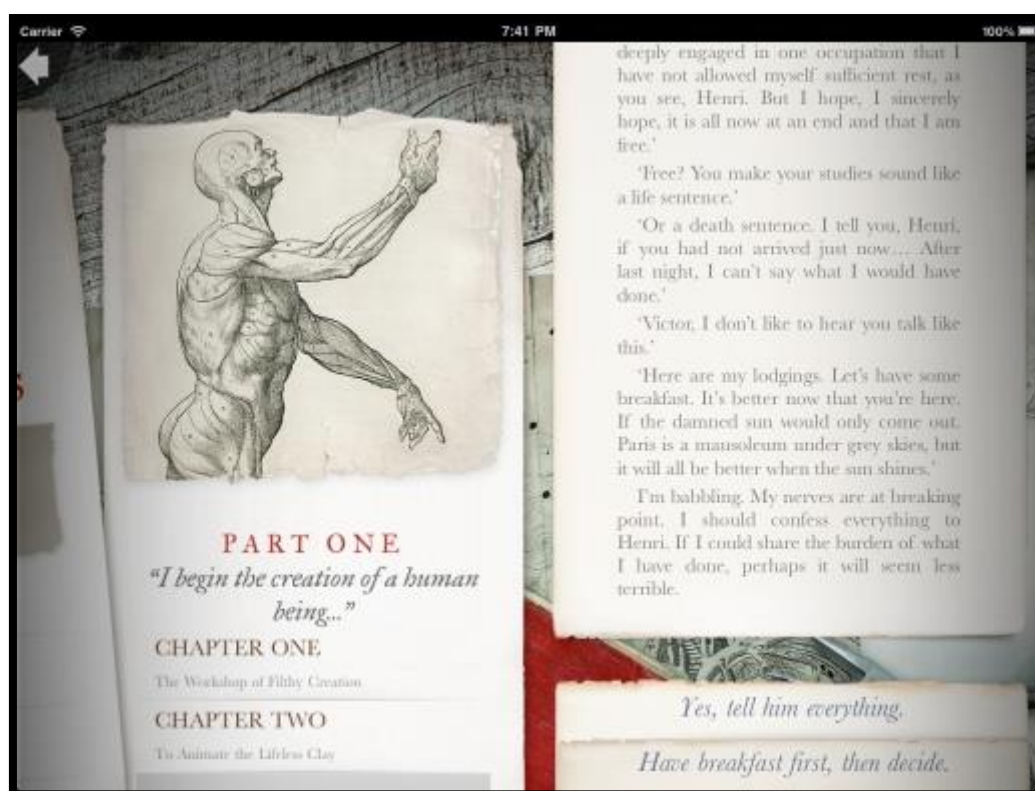
В целом, inkle в чем-то напоминает наши отечественные АХМА или Квестер, причем в большей степени даже последний. Все желающие могут воспользоваться онлайн редактором, inklewriter, создать в нем свою интерактивную историю и опубликовать ее в вебе. Эмили Шорт тут, кстати, отметилась тоже.

Одной из интересных особенностей inkle является то, что истории, созданные с помощью этого движка, могут исполняться не только в браузере, но также работают и на мобильных платформах — на iOS и Kindle. Недавно, кстати, inkle выпустил первый сборник интерактивных историй «Future Voices!» от разных авторов в виде бесплатного приложения для iOS. Истории для сборника отбирались по конкурсной основе, и в итоге в это цифровое издание вошли 11 интерактивных рассказов. Произведения, которые вы найдете под обложкой «Future Voices!», довольно разного качества, но есть и очень даже любопытные работы. Всем, у кого есть такая возможность — а именно, какое-нибудь «ай-устройство» и неплохое знание английского языка

— я бы рекомендовал с этим сборником ознакомиться. К тому же, как я уже упоминал, распространяется он совершенно бесплатно.

Вообще, на мой взгляд, inkle лучше всего раскрывается именно на каком-нибудь «ай-паде» — здесь и оформление гораздо более приятное, чем в онлайн версии, да и читать истории, лежа на диване, все же как-то привычнее, чем сидя перед клавиатурой за столом. Мобильная версия inkle очень удачно, посредством графики и звука, создает впечатление истории, которая собирается по частям — отдельные параграфы появляются на бумажных карточках, которые потом склеиваются воедино канцелярским скотчем или же сшиваются нитками, и вы как будто собираете свою собственную, уникальную версию повествования, подобно мозаике. Добавьте сюда еще и соответствующую озвучку всего процесса — приятный слуху звук переворачиваемых страниц, — и получите вполне полную картину. В этом плане даже бесплатная антология рассказов «Future Voices!» выглядит очень и очень привлекательно. А ведь на inkle есть и куда более впечатляющие проекты.

Впрочем, за них у вас уже попросят деньги.



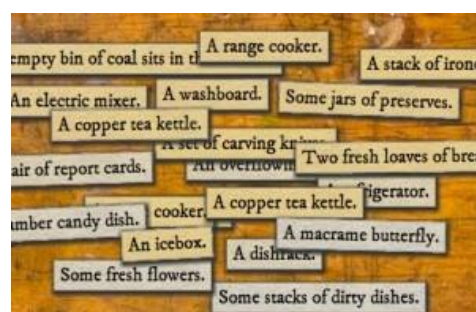
На настоящий момент у inkle в портфолио имеются два коммерческих проекта — это «Frankenstein», адаптация романа Мэри Шелли от Дейва Морриса, и «Sorcery!», боевая фэнтези с PRG-элементами от Стива Джексона, одного из основателей Lionhead Studios. Обе эти работы отличаются повышенным вниманием к оформлению и выглядят очень

привлекательно даже по меркам iOS, где каждое второе приложение силится поразить пользователя красивым интерфейсом. Каждое из этих интерактивных произведений оценено в локализованном AppStore в 169 рублей, что немного дороже бесхитростных казуальных аркадок для этой же платформы, но все же дешевле, чем полноценная игра.

К сожалению, я вновь не смогу рассказать вам об успехах inkle в мире мобильных приложений, да и делать какие-то выводы пока рановато, так как и этот движок, подобно Versu, не так давно появился на свет. Несмотря на свою сравнительную простоту, inkle кажется мне довольно привлекательной платформой. Идея выпускать бесплатные сборники лучших интерактивных историй — под единой обложкой, с красивым и профессиональным оформлением — так и просто отличная. Думаю, это действительно может привлечь внимание скучающих владельцев «айпадов» и «айфонов» к интерактивной литературе — пусть и в ее наиболее доступной, «менюшной» форме.

Часть 3

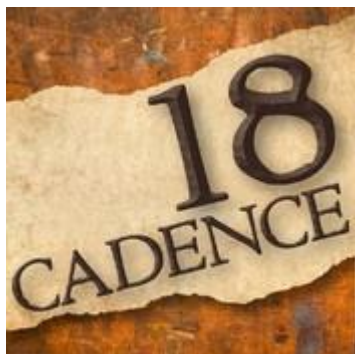
Думаю, вряд ли кого удивит, что многие авторы в англоязычной среде с интересом заглядывают в сторону мобильных платформ — тут и готовые, проверенные временем системы цифровой дистрибьюции, где практически каждый желающий может опубликовать свой проект, да и формат



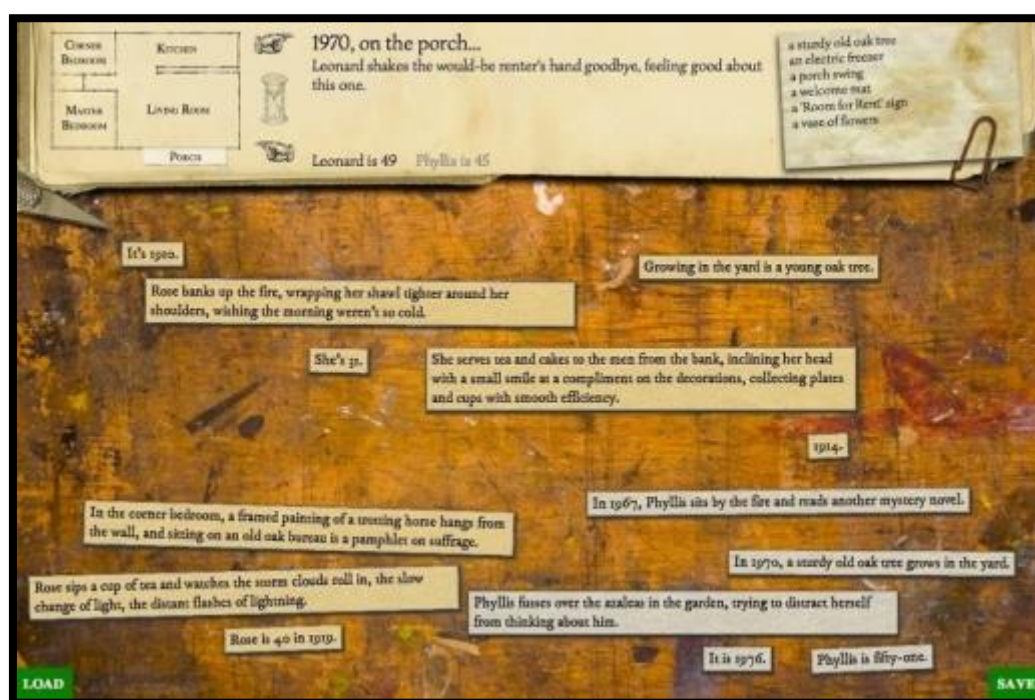
на первый взгляд весьма подходящий — не у всех сейчас найдется время на игру, особенно, текстовую, на «большом» компьютере, другое дело — телефон или планшет, которые могут спасти от скуки в общественном транспорте или даже заменить собеседника в кафе во время завтрака. Подход у всех, разумеется, разный. Джон Ингольд продвигает собственную платформу inkle, делающую упор на простую игровую механику и эффектное оформление. Эмили Шорт активно участвует в Versu да и о собственных играх тоже не забывает — мобильная версия ее «Первого наброска революции» предлагается также и в erub-формате, причем совершенно бесплатно. А вот Аарон Рид, который прославился благодаря своей масштабной парсерной игре «Blue Lacuna», избрал путь, который уже неоднократно опробовали многие графические игры — «простая» версия его нового проекта (точнее, онлайн вариант, который запускается непосредственно в браузере) доступна совершенно бесплатно, однако

оптимизированное под управление пальцами iOS-приложение предлагается в локализованном AppStore за 129 рублей.

По адресу Каденс, 18



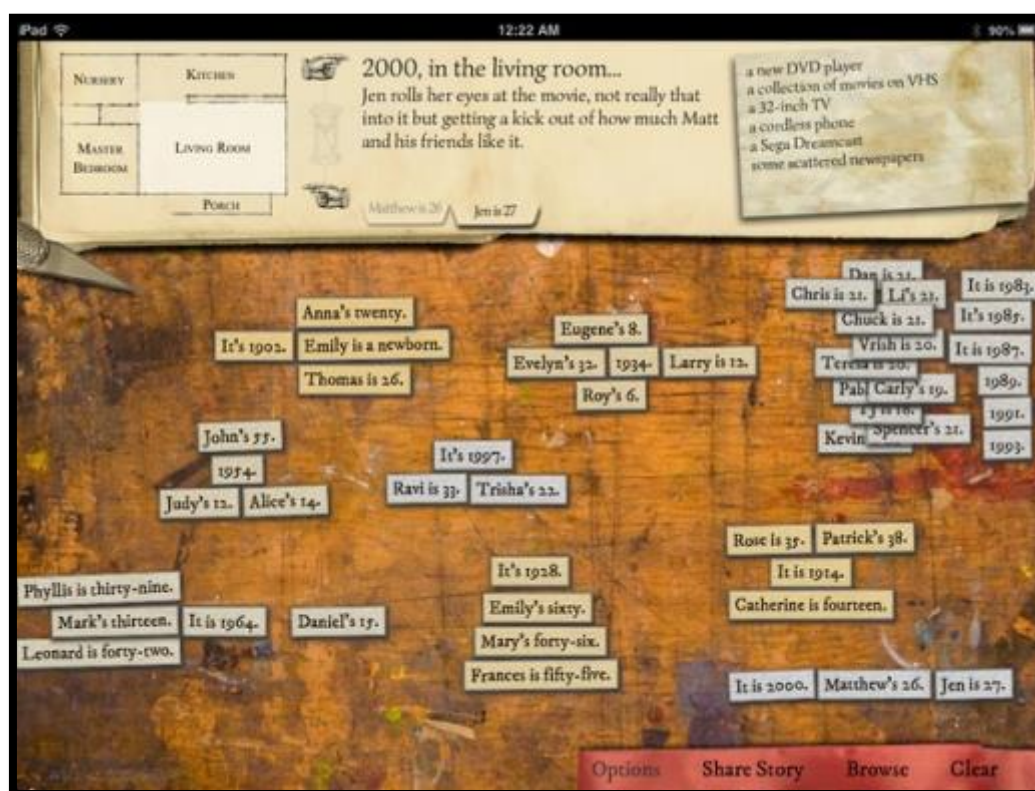
Новый проект Аарона Рида «18 Cadence» не похож на другие игры, включая текстовые, да и, честно говоря, не похож на игру вообще. Сам Аарон Рид называет его платформой для создания историй. Игрокам — вернее, создателям историй — предстоит погрузиться в хронологию одного дома по адресу Каденс, 18, которая в одноименном проекте Рида охватывает период в сто лет, с 1900-го по 2000-ый год. Игроки вольны начать свое повествование с самого начала или же с конца, как бы следуя обратно во времени.



Игра (я, пожалуй, буду все-таки называть проект Рида именно так за неимением более подходящего термина) предоставляет читателям интерактивные кирпичики для создания своих собственных историй. Текст здесь не является чем-то статичным — событиями, представленными в описаниях, объектами, комнатами дома, даже пейзажами можно управлять, склеивая их подобно монтажнеру воедино и создавая таким образом свою собственную уникальную версию событий. Говоря другими словами, «18 Cadence» предоставляет вам набор фактов — «Томас поцеловал Анну», «во дворе растет дуб», «на

стене висит старый дагерротип родственников» — вы же можете сконструировать из этих кирпичиков своего рода биографию жильцов дома по вынесенному в заглавие адресу.

«18 Cadence» — редкий пример произведения, которое без всяких сомнений и оговорок можно назвать интерактивной литературой, но в то же время игрой это не является даже в малейшей степени. Прежде всего потому, что здесь нельзя проиграть. У читателя, у монтажера событий в «18 Cadence» нет задачи восстановить какую-то правильную цепочку событий, провести расследование, найти какие-то утраченные факты, раскрыть тайну в конце концов — игра вообще не ставит перед вами каких-либо вопросов, а просто предоставляет материал, с которым вам приходится работать подобно историку. Вот представьте, что вы действительно решили написать столетнюю хронику какого-нибудь жилого дома и собрали кучу газетных вырезок — эффект от погружения в «18 Cadence» будет примерно такой же, разве что свободы в «кройке» событий здесь гораздо больше.



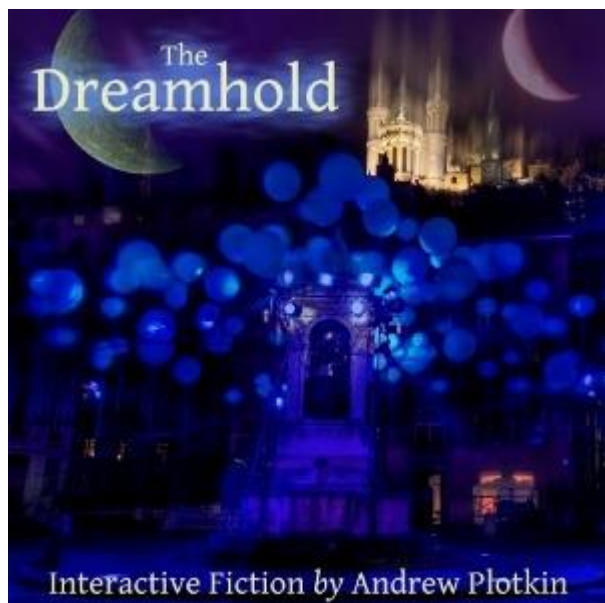
Впрочем, и работа историка тоже может быть интересной. Перед вашими глазами проносятся сотни жизней — рождение и смерть, предательства и любовные интрижки, счастье и горе. Дух времени также отлично передается в «18 Cadence» — события начала прошлого века неторопливы и размерены, а под конец двадцатого столетия динамика повествования ускоряется, и жильцы в доме меняются так часто, что не успеваешь даже уследить за их судьбами. На мой взгляд,

интересно в «18 Cadence» прежде всего то, что, несмотря на то, что материал всем игрокам дается абсолютно одинаковый, каждый волен сделать акцент на чем-то своем, рассмотреть подробно именно те темы, которые ему интересны, или же просто создать сухую газетную хронику.

«18 Cadence» имеет вполне современную обертку — здесь есть красивый интерфейс, навевающий ассоциации с рабочим столом, на котором рассыпаны газетные вырезки, и управление, отлично адаптированное под сенсорные экраны (впрочем, и вполне традиционная мышка со своими задачами здесь справляется не хуже). Проект Аарона Рида не отстает от моды и предлагает всем желающим опубликовать свои собственные версии событий онлайн, на сайте проекта, и интегрирован с FaceBook.

Резюмируя, я бы сказал, что у Аарона Рида действительно получилось создать очень необычное произведение интерактивной литературы, которое, как мне кажется, несмотря на свой привлекательный интерфейс и доступность на «ай-падах», рассчитано все же на весьма узкий круг ценителей — слишком уж отличается «игровой» опыт от других игр и интерактивных историй. Но одно я могу сказать точно — лучше всего не читать чужие обзоры и не разглядывать скриншоты, а попробовать «18 Cadence» самому — благо, эта игра прекрасно работает в браузере и доступна в таком варианте совершенно бесплатно.

Zarfhome Software Consulting

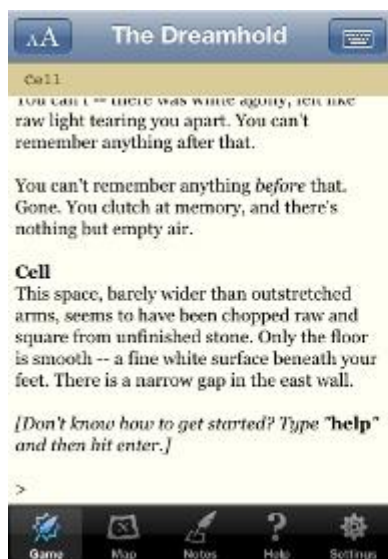


Впрочем, Аарон Рид — не единственный, кто решил продвигать интерактивную литературу на мобильной платформе Apple. Андрей Плоткин, не менее известный англоязычный автор, и его компания Zarfhome Software Consulting также активно занимаются изданием текстовых игр для iOS.

Плоткин однако более осторожно относится к экспериментам в плане взаимодействия читателя с историей (хотя и не гнушается их) и предлагает современному игроку ознакомиться в первую очередь с самыми настоящими парсерными

играми, где необходимо вводить команды с помощью экранной клавиатуры на «ай-фоне» или «ай-паде». Можно долго спорить, насколько такой способ подходит для нынешних мобильных устройств. С одной стороны, управление в приложениях для iOS (а особенно, в играх) действительно заточено под сенсорные экраны и активно эксплуатирует идею экранных жестов, вызывать же экранную клавиатуру для выполнения простейших команд может быть не слишком удобно для современного игрока. С другой стороны, как мне правильно заметили в комментариях, люди ведь еще и активно строчат «смс-ки» и пишут письма, так что вряд ли ввод текста на мобильном устройстве является для них чем-то неудобным и непривычным. Осталось, как говорится, убедить потенциального клиента, что такой способ подходит не только для мгновенных сообщений, но и для игр тоже.

Zarfhame Software Consulting на настоящий момент издало несколько игр. Есть среди них и бесплатные — например, небезызвестный «Dreamhold». Однако за некоторые (на момент написания статьи — это Shade и Hoist Sail for the Heliopause and Home) у вас попросят деньги. Цена, впрочем, совсем не велика — всего лишь 33 рубля в локализованном AppStore.



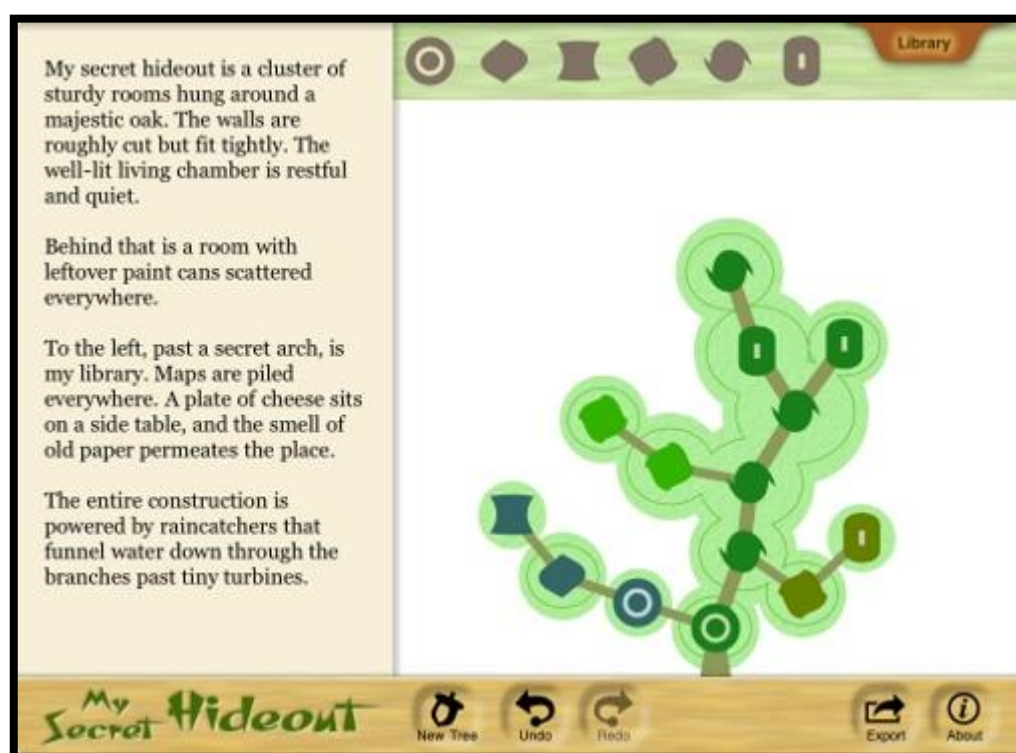
Движок, который использует Андрей Плоткин для издания игр на iOS, старается быть максимально дружелюбным к игроку — он и карты сам рисует, и справку по командам показывает, а также содержит механизм автодополнения и всяческие подсказки и даже иллюстрациями

не брезгует. К сожалению, я не знаю, насколько помогли все эти средства привлечь к текстовым играм владельцев «ай-падов» и «ай-фонов», но смею надеяться, что в такой форме, с подсказками, туториалами, автодополнениями и проч., парсерные игры окажутся все-таки интересны не только узкому кругу истинных ценителей.

Zarfhame Software Consulting издает, кстати, не только текстовые игры. Есть в коллекции их мобильных приложений и весьма занимательный интерактивный комикс «Meanwhile for iOS», который, впрочем, оценивается издательством уже несколько выше простых

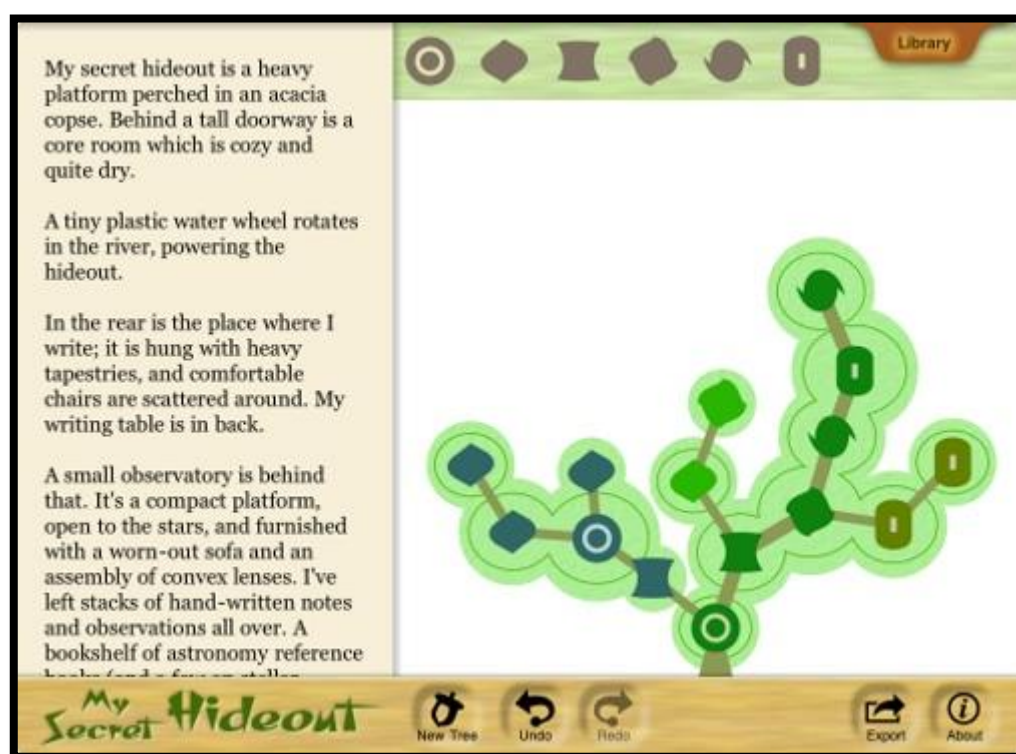
интерактивных историй, в 169 рублей. Но наиболее интересным мне показался другой проект, «My secret hideout», который в своей же собственной аннотации описывается как «не игра, а интерактивная поэма».

По своей сути «My secret hideout» — это генератор историй, который управляется с помощью довольно своенравного и необычного графического интерфейса. Вы видите перед собой дерево с ветвями, которые можно «отращивать», перетаскивая на них новые сегменты, и перемещать, как бы отсекая с одной стороны и приклеивая с другой. Дерево истории, которое действительно стилизовано под раскидистую крону, видоизменяется и растет — а вместе с ним меняется и текст истории, который выводится в окошке слева.



Впрочем, назвать генерируемый текст историей можно лишь с некоторой натяжкой — то, что рождается благодаря вашим манипуляциям с деревом, больше всего напоминает слегка схематичное описание комнат из какой-нибудь парсерной игры — «Слева, за таинственной аркой, находится моя библиотека. На стенах повсюду висят карты. На столике сбоку стоит тарелка с сыром, а запах старой бумаги заполняет все это место». «My secret hideout» действительно сложно считать игрой, так как в ней отсутствует какая-либо значимая цель, как отсутствует и хоть сколько-нибудь значимая история. Этот проект — эксперимент, интерес к которому поддерживается прежде всего на любопытстве — к каким именно

последствиям приведут наши манипуляции с «ветвями» дерева, как изменится постоянно обновляющийся слева рассказ?



Предлагается этот эксперимент в AppStore за 99 рублей. Кстати, Эмили Шорт написала о «My secret hideout» довольно развернутый обзор, так что все, у кого нет мобильных устройств Apple (или желания тратить кровно заработанные) могут ознакомиться с экспериментальным проектом Андрея Плоткина на основе ее описания.

На русском фронте...

Не забывают об интерактивной литературе и отечественные разработчики. Например, Locator Studio недавно опубликовала в Google Play игру «Летучий корабль», которая предлагается всем желающим за тридцать рублей. К сожалению, я не являюсь счастливым владельцем андроид-устройства и не смог познакомиться с этим произведением лично; насколько я понимаю, «Летучий корабль» является, скорее, визуальной новеллой, чем текстовой игрой — впрочем, жанры эти в любом случае родственные.

Пока что «Летучий корабль» — это единственный проект Locator Studio, опубликованный в Google Play, и, как я понимаю, первый коммерческий проект этой студии. Впрочем, есть у Locator Studio и другие, некоммерческие проекты — например, известные многим «Приключения котенка в городском парке», выполненные примерно в

том же стиле, что и «Корабль», с большим количеством ярких, нарисованных от руки иллюстраций.



Butterfly Lantern — еще одно отечественное издательство, которое занимается продвижением текстовых игр на мобильных платформах. У создателя Butterfly Lantern мы не так давно брали интервью, где он рассказывает о своих планах по монетизации интерактивных историй. Пока что в Google Play доступно две игры — «Подземелье Атланта» и «Феи: пропавший зонтик», которые предлагаются абсолютно бесплатно. Не забывает Butterfly Lantern и об iOS — в AppStore, помимо двух вышеперечисленных игр, доступны также «Город Туманов» и «История Льюиса Молтби». Последняя игра предлагается за 33 рубля, хотя доступен и ее бесплатный вариант на AeroQSP — подход здесь точно такой же, как и у Аарона Рида с его «18 Cadence».

Все игры издательства Butterfly Lantern представляют собой типичные «менюшные» квесты, однако они весьма заметно отличаются от своих версий для персональных компьютеров и имеют, благодаря проигрывателю Quest Navigator, хорошо адаптированный для сенсорных экранов интерфейс.

Есть и другое издательство, «Я — Мастер Книг», которое также активно продвигает текстовые приключения на мобильных платформах. На настоящий момент в том же AppStore можно найти игры «Непредвиденный пассажир», «Подземная дорога», «Подземелья Черного замка» и «Кеперлейс». Первые две отдаются даром, а за последние две у вас попросят по 33 рубля за каждую. Эти игры представляют собой классические CYOA-приключения, интерфейс которых также заточен под управление пальцами.

Нельзя забывать и об интерактивной литературе в ее изначальной, книжно-бумажной форме. Издательство quest-book.ru недавно проводило конкурс книг-игр «Всегда есть выбор», о котором мы писали в журнале, а теперь планирует издать лучшие работы в виде единого сборника.

Заключение

На этом, пожалуй, я и закончу рассказ о том, как различные авторы и компании пытаются оживить признанный некоторыми «мертвым» жанр текстовых игр — путем новых форм взаимодействия с игрой, более удобного и дружелюбного интерфейса или просто с помощью эффектного современного оформления. Надеюсь, что некоторые из проектов, привлечших за последнее время мое внимание, показались интересными и вам тоже (к тому же большинство игр, о которых я рассказывал, доступны и в бесплатных «браузерных» вариантах, так что ознакомиться с ними не сложнее, чем прочитать эту статью). Мой обзор, повторюсь, совсем не претендовал на полноту, и наверняка я оставил без внимания множество достойных произведений просто потому, что они вовремя не попались мне на глаза, однако у нас всегда есть возможность исправить эту ошибку — просто расскажите об играх и платформах, которые я забыл упомянуть, и, кто знает, быть может, это заключение окажется преждевременным.

Иной путь

автор **Василий Воронков**

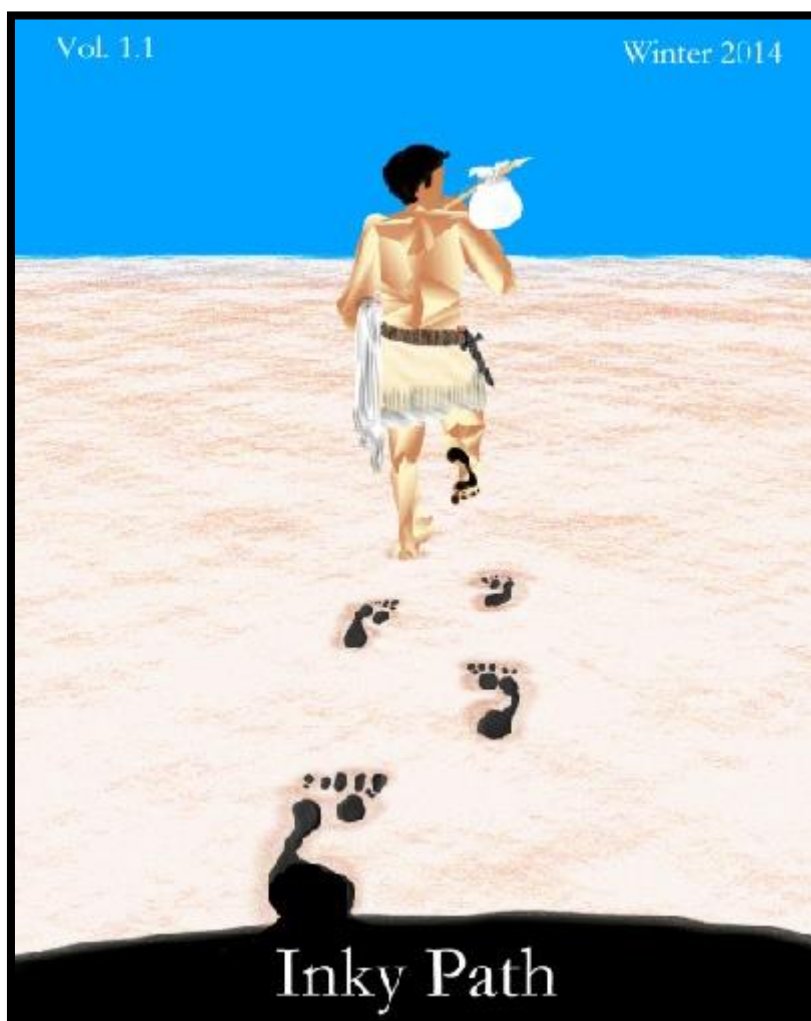
За последние годы появлялось и исчезало множество сетевых журналов, посвященных интерактивной литературе. Как тут не вспомнить, к примеру, XYZZYnews, материалы которого до сих пор доступны онлайн. Не говоря уж про наш IFprint. Однако время идёт, меняются сами текстовые игры, а вместе с этим появляется и необходимость в новых сетевых изданиях, которые уходили бы с протоптанной тропы обзоров, дайджестов и интервью с популярными авторами.

Нет, вы не угадали. Речь пойдет вовсе не об изменении формата нашего всенародно любимого IFprint-a, а о другом, можно даже сказать, конкурирующем издании. Называется этот сетевой журнал Inky Path, или, в вольном переводе, «Чернильное пятно». Впрочем, журналом его можно назвать лишь с большой натяжкой.

Редактором Inky Path является Devi Acharya, который также пишет и произведения в жанре IFfiction. Сам он описывает своё детище как этакий интерактивный глянец, посвященный делу продвижения текстовых игр в массы. Inky Path не держит штат плодовитых авторов и не собирает по всему свету новости из жизни интерактивной литературы, предоставляя вместо этого эффектно выполненный дайджест, составленный из произведений, о которых их же авторы рассказывают электронному издательству по почте. Никакой критики, никаких отчетов о конкурсах (по крайней мере, пока), рейтингов и оценок. Каждый выпуск Inky Path — это красивый интерактивный сборник (в настоящий момент для его создания, кстати, используется Twine), собранный из работ, о которых создателям Inky Path рассказали за последние четверть года. Сборник, естественно, содержит аннотации, иллюстрации и краткие справки об авторах. Ограничений по жанру нет — присылать можно все, что к чему в той или иной степени относятся понятия «interactive» и «fiction» (причем трактовка IF в англоязычной среде несколько шире, чем принятая у нас).

Для того, чтобы новоявленным читателям было ещё проще ориентироваться в предоставленном меню, предлагается также и специальный опрос под весьма говорящим названием «Что мне следует прочитать?» и напоминающий забавную смесь экзамена на IQ

и психологического теста, по результатам которого вам будет продемонстрирована текстовая игра, которая (согласно задумке авторов опросника) более всего подойдет вам по вкусу.



Кстати, выходит Inky Path ежеквартально и уже готов его дебютный выпуск. Первая (вернее, первая-точка-первая) версия журнала содержит восемь работ от восьми различных авторов, причем во все из них можно играть в онлайн (что, кстати, является одним из требований для включения игры в сборник). Впрочем, благодаря Parchment, в сборник угодили даже две парсерные игры.

Но интересна даже не столько подборка игр, сколько попытка создателей Inky Path превратить сам сборник в некое подобие игры. Вы можете пройти недлинный и забавный тест, прочитать аннотации и — получить некоторое представление об интерактивной литературе, даже не запустив ни единой игры. Все это весьма заметно контрастирует с более традиционными в IF «базами данных» игр вроде англоязычного IFDB или наших, отечественных, Библиотеки РИЛ и IFDir, где потенциальные игроки либо теряются в обилии информации,

либо вообще не получают оной, имея возможность выбирать игры, основываясь разве что на привлекательном названии.

Тот факт, что сам сборник представляет собой онлайн-игру на Twine, также немало способствует популярности — здесь нет необходимости скачивать какой-нибудь архив из разрозненных файлов и установщиков платформ, а потом пытаться «завести» все это дело под эмулятором Windows. Достаточно лишь щелкнуть по ссылке. Сборник активно продвигается через социальные сети, Facebook, Twitter, и в итоге потенциальных игроков, которые могли набрести на него даже случайно, от знакомства с интерактивной литературой отделяет в буквальном смысле лишь один-единственный «клик».

Не скрою, было бы интересно, если бы подобный подход к составлению сборников прижился бы также и в отечественной IF — пусть даже и без обязательного требования исполнения игр в браузере.

Versu – эпилог?

автор **Василий Воронков**

Год назад в нашем журнале была опубликована многосерийная статья «Мертвый жанр», в которой рассказывалось о коммерческих текстовых играх. Во второй части этой статьи мы затронули Versu — платформу для интерактивной литературы, поддерживающую Apple iPad. В отличие от других движков для текстовых игр Versu предоставляла не просто удобное, заточенное под «тач» управление и эффектный дизайн, а являлась своего рода экспериментом в области искусственного интеллекта игровых персонажей, пытаясь, в той или иной форме, сфокусировать весь игровой процесс на общении с NPC. Другой немаловажной особенностью Versu являлось то, что в качестве создателя (и основного автора) этой платформы выступала небезызвестная Эмили Шорт. К сожалению, история этой платформы оказалась не столь радужной.

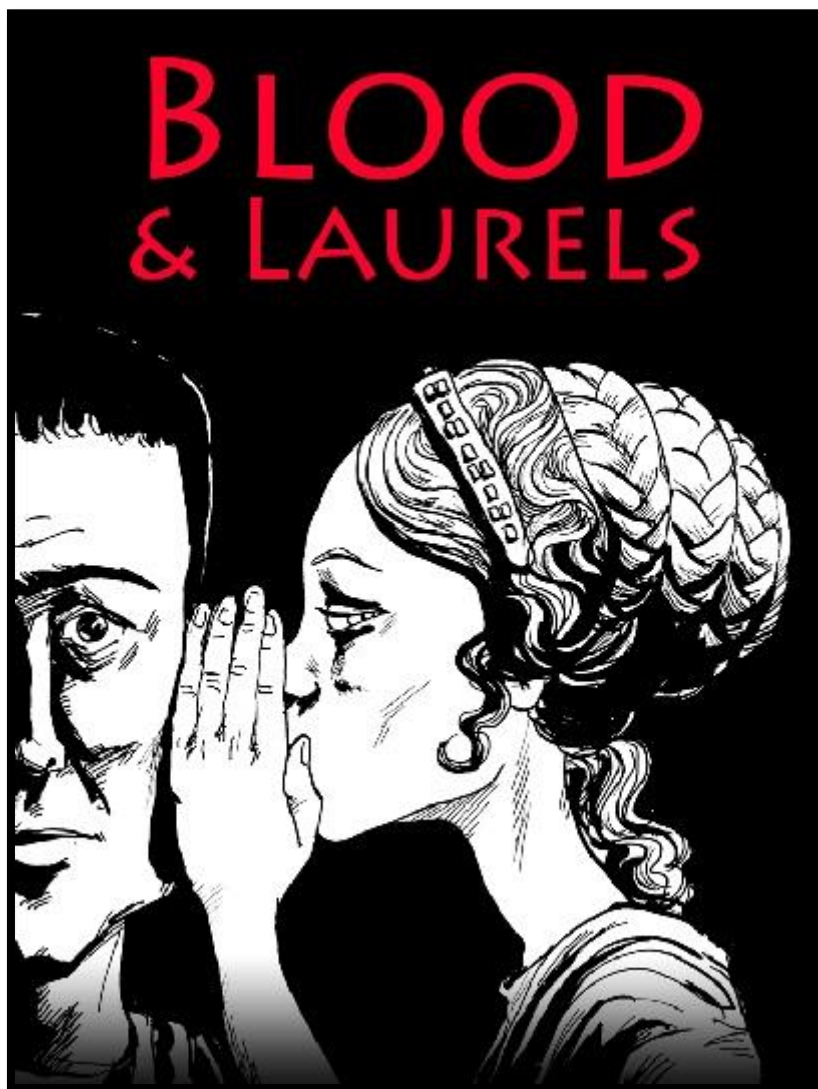


В феврале нынешнего года компания Linden Lab, которой принадлежат права на Versu, объявила о закрытии этого проекта. Под нож попала не только Versu, но также и другие проекты Linden Lab (dio, Creatoverse), не содержащие 3D графики.

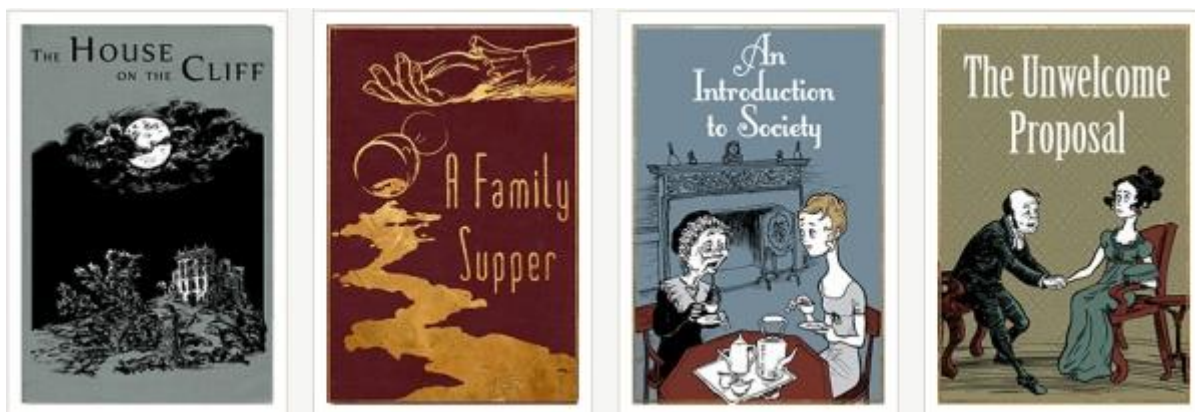
Эмили Шорт, участвовавшая в создании Versu, последний год посвящала большую часть своего времени именно этой платформе. К сожалению, на настоящий момент в собственности Linden Lab находится не только сама платформа Versu, но также и все разработанные для нее игры, которые включают финальное произведение Эмили Шорт, игру «Кровь и лавры» («Blood and Laurels»), над которой, по ее собственным признаниям, она работала около 15 лет.

«Кровь и Лавры» представляет собой историческую драму, действие которой происходит в Древнем Риме, в 68 год нашей эры, во времена

правления Нерона. Игрок управляет поэтом Маркусом, которого интересует только его поэзия. Однако жизнь Маркуса меняется, когда его покровитель Артус посылает его выведать один секрет у оракула. Теперь только от игрока зависит, на что может пойти поэт, чтобы выполнить поручение — шантаж, соблазнение, насилие...



Изначально Эмили Шорт планировала выкупить Versu и вышедшие на этой платформе игры у Linden Lab. На чаше весов была не только последняя игра Эмили, но также и другие ее проекты, созданные для Versu. Более того, Эмили планировала использовать Versu в образовании. К сожалению, Linden Lab отказалась уступить права на Versu, о чем Эмили написала [в своем блоге](#). Сложно объяснить, чем мотивируется такая позиция этой компании — ведь развивать платформу самостоятельно они не планируют. Тем не менее, юридически они имеют полное право прекратить существование платформы вместе со всеми созданными для нее проектами — и не имеет значения, сколько сил и времени было на них потрачено.



Эмили однако не унывает и планирует продолжать свои попытки создавать интерактивную литературу, сфокусированную на социальных аспектах. По этому поводу она [так написала в своем блоге](#):

“ Это определенно не конец моих попыток создать социально-ориентированную IF, и мы многое узнали о том, как сделать это правильно [пока работали над Versu] — не только в плане техническом, но и с точки зрения авторского подхода. Так что есть вещи, которые можно использовать, даже не имея доступа к коду или интеллектуальной собственности.

«Кровь и лавры» не может быть с легкостью переписана — они [Linden Labs] имеют права на текст и изображения точно так же, как и платформу, на которой эта игра исполняется. Я работала над концепцией этой истории в той или иной степени около 15 лет, и я была так рада, наконец, увидеть ее завершенной, однако тот факт, что теперь эта работа утрачена, сильно меня печалит. Однако, по общей шкале всего плохого, что может произойти с одним человеком, вряд ли это стоит считать чем-то катастрофическим. Так что нам нужно просто идти дальше.

Интерактивная литература: характеризовать или даже определить

автор **Эндрю Плоткин**, перевод **Андрей Шевляков**



Мы говорим об интерактивной литературе так, как будто знаем, что это. Так было всегда. Это даже не высокомерие; мы — те люди, которые создают и играют в интерактивную литературу, так что же этому термину значить, как не то, что мы под ним понимаем? Но затем кто-то отходит в сторону и пытается объяснить это наше странное увлечение. «То, на что я показываю, говоря...» — не слишком полезное объяснение, сколь бы верным оно ни было.

Определение жанра неизбежно будет расплывчатым и спорным. Само упоминание о жанре —

позиция, которую мне может понадобиться защищать. Читатели, кино- и телезрители — все традиционные художественные формы — обладают хорошо определенным набором жанровых категорий. Говорят о научной фантастике, фэнтези, ужасах, детективах и романтике. Если вы придете в книжный, добавьте детские (или молодежные) книги и мейнстрим (или «литературу», или «нежанр» — если вы попытаетесь интерпретировать любое из этих названий буквально, то заблудитесь, не сходя с места). Все эти художественные жанры знакомы компьютерным играм. Действительно, они фигурировали в ранней истории интерактивной литературы. Infocom намеренно отступил от своих юмористическо-фэнтезийных корней в сторону формальных детективных историй, научной фантастики, ужасов и прочего. Но по мере того, как видеоигры развивались, «жанр» стал означать нечто другое.

Ролевые игры были жанром игр; также как шутеры от первого лица, и платформеры, и гонки, и (для жаждущих фанатов) адвенчуры. RPG (или гонка, шутер, и т.д.) могла разворачиваться в узнаваемой фантастической вселенной или фэнтезийном сеттинге. Колдуны, или космические корабли, или роботы могли быть на виду. Но если попросить порекомендовать вам «научно-фантастическую игру», геймеры посмотрят на вас с недоумением. Какую игру вы ищете? Какого жанра?

Это использование термина «жанр» — либо геймерско-задротское невежество, либо естественный и интересный способ категоризации игр. Если мы просто отметем его, то не узнаем ничего нового. Так почему же оно интересно, и что категоризует? (И что в конечном итоге говорит об интерактивной литературе? Видите ли, я не просто так пустился в эти академические дебри. Потерпите немного). Все эти игровые жанры, похоже, сводятся к условностям интерфейса. Мы могли бы сказать «игровой механики», но механика настолько тесно связана с интерфейсом, что они неразличимы. Предлагает ли RPG таблицы и меню характеристик аватара, потому что игра построена вокруг численных механик боя? Или наоборот? Это неважно; интерфейс подходит игре, и подходил со времен Wizardry и Ultima 1. Шутеры имеют вид от первого лица, потому что это наилучший способ целиться из моделируемого оружия. Стратегии в реальном времени должны отполировать все аспекты карты, чтобы предоставить вам необходимую для войны в реальном времени информацию.

Интерфейс также тесно связан с навыками, которые необходимы игроку для его использования. Поэтому категоризация игр естественна. Приобретение навыков требует времени и усилий; поддерживать их легче, а применение в игре — вознаграждение. Короче: если вы хорошо играете в шутеры, вы играете в них чаще. Сообщества игроков образуются на границах игр, в которые они любят играть. В конечном счете, когда «инновации» сталкиваются с «тем, чего хотят игроки», взгляды и стандарты сообщества влияют на новые игры. Жанр эволюционирует. Возможно он специализируется, и даже делится, так как его поклонники проводят различия, непонятные для новичков. Вопрос о навыках не вырос как гриб на пустом месте, когда тень компьютерных игр упала на поп-культуру. Чтение научной фантастики или фэнтези это тоже навык — хотя вы и не увидите мигающей надписи «вы умерли», если не справитесь с ним. Интерпретация того, что предлагает вам книга, и понимание невысказанной структуры всегда было игрой в некотором смысле. Сообщества читателей развиваются, делятся и влияют на создание новых книг — так же, как с играми. Если бы это было эссе на другую

тому, я бы назвал это естественным и интересным способом определить «жанр» в любой области: диалог автора и аудитории.

Но это статья об интерактивной литературе. Что можно сказать о ее интерфейсе?

Поверхностный ответ: это текст. Но это слишком просто. Игры многих жанров включают тонны текста: дневники, письма, даже вводные эпиграммы. Озвученные реплики также привычны, а произнесенный текст остается текстом. (ИЛ может быть перенесена почти без изменений из визуальной среды в речевой синтезатор, что сильно помогает слепым игрокам). Однако озвученные реплики и дневники — это текстовый вывод. ИЛ генерирует текст, но также принимает текст на вход. Это более подходящее различие? Похоже на то. Вне традиции ИЛ мало игр используют какое-либо текстовое управление. (Мы отбрасываем однобуквенные опции меню — не полноценный текст — также, как чаты, которые направлены на общение с другими игроками, а не взаимодействие с игрой.) Некоторые исключения из этого правила — игры с вводом и выводом текста, такие как Ultima 4 и Starship Titanic, которые можно рассматривать как содержащие ИЛ внутри большей игровой структуры.

Более широкий класс исключений — игры, не являющиеся ИЛ, однако управляемые вводом текста — включают головоломки со словами, игры типа Scrabble, и загадки, разгадываемые на компьютере. Nick Montfort утверждал, что загадки — это предвестник интерактивной литературы; тем не менее, эти игры плохо подходят к категории ИЛ. Чего им не хватает? Снова поверхностный ответ: моделирования игрового мира.

Под «игровым миром» понимаются не просто декорации к истории, но мир с некоторым игромеханическим весом. Или, возможно, следует сказать игровой механикой, способной выдержать вес мира. ИЛ моделирует мир (на некотором уровне) и позволяет взаимодействовать с этой моделью. Ваш текстовый ввод влияет на игровой мир способом, подходящим для его значения. Когда вы понимаете модель и ее правила, то можете манипулировать игровым миром ИЛ.

Или, более конкретно: вы можете сыграть слово «ВЗОРВАТЬ» в Scrabble, но это не подразумевает никакого вымышленного взрыва. Для этого не нужно слово «БОМБА», и нельзя использовать его, чтобы разбросать буквы оппонента (конечно, моделирование мира само по себе недостаточно для выделения ИЛ. Также, как многие игры используют текст, многие моделируют миры для игроков. Наша цель — пересечение).

Стоит остановиться на критерии нарративности. Название «интерактивная литература» может поманить нас сосредоточить внимание на литературе и описать ИЛ как «игры, которые рассказывают истории». Будет ли это полезным? По моему мнению — нет. Сюжет — это общий элемент многих игр; можно даже сказать, обязательный на сегодня.

Шутеры, платформеры и RPG содержат большое количество повествования. Даже гонки, match-three и геометрические головоломки часто вводят формальную историю для мотивации игрока. Текстовое повествование за пределами ИЛ встречается нечасто, но его форму легко представить. Если в Scrabble добавить структуру истории (возможно дуэль очень грамотных колдунов?), она останется той же игрой; не превратится в ИЛ. Само по себе повествование это содержание — не интерфейс и не механика — а игровые жанры отличаются не содержанием.

Поймите меня правильно, я не говорю о поверхностности. Добавить в Scrabble историю сейчас определенно было бы поверхностным изменением. Но если бы Alfred Mosher Butts начал с истории и придумал бы Scrabble на ее основе, мы бы этого не знали. Мы были бы вправе анализировать получившуюся игру на основе того, как в нее играть, а не ее истории. Разница не в том, есть история или нет, и даже не в том, может ли игрок на нее влиять, а в том, как игрок на нее влияет.

Мы собрали рабочее определение ИЛ: игра, управляемая текстовым вводом, понимаемая как ее значение в естественном языке (до некоторой степени)¹, и которая предоставляет моделируемый мир, ведущий себя по естественным правилам (до некоторой степени). Это примерно соответствует определению, предложенному Nick Montfort, и с ним так же согласны в ИЛ-сообществе, как и с любым другим.

Теперь я от него камня на камне не оставляю, сравнив текстовые адвенчуры с их ближайшими родственниками: графическими адвенчурами.

Самые ранние иллюстрированные адвенчуры (Mystery House, The Wizard and the Princess) имели парсеры; они были ИЛ в смысле того определения, которое мы только что ввели. Жанр быстро эволюционировал в сторону интерфейса с использованием мыши, но эти игры по-прежнему назывались «адвенчуры». Игроки относили Loom, Myst и Monkey Island к тому же классу, что и игры Infocom.

¹ То есть для игрока игра выглядит как текст из предложений естественного языка, а не, скажем, запись ходов шахматной партии. — прим. пер.

Я также разделял эту идентификацию. Я не колеблясь обсуждал Myst и его поджанр внутри ИЛ сообщества. Я, возможно чересчур заостряя на этом внимание, говорил об этих играх как о «графических адвенчурах» или «графической интерактивной литературе», в параллель «текстовым адвенчурам» и «текстовой интерактивной литературе». Я имел в виду, что это было естественным разделением «интерактивной литературы». Этот термин (совпавший по времени с «адвечнурами») не прижился. Тем не менее, я чувствовал, что выразил нечто важное. Но как Myst относится к тем играм с текстом на входе и текстом на выходе, которые мы сейчас описали?

Оба вида игр включают исследование, нахождение улик и их применение к головоломкам. Оба избегают испытаний на ловкость и скорость. Как правило у игрока есть все время мира, чтобы обдумать свои действия; трудность заключается в выборе нужного действия, а не в его реализации. Оба жанра действуют в моделируемом мире. Мы можем отличить словесные загадки от текстовых адвенчур, и так же можно отличить визуально-геометрические головоломки (например, «пятнашки») от графических адвенчур. (Хотя оба вида адвенчур могут включать головоломки. Если их не слишком много).

Но сходство глубже. Головоломки в адвенчурах как правило уникальны. Каждая загадка имеет свою разгадку; повторять их считается упущением. Далее, наградой за разгадывание является открытие — новый объект, комната или событие в истории. Сравним это с геометрическими загадками, чья сила лежит в тщательных перестановках предсказуемых приемов. Также сравним это с массой боевых и ролевых игр, которые насылают на вас толпы одинаковых игроков. Уничтожение каждого орка несет награду, но это не уникальная награда. Текстовые и графические адвенчуры уникальны тем, что они — если можно так выразиться — уникальны на каждом ходу.

Конечно, в адвенчурах тоже есть предсказуемые и повторяющиеся действия. Вы можете несколько раз пройти по коридору, или подбирать и бросать предметы. Моделируемый мир по определению позволяет это. Но эти действия не занимают вашего внимания. Это — листья, которые вы пробегаете, чтобы добраться до корня геймплея). Ранее мы сосредоточились на интерфейсе как ключе к проблеме жанра. Командная строка не похожа на красочную визуализацию графической игры. Но и то, и другое вызывает один вопрос: «Что я должен делать?», нераздельно связанный со другим: «Что я могу делать?». Другими словами, оба вида игр требуют исследования как интерфейса, так и игрового мира. В графической игре игрок предварительно кликает на видимый объект, чтобы посмотреть, как тот отреагирует. В текстовой игре игрок предварительно ОСМОТРИТ

упомянутый объект. Эти действия несут один и тот же вес, одно и то же ощущение пробы в двух (внешне) непохожих интерфейсах.

Действительно, они достаточно близки чтобы быть подверженными одному недостатку дизайна. Графическая адвенчура должна донести, используя картинки, какие части мира интерактивны или интересны. Если игрок слишком часто не будет этого замечать, он утратит веру в игру и начнет кликать во все точки экрана. Игроки называют эту судьбу «пиксель-хантинг». Сходным образом текстовая игра должна обозначить, какие команды будут работать. Если она этого не сделает, то реакция будет аналогичной: игрок начнет печатать слова наугад, что носит название «угадай глагол» или «угадай синоним». Это редукативный недостаток интерактивной литературы — популярные стереотипы о плохих адвенчурах. (Или, если маркетинг нас подведет, стереотипы о всех адвенчурах). Нужно понять, что хотя угадай глагол и пиксель хантинг это недостатки дизайна, их нельзя свести лишь к недостатку игровых объектов.

Игра должна описать (визуально и текстом) мир, в котором игрок может действовать. Она должна сделать ясным, что важно, а что нет. Возможности интерфейса должны совпадать с возможностями игрока. Если игрок хочет сделать что-то, с чем игра не может справиться, это противоречие должно быть разрешено. Реализация действия — одно из возможных решений. Другое состоит в реализации такого интерфейса, который показывал бы игроку, какое действие невозможно.

Мы можем желать того, чтобы игра смогла обработать любое действие, но пока мы делаем конечные игры, это останется мечтой. Обратное заблуждение, когда игрок в ярости, думать, что решение в перечислении всех возможных действий. В конце концов (можно было бы подумать), если игрок увидит список всех возможных глаголов и существительных — или подсвеченную карту всех активных объектов — это ведь решит проблему?

Этот путь действительно устраняет неясность для игрока. Вместе с тем он устраняет для него необходимость понимать игровой мир. И здесь мы приближаемся к мотиву всех соглашений ИЛ, которые описывали.

Описывая мир, и намекая (но обязательно не показывая в явном виде) неограниченное богатство полной реальности, адвенчура вызывает к жизни неограниченное богатство реального действия. Человек в этой ситуации мог бы сделать бесконечное количество вещей. Это, конечно, натяжка: вы знаете, что у вас совсем немного осмысленных вариантов действий. Но интерфейс не снимает этой натяжки. Он приглашает вас напечатать что угодно (или кликнуть в любом месте экрана).

Разрешение этой натяжки в ваших руках, и какие у вас есть инструменты? Описание игрой реальности, и ваше понимание ее как реальности. Если вы рассматриваете слова (или пиксели) как элементы из интерфейса программы, вам не на что опереться. Любая кнопка может оказаться волшебной. Их отличает только значение в игровом мире. Вы понимаете, что алтарь — важная часть церкви, рычаг — важная часть механизма, отпечаток пальца — важная часть места преступления.

Интерфейс авантюры, другими словами, доступен лишь с помощью погружения в игру. И авантюра употребляет всю свою конструкцию не для того, чтобы предложить это погружение, а чтобы потребовать его.

На верхнем уровне погружение становится разгадыванием загадок в окружении игры. Как решить загадку? С помощью понимания природы проблемы в игровом мире, доступных для ее решения инструментов и физических свойств обоих.

«Физика» может основываться на знании о реальном мире или вашем опыте в фэнтезийном мире, но в любом случае вы воображаете себя в этой ситуации. Если вы преодолеваете препятствие, поочередно выбирая пункты из меню, игра не требует озарений и не дает чувства победы. Но это озарение и чувство возникают, в небольшой степени, после того, как вы понимаете, что книгу на алтаре стоит прочесть. Или что «АТАКОВАТЬ» это подходящая команда по столкновении со злым троллем. Эти небольшие откровения произрастают из вашего понимания мира и его соглашений, и небольшие победы учат и ведут к большим.

Вернемся к нашему определению, будучи вооруженными теорией о том, почему ИЛ такова, как она есть.

Почему ИЛ предоставляет модель мира? Потому что понимание мира игроком должно быть основным инструментом определения того, что в нем возможно. Почему текстовая ИЛ описывает мир словами и принимает команды (из подмножества) естественного языка? Потому что игрок должен иметь возможность замкнуть контур и вывести важность командных глаголов и существительных из описываемого мира (из слов выводимого текста и их значений). Почему действия в текстовой ИЛ включают ядро знакомых, обычных команд, слой менее знакомых и разреженное облако подразумеваемых, ситуационных команд? Потому что игрок должен иметь возможность начать играть с некоторым пониманием диапазона действий игры, исследовать его и совершать открытия — все в среде одного и того же интерфейса.

В графических адвенчурах эта среда простирается от хорошо очерченных, явных объектов в изображаемом мире до тонких визуальных подсказок. Это параллель к ясным описаниям и косвенным намекам в текстовом выводе. Также следует заметить, что хотя «глаголы» в графической ИЛ простые — «кликни чтобы сделать что угодно» — они также могут быть преобразованы в исследуемую среду. (Myst начинается с прямой идентификации курсора как вашей руки: кликнуть значит дотронуться. Но в ходе игры происходит расширение, по мере того как игрок исследует различные ситуации. Кликание становится общей манипуляцией, затем использованием удерживаемого предмета; затем вариации, такие как держание, таскание и ожидание, становятся значительными).

Почему угадай глагол (или пиксель-хантинг) рассматривается как упущение в геймдизайне? Потому что игрок перестает играть с миром и начинает играть с интерфейсом. Даже если это приводит к успеху, то не дает погружения, ощущения победы и веселья. Наконец, наша теория позволяет нам нарисовать границы. Они могут не совпадать с обычно понимаемой терминологией «интерактивной литературы», но тем не менее должны быть признаны как осмысленные границы. Являются ли нарративные собрания игр со словами, такие как *The Fool's Errand*, интерактивной литературой? По этому определению — нет. Хотя в них есть текст, персонажи, сеттинг и история, они не моделируют игровой мир, и команды игрока не понимаются как действия в этом мире.

Являются ли книги (и игры) «выбери себе приключение» интерактивной литературой? Опять же нет; они предоставляют явный набор действий. В них можно играть механически; ничто в их формате не требует погружения. (При этом я не отрицаю их эффективность как игр. Многие, или даже большинство жанров предоставляют явный набор действий. Я лишь указываю на это и стараюсь провести границу). Являются ли диалоговые меню, которые возникают в столь многих играх (в том числе ИЛ!) формой ИЛ-взаимодействия? Это текст, и они могут моделировать сознание персонажа (а персонаж — часть мира). Но, опять же, они предлагают игроку выбрать из набора опций вместо того, чтобы самому их выдумать. (И вечный спор о взаимодействии персонажей в ИЛ, неразрешенный со дней Infocom, продолжает бушевать).

Поясню: это использование термина «интерактивная литература» — не самое принятое. ИЛ-сообщество обычно исключает графические игры из ее определения. Включать ли «выбери себе приключение» остается под вопросом; мнения и использование разнятся в зависимости от сообщества. Да и само ИЛ-сообщество, разумеется, является расплывчатой и неисследованной территорией. Фраза

«интерактивная литература» появляется в рекламе Infocom в ранние 1980е, но достигает нас через цепь развивающихся дискуссионных групп, не все из которых рассматривали Infocom-подобные игры как центральные.

Как обычно смысл не в том, чтобы объяснить термин, а в том, чтобы найти мотивацию, которую используют игроки для введения различий.

Материал был [впервые опубликован на сайте GameStudies.ru](http://gamestudies.ru) и публикуется с разрешения этого сайта. Перевод статьи сделан по сборнику IF Theory Reader — Andrew Plotkin «Characterizing, if not defining, interactive fiction». Сборник IF Theory Reader [может быть бесплатно скачан с сайта lulu.com](http://lulu.com).

*В качестве иллюстрации для статьи использовался рисунок под лицензией Creative Commons:
by bencollsuss, <http://flickr.com/photos/30695675@N07/4477610221>*

Наши авторы

Вадим Балашов

Василий Воронков

Олег Алейников

Эндрю Плоткин

Андрей Шевляков

(смотреть в окно)

Из-за скорости я почти ничего не могу разглядеть. В окне мелькают высокие столбы со светящимися знаками. Несколько раз суазор успевает распознать знак, и перед моими глазами возникают предупреждения о скоростном режиме или схемы развилки. Это утомляет. Я закрываю глаза.

Я в зале ожидания. Здесьлюдно.

(осмотреться)

Это широкое светлое помещение с большими окнами. На стенах и колоннах светятся десятки иероглифов — точек доступа в сеть аэровокзала. Здесь есть сидения для ожидающих.

В залелюдно. Большинство людей подключены к терминалам — это видно по тому, как быстро движутся их глаза. Но некоторые разговаривают друг с другом. Я не вижу того, кто должен был встречать меня. Мне говорили, что придёт мужчина, и что я смогу найти этого мужчину через суазора.

Отсюда я могу выйти на улицу.

(ответить офицеру)

— Я поняла, — отвечаю я.

— Ну, вот и отлично, — гов

— после того, как тебя просветят экраном.

(спросить женщину в униформе о траволаторе)

— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — сп

— Да, просто поставьте чемодан, — отвечает женщина. — "

через экран.

Василий Воронков

Василий – главный редактор журнала IFprint.org. Иногда пишет текстовые игры на платформе INSTEAD.

Вадим Балашов

Вадим Балашов является автором многочисленных ремейков старых игр (преимущественно с ZX Spectrum) на платформе INSTEAD. В настоящее время Вадим работает над собственным масштабным проектом

Олег Алейников

Олег — администратор дружественного ресурса ifiction.ru, участник конкурса "Вжж!-5" (2011) с мини-игрой "Операция "Луддиты", занявшей 2-е место.

Эндрю Плоткин

Эндрю Плоткин (также известный под ником Zarf) — один из самых известных на западе авторов интерактивной литературы. Неоднократно побеждал в конкурсах XYZZY Awards, IF Comp и других.

Андрей Шевляков

Андрей Шевляков aka Tieflinque — математик. Интересы: компьютерные игры, искусственный интеллект, экспериментальное ракетостроение. Один из редакторов сайта GameStudies.ru, посвященного исследованию компьютерных игр. E-mail: aash29@gmail.com.

Издатель и главный редактор:
Василий Воронков

Сайт: **<http://IFprint.org>**

Вопросы и предложения:
contact@ifprint.org

Отправка статей на публикацию:
submit@ifprint.org

Журнал IFprint.org базируется в
Москве, столице России.

Publisher and chief editor:
Vasily Voronkov

Site: **<http://IFprint.org>**

Questions and comments:
contact@ifprint.org

Submit articles for publication:
submit@ifprint.org

IFprint.org magazine is based in
Moscow, capital of Russia.

ISSN record ISSN 2307-535X

Key title: IFprint.org

Variant title: IFprint.org. Žurnal o
russkoj interaktivnoj literature