

## Об Интерактивной Литературе (Interactive Fiction)

Игра, которую вы скачали — это произведение в жанре Интерактивной Литературы (ИЛ). В интерактивной литературе вы играете за главного персонажа истории. Команды, которые вы вводите, определяют действия персонажа и течение сюжета. В некоторых ИЛ-играх есть графика, но в большинстве её нет — за образы отвечает ваше воображение. С другой стороны, вам доступен широкий набор действий — в то время как в других играх ваши действия могут быть ограничены стрельбой, передвижением или исследованием вещей с помощью мыши, ИЛ позволяет использовать широкий набор глаголов.

### **Что делать с >**

Знаком > игра спрашивает вас, что вы хотите сейчас сделать. Отвечать следует командой — обычно это глагол, за которым идут предлоги и объекты. Например, ПОСМОТРЕТЬ, ПОСМОТРЕТЬ НА РЫБУ, ВЗЯТЬ РЫБУ.

### **С чего начать**

Первым делом при запуске игры следует ознакомиться с окружением и понять цель игры. Для этого нужно внимательно прочитать вступительный текст. Иногда в нём содержатся подсказки. Также вам будет нужно ОСМОТРЕТЬ (ОСМ или СМ) комнату, в которой вы находитесь. Узнайте, где находятся выходы, и какие объекты здесь описаны. Если какие-то из них кажутся интересными, ОСМОТРИТЕ их.

Вам также следует ОСМОТРЕТЬ СЕБЯ, чтобы узнать, оставил ли автор какие-то сведения о вашем персонаже. ИНВЕНТАРЬ (ИНВ) покажет, что вы несёте с собой.

Как только вы сориентируетесь, начните изучение. Двигайтесь от комнаты к комнате и осматривайте каждую доступную локацию.

### **Комнаты и перемещение**

В каждый момент вы находитесь в определённой локации (комнате). Когда вы заходите в комнату, игра выведет описание того, что вы видите этой комнате. В этом описании содержатся два важных момента: предметы, с которыми можно взаимодействовать, и список выходов (путей наружу). Чтобы снова увидеть описание комнаты, просто введите ОСМ.

Чтобы покинуть комнату и перейти в другую, используйте стороны света, например ИДТИ НА СЕВЕР. Для простоты можно опускать слово ИДТИ и сокращать направление. Можно ввести СЕВЕР, ЮГ, ВОСТОК, ЗАПАД, СЕВЕРОВОСТОК, ЮГОВОСТОК, СЕВЕРОЗАПАД, ЮГОЗАПАД, ВВЕРХ и ВНИЗ, или кратко С, Ю, В, З, СВ, ЮВ, СЗ, СВ, ВВ, ВН.

В некоторых локациях можно зайти ВНУТРЬ и выйти НАРУЖУ.

### **Объекты**

В течение игры вы встретите различные объекты, с которыми можно выполнять всевозможные действия. Предмет можно ВЗЯТЬ (ПОДНЯТЬ) и ПОЛОЖИТЬ (когда он вам на доел). ИНВЕНТАРЬ (или ИНВ) выведет список предметов, которые вы несёте с собой.

С объектами можно выполнять ряд действий, и самые частые это — ОТКРЫТЬ, ЗАКРЫТЬ, НАДЕТЬ, СЪЕСТЬ, ЗАПЕРЕТЬ, ОТПЕРЕТЬ.

Иногда в игре может встретиться объект, название которого игра не распознаёт, хотя объект был указан в описании локации. Это значит, что этот объект является всего лишь декорацией, и с ним ничего не нужно делать.

## **Управление игрой**

Есть несколько простых команд для управления самой игрой:

СОХРАНИТЬ сохраняет текущее состояние игры в файл. ЗАГРУЗИТЬ загружает состояние игры из файла. Можно хранить любое количество «сохранений». ПЕРЕЗАПУСК начинает игру с самого начала. КОНЕЦ выходит из игры.

## **Как сделан мир**

### **\* Пространство**

Действие большинства игр ИЛ происходит в мире, сделанном из комнат, которые сами по себе не разделены. Можно переходить между комнатами, но по самой комнате ходить нельзя. >ПОДОЙТИ К СТОЛУ вряд ли сработает. С другой стороны, если про что-то написано, что оно находится где-то высоко или вне досягаемости, то иногда имеет смысл встать на какой-нибудь объект, чтобы стать выше.

### **\* Расположение**

Одна из вещей, которая тщательно выполнена в ИЛ, это расположение предметов. Лежит ли что-то внутри чего-то или на чём-то? Игра следит за этим, и множество головоломок зависят от того, где находятся предметы — у игрока, лежат ли на полу комнаты, на столе, в коробке и т.д.

### **\* Типы действий**

Большинство действий, осуществимых в мире ИЛ краткие и точные. >ИДТИ НА ЗАПАД или >ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ наверняка сработают. >ПОЕХАТЬ В ПУТЕШЕСТВИЕ или >СДЕЛАТЬ СТОЛ наверняка нет. Действия наподобие >ПОЙТИ К ОТЕЛЮ зависят от игры — в некоторых это сработает, но в большинстве — нет. Чаще всего сложные действия нужно разбивать на отдельные команды, чтобы игра смогла их понять.

### **\* Прочие персонажи**

Прочие (неигровые) персонажи в ИЛ часто весьма ограничены. Хотя существуют игры, в которых общение с персонажами играет важнейшую роль. Если персонаж отвечает на многие вопросы, помнит, что ему говорили, двигается сам по себе и т.д., то скорее всего, что он может быть важен в игре. Если же у него стандартные ответы и непохоже, что автор много в него вложил, то, наверное, он добавлен как массовка или чтобы помочь при выполнении какой-то головоломки. В играх, сильно ориентированных на разгадки головоломок, персонажей часто приходится подкупать, угрожать им или заставить сделать что-то, что сам игрок не может сделать — выдать информацию или предмет, достать куда-нибудь высоко, позволить игроку пройти в недоступную локацию и т.д.

Стандартные команды для общения с персонажами: >СПРОСИТЬ <персонаж> ПРО <тему>, >РАССКАЗАТЬ <персонажу> ПРО <тему>, >ДАТЬ <предмет> <персонажу>, >ПОКАЗАТЬ <предмет> <персонажу>.

## ***Если вы «застряли»***

### **\* Изучайте**

Осматривайте все объекты вокруг и в вашем инвентаре. Открывайте все двери, которые находите, и заходите в них. Смотрите внутрь закрытых контейнеров. Убедитесь, что сделали всё, что можно, с тем, что находится вокруг.

Используйте все пять чувств. Если в игре упоминается какая-то поверхность, запах или звук, попробуйте прикоснуться/понюхать/послушать или попробовать на вкус.

Будьте внимательны и скрупулёзны. Если вы по-прежнему не знаете, что делать, попробуйте открыть окно, посмотреть под кровать и т.д. Иногда объекты очень хорошо спрятаны.

### **\* Читайте внимательно**

Перечитывайте. Возвращайтесь к предметам, на которые вы уже смотрели ранее. Иногда это может дать идею, о которой вы не могли подумать раньше.

Берите подсказки из самого текста игры. То, чему даётся подробное описание, наверняка гораздо важнее того, что описано лишь мельком. Экспериментируйте с этими объектами. Если у устройства описаны какие-то его части, посмотрите на эти части и как-нибудь их используйте. Замечайте, какие глаголы использует сама игра и попробуйте использовать их тоже. Часто в играх есть специальные глаголы, например названия заклинаний или особые команды. Если игра упоминает это, то стоит этим воспользоваться.

Изучите весь экран. Есть ли какие-то области или окна, кроме главного? Посмотрите на строку состояния, если она есть — в ней может быть указана комната, в которой вы находитесь, ваш счёт, время дня, здоровье персонажа и прочая важная информация. Если что-то указано, то этому стоит уделить внимание. Следует понять, когда и где эта информация меняется, и почему это важно. Если там написано здоровье персонажа, то наверняка в игре наступит момент, когда это будет важно.

### **\* Думайте творчески**

Перефразируйте. Если вы хотите что-то сделать, и при этом игра вас не понимает, то попробуйте написать по-другому.

Иногда действие не срабатывает, но даёт какой-то неожиданный результат. Чаще всего это означает, что вы на правильном пути, даже если вы не до конца поняли, что делать. Если нажатие на красную кнопку может вызвать скрежет за стеной, то, быть может, нажатие сначала синей, а потом красной кнопки, откроет скрытую дверь.

Учтите жанр игры. В детективах, романах и триллерах разные действия и мотивации. Что пытаетесь сделать вы, и что бы сделал типичный персонаж? Каково разумное поведение для детектива, героини романа или шпиона?

### **\* Общайтесь**

Играйте вместе с кем-нибудь ещё. Две головы часто лучше одной. Если это не помогает, напишите автору e-mail или (что лучше) оставьте сообщение на форуме <http://ifiction.ru/>. В заголовке сообщения укажите название игры и поместите описание момента, где вы «застряли» в тег «спойлер», чтобы те, кто не играл, не смогли случайно подсмотреть. Кто-нибудь наверняка поможет и ответит вам.