1

IFprint.org

Журнал о русской интерактивной литературе

ISSN 2307-535X

Выпуск 1. Апрель 2013 г.

От редактора

IFprint.org — это журнал, посвященный интерактивной литературе на русском языке. Сам термин «интерактивная литература» объединяет между собой не только так называемые «книги-игры», но и любые игры, где взаимодействие с миром происходит прежде всего не посредством визуальных образов, а с помощью текста. Такие игры могут быть парсерными (где игрок вводит команды на естественном языке), «менюшными» (где взаимодействие с окружением реализовано через меню), а могут и содержать инвентарь с объектами в стиле классических квестов 90-х.

Почему нас так интересуют текстовые игры? Да потому что это интересно! Для создания текстовых игр не требуется армия программистов и многомиллионные бюджеты — а также продюсеры, которые навязывают свое видение, ратуя лишь за финансовый успех, — поэтому зачастую в текстовых играх вы можете найти вещи, которые редко доживают до релиза в коммерческих проектах, включая необычную игровую механику, интересный и по-настоящему оригинальный сюжет, нестандартный сеттинг.

Проект IFprint.org развивается нами на добровольных началах, мы всегда открыты для ваших предложений и критики.

Материалы нашего журнала регулярно публикуются на IFprint.org, но мы также создаем ежемесячный сборник всех статей, которые публиковались на нашем сайте. Сейчас мы представляем вам первый такой сборник, содержащий материалы за конец февраля и март 2013 года, т.е. с момента открытия журнала IFprint.org. Мы надеемся, что вам понравится наш журнал. И не забывайте – новые статьи регулярно появляются на нашем сайте!

С уважением,

Василий Воронков, главный редактор журнала IFprint.org

Обзоры 5

Будка 6
Приватир Её Величества 11
Лифтер 17
Практикант 20
Созвездие 24
Саргасс 19 29
Возвращение квантового кота 34
Интерстейт 39
Переход 45
Первый набросок революции 52
День яблока 55
Джинн из машины 60
Деревянный город 66
Глод: запах зверя 69
Паромщик 75

Авторы о своих играх..... 80

Эффект перехода 81
История «Созвездия» 95
История «Созвездия» продолжается 98

Интервью 102

Петр Косых 103
Всеволод Зубарев 110
DoubleDragon 116
Дмитрий Репин 121
Юрий Павленко 128
Александр Боричевский (ASBer) 133

Авторские статьи 143

Детские рисунки 144
Игры не нужны 144
Записки старого ремейкера 148
Краткая история Уркистана..... 158
INSTEAD: Как все начиналось..... 168
URQ в школе 179
URQ в колледже..... 183
Русская интерактивная литература в эпоху средневековья 188
Все, что вы боялись узнать о КРИЛ, но хотели спросить..... 199

Наши авторы 215

Обзоры

Будка
Приватир Её Величества
Лифтер
Практикант
Созвездие
Саргасс 19
Возвращение квантового кота
Интерстейт
Переход
Первый набросок революции
День яблока
Джинн из машины
Деревянный город
Глод: запах зверя
Паромщик

Будка

автор обзора: Василий Воронков

Представьте, что вам снится сон — не какая-нибудь легкомысленная череда видений, которые исчезают из памяти почти сразу после пробуждения, вместе с сердитой трелью будильника. Но и не ночной кошмар. По крайней мере, не совсем. Это один из тех снов, когда понимание, что ты спишь, приходит постепенно, иллюзия далеко не спешит раскрывать себя, и поначалу ты полностью находишься во власти этого искусно созданного обмана. Источником вдохновения у такого сна бывает вовсе не фильм со взрывами и погонями и даже не захватывающий роман, который вы читали перед тем, как лечь спать, а собственные воспоминания, почти забытые, стершиеся из памяти и вдруг, во сне, ставшие необычайно яркими. Как будто все это действительно происходит. Где-то там, в параллельной реальности — а может быть, просто в другом времени? Все вокруг довольно обыденное и привычное, и лишь отдельные моменты понемногу выдают тот факт, что с этим миром не все в порядке. Ласковый домашний кот неожиданно превращается в агрессивного и опасного хищника, который бросается на колбасу в ваших руках, откусывая от нее бесконечные половинки. Заботливая мать посылает вас за хлебом в самый разгар августовского путча, но даже выйти из подъезда на улицу оказывается не так-то просто, а уж что происходит по дороге в булочную...

Главное правило ночного кошмара

«Будка» — это квест для платформы INSTEAD, написанный Петром Косых, который по совместительству является и создателем этой платформы. В игре есть отличная трекерная музыка и авторские иллюстрации. Впрочем, если вы играли в другие игры Петра — например, в «Возвращение квантового кота» или в «Кубу» — то можете безошибочно представить себе, как выглядит «Будка».

Игра была выпущена в составе сборника фантастических игр «Инстедоз №1», хотя она вполне самостоятельна и, кроме общей фантастической темы, с другими играми сборника никак не связана. Рассказывая про «Будку», очень хочется написать, что сделана она в стиле старой советской фантастики, наполовину шуточной, наполовину серьезной, однако в действительности это не совсем так. Приключения, которые ждут главного героя, напоминают скорее о современной компьютерной игре, где большую часть времени приходится следить за происходящим через перекрестие прицела — ну или какой-нибудь фантастический сериал для подростковой аудитории, прямиком с канала SyFy. Так в чем же дело? Секрет «Будки» кроется в старательно воссозданной атмосфере начала 90-х. Тут вам и вечно глючащий Спектрум, и неработающий лифт в подъезде — точно такой же, какой был и в вашем доме в то время — и даже августовский путч, который выступает в виде этакой подложки для происходящего. Необычная обвертка для приключенческой игры. И пусть даже события в «Будке» не отличаются правдоподобностью, в них веришь — как веришь в то, что происходит в причудливом и запутанном сне, как будто сам невольно стремишься быть обманутым.

В этом, пожалуй, и заключается самая сильная сторона игры. Она работает. И затягивает игрока в повествование вопреки, казалось бы, здравому смыслу. Каждый из отдельных ее компонентов — бешеный кот, который готов чуть ли не сожрать своего хозяина, поход в булочную во время путча, приключения в духе американского «би-муви», где автор умудрился перебрать почти все известные науке штампы фантастических игр и фильмов — каждый из этих компонентов сложно назвать удачным и уж тем более представить, что игра с подобным содержанием получится хоть сколько-нибудь интересной. Однако, стоит вам смешать все эти ингридиенты, приправив их олдскульной трекерной музыкой и рисованными карандашными иллюстрациями, как вместо скучной клишированной игры получается отличный и затягивающий ночной кошмар, приключение в духе постмодернизма, в которое на удивление интересно играть.

О пазлах и играх

Честно признаюсь, что большинство игр Петра кажутся мне черезчур сложными. Возьмем, к примеру, «Особняк», который даже удостоился премии за самые сложные (или все-таки самые интересные?) загадки. Проблема здесь даже не в сложности как

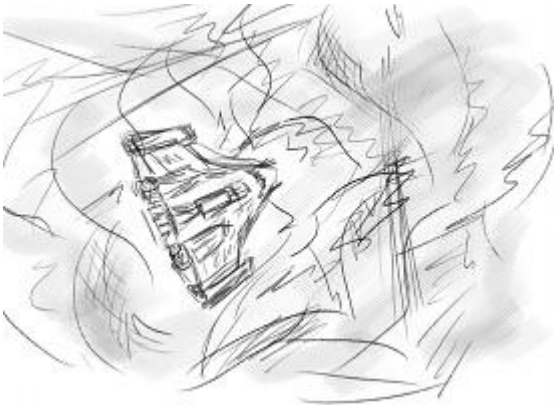
таковой. Загадка сама по себе может быть оригинальной и интересной, однако ее решение ровным счетом ничего не меняет и лишь ведет вас к очередной загадке. Условия и цели, которые задаются в начале игры, остаются практически неизменными на всем ее протяжении — вы решаете загадки, чтобы получить новые загадки — и так вплоть до финальных титров. Подобный дизайн отличает немалое количество игр, включая и широко расхваленные коммерческие проекты. Речь даже не идет исключительно о квестах. Замените загадки на истребление врагов — и получите аналогичную картину.

Бесспорно, подобный подход к созданию игр тоже, как говорится, имеет право на жизнь, однако у него есть одна серьезная проблема. Зачастую у игрока очень быстро пропадает мотивация решать ваши загадки. Квест ведь это не только сборник пазлов, но еще и интересная история, а если вся история ограничивается только прологом и эпилогом, то есть нешуточная опасность, что до эпилога дело просто не дойдет. «Будка» однако на сборник пазлов совсем не похожа и, несмотря на то, что концентрация загадок на «квадратный метр» повествования в игре весьма высока (по крайней мере, по меркам интерактивной литературы), «Будка» проходится на одном дыхании, и скучать в этой игре вам будет некогда. А все потому что решение загадок в «Будке» действительно на что-то влияет — игровая ситуация постоянно меняется, вы продвигаетесь по сюжету, вам интересно узнать, что же произойдет дальше.

К сожалению, подобный подход к дизайну вряд ли можно назвать особенно популярным в стане русской интерактивной литературы, и уже за одно это игре можно простить многое, очень многое. Но, боюсь, что далеко не все.

Самый большой недостаток

В том, что она кончается. Вернее, нет, я вовсе не пытаюсь изображать капитана Очевидность, поэтому давайте я попробую переформулировать свою мысль. Самый большой недостаток «Будки» в том, *как*она заканчивается. А если быть еще более



точным — в том, что концовки у игры попросту нет. С одной стороны, это прекрасно вписывается в общую концепцию — я ведь не случайно начал этот обзор со сравнения игры со сном. У снов тоже зачастую нет концовки — вы просто доходите до самого интересного места и... просыпаетесь. Но если в случае со сном вам некого винить в подобном клиффхенгере (кроме, разве что, надоедливого будильника), то здесь как раз кандидатура имеется. А если завершение игры вызывает лишь разочарование — и хочется спросить автора, что помешало ему действительно закончить эту историю, рассказать ее до настоящего полноценного конца, — то не так уж и важно, что концовка хорошо вписывается в какую-то там концепцию, даже если это и правда так. Игры все-таки относятся к развлекательному жанру, и если после завершения игры, несмотря на множество интересных загадок и неожиданных сюжетных поворотов, вы испытываете разочарование, значит автор исполнил свои обязанности перед игроком не до конца.

И все-таки...

В целом, «Будка» относится к проектам такого рода, которые, если они попадают на разделочный стол критика с острым языком, быстро превращаются в мальчика для битья. Раскритиковать эту игру при желании совсем не сложно. Не каждому придется по вкусу постмодернисткое варево сюжета, ну а клише из низкопробной фантастики и мелкие неувязки, которые выползают при повторном прохождении, уж точно не оставят любого критика равнодушным. Про концовку я даже боюсь упоминать — ей, наверное, можно посвятить отдельный критический обзор. Однако тут есть один маленький нюанс. Разгромить «Будку», не оставив от нее и камня на камне, совсем не

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Будка

Автор: Петр Косых

Тип: менюшный квест

Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Рисованая авторская графика и музыка. Игра является частью сборника игр «ИНСТЕДОЗ №1».

Где взять: В репозитории INSTEAD

сложно, но… почему-то не хочется. Как раз напротив — хочется попросить автора написать еще одну игру. И пусть даже она снова будет с «постмодернизмом» и клиффхенгером.

Приватир Её Величества

автор обзора: Василий Воронков

Не знаю, случайно или нет, но пролог к «Приватиру» почему-то напомнил мне вступительные строки из «Trinity», общепризнанного шедевра Infocom-а: «Ругань между супердержавами. Танки в Восточном Берлине. А теперь еще репортеры с Би-Би-Си пророчат выход из строя спутников. Достаточно, чтобы испортить ваш континентальный завтрак. Однако миру придется подождать. Начинается последний день Лондонского Улётного Тура за $599, и вы определенно решили впитать столько английских слов, сколько влезет. Так что вы, оставив туристический автобус позади, забираете фотоаппарат и сбегаете в Гайд-Парк для умиротворяющей прогулки по Кенсингтон Гарденс»[1]. Вернее, не совсем так: Галактическая империя на грани краха, убиты члены королевской семьи, вся вселенная вот-вот скатится в огнедышащее жерло гражданской войны, а космические флибустьеры занимаются тем, чем им и пристало заниматься.

По правде сказать, между этими играми нет почти ничего общего, однако, так же, как и в «Trinity», где реальность самым неожиданным образом вмешивается в планы вашего альтер эго, герои «Приватира» тоже оказываются невольно втянутыми в галактическую междуусобицу, которой они по долгу службы старались избегать. Впрочем, достаточно «спойлеров».

«Приватир Её Величества» — это текстовая игра, написанная Вячеславом Добрановым на платформе AXMA. В игре нет ни иллюстраций, ни музыки, однако автор весьма ловко использует возможности AXMA по оформлению, чем достигает отличного «эффекта погружения», которому могли бы позавидовать многие напичканные мультимедийным содержанием игры. Что еще можно сказать о «Приватире»? Это интерактивная история, в которой почти нет загадок, однако история эта весьма умело построена,

[1] Перевод с английского М. Дронова

имеет детально проработанное окружение и, что немаловажно, написана отличным языком. А еще «Приватир» явно претендует на гордое звание «твердой» научной фантастики — и, надо сказать, не без оснований.

Грабеж корована

Впрочем, завязка «Приватира» не отличается особенной оригинальностью. В центре повествования — банда космических головорезов, которая не помышляет ни о чем, кроме собственной наживы. И, разумеется, приключение наше начинается с «невыполнимой» и чертовски опасной миссии в стиле «пан или пропал», на которую настойчиво уговаривает свой экипаж не слишком дальновидный капитан. И именно его глазами нам и предстоит следить за дальнейшими событиями.

Автор «Приватира» не скрывает, что одним из источников вдохновения для игры стал незаслуженно закрытый на первом сезоне сериал «Светлячок» — и это, бесспорно, чувствуется. Сойдет ли подобная вторичность за недостаток? На мой взгляд — вряд ли. Честно говоря, от такой игры ожидаешь вовсе не оригинальности (к тому же, как известно, ничто не ново в галактике «Млечный Путь»). Одну и ту же историю можно рассказать совершенно по-разному — все зависит от того, как подается в игре сюжет — и вот здесь «Приватира» ругать уже точно не за что. Повествование в меру динамичное, ни разу не дает заскучать, и в то же время в игре нет ощущения какой-то излишней спешки — темп выдержан практически идеально. При этом всегда есть стимул двигаться дальше, автор не скупится на сюрпризы и неожиданные повороты сюжета. Пускай завязка сюжета и не отличается оригинальностью,

но уже где-то к середине игры ты и понятия не имеешь, что же произойдет дальше. К сожалению, ближе к концу игрока поджидает еще один сюрприз — и уже не самый приятный. Но об этом — чуть позже.

Не квестом единым…

Как уже было упомянуто выше, «Приватир» — это не квест. По правде говоря, в игре есть один эпизод, претендующий на роль загадки, однако, учитывая, что он проходится за пару бездумных кликов мышкой, немного сложно воспринимать его как серьезную заявку на головоломку. С другой стороны, а кто сказал, что все текстовые игры должны изводить игроков зубодробительными пазлами? Я вот всегда считал, что игра вовсе не обязана быть сложной. Игра обязана быть интересной, и если автор может добиться этого какими-либо другими средствами, то, как говорится, честь ему и хвала.

Конечно, следствием простоты «Приватира» является то, что игру при желании можно «пройти» за минуту — не читая никаких текстов, а просто щелкая на ссылки наугад. Однако то же самое можно сказать и про книги — вам потребуется всего-то пару минут, чтобы пролистать «Войну и мир», не прочитав при этом ни единого слова, однако вряд ли это стоит считать недостатком романа Толстого.

В «Приватире» радует то, что игровой процесс все же не сводится к линейному переходу по ссылкам. Повествование хоть и лишено загадок, но является в полном смысле интерактивным. Так, в начале вы можете исследовать свой космический корабль, свободно перемещаясь между локациями, общаясь с другими членами экипажа — причем все эти действия являются для игры необязательными, те, кому не терпится получить свою дозу межгалактических приключений, могут сразу давить на кнопку «пуск» и заводить маршевые двигатели, чтобы совершить фантастический «прыжок» к загадочному пункту назначения.

Какие новости в Центре?

Во всем этом кроется еще одна деталь «Приватира», которая достойна упоминания — это проработанность игрового окружения. С членами экипажа можно по многу раз говорить на одни и те же темы — и они будут отвечать вам по-разному. В компьютерных терминалах с многоуровневыми меню немудрено и заблудиться, при этом никто не заставляет вас изучать их досконально. У каждого из членов корабля есть своя отдельная история (ну или, по крайней мере, развернутая служебная характеристика); да и о самом корабле космических пиратов, «Амброзии», можно разузнать немало интересного.

Редко в каких текстовых играх игровой мир создан с таким старанием. И, надо сказать, это в немалой степени способствует погружению. Вот чему следует поучиться другим авторам. Когда вся «вселенная» вашей игры состоит из двух малозначительных ссылок и всенепременной кнопки «Далее», вряд ли стоит ожидать, что игрок хотя бы на секундочку забудет, что он читает самый обычный линейный текст, в котором есть лишь слабая видимость интерактивности.

Андроид Сорокат

Впрочем, при желании есть за что пожурить и «Приватира». В конце концов, что же это за рецензия без критики?

Да, каждый из членов команды «Амброзии» детально описан и имеет немалое количество строк диалога, вот только живой от этого команда корабля не становится. Иногда и вовсе кажется, что общаешься не с людьми, а с голосовым интерфейсом корабельного компьютера, который старательно и подробно отвечает на все заданные вопросы (впрочем, учитывая, что один из членов экипажа — андроид, это не лишено смысла).

Причина здесь кроется, как мне кажется, в том, что другие члены экипажа, кроме капитана-сорви-головы, практически никак себя не проявляют. А в итоге и остаются лишь некоторым фоном для происходящего — чтобы нам было не слишком скучно шататься по кораблю в одиночку и было бы с кем обсудить результаты «миссии» за кружечкой грога.

Началось всё, как водится, с отличной идеи…

Хотя это далеко не главная проблема игры. Дело в том, что обзор этот я делаю в каком-то смысле авансом. По большому счету, это и не обзор даже, а своеобразная петиция к автору с просьбой завершить, как и обещано, приключения космической шайки. Ведь «Приватир» — это всего лишь самое начало истории, практически пролог, который к тому же и обрывается по всем законам жанра на самом интересном месте.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Приватир Её Величества

Автор: Вячеслав Добранов

Тип: интерактивный рассказ

Платформа: AXMA

Особые приметы: Интересный подход к оформлению.

Где взять: В библиотеке Гиперкниги

Да, если верить заключительным титрам, то автор обещает скорейшее продолжение истории, однако время идет, продолжения все нет, а большое количество брошенных на полпути проектов вселяет в меня недобрый пессимизм и в отношении «Приватира».

Автор, у вас получается отличная история! Да, я понимаю, что задел тут на целый интерактивный роман (или, по крайней мере, на большую повесть) и приступать к продолжению наверняка даже немного страшно, но если вы сумеете сохранить планку качества и в последующих частях своей истории, то, на мой взгляд, может

получиться одно из лучших произведений в русской интерактивной литературе.

Пока же при всем желании я не смогу вынести игре хоть какой-нибудь итоговый вердикт. У Вячеслава Добранова вышла отличная, качественно сделанная «дразнилка» для любителей хорошей научной фантастики. Очень надеюсь, что она не разделит судьбу сериала, который послужил для нее источником вдохновения, и не оборвется на полуслове как сейчас.

Лифтер

автор обзора: Петр Косых

Скажу сразу, «Лифтер» — одна из моих любимых игр. Я хорошо помню, как в далеком 2010 году на форуме движка INSTEAD появилось такое сообщение: *«...Создал новую игру Лифтер. Я над ней работал всю прошлую неделю. Игра с графикой. Уже почти готова...»*. Конечно, само по себе такое сообщение не внушало оптимизма. Но потом появились первые скриншоты. И я сразу почувствовал — эта игра живая!

Потом jhekasoft (Евгений Ефремов) выложил игру, и я понял, что предчувствия меня не обманули.

Игра «Лифтер» — это тот самый тип игр, для которых изначально писался INSTEAD. Игра совсем не длинная и не сложная, но захватывает с первых секунд:

Я стою в продуктовом магазине. Передо мной очередь, которая желает приобрести дешёвый алкоголь. Идут множественные споры, просьбы продать в кредит...

Очередь доходит до меня. Я считаю деньги. С трудом собираю нужную сумму... Хватает!

Сцена сопровождается завораживающим звуковым оформлением.

После таких строк рука сама тянется нажать на ссылку «продолжить» — и все, дальше мы окунаемся в самобытный мир игры с головой. Суровая и удивительная история одного лифтера, который пришел чинить лифт в обычную девятиэтажку и столкнулся с… Но не буду раскрывать сюжет игры.

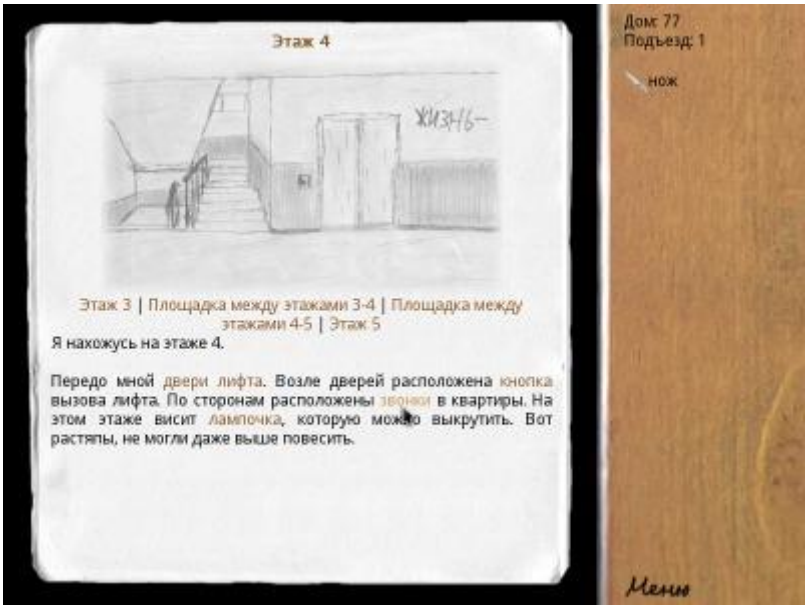
Да, именно для таких игр и делался INSTEAD! Авторские рисунки — это те самые детские рисунки, о которых я писал в одноименной статье. Многие авторы не хотят иллюстрировать свои текстовые игры, объясняя это отсутствием умения рисовать.

Чушь! «Лифтер» наглядно доказывает это. Дети никогда не боятся рисовать, они не думают о том, что кто-то увидит их наивное творчество и будет смеяться! Только циники боятся рисовать, а тот, в чьей душе жив ребенок (или панк!), берет карандаш и рисует. Лифтер именно таков! Автор здесь и ребенок, и панк одновременно.

К вопросу звукового оформления Евгений подошел так же трепетно, как и к графике. То есть, лишний раз не рефлексируя, он просто сделал все сам.

До сих пор в моей голове иногда самопроизвольно возникает рваный ритм темы лифтера, сыгранный на слегка расстроенной гитаре: Тадададада тадада тадададада.

Звуки. Звуки… Не хочется заранее открывать секреты игры, но когда вы будете играть в «Лифтера» и дойдете до дверей лифта на одном из этажей, включите звук погромче и вспомните этот обзор… Эти голоса… Я слышу их постоянно. :)



Игра написана за короткий срок, и ее сюжет прост и прекрасен, как сюжет сказки или городской легенды. В этой игре нет ничего лишнего, она не успеет вам надоесть, ее легко пройти… Технически, кстати, игра также очень проста. В ней используются базовые возможности INSTEAD, которых вполне хватает, чтобы рассказать захватывающую историю.

Все это лишний раз доказывает то, что дело не в инструменте, и не в каком-то особенном «секрете» лихо закрученной истории, которая часто оказывается вымученным графоманством. Нет. Обычная девятиэтажка. Лифт. Простые работяги-лифтеры Иван и Степа. И, конечно, захватывающее приключение, в которое можете попасть и вы, если скачаете интерпретатор INSTEAD и запустите игру «Лифтер».

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Лифтер

Автор: Евгений Ефремов

Тип: менюшный квест

Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Рисованая авторская графика и не менее авторская музыка.

Где взять: В репозитории INSTEAD

А если вам понравится «Лифтер», и вы вдруг захотите написать свою историю, помните — написать квест не сложно. Главное, не бойтесь рисовать! И «Лифтер» наглядно это доказывает.

Удачи!

Практикант

автор обзора: Василий Воронков

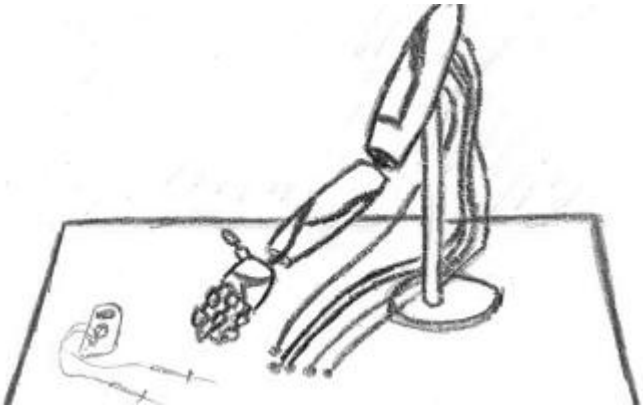
Вот представьте — вы только что заполучили сборник фантастических текстовых игр. Да, вы уже знаете, что игры эти написаны на платформе INSTEAD (и, по правде сказать, даже кое-что слышали об этом сборнике), поэтому вы можете примерно себе представить, что именно окажется под цветастой обложкой — текстовые игры, которые по своему игровому процессу напоминают скорее графические квесты 90-х, чем творения великого и ужасного Infocom-а, трекерная музыка, вызывающая скупую ностальгическую слезу, незатейливые карандашные рисунки. В общем, классический INSTEAD. Однако, что все-таки представляют из себя сами игры? Ведь и время на их разработку было ограничено, да и сам формат сборника предполагает скорее небольшие рассказы, а не эпические полотна на десятки игровых часов. Наконец, и сам сборник тематический — о чем угодно тут не напишешь. И вот, погрузившись в эти странные раздумья, вместо того, чтобы играть, вы наконец щелкаете мышкой на первое попавшееся название и… И что же это? «Практикант».

Игра для сборника

Опустим скучные детали. Как вы уже поняли, «Практикант» — это «менюшный» квест, созданный для INSTEAD со всеми, так сказать, родовыми признаками этой платформы. Тут и карандашные рисунки, и восьмибитная музыка, и множество загадок, благодаря которым игра похожа именно на игру, а не на интерактивный рассказ. Почти как квесты Петра Косых, создателя платформы — разве что стиль рисования немного другой.

Вообще идея выпустить сборник фантастических текстовых игр пришлась по душе многим — инициатором выступил сам Петр, и куча авторов виртуально похлопали его по плечу, включая и вашего покорного слугу, однако ничего так для сборника и не сделали. На

призыв написать фантастический квет «по всем канонам INSTEAD-а» откликнулись только трое (в числе которых был и сам организатор сборника). И, поймите меня правильно, но мне кажется, что именно Андрей Лобанов, автор «Практиканта», лучше всех справился со своей задачей.



Он написал игру-для-сборника. Именно так, как я сам бы представлял себе игру для антологии квестов подобного формата. «Практикант» не кажется слишком затянутым, но и не обрывается на полуслове. Его продолжительность строго выверена, как хронометраж серии из какой-нибудь телевизионной оперы. И после прохождения «Практиканта» хочется… хочется поиграть в еще одну такую же игру.

Надо сказать, что далеко не каждый автор сумеет настолько хорошо вписаться в заданный формат, создав при этом вполне законченное и интересное произведение. Так что, если вы захотите когда-нибудь создать свой собственный сборник, то вы знаете, кого следует приглашать в первую очередь.

Однако что же все-таки представляет из себе сама игра? Насколько она хороша, если рассматривать ее, скажем так, за пределами сборника?

Побег из НИИ

«Здравствуйте. Я практикант в НИИ прикладной кибернетики. У нас здесь много интересного.» — гласит введение. Пару кликов мышкой — и вот уже наш практикант сидит за рабочим столом, ожидая своего куратора. Время идет, а куратора все нет. Наконец, устав от ожидания, он решает выйти в коридор и вдруг видит, что в институте никого нет — по коридорам разносится эхо, аудитории пустуют, и даже двери на улицу почему-то закрыты. Он в ловушке!

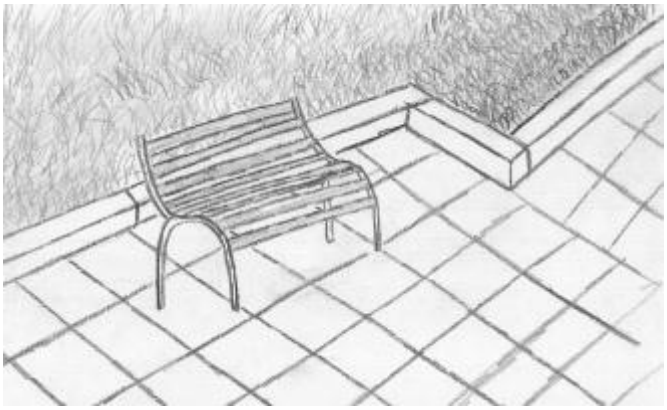
Такова завязка «Практиканта». Признаюсь, хочется продолжать рассказ и дальше, однако это несколько испортит вам впечатление от прохождения. Но на один спойлер я все-таки решусь — большая часть игры происходит именно в стенах научно-исследовательского

института, а игровая задача обрисовывается перед вами на первых же экранах — вы в ловушке, вы понятия не имеете, что произошло, и вам надо как-то выбраться.

Скажу честно, что я не очень люблю игры, все действие которых ограничивается одной локацией. Очень часто (хотя далеко не обязательно) это ведет к весьма монотонному геймплею — похожие загадки, не слишком оригинальные решения и слабое ощущение того, что ты продвигаешься вперед — как будто весь сюжет замирает после пролога, терпеливо дожидаясь самой развязки, и оставляя вам лишь чистый игровой процесс, который к тому же не отличается разнообразием. Не избежал этого недостатка и «Практикант». Вы исследуете институт, открываете запертые двери и взламываете терминалы только для того, чтобы обнаружить новые запертые двери и новые защищенные терминалы, которые нужно взламываеть и открывать. Нет, автору, бесспорно, удалось ввернуть в повествование несколько интересных задачек, включая, впрочем, и не самый оригинальный квест с темнотой, но все же этого мало, чтобы поддерживать в игроке интерес долгое время.

Но, по счастью, этого и не требовалось.

Результаты эксперимента



Когда я играл в «Практиканта», у меня сложилось такое впечатление, что игра закончилась ровно в тот самый момент, когда она начинала становиться скучной. Видно, автор и сам прекрасно понимал слабые стороны выбранного им сюжета и смог поставить точку в самое нужное время. Однако сказать, что игра заканчивается в подходящий момент — значит ничего не сказать. Какая там концовка! Она полностью оправдывает наши скучноватые метания по этажам института в попытке отпереть очередную дверь или покапаться в компьютере админа. Редко в какой текстовой игре встретишь что-нибудь подобное. Зачастую как раз напротив — концовка кажется смазанной и несколько преждевременной, точно автор торопился успеть на конкурс или просто сам устал от своего многословного творения. Но только не в

«Практиканте». Автор здесь не только шокирует игрока в попытке эффектно завершить свой рассказ, но и связывает все события воедино, благодаря чему «Практикант» производит впечатление довольно целостного и органичного произведения.

В заключение могу сказать, что «Практикант», может, и не самая сильная вещь, написанная на INSTEAD-е; я даже не уверен, что ее можно считать лучшей игрой сборника. Однако, в отличие от других произведений, после прохождения «Практиканта» вовсе не хочется попросить автора дополнить или кардинально переработать свое творение. «Практикант» именно такой, какой он есть. Это игра для сборника.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Практикант

Автор: Андрей Лобанов

Тип: менюшный квест

Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Музыка и рисованая авторская графика. Игра является частью сборника игр «ИНСТЕДОЗ №1».

Где взять: В репозитории INSTEAD

Созвездие

автор обзора: Василий Воронков

Признаюсь — на основе, так сказать, предрелизных «маркетинговых материалов» у меня сложилось вполне четкое представление о «Созвездии» еще до того, как я начал в него играть. Я так и представлял себе эпизод из фантастического сериала начала шестидесятых — картонные космические корабли, подвешенные на веревочках, огромные «ламповые» роботы с кубическими головами ну и, разумеется, бравые космические герои в синих трико и с невозможными прическами. Космос, фантастика, приключения крейсера «Энтерпрайз», т.е. «Созвездие», — да еще и в виде текстового квеста на INSTEAD! Ну, как можно пропустить такое? Однако на деле «Созвездие» оказалось совсем не тем, что я ожидал.

КосмоВАЗ на службе Федерации

«Созвездие» — это один из самых современных кораблей флота Федерации, проекта 94, бортовой номер К-117. Построен в 2224 при сотрудничестве «КосмоВАЗа», «Южмаша» и «Челябинского Тракторного», — так выглядит краткая справка о нашем крейсере в самом начале игры и, надо сказать, она создает определенный настрой. Пусть и не на «Энтерпрайз», но хотя бы на хорошую долю юмора в истории рассчитывать явно стоит. А может, это на самом деле пародия на те самые, смешные по нынешним меркам, сериалы шестидесятых — только с неповторимым русским смаком, которого так не хватает в поделиях из-за океана?

Но в действительности юмора в игре не так уж и много. Как и космических приключений. Первая глава, которая является, скорее, прологом к дальнейшему повествованию, проносится буквально за несколько минут. Слегка наигранные, но все равно довольно интересные разговоры со старпомом Морзе, спасение с корабля «под вражеским огнем» и один-единственный простенький квест «с бластером» — вот и все события, которые ожидают вас на «Созвездии». После этого герои, согласно традиции, расходятся по

спасательным капсулам и переносятся прямиком во вторую главу, а вместе с тем и на непонятную планету, система защиты которой чуть не погубила их супер-современный звездолет.

Впрочем, я, пожалуй, немного увлекся пересказом сюжета.

Режиссерский дебют

«Созвездие» — это первая игра, написанная Романом «Irreman» для платформы INSTEAD. В игре есть музыка и цветные иллюстрации — красивые, хотя и не слишком многочисленные, большая часть которых приходится к тому же на начало игры. «Созвездие» представляет собой «менюшный» квест с инвентарем, причем сложность игры постепенно возврастает с вашим продвижением по главам и, если в начале верное решение всегда лежит на поверхности или добывается старым добрым методом «научного тыка», то ближке к концу даже бывалому игроку придется поломать голову над весьма запутанными загадками. Эту особенность «Созвездия» можно одновременно записать и в достоинства игры, и в ее недостатки. Увеличение сложности при переходе с уровня на уровень — вполне традиционный прием для игры «старой школы», однако я почувствовал себя слегка обманутым, когда из легкой, не напрягающей прогулки игра стала превращаться в набор пазлов. Но об этом — чуть позже.

Итак, делаем пометки на полях: графика — есть, музыка — есть (хотя автор умудрился подобрать такие композиции, что я при всем желании не могу написать про них ни хорошее, ни плохое, так как не могу уже припомнить ни единой ноты). Есть в «Созвездии» и еще одна полезная особенность, которая выгодно отличает его от многих других игр — игра сразу доступна на двух языках, и желающие попрактиковаться в знании английского могут попробовать пройти «Созвездие» на «иностранном».

А еще «Созвездие» — это только первая часть приключений одноименного космического корабля. На момент написания этой рецензии уже доступна вторая (впрочем, автор почему-то предпочитает называть ее третьей) под названием «Созвездие: Полет в бездну». Планируются и другие — если, конечно, не угаснет интерес.

Однако речь сейчас не о них, а том, что ждет игрока в самой первой части приключений космического крейсера.

Обитаемая планета

Завязка у «Созвездия», конечно, не самая оригинальная (хотя кто бы говорил) и, признаюсь честно, я бы предпочел провести чуть больше времени, исследуя космические просторы; однако и сюжетный поворот в стиле «крушение на неизвестной планете» вполне может стать началом для интересной истории. И, надо сказать, попытка придумать такую историю у автора явно была.

В роли вашего альтер эго в «Созвездии» выступает капитан Киркунов, который, вопреки военно-морской традиции, бросил свой корабль при первых же признаках опасности. Впрочем, продукция КосмоВАЗа, возможно, и не стоит того, чтобы отправляться вместе с ней на тот свет. Как бы то ни было, во второй главе игры мы оказываемся рядом с разбитой капсулой, без каких-либо припасов, но зато со «стимпаком» и бластером наперевес. Чего стоит ожидать дальше? Страшных чудовищ, от которых придется отстреливаться? Обойдется, разумеется, не без этого, однако приключения, которые ждут вас в дальнейшем, напоминают вовсе не старомодную фантастику, а, скорее, эпизод из какой-нибудь постапокалиптической RPG, где герой слоняется по ядерным пустошам, периодически выполняя дежурные квесты.

Нет, бесспорно, приключения Киркунова пусть и не соответствуют каким-то там надуманным ожиданиям, но вполне интересны —

игрока ждут и неожиданные встречи, и непредсказумые сюжетные повороты. Не забывает автор и рассказать о причинах незаслуженного нападения на «Созвездие» — как говорится, «поведать тайну планеты». Однако, точно так же, как яркие цветные иллюстрации практически исчезают к середине игры, так и повествование, начавшееся с космическо-эпическим размахом, как-то безнадежно выдыхается, превращаясь в метания по «задним дворам», «генераторным» и прочим тесным и не слишком-то интересным «комнатам».

Подобный подход отлично бы сработал в какой-нибудь другой игре, однако в «Созвездии» возникает впечатление, что автор попросту не реализует весь потенциал своего игрового мира. Целая планета, сумасшедший ИИ, странные обитатели — и неужели все это сводится к тому, что игрок вынужден будет подбирать, в каком порядке «воткнуть рубильники» или взламывать энный по счету терминал, пытаясь попасть мышкой в мелкие цифры?

Капитан-электрик

Как уже было сказано выше, квесты в «Созвездии» усложняются где-то с середины игры, увеличивается и их количество, однако разнообразием загадки при этом не отличаются, и где-то под конец я ощущал себя вовсе не космическим героем, а, скорее, слесарем-электриком, которому раз двадцать приходилось менять постоянно перегорающие предохранители. Все это достигает апогея в головоломке в стиле «переключи рубильники в правильном порядке», которая, может, не так уж плоха сама по себе, но на фоне остальных квестов лишь подкрепляет игрока во впечатлении, что вместо космических приключений он получил задания несколько иного сорта.

На мой взгляд автор явно мог бы придумать и чуть более разнообразные квесты — что-нибудь помимо бесконечных

терминалов, предохранителей и прочих электро-приборов. Да и с переходом в новые главы хотелось бы, чтобы игровой мир расширялся, а не схлопывался до парочки комнат. Но, по правде сказать, «Созвездие» в плане игрового процесса ничуть не хуже большинства других текстовых игр — просто в других играх зачастую нет и такого эпического размаха, который автор «Созвездия» просто не смог сохранить до конца.

В следующей серии…

В заключение хочу сказать, что «Созвездие» — это вполне добротная игра, которая наверняка понравится многим любителям текстовых приключений. Да, автор не смог реализовать потенциал своей истории до конца, и при желании в «Созвездии» можно найти немало недостатков — и загадки не всегда отличаются разнообразием, и развитие сюжета немного хаотичное, точно историю приключений Киркунова писали на манер сетевого романа, придумывая события на ходу, да и общий тон повествования выбран не самый удачный. С одной стороны, история подается без излишней серьезности, автор ни на секунду не дает забыть, что это — всего лишь игра, причем «квест, а не шутер», с другой — при внимательном осмотре особого юмора в «Созвездии» тоже не наблюдается, хотя предпосылки явно имеются.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Созвездие

Автор: Irreman

Тип: менюшный квест

Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Цветные иллюстрации и музыка. А еще игра доступна сразу на двух языках - на русском и английском.

Где взять: В репозитории INSTEAD

При этом на другой чаше весов мы имеем вполне законченную, а не скомканную где-то в середине историю, местами сложный и однообразный, а местами слишком простой, но все же довольно интересный игровой процесс ну и, разумеется, само «Созвездие», построенное «КосмоВАЗом», «Южмашем» и «Челябинским Тракторным», приключения которого к тому же не заканчиваются на этой игре.

И, что немаловажно, несмотря на все перечисленные здесь недастатки, все-таки хочется узнать, что же там случилось с «Созвездием» дальше, в следующем эпизоде приключений капитана Киркунова и его команды.

Саргасс 19

автор обзора: Василий Воронков

Не секрет, что под общим названием «интерактивная литература» зачастую скрываются игры самых различных жанров. Иногда эти произведения напоминают скорее рассказы, где читателя не мучают утомительными загадками, позволяя лишь выбрать реплику в ответе — ну или направление, в котором его альтер эго должен идти. Однако нередко в стан «интерактивной литературы» проникают и самые настоящие квесты — с кучей предметов в инвентаре, со свободным перемещением по игровому миру, ну и, разумеется, со множеством зубодробительных загадок. Я вовсе не хочу сказать, что какой-нибудь один из этих подходов лучше другого — у каждого из них вполне заслуженно есть целая армия поклонников, — просто в случае с «Саргассом» возникает впечатление, что автор так до конца и не определился, в каком жанре он собирается творить.

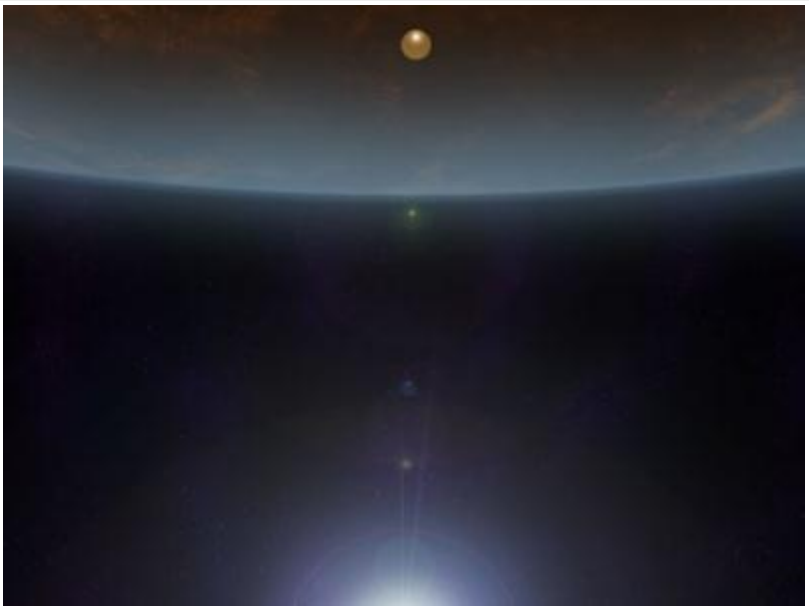
«Саргасс 19» написан Сергеем Токаревым на сравнительно молодой, но уже завоевавшей немалую популярность платформе AXMA, одним из неоспоримых преимуществ которой является то, что созданная с помощью нее игра представляет собой обычное веб-приложение и может работать в любом современном браузере. Вам больше не нужно устанавливать специальный проигрыватель (и периодически обновлять его до последней версии) — достаточно лишь открыть красиво оформленную веб-страничку. При этом AXMA предоставляет неплохие возможности для авторов игр и, несмотря на свою ориентированность прежде всего на интерактивные рассказы, позволяет при желании создать и самый настоящий квест с пазлами, инвентарем и прочими сопутствующими прелестями. Но проблема «Саргасса 19» в том, что автор этой игры не делает ни того и ни другого. «Саргасс 19» не прощает ни одной ошибки, и потребуется по меньшей мере с десяток попыток, чтобы получить «правильную» концовку; в то же время он не дает даже толики той свободы в прохождении, которая есть в традиционных квестах.

Но для начала о хорошем.

Орбита Юпитера

Несмотря на то, что в играх на AXMA можно использовать графику и музыку, далеко не все произведения на этой платформе пользуются такими возможностями. К счастью, «Саргасс 19» является здесь приятным исключением. Ненавязчивый фоновый эмбиент и головокружительные космические виды неплохо создают атмосферу:

2341 год. 21:30 стандартного времени. Космическая станция «Саргасс 19» за орбитой Юпитера. Одинокий служащий компании «Саргасс» смотрел на звезды. Звёзды его игнорировали. В детстве он мечтал полететь к ним, открыть новую планету, основать колонию и сражаться с чудовищами. Но ничего из это не сбылось. И сейчас он сидел на обычной планетарной станции, отслеживая траектории космического мусора на глухой орбите между Юпитером и Сатурном. Здесь не пахло романтикой, только старым отработанным пластиком.



Одинокий служащий компании «Саргасс» смотрел на звезды…

Игра начинается как самый настоящий рассказ — описания вполне успешно передают этакое чувство пронзительного одиночества на расстоянии в шестьсот тысяч миль от Земли — будничная вахта, проплывающий мимо мусор, несбывшиеся мечты о космических приключениях. Разумеется, по всем законам жанра, скучное дежурство главного героя прерывает срочное задание по рации — тревога! в зону захватов вошел неисправный корабль, взять живым или мертвым, т.е. остановить любой ценой. Радует, что автор явно осознает, чем интерактивная литература отличается от

традиционной — ведь все же мы пришли сюда играть, а не просто читать описания — и не начинает историю с многостраничного пролога, детально описывая свой выдуманный мир. Информация дается читателю постепенно, и ее объем, а вследствие и динамика повествования, полностью контролируется — например, вы при желании можете узнать предысторию «неисправного корабля», а можете броситься прямо в действие, если вам не терпится совершить долгожданный космический подвиг, или же вы просто проходите игру уже по десятому разу в поисках самой правильной концовки.

Благодаря этому вступительная часть игры, которая, по правде говоря, не отличается особенной интерактивностью, все же умудряется создать у читателя ощущение некоторой сопричастности к происходящим событиям — как будто мы и правда там, на орбите Юпитера, решаем, как же нам поступить с неисправным кораблем, как раз попавшим в зону действия цепких захватов орбитальной станции. После такого введения настраиваешься если и не на эпическое повествование о пятидесяти главах, то по крайней мере на полноценный фантастический рассказ — на то, что прямо сейчас, перевернув одну страницу, ты станешь участником захватывающей осторосюжетной истории.

Направо или налево?

Каково же будет удивление (если не сказать — разочарование) игрока, когда на этой самой следующей странице обещанная в прологе история может неожиданно закончиться — выбрали неправильный вариант из списка действий в конце страницы и получили преждевременную концовку, причем не обязательно даже плохую, но, конечно, и не самую интересную. Нет, бесспорно, поначалу «правильный ответ» еще можно угадать, исходя хотя бы из интуиции (ну или из общей логики повествования — вполне резонно предположить, что вас ожидает более интригующее развитие событий, если вы решите исследовать космического нарушителя вместо того, чтобы его уничтожать), однако в дальнейшем выбирать приходится практически вслепую. Игра никак не подготавливает вас к выбору, не дает для этого никакой информации, и единственный принцип, который здесь работает — это «развездка боем». Ну, и переигрывание с самого начала в том случае, если вам не повезло.

Ну вот представьте, вам предлагается такое действие — осмотреть иллюминатор в двери космического корабля. Никаких признаков того, что это может быть смертельно опасным или же привести к скоропостижной концовке всего рассказа. Но не будьте так самонадеянны! Пара кликов мышкой — и единственная возможность, которая у вас останется, — это спасаться бегством. Понятно, что неисправные корабли просто так по космосу не летают, и вполне резонно предположить, что на борту этой загадочной посудины происходит что-то такое, чем можно пугать детей перед сном, но с чего бы это герой, таки решившийся рискнуть своей скучной жизнью, вдруг испугается какой-нибудь тени и решит спасаться бегством, даже не успев в чем-либо разобраться — даже не предоставив нам хоть какой-то возможности на эти события повлиять?! Мы забыли что-то сделать? Что именно? Боюсь, об этом можно будет узнать лишь при повторном прохождении. И так происходит постоянно. К какому-то моменту начинаешь уже просто бояться нажимать на ссылки — ведь за каждой из них может таиться ваша незаслуженная кончина или позорное бегство без всякой надежды дослушать историю до конца.

Обшивка межзвездного корабля зияла многочисленными пробоинами.

На этом дело не заканчивается. Если квесты обычно представляют вам определенную свободу перемещения между локациями, то «Саргасс 19» не таков. В квесте вы можете не заметить нужный для прохождения предмет, застрять на самом интересном месте и убить немало времени, пытаясь понять, что же такое вы забыли сделать для прохождения — однако у вас всегда есть возможность вернуться туда, где вы уже были, осмотреть злополучные комнаты

внимательнее — ведь кто знает, быть может, решение несдающейся головоломки находится у вас, как говорится, под самым носом. В «Саргассе 19» тоже есть важные для прохождения предметы, однако, если вы забыли их взять, то пиши пропало — в самый ответственный момент в меню действий просто не появится нужного пункта, и вам снова придется переигрывать.

Мечта о звездах

А как хорошо все начиналось! Но в итоге, даже если вам каким-то чудом удастся добраться до счастливой развязки, вы наверняка почувствуете, что вас немного обманули — вы получили не полноценный фантастический рассказ, а скорее мучительный пролог к настоящей большой истории, где будут и приключения, и звезды, и сбывшиеся мечты. «Теперь с мечтой о звездах покончено навсегда!» — гласит одна из неудачных концовок. Но, боюсь, этот вывод можно применить и к счастливому финалу.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Саргасс 19

Автор: Сергей Токарев

Тип: интерактивный рассказ

Платформа: AXMA

Особые приметы: Цветная графика и эмбиентная музыка.

Где взять: В библиотеке Гиперкниги

Сергей Токарев в своей игре «Саргасс 19» показал, что умеет неплохо писать и хорошо строить повествование, а заодно способен и заинтересовать читателя с самой первой страницы. Дело осталось за малым — рассказать действительно интересную историю. Это может быть простое интерактивное повествование или же квест с инвентарем и загадками — любой способ подойдет, и в любом виде игра найдет своих поклонников. Главное — выбрать что-то одно. И не останавливаться на достигнутом.

Возвращение квантового кота

автор обзора: Василий Воронков

Нет, я всегда говорил — человечество больше любит кошек. Уважаемые «собачники», ну о чем тут спорить? Это, так сказать, факт, не подлежащий сомнению. Причем доказать его можно даже на фразеологическом уровне. «Котик», «кошечка» — это все нежные и ласковые обращения. А попробуйте назвать свою подружку... «самкой» из семейства псовых — вряд ли она сочтет это за комплимент.

Впрочем, речь тут совсем не об этом.

Кот, как известно, извечный спутник русского программиста. Должен признаться, и моя карьера никак не хотела налаживаться, пока я, наконец, не поддался судьбе и не завел себе кота. Теперь вся квартира в шерсти, за столом пахнет кошачьим туалетом, руки исцарапаны и искусаны, зато в жизни — полный, как говорится, «фен-шуй».

Главный герой игры Петра Косых со своей производственной деятельностью решил завязать и подался, как сейчас принято говорить, в «дауншифтеры» — работа лесника, избушка на «курьих ножках» и полезные для здоровья моционы по ветреной тайге. Однако кота он все-таки предпочел оставить. Видимо, в память о старой профессии. Да и в любом случае — как-то скучно было бы без кота.

Пособие по дауншифтингу

Ну, конечно, скучно! Если бы не кот, то и никакой истории бы не было. Однако — обо всем по порядку.

«Возвращение квантового кота» — это первая игра Петра Косых, которую он написал для своей платформы INSTEAD, и сейчас, спустя почти пять лет, «Кот» как был, так и остается одной из лучших INSTEAD-игр. Много чего произошло с момента выхода первой версии. «Кота» перевели сначала на английский, а потом и на японский язык, даже портировали на флэш. И для многих «Кот» — одна из самых любимых текстовых игр на русском языке. Редко какая текстовая игра добивается такого, не побоюсь сказать, всемирного признания.

В список отличительных особенностей «Кота» можно смело записывать: карандашные иллюстрации, нарисованные самим автором, и отличную «олдскульную» музыку, которую многие наверняка уже растащили по своим «плейлистам».

«Возвращение квантового кота» — игра не сказать, чтобы длинная, однако не стоит рассчитывать на то, что вы пройдете ее за двадцать минут, как многие творения в жанре интерактивной литературы. По игровому процессу «Кот» больше напоминает графические квесты 90-х — довольно детально прописанный мир, загадки на каждом шагу, множество объектов в инвентаре, которые зачастую комбинируются самым неожиданным образом. «Кот» фактически задал стандарт для INSTEAD-игр, и по его образцу и подобию были созданы многие другие квесты.

В заложниках у науки

Однако речь сейчас не о них, а о самом «Возвращении квантового кота».

Завязка у игры такова: главный герой, бывший программист, работает себе лесничим и живет в домике на отшибе мира в компании со своим (пока еще не квантовым) котом. В число его личной собственности (помимо кота) входят неказистая избушка, старый грузовичок и непременная для лесничего двустволка. «Большие деньги — большое зло», — констатирует герой, — «Как хорошо, что денег у меня немного».

И вот однажды решил он съездить в магазин за припасами. Кота, разумеется, взял с собой — куда же без кота? Да вот только оставил его в грузовике на парковке перед магазином, а когда вернулся —

обнаружил, что кота и след простыл. Разумеется, ленивое животное само по себе никуда бы не убежало, так что вывод напрашивался сам собой — речь тут идет о «кэтнэппинге», не больше и не меньше.

На этом со спойлерами заканчиваем (хотя читатель наверняка уже может догадаться, какую миссию предстоит выполнять нашему герою на протяжении игры).

Несмотря на окружающую героя обстановку — захудалая деревенька где-то на краю мира, тайга, бездомные в рваных телогрейках — по атмосфере «Квантовый кот» напоминает вовсе не произведения Довлатова, а скорее, детскую сказку. Или не сказку даже, а историю, которую рассказывает десятилетний паренек — когда начинается все вроде бы с реальных событий, но потом, слово за слово, в попытке слегка приукрасить (и, разумеется, впечатлить своих нетерпеливых слушателей), история постепенно превращается в этакую комедию абсурда, где ученые похищают котов, а институт, где эти ученые читают лекции, охраняется автоматическими турелями.

История с котом

Воспринимать это можно по-разному. Кому-то подобная условность будет мешать погружению в игру, а для кого-то, напротив, станет ее главным очарованием. Сам я долго подступался к «Коту». Да, игра чем-то затягивает с первого экрана, однако, если попробовать сравнить на чаше весов соотношение загадок и сюжетного повествования, то чаша с пазлами быстро перевесит «повествовательную» часть. «Возвращение квантового кота» — это в первую очередь игра, а потом уже — история. Сам же я обычно ищу в интерактивной литературе историю, и уже после этого — игру. Однако, как-то раз, просто перестав постоянно думать о том, что же мне на самом деле нужно от текстовой игры, я просто запустил «Квантового кота» и, к собственному удивлению, прошел его целиком за один присест — даже ни разу не заглянув на форум за подсказкой.

Честно говоря, я и сам затрудняюсь объяснить этот феномен «Квантового кота». Быть может, для этой игры требуется какое-то специальное настроение? Особенный подход? Право, я теряюсь в догадках. Но по крайней мере я вполне могу понять тот факт, что кого-то «Возвращение квантового кота» оставляет равнодушным, а

для кого-то — становится чуть ли не лучшей текстовой игрой, написанной на русском языке.

Кот Шрёдингера

Как квест «Квантовый кот» очень даже неплох. Пазлов, которые совсем не вписывались бы в канву повествования, здесь не наблюдается. Все загадки довольно логичны — по крайней мере, если вы согласитесь, что колючую проволоку можно перекусить с помощью капкана, а наилучший способ спрятать в одежде ружье — это превратить его в обрез. Концентрация загадок также довольно высока, хотя по счастию автор здесь все же не переходит за разумные рамки, и «Кот» до самого конца остается увлекательной игрой и не превращается в нудноватый сборник кроссвордов.

С сюжетом дела обстоят не так гладко.

Нет, бесспорно, «Кот» таит в себе немало сюрпризов, и дежурной миссией по спасению дела точно не ограничатся, однако по завершении игры остается впечатление, что автор все-таки не реализовал весь потенциал своей задумки до конца. Знаете историю про заряженное ружье, которое просто обязано выстрелить? Так же и здесь. Не хочу раскрывать перепитии сюжета — я и так уже подробно пересказал всю завязку и проспойлерил пару квестов, — но лично мне не хватило каких-то более интересных сюжетных кодов с «квантовостью» любимого питомца главного героя. Секретный институт, огороженный стенами с колючей проволкой и охраняемый турелями, ученые, которые ставят на котах прилюдные эксперименты — мне кажется, тут можно было бы закрутить парочку сюжетных ходов куда как поинтереснее, чем то, что получилось в итоге. Особенно, учитывая тот факт, что игра все равно в рамки «реализма» никак не укладывается.

А с другой стороны — быть может, «Кот» и обязан своей популярности тому факту, что, как говорится, не перебарщивает. Это довольно простая во всех смыслах игра, и, возможно, в этом и таится секрет ее очарования?

О квантовых парадоксах

Но все-таки мне упорно кажется, что в «Квантовом коте» чего-то не хватает. «Эксперимент Шредингера», который поставили в игре над бедным животным, уж точно мог завершиться как-нибудь по-интереснее. Ну вот — еще один непростительный спойлер.

При этом я почему-то не сомневаюсь, что стоит вам, уважаемый читатель, или кому-нибудь другому пройти эту игру, и впечатления от нее могут быть совершенно иными. А может быть... может быть, в этом и заключается главный квантовый парадокс «Возвращения...»? Может быть, игра вовсе не так проста, как кажется?

Боюсь, есть только один способ это проверить.

Кстати, а вы в «Квантового кота» уже играли? Впрочем, даже если и нет — то не стоит торопиться. «Кот» не терпит суеты и спешки. Начните знакомство с этой игрой, когда у вас будет немного времени, и ни в коем случае не вспоминайте этот обзор — мало ли что я написал, ваши собственные впечатления могут быть совсем иными — ведь тут, как и в квантовой физике, все зависит от позиции наблюдателя.

И главное, не забывайте — человечество больше любит кошек.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Возвращение квантового кота

Автор: Петр Косых

Тип: менюшный квест

Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Рисованая авторская графика и отличная трекерная музыка. Игра доступна на русском, английском и японском языке. Есть и флэш версия. А еще - это первая игра для INSTEAD.

Где взять: В репозитории INSTEAD

Интерстейт

автор обзора: Василий Воронков

Как правило игра, хоть текстовая, хоть графическая — это приключение, созданное по всем канонам жанра — размеренная жизнь главного героя самым неожиданным образом нарушается (будь то вторжение инопланетных захватчиков или поломка любимого Спектрума), и ему, то есть вам, предстоит пройти через серию испытаний, чтобы восстановить нарушенный порядок вещей или, наборот, изменить весь игровой мир до неузнаваемости. Вариации могут быть самыми разными, но суть остается неизменной. Игра — это испытание, тернистый путь до итоговой победы через череду многочисленных смертей, загрузок и сохранений, путь, за который нас как правило награждают лишь финальными титрами. Поэтому приятно бывает обнаружить, что текстовые игры не всегда становятся слегка утомительными «разминками для ума» или навороченными генераторами случайных чисел. Порою текстовая игра может быть и чем-то другим. Например, литературой.

Шоссе в никуда

«Интерстейт» не относится к числу последних новинок. Вячеслав Добранов написал «Интерстейт» в 2010 году на платформе FireURQ (предоставляющей расширенные, по сравнению с обычным URQ, возможности для оформления, чем автор не преминул воспользоваться). Вся игра — это один эпизод из автомобильного путешествия, «роад-муви» в образе интерактивной новеллы, которая начинается на пустынной автостраде, под рев американского V8 и выкрученную на максимальную громкость музыку из радио-приемника, и заканчивается примерно так же — посреди уходящей к горизонту дороги. По атмосфере «Интерстейт» — это нечто среднее между «На дороге» Керуака и классическими играми из серии «Fallout», хотя я на самом деле никогда не был любителем подобных сравнений, да и вряд ли автор в действительности ориентировался на перечисленные произведения.

В «Инстерстейте» практически нет иллюстраций (если не считать титуальной страницы и заключительного экрана), однако я бы не сказал, что в них есть какая-то необходимость. Если для создания нужной атмосферы оказывается достаточно лишь текста (ну и, конечно же, музыки), то, наверное, иллюстрации и вправду не нужны. О музыке, впрочем, хочется сказать отдельно. Путешествие в игре происходит под аккомпанемент автомобильного приемника, который вы вольны выключить в любой момент или же оставить играть до самого конца. При этом весь остальной мир в игре — нем. Стоит вам выйти из машины, как музыка постепенно стихает, отдаляется, пока, наконец, не сливается с тишиной. И это лишь усиливает то ощущение безжизненности, которое царит в «Интерстейте». Только поймите меня правильно, это вовсе не является критикой. Мир в «Интерстейте» действительно мертв. Воспоминания главного героя, отрывки из дневников, случайные записки и, конечно же, музыка, которая звучит из приемника старого Понтиака «Транс Ам» — это все, что наполняет «Интерстейт» жизнью. Человечество практически полностью исчезло с лица Земли. Вот только это не слишком заботит главного героя — ведь у него есть своя, куда более важная цель для путешествия.

«Интерстейт» не отличается выдающейся продолжительностью, хотя в данном случае это совсем не хочется ставить ей в упрек. Может быть, потому что «Интерстейт», несмотря на свою открытую концовку, производит впечатление завершенного произведения. Если многие игры (в особенности, визуальные новеллы) можно сравнить с этаким слайд-шоу или с альбомом фотографий, где постепенно, со сменой кадров, рассказывается история (и часто без малейшей возможности на нее как-нибудь повлиять), то «Интерстейт» — это один-единственный снимок, Понтиак 79-го года, мчащийся в клубах пыли по залитому солнцем шоссе, и что-то изменить, повлиять на что-то здесь *действительно* невозможно. Все уже произошло. И ваша цель — вовсе не спасать этот безжизненный мир.

По три доллара за галлон

Впрочем, игровой процесс в «Интерстейте» вовсе не сводится к перелистыванию страниц и переходу по ссылкам. Мотор у Понтиака прожорливый, путь до заветной цели — длинный, и стрелка датчика топлива неумолимо начинает приближаться к отметке E. На пустом баке далеко не уедешь — вот и появляется у героя «Интерстейта» свой квест, а заодно — и небольшой перерыв в пути.

В «Интерстейте» используется инвентарь, однако его реализация несколько отличается от той, которую можно увидеть в играх на INSTEAD или в графических квестах. Сами описания сцен в «Интерстейте» всегда статичны, а все объекты, с которыми можно взаимодействовать, автоматически появляются во вкладке «Инвентарь». Щелкните на нее мышкой — и вы увидите меню со списком всех интерактивных предметов из окружения, у каждого из которых есть в свою очередь собственное меню со списком доступных действий. Использование объектов в инвентаре из-за этого выглядит довольно упрощенно — например, у ломика есть пункт меню «Применить» и, стоит вам перейти на нужную сцену, в которой использование ломика может быть оправданным, все, что вам остается сделать — это просто выбрать данный пункт в меню. Проблема, впрочем, совсем не в этом, хотя такая реализация инвентаря и накладывает некоторые ограничения на квесты.

Прежде всего, если присутствие в инвентаре ломика, автомобильной магнитолы да и даже багажника Понтиака «Транс Ам» еще можно как-то понять и принять, то вот загадочный блестящий объект, перемещающийся в наш инвентарь в тот же миг, когда мы замечаем его на обочине дороге, вызывает все-таки некоторое удивление. Впрочем, это не более, чем придирки, и к игровой механике «Интерстейта» довольно быстро привыкаешь — ведь она очень проста и совершенно не меняется на протяжении всей игры. По сути любые действия в игре всегда совершаются через одно и то же меню.

Тут однако таится и еще одна небольшая проблема — под конец «Интерстейта» меня уже довольно сильно утомило постоянное елозенье мышкой во всех этих меню и подменю, без которого не обойтись, чтобы совершить даже самые простейшие действия — например, вам придется забираться во вкладку «Инвентарь», чтобы просто подробно рассмотреть различные предметы на сценах.

Причем эту особенность не получится полностью списать на ограничения платформы, так как FireURQ позволяет размещать активные ссылки и непосредственно в тексте, что явно было бы чуть более дружелюбной к игроку альтернативой.

Впрочем, надо признать, что некоторое неудобство, косноязычность игрового интерфейса даже прибавляет «Интерстейту» какого-то странного необъяснимого очарования — как если бы вас вдруг заставили управляться со старым едва работающим прибором, когда вы уже давно привыкли ко всяческим тач-скринам и прочим модным современным приблудам. Но мне все-таки кажется, что более продуманный способ взаимодействия с игровым миром — настоящий, а не условный инвентарь с объектами — только способствовали бы погружению в игру, помогли бы еще лучше проникнуться ее атмосферой.

Полный рюкзак

Как квест «Интерстейт» не вызовет никаких сложностей даже у игрока, едва знакомого с жанром. В сущности, в игре и нет никаких загадок, а те действия, которые вам приходится выполнять во время краткого перерыва в пути, вполне логичны и очевидны. Здесь вы не увидите ни хитроумных пазлов, ни перегруженного бесполезным на первый взгляд скарбом инвентаря, ни многоэтажных комбинаций предметов — в общем всего того, к чему вы привыкли по классическим квестам. Отчасти причиной здесь выступает ограниченный интерфейс игры, отчасти — нежелание автора искусственно усложнять прохождение.

С последним я, кстати, готов безоговорочно согласиться. Уж лучше простые загадки и очевидные действия, чем пазлы, вставленные в самое не подходящее место. По этому поводу мне всегда вспоминается графический квест «Still Life», где герою нужно было выполнить простейшую задачку — включить электричество, опустив рубильник, — и с легкой руки дизайнера это бесхитростное задание было превращено в довольно-таки вымученный вариант игры в

«пятнашки». Герой в «Интерстейте» просто хочет заправить свой автомобиль, а подспудно занимается самым банальным мародерством — вряд ли головоломки из сборника задачек для развития ума смотрелись бы здесь уместно.

Но все-таки игра могла бы предоставлять и чуть больше вызова для игрока. Парочку квестов в «Интерстейте» вполне можно было бы усложнить, совершенно не нарушив правдоподобности ситуации. Хотя тогда «Инстерстейт» и воспринимался бы больше именно как игра, а не как произведение интерактивной литературы.

Один в темноте

Впрочем, автор явно и не сильно рассчитывал на игровой процесс в плане погружения игрока в атмосферу. У него для этого были другие средства. Прежде всего здесь хотелось бы отметить флэшбеки — стремительно и ярко врезающиеся в нарочито медленное повествование «в настоящем времени». По сути через воспоминания главного героя и рассказывается основная история, а их стиль и динамика удачно контрастируют с неторопливым тоном остальной истории. Игрока уносит в прошлое буквально на несколько строк и потом вновь возращает обратно, но этого хватает, чтобы передать состояние главного героя и в то же время способствовать вовлечению в историю игрока.

Как я уже упоминал раньше, в «Интерстейте» не происходит каких-либо движущих сюжет событий. Собственно, «в настоящем времени» в «Интерстейте», несмотря на выбранную автором форму дорожного приключения, вообще нет движения. Ведь все уже произошло — в прошлом, которое открывается перед нами через отдельные вспышки, пока герой настраивает магнитолу в машине или закуривает сигарету.

Вообще приятно сознавать, что для изменения тона повествования автору достаточно лишь самых простейших, с точки зрения современных игр, средств. По большому счету все «спецэффекты» «Интерстейта»

К слову о Потиаке

В заключении игры автор пишет о том, что Понтиак «Транс Ам» был снят с производства в 2002 году. К этому хотелось бы добавить то, что последний автомобиль марки Понтиак сошел с конвеера в 2009-ом. А год спустя марка прекратила свое существование официально.

ограничиваются изменением цвета фона и текста — но как это сделано! Видно, что автор не боялся экспериментировать. Как вам, например, такая идея — выводить описание темно-серым на черном — так, что их едва можно разглядеть? Вряд ли в обычной ситуации это показалось бы разумным решением. Но ведь, согласитесь, что это как нельзя лучше передает состояние главного героя, который оказался в бессветном помещении, когда глаза его еще не успели привыкнуть к темноте. Потом вы включаете в фонарик, и буквы наливаются светом, а когда вы наконец решаете выйти наружу, и фон меняется на светлый, то хочется даже прикрыть рукой глаза, сощуриться от яркого солнца. Честно говоря, такие моменты заставляет меня по-настоящему верить в текстовые игры — не нужно никаких новомодных HDR-эффектов, динамических теней и прочего, ведь и самый обычный текст работает ничуть не хуже.

Снова в путь

Игра проходится быстро — и обрывается резко, как взятый на гитаре аккорд, когда кто-то прижал пальцами струны. Какое-то время тебе еще кажется, что ты слышишь эхо удаляющейся мелодии, рев двигателя «Транс Ама», шуршание шин — а потом наступает тишина. И как бы не хотелось продлить свое пребывание в мире «Инстерстейта», ты понимаешь, что продолжения уже не будет, что у этого произведения мог быть только такой конец. И все, что тебе остается — это пройти игру снова.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Интерстейт

Автор: Вячеслав Добранов

Тип: интерактивный рассказ, квест

Платформа: URQ

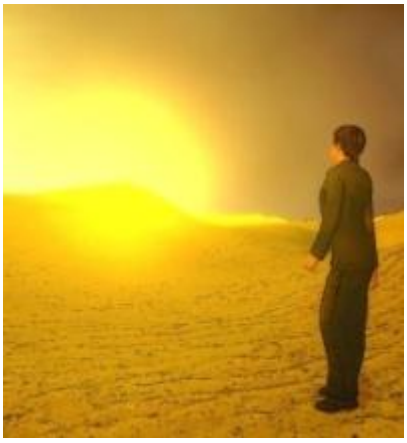
Особые приметы: Необычный подход к оформлению. Музыка из динамиков старого Понтиака.

Где взять: В репозитории URQ

«Интерстейт» — во всех смыслах необычное произведение. Удивительно, как интересно автор смог подать историю, в которой в сущности ничего не происходит. Бесспорно, «Интерстейт» — одна из лучших игр на URQ, но все-таки — это лишь небольшая зарисовка, один-единственный снимок, этюд, и мне почему-то кажется, что автор способен создать что-то даже еще более впечатляющее — по крайней мере, мне очень бы хотелось в это верить.

Переход

автор обзора: Вадим Балашок



С игрой «Переход» у меня как-то не заладилось. Так получилось, что первую часть игры я проходил трижды. Первый раз — когда только вышла демо-версия. Потом, когда вышла уже полная версия игры, я решил пройти игру заново — даже закончил первую главу и начал вторую. Но какие-то дела, заботы, переезд с Fedora на Debian — в общем закрутился. Спустя какое-то время я вспомнил об игре и решил-таки пройти ее целиком. Не зря же она считается самым масштабным проектом под INSTEAD. Запустил INSTEAD, прошёл первую часть, и мне пишут типа «продолжение следует»... Что за...? Оказывается, я по ошибке снова запустил ту самую демо-версию. Просто в связи с переездом на новую систему, я немножко перепутал INSTEAD-ы. Их у меня два — один из Debian, старый, другой — самый новый из SVN INSTEAD-а. Одним словом, проходить четвёртый раз одно и то же у меня не было никакого желания. Со злости удалил все версии игры с винта и забыл про неё на несколько месяцев.

Шло время. Я поостыл, пообжился на Debian-е, заскучал по текстовым квестам. И в один прекрасный вечер решил поиграть в какой-нибудь интересный проект. Скачал визуальную новеллу какую-то — Wine упал, не справился. Скачал какую-то игру не то под FireURQ, не то под QSP — Wine снова упал. Плюнул, не стал разбираться и вспомнил о непройденном «Переходе». Скачал, установил, запустил. Ну не-е-е-ет. Желания проходить первую главу ещё раз меня не было. Связался с автором, он помог запустить сразу со второй главы. Ну вот! Значительно лучше. Итак, понеслось...

Нужно сразу отметить один нюанс. В отличие от большинства, я не считал «Переход» шедевром. Ну как-то не зацепила меня неоднократно пройденная первая часть игры. Да, видно, что автор очень старался. Труд объёмный, масштабный. Графика, сделанная на основе какой-то там 3D программы не то для фильмов, не то для ещё чего-то. Сценарий, завязка, диалоги. Вроде бы всё должно приводить к тому, что игра должна цеплять сразу. Но меня она по

какой-то причине сильно не зацепила. Только пройдя игру почти до конца, я понял почему. Но обо всём по порядку.

Сценарий

Ненавижу спойлеры. Ненавижу, когда на видеокассетах или обложках DVD дисков были фразы типа «…герой гибнет в неравной борьбе…» Подобный «обзор» я видел где-то на одну из моих любимых игр «Кайман, помощник Шерифа». В этом «обзоре» раскрывается *вся* завязка сюжета,*все* финальные повороты, раскрывается *всё*. Прочитал такой «обзор» — и что? Всё. Занавес. Смысла играть нет. Вспоминается старый анекдот про «убийца в конце — дворецкий»… Поэтому критику, или, если иначе сказать, оборевателю игр (равно как и фильмов, книг и прочая) нужно, с одной стороны, привлечь потенциального «пользователя», а с другой — не выдать все сценарные «плюшки».

Поэтому скажу лишь о завязке сюжета. Далёкое будущее. Космические полёты на дальние расстояния. Космический корабль «Борей» летит на очередное задание по доставке груза с отдалённой планеты. Но происходит нечто, что заставляет корабль выйти из гипер-прыжка значительно раньше запланированного срока. Вы приходите в себя на корабле. Аварийный свет, сирены и все прочие составляющие. С этого начинается одна из самых длинных текстовых игр, которых я проходил.

Нельзя сказать, что меня поразил сюжет игры. Но от него как бы веет доброй атмосферой фантастики 80-ых или 90-ых годов. Ещё в

игре «Переход» есть несколько, извините за тавтологию, «переходов» — в самых различных смыслах этого слова. Игровая ситуация часто коренным образом меняется, что порождает необычные загадки. Нестандартные и интересные. Итак, загадки…

Загадки

Сейчас, глядя на листы бумаги, изрисованные картами из игры «Переход», я подумал. Как же так написать об игре, чтобы не выдать сюжет? Гхм… Вспомнилась фраза из недавно прочитанной статьи по текстовым играм. Что-то типа «бывают игры, в которых сюжет крутится вокруг загадок, а бывают игры, в которых загадки удачно вплетены в сюжет игр». «Переход», в общем, можно отнести ко второй группе. Загадки логичные, обдуманные. Один раз я пытался взломать код, начало и конец которого были известны. Что нужно было попробовать? Ввести сразу полную комбинацию. Но меня заклинило, и я почему-то думал, что загадка не может быть настолько простой и начал подбирать цифру, которая якобы была потеряна между началом кода и концом. Перебрав все 10 вариантов, я был жутко зол. Ни один не подошёл. На деле же всё оказалось куда проще.

Однако, не все загадки в игре решаются с такой же лёгкостью. Пришлось изрисовать пару листов А4 картами. Загадок, связанных с нахождением пути в игре хватает. Некоторые достаточно простые. Достаточно лишь точно зарисовывать свой маршрут и быть внимательным. Но некоторые мне показались зубодробительными.

Однако, по отзывам на форумах, у многих игроков всё было с точностью до наоборот. Те части игры, в которых я застревал надолго, некоторые проходили влёт. А там, где я рисовал карту и за 10 минут находил нужный путь, кто-то плутал достаточно долго… Одним словом, всё индивидуально.

В «Переходе» нет загадок чрезмерно завышенной сложности. Все решаемы. Но тут мы подходим к первому аспекту, который меня покоробил в игре. Обычно как выглядит прогресс в игре? Задействовал предмет, или воспользовался предметом, или подействовал предметом на предмет — и тут срабатывает триггер, игра переходит в следующее состояние. В «Переходе» так не везде. В игре есть один эпизод, в котором сплошь и рядом бывают ситуации, где мало что-либо сделать или применить предмет на предмет. Нужно ещё и дойти в определённую локацию, чтобы сработал этот пресловутый триггер. При этом игра никак не предупреждает о том, что нужно куда-то сходить. Поэтому часто приходилось тупо бегать по всем доступным локациям и гадать — а я уже сделал что-то для прохождения дальше или ещё нет?

Атмосфера

Для меня главное в игре — атмосфера. В «Переходе» особая атмосфера. Безысходность и тоска. Вот две составляющие, которые не покидали меня на протяжении всей игры. Но это не депрессивно-мрачная безысходность, которой меня поразил фильм «Pandorum». Это какая-то… тоска с надеждой на лучшее. Наверное это «полубезнадёжность», если так можно сказать.

Игра целостна, и я нигде не заметил особых провалов. Музыка вроде бы не особо запоминающаяся (кроме пары-тройки мелодий), но «в кассу». Дополняет дух и стиль игры. Хотя, надо отметить, что я заинтересовался программой, с помощью которой была записана музыка. К сожалению, оказалось, что она доступна только под Mac OS, но это отдельная история…

Тексты

Вот мы и пришли к основному. Тексты. Вот что есть суть и соль текстовой игры. В игре очень много диалогов. Не знаю как остальным, мне лично почему-то с трудом даются диалоги в собственной игре. Поэтому я с удивлением читал витиеватые

диалоги персонажей. Все они достаточно любопытные и читаются с интересом.

Нельзя не упомянуть дневники. Почему-то дневники зацепили больше всего. Не знаю. Может, потому что мне нравится книга Брэма Стокера «Дракула», которая вся написана в виде дневников и писем героев. Это позволяет автору постепенно нагнетать атмосферу. Читатель знает, что ничем хорошим этот дневник не кончится, но читает, не в силах оторваться… Не знаю. Но дневники, найденные в игре, обладают всем, что нужно для поддержания атмосферы, духа и интереса к игре — внутренний сюжет, хороший стиль изложения… Это, в конечном итоге, и вызывает интерес. Читая дневники, понимаешь, что автор умеет писать.

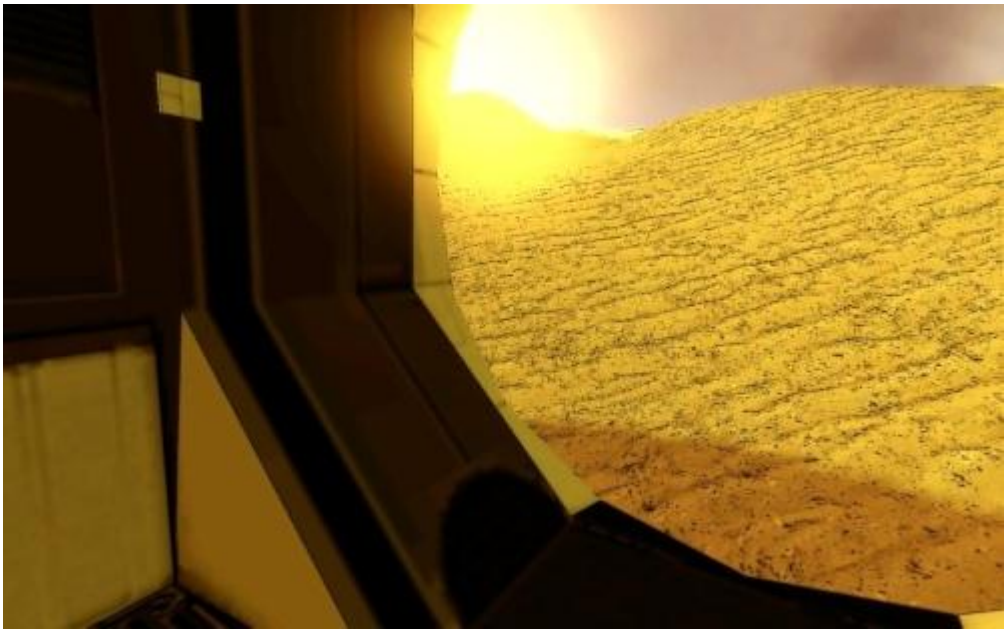
И тут мы приходим к основному аспекту, по которому у меня лично есть сильная претензия к автору игры. Я долго не мог понять, что же меня так коробит в игре. Потом понял.

Описание локаций

Мне нравятся игры, в которых для каждой локации есть два описания — полное, которое выводится когда ты приходишь первый раз, и упрощённое, которое выводится при повторном посещении. Это второе описание, как правило, очень простое — «Я в комнате. Тут есть стол и тут есть стул».

Что же в «Переходе» с описанием локаций? Да, бывают и подробные описания — в том числе и по модели, описанной выше.

Однако зачастую локации поданы очень схематично. Насколько интересны диалоги и дневники, настолько скучны и пусты описания многих локаций в игре. «Это рубка. Тут есть стол и пара стульев». Это утрированное описание, но у меня осталось впечатление от описания локаций именно на таком уровне. Я не выдержал и спросил автора — почему так? Он ответил что-то вроде: «я не хотел подробно описывать то, что есть на иллюстрации». Вот тут и сыграла отрицательную роль красота трёхмерных сгенерированных картинок. Автор счёл необязательным описывать детали. Я проходил игру на EEE PC. Размер экрана тут 9 дюймов. Картинка в игре у меня была размером с пачку сигарет. Рассмотреть детали на такой картинке очень проблематично. И когда отсутствуют текстовые описания локаций…



Может кто-то любит скромные описания локаций. Но мне они помогают полнее погрузиться в атмосферу игры. Поэтому меня и не сильно зацепила демо-версия игры. Потому что от текстовой игры ждёшь *текстового* описания всего, что встретишь.

Итог

Что же мы имеем в итоге? «Переход» в целом — хороший проект. Особенно, для первой игры. Обычно авторы начинают писать «мелочи», пробуют перо, если так можно выразиться. Многие на мелочах и останавливаются. Так и остаются в рамках игр-одноходовок, игр типа «концепт» или ещё каких оправданий для своих «коротышей». Смотришь список игр автора — там десяток

игр. Ну, думаешь, плодовитый чел. Только и делает, что творит. А потом посмотришь размеры игр, сложишь их все вместе, вздохнёшь и пойдёшь искать другого автора, который способен написать хотя бы среднюю по длительности игру. Хотя бы игру, в которой есть проработка сюжета, персонажей и прочего, а не желание добавить ещё одну «галочку» к списку своих проектов.

Если у автора в «портфолио» такая игра, как «Переход», то видно сразу, что человек не гонится за количеством игр. Он хочет брать качеством. Да, в игре на мой придирчивый взгляд, есть недочёты. Я бы не назвал игру шедевром. Но для первого проекта поражает масштаб и проработка отдельных составляющих. По крайней мере, я теперь понимаю, почему многие люди считают «Переход» лучшей игрой для INSTEAD. Поиграйте в «Переход». Он не оставит вас равнодушными.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Переход

Автор: Василий Воронков

Тип: менюшный квест

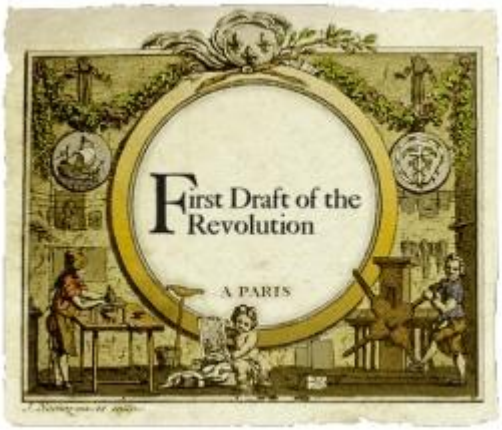
Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Цветные иллюстрации и авторская музыка. Полное прохождение игры занимает порядка 10 часов.

Где взять: На сайте игры

Первый набросок революции

автор обзора: Юрий Павленко



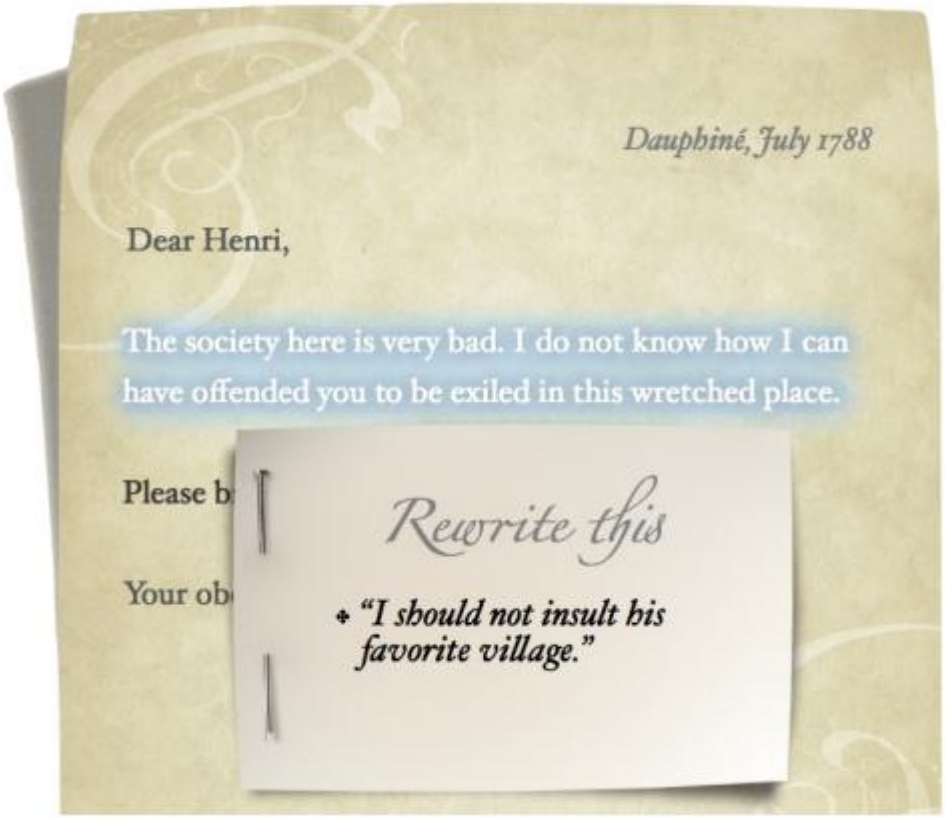
От редактора: *Данная статья открывает серию обзоров на наиболее яркие произведения англоязычной интерактивной литературы.*

Честно признаться, я вовсе не собирался писать обзор на эту игру, а планировал рассказать о Savior-Faire. Зашел на сайт автора, Эмили Шорт (которая на мой взгляд в представлении не нуждается, и является, пожалуй, самым известным автором в мире интерактивной литературы) и сам того не заметил, как начал играть в совершенно другую игру. И тут же был очарован. Признаться, я всегда хотел поиграть в нечто вроде Шадерло де Локло с возможностью изменить финал (я всегда симпатизировал маркизе де Мертье).

Но обо всем по порядку. «Первый набросок Революции» представляет собой чуть ли не единственный известный пример интерактивной литературы эпистолярного жанра. Действие происходит во время Французской Революции (впрочем история здесь скорее альтернативная, например, аристократы широко используют магию, так что игра в некотором смысле перекликается с Savior-Faire, обзор на которую я пока не написал), и начинается с того, что Джульетта отправлена мужем на лето в его родную деревеньку неподалеку от Гренобля. Скучая, она не находит ничего лучше, чем написать письмо. Здесь в повествование и вступает игрок, который помогает героям писать письма, выбирая варианты из предложенных. Да-да, письма писать придется за разных героев по очереди, постепенно узнавая их историю, тайны и суть взаимотношений. И от игрока зависит, расскажет ли Джульетта, что симпатичный молодой человек, с которым она давече познакомилась, был монахом, или опустит этот малозначительный факт, чтобы заставить мужа поревновать.

Письма пишутся по разному — Джульетта много раздумывает, постоянно переписывая одно и тоже, думая о том, как это воспримет муж. Подход Генри, напротив, крайне прямолинеен и прост, что прекрасно передано интерфейсом.

Эмили Шорт не требуется четырнадцати страниц, перемежаемых словом «Дальше», — характер героев примерно понятен со второй строки. Что Джульетта делает в деревне, в чем суть магического дара Генри, каковы взаимотношения между героями — все это предстоит узнать читателю по ходу дела, постепенно «раскачивая» героев. А они многое не договаривают друг другу. Да и письма следует составлять аккуратно, ведь что написано пером…



«Первый набросок революции» на iOS

Впрочем, это далеко не только история об отношениях между мужчиной и женщиной. Большое значение в произведении занимает моральная и социальная составляющая, ведь огромную роль в созданном Эмили Шорт мире играет магия, доступная только аристократам. Благородные семейства интригуют друг против друга, ведя скрытую войну. Впрочем, не стоит забывать, что действие игры происходит в период Великой Французской Революции и призывы убить каждого из тех, кто способен пользоваться магией, слышатся все чаще и чаще.

Кстати, исходный код движка игры тоже написан дамой, Лизой Дейли, и доступен на github. И кто после этого скажет что интерактивная литература — не женское дело!? Игра работает в современных браузерах и на «айпадах».

Эпистолярный жанр редок для интерактивной литературы, а таких мастерских работ я вообще не припомню. Так что я рекомендовал бы ознакомиться с игрой решительно всем.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Первый набросок революции

Автор: Эмили Шорт

Тип: интерактивный рассказ

Платформа: авторская

Особые приметы: Редкий случай интерактивного рассказа в эпистолярном жанре. Доступна в версиях для веб и iOS.

Где взять: Например, здесь

День яблока

автор обзора: Василий Воронков

«Именно для таких игр и создавался INSTEAD». Я не раз слышал эти слова от Петра, создателя платформы INSTEAD. Подобную характеристику можно с легкостью применить к большинству его собственных творений — впрочем, только ими список не ограничится. «Лифтер», например (обзор на которого вы можете прочитать в нашем журнале), как раз является ярким примером игры, для которой создавался INSTEAD. «День яблока», впрочем, тоже.

Что же должна представлять из себя игра, «для которой создавался INSTEAD»? Трекерная музыка? Присутствует. Рисованые карандашные рисунки? Тоже на месте — причем довольно неплохие. Игровой процесс, напоминающий, скорее, графические квесты, чем интерактивную литературу? Можно было даже не упоминать. Этими ингридиентами дело, разумеется, не ограничивается, и, подобно многим играм Петра, «День яблока» — это простая (по крайней мере, на первый взгляд) история, о простом (на первый взгляд) человеке. Ну и места действия, разумеется — старые советские подъезды, дворы и магазины. Добавьте сюда еще парочку пьяниц на роли второго плана и получите довольно полную картину. Получается, что все в этой игре так понятно и просто? Ну, разумеется, нет.

По пути в магазин

«День яблока» был написан Александром Соборовым в 2010 году, и это, как уже упоминалось, одна из классических INSTEAD-игр. Сюжет «Дня» довольно прост — главный герой просыпается в своей квартире и... тут к событиям подключается игрок. Про героя игры нам практически ничего и не известно — ни имя, ни возраст, ни род занятий, — впрочем, мы знаем, что он предпочитает шорты штанам и что у него неплохой аппетит. В этом, собственно, и заключается главный игровой квест — на желудке у героя пусто, в холодильнике — хоть шаром покати, вот и приходится переться на улицу, в

магазин, чтобы закупить себе припасов. Разумеется, наше приключение так легко не заканчивается и, когда герой достает у кассы кошелек… Нет, нет, деньги там есть, все не настолько банально. Впрочем, я по ходу снова увлекся — должны же у читателя остаться хоть какие-то сюрпризы при прохождении.

Вообще завязка «Дня яблока» довольно сильно напоминает «Будку» (вернее, конечно же, наоборот, так как «Будка» вышла на два года позже, однако будем следовать последовательности появления обзоров в журнале). Более того, события «Дня» также могли бы происходить где-нибудь в начале девяностых (или даже восьмидесятых). Спектрума, правда, тут нет. И кота тоже. Зато блуждания по квартире, старый загаженный подъезд, лифт (правда, совершенно исправный) и даже незапланированный визит в магазин тоже имеются. Впрочем, если «Будка» постепенно превращается из бытовой постановки в осторосюжетный триллер, то развитие событий в «Дне яблока» быстро принимает скорее юмористический, чем фантастический характер. Попросту говоря — все, что с вами происходит в этой игре, не то что сложно, а в принципе невозможно воспринимать всерьез.

Как квест «День яблока» довольно логичен (ну, с небольшими натяжками), однако сюжет игры попросту не поддается человеческой логике. Если события, происходящие в каком-нибудь «Возвращении квантового кота» вам казались немного странными — забудьте. Там по крайней мере вполне были понятны поступки и мотивы главного героя. «День яблока» же — игра совсем другого плана. Это, скорее, комедия абсурда, в которой главный герой в тщетных попытках добыть себе пропитание будет заниматься изготовлением водки, травить людей слабительным, разбивать окна и… Стоп. Я уже и так достаточно рассказал.

Восемь с половиной рублей

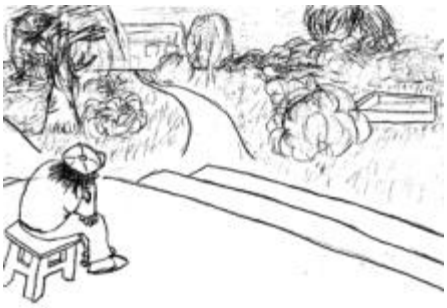
Нет, поначалу ты еще как-то ждешь того, что странные события, которые происходят с главным героем, получат хоть какое-нибудь (мистическое? фантастическое?) объяснение, но в какой-то момент — где-то между попытками выпросить денег на еду у алкаша, который не может купить себе водки, и приготовлением слабительного с целью совершить кражу (причем даже не еды) — ты

уже попросту перестаешь эти объяснения искать. Ведь как-то увязать все то, что заставляет вас делать игра в поисках продуктов на завтрак, становится попросту невозможно — а в особенности, поступки главного героя, который иногда, как бы это сказать, кажется не шибко умным, а иногда — попросту больным на голову.

Самое забавное, что в конце автор таки умудряется дать происходящему вполне убедительное объяснение, однако рассказывать я об этом, разумеется, не буду — лучше вам самим пройти эту игру.

Но важно даже не то, что автор «Дня яблока» смог таки ловко выкрутиться в конце и придумать тому безумию, что творится в игре, хоть какое-то оправдание. Важно то, что сама игра получилась по-настоящему безумной! Да, простая бытовая логика здесь не действует, мотивация полностью нарушена, мысли и поступки главного героя достойны многотомного исследования по психиатрии — но сложно передать словами, насколько это весело, когда ты понятия не имеешь, куда в следующий момент тебя забросит игра и чем еще заставит заниматься. Ближе к концу я бы не удивился, если бы в «Дне» появились «зеленые человечки» на летающих тарелках — впрочем, и без них веселья было достаточно.

Вокруг да около



Но теперь мы подходим к главному — нужно стереть улыбку с лица и попробовать серьезно и рассудительно оценить такую тонкую субстанцию как «игровой процесс». Я уже упоминал выше, что «День яблока» — это классическая INSTEAD-игра, а следовательно, вас ожидает квест с инвентарем и предметами. Предметы, разумеется, можно комбинировать, применять на окружающие вас предметы — и так далее, и тому подобное. Здесь, однако, сразу бы хотелось отметить ряд, скажем так, «особенностей».

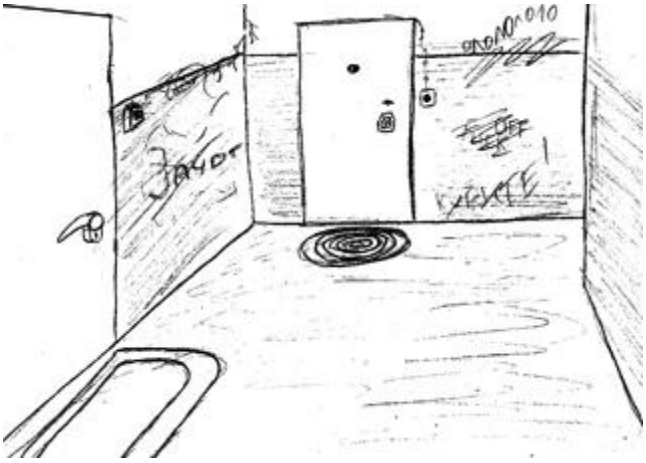
Во-первых, реакция игры на вполне, казалось бы, логичные поступки часто бывает непредсказуемой — например, попробуйте

поставить бутылку на стол или отлить из нее воды в стакан, как это действие вполне может быть отрекомендовано как «извращение», а то и вовсе — герой заявит, что еще «не выжил из ума окончательно», чтобы заниматься подобным. Ну да, налить воды в стакан — это, конечно, чистой воды безумие, не то, что воровать у соседей пожитки. Нельзя сказать, что эта особенность сильно мешала игровому процессу, но некоторая непроработанность игрового мира все же бросалась в глаза.

Во-вторых, как квест «День яблока» в чем-то довольно сильно отличается от себе подобных. Само по себе это не плохо (но и не обязательно хорошо), однако упоминания в любом случае стоит.

Вообще в классическом квесте, где бы ни происходило его действие и какого бы пола, возраста и расы ни был наш герой, вам практически всегда, с чрезвычайно редкими исключениями, приходится играть за персону, страдающую клептоманией в особо тяжелой форме. Мы шатаемся по свалкам, подбираем все, что плохо (или даже хорошо) лежит — в общем, набиваем карманы всяческой снедью, не имея ни малейшего понятия как, когда и где нам все это может пригодиться. Причина тут в общем простая — до нужного сюжетного квеста мы еще не добрались, а предметы, которые мы будем использовать для его решения, уже, что называется, под ногами валяются. Вот и приходится запасаться «впрок» — для будущих, еще не открытых загадок.

Но герой «Дня яблока», может, и выжил (неокончательно) из ума, однако клептоманией точно не страдает. И ни за что, ни под каким соусом не будет, к примеру, подбирать предмет, если пока еще не получил квест, в котором использование этого предмета может быть оправдано. С одной стороны, находка отличная и позволяет нам избавиться от лишнего хлама в инвентаре. Но есть, как вы понимаете, и другая сторона.



Дело в том, что правило «сначала получили квест, а клептомания потом» распространяется не только на предметы, но и на локации тоже. Например, герой вполне охотно идет шататься по песочнице, но вот шагнуть в кусты он ни в какую не хочет — дескать, а что я там забыл, мне и тут весело. С

предметами, впрочем, тоже не все гладко. Хотите рассмотреть что-нибудь по-внимательнее? Только после того, как выполните некий квест, никаким боком с этим предметом не связанный. Покопаться в куче мусора на дороге? Аналогично. Из-за всего этого игровой процесс «Дня яблока» превращается в наматывание кругов по одним и тем же локациям — ведь кто знает, возможно, предмет, который поначалу показался вам лишь атмосферной декорацией, теперь имеет первостепенное значение для сюжета.

Кому-то, возможно, понравится такой подход, а кому-то — не очень понравится. Впрочем, от совсем уж потерянных блужданий в «трех соснах» и «перетыкивания» всего подряд «День яблока» спасает относительная логичность квестов. Вернее, так — сами квесты, то, как они соотносятся с целями главного героя, совершенно не логичны, а вот решение у них обычно вполне разумное и как правило лежит на поверхности. Правда, была в игре парочка моментов, где я ненадолго застревал. Так что, с вашего позволения, я решусь на небольшой спойлер, который, надеюсь, вам впечатление от прохождения не испортит — из аптечки, которая висит в туалете, можно получить далеко не один полезный предмет, просто всему, как говорится, свое время.

Вместо троеточия

«День яблока» на финальном экране с «титрами» предлагает вам написать свою собственную игру для INSTEAD. Совет, бесспорно, отличный, и я бы рекомендовал вам ему последовать. Однако, честно говоря, после этой игры хочется не погрузиться с головой в самостоятельное творчество, а получить еще одну порцию «клюквы» о безумных приключениях на голодной желудок.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: День яблока

Автор: Александр Соборов

Тип: менюшный квест

Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Музыка и авторские карандашные иллюстрации.

Где взять: В репозитории INSTEAD

Джинн из машины

автор обзора: Василий Воронков

Выражение «deus ex machina», на которое прозрачно намекает название этой игры, означает развязку безнадежной ситуации с привлечением внезапных и могущественных сил, о присутствии которых мы до этого даже и не догадывались. Есть и более привычный, так сказать, русскоязычный аналог — «рояль в кустах». Забавно, но именно подобный «литературный прием» автор и использует в «Джинне». Казалось бы — явный недостаток (и отличный повод для критики, с которой даже хочется начать весь обзор). Однако многозначительное название невольно заставляет искать во всей этой чехарде с богами (или джиннами) «из машины» какой-то скрытый, недоступный простому смертному смысл.

Тематический конкурс

«Джинн из машины» — это текстовая игра, написанная Евгением Туголуковым для платформы URQ (автором титульного изображения, которое вы можете наблюдать выше, является Евгений Бычков). Игра была написана для проигрывателя AkURQ (и не будет корректно работать в более популярном на настоящий момент FireURQ). «Джинн» — это игра «с историей», причем история ее начинается в 2005 году, когда автор намеревался подать «Джина» на конкурс ЛОК. Все игры для ЛОК-2005 должны были включать в себя ряд обязательных ингридиентов, а именно — тему бесполезности разума, некую «ожившую вещь» (под определение которой, согласно условиям конкурса, вполне подходил, скажем, искусственный интеллект) и тему «помощника героя» (в том смысле, что в игре есть самый настоящий герой с прописной буквы, но помимо него фигурирует еще и простой, ничем не примечательный помощник, который тоже оказывается полезен по ходу дела). На конкурс 2005 игра, как вы можете догадаться, не

успела, и автор решил попытать счастья годом позднее и подать игру на конкурс ЛОК-2006, когда нужно было уже соответствовать теме «общее дело». Однако — снова не успел.

Более подробную историю создания «Джинна» вы можете прочитать в самой игре (а заодно попросить автора рассказать, как же все в итоге закончилось, и успел ли он хоть на какой-нибудь конкурс). Я упомянул здесь краткую хронологию появления игры на свет лишь потому, что сам ознакомился с ней лишь по завершии «Джинна» — и, надо сказать, она во многом объяснила то странное чувство, которое я испытывал во время прохождения — когда кажется, что автор решает сменить жанр по ходу пьесы. Но обо всем по порядку.

Журнал «Юность»

По игровому процессу «Джинн из машины» представляет собой сплав из интерактивного рассказа и квеста. Впрочем, загадок в игре практически нет, и вряд ли она вызовет у кого-нибудь сложности при прохождении (по крайней мере, ее «квестовая» часть). По сути «Джинн» — это небольшая фантастическая история о двух влюбленных, которые оказались разлучены в результате неожиданной космической катастрофы. Завязка звучит многообещающие — и, бесспорно, таковой и является. Вообще «Джинн», честно говоря, напомнил мне научно-фантастический рассказ из старого советского журнала годов семидесятых для пионеров и будущих комсомольцев — ну знаете, из тех, что исправно печатали раз в месяц на дешевой газетной бумаге и периодически, среди не слишком-то литературных произведений благополучно забытых ныне писателей, в них попадалась повесть Стругацких или роман Войновича. Такие многие из нас — тогда, в юности — зачитывали до дыр. «Джинн» каким-то образом сохранил дух той эпохи — мнущиеся желтоватые страницы, офсетная печать и какая-то романтичная наивность, которой пропитано все это произведение.

Действие игры происходит в недалеком и, видимо, светлом будущем, когда отечественную космическую программу решили реанимировать и послать исследовательский корабль не на какую-нибудь банальную Луну, а прямиком на Марс. Разумеется, подобная миссия требует тщательной подготовки и длительного изнуряющего тестирования, в котором один из главных героев как раз и учавствует. Так и начинается история «Джинна». Мы вместе с

Виктором Саниным, отважным пилотом-испытателем, оказываемся в кабине корабля — до начала испытаний остается всего-то несколько минут, у нас есть время только, чтобы бегло осмотреться по сторонам да понаблюдать в монитор за своей подругой, Ритой, которая пришла… чуть не написал «попрощаться».

Вообще чуть ли не с первых строк становится понятно, что тестовый запуск двигателей ничем хорошим не закончится. И действительно — после того, как звучит команда «Запустить программу испытаний!», корабль вдруг ни с того ни с сего отделяется от станции и, с ускорением в 10G, скрывается в космической пустоте. После этого повествование переключается на подругу невезучего героя, которая с ужасом наблюдала за происходящим по монитору.

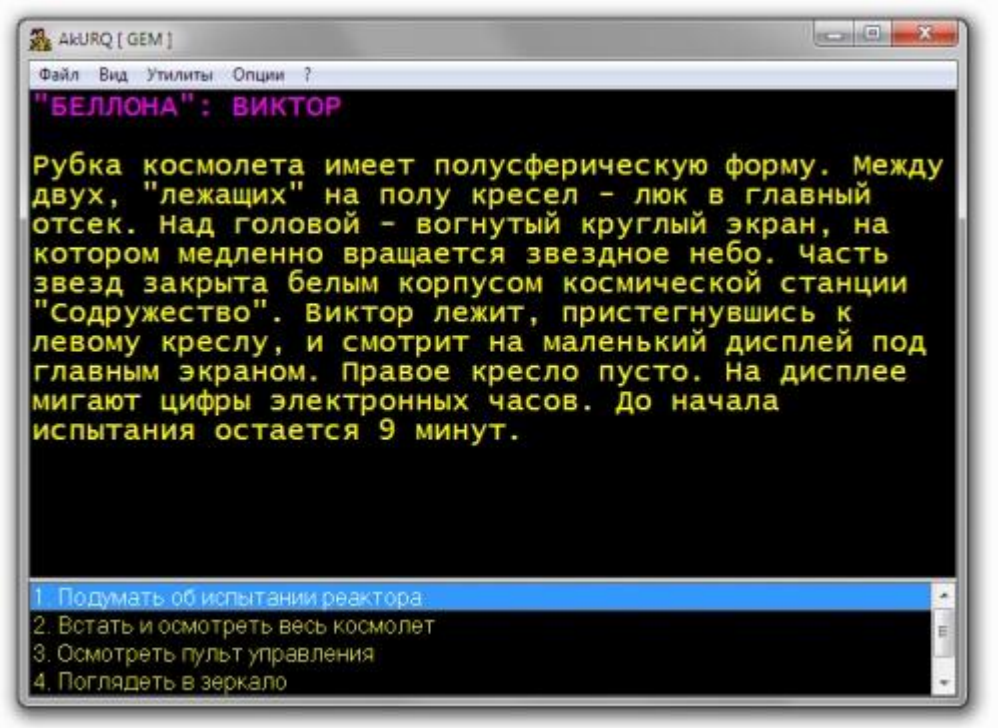
Во время игры вам придется не раз переключаться между персонажами — Виктором, который на бешеной скорости летит за пределы солнечной системы, и его подруги Риты, которая пытается спасти своего возлюбленного на Земле. Кстати, это даже не является спойлером, так как автор предупреждает о такой особенности своей истории в самом начале. Как я уже упоминал раньше, часть приключений происходит в режиме интерактивного рассказа, когда вам нужно просто выбрать один из вариантов продолжения истории. Иногда игра становится немного похожа на квест, а иногда — на странноватую викторину со сборником вопросов. Сюжет развивается довольно непредсказуемо, и я на самом деле люблю непредсказуемые сюжеты, однако в случае с «Джинном» я вовсе не уверен, что это является достоинством.

Завизжать или зажать рот руками?

«Джинн» по большей части не заставляет игрока выбирать варианты продолжения истории вслепую — когда приходится руководствоваться лишь интуицией ну или бросать игральные кости на удачу. Это, бесспорно, плюс — особенно, на фоне игр, которые приходится переигрывать по десятку раз, нащупывая верную цепочку ответов методом проб и ошибок (так, например, происходит в «Саргасс 19», обзор на который вы можете найти в нашем журнале). Впрочем, в «Джинне» это достигается не самым, скажем так, оптимальным способом — некоторые предлагаемые варианты заставляют думать, что герой, которым мы управляем, страдает от психического расстройства. Я, конечно, понимаю, что Рита находится в глубоком шоке от произошедшего с Виктором, но «закричать от ужаса» на совещании или «вцепиться» кому-нибудь в

волосы с целью выразить свое несогласие как-то не представляются мне достаточно убедительными вариантами развития сюжета. И они таковыми, естественно, не являются — попробуйте эксперимента ради забиться в истерике посреди научных дебатов, как история тут же сделает резкий поворот и... неожиданно закончится. Право, кажется, что некоторые варианты действий были вставлены автором просто «для галочки» — чтобы добавить видимой интерактивности в весьма линейное по сути действие.

Да и, собственно, вся история «Джинна» (не считая нескольких вариантов концовки, из которых все равно лишь один является во всех смыслах благоприятным) абсолютно линейна, и вы практически никак не можете на нее повлиять. Для квеста, где игровой процесс заключается в решении загадок, это не было бы недостатком, однако, играя в «Джинна», где большую часть времени геймплей сводится лишь к выбору нужного варианта в конце описания сцены, начинает закрадываться подозрение — а игра ли это?



Скриншот «Джинна из машины», исполняемого в интерпретаторе AkURQ

Нет, разумеется, выбор нужного варианта не всегда является таким уж очевидным — иногда приходится немного подумать, а то и попытать счастья со второй попытки. Проблема в том, что всегда есть *нужный* вариант, единственный путь развития истории — и если вы ошиблись, нажали не на ту «кнопку», то история довольно

быстро закончится — и совсем не так, как вам бы хотелось. Но, к счастью, одной «интерактивной литературой» дело не ограничивается.

Затерянный в космосе

Эпизод сменяется, мы переключаемся на другого героя — и вместе с тем меняется и игровой процесс. Нам уже не нужно выбирать между различными вариантами действий и старательно сдерживать приступы истерики, хотя у Виктора, которого на неисправном корабле уносит все дальше от Земли, на это куда больше оснований.

Лучшие, на мой взгляд, эпизоды «Джинна» проходят именно на корабле — нам в кои-то веки предоставляется свобода действий, мы можем перемещаться между отсеками, исследуя корабль и причины поломки — можем даже выходить в космос. В игре появляется элемент исследования, предметы, инвентарь — в общем, «Джинн» начинает походить на самый настоящий квест, пусть и без загадок, а лишь с простыми задачками, которые, тем не менее, отлично способствуют погружению в игру.

Однако эпизод быстро заканчивается — так и слышится, что где-то ритмично пощелкивают ножницы монтажера — и мы вновь возвращаемся на Землю, к Рите и ее страданиям.

Deus ex machina

В целом видно, что автор «Джинна из машины» пытался сделать игру как можно более разнообразной в плане геймплея. В «Джинне» даже есть один эпизод в стиле парсерной игры, что-то вроде задачки на память, когда нам предлагается вводить от руки варианты ответа. Какие-то вещи получились лучше, какие-то — хуже. Самой слабой, на мой взгляд, является финальная часть игры, в которой выбор дальнейшего развития сюжета — а вернее, варианта концовки — превращается в этакую игру в наперсток, когда предугадать последствия принятого решения довольно сложно, и приходится по большому счету перебирать все варианты подряд. Однако я бы не считал это главным недостатком — вполне возможно, что у другого игрока и впечатления от игрового процесса «Джинна» были бы тоже совсем другими.

По завершении игры меня больше всего озадачила не финальная игра в угадайку и не мнимая нелинейность, а сам сюжет — то, как развивалась история. Да, в каком-то смысле автор сам загнал себя практически в тупиковую ситуацию, когда помочь чем-то «затерянному в космосе» герою, не прибегая к всемогущей «магии», представлялось весьма нетривиальной задачей. Но мне все-таки кажется, что другие пути были — кроме «рояля в кустах», в честь которого даже названа вся история.

«Джинн» — это неплохое, интересное произведение, где есть любовь, фантастика и, собственно, сам «джинн». История с неидеальным, но вполне работающим игровым процессом, с несколькими концовками, из которых по-настоящему хорошей является только одна. А еще это история, которой на мой взгляд не хватает целостности. Как если бы автор решал проблемы с сюжетом прямо по ходу дела, и от космических приключений первой половины «Джинна» решил свернуть совсем в другую, неожиданную сторону.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Джинн из машины

Автор: Евгений Туголуков

Тип: интерактивный рассказ, квест

Платформа: URQ

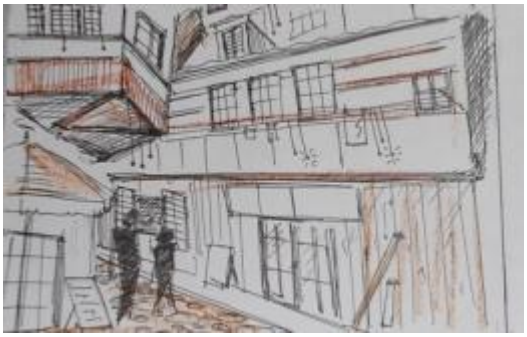
Особые приметы: Сочетает элементы разных игровых стилей.

Где взять: В библиотеке URQ

Один тематический конкурс, второй тематический конкурс… Быть может, в этом все дело? Впрочем, не исключаю, что кому-то резкие повороты сюжета как раз наоборот придутся по вкусу, да и развязка в стиле «deus ex machina» представится не обидным недостатком, а некой постмодернистской иронией автора. Тут, как говорится, есть лишь один способ проверить.

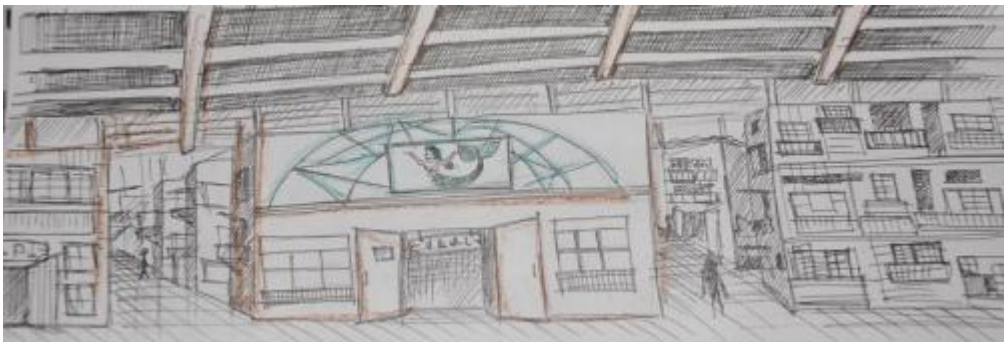
Деревянный город

автор обзора: Агнесса Буковская



Не секрет, что разные читатели и игроки, открывая новую игру, относящуюся к жанру интерактивной литературы, ожидают разного. Для меня интерактивная литература — литература, я надеюсь увидеть интересную историю, изложенную хорошим языком. Замечательно, если история будет с разветвлённым сюжетом, если интерактивность не просто для того, чтоб чем-то читателя занять, а имеет значение для развития истории. И с такими-то запросами я начала играть в «Деревянный город», на который мне внезапно предложили написать рецензию.

Текстовый квест «Деревянный город» написан в конструкторе игр Квестер. Автор — Graf, и это отнюдь не первая игра из пяти, которые можно обнаружить в его профиле, зато игра с самым высоким рейтингом. Опыт чувствуется.



В принципе, в игре использованы все основные выразительные средства. Но моё восприятие было несколько однобоко. Графика, расположенная над текстом, в ходе игры была мне практически не видна. Вероятно, из-за малого размера экрана на моём нетбуке. Даже не сразу заметила наличие картинок, честно говоря. На мой взгляд, они мало что добавляют к игре, но впечатление не портят. Остался текст — то, что меня интересовало в наибольшей степени.

Текст неплох — чувствуется, что автор старался: почти нет ошибок, приемлемый русский язык, неплохое соответствие ситуации, временами толика юмора. Особой красоты стиля не наблюдается, но

игра и не претендует ни на что в этом плане, так что упрекать не приходится. История и мир игры автору явно ценны и интересны, что радует. Заметить это можно по обилию необязательных деталей, того, что в игре упомянуто, но не обретает (и не должно обретать) развития. Жаль, что миру несколько не хватает убедительности.

Автор сделал много, и эта работа стоит уважения. Три персонажа, за которых можно играть. Шесть концовок, четыре из которых я видела. Заметное количество локаций и немало персонажей, с которыми можно пообщаться. Приятно было увидеть «фонтан ложных предсказаний».

Действие происходит преимущественно в деревянном городе, давшем название игре и обречённому к концу игры погибнуть — это почти не спойлер, ибо будет сказано в самом начале. По ходу игры мистико-фэнтезийный антураж («Трепещите, жители Града из древа и греха!») плавно подменяется постапокалиптикой, которую читатель осознаёт явно раньше и лучше, чем персонаж. От действий главных героев ничего всерьёз не меняется, но это для квеста приемлемо. Либо продвигаешься, либо нет. Либо персонаж остался жить в финале, либо нет. Миру всё равно, с миром случится то, что случится. Кажется, и персонажам этот мир ничем не дорог.

Задачки можно решать, даже ещё не зная, зачем это надо — просто ввязываться в ситуацию, а потом уже обнаруживать, что полученная гнилая доска или перо болотной чайки тебе ещё и пригодиться может. Так и в жизни бывает. И продвинуться к финалу можно отовсюду, насколько я заметила. И внезапная бессмысленная смерть до финала тоже не грозит — у персонажей есть инстинкт самосохранения.

Герои, за которых играешь, обладают некоторой индивидуальностью и их поведение осмысленно. Отдельные неудачные детали — например, девица боится от хозяина уйти тихо, но не боится плюнуть ему в глаза и уйти после этого — почти не портят впечатление. Есть и явные шутки, которые достаточно

неплохо обработаны. Одно значимое решение, которое мне показалось сомнительным: душевно нездоровый персонаж, у которого больше всего концовок. Думаю, это было несколько неосторожно со стороны автора. Гораздо легче вжиться в игру, когда персонаж, за которого играешь, удобен. Впрочем, эта болезнь романтизирована и может радовать некоторых читателей.

Правильный читатель/игрок для такой игры, наверное, любит действовать, не особенно интересуется мотивами поступков и логикой вещей. Его не испугают несообразности, покажется яркой фигура героя, и гибель города-мира понравится, когда удалось приложить к такому событию руку, либо стать нужным и важным в результате.

Ох, чуть не забыла похвалить автора за удачно составленную аннотацию игры. Если понравится, думаю, понравится и играть!

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Деревянный город

Автор: Graf

Тип: текстовый квест

Платформа: Квестер

Особые приметы: Рисованые иллюстрации и музыка, три играбельных персонажа, несколько концовок.

Где взять: На сайте Квестера

Глод: запах зверя

автор обзора: Василий Воронков

Первое, о чем хочется упомянуть в обзоре «Глода», это оригинальность данного проекта. Да, «Глод» — это оригинальная игра. Причем оригинальность ее — особого свойства. Речь тут совсем не о сюжете, и не о подаче этого самого сюжета и уж тем более не о загадках. «Глод» чем-то напоминает домашние изобретения русских «кулибиных», которые из старого велосипедного насоса, неработающей горелки и двух эмалированных кастрюль умудряются собрать не что иное, как самый настоящий вечный двигатель. Ну и что, что не работает? Зато, как говорится, сделано своими руками.

Адский движок

«Глод: запах зверя» — это игра для платформы QSP, написанная Юрием Павленко, автором многих игр на многих платформах, можно даже сказать, полиглотом движков для текстовых игр. «Глод» — это игра с загадками, квест, где нужно подбирать предметы, применять их различными, не всегда оригинальными способами, где также можно свободно перемещаться между локациями и где даже есть самый настоящий лабиринт, оформленный в стиле первой игры текстового жанра, в которой он в свою очередь создавался по мотивам вполне реальной «Мамонтовой» пещеры (в «Глоде» имеется даже, простите за спойлер, узкий лаз, старательно воспроизведенный в оригинальном «Adventure» и открытый женой автора первой текстовой игры благодаря ее миниатюрным размерам).

На IFWiki данная игра значится как «первобытный триллер» — и действительно, действие в «Глоде» происходит задолго до изобретения компьютеров, интернета и обзоров в журналах. Главный герой, как водится — это некое первобытное человекоподобное существо, любимым словом в арсенале которого является «жрать». В итоге все окружающие героя предметы условно

делятся на две большие категории — те, которые можно «жрать» и те, которые «жрать» нельзя (ну или не хочется в данный конкретный момент времени). Автор, кстати, не уточняет, к какой группе приматов относится главный герой, но я в процессе игры представлял себе здорового австролопитека со скошенным лбом и торчащими в разные стороны зубами. «Красивый и волосатый», да. А заодно — и тупиковая ветвь эволюции.

Впрочем, когда запускаешь «Глода», в глаза бросается вовсе не это. Обычно игры на QSP выглядят так — есть отдельное окно для вывода описания локаций, есть окно для вывода вариантов действий в стиле «направо или налево», есть окно инвентаря, плюс еще парочка окон по желанию автора. Но в «Глоде» ничего подобного нет. Все взаимодействие в игре осуществляется через ссылки — обычные ссылки представляют интерактивные объекты, курсивные — переходы в другие локации. С некоторым объектами все легко и просто — щелкнул по ссылке и получил описание (в котором, впрочем, тоже могут оказаться полезные ссылки). Но, как говорится, не все объекты равны, и отдельные экземпляры имеют собственное меню со списком действий, которые можно над ними сотворить — например, «осмотреть», «сожрать» и «разломать». Сам Глод также представлен в описаниях в виде такого интерактивного объекта и, к примеру, осмотрев себя, можно узнать список всех предметов, которые главный герой с собой таскает.

В итоге весь игровой процесс сосредоточен вокруг главного окна и представляет собой прощелкивание всех попадающихся в описаниях ссылок. Надо сказать, что благодаря этому семантическая нагрузка такого простого элемента пользовательского интерфейса как «гиперссылка» серьезно зашкаливает. К тому же выполнение простейших действий, вроде просмотра предметов в инвентаре, требует весьма упорного и многократного прощелкивания «через» ссылки. (И, кстати, просмотр инвентаря всегда осуществляется через меню, выпадающее при клике на главного героя, что вынуждает автора делать Глода непременной частью описания любой локации).

Впрочем, «Глод» далеко не единственная игра, злоупотребляющая гипертекстом — здесь хотя бы переходы на другие локации выделены. Поразило меня больше всего то, что, сделав крутое варево из гиперссылок и контекстных меню, автор еще и стилизовал весь игровой процесс под парсерную игру.

Вот, к примеру, в описании сцены присутствует «старый пень». Щелкаем на пень, выбираем в появившемся меню любимый пункт «Сожрать» и под заголовком «> Сожрать старый пень» появляется реакция на это действие главного героя, который вдруг ни с того ни с сего решает прикинуться гурманом. Выглядит это все настолько странно и «концептуально» (и так непохоже на другие QSP-игры), что невольно проникаешься уважением к автору, который сотворил подобное на «окошечном» движке, где наибольшей популярностью пользуются игры (если, конечно, верить Евгению) посвященные принцессам, феям и прочему волшебству. Вот если бы еще и играть во все это было хоть немножечко удобнее! Но в любом случае, если бы наш журнал выдавал играм какие-нибудь призы, то приз за оригинальность точно отошел бы «Глоду».

Заметьте, я нарочно не привел здесь ни одного скриншота из игры — так что лучше смотрите (и «щелкайте») сами.

Первобытный триллер

Завязка сюжета проста и трагична. Волосатый красавец Глод, потомственный австралопитек и виртуозный охотник, возвращается домой — т.е. к потухшему костру и старому пню — и обнаруживает, что его даму сердца (похищенную им у ее сородичей некоторое время назад) в свою очередь похитили! Ну, ладно там «дама сердца» — пропали и заработанные честным трудом шкуры — саблезубого тигра одна, пещерного медведя одна, пещерного льва две, нет, три, шкур бобров больше, чем пальцев у Глода — и так далее, и тому подобное. В общем, целое богатство. И все украли. Так что не остается Глоду ничего другого как пуститься в погоню за разбойниками с целью вернуть свои пожитки.

Приключения Глода не лишены, скажем так, первобытной непосредственности и напоминают этакую комедию положений на

фоне дикой, не тронутой цивилизацией природы (предметы, постоянно попадающие герою в глаз, горящая шевелюра, перекочевавшая сюда из какого-нибудь американского «шоу» со студийным смехом за кадром ну и, разумеется, неутомимые попытки Глода «жрать» все, что угодно, кроме еды — присутствуют в самом полном объеме). Загадки в игре не сказать, что сложные, однако и впечатления, что тебя «ведут за руку» тоже не появляется — побродил несколько раз вокруг «трех сосен» и наткнулся на верное (и, надо признать, довольно логичное решение) игровой задачки. Не все, разумеется, так гладко, и некоторые важные для прохождения предметы добываются, скажем так, не самым интуитивным путем. Вот, к примеру, вы пришли домой, увидели свой потухший костер... И неужели первое, что вам захочется сделать — это растоптать его с особенной яростью? Впрочем, сам-то я сразу же этим и занялся. Видимо, потому что с первых строк вжился в роль этакого круши-и-ломай (ну и «жри», соответственно) австралопитека.

И это, видимо, самое большое достоинство этой игры — по крайней мере, первой ее половины.

Так вы хотели adventure?

Вот и получайте. Самая большая в мире карстовая пещера, она же «Мамонтовая» (видимо, потому что мамонт тоже большой). Протяженность — 900 километров. Включаем фонарик, т.е. зажигаем факел, и вперед! Что, многовато? Ну, можно и поменьше. Правда, суть от размера не изменится.

Сложно сказать, почему центральную роль в приключениях Глода автор решил выделить именно пещерному лабиринту в стиле той самой colossal cave из первой текстовой игры. В каком-то смысле это вполне логично и как бы вписывается в общую стилизацию игры под парсерную. Да и, собственно говоря, я не из тех, кто, едва заметив в игре что-то похожее на лабиринт, спешит обвинять автора во всевозможных грехах и штампах. Проблема «Глода» в том, что, как только главный герой забирается в пещеру, похождения его теряют львиную долю очарования. Юмора особого уже нет, предметов вокруг не так много (и «жрать» все подряд уже не получается) да и выбор направлений какой-то однобокий — направо, налево и — все. Где стороны света, я спрашиваю? Где?! Ну, понятно, компас во времена Глода еще не завезли, вот и приходится

нам довольствоваться примитивной, можно даже сказать первобытной, системой навигации.

Поэтому, честно признаюсь, мне во второй половине игры стало немного скучновато. Может быть, потому что я не очень люблю лабиринты. Или пещеры. Или и то и другое вместе взятое. А может, просто потому что все локации в этой «мамонтовой» пещере на первобытный лад были уж какими-то больно простыми и неухоженными, а заодно и подозрительно похожими друг на друга.

Романтика до начала времен

После прохождения «Глода» остается сложное впечатление. С одной стороны — мало, хотя вот лабиринт мне коротким совсем не показался. Вроде бы все очень оригинально, нестандартно и на другие QSP-игры не похоже — но почему-то хочется спросить автора, отчего же он не написал эту игру на RTADS (с которым, к тому же, уже имел знакомство)? «Менюшная» игра, стилизованная под парсерную — это довольно весело, но мне кажется, что, будь «Глод» по-настоящему парсерным, он бы многое от этого выиграл. Так что в целом вердикт получается такой: «Глод» — это какая-то неправильная игра. А с другой стороны… С другой стороны, сидишь и думаешь — а разве это плохо, что неправильная?

Вообще «Глод: запах зверя» относится к тому виду игр, о которых можно рассуждать довольно долго (ну и критиковать, разумеется, тоже), однако, в какие бы подробности я не пускался, это вам знакомства с самой игрой никак не заменит. Тут как и в любви — лучше все-таки попробовать самому.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Глод: запах зверя

Автор: Юрий Павленко

Тип: текстовый квест

Платформа: QSP

Особые приметы:
Игра на QSP, которая не похожа на другие игры на QSP. Мечтает когда-нибудь стать парсерной.

Где взять:
На странице игры

Паромщик

автор обзора: Василий Воронков

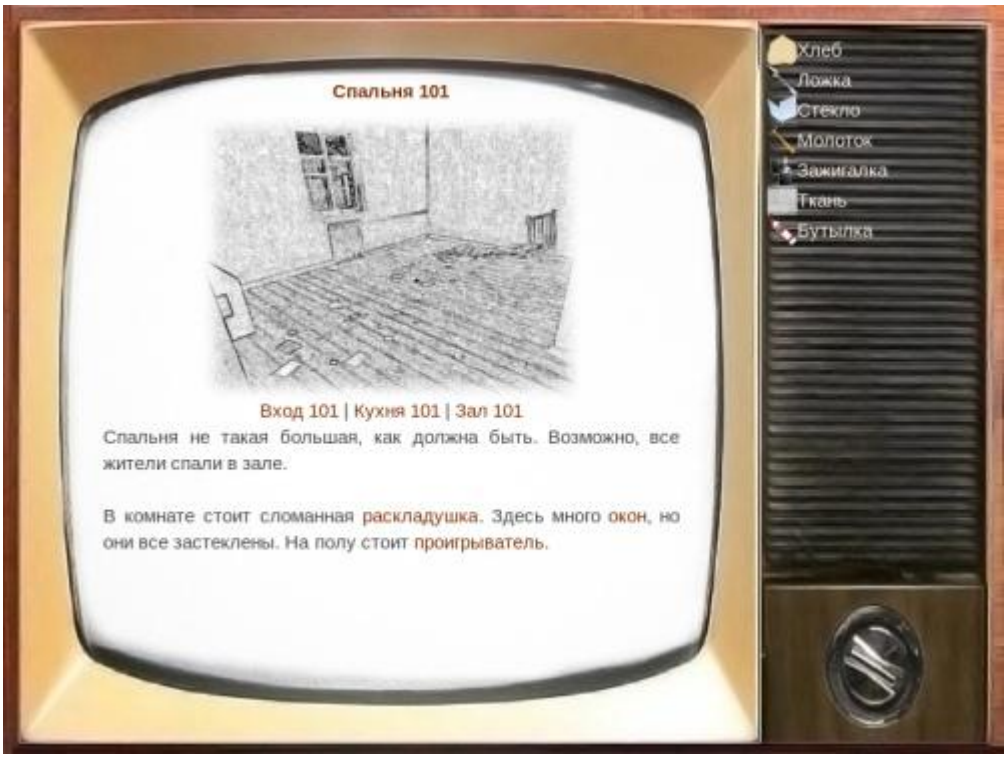
Одна из классических игр для INSTEAD... Нет, это уже где-то было. Вообще, какнедавно заметил Евгений, многие INSTEAD-игры действительно имеют звучные и короткие названия, напоминающие о простых рабоче-крестьянских профессиях. Взять того же«Лифтера», посвященного суровым (и слегка сюрреалистичным) будням двух русских мужиков, которые с легкого похмелья занимаются починкой лифтов. Неудивительно, что от игры с не менее звучным названием «Паромщик» ожидаешь чего-то в таком же стиле. Поэтому не скрою, что я был весьма удивлен, когда вместо привычной «классической» INSTEAD-игры обнаружил психологический триллер, напоминающий, скорее, «Silent Hill», чем творение в жанре соц. реализма.

Вечерний эфир

«Паромщик» — это игра, написанная для платформы INSTEAD в конце 2010 года. Автором «Паромщика» является max2504, для которого эта игра стала дебютом и одновременно последним на настоящий момент творением. С точки зрения игрового процесса «Паромщик» представляет собой классический квест с инвентарем и предметами. Музыка, правда, в игре не трекерная, а, скорее, эмбиентная, и иллюстрации на самом деле от руки не нарисованы, а лишь стилизованы «под карандаш».

«Паромщик» весьма интересно оформлен — игровой экран сделан в виде старого советского телевизора, да и картинки над текстом как будто слегка подернуты рябью помех. Впрочем, признаюсь, что я не до конца понял, как это оформление соотносится с происходящими в игре событиями. Не исключено, конечно, и то, что оно с событиями все-таки действительно соотносится, однако сей факт ускользнул от моего внимания. В любом случае оформление «под

телевизор», нечеткие, испорченные помехами картинками и тревожная музыка создают этакое ощущение ирреальности происходящего — так и кажется, что вот, еще один шаг, и тебя вместо новой связки комнат ожидает пугающе-яркая вспышка и неожиданное пробуждение от навязчивого ночного кошмара.



Однако не все так просто. «Вспышки» все нет и нет, и вы понимаете, что побродить по миру «Паромщика» вам еще придется долго.

Профессия — паромщик

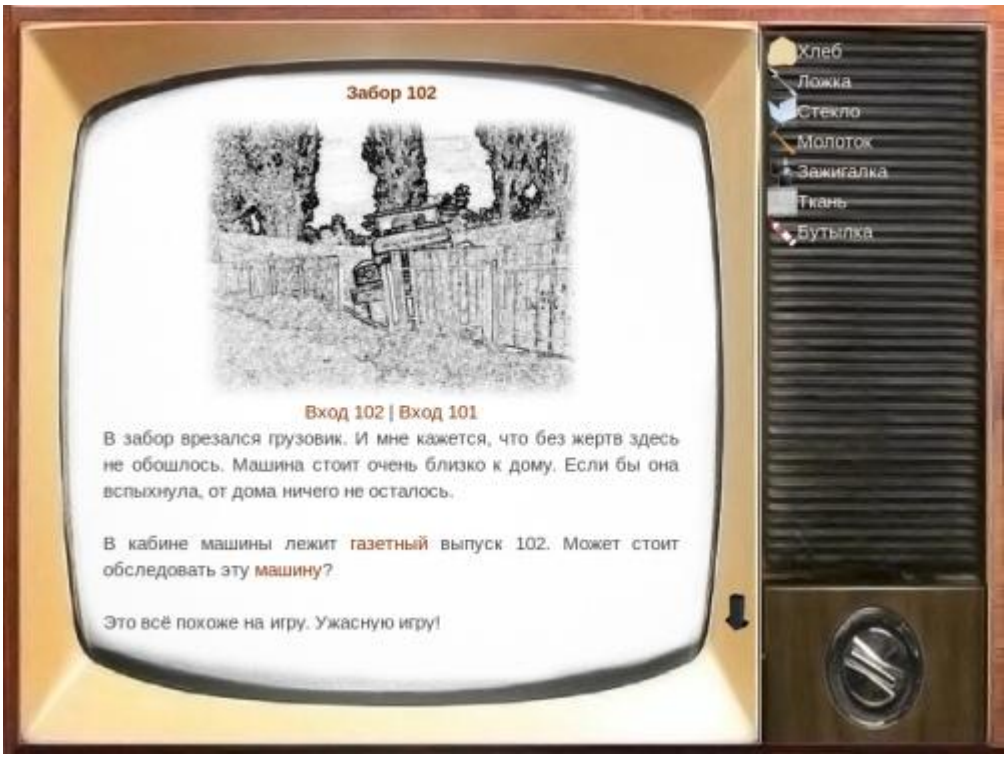
Завязка у игры такая — главный герой, как несложно догадаться, работает паромщиком, однако маршрут его парома не пользуется, скажем так, большой популярностью. И действительно — кому нужно переправляться на пароме в «убогую деревню», где нет ни одного жителя, а единственная достопримечательность — это большое кладбище? Понятное дело, что на кладбище никто не торопится. Вот и скучает главный герой большую часть своего рабочего времени. Даже книжки читает.

Однако однажды… Однажды наш паромщик замечает на пристани не кого-нибудь, а своего потенциального клиента! Стоит такой в «страшном черном плаще» — да еще спиной, что и лица не видно. Наш герой, естественно, перепугался, стал искать, кого бы позвать на помощь и, пока он бегал в приступе паники, загадочного

незнакомца уже и след простыл. Однако на душе у паромщика все равно было не спокойно — даже другу решил позвонить, но тот не взял трубку. Вот и не получилось у паромщика поделиться с кем-нибудь увиденным. Так что, выпив с горя примерно литр чая, он отправился спать, а когда проснулся, то обнаружил, что мало того, что потерял память чуть менее, чем полностью (даже вспомнить свое имя затрудняется), но еще и оказался в некоем странном и не слишком гостеприимном месте.

Деревня проклятых

На сей раз я все-таки попытаюсь взять себя в руки и продолжение истории не рассказывать. Скажу лишь, что если завязка «Паромщика», поданная в виде неинтерактивной предыстории, производит немного странное, отчасти даже юмористическое впечатление, то в самой игре таинственная и нагнетающая атмосфера выдержана очень даже неплохо. Догадаться, где ты на самом деле находишься, довольно несложно, хотя автор и пытается поначалу скрыть этот факт. Постепенно — благодаря газетам, которые вы находите, и даже аудио-записям — приоткрывается и главная интрига. Но все равно, даже когда понимаешь, что ты уже разгадал почти все тайны, нашел все секреты, то так и ждешь, что вот сейчас произодет что-нибудь этакое, и история примет новый, неожиданный оборот. Однако ничего подобного не происходит.



Мы ходим по странным, заброшенным домам, периодически натыкаемся на трупы их обитателей — и то ли пытаемся разгадать тайну страшной резни в деревне, то ли просто хотим выбраться из этого лабиринта дворов, комнат и чердаков сами. Интерес к происходящему медленно, но верно угасает — не спасают даже новые «действующие лица», которые появляются во второй половине действия. Сложно сказать, почему это происходит. Быть может, из-за того, что локации, по которым приходится бродить, не отличаются разнообразием. А быть может, потому что в какой-то момент ты просто осознаешь, что развязка всей этой истории окажется вовсе не такой впечатляющей, как ты надеялся.

Впрочем, справедливости ради, стоит сказать, что в «Паромщике» есть несколько концовок, и итоговый вариант развития событий определяется вашими поступками и решениями, а не выбирается из «меню действий» на предпоследнем экране. К сожалению, хорошая проработка нелинейного финала не так часто встречается в текстовых играх, и здесь «Паромщик» выгодно выделяется среди своих собратьев.

Это все похоже на игру...

По игровому процессу «Паромщик» мало чем отличается от других игр на платформе INSTEAD. Квесты по большой части довольно интересные и не слишком сложные (хотя легкая страсть главного героя к клептомании и большое количество однообразных локаций несколько затрудняет прохождение — в какой-то момент начинаешь попросту путаться во всех этих спальнях, кухнях и гостиных). Все бы хорошо, но далеко не все задачки удачно вписываются в сюжетную канву, и ближе к концу, когда главному герою приходится выполнять поручения (простите за спойлер) единственного живого обитателя проклятой деревеньки, оправданность игровых квестов и их соответствие общему сеттингу начинает вызывать большие вопросы. Заниматься починкой удочки? Это неплохо бы вписалось в игру о рыболовстве, но здесь, с аллюзиями на «Silent Hill» (или чем там вдохновлялся автор),

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Паромщик

Автор: max2504

Тип: менюшный квест

Платформа: INSTEAD

Особые приметы: Интересное оформление, музыка и иллюстрации.

Где взять: В репозитории INSTEAD

складывается впечатление, что кто-то просто пытался накрутить время прохождения за счет дополнительных квестов.

Но, в целом, «Паромщик» — это неплохая игра. Почти хоррор, с почти нелинейным сюжетом. Пусть повествование оказывается не совсем таким интригующим как хотелось бы, да и игровой процесс местами уж слишком условен — играть в «Паромщика» несмотря на это все равно интересно. А после прохождения невольно хочется и загрузить какой-нибудь старый сейв, чтобы посмотреть, как еще могла бы завершиться эта история.

Авторы о своих играх

Эффект перехода

История «Созвездия»

История «Созвездия» продолжается

Эффект перехода

автор: Василий Воронков

От редактора: *В этой статье Василий Воронков, автор научно-фантастического квеста «Переход» для платформы INSTEAD, рассказывает о том, что привело его к созданию этой игры, и как он над ней работал.*

Вообще я привык быть честным со своими читателями, поэтому скажу сразу. Меня заставили. Да, да, практически методом шантажа. У меня не было ни малейшего желания писать эту статью. Почему? Ну, во-первых, тут как с любимыми пирогами бабушки, не всегда хочется делиться секретным рецептом – а вдруг кто-нибудь действительно все это прочитает и сделает еще лучше? А во-вторых... Ну, а зачем вообще нужны все эти «как я писал свою игру, выигравшую почетный приз в виде мягкой игрушки»? Игры надо писать, а не авторские исповеди.

Однако, раз я все-таки согласился, то придется свое обещание исполнять. Опыта в написании подобных статей у меня никакого нет, так что не обессудьте, если у меня получится не совсем то, что вы ожидаете (если вы, конечно, вообще ожидаете хоть что-нибудь). Я было попробовал обратиться за советом к более опытным товарищам, однако, признаться, их «истории создания», опубликованные особо крупным тиражем через местные блоги, вызвали у меня такой приступ зевоты, что я решил пойти немного иным путем.

Я представил, что у меня берут интервью.

Разговаривать с самим собой о своей же игре – занятие, конечно, немного шизофреническое, но кого это в конце концов волнует? (Уж точно не тех, кто заставил меня все это писать). Однако достаточно введений, перейдем, собственно, к вопросам и ответам.

Почему INSTEAD?

Это вопрос сложный, а в каком-то смысле даже интимный. Вы уверены, что действительно хотите выслушать всю эту историю целиком? Да? Ну ладно.

Итак, началось все где-то в конце 2011 года, одним скучным и холодным вечерком, когда я был занят весьма активными поисками. Выходить на улицу мне не хотелось, поэтому поиски мои проходили в интернете. А искал я, разумеется, игры, однако игры не совсем простые. Ну знаете, бывают такие игры (кстати, творчество на этой ниве особенно популярно в стране восходящего солнца), которые не совсем чтобы хорошо подходят для детской аудитории. Симуляторы свиданий, например. Ну, или еще какие-нибудь симуляторы. Фантазия у их авторов часто бывает весьма бурной. Но не в этом дело. Игры я, разумеется, нашел, а к тому же наткнулся на кое что еще – на некую «интерактивную литературу». Надо сказать, что, хотя само название данного жанра я слышал и раньше, подобные произведения как-то полностью обошли меня стороной. В детстве я вообще ни во что не играл, компьютер у меня появился только в начале девяностых, а там уже были Wolfenstein 3D, Doom, Dune II – ну какие тут текстовые игры. Но вот тогда, в 2011, меня «интерактивная литература» чем-то заинтересовала. В чем причина, сейчас уже и не разберешь. То ли «симуляторы» мне вконец надоели, то ли вечер был настолько скучный и холодный, что даже наша отечественная IF-жизнь показалась мне увлекательной.

В общем, познакомился я с некоторыми образцами. Впечатление они произвели разное, однако ни один из них я до конца так и не прошел. Парсерные игрушки так и вовсе показались мне какой-то изощренной садистской забавой на тему «угадай, какое я задумал слово». Тем не менее, я не сдавался, шел по ссылкам, пока и не наткнулся, собственно, на INSTEAD.

Сейчас вы, наверное, ожидаете, что я расскажу, как познакомился с играми на INSTEAD, как они меня впечатлили, и как, вдохновившись чужим примером, я решил написать собственную игру. Вовсе нет. Если быть честным, то первую игру на INSTEAD я прошел уже после того, как закончил работу над «Переходом». (А если быть совсем честным, то это была и первая моя текстовая игра вообще). Заинтересовало меня другое. Во-первых, INSTEAD представился мне весьма дружелюбной в отношении пользователя платформой, никакого садизма в стиле «угадай глагол», все чинно, красиво и понятно. Во-вторых, игры на INSTEAD были действительно похожи на игры (пусть и не всегда интересные), причем не на интерактивную литературу, главный рецепт изготовления которой состоит, видимо, в том, чтобы наплодить в тексте побольше ссылок «Дальше», а на игры, в которые я когда-то немножечко играл (в перерывах между Думом и Квейком), на самые обычные, нетекстовые квесты. Причем было видно, что в таком формате даже один человек способен сделать большую игру за вполне разумное количество времени (ну, в смысле, не потратив на это половину жизни).

Вообще идея написать собственную игру посещала меня и раньше, однако, хотя я и имею некоторое отношение к весьма остросюжетному и увлекательному занятию под названием «разработка программного обеспечения», компетенции мои весьма далеки от игродела. Да и в любом случае для того, чтобы сделать типичную современную игру, со всеми, так сказать, прилагающимися спецэффектами, одному человеку и половины жизни не хватит. А о текстовых играх я тогда не думал, потому что, видимо, попросту забыл об их существовании.

Была и другая проблема. Ну вот, написал я игру. А что с ней делать дальше?

Для кого-то, может, ответ на этот вопрос и очевиден, но только не для меня. В маркетинге я разбираюсь примерно так же, как и в текстовых играх. Ну и, конечно, я тогда понятия не имел, что существуют всякие конкурсы, премии и прочие увлекательные события, благодаря которым хотя бы несколько человек могут ознакомиться с твоим замечательным творением. Поэтому в случае с INSTEAD мне показалось все понятным и простым – есть форум, люди создают темы о своих играх, другие в них играют, обсуждают и так далее. В общем есть аудитория. Причем в количестве более одного человека. Что, пожалуй, и послужило для меня главным творческим стимулом. Поэтому, пересилив в себе типичное для

любого русского программиста желание написать собственный движок, я скачал INSTEAD и…

Но это еще не все. Я не случайно в самом начале упомянул игры для взрослых. Дело в том, что некоторые из них чуть более оригинальны, чем «викторина на раздевание». Более того, в отдельных экземплярах даже присутствует некий сюжет, да еще и с примесью научной фантастики. Вот, к примеру, просыпаешься ты на космическом корабле. Выходишь в коридор. Никого вокруг нет, пустота, весь экипаж точно сгинул. Идешь по коридору, подходишь к двери в технический отсек, нажимаешь на кнопку и… Ничего не напоминает?

Так что же, получается, что «Переход»…

Нет, нет, нет! Конечно же, нет! Как вы вообще могли такое подумать? Это просто оскорбительно! Ну да ладно, ваше счастье, что я такой отходчивый. Сюжет «Перехода» (который, впрочем, довольно сильно отличался от финальной версии) я придумал за месяц или два до того, как набрел на INSTEAD. Пролога там, разумеется, не было, зато в полной мере присутствовали остальные компоненты – спасательные капсулы, чужая и опасная планета со странноватыми аборигенами, приключения и драма. По весьма туманным и мне самому не очень понятным причинам сюжет этот я в первую очередь рассматривал именно как сюжет для игры, а учитывая, что никаких игр я на тот момент писать не собирался, то я просто законспектировал свою фантастическую историю «на

случай», без всякой надежды, что она когда-нибудь превратится во что-то большее. Так что нет ничего удивительного в том, что я в первую очередь и полез в свою «копилку идей», когда INSTEAD и его уважаемое сообщество вдохновили меня на самостоятельное творчество.

Вообще «Переход» (тогда он, конечно, не имел такого названия) задумывался изначально как сюжет для игры с так называемым открытым миром, вернее, как своего рода попытка соединить открытый мир с сюжетным повествованием, когда герой, избранный для спасения вселенной от ужасного зла, не только шатается по окрестностям, выполняя бессмысленные квесты, но еще и как-то продвигается по этому самому сюжету. Когда с героем действительно что-то происходит, и он реагирует на это не только получением «очков опыта», но еще и сам меняется под влиянием этих событий. Когда, наконец, игроку интересно узнать, что будет дальше, а не просто набивать карманы бесценным «опытом», дожидаясь очередного «левел-апа».

Разумеется, как в любой идеальной игре, в «Переходе» был огромный открытый мир (целая планета), населенный не только скорпионами и змеями, но и самыми настоящими человекоподобными созданиями, с которыми к тому же можно было активно взаимодействовать. На этом моя фантазия, конечно, не останавливалась, и я пытался представить себе настолько продвинутый искусственный интеллект игровых персонажей, что они сами бы могли выдумывать на ходу увлекательные квесты, охотно бы общались с альтер эго на любые темы и, разумеется, реалистично бы на все реагировали. Да и вообще – персонажи в

моей игре должны были уметь говорить сами, без всяких там заранее прописанных строчек диалога. Короче, вести себя как самый настоящий ИИ.

Тут-то в моей фантазии и возникла серьезная проблема. Даже если у кого-нибудь и получится написать настолько продвинутый ИИ, то нынешние технологии синтеза речи в любом случае никак не дотягивают до профессиональной озвучки. Да что там озвучка. Если правдоподобную реакцию на поведение нашего героя или создаваемые на лету квесты я еще могу себе как-нибудь представить (причем в гораздо лучшем качестве, чем это получается у какой-нибудь Bethesda), то вот за написание программы, которая генерировала бы складные предложения на литературном русском языке, впору давать Нобелевскую премию в соответствующей области (если, конечно, в соответствующей области их вообще выдают).

Так как решить эту проблему? В принципе, не так уж и сложно. Первый вариант такой – персонажи в нашей игре русского языка не знают, потому что… А потому что родом они не из России и даже не с Земли, а с далекой планеты Горгулия, где говорят, как и полагается, на горгулианском. Герой наш их, конечно же, не понимает, и вместо профессиональной озвучки можно использовать любой случайных набор охов и вздохов (причем я даже знаю, откуда их взять). Зато у героя есть особое устройство или даже мозговой имплант (кому как больше нравится) – переводчик с горгульского. И, хотя дело происходит в далеком будущем, мозговой имплант наш не слишком-то хорошо старается, и всего его творения подозрительно напоминают машинный перевод с Гугла.

Впрочем, это все тоже слишком сложно. Горгулия, мозговой имплант… Мне, честно говоря, никогда особо не нравилась фантастика со звероподобными инопланетянами. Да и мозговой имплант тут как-то не в тему. К тому же есть способ проще. Наши персонажи не с планеты Горгулия. Все гораздо прозаичнее. Они просто немые и объясняются жестами. Вот проблема и решена. Осталось только объяснить, почему это все население планеты вдруг перестало говорить – ну и заодно найти где-нибудь сорок миллионов долларов на разработку игры мечты.

Рассказываю я обо всем этом только потому, что в случае с «Переходом» источники для вдохновения действительно были самыми неожиданными – начиная от невинных развлечений для взрослых и кончая такими вот фантазиями об играх, которые никому не удастся написать. Вы можете, конечно, сказать, что все

это лишь детали, однако я сейчас уже и не помню, как формировался основной сюжет, и почему я вдруг решил придумать игру о приключениях женщины бальзаковского возраста (имеющей к тому же весьма необычную для женщины профессию) на опасной для жизни пустынной планете.

Хотя… Может, память меня слегка и подводит, но зато у меня сохранилось кое-что интересное. А именно – ранний конспект сюжета «Перехода», написанный мной еще когда я ничего не слышал ни про INSTEAD, ни про отечественные текстовые игры и, соответственно, не собирался никакую игру писать. От того, что в итоге получилось, он отличается довольно сильно, но, думаю, вам все равно будет интересно его прочитать. Итак…

На пустынную планету падает космический корабль. Одна из выживших оказывается в поселении аборигенов, которые не понимают ее языка. Они изъясняются жестами, как глухонемые. Она пытается выучить их язык, но это получается с трудом. Для того, чтобы переносить перегрузки во время полета, ее тело было подключено к специальному аппарату, который вводил особое вещество ей в кровь. В результате крушения она была неправильно выведена из этого состояния, и теперь ей плохо. Поначалу она даже думает, что может умереть. Так как у аборигенов нет имен в привычном понимании, она сама дает им имена. Например, использует для этого буквы какого-нибудь алфавита.

Постепенно ей становится лучше. Она решает найти остальных выживших (при крушении от корабля отсоединилось несколько капсул, и все они упали в разные места). Еще аборигены как-то объяснили ей, что на планете существует некий город – довольно

большой. Она поняла так, что в этом городе может быть космопорт. Ей дают проводника. Она пытается разоваривать с проводником по дороге, но у нее плохо получается. Иногда ей кажется, что он ее превратно понимает. Они останавливаются на ночлег. Проводник нападает на нее и пытается изнасиловать. Она спасается бегством, но бежать некуда. Она возвращается, проводник пытается что-то сказать ей, ей кажется, что он извиняется. На утро они продолжают путь.

Они находят одну из спасательных капсул. Рядом с ней разбили лагерь какие-то люди. Эти люди похожи на аборигенов – просто другое племя. Она вместе с проводником решает дождаться вечера и проникнуть на территорию лагеря – ей нужно узнать, остался ли кто живой из тех, кто был в капсуле. Их обнаруживают. Проводника убивают, ей удается спастись бегством. Она снова бежит.

Она думает, что погибнет одна, не зная, куда идти. Потом вспоминает, как проводник объяснял ей что-то про звезды. Она пытается ориентироваться по звездам, но начинается рассвет, звезды пропадают, она боится рассвета. В итоге у нее получается выбраться к оазису, к озеру с пресной водой. Она измотана и решает остаться там и никуда не идти. Она как-то находит еще одно поселение. Пытается расспросить аборигенов о спасательных капсулах и городе, пользуясь жестами, но те как будто совсем не понимают ее жестов. Как будто их язык жестов совсем другой. В итоге у нее все же как-то получается им что-то объяснить, и они даже показывают направление, куда идти. Проводника они не дают, или же она сама отказывается от проводника.

В итоге она приходит не в город, а к огромной горе. Она снова не знает, куда дальше идти. Неподалеку она замечает разбившуюся капсулу. В капсуле – труп. Однако система навигации работает. Есть и припасы. С помощью системы навигации она определяет возможное место, где может находиться город. Она отправляется туда. Вместо города она находит настоящее кладбище космических кораблей. В развалинах одного из кораблей живут люди. Они говорят на ее языке, но очень плохо. Она пытается расспросить их о городе, но не получает однозначного ответа. Среди этих людей есть дети, дети самые общительные. Она исследует разрушенные корабли с детьми, пытаясь найти что-нибудь полезное. Например, работающую рацию. Находит много странных вещей, но рации нет. В итоге у нее получается собрать из обломков какой-то вид транспорта. И она решает уехать – искать город или оставшихся в живых членов своего экипажа.

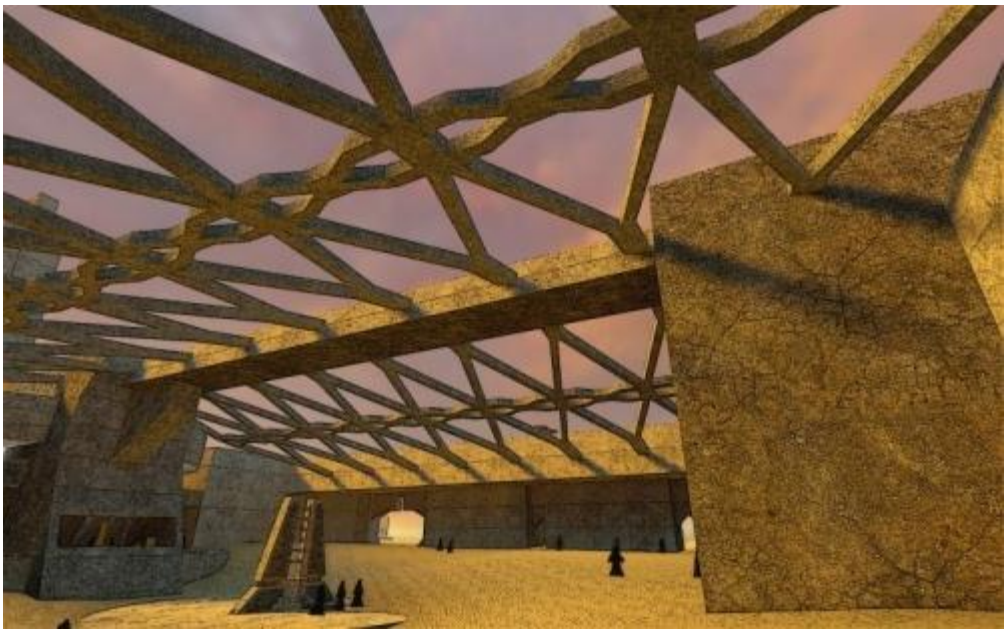
В итоге она находит город. Город не так велик, как она думала, и космопорта в нем нет. Однако она находит способ связаться со спасателями, за ней прилетают. Она просит спасателей начать поиски своих товарищей, но те отказываются – они считают, что не смогут их найти. После долгих сомнений она все же решает улететь с планеты, оставив свой экипаж. Но ее везут не на Землю, а туда, куда она первоначально летела. В день, когда они покидают плату, идет дождь.

Да, пользуясь случаем, хочу заявить – вопреки расхожему мнению, «Дюна» Френка Херберта не являлась моим источником вдохновения. Во-первых, «Дюну» (да и то, только первую книгу) я читал, когда мне было лет десять, т.е. довольно-таки давно, учитывая, что сейчас мне примерно столько же, сколько и героине «Перехода». Во-вторых… А что, собственно, между ними общего? Пустыня? Но тогда самолетно-вертолетная стрелялка о захвате Садамма Хусейна под названием «Буря в пустыня» тоже, видимо, создана под влиянием Херберта.

Как происходила работа над «Переходом»?

Очень просто. Я скачал INSTEAD, открыл свой любимый текстовый редактор и начал работать. Сначала я написал «Пролог» (по еще свежим, так сказать, впечатлениям), затем первую главу, затем вторую главу, затем третью главу. Потом я сделал перерыв на обед и закончил все оставшиеся главы. Ну, может, перерывов на обед было несколько. Хотя основную идею, я думаю, вы поняли.

Конспектов я больше не писал – разве что, как говорится, «в уме», – и финальный сюжет игры довольно далеко ушел от моих первоначальных набросков. Изначально это была история о понимании (не уверен, правда, что это заметно по конспекту; все-таки делал я его для самого себя). В самой игре однако мало что осталось от первоначальных идей. Хотя основные ингридиенты и сохранились, «Переход» стал все-таки немного другой историей, о немного других вещах. Он стал в чуть большей степени игрой и в чуть меньшей степени – костюмированной драмой. Хорошо это или плохо – судить игравшим. На мой взгляд – хорошо. Ведь делал я именно игру, а не интерактивную литературу с кнопкой «Дальше».



Впрочем, не исключаю, что я когда-нибудь вернусь и к своему конспекту. Жизнь ведь таит немало сюрпризов. Кто знает, на какой сайт я набреду во время очередного поиска игр для взрослых? Интернет ведь огромен и неисследим – почти как наша вселенная.

А больше мне, пожалуй, и нечего рассказать о создании. Как я писал код? Как придумывал квесты? Как сочинял музыку к игре? Неужели это и правда кому-то интересно? Вот смотрите – код я писал в блокноте, для квестов я особой стратегии не выработал, так что и поделиться тут ничем не могу, музыку писал в самой популярной среди непризнанных композиторов программе под названием Garage Band, а графику создавал в не менее популярной программе под названием Garry's Mod, которую, помимо всего прочего, часто используют для создания комиксов и машинимы. Вот видите, все довольно прозаично. Никакой, как говорится, интриги.

Да, и еще один момент. Я потратил на создание игры довольно много времени – не так много, как можно было бы подумать, исходя из ее продолжительности (в начале прошлого года у меня был настоящий творческий прорыв, если не сказать чуть жестче), но все же довольно-таки много. Так что над «Переходом» я именно что работал, практически каждый день, на протяжении нескольких месяцев. С одной стороны, это, конечно, не менее прозаично, чем все, о чем я написал выше, а с другой стороны, такой подход, как мне показалось, не слишком практикуется среди любителей интерактивной литературы. Попробуйте. Вам наверняка не понравится. Но лучше создать одну полноценную игру, в которую поиграют не только члены жюри на каком-нибудь конкурсе, чем с десяток одноходовок или победителей «Вжж».

Не то чтобы я пытаюсь давать мэтрам жанра советы, просто мне бы очень, очень хотелось поиграть в действительно интересную игру, а в свою я играть не могу, так как знаю ее вдоль и поперек. В чем есть какая-то злая ирония, учитывая, что писал-то я ее в первую очередь для себя, именно такой, какой она мне бы самому и понравилась. Воистину жизнь жестока и несправедлива. Пойду что ли, поищу что-нибудь в интернете.

Какими принципами вы руководствовались, когда писали «Переход»?

Еще вопросы? Так разве мы не закончили? А, ну ладно.

Значит, какими принципами я руководствовался? Да нет у меня никаких принципов, мамой клянусь. Ох, ну ладно. Один принцип у меня точно был – я хотел написать интересную игру. Что, это вы уже поняли? Ну ладно, был и второй.

Боюсь, настало время для очередной порции признаний, так что поскорее уводите детей от телевизора, ну или по крайней мере прикройте им глаза. А дело в том, что я не только не играл раньше в текстовые игры, но и с обычными-то квестами знаком не слишком хорошо. Нет, нет, я, конечно, в них играл, когда меня в конец доставало прохождение Квейка по сотому разу. Но как правило не слишком долго. И дело не в том, что мне не нравился сам жанр – жанр-то как раз нравился, к нему у меня претензий не было, – а вот утомительный пиксель-хантинг и странные нелогичные загадки довольно быстро убивали всяческий интерес. Так что вот вам моя исповедь, прямо и без прикрас:

Какую-то номерную серию «Space Quest» я запускал несколько раз, после чего снес от греха подальше.

Во время игры в «Beneath the steel sky» мне в какой-то момент стало так скучно, что я заснул прямо на клавиатуре.

В одну из легенд Кирандии (ту, где главным героем выступает размалеванный клоун в треугольных носках) я играл аж часа три, пока очередные шуточки про «пентиум» вконец не разрушили для меня весь «мимезис», и я не решил вновь переключиться на любимый Квейк.

И да, высоко ценимое фанатами «Длиннющее приключение» показалось мне довольно зубодробительным и унылым, в отличие от сиквела, снятого, вернее, написанного в стиле интерактивного кино.

В итоге за всю свою жизнь я прошел целиком только три графических квеста – это «Лум» (самый, пожалуй, любимый), первая часть «Сибирии» и «Still Life».

О чем же все это говорит? Ну, кроме того, что я не очень хороший человек. О том, что я не слишком люблю пиксель-хантинг (в текстовых играх отсутствующий просто по определению) и сложные многоэтажные загадки, которые в большинстве «классических» квестов настолько не соответствуют обычной бытовой логике, что остается только удивляться, какие вещества употребляли их авторы, когда все это придумывали.

Мне же хотелось совсем другого. Мне хотелось, чтобы игровой процесс действительно соответствовал событиям, которые происходят в игре. Если герою сложно, если герой, что называется, находится на волоске от смерти, то сложно должно быть и игроку, однако действия, предринимаемые для спасения нашего альтер эго вовсе не должны напоминать бред умалишенного или очередную «ханойскую башню». А если герой решает обычную для себя задачу – например, техник по профессии ремонтирует какой-нибудь прибор, – то и квест из этого должен получиться не слишком зубодробительный, ведь для нашего героя это обычная рутинная работа. Это не говоря о том, что не все наше приключение должно состоять из решения бесконечной череды загадок. Можно попробовать придумать и другие варианты вовлечь игрока в

историю, ведь даже самые лучшие квесты могут набить оскомину. А игра – это все-таки в первую очередь развлечение, а не зарядка для ума.

Короче говоря, цель у меня была очень простая – сделать самый обычный квест, но не только для ветеранов жанра, а и для обычных людей, выросших на стрелялках, вроде меня. И могу гордо заявить – цель эту я, пожалуй, действительно достиг. По крайней мере, для «Перехода» до сих пор не существует «солюшена», и никто даже не собирается его писать, а люди часто отчитываются об успешном прохождении на форуме, или даже пишут через YouTube мне на почту. И это заставляет меня верить в то, что я и сам прошел бы свою игру целиком, что она стала бы в моем пантеоне четвертой, заняв место где-нибудь между «Лумом» и «Сибирией», ну или хотя бы перед «Still Life».

Впрочем, некоторые все равно жалуются, что игра слишком сложная. Ну, да всем не угодишь.

Что бы вы хотели изменить в «Переходе»?

Все. Нет, я серьезно. Я хотел бы изменить практически все. Начать хотя бы со вступления, во время которого показываются космические картинки, текст выдается порциями по три строчки, и пользователю надо раз десять щелкать на печально известную кнопочку «Далее». И все это под аккомпонемент чудесной музыки гениального, но непризнанного композитора Василия Воронкова в стиле бум-бум-бум-бам-бам-бам. Я бы переделал пролог, постаравшись найти для него чуть более уместные источники для вдохновения. Переписал бы путешествия по пустыне, сделав их не столь однообразными. Да и в основном сюжете я поменял бы немало вещей. Честно говоря, в моем первоначальном конспекте была парочка интересных идей, которые я в самой игре не использовал просто потому что о них забыл. (А остюда мораль – конспекты надо не только писать, но и читать, желательно, тоже).

Короче говоря, поменять мне и правда хотелось бы очень многое. Более того, я уже сейчас периодически подумываю о ремейке. Для этого мне просто не хватает сорока миллионов долларов. Ну или нормальных художника и композитора. Ну или хотя бы немножко свободного времени, которое и так забито под завязку различными проектами.

Вместо заключения, или советы начинающим авторам

Итак, мой интервьюер куда-то исчез – видимо, у него иссяк запас вопросов, – и я, наконец, могу больше не прикидываться шизофреником. Осталось лишь пару секунд на последние, так сказать, напутствия – ну или на советы начинающим авторам, каковым и я по сути до сих пор являюсь.

А совет у меня только один, зато очень полезный и важный. Никогда – вы слышите? – никогда не называйте свою игру «Переход» (или каким-либо другим, подобным образом). Не секрет, что всем нам интересно узнать, что думают о наших играх другие, и когда вы неизбежно начнете, так сказать, «гуглить» свою игру, а вместо заветных обзоров вам будут попадаться увлекательнейшие обсуждения о переходе с Windows на Linux или анонсы каких-нибудь эффектных переходов между сценами в новой версии INSTEAD, вы сто раз пожалеете, что не придумали чуть более оригинальное название. Например, YF46.

Успехов.

История «Созвездия»

автор: Роман «Irreman»

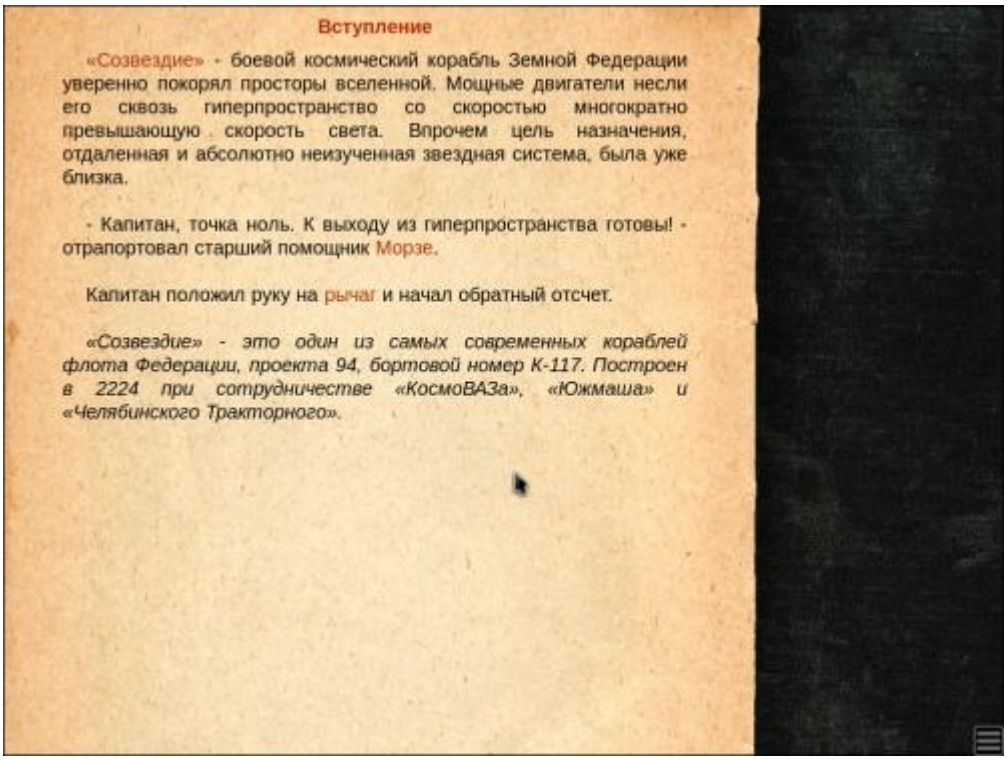
Привет, меня зовут Роман, в сети известен в последие пару лет в основном под ником Irremann и вот — небольшая история о том, как невообразимо опасен INSTEAD для рассудка.

Начну издалека.

В ноябре 2012-го у меня сдохла материнская плата на основном моем домашнем компе. Так как денег нет и не предвиделось, то со шкафа был извлечен раритет, доставшийся мне по случаю. Был установлен Дебиан, и в общем для серфинга комп годился, но для развлечений — как-то не очень. «Дрова» на замшелую ATI Radeon вставать не хотели, FTL не тянул процессор, винт скрипел бэдблоками и прочее... В итоге пошел я в интернеты гуглить «текстовые квесты». Одной из первых ссылок была, как вы уже, конечно, догадались, ссылка на INSTEAD.

Я прошел «Возвращение квантового кота» (игра тогда была в стандартной поставке), еще пару каких-то квестов. Поплевался от сложности «Звездного Наследия» и как-то вот внезапно решил сделать свой квест. Это первая стадия поражения мозга INSTEAD-ом, и у большей части людей оно на этом смутном желании и заканчивается.

Открыл Lua-файл игры примера, идущего в комплекте, и обнаружил нечто на самом деле весьма простое. Это Lua-скрипты. Хоть программированием я занимался до этого только в университете почти десять лет назад, вспомнилось все быстро. Начал писать классический квест про космические приключения капитана Киркунова. Вскоре я наткнулся на что-то непонятное в коде и в поисках информации обнаружил адрес джаббер-конференцию INSTEAD — instead@conference.jabber.ru. Дружелюбное сообщество (и особенно Петр Косых) терпеливо отвечали на мои бесконечные вопросы. Может быть, даже мои вопросы и сподвигнули Петра на переписывание документации в вики.

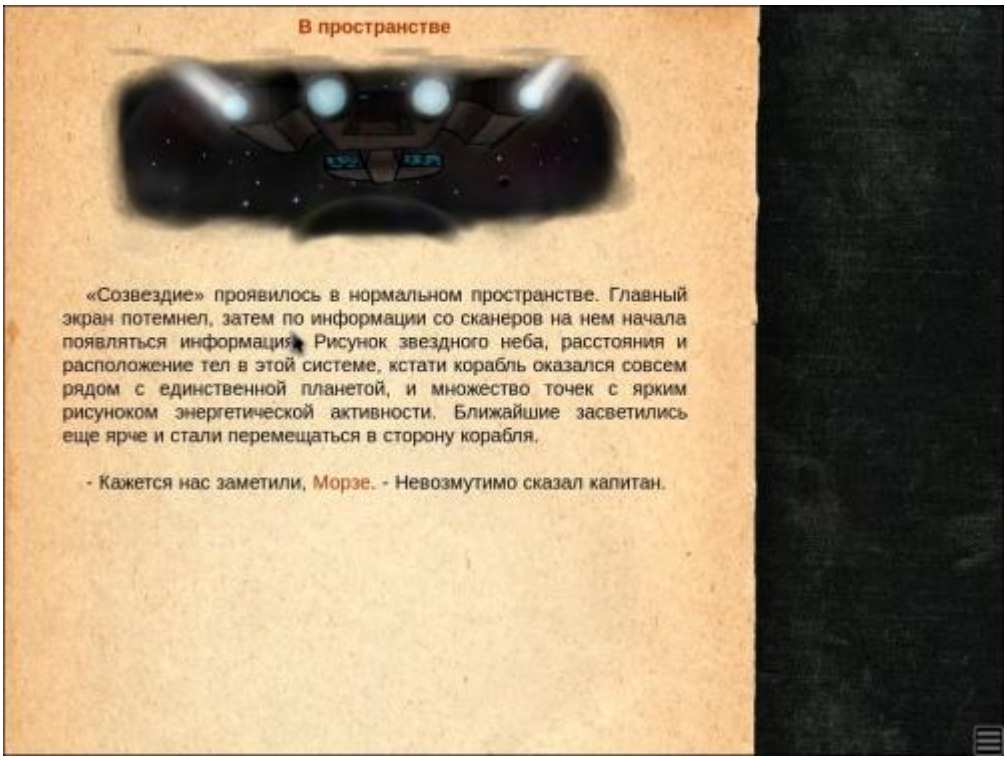


Самый первый скриншот «Созвездия»…

В процессе я понял что объем работы превышает ожидания, и проект может затянуться на пару месяцев. С этим сталкиваются все начинающие квестописатели и результат этого осознания зависит от стадии поражения INSTEAD-ом. Если процесс уже зашел слишком далеко, то квестописатель сжимает зубы и продолжает кодить. Ежели же кто-то еще сопротивляется пагубному влиянию INSTEAD-а, то бросает все это дело и с облегчением идет играть в «Crysis 3», например.

Меня уже было не спасти, и я продолжил писать, совершенствуясь и учась по мере написания кода. Первое «Созвездие» писалось около двух месяцев, один из которых был отпуском. Кодил ночами по 4-5 часов до полного отключения сознания. Вот оно тлетворное влияние, а я предупреждал.

Очень сильно ограничивало отсутствие картинок. Художник из меня никакой. Был товарищ, который наваял пару изображений, но вскоре остыл к этому. Не могу осуждать даже. Нужно быть очень сильно помешенным на INSTEAD-е, чтобы довести такой проект до конца. Я весьма благодарен даже за эти несколько изображений, они оживили мир игры.



Мораль в чем? Вы можете написать неплохой текстовый квест, но с картинками он становится отличным. Поэтому уже на стадии проектирования стоит озаботиться источником изображений. С музыкой намного проще, есть множество сайтов с чистыми, в плане лицензии, треками. The Mod Archive, например.

Впрочем кажется уже все расписано и надо закругляться. Расскажу про последнюю стадию поражения межушного нервного узла INSTEAD-ом. Менее чем через месяц я начал новый квест в совсем другом жанре, с прохождением, построенным на рандоме. Это — «Созвездие: Полет в бездну» под кодовым номером 3. А где же второе «Созвездие»? Пока в черновиках, готова только первая глава из трех-четырех. Но про это расскажу как-нибудь сильно потом. А сейчас пора кодить! Ну или в «Танчики» поиграть.

История «Созвездия» продолжается

автор: Роман «Irreman»

Привет снова! Irremann на линии гиперсвязи. Расскажу еще немного про «Созвездие», откуда оно взялось и, наверное, про свою новую игру — «Созвездие: Полет в Бездну». Но для начала признаюсь — задумка о приключениях капитана Киркунова и его команды принадлежит вовсе не мне.

На данный момент сохранилось предположительно первое сообщение о боевом космическом корабле флота Терры (в дальнейшем БКК) «Созвездие». Выглядит оно так:

12.07.2010 13:33

Запись в бортовом журнале №225 от 12 июля 2225 года. Полет звездолета «Созвездие» проходит в штатном режиме. Неисправностей не замечено. Экипаж чувствует себя нормально. Зарегистрировано небольшое падение мощности на правом двигателе, отправил инженера Петрова разобраться. Надеюсь Челябинские двигатели не развалятся у нас посередине полета. На 16 часов корабельного времени назначил проверку постов по тревогам. В 21:00 плановая связь с Землей. Капитан Киркунов.

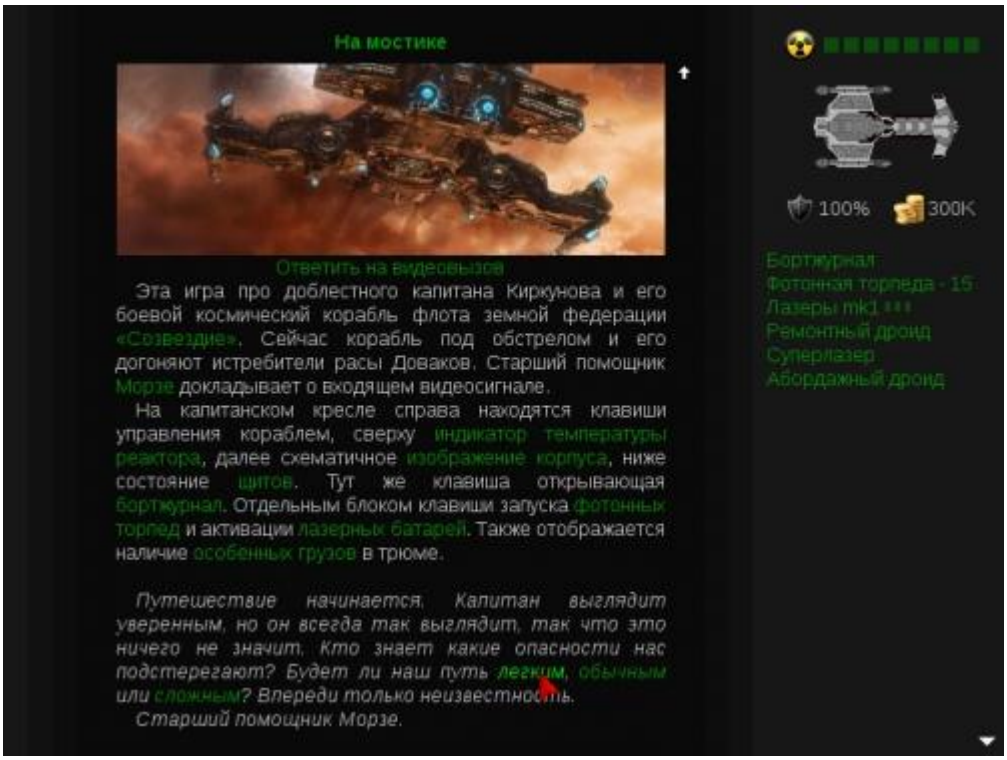
Появилось это сообщение на juick.com. Автором его является основатель данного медиапроекта zweipluse. Зовут его Максим Барзунов, и его легко найти в Google+, например. Ну или в твиттере. Капитан Киркунов как есть в общем.

Вторым основным персонажем является старпом Морзе. Его роль сыграл Ренат. Иногда Ренат, кстати, рисует годные арты. Жаль, что не так часто. Например:

Кстати, его перу принадлежат несколько миникартинок корабля в «Созвездие: Полет в Бездну».

Вдвоем они довольно-таки продолжительное время спамили в juick.com о неком «Созвездии». Впрочем, и сейчас продолжают это делать. Иногда кто-то присоединялся к экипажу, потом пропадал, приходил кто-то еще. Кто-то просто пишет раз в два месяца, и это нормально. Для присоединения достаточно создать в juick.com пост под тегом «Созвездие» от лица своего придуманного персонажа. В общем что-то типа кооперативной книги. Или форумной игры. Формат бортжурнала делает сие занятие весьма легким и необременительным. И кто скажет что это — не интерактивная литература?

В ноябре 2011 присоединился к экипажу и я. В трюме вдруг проснулся некий киборг, одержимый стремлением добраться до капитана Киркунова и имеющий возможность при случае прикинуться аппаратом по продаже космоколы :). Впрочем вскоре формат бортжурнала стал мне тесен, и я начал писать небольшие графоманские рассказики, а потом и квесты на INSTEAD.



Вот так плавно и перешли к квестам. Первый квест по Созвездию был встречен очень тепло. Про него я писал в первой статье. Второй так и остался в набросках. Поэтому поговорим про третий. Многие заметили, что в первом «Созвездии» сложность нарастает со временем, и приключения становятся все более и более странными. Объясняется это просто. Сложность квестов нарастала по мере моего изучения Lua и INSTEAD, что вполне логично. Сами же приключения писались просто по мере написания. Никакого предварительного плана вообще. Не очень хороший подход, конечно, если хочешь создать цельное произведение. Поэтому в своем следующем проекте я учел эти ошибки. И решил делать нечто простое, но очень очень реиграбельное. И мне пришел на помощь его величество RANDOM.

Большинство событий в «Созвездие: Полет в Бездну» основаны на функции rnd. Сюжет при этом весьма прост. Игра представляет собой историю-путешествие из точки А в точку Б. Но вариативность присутствует во всем — в том, какие вам попадаются противники, в нанесенном ущербе от выстрелов, в ассортименте автоматических факторий, в находках на планетах. В общем везде где только можно. Это дало весьма увлекательный геймплей и интересную игру, в которую интересно играть даже мне самому, так как я и сам не знаю, что меня ждет. Кроме этого, в игру можно практически неограниченно добавлять контент, и она от этого становится только лучше. В данный момент вас в каждой новой звездной системе могут поджидать 11 разных событий, причем некоторые из них

также состоят из выбираемых случайным образом элементов. И я все время наращиваю этот рандом. Больше всего и разного. Да и, кстати, если хотите поучаствовать, то — добро пожаловать. Я всегда рад включить хорошую идею в игру. Пишите в juick.com, пишите на форум INSTEAD, пишите мне на почту в титрах игры (а чтобы увидеть мою почту, игру надо сначала пройти). И я всегда вам отвечу и, возможно, включу ваши идеи в игру.

В общем удачи, я не прощаюсь и ждите новых обновлений игры, а может, и новых проектов.

Интервью

Петр Косых

Всеволод Зубарев

DoubleDragon

Дмитрий Репин

Юрий Павленко

Александр Боричевский

Петр Косых

Интервью брал: Василий Воронков

Этой статьей открывается новая рубрика нашего журнала — «Интервью». И первым нашим гостем стал Петр Косых, создатель популярной платформы INSTEAD и автор множества текстовых (и не только) игр. У меня как одного из пользователей этой платформы накопилось к нему немало вопросов, ответы на которые было бы, наверное, интересно почитать и остальным.

Начну с традиционного вопроса — как тебя затянуло во все это? С чего началось увлечение текстовыми играми?

Сказать, что я увлекся именно текстовыми играми, будет не совсем честно. Мне просто нравились квесты. Первой подобной игрой были «Гоблины». Потом другие замечательные 2D point & click квесты от Lucas Arts и Sierra. Это было довольно давно, когда я еще мог тратить время на игры и не задумываться об этом…

Потом квесты стали делать в 3D, да и то — довольно редко. Или смешивать с RPG составляющей. Обе вещи мне совсем не нравятся.

Потом, уже гораздо позже, я натолкнулся на некоторые игры Infocom, немного поизучал Inform и даже написал то, что можно назвать началом «Старой истории» (*одна из первых игр на INSTEAD* — прим. редактора). Inform подкупил тем, что текстовые игры для меня оказались практически такими же интересными, как и графические приключения (впрочем, не помню, прошел ли я хоть что-то до конца)… В общем, в текстовом квесте я увидел возможность написать свою историю, причем отсутствие графики означало, что это можно сделать одному и за ограниченное количество времени.

Написать свой квест — это как снять свой фильм почти. Уверен, многие любители жанра хотят написать свою историю.

Ну вот, я и начал писать игру и движок под нее… Кстати, у меня есть статья обо всем этом — «Как все начиналось», ты ее читал.

Теперь я задам вопрос, на который я сам знаю ответ, но многие читатели могут и не знать. Чем отличается INSTEAD от других «менюшных» платформ? Какого рода игры лучше всего писать именно на INSTEAD?

Тут много можно рассказать, но попробую ответить кратко. INSTEAD — это попытка сделать гибрид из классических 2D квестов и текстовых квестов Inform. Несмотря на то, что действия в Inform играх вводятся с клавиатуры, а в 2D адвенчурах — обычно глагольный графический интерфейс, в INSTEAD можно увидеть (и внешне, и на уровне архитектуры) элементы обоих подходов. Я считаю, что идея сработала. Многие люди, которые не считали себя ценителями текстовых квестов, с удовольствием играли в лучшие игры, написанные на INSTEAD.

В тот момент, когда я выпустил первую версию, не происходило ничего подобного. Сейчас, кстати, я вижу, что некоторые идеи INSTEAD используются и в других движках. Это приятно. Я не говорю, что идеи воруются, я имею в виду, что то, что я сделал, имело смысл, раз где-то эти идеи всплывают снова. Но, конечно, INSTEAD пока все-равно остается уникальным. :)

INSTEAD существует уже почти пять лет, и с момента возникновения получил множество различных возможностей — тут и оформленный в виде модуля интерпретатор URQ, и работа со спрайтами, а теперь еще и мета-парсер. А что ожидает нас в будущем? Может, есть какие-то вещи, которые ты хотел бы добавить в INSTEAD?

Я никогда специально не планировал фичи, они добавлялись как эксперимент или как ответ на какие-то нужды при разработке игры. Если честно, я надеюсь что больше не буду так интенсивно менять движок. Это отнимает много времени, а интересную игру и так можно было написать все эти 5 лет. Вот разве что сеть добавить когда-нибудь...

Не секрет, что многие считают INSTEAD слишком сложной платформой. Все-таки код игры пишется напрямую на Lua, и во многих случаях автору таки придется занятся самым что ни на есть настоящим программированием. При этом есть такие платформы как AXMA, где квест может создаваться прямо в визуальном конструкторе — без единой строчки кода. Понятно, что сложную игру таким образом не напишешь, и та же AXMA позволяет спуститься на уровень пониже, но ведь и не все стремятся писать действительно сложные игры. Не было такой идеи предоставить для INSTEAD некоторый инструментарий, который упрощал бы создание простых игр? Что-то вроде визуального редактора.

Изначально движок писался для себя. Кстати, первые версии были еще «сложнее» чем то, что есть сейчас. Современная версия делалась уже с учетом того, что движок «ушел к людям», поэтому в ней исправлены многие вещи, которые я бы не исправлял, если бы был единственным пользователем.

Кстати сказать, INSTEAD точно проще Inform 6, а AXMA и прочие конструкторы — это просто немного другое. Конечно, я думал о конструкторе. Более того, совершенно понятно как его делать, но... Во-первых, это не очень интересно. А во вторых, в таком конструкторе для INSTEAD нет особого смысла. Если цель — сделать конструктор с минимальным порогом вхождения, то все нужно делать не так. Такой конструктор должен быть родным для мира Web 2.0. Я не хочу делать движок ради того, чтоб он обслуживал социальную сеть, созданную в качестве развлечения для авторов, а не для того, чтобы появлялись хорошие игры, в которые люди будут играть. Грубо говоря, не нужно спускаться вниз, наоборот, нужно тянуть наверх. Вообще, у INSTEAD несколько другая ниша. Это классическое приложение, это другой мир. Может быть, он уходит, но он мне дорог. Наверное, не случайно, среди людей, любящих INSTEAD, много тех, кому за 30. :)

Да и потом, написание квестов в INSTEAD — это не такой уж плохой способ научиться программировать. На самом деле эта мысль меня греет. Иногда я воспринимаю то, что сформировалось вокруг INSTEAD как кружок программирования (в хорошем смысле этого слова). Делать игры — это творчество. Почему бы и не научиться немножко программировать, это же интересно! Вообще это все чем-то напоминает различие между казуальными и классическими «сложными» играми.

Под INSTEAD есть немалое количество ремейков (или даже прямых портов) игр с ZX Spectrum. Причем они продолжают появляться. Вот недавно сделали ремейк аркады «Lode Runner». Не было желания оформить все это в виде единого сборника и как-нибудь продвинуть в массы? Само по себе это направление уже выходит за рамки просто текстовых игр, и многим, как мне кажется, было бы интересно. Ретро сейчас в моде.

Продвигать в массы можно и квесты. Но мало кому это интересно. Если будет человек, который этим займется, то можно что-то думать. Хотя я бы оформил все не как ZX ремейки, а как просто набор игр (не квестов). Тогда туда бы попали «Цветные шарики»,

например... И может, «Дровосек», которого даже не допустили на конкурс из-за того, что это якобы не текстовый квест. :)

А что по поводу твоих игр? Три твои последние игры — это, в порядке выхода, текстовый квест в классическом INSTEAD-стиле («Будка»), графический (наверное, все-таки и правда графический) квест с тайловой графикой («Дровосек»), а недавно вышла и парсерная игрушка — «Путь медведя». Что будет следующим? Есть ли уже какие-нибудь задумки или творческие планы? Какого рода следующую игру хотелось бы написать — парсерную или традиционную для INSTEAD?

Конкретно сейчас у меня нет планов, когда появится настрой — тогда будет видно. С одной стороны часто хочется делать эксперименты. С другой — давно не писал длинных классических квестов.

Честно говоря, я бы и сам с удовольствием поиграл именно в длинный классический квест. Кстати, а какая твоя любимая текстовая игра? Не обязательно русскоязычная, а вообще? Может быть, что-то старое, из наследия Infocom?

Если честно, говоря о текстовых играх, должен сознаться, что кроме INSTEAD игр я практически ничего не смотрю. Так уж вышло, что времени для хобби не так много. Иногда смотрю что-то еще, но редко — лишь когда это задевает настолько, чтобы запомнилось. Визуальные новеллы для меня все как одна, хочется более простых и честных вещей, чем то, что я там вижу... Кстати, да, есть одна игра, «Котенок в городском парке» на RenPy — пример хорошей визуальной новеллы.

Вообще, любимую сложно назвать. Это как с книгами — каждая хороша по своему и не заменит другую. Среди тех, что помню: «Лифтер 1/2», «Переход» и «Кайлет».

В прошлом году вышел сборник игр под названием «ИНСТЕДОЗ». Тогда, к сожалению, немногие стали участвовать в его создании (будем винить во всем сжатые сроки, а то мне самому становится неудобно). Однако, несмотря на это, мне кажется сборник все-таки состоялся. Вообще идея сборника фантастических квестов просто отличная. Таких вещей, мне кажется, очень не хватает. Нет ли желания повторить эксперимент?

Насчет сроков — тут же вот в чем дело. Сжатый срок — это и преимущество, и недостаток одновременно. Когда тебе говорят:

«Напиши игру за 24 часа», понятно, что ты напишешь что-то совсем простое, но сам факт, что это простая игра, будет означать, что ее несложно написать!

То есть сжатый срок, наоборот, оказывается стимулом. А если срок длинный, то это мало отличается от обычного процесса написания игры — ну, можно собрать несколько игр в сборник, когда они будут готовы. Но идея была не только в этом, а в том самом стимуле ограничения... Месяц — это полно времени для простой игры, если ее, конечно, писать.

Повторить желания нет особенного, в том смысле, что это довольно муторно, уговаривать людей делать что-то. :) Если кто-то еще проведет, может быть, я поучаствую, так как идея мне самому нравится.

Хорошо, буду иметь ввиду. А как ты относишься к тому, чтобы организовать конкурс игр на INSTEAD? Что-то подобное есть для других платформ. Это могло бы стимулировать авторов. Или сборник квестов является своего рода заменителем конкурса?

Я не против, но мне не хочется заниматься организацией таких мероприятий. Мне хватает работы. :)

Не секрет, что текстовые игры сейчас не пользуются бешеной популярностью. Как ты считаешь, возможно ли немного популяризовать этот жанр, привлечь больше игроков? Что для этого нужно сделать?

Самое простое и действенное — создавать готовые паки с играми и распространять их. Я этим занимался, но сейчас понял, что мне не настолько важно сделать эти игры популярными. Насколько я могу судить, у всех такие же мысли, поэтому никто этого не делает.

Также нужны ресурсы вроде IFPrint.org — вернее то, чем он должен стать — информацией для людей, которые просто захотели посмотреть на*другие* игры.

Поделишься своим рецептом создания игр? С чего стоит начинать, на какие вещи обращать основное внимание? Как вообще ты работаешь над игрой?

Единственный секрет, который тянет на то, чтобы быть секретом — это следующая техника.

Сначала ты продумываешь сюжет в общих чертах. Потом сразу начинаешь писать, даже если ты не знаешь, что именно ты

напишешь в конкретный момент. А потом оказывается, что игра начинает писать саму себя. С удивлением ты понимаешь, что герои начинают жить своей жизнью, появляются нужные предметы и загадки, и ты просто ведешь это все к завершению.

После того, как написан код, я делаю графику, так как в этот момент может понадобится что-то поменять в коде, а это в свою очередь означает, что графика тоже может меняться. Графику делать сложнее текста, поэтому ее я оставляю на потом. Ну и звуки/музыка тоже в конце.

Ну и как всегда, хочу дать основной совет. Не надо гнаться за сложностями ни в сюжете, ни в коде игры. Игра — это всегда условность. Это нормально! Симуляторы жизни не нужны! Книги и фильмы неинтерактивны. Интерактивности обычного квеста хватает с головой. Длинные описания обычно утомляют и интересны только автору.

Но, конечно, правила существуют, чтобы их нарушать. Хотя в большинстве случаев, по-моему, эти правила все-таки работают. Поэтому лучше, если ваша первая игра будет простой.

А все-таки, что для тебя текстовые игры? Это творчество или просто развлечение? Вернее, я даже спрошу так — могут ли, на твой взгляд, текстовые игры быть чем-то большим, чем просто игры?

Когда дети играют в игрушки, что это? И творчество, и развлечение. В моем случае, скажем, написание INSTEAD — это возможность программировать для души. Более того, занимаясь «бесполезными» вещами, часто узнаешь что-то «полезное». Многие наработки из INSTEAD я использую на работе.

Вообще заниматься «бесполезными» вещами здорово, так как раз они «бесполезны» — значит их ценность в красоте и чем-то еще. С другой стороны, как и везде, в творчестве может быть и вред. Все зависит от того, что в него вложено. Сама технология текстового квеста позволяет каждому сделать свою историю, но вот что именно эта история принесет в наш мир зависит от ее автора. Игра больше чем игра, если сделана с душой, даже если ее сюжет совсем простой.

Большое спасибо за интересные ответы. Хочешь дать какой-нибудь совет тем, кто только открывает себя мир интерактивной литературы?

Интерактивная литература относится к другим игровым жанрам примерно так же, как относится литература к кино. И мне нравится

«неинтерактивность» интерактивной литературы. :) Интерактивная литература содержит в себе большой потенциал. Хорошая книга обычно влияет на меня гораздо сильнее отличного фильма, но общая тенденция такова, что этот жанр никогда не будет популярным (как и многие другие хорошие вещи). Это нормально, популярность не значит ценность. Или так — ценность определяется не популярностью. :)

Более того, это означает отсутствие денег. И это прекрасно! Текстовые игры оказываются самыми настоящими инди-играми, которые пишут любители. Остается лишь отсеять графоманство и останется творчество.

Но в любом случае, не стоит злоупотреблять играми. Игры — это всего-лишь игры.

Всеволод Зубарев

интервью брал: Вадим Балашов

Первой игрой в жанре «текстовые приключения» считается «Adventure», написанная Уиллом Кроутером в 1975 году. В этой игре все действия вводятся с клавиатуры. Сейчас такие игры принято называть «парсерными». Прошло уже почти 40 лет, но парсерные игры по прежнему существуют. Как и в случае с другими видами интерактивной литературы, жанр в основном поддерживается усилиями энтузиастов.

Сегодня мы поговорим с одними из таких энтузиастов Всеволодом Зубаревым. Он занимается популяризацией русского Inform 6. Infrom — это язык, который компилируется в Z-код, выполняемый Z-машиной. Под Z-машину были созданы лучшие квесты рассвета жанра, которые связаны прежде всего с именем компании Infocom. Кстати, название Z-машина пошло от названия игры «Zork», одной из первых текстовых игр. Интересно, что Infocom не писала на Inform — язык появился гораздо позже, в 1993. Его создал Грэхем Нельсон. Таким образом, Inform — это тоже проект написанный любителем интерактивной литературы для таких же любителей. Но хватит вступлений, все самое интересное нам расскажет Всеволод!

Привет! Расскажи немного о себе. Сколько тебе лет, чем занимаешься?

Привет! Мне сейчас 25 лет, живу в своём любимом Санкт-Петербурге. До недавнего времени работал сисадмином, а сейчас ищу потихоньку место, куда податься. Может быть, займусь веб-разработкой, потому что есть опыт, а может быть и в геймдиз устроюсь — последнее время постепенно изучаю Unity, например. Но ведь это не тема сегодняшнего разговора?

Если только ты не собираешься бросать текстовые квесты. Расскажи, почему тебя заинтересовали парсерные игры? Что тебе нравится в парсерных квестах?

Это в нашем русскоязычном сообществе их называют «парсерными» — в противоположность более популярным

«менюшным». На западе же всегда были только такие, с текстовым вводом, и название было одно — interactive fiction.

Началось всё, наверное, с «All Roads» Джона Ингольда. Как-то в середине 2000-х я случайно наткнулся на страницу в интернете, где был набор разных текстовых игр, часть из которых была на Информе, и среди них и была эта вещица.

С английским языком у меня уже тогда было отлично, и я скачал игру с интерпретатором и погрузился в этот необычный мир. В «All Roads» есть отличная встроенная справка, так что сложностей с управлением у меня не возникло. И затем уже я начал скачивать другие игры с каталога Wurb, изучать подробнее, по каким принципам работают текстовые игры, и затем добрался до средств разработки и Русского Информа.

Текстовые квесты — очень сильный и самостоятельный жанр, который не раз показывал, что может сделать такое, чего не может обычная литература и графические игры. Взять хотя бы тот самый поворотный момент в «Spider and Web» (те, кто играл, знают). В другом формате представить подобную сцену так, чтобы она произвела должный эффект на игрока, невозможно.

В IF очень важно, что в строку можно ввести любую команду — твой выбор не ограничен конкретным числом вариантов, доступных на экране. Пусть эта свобода и иллюзорна, она даёт большее погружение и позволяет игроку более творчески подходить к решениям загадок и вообще к интерактиву в подобной игре. Ты не выбираешь из ограниченного набора действий, а сам приходишь к нужному действию и пробуешь его. Но, конечно, многое зависит от качества игры.

Спасибо за такой подробный рассказ — он включает и ответы на несколько моих заранее заготовленных вопросов. Кстати, тебе больше нравится писать квесты или играть в них?

С писательством игр у меня не задалось — есть три миниатюрных игры, каждая написана за день, при этом одна из них была создана ради шутки, а ещё одна — в соавторстве. Полноценными играми назвать их никак нельзя. Никаким более или менее крупным собственным проектом я не разродился. Наверное, воображалки не хватает. Но писать за 24 часа в рамках конкурса «Вжж!» было очень интересно — из-за жёсткого ограничения по времени приходится быстро принимать серьёзные дизайнерские решения и

определяться с необходимым минимумом, который должен быть в игре.

Писатель из меня бестолковый, поэтому наверное я и занимался переводами английских игр (И если посмотреть на них сейчас, то они, конечно, ужасны, и их надо переделывать.) Раньше любил играть в interactive fiction и смотрел все новинки с ежегодного IFComp, следил за любимыми авторами, например Эмили Шорт и Эндрю Плоткиным. Играл и в классику, но ныне она воспринимается довольно сложно.

Сейчас же мой интерес подутих, больше фокусируюсь на современной коммерческой инди-сцене. Правда, вот у Кристофера Пациана вышла новая игра, надо бы непременно глянуть, потому что парень очень талантливый.

Как ты уже отметил, среди англоязычных любителей интерактивной литературы, текстовый квест — это почти синоним парсерной игры. Как ты считаешь, почему так вышло, что на русском языке не так много хороших парсерных игр, и вообще — не так много людей, которые хотели бы (или могли) писать такие игры?

На западе аудитория выросла на играх с текстовым вводом, у нас же подобного наследия не было, так что история у нас другая.

Английский язык синтаксически более простой, чем русский — существительные не склоняются, глаголы проще, порядок слов более строгий. Написать качественный парсер для русского языка гораздо сложнее. Наверное, из-за этого у нас сначала и появились довольно простые, по сравнению с Информом, меню-ориентированные системы URQ и QSP.

Тем не менее, сейчас в RTADS очень хороший парсер (в Русском Информе хуже, но удовлетворительный), а за 2012 год на этой платформе вышла всего одна игра. Функциональная парсерная игра подразумевает объектную модель мира и учёт множества вариантов, поэтому писать игру на таком языке сложнее и дольше.

Текущее поколение русскоязычных авторов выросло на более простых системах, поэтому такие системы до сих пор в ходу. То же самое можно сказать и про игроков — у игр с меню ниже порог входа, а как работает текстовый вход, понять и объяснить сложнее. И вряд ли что-то изменится.

Но если взять, что называется, человека с улицы и посадить его за хорошую парсерную игру на русском

языке, как думаешь, какой будет шанс, что ему понравится? Вообще, пытался ли ты давать своим знакомым (далеким от жанра) парсерные игры?

Хороший вопрос. Чтобы проникнуться подобным форматом, нужен определённый настрой, время и упорство. И если человек преодолеет эти барьеры, то очень даже может втянуться. У современного человека всё меньше времени, поэтому он скорее предпочтёт что-то другое, скорее всего, современную графическую игрушку, ведь там отдача очевиднее (да что тут говорить — я тоже задвинул для себя текстовые игры на второй план). Поэтому текстовые игры в целом — это очень нишевый жанр.

Давал другу «All Roads». Он её вроде бы даже прошёл, но захотел, чтобы парсер понимал вообще всё и дал полную свободу действий. А большинству это просто неинтересно — и не важно, дать им парсерную или менюшную игру.

Когда я начинал писать на Inform, я был очень рад, что нашел русификацию, выполненную Денисом Гаевым. Сейчас, как я понимаю, ты поддерживаешь эту русификацию. Какое текущее положение дел с русским Inform? Есть какие-то известные проблемы? Планы?

Да, без этой русификации не было бы ни моих переводов, ни игр. На самом деле никаких больших изменений с 2006 года в ней нет — разве что смена обращения с «вы» на «ты». В основном — это багфиксы.

Русский Информ далёк от совершенства — есть проблемы со склонениями и не работают уточнения, когда парсер не может точно выбрать предмет, на который направлено действие. Что самое обидное, не работает компиляция в формат Glulx. Это бы дало возможность вставлять в игру картинки, звуки и ссылки, что наверняка привлекло бы к платформе дополнительный интерес.

Все мои попытки исправить эти недостатки были безуспешны — моих умений здесь явно не хватает. Да и мотивации особой тоже нет. Радует то, что игры запускаются в онлайне, но здесь заслуга полностью за проектом Parchment.

Пока я пропускал мимо ушей твои заявления о том, что ты задвинул интерактивную литературу на второй план, но, кажется, пришло время и для моего следующего вопроса. Ты потерял интерес к жанру как таковому, тебя расстраивает его нишевость, малое количество хороших игр или что-то еще?

Сейчас я просто занят играми в целом — от бесплатных поделок до AAA. Изучаю, какое место они занимают в нашей жизни и в искусстве. И текстовым играм как-то не находится достаточно времени. Игр слишком много, а свободного времени слишком мало.

Зато радует, что жанр развивается и не стоит на месте — появляются новые платформы и подходы. И вот интересный недавний пример — эпизодический графический квест Kentucky Route Zero, в котором около трети игры выполнены как текстовая адвенчура.

Говоря о русификации. Ты ранее упомянул другую систему разработки игр — TADS. Есть ли принципиальная разница в способе русификации этих систем: Inform и TADS? Вообще, какая система тебе нравится больше?

Я практически не знаю внутренностей TADS, и как она русифицирована. Но с точки зрения игрока всё сделано очень хорошо — не могу вспомнить ни одного бага. В Inform механизм локализаций архитектурно сделан очень неплохо — необходимо подключить файл грамматики для конкретного языка и описать параметры этого языка, например, есть ли род, падежи и так далее.

Inform 6 мне гораздо приятнее, чем TADS. Код выглядит чище, понятнее и логичнее. Впрочем, по функционалу они очень близки. Но Inform гораздо более распространён, особенно сегодня. Разговор, конечно, скорее об Inform 7.

Жаль, что русифицировать Inform 7, по-моему, практически нереально... Не думал об этом?

Если я не смог прикрутить к Русскому Информу Glulx, то где уж тут думать про Inform 7? Нет, у меня на это нет ни опыта, ни времени. И вряд ли есть у кого-то в нашем сообществе. Хотя теоретически — это реализуемо, ведь существует версия на испанском.

Inform 7 — великая вещь. Язык одновременно стал и проще — для чтения, по крайней мере, — и гораздо мощнее. Одним-двумя предложениями можно легко описать какое-нибудь заковыристое правило для игры, которое может занять сотни строк кода в Inform 6. Плюс встроенные механизмы публикации в веб, которые сильно облегчают этот процесс. А также удобный механизм отладки.

Есть надежда на отечественные разработки, вот только когда их ждать — неизвестно. Ведь всё держится на чистом энтузиазме. Да и нужна ли вообще кому-нибудь новая парсерная платформа?

Про испанский Inform 7 это интересная информация. Значит, принципиальная возможность есть. Хотя, на мой взгляд, и Inform 6 нормально справляется со своими функциями. Хорошо. Если кто-то, читая наше интервью, заинтересовался парсерными квестами и захотел посмотреть, что это такое (на русском языке), что бы ты посоветовал? Какие игры стоит посмотреть? Как проще это сделать?

Ну, самый актуальный ресурс по Русскому Информу — это мой же сайт rinform.stormway.ru, где собраны переводы и игры на русском языке. Почти все игры доступны для игры онлайн, без скачивания дополнительного софта. Новичкам обязательно стоит прочитать справку по командам, которая встроена во многие игры, либо лежит в архиве с игрой. Порекомендовать могу любой из переводов, потому что эти игры получили признание и уже считаются классикой.

Также есть сайт RTADS, где можно найти игры под эту платформу.

Ну и на последок вопрос, который я не могу не задать. Ты видел мой мета-парсер на INSTEAD, попытку сделать гибрид меню и парсера — что ты думаешь об этой попытке?

Реализация очень понравилась. То, что можно вводить команды и мышкой, и клавиатурой — отличная идея, потому что это дружелюбнее к пользователям. У вышеупомянутого Пациана есть небольшая игра с похожей задумкой, сделанная на TADS со ссылками. Игру можно пройти как классическим способом, так и прокликав мышкой — кому как удобнее.

Ну что же, спасибо за интересные и честные ответы! Я понимаю, что парсерные игры это гораздо более широкая тема, чем тот кусочек, что мы сегодня охватили, но в любом случае, я надеюсь, что тем кто нас читал было интересно. До встречи!

Да, Пётр, спасибо за интересные вопросы, до встречи!

DoubleDragon

интервью брал: Василий Воронков

AXMA Story Maker — самая молодая из используемых на настоящий момент платформ для создания текстовых игр, однако за недолгое время своего существования AXMA уже успела завоевать популярность среди авторов. Разработчик этой платформы (а теперь и редактор блога, посвященного интерактивной литературе и программированию на AXMA) известен в сообществе под ником DoubleDragon. Я давно уже подумывал о том, чтобы задать ему несколько вопросов об AXMA Story Maker и русской интерактивной литературе в целом — и вот, наконец, мне предоставилась такая возможность.

Привет! Многие знают тебя как разработчика платформы AXMA Story Maker. А как ты сам относишься к текстовым играм?

Я познакомился с текстовыми играми ещё в 1991 году, когда у меня появился первый ZX Spectrum. Если не ошибаюсь, моё знакомство с ними началось с игры «Lord of the Rings», написанной по мотивам трилогии Толкиена «Властелин Колец». Тогда я даже не мечтал о текстовых играх на русском языке, поэтому то развитие РИЛ, которое мы наблюдаем последние годы, конечно, очень радует. В 2005 году мы портировали на Symbian парсерный движок TADS, попутно сделав в нём поддержку русского языка и дав возможность запускать игры, написанные на RTADS.

Кстати, сам никогда не думал о том, чтобы стать автором?

Думал, конечно :) Думал, что вот появится свободное время — обязательно сяду и начну писать. Но как-то пока не складывается. Несколько идей по играм уже есть — посмотрим, что в итоге выйдет. Единственное, придётся писать под псевдонимом, чтобы не привлекать к работам ненужного внимания.

Не секрет, что русскоязычное сообщество любителей интерактивной литературы несколько менее многочисленное, чем англоязычное. В то же время я, например, уверен, что людей, которые готовы играть в текстовые игры, гораздо больше, чем тех, кто в них на самом деле играет. Как думаешь, чего не хватает русским

текстовым играм, чтобы стать чуть более популярными? Как мы можем этому помочь?

Мне кажется, что не хватает раскрутки самого понятия текстовых игр. 95% игроков даже не знают о таком жанре. Я общался со многими авторами традиционной литературы, в подавляющем большинстве они и не знают о существовании литературы интерактивной. Но дело не только в информационном голоде. Пока люди не узнают, как можно зарабатывать на текстовых играх, ситуация вряд ли изменится. У нас есть несколько идей, как дать авторам возможность монетизировать свои произведения, но в любом случае в первую очередь надо рассказывать людям об ИЛ, популяризовать жанр, вынести его из небольшой существующей тусовки.

Признаюсь, интерактивная литература для меня в первую очередь ассоциируется с чем-то таким, что идет вразрез с современной модой — понятно, что сейчас в тренде совсем не текстовые игры, причем уже как минимум пару десятков лет. Как ты считаешь — нужно ли пытаться сделать жанр более современным? Поможет ли это ему или, напротив, повредит?

Я слышал, что говорят, мол, сейчас не модно читать, поэтому и есть проблемы с популярностью текстовых игр. Ерунда. Получение информации через текст — настолько же нормальный процесс, как и через слух, картинки, видеоряд. Весь интернет построен на тексте, даже индексация картинок и видео идёт через текстовые теги, я уже не говорю о популярной в последнее время идее превращения интернета в полностью семантическую сеть. У меня сын учится в 4-м классе обычной школы, и я вижу, какой объём информации школьники получают не только через учебники, но и через книги. Поэтому мне кажется, что не стоит искусственно насаждать что-то суперсовременное в тематику текстовых игр, пусть там будут разные произведения — от интерактивных рассказов в чисто текстовом виде до сложных «многоруких» головоломок. Читатель сам сделает свой выбор.

Я немного слежу за развитием АХМА и библиотеки Гиперкниги, и мне начинает казаться, что чем более удобной становится Гиперкнига для общения авторов под эгидой написания интерактивных историй, тем больше она превращается в социальную сеть. Ты не видишь в этом опасности? Не думал ли ты или другие организаторы о том, чтобы попытаться расширять аудиторию не только

авторов, но и игроков? Т.е. людей, которые не будут публиковать свои истории, но будут в них играть?

Раскрою некоторые наши планы. Первым этапом было создание самой платформы и какого-то минимума произведений, написанного на ней. Мы его получили при помощи конкурса. Сейчас мы начинаем второй этап — привлечение авторов. Третьим этапом будет привлечение читателей, создание аудитории. Нельзя приглашать потребителей (в данном случае — читателей) на пустое место. Насчёт опасности социализации — мы понимаем её, и именно по этой причине мы не делаем на Гиперкниге форум, мы будем решать возникающие у авторов проблемы другими способами. К сожалению, больше пока сказать не могу.

Кстати, к вопросу о самой платформе… Как я недавно обнаружил, многие не очень хорошо себе представляют, как происходит создание игр на AXMA. Не мог бы немного рассказать об этом? Чем, к примеру, AXMA отличается от того же Квестера или QSP?

Вообще каждая платформа хороша по своему, у AXMA и Квестера самый низкий порог вхождения для авторов, но по сравнению с Квестером AXMA позволяет создавать более сложные произведения. После запуска AXMA Story Maker автор получает заготовку, модифицируя которую он постепенно добавляет новые штрихи в своё произведение. Но лучше всего процесс создания игр на нашей платформе описывают уроки от Бориса Семёнова, которые публикуются в нашем блоге.

Если смотреть на ситуацию на западе, то там все постепенно приходит к тому, что в стане интерактивной литературы преобладает одна платформа — Inform 7. Да, конечно, есть TADS, но он гораздо мене популярен. Как думаешь, по какому пути пойдет русскоязычное сообщество? Придем ли мы постепенно к одной доминирующей платформе или все же сохраним нынешнее разнообразие «выразительных средств»? Какой путь ты сам считаешь наиболее предпочтительным?

На мой взгляд есть две доминирующие платформы в мировом масштабе — это интернет и мобильные приложения. А с помощью какого языка автор сможет дотянуться до читателей — это уже малоинтересный вопрос.

Расскажешь, как AXMA появилась на свет? Что послужило причиной для ее создания, каковы ваши планы на будущее в плане развития платформы?

Основной причиной создания платформы стала разработка нами ролевой онлайн-игры «Око Лугоса». В ней мы предусмотрели прохождение игроками текстовых квестов (похожая идея уже была воплощена в игре «Космические рейнджеры»). В процессе разработки платформа выросла из побочного инструмента до самостоятельной программы. Идея же самой игры несколько опередила своё время и технические возможности, поэтому её выпуск откладывается, хотя уже написано более половины. Планы же по развитию самой AXMA Story Maker самые радужные :) Еще не реализовано и 70% изначальных задумок — например, в ближайшем обновлении появится модуль проверки синтаксиса макросов, что значительно упростит авторам процесс отладки произведений.

Не планируете, кстати, проводить какие-нибудь новые специальные AXMA-конкурсы — помимо тех, что уже есть?

Возможно, как и в прошлом году, мы поучаствуем в качестве спонсора КРИЛ. Также сейчас мы разрабатываем систему мотивации авторов ИЛ, основанную на популярности их произведений.

А какого рода игры лично тебе хотелось бы видеть в библиотеке Гиперкниги? Понятно, что хорошие, но хорошие игры тоже могут быть разными — есть приключения в стиле CYOA, не требующие от игрока демонстрировать особую смекалку, но в то же время AXMA вполне позволяет создать и самый настоящий квест, с загадками и всем прочим. Говоря другими словами, чего больше хочется — игры или литературы?

Хочется, чтобы в работах был соблюдён баланс играбельности, атмосферности при высоком качестве текста. Текст всё же является основным на мой взгляд, хотя без хорошей игровой составляющей теряется весь смысл интерактивности. Поэтому в итоге хочется «игровой литературы» :)

Недавно вы запустили на Гиперкниге блог, где уже появилось немало материалов. Ты писал о тематике блога в самой первой записи, но все-таки мне хотелось бы задать парочку уточняющих вопросов. Прежде всего, что послужило итоговым толчком для его создания? Все же

АХМА и Гиперкнига существуют уже некоторое время, а блог появился только сейчас.

Мы давно планировали запуск блога и готовили статьи с декабря прошлого года. Эти материалы просто негде было публиковать, на любом форуме они бы затерялись в постах. Запуск блога произошёл по факту готовности основной части статей и готовности его движка.

Есть ли у тебя какой-нибудь план по развитию блога? В какую сторону будут двигаться материалы — помощь разработчикам на АХМА или все же информация об интерактивной литературе в целом, с целью привлечения новичков?

Главная цель блога — это привлечение новых авторов и оказание им практической помощи. Поэтому в блоге будут в равной степени публиковаться и теоретические и практические статьи.

Спасибо большое за интересные ответы! В заключение нашей беседы хотелось бы спросить — какие текстовые игры на русском языке ты бы порекомендовал тем, кто только начинает знакомиться с этим жанром?

Лично меня сильнее всего зацепили три игры: «Драконы и принцессы», «Двадцать желаний» и «Побег из рая». Но это моё личное мнение, читателям лучше ориентироваться на рейтинг публикаций в библиотеке.

Спасибо за интересные вопросы!

Дмитрий Репин

интервью брал: Вадим Балашов

Все поклонники книг-игр на русском языке рано или поздно оказываются на сайте quest-book.ru. Вашему вниманию предлагается интервью с автором сайта, поклонником интерактивной литературы, Дмитрием Репиным, известным под ником Jumangee.

Привет. Не против для начала рассказать немного о себе? Как тебя зовут, где живёшь, сколько лет? И, кстати, почему такой ник? Ты поклонник фильма с Робином Вильямсом?

Меня зовут Дмитрием и у меня прекрасная фамилия Репин — правда, со знаменитым художником у меня общих корней нет. Очень долго я, можно сказать, прятал настоящее имя под ником, без каких-либо веских причин на это, но с недавнего времени стараюсь перебороть эту привычку и размещаю его в описаниях к проектам. Мой ник никак не связан с фильмом — да и пишется совсем по-другому. История появления этого ника теряется в веках, но в двух словах — его придумал мне друг, когда мы учились в школе. Причём поначалу он мне не нравился, я тогда носил (в сетях типа FidoNet) другой, также придуманный другом, но по прошествии времени «Jumangee» все же пришелся мне по вкусу. И вот я его использую уже примерно лет десять. Недавно мне исполнилось 30 лет, а живу я в Подмосковье.

Скажи, а какова твоя история знакомства с книгами-играми? Когда всё началось?

Как и для многих других, знакомство моё началось в 90-х — с книг-игр Дмитрия Юрьевича Браславского и его «Верной шпаги короля». К сожалению, я был мелким, и за давностью событий уже не помню, при каких обстоятельствах она у меня появилась. Играли мы с друзьями, в том числе на уроках. В общем, зачитали книгу до дыр — особенно не повезло листу персонажа.

Расскажешь историю создания сайта quest-book.ru?

Историю сайта можно рассказывать в подробностях — но это будет долго и нудно, поэтому постараюсь в особые детали не вдаваться. В общем, все произошло так:

В 2006 году я решил изучить веб-разработку. Создал сайт на бесплатном хостинге и написал небольшую CMS. А потом меня буквально стукнуло — я вспомнил про книги-игры, которые к тому времени уже давно не попадали в поле моего зрения, и решил сделать интерактивную версию книги-игры «Подземелья черного замка» на базе форумного движка PHPBB. Будучи молодым и неопытным, я почему-то решил продвигать непонятную конструкцию в виде PHP-движка книг-игр и создал форум, ему посвященный. Форум назывался gbep.jumangee.net, где «gbep» представляло собой название того монструозного двигла, иначе Gamebook Extension PHPBB. Очень быстро концепция сайта от «gbep» повернулась в сторону «просто о книгах-играх». Затем к книгам-играм добавились форумные словески и текстовые квесты. Затем был переезд на адрес forum.myquest.ru и попытка создать «Сайт» и «Форум» в виде двух связанных проектов, но разными людьми. По прошествии некоторого времени эта идея рассыпалась, и форум снова переехал, а также дополнился собственным сайтом на quest-book.ru.

А как часто ты сам играешь в книги-игры? Всегда ли ты кидаешь кубики при этом? Или сразу считаешь автоматом что битва выиграна?

Я довольно редко играю в «книгры», к сожалению, всегда находится 100500 причин против этого. Но как минимум я стараюсь знакомиться со всеми новинками, тем более, что большинство из них я собственноручно перевожу в PDF-формат. В «книграх» сейчас меня больше всего интересует сюжет и «игра текста», логичность и адекватность механики, поэтому я очень редко играю непосредственно по правилам. Битвы — не единственный тип игровых ситуаций, где требуется бросок кубика, но меня больше интересует обратная сторона игры — разумно ли было добавлять этот момент здесь? есть ли у игрока выбор? что будет, если…? — и другая куча вопросов геймплея.

А у тебя есть набор многогранных кубиков?

Нет, уже давно все потерял. До книг-игр я пытался войти в мир игр-словесок по AD&D, но не сложилось, и кубики потерялись. Сейчас в настольных играх в основном используются 1D6, потому необходимости в многогранниках просто нет.

Часто ли вы собираетесь с друзьями играть?

Некоторое время играли довольно часто, но сейчас намного реже. Надеюсь ненадолго.

Как ты относишься к компьютерным играм?

К компьютерным играм я отношусь очень положительно, но вкусы у меня очень и очень специфические — пошаговые стратегии типа цивилизации, космические 4х стратегии, old-school квесты. Иногда готов «порубиться» в красочные стрелялки типа «Mass Effect», но только надолго они меня не цепляют.

Вообще почему книги-игры, а не полноценные квесты?

Мне кажется, это не просто большой или сложный вопрос. Чтобы ответить на твой вопрос, надо написать отдельную исследовательскую статью. Поэтому давай я лучше расскажу тебе небольшую предысторию. Как я уже говорил, поначалу книги-игры были для меня, как и для всех — игрой. Затем на почве «текстовых игр» я смог близко познакомиться с очень важным для меня лично феноменом — *форумными* словесными играми, или проще — «форумками». Они открыли для меня новый взгляд на текст и «игру текста». Тут надо сказать отдельное спасибо Алексу за свой неоценимый вклад в мою философию книг-игр. Вот так, через призму «форумок», книги-игры засияли для меня новым светом.

Какие текстовые квесты твои любимые? Какие из последних запомнились больше всего?

Не могу ответить на этот вопрос, наверное, их просто нет.

Воспользуюсь случаем и спрошу про интересующую меня серию «Fabled Lands». Как так получилось, что переведена на русский язык только вторая книга из шести? Эта серия отличается от классических книг-игр тем, что в ней можно многократно бывать на одних и тех же локациях. Из российских книг-игр на моей памяти в аналогичном стиле сделан только «Побег» Максима Кириченко. Тебе не кажется, что книги-игры, в которых можно фактически «жить» во многом превосходят своих более простых собратьев?

Наш главный переводчик, Сергей Посниченко «Златолюб» сам выбирает, какие книги-игры переводить. За давностью времен я уже не помню, почему он перевёл именно вторую книгу серии. Да, в этой серии можно «возвращаться на локации», фактически это правило преобразует конкретно эту книгу-игру в текстовую RPG, но такой метод подачи используется не только в ней. Вообще это специфический стиль подачи игры, и не каждому сюжету он подходит. Ведь не бывает чего-то «заведомо лучше» или наоборот — всё зависит от игры, и это то, чего не понимают многие авторы.

Просто все пытаются угнаться за компьютерными играми и RPG в частности, потому просто не принимают в расчет другие варианты.

В какие форумные игры сейчас играешь? Что более интересно — играть в них или самому быть Game Master'ом? Какие вселенные предпочитаешь? Fallout? S.T.A.L.K.E.R.? или интереснее придумывать собственные вселенные, не ограничивая себя никакими рамками?

Сейчас не играю ни в одну, на форуме — затишье в этом разделе. Из своих игр тоже не осталось ни одной «живой», так что всё грустно. Интересно и играть и быть мастером — это два абсолютно разных и непохожих между собой «фана». Из вселенных мне интересны фантастические, но без конкретного сеттинга, ибо фэнтэзи приелось, а по другим игр не появляется.

Может быть организовать единый форум для словесных форумных игр? Чтобы собрать под единое начало всех любителей игр этого жанра? Готов ли ты заняться этим?

Я бы с удовольствием приютил хоть все форумные игры, благо и функционал для них есть (такого как у меня на форуме нет по сути нигде в рунете), но мастера не любят «переезжать», я регулярно пытаюсь кого-то привлечь, помочь и т.д. — результатов по-прежнему ноль... Т.е. я не готов «заняться», я этим занимался и занимаюсь. Вдобавок всё осложняется тем, что конкурентов полно.

Как ты относишься к переводу книг-игр в полноценные квесты? Если при этом выкидывать бои, то это нормально? Или теряется вся соль?

Перевод книг-игр в текстовые квесты — это то, что я называю «интерактивизацией». Это примерно то же самое, что процесс приготовления еды: хороший повар всегда сможет приготовить вкусный обед. Человек, который берётся делать «интерактивку», является геймдизайнером со всеми вытекающими, он может как помочь игре «засверкать», так и в конец её испортить. Давать конкретные советы тут, мягко говоря, нельзя, да и вообще, каждая книга-игра — уникальна.

В книгах-играх многим не нравится непредсказуемость выбора. Причём, часто заканчивающаяся смертью игрока. «Пойдёшь налево или направо?» Один из вариантов — моментальная смерть. Причём нет никакой априорной информации. Это добавляет элемент неожиданности? Постоянно держит игрока в напряжении?

Или это абсолютно неправильно на твой взгляд и подобных развилок создателям книг-игр надо избегать?

Мне кажется, такие вот варианты с непредсказуемым выбором — это либо анахронизмы прошлого, либо неопытность автора. В первом случае — это первопроходцы жанра, неизбежно наступающие на мины (и им это прощалось, ибо было в новинку). Во втором — это банально отсутствие опыта/навыков писать именно книги-игры. В любом случае, такие варианты не нравятся почти никому, и авторы стараются их не использовать. Правда эти «непредсказуемые варианты» имеют свою «нишу» — например, лабиринты, так что полностью они врядли исчезнут.

Скажи, а какие вообще есть необычные книги-игры с точки зрения игровой механики? Есть ли игры, отходящие от классических канонов, в которых нет событий типа «вы встретили гоблина. его сила 6, атака 5»?

Хорошая книга-игра в большинстве случаев хоть в чём-то уникальна. Да, именно уникальна — или сюжет, или игровая механика, или их «сплав», или их подача и т.д. Но если говорить про «отход от канонов», то лучшим представителем для меня в этом плане является «Королевство Кеперлейс», где книга-игра подаётся в стиле классического квеста, когда для того, чтобы пройти дальше может потребоваться например применить какой-то предмет в определенном месте. Хотя если посмотреть на появляющиеся в последнее время новые книги-игры, найти игру попадающую под описанное «правило» намного сложнее, чем наоборот.

А какие книги-игры самые любимые?

«Верная шпага короля», «Легенды всегда врут», «Королевство Кеперлейс».

А из русскоязычных книг-игр какие ты порекомендуешь?

Их вообще не много, могу рекомендовать почти все.

Ты сверстал несколько десятков книг-игр. В том числе и переведённые на русский язык иностранные книги-игры. Тонкий вопрос. Как обстоит дело с лицензионной чистотой такого аспекта как перевод импортных книг-игр? Всегда ли получается согласие автора на перевод и опубликование книги?

С лицензионностью всё плохо. Это факт, который скрывать бесполезно. Но зарубежные книги-игры у нас не издаются и

переводов нет, потому мы либо сами переводим и публикуем — либо возможности познакомиться с иностранными книгами-играми просто не будет. Из двух зол выбирают меньшее. Тем не менее, разрешение на перевод и некоммерческую публикацию книг серии «Одинокий волк» мы таки получили. Правда, сам перевод с трудом дошёл до окончания первой книги...

У тебя у самого есть желание создать книгу-игру?

Такое желание у меня возникало не раз и не два. И ни разу желание не смогло обернуться даже парой строй текста — у меня нет навыков именно писать, поэтому когда настаёт этап «садись и начинай писать» у меня начинается ступор. Я догадываюсь, что чтобы это перебороть, нужно практиковаться и всё такое, но тогда у меня появится ещё одно хобби, а в условиях, когда этих хобби и так много, добавлять ещё одно я просто не готов... Как-то вот так... Сейчас вот пробую себя в роли «толкателя идей», придумываю идеи новых игр, пытаюсь найти авторов, которые захотят их реализовать. Идей на многих хватит, так что если у кого-то из читателей творческий кризис — обращайтесь :).

Какие у тебя увлечения помимо книг-игр?

Их слишком много. В последнее время пришёл к выводу, что с этим пора завязывать. Поэтому — программирование сайта, теоретический геймдизайн. Вне компьютера — спорт, страйкбол, фотография, всякие модельки собирать, даже лего есть.

Просто литературу часто читаешь? Предпочитаешь в бумажном виде или перешёл на электронные книги?

Читаю регулярно — по дороге на работу, например. В электронном виде.

Какие три последние книги ты прочитал? Какие из последних книг понравились и «зацепили»? Какие любимые авторы?

Последние две были из цикла Зорича «Завтра война», к которому я вернулся после долгого перерыва. Перед ними был роман «Над пропастью во ржи» Сэлинджера, который никогда не читал ранее. Зорич очень зацепил стилем — пишет именно «красиво», дополняя интересным сюжетом — гремучая смесь! Любимые авторы... наверное, никого не смогу назвать, ибо выбрать из тех, кто понравился вряд ли смогу. А вообще «зацепило» — это ж такое субъективное! Ну вот допустим меня зацепили новеллы японского

автора Гато Сёдзи, по которым сняли анимэ «Стальная тревога», но многим ли это хоть что-то скажет?

Не секрет, что сейчас молодёжь читает существенно меньше чем раньше. По-твоему книги-игры способны подтолкнуть к чтению? Можно ли вообще привить интерес к чтению?

Подтолкнуть? Не знаю. Помочь — думаю, да. Ведь вся проблема, что читать нынче не модно, а против этого книги-игры бессильны. В целом же, конечно, книги-игры — это хорошая альтернатива компьютерным играм, но мало кто из родителей знаком с этим жанром, а если знаком — их все равно трудно достать (правда, в последнее время это уже исправляется благодаря проекту Сергея Селиванова).

Как ты считаешь, эпоха книги в бумажном виде прошла? Через несколько лет можно будет встретить только электронные книги? Или у обычной бумажной книги ещё есть какие-то шансы на жизнь?

Бумажные книги не исчезнут, но они постепенно станут своеобразным «нишевым продуктом», это факт.

Спасибо, Дмитрий, за то что нашёл время ответить на вопросы!

Юрий Павленко

интервью брал: Василий Воронков

Сегодня у нас в гостях человек, который не проводит громкие конкурсы или ежегодные премии и не разрабатывает платформы для текстовых игр (хотя и считает все существующие не очень удачными). Зато он делает кое-что другое — пишет текстовые игры на русском языке. Среди последних его работ — «Глод: запах зверя» (QSP) и «Гражданка Готье» (AXMA), а самой удачной своей игрой он считает... Впрочем, лучше пусть Юрий обо всем расскажет сам.

Привет, Юра! Расскажи немного о себе. Где живешь? Кем работаешь? Чем занимаешься в свободное от интерактивной литературы время?

Живу я в Украине, в Чернигове. Вообще я программист-фрилансер, пишу веб приложения на PHP и работаю время от времени, не выходя из дома. Керлинг смотрю. Еще вот в последнее время начал пытаться играть на мандолине и вистле.

Как я слышал, ты занимаешь не только литературой интерактивной, но и традиционной тоже. В IFWiki ты значишься как публикуемый автор. Не расскажешь немного об этом?

Ну, это было давно. Я уж не помню, когда в последний раз этим занимался. Ничего большого так до конца и не дописал. А вообще я писал рассказы для разных журналов на украинском. Еще стихи иногда пишу — для себя или для любимых женщин. Стихи иногда и на русском пишу тоже.

А какой из твоих рассказов самый твой любимый?

Сложно сказать. Наверное, «Катрин». Эта история чем-то похожа на «Снежную королеву», только главный герой — не Герда, а молодой человек, алкоголик, который в полупьяном бреду ходит по городу и ищет свою пропавшую девушку. Пьяный, он забирается на баржу и засыпает. Баржа увозит его куда-то вниз по реке, и он остается у бабки, которая держит его в своем саду и не выпускает оттуда, спаивая при этом самогонкой. Рассказ этот я написал лет семь назад, кажется.

Интерактивная литературе тебе нравится больше?

Да, мне кажется, интерактивная литература интереснее обычной. Тут читатель в большей степени отождествляет себя с героем. Получается другая степень погружения.

Скажи, а как вообще началось твое увлечение интерактивной литературой?

Вообще я играл в текстовые игры с седьмого класса школы. И свою первую текстовую игру я написал еще до того, как у меня компьютер появился. Программировать я тогда учился по книжкам — бейсик, Спектрум, все эти вещи. Ну и игру я написал в тетрадке, пришел к другу, у которого был компьютер, вбил, и она не заработала, конечно. Игра, кстати, была по мотивам «Колдун архипелага» Урсулы Ле Гуин — там есть эпизод со схваткой с драконом, я его и перенес.

На URQ я, кстати, наткнулся практически случайно. Сидел как-то в интернете и думал — дай-ка поищу текстовые игры на русском. Нашел сначала сайт Нафанин, а потом — и URQ. Скачал пару игр и подумал, как и все, наверное: «Да я тоже смогу такое написать, только лучше». Зашел на канал #urq — и понеслось :)

Они как раз тогда проводили конкурс ЛОК, причем самый первый по счету. Я же на тот момент как раз писал игру на форте (это язык программирования такой), причем менюшную. Перенести ее на URQ оказалось довольно просто.

Вообще ты ведь пишешь не только на URQ, но и на других движках тоже. Есть какие-нибудь предпочтения в плане платформы?

Не знаю, я не могу так сказать :) Все зависит от игры. Для каждой игры нужна своя платформа. Для меня платформа — это просто инструмент. Вот, положим, я хочу сделать что-нибудь этакое, а в какой-то конкретной платформе такой возможности нет — вот и приходится использовать другую платформу. А если, например, я наоборот делаю простую игру, то я, скорее всего, сделаю ее в Tweebox, потому что там онлайн, не нужен плеер и так далее. Ссылку дал кому угодно — и оно заработало.

Т.е. ты и в будущем планируешь менять платформы, как перчатки?

Ну я не вижу пока такой платформы, которая бы меня полностью устроила. Я даже скажу так — для меня все платформы плохие, и

меня ни одна не удовлетворяет. Я бы свою написал. Но, честно говоря, мне лень :)

Когда я еще учился в университете, я писал всякое разное. Парсерные движки, например. Тогда мне это было интересно, но сейчас я уже не хочу таким заниматься. Мне нравится делать именно игры, работать с текстом, а не кодировать.

А какую свою игру ты считаешь наиболее удачной?

Не знаю, я еще не написал свою наиболее удачную игру :) А если из написанных, то «Семирамида», наверное. Хотя она никому не нравится :)

Хорошо. А теперь я задам немного коварный вопрос. Как ты относишься к денежным призам на конкурсах и вообще, как это сейчас модно говорить, к монетизации? Это действительно помогает мотивировать авторов? Или вредит?

Это сейчас странно прозвучит, но к монетизации я крайне отрицательно отношусь. В принципе есть, конечно, и хорошее во всех этих денежных призах. Ну, во-первых, деньги — это хорошо. А, во-вторых, мне нравится выигрывать. Причем выиграть на конкурсе, где участвует 25 человек приятнее, чем на конкурсе, где участвует 15. А из-за денег народу пишет больше.

Зато со всеми этими денежными призами — ничего как бы и не остается в итоге. Вот с КРИЛ 2011 года у меня до сих пор остался значок. Еще есть футболка страшная с какого-то конкурса, которую нельзя никуда надеть. Это приятно. Вот пройдет еще лет двадцать, я ее достану и буду рассказывать кому-нибудь, дедушкам на скамейке, что такое КРИЛ и чем я там занимался. А деньги — это не так интересно. Потратил — и все. Да и потом, и суммы не такие уж большие. Если так посмотреть, то куда выгоднее работать грузчиком, чем писать квесты за деньги.

Хотя вот, кстати, на Квестер монетизация хорошо повлияла. У них на конкурс написали несколько хороших игр на уровень выше, чем все, что до того было.

Понятно. Скажи, а вот ты сам писал парсерные игры и знаешь RTADS. Как думаешь, есть ли будущее у парсерных игр в русскоязычной среде?

У парсера, я думаю, будущее такое же, как настоящее. Парсерный интерфейс русскому языку чужд, он не прижился 20 лет назад, и никаких шансов, что он приживется, нет.

А тебе самому не хочется писать парсерные игры? Или парсер тебя чем-то не устраивает?

Хочется иногда, но мне сложно их писать. Сейчас попробую объяснить... Я люблю делать одно дело одновременно. Т.е. вот я пишу все описания предметов, или я делаю карту, двадцать пустых комнат с переходами. Мне это удобно. А в парсере так не получится. Если я пишу описание, то каждое описание как бы генерирует новые объекты, потому что каждое новое существительное в этом описании — это новый объект. А я считаю, что у игрока в парсерной игре должна быть возможность каждое существительное «потрогать». Иначе это и не парсер вовсе, и смысла в такой игре нет. Вот и получается, что эти объекты растут в геометрической прогрессии. Меня это бесит, и у меня от этих объектов начинается депрессия :) Надо, конечно, как-то себя в этом плане ограничивать, но я, наверное, не умею. Думаю, как писать так, чтобы лишние объекты не появлялись, и это тоже меня бесит :) Поэтому парсерные игры я последнее время и не пишу.

А какие у тебя вообще творческие планы? Что и на чем собираешься писать?

Не уверен по поводу творческих планов. Может, «Блуда» буду делать в виде визуальной новеллы. Недавно вот мне даже предложили сделать для него озвучку. Вообще я всегда хотел из «Блуда» сделать визуальную новеллу.

Еще у меня есть мысль написать игру на ЛОК в этом году — на DOS URQ. Все-таки десять лет исполняется конкурсу, а я стоял у самых истоков, еще в первом ЛОК участвовал. В общем, напишу на DOS URQ игру в DOS-кодировке и выложу ее вместе с настроенным DOSBOX. Я думаю это будет масштабная RPG с разными героями, типа «Quest for glory» :)

А вообще не знаю, я обычно в последний момент решаю, что я буду писать, и оно само вдруг пишется.

Хорошо, а как ты считаешь, может ли интерактивная литература стать более популярной (и должна ли)?

Не знаю, мне, честно говоря, все равно, будет ли интерактивная литература более популярной или нет. Я пишу потому, что мне нравится писать.

А какие текстовые игры твои любимые?

В основном — это парсерные игры на английском языке, честно говоря. Тот же «The Hobbit» классный. А из русских — «Деревянный город», «Пустыня снов» — вот эти две самые любимые, пожалуй.

Большое спасибо за интересные ответы, Юрий!

Александр Боричевский (ASBer)

интервью брал: Вадим Балашов

Вашему вниманию представляется интервью с автором русскоязычной парсерной платформы для интерактивной литературы под названием «Текстовая основа миростроения» или, сокращенно, ТОМ. На настоящий момент в активной разработке находится вторая версия этого движка, ТОМ 2. Заранее извините за наивные вопросы. Человек, задающий их, совсем не в теме разработки парсеров. А человек, отвечающий на вопросы, в теме очень давно. Потому возможны какие-то «перекосы». Итак, поехали.

Как тебя зовут? Где живёшь? Сколько лет? Развиртуализируйся пожалуйста!

Александр Боричевский, живу в Москве, на жизнь зарабатываю программированием в 1С, C++ исключительно как хобби, 44 года.

С чего всё началось? Почему собственный движок? Чем не устроили RTADS и RInform? Чего в них не хватало?

Началось всё с того, что когда-то очень-очень давно я увидел в каком-то советском мультфильме говорящего робота с шестеренками в голове, который поразил меня до глубины моей детской души.

Вряд ли тут нужно описывать все этапы, приведшие к созданию своей парсерной платформы, их было очень много.

В RTADS и RInform на некоторые вещи вообще нельзя ни как повлиять. Например, я не знаю способа заставить RTADS правильно выводить предлоги в сочетании со словами в случаях подобных «со стены», «во дворе», «со словами», а ТОМ обрабатывает вывод

предлогов на автомате. Это конечно мелочь, но таких мелочей набирается прилично.

А еще RTADS и RInform не умеют говорить так же, как робот из мультика…

Что такое вообще парсер ТОМ 2 со структурной точки зрения? Анализатор введённой строки и библиотека слов? Как выглядит алгоритм работы парсера?

Больше всего это похоже на игру в шахматы, только по особым правилам.

На первой линии шахматной доски пишутся слова команды, по одному слову на клетку. К ним же в клетки ставятся фигуры. Каждая фигура соответствует некоторому смыслу слова. То есть в каждой клетке могут стоять от одной до нескольких шахматных фигур, в зависимости от многозначности слова.

В ходе игры к соседним клеткам на доске применяются правила (парсерные комбинаторы). Один ход – одно правило. Каждое правило описывает, какие фигуры должны быть в клетках на входе, и какая фигура — на выходе правила. В результате с каждым ходом количество занятых клеток на доске сокращается. Партия считается выигранной, если на доске остается одна фигура – однозначное решение. Если остаётся несколько фигур в одной клетке – это пат, строка не может быть разобрана однозначно. Если остаётся занято несколько клеток и ни одно правило к ним не подходит – партия проиграна, строка не разобрана. В этом случае производится откат и попытка применить другие правила, или изменить последовательность применения правил. В случае если ни одна комбинация правил не приводит к в выигрышу или пату – это окончательный проигрыш, команда не может быть разобрана.

А как решается проблема комбинаторного взрыва? Есть ли она вообще в случае ТОМ?

Нет никакого взрыва. ТОМ 2 как раз и задумывался, чтобы избежать проблемы, которую я сполна прочувствовал, когда писал игры под первый ТОМ.

Что вообще из себя представляет библиотека слов? Что она позволяет задавать? Род, число, склонение? Отзыв системы благодаря этой библиотеке может формироваться автоматически?

Для любого впервые встреченного слова ТОМ запрашивает словарь, который в случае успеха возвращает библиотечный код этого слова, который тут же исполняется. Этот код как минимум должен содержать описание искомого слова, включая все его словоформы. Но кроме этого там могут быть описаны классы, объекты и функции, так или иначе ассоциированные с этим словом. В результате оказывается, что к началу разбора команды ТОМ «знает» всё, что ему необходимо о всех словах команды. Если в этом «знании» есть однозначный ответ на введенную команду, этот ответ будет дан.

Описание словоформ содержит род, число, падеж, а также одушевлённость, время, лицо, наклонение, и много другое. При необходимости состав параметров легко расширяем.

Каков формат библиотеки? Собственной разработки? Или она совместима с какими-то известными или неизвестными иными парсерами?

Словарь, она же и стандартная библиотека, хранится и редактируется в базе mySQL. Разработка полностью собственная, создавалась специально для ТОМ с учетом его «фишек» и синтаксиса, поэтому эта библиотека ни с чем другим не совместима. Из SQL базы делается выгрузка в файл специального формата, с которым непосредственно работает парсер ТОМ.

Наполнение библиотеки производится автоматически? Или требуется ручная работа?

Наполнение полуавтоматическое. Есть загрузки из текстовых файлов, самая полезная из них – загрузка из словаря Зализняка. Также есть несколько инструментов и автоматических обработок, позволяющих существенно сократить ручную работу. Но часто встречаются слова, которые ни одной обработкой не распознаются, вот их только ручками. В базе одновременно содержатся слова находящиеся на различных этапах готовности, по сути это некий словарный конвейер. В файл же попадают только полностью готовые слова. В словаре сейчас около 4,5 тысяч обработанных слов.

Из интернета были скачаны несколько словарей в формате CSV, загружены в базу SQL, обработаны и выгружены в файловый словарь ТОМ.

Структуру базы не рисовал, надо бы этим заняться. Там всего 3 таблицы с данными и 5 вспомогательных таблиц для формирования файлового словаря.

Сейчас всё на этапе написания библиотечного кода. Т.е. слова уже есть, к ним теперь пишутся классы, объекты и функции стандартной библиотеки. При необходимости в базу можно добавить еще слов, вручную или списком из файла. Выгрузку в файловый словарь можно делать когда угодно. Добавил слово — обновил файловый словарь.

Ссылку на SQL-базу, включая редактор и его исходники, можно найти на нашем форуме.

Библиотека всегда идёт в комплекте с ТОМ вне зависимости от того, какие слова используются в конкретной игре? В INSTEAD при использовании метапарсера возможно создавать словарь, в котором будут только те слова, которые используются в игре. Какой из подходов лучше? Единый словарь для всех или персональный словарь для каждой конкретной игры?

Единый словарь однозначно лучше.

Словарь весит меньше 1,5 мегабайта, смешная цифра на сегодняшний день. Других контраргументов кроме веса я не вижу. Даже если слово не используется в игре, всегда приятно получить осмысленный ответ на это слово. Но самое главное — это синонимы. Практика показывает, что ни один автор не может предусмотреть все синонимы ко всем словам своей собственной игры. Зато игрок может легко применить упущенный синоним и наткнуться на непонимание.

Словарь ТОМ позволяет указывать синонимические связи между словами. Правда, сейчас работа по наполнению словаря синонимами только в самом начале.

Что касается INSTEAD, то там несколько другая ситуация, предполагающая, что игрок видит набор слов для конструирования команды. ТОМ же как классический парсер работает вслепую, поэтому для него важен максимально широкий лексикон распознаваемых слов.

Почему словарь весит всего 1.5 МБ? Если слов несколько тысяч, для каждого нужно хранить много дополнительной информации... Или это пока он весит 1.5 МБ, а в дальнейшем он существенно вырастет в размерах?

Словарь растёт по мере наполнения, но большая его часть — это текст с хорошей возможностью сжатия. 1.5 МБ текста — это довольно толстая книга. Вряд ли размер словаря существенно

вырастет в ближайшее время, так как основной словарный запас уже находится в нём.

Каким образом выполняется добавление собственных слов в словарь? Скажем, мне нужно ввести слово «вампироуловитель». Мне нужно прописать как-то его в игре? Прописать для него возможные падежные варианты? Или это оформляется в виде дополнительного словаря?

Слова для игры — это такие же объектные значение как, например, локации или классы.

Существуют конструкторы для описания слов. При желании можно вообще отключить словарь и описать все необходимые слова самостоятельно, но это уже будет весьма существенный объём работы. Для «вампироуловителя» описание выглядит примерно так:

```
Слово вампироуловитель
{
  Ключ = МрНд
  //мужской род, неодушевлённое
  Ключ_по_умолчанию = ИпЕч
  //по умолчанию используется
  //именительный падеж ед. числа
  Форма ИпЕч = вампироуловитель
  Форма РпЕч = вампироуловителя
  Форма ДпЕч = вампироуловителю
  Форма ВпЕч = вампироуловитель
  Форма ТпЕч = вампироуловителем
  Форма ПпЕч = вампироуловителе
  Форма ИпМч = вампироуловители
  Форма РпМч = вампироуловителей
  Форма ДпМч = вампироуловителям
  Форма ВпМч = вампироуловители
  Форма ТпМч = вампироуловителями
```

```
  Форма ПпМч = вампироуловителях
}
```

Как указать, что слово «вампироуловитель» — оружие и является синонимом «упыреловки» и «дракулосканера»?

При условии, что слова «вампироуловитель», «упыреловка» и «дракулосканер» и класс «оружие» описаны выше, это будет так:

```
объект вампироуловитель
{ //конструктор объекта
  это оружие
}
//переменная - синоним
var упыреловка = вампироуловитель
//переменная - синоним
var дракулосканер = вампироуловитель
```

Игрок оперирует объектами, а слова лишь указывают на объекты и переменные с совпадающими именами. При этом объект один — вампироуловитель. Упыреловка — это переменная, указывающая на объект вампироуловитель.
То есть совершенно не важно, как мы назовем объект в команде — вампироуловитель или упыреловка.

В первом случае объект подставится по собственному имени, во втором случае будет найдена переменная, значение которой указывает на тот же вампироуловитель. Результат будет один и тот же.

Как добавить объект в группу «оружие» понятно. А, скажем, мне нужно удалить его из группы? Например, в моей игре копьё не считается «оружием»? Можно ли принудительно удалять объект из группы? Для этого придётся описывать его полностью «с нуля»? или достаточно указать НЕ принадлежность его к одной из групп?

В терминах ООП «группы» называются классами, в ТОМ ООП несколько специфично, но тем не менее классы там есть. В словаре уже есть класс «копьё», унаследованный от класса «оружие».

Если создать объект с именем «копьё», то этот объект автоматически станет наследником одноименного класса (имена слов, классов и объектов лежат в разных именных пространствах, поэтому имена могут совпадать). Чтобы наше копьё не было оружием, ему при создании надо задать составное имя — «копьё:111», «копьё:моё», «копьё:не_оружие». В этом случае объект будет откликаться на слово «копьё» благодаря префиксу «копьё:», но не будет привязан ни к одному классу. Классы этому объекту нужно будет указать отдельно: «копьё:моё это торт».

Как обстоит дело с моей любимой буквой «ё»? Нужно ли создавать «копье» и «копьё»? И как обрабатывается ввод? Введённая фраза «бросить копьё» переводится в «бросить копье», а только потом запускается алгоритм? Или в базе хранятся все варианты слов?

Я тоже люблю «ё». Имена «копьё», «копье» и «КоПьЁ» для ТОМ 2 эквивалентны. С преобразованием там немного сложнее, команда может содержать строки, для которых регистр и буква «ё» имеют значение, поэтому подмена «ё» на «е» происходит не целиком для всей команды, а уже после её токенизации, там, где это нужно.

В словаре используются группы слов? Для каждого слова указывается принадлежность к группе, синонимы и пр.? Как это выглядит?

Сами слова никак не группируются. Но помимо слов в словаре есть классы, которые соответствуют значениям слов. Классы образуют семантическое классовое дерево. При этом классы соответствующие различным значениям одного слова, оказываются на разных ветвях классового дерева.

Синоним – это значение слова, привязанное к классу другого слова. Синонимы также отображаются на классовом дереве. Навигация по словарю возможна как по алфавитному списку слов, так и по дереву.

В парсерной игре «The Hobbit» возможно давать сложные команды, типа «THORIN, GO NORTH AND GET THE KEY». Возможно ли такое в ТОМ?

Возможно. Даже в предыдущем ТОМ это работало (в текущей версии ТОМ 2 пока не реализовано).

Какие возможности описания NPC существуют в ТОМ?

На текущий момент NPC можно описать как объект и не более. Будут ли для NPC какие-либо специальные фишки пока сказать не

могу, может быть, и будут. Для начала надо с ними поиграться и понять, что именно еще нужно. Хотелось бы видеть NPC более самостоятельными и активными.

Возможны ли команды типа «ВЗЯТЬ ВСЁ ОРУЖИЕ КРОМЕ МЕЧА»?

В принципе возможны, но сейчас я не могу сказать, буду ли усложнять дальше «ВЗЯТЬ ВСЁ».

Скажем, мне нравится INSTEAD. Нравится его мультиплатформенность и относительная лёгкость написания кода игр на LUA. Возможен ли перенос алгоритма TOM на INSTEAD? Для этого нужно переписать его на LUA? Или TOM сам по себе мультиплатформенная система? Или чтобы использовать на INSTEAD парсер, проще взять в качестве заготовки систему 6-DAYS?

Первый путь – подключение TOM как DLL. Насколько это применимо к INSTEAD, сказать не могу, но с другими платформами опыт такого использования есть.

Второй путь – использование исходников TOM на C++ для портирования на другую платформу. Ничего специфичного TOM не использует, исходники будут опубликованы. Остаётся только найти человека, который захочет в этом ковыряться :)

В возможность переписать TOM на LUA мне верится с трудом, тут действительно лучше смотреть в сторону 6-DAYS, но боюсь, что и в этом случае будет легче написать свой парсер, чем скрестить 2 неродственные системы, хотя тут я не эксперт, LUA не знаю, советовать не вправе.

Сейчас код TOM выложен где-то? он будет open source?

Код первого TOM выложен под «The zlib/libpng License», код TOM 2 будет опубликован под этой же лицензией одновременно с релизом. Сейчас там всё пока еще сыро, не имеет смысла публиковать.

Пока на движке нет игр, движок мёртв. Более того, многочисленные нюансы могут вылезти только в процессе разработки игр под него. И, в большей степени, сторонними разработчиками. Ведь они видят процесс со стороны. Автор движка часто инкапсулирован в своих идеях. Сейчас ситуация с играми под TOM крайне тяжёлая. Есть 4 игры. И всё обостряется тем, что отсутствует документация для разработчиков игр. Планируется ли

разработка качественной документации после выхода ТОМ 2? Или сработает старая отговорка любого разработчика, дескать «пока не отладится всё, документацию писать бесполезно»? Тогда снова будет замкнутый круг — игр нет, потому что нет документации и пр...

Написание документации сопоставимо по объёму и трудоёмкости с написанием самого движка. Для первого ТОМ документация разрабатывалась, там есть уроки, описание языка. Их можно найти на форумах (*Прим. редактора* — есть отдельный форум ТОМ и форум ТОМ на IFiction.ru) и на IFwiki.

Вся эта работа была свёрнута вместе с разработкой самой платформы. ТОМ 2 сейчас находится на стадии поздней альфа-версии. Документацию к нему планирую начать писать и публиковать сразу после выхода беты. Помощь сторонних разработчиков бесценна! Они мне очень помогли с первым ТОМ, со вторым, надеюсь, будет так же.

Какие игры нравятся тебе? Какие любимые? Какие парсерные игры любимые?

В последнее время зависаю в «Minecraft» на сервере greencubes.org, иногда катаюсь на танчиках в WoT. В парсерные игры на английском играть, к сожалению, не могу из-за незнания языка. Из любимых парсерных — это однозначно «Дримор» от Гранда и все игры Корвина —«Оружие Ли Гуана», «Башня между мирами». Особо надо отметить«Супрематизм» — эти две «игры» как нельзя лучше показывают влияние парсера на воображение игрока.

А менюшные квесты?

Литературный уровень большинства «менюшек» ниже плинтуса, а с технической стороны там для меня мало интересного. Но у квестов есть авторы и есть АВТОРЫ. Практически все квесты от Корвина интересны:«Джин из машины», «Баллада о рыцаре слова и его невесте» — просто шедевры. Аджента хорошо пишет, игра «В тени сумрачного леса»понравилась. «Возвращение квантового кота» от Петра тоже шедевр. Но я в «менюшки» очень мало играю, вполне мог пропустить что-то ценное.

Какие у тебя увлечения помимо парсеров и прочих игр?

Люблю жену и хороший коньяк, а все остальные интересы находятся исключительно по ту сторону экрана монитора.

Спасибо за интервью! Ждём ТОМ 2 и парсерных игр на нём!

Авторские статьи

Детские рисунки (Петр Косых)

Записи старого ремейкера (Вадим Балашов)

Краткая история Уркистана (Евгений Бычков)

INSTEAD: Как все начиналось (Петр Косых)

URQ в школе (Евгений Туголуков)

URQ в колледже (Евгений Туголуков)

Русская интерактивная литература в эпоху средневековья (Евгений Бычков)

Все, что вы боялись узнать о КРИЛ, но хотели спросить (Евгений Бычков)

Детские рисунки

автор: Петр Косых

Время от времени я задаю себе вопрос — зачем я все еще занимаюсь платформой INSTEAD? Может быть, это лишь пустая трата времени? Текстовые игры — что это, графомания или творчество? А нужно ли творчество вообще? Под влиянием таких мыслей я написал эту странноватую статью.

...Разрывает сердце мне
То, что движется извне
То, что жить моей любви не дает...

Я долго думал с чего начать статью. Но потом вдруг понял, что начало должно быть таким:

Игры не нужны

Дело в том, что это действительно так. Я могу написать это без лицемерия.

Игры не нужны. Как по большей части не нужны: фильмы, концерты, социальные сети, планшеты, «айфоны» и прочая подобная мишура. На самом деле, все эти вещи — просто игры. Игрушки, в которые мы играем. Ничего этого нет, а есть лишь (как пел Цой) любовь и есть смерть.

Когда я еду в электричке, уткнувшись в свой «Андроид», и вожу пальцем по экрану, стараясь *убить время*, изредка поднимая взгляд на таких же спящих как я людей, я понимаю, что я побежден и поглощен пустотой. И, кажется, нет сил сопротивляться.

Живя в вымышленных онлайн-мирах, создавая для себя комфортную, но мертвую среду, поддаваясь на вечные уловки маркетологов, которые и сами являются жертвами пустоты, мы где-то в глубине души чувствуем, что все идет не так, как надо, но не можем ничего поделать.

Мы пытаемся заместить пустоту в своей душе новыми игрушками… и понимаем, что это не работает. Тогда мы делаем вывод, что лучше уже не будет и увлекаемся новыми играми.

Игрушки для нас — попытка бегства. Но куда мы бежим?

Когда мы взрослеем, мы обычно теряем интерес к игрушечным куклам и машинкам. Ведь это только мертвый металл и пластик. В какой-то момент мы понимаем, что только наше воображение оживляло их. И игрушки отправляются в старые коробки.

Когда я играю в компьютерную игру, я общаюсь с мертвыми байтами. Игра, симулирующая реальность, создает химеру; строя блоки в Minecraft, я создаю пустоту. Перемалывание бит в процессоре с выделением тепла, сжигание времени пустотой… Фильмы вроде «Матрицы» или «Терминатора» не случайны. Мы не можем не замечать того факта, что уже проиграли войну своим мобильным телефонам, ТВ-реалити-шоу и онлайн-РПГ.

Большинство игрушек сегодня — продукты, цель которых — получение максимальной прибыли. Это значит, что они должны действовать максимально эффективно, то есть толкать нас по течению пустоты, в яму, с минимальной потенциальной энергией — ведь такое движение проще. Они стремятся рассеять наше внимание, усыпить бдительность, ввести наш разум и чувства в состояние, когда те лишь лениво жуют синтетическую жвачку.

И все-таки что-то здесь не так.

Джон Р.Р. Толкиен рассматривал бегство от реальности через воображение и литературу как явление, дающее утешение. Есть разница между миллионами сообщений в «твиттере» и романом «Властелин колец» Толкиена? Если я убедил вас первой половиной статьи, то можно ответить «нет», нет никакой разницы. Но сердце показывает, что разница все-таки есть.

Эта разница заключена в слове *творчество*.

Например, когда я читаю книгу — я имею дело не с мертвыми буквами, я разговариваю с ее автором. Когда единственной целью книги является прибыль — в ней нет автора, в ней — пустота. И буквы книги действительно мертвы. Но если книга хорошая, то в ней есть больше чем автор, так как хорошую книгу пишет не автор, а вдохновение.

Когда я играю в компьютерную игру, я имею дело не с мертвыми байтами, а с автором игры. Хорошая игра (как в случае с книгой) содержит в себе больше, чем автора.

Беда в том, что большинство современных игрушек (включая компьютерные игры, книги, фильмы и другие формы развлечений) — это, как я уже писал выше, продукты, а не объекты творчества. Даже то, что принято называть Инди-играми, в массе своей тоже стало продуктом, ориентированным на какую-либо целевую аудиторию. Примерно так, как продуктом стали панки, проиграв хитрой пустоте. Ежесекундно на мельницу по продвижению продуктов льются деньги. Неудивительно, что мы замечаем вокруг одни только продукты и почти отвыкли от творчества.

И все-таки творчество есть! Оно есть в детских рисунках, в гениальных книгах или фильмах, в любой форме, если за всем этим стоит вдохновение, а не пустота. А ведь это все игрушки, которые помогают нам убежать… Куда? В места, где мы еще не были. В точку с более высокой потенциальной энергией.

Настоящее искусство встряхивает человека и тянет его за собой.

Конечно, когда мы смотрим на детский рисунок, сложно увидеть в нем те потоки пафоса, которые я только что обильно излил. И все-таки — это отличный пример чистого и честного творчества. Как настоящее искусство это невозможно сделать продуктом. Продолжая мысль, между романом Достоевского и повестью братьев Стругацких, конечно, есть разница. Но читая эти книги мы чувствуем, что в них есть *жизнь*.

Я программист и вряд ли смогу написать книгу, которая бы нравилась мне настолько, чтобы я захотел показать ее людям. Поэтому я пишу игры, которые принято называть «текстовыми»

или «интерактивной литературой». Это такие игры, которые никогда не станут популярными. Такие игры, которые большинство людей даже не станет смотреть.

Но это также и те игры, которые не заставляют вас прожигать жизнь в виртуальном мертвом мире и позволяют заниматься творчеством, если это вам нужно. Это такие игры, которые будят вашу фантазию и интуицию. Это такие игры, которые позволяют вам быть одновременно писателем, художником, композитором и режиссером. Это такие игры, которые могут помочь вам в трудные минуты.

Вы можете считать это детскими рисунками и, думаю, это будет правдой. Детские рисунки интересно рисовать, ведь когда ты рисуешь, ты тоже общаешься с вдохновением. А потом, если тебе нравится то, что у тебя получилось, можно показать их другим… Когда тебе грустно, или хорошо на душе, ты берешь в руки карандаш и листок и рисуешь…

Мы — дети, играющие в песочнице. По большему счету, смысл не в игрушках, он в том, что стоит за нашими мыслями и поступками. А игрушки могут нам немного помочь, если только мы из них еще не выросли.

…Разрывает сердце мне,
Но на самой глубине
Серебристый свет покоя живет…

В тишине, Инструкция по выживанию

Записки старого ремейкера

автор: Вадим Балашов

От редактора: *В этой статье Вадим Балашов, автор многочисленных ремейков игр с ZX Spectrum (и не только) под платформу INSTEAD, рассказывает о том, как он работал над своими проектами и дает советы начинающим ремейкерам.*

Мне нравится играть в игры. Моим первым компьютером был ZX Spectrum. Это был… наверное это был 1990 год. Страшно подумать, 23 года назад. После ZX Spectrum были 286ой, 386SX, 386DX, 486DX, P1, P2, P3, теперь P4… Кроме AT и 486SX, у меня были все процессоры этой линейки… Перечислять все игры, в которые я играл, не хватит и нескольких экранов. Тут было всё — аркады, стрелялки, авиасимуляторы (не самый мой любимый жанр, но нельзя не отметить единственный и неповторимый «F29 Retaliator», в который мы рубились в школе по сети, соединяя компьютеры через COM-порты), арканоиды со всеми их разновидностями, стратегии, тактические игры, пошаговые, реалтаймовые, адвенчуры… В моей игрожизни было всё. Кроме одного жанра.

Текстовые квесты…

Этот жанр я пропустил как класс. Можно найти элементы текстовых игр в том же «Star Control II», в котором проводишь большую часть времени в длиннющих разветвлённых диалогах, но это не чисто

текстовые квесты. Да, были и шедевры Lucas Arts — про Джонса, про щупальцы и прочие. Но истинно текстовые квесты прошли меня стороной. Может, потому что в школе я слабо знал английский язык. Может, приоритеты и вкусы были иными. Может, ещё почему-то.

До 2009 года. Именно тогда я прочитал статью Петра Косых «Мир текстовых игр» в первом выпуске журнала «Linux Games Technologies». К сожалению, сейчас журнал больше не выпускается, но это отдельная история. Прочитав статью, я понял, что пора восполнить пробел в знаниях. Пора познакомиться с этим жанром. Повлияло ещё то, что движок INSTEAD был под Linux и свободный. Ну и, разумеется, скриншот из «Возвращения Квантового Кота» чем-то привлёк. Наверное, самобытной графикой на бумажном фоне. А когда я собрал движок и запустил Кота… Вступительная мелодия и атмосфера этой игры пробили меня до глубины старой прожжённой геймерской души.

После этого были месяцы переписки с автором INSTEAD Петром Косых, с которым мы с тех пор стали друзьями… Но речь сейчас не об этом. Поняв, что я не смогу одновременно и изучить основы языка Lua, и создать что-то своё, единственным выходом было попробовать сделать ремейк.

Движок INSTEAD в то время находился на самой ранней стадии развития и не имел возможности создания на его основе «глагольных» квестов. Тогда я попробовал перенести на INSTEAD книгу-игру. Это была проба пера, я постепенно начал вникать в новое для меня дело.

Шло время, INSTEAD начал втягивать. Последовали ремейки игр «Зеркало», «Кайлет», «Звёздное Наследие», «Королевство Зерна»…

Были и ремейки и книг-игр — «Project 1», а также «Ungodly Earth». О последней надо сказать особо. Эта игра сорвала у меня крышу. Я до сих пор вынашиваю идею как создать нечто подобное. Пока у меня не складывается в голове сценарий настолько же завёрнутый, как в этой игре. Но это отдельный разговор…

Итак, ремейки. Сначала о целях создания ремейка.

Цели

1. Получить удовлетворение за счёт сделанного продукта.
2. Продлить жизнь забытой игре ещё лет на 10-20.
3. Обеспечить возможность играть в конкретную игру без использования всяких эмуляторов, дополнительной настройки, возни с запуском эмуляторов под Wine (под тем же Linux).
4. Улучшить качество картинок, музыки, шрифтов и скорости игры.

Пояснения по целям

Цель 1

Лично мне эмоционально проще делать ремейк, чем писать что-то своё. К своему продукту я отношусь очень критично. Я перечитываю по многу раз один и тот же фрагмент текста, шлифую, меняю слова, перефразирую. Многократно меняю текст для достижения и гладкости изложения, и точности формулировок. И я всегда недоволен результатом. Наверное, это «перфекционизм».

Потому времени на создание собственного проекта уходит у меня в разы больше, чем на ремейк игры.

Цель 2

Я считаю INSTEAD наиболее перспективной и оптимальной платформой для создания текстовых и околотекстовых игр в настоящее время. INSTEAD — мультиплатформенная система. И с каждым днём число игроков на этой платформе растёт. Запустить INSTEAD в разы проще, чем завести под тем же Linux разные другие движки. Некоторые движки есть и под Linux, но далеко не все заводятся с такой же лёгкостью.

В век засилия зелено-роботовых «андроидов» иметь возможность погонять в игрушку, стоя в очереди или в пробке — неплохой вариант.

Необходимо отметить ещё и то, что многие проекты никогда не были переведены на русский язык. И если не делать ремейк, то, скорее всего, и не будут. Так что подзадача — доведение игр до русскоговорящих людей.

Цель 3

Многие (в том числе и авторы оригинальных игр) не понимают смысла делать ремейки игр, если в них можно поиграть свободно (в случае, если игра выпущена открыто) на эмуляторе. Но многие эмуляторы есть только под Windows. Приходится запускать Wine, в нём эмулятор, а в нём игру. Двойная «перекодировка». Ну, коробит от этого. Даже если есть эмулятор нативно под Linux, то играть в эмуляторе неудобно по ряду причин. Взять те же «сохранения»…

Цель 4

Тут сразу стоит оговориться. Во-первых, я получал массу писем от радикалов. Есть разные радикалы. Есть жёсткие фанаты old-school игр, не приемлющие никаких ремейков. Если уж и играть в игру, то только на оригинальной платформе или, в крайнем случае, на качественном эмуляторе. И наслаждаться всеми перечисленными в разделе «цели», пункт 4 проблемами. Для них это *не* проблемы. Это — особенность. Это — изюминка, это — нюанс, который придаёт особый шарм игре. Ну, если бы я довольствовался всем этим и был бы во всём с ними согласен, я бы не делал ремейки.

Однако на сайты фанатов ZX Spectrum я с недавнего времени предпочитаю не ходить по этой самой причине. Либо не разобравшись в чём дело, начинаются обвинения, что я поганю игры, упрощая геймплей и делая только основную ветку сюжета, не учитывая всех нюансов. Либо начинаются обвинения в том, что я поганю священную музыку ZX Spectrum, преобразуя её в OGG формат. Дело в том, что музыку я прогоняю через timidity, пытаясь добавить туда инструменты. И этим, оказывается, нарушаю кошерность, или чего там у них…

В старых платформах типа ZX Spectrum в силу ограничения памяти 48 килобайтами шла сильная война за каждый байт. Подчас это сказывалось на качестве картинок, текстов, музыке. Сказывалось на их объёме и качестве. Да, если тупо «передёргивать» картинки и музыку с ZX Spectrum и держать ресурсы в виде PNG и OGG, то для той же игры «Зеркало» вместо 655 КБ мы получаем порядка 10 МБ.

Да, за всё приходится платить. Но это и даёт возможность подкорректировать те самые «косяки», которые имелись в ресурсах игры из-за ограничений платформы оригинала. Скажем, многие картинки игр с ZX Spectrum я корректировал попиксельно. Это касается того ограничения, что в пределах 8×8 точек в оригинальном ZX Spectrum можно было иметь только два цвета. Отсюда небольшие дефекты палитры в старых играх.

Не стоит забывать и про шрифты. Подчас в старых проектах «родное» разрешение бывает и 320×200. Шрифты в таких разрешениях обеспечивают резь в глазах уже спустя полчаса игры.

Ну и скорость необходимо упомянуть тоже. Тот же «Kayleth» на ZX выводится посимвольно, и экран при этом дрожит. Ну медленно же! Медленно! Не хочется тратить драгоценные секунды жизни на ожидание, пока там выведется три строчки текста.

Авторские права

Для того, кто решил делать ремейк игры, вариантов три.

1. Забивать на права и делать что хочешь и как хочешь.
2. Договариваться с правообладателем и получать разрешение (устное, письменное, молчаливое согласие невмешательства и пр.).
3. Брать заброшенный проект и делать ремейк, надеясь на то, что правообладатели распались-забыли-ещё что-то.

Вариант 1

Не проходит ни по моральным, ни по этическим — ни по каким соображениям. Более того, очень не хочется тратить гигантское время на ремейк (а времени тратится действительно *много*), чтобы потом проснулась какая-нибудь замшелая контора и после того, как ремейк уже готов, запретила бы его.

Вариант 2

Тут всё сложно. Как правило, авторы держатся за права на игру до последнего. Не важно, что игра официально уже не продаётся или продаётся, но её никто не покупает, потому что она выпущена под такой экзотической платформой, что её в век «андроидов» и «айподов» всё равно никто не купит. Не важно. Права есть — значит

разрешения на ремейк никто не даст. И без разницы, что ремейк не имеет целью заработать денег. Просто над созданием игры, понимаешь, трудилась целая команда программистов-сценаристов два года, а когда ты сделаешь аналогичный продукт за полгода один… Ну не должен ты этого делать — и всё тут! Не дадим права и разрешения на ремейк! Точка.

Есть исключения, есть. Но это как правило касается инди-проектов, которые и так выпущены бесплатно. Подобные авторы берут таймаут на изучение INSTEAD-платформы, и в большинстве своём соглашаются на ремейк. При условии того, что от них не потребуется никаких усилий. Некоторые даже высылают исходники игры на языке оригинальной платформы.

Вариант 3

Тут для надёжности лучше выбирать проекты, которые имеют статус shareware, freeware или abandoned и надеяться что авторы не проснутся. И чем дремучее, замшелее, тем лучше.

Выбор проекта

Объект для ремейка выбирается исходя из личных предпочтений. Ну и исходя из степени культовости игры, конечно. Смысла нет тратить время на переделывание посредственности.

Платформа ZX Spectrum

Ремейк одной из самых культовых игр, «Звёздного Наследия», я сделал, получив разрешение Юрия Матвеева, за что ему огромное спасибо. Да, не совсем довёл до конца — не реализовал бои, но квестовую составляющую реализовал на 100%.

Квесты «Зеркало» и «Кайлет» находятся в стадии «играбельной готовности». Есть что подчистить и доделать, но играть можно.

Квест «Rebel Planet» реализован только на четверть (или около того). Всё-таки это не совсем ремейк. Тут сделана попытка интегрировать и ZX Spectrum версию, и оригинальную книгу-игру в единое целое. И попытка добавить своих мелочей для выстраивания ровной системы.

На ZX Spectrum есть несколько любопытных проектов («1942 mission», «TimeCop», и пр.). Можно было бы заняться ими, но в ближайшее время я пока не планирую заниматься созданием их ремейков.

Платформа SEGA

Есть минимум два проекта, любопытных с точки зрения создания ремейков. Это кибер-панк игра «Snatchers» и «Policenauts». Однако фирма SEGA жёстко следит за соблюдением прав на свои игры. Недавний пример с игрой «Streets of Rage», когда люди работали над ремейком восемь лет… Нет, не стоит оно того…

Потому от ремейков с этой платформы лично я пока воздержусь.

Платформа Commodore

И тут можно найти любопытные проекты. «Uninvited», «Frankenstein» (который доступен и на ZX Spectrum в том числе). «MegaCorp», который вроде бы на Коммодоре был… Есть много квестов, которые есть и на ZX Spectrum, и на PC, и на Коммодоре.

Платформа PC

«The Guild Of Thieves». Особо стоит отметить «Gateway» (обе части) и «TimeQuest». Это фактически готовые проекты для портирования. Глаголы и предметы выводятся списками. Формирование фраз можно делать, выбирая, соответственно, глагол и объект. Чем не INSTEAD? Может, как-нибудь дойдут руки до «Gateway»…

Infocom квесты самобытны сами по себе. Делать их ремейк, переводя их в «глагольные» квесты… Потеряется вся суть и соль. Отдавая дань уважения к любителям истинно парсерных квестов и вообще… Одним словом, эти квесты пропустим.

Есть ещё старые DOS-проекты. Типа «Hound of Shadow», «Mind Forever Voyaging», «Shogun», ещё ряд игр. Очень любопытные и

интересные проекты. Незаслуженно забытые сегодня и так и просящиеся на ремейк.

Книги-игры

К книгам-игры типа «Fighting Fantasy» я потерял интерес. По ряду причин. Единственное исключение — серия «Fabled Lands» с возможностью возвращаться на одни и те же локации, с десятками квестов разной степени сложности, которые можно выполнять, а можно и нет… Одним словом, в настоящее время я периодически возвращаюсь к переводу «Fabled Lands» под INSTEAD. Работа вялотекущая, но выполнимая.

Кстати, раз уж речь зашла о «Fabled Lands»… Нельзя не отметить версию «Fabled Lands» для iPad. Прекрасно оформленная картинками версия. Это, собственно, её единственный плюс. Тексты урезаны. Но более всего убивает размер игры. Порядка 700 Мб. Когда я стал разбираться, обнаружил интересную деталь. Чтобы исключить возможность разным ремейкерам типа меня безнаказанно выдернуть картинки из игры и сделать такую же на своём движке, авторы их закодировали. В PNG есть такая возможность. Я провёл неделю пытаясь взломать алгоритм кодирования, но не смог. Хакер из меня не вышел. Могу сказать только то, что закодированная
картинка весит ровно в три раза больше, чем аналогичная незакодированная. То есть две трети от 700… ну пусть от 600 МБ — ненужный хлам. Далее. Сами картинки, будучи перезаписанными в PNG со сжатием, занимают ещё меньше места. Итого, из 700 МБ саму игру можно было спокойно уместить в 200-250 Мб. Впрочем, это дело авторов. Они за это получают деньги.

Платформа Pocket PC

На карманном компьютере есть один проект под названием «Black Core Logic». Кибер-панк, все дела. Однако, проект небесплатный, опять же права авторства. Плюс «снимать» картинки и тексты с «покета» — удовольствие ниже среднего. Единственный найденный мной путь — поставить виртуальную машину в Linux, в которой запускать эмулятор PocketPC и снимать картинки через Remote Display Control Host… Короче говоря, подход *очень* сложный.

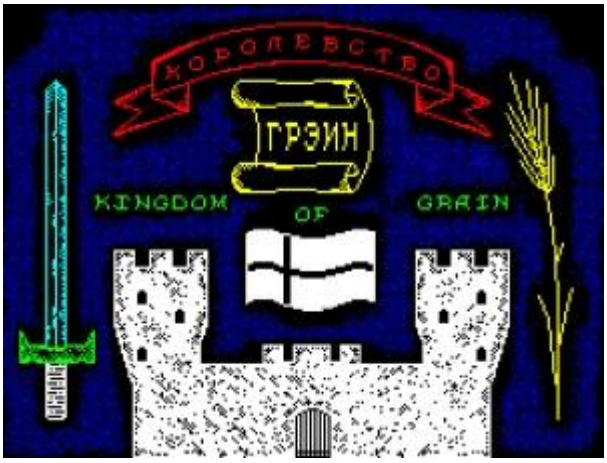
Да, и игра, если делать её один-в-один, далека от идеала квеста. А заниматься переделкой сценария под существующий набор картинок… Можно, но это отдельная задача.

Способы создания ремейков

Способов создания ремейка, как и взлома любой компьютерной программы, два:

1. Реверс-инжиниринг.
2. Бэк-инжиниринг.

Первый вариант предполагает то, что код игры не анализируется. Всё, что есть у ремейкера — сама игра, блокнот и всё. Запускаешь игру, сдёргиваешь экран в файл, переписываешь в блокнот предметы и описание комнаты. И понеслось.



Действуем предметом 1 на предмет 2 — записываем реакцию. Действуем предметом 1 на предмет 3, предмет 4… И так, пока не исчерпаются все варианты. Надо чётко следить, не изменилось ли что после использования одного предмета на другой. Потому что при осматривании, при любом действии в игре возможно срабатывание триггеров и выполнение каких-либо событий. Подобное «снятие текстов» — очень утомительный процесс. Ещё повезёт, когда можно просто скопировать текст. Но такое бывает крайне редко. Делать снимок экрана с последующим распознаванием — это как из пушки по воробьям. В играх — тысячи экранов текста. Проще и быстрее перенабить текст в файл, чем выполнять скан-распознавание.

Второй вариант предполагает, что код игры либо дизассемблируется, либо вытаскивается каким-либо ещё методом. Для INSTEAD как правило наличие исходного кода игры на чужой платформе не нужно. Всё равно проще и быстрее написать «нативно» для INSTEAD. Потом же и править будет проще.

Единственная игра, которую я перевёл, имея исходный код — это «Королевство Зерна». Там я потратил определённое время,

переводя код с Pascal на Lua. Но только потому, что это — экономическая игра, где главное — формулы преобразования данных.

Фанаты ZX Spectrum при запросах на форумах о «прохождении» или каких-либо ещё «читах» к игре постоянно предлагали мне самостоятельно разбираться с кодом. Типа «заодно и выучишь ассемблер Z80». Спасибо огромное, но это мне не нужно. Мне проще пойти по пути «реверс-инжиниринга», чем вдумываться в жуткие листинги ассемблеровских кодов. Тут надо отметить, что я *обожаю* ассемблер. Я обожал писать на нём в школе. Помнится даже написал собственный арканоид. С мышью и прочими прибамбасами. Обработка прерываний… INT 10h… INT 13h… эх, было время… 1992 год… Те времена прошли. По крайней мере, для меня.

Что я могу сказать тем, кто хочет делать ремейки? Дело это неблагодарное. Огребёте от авторов оригинала. Если не от них, так от фанатов той платформы, на которой игра сделана. Если не от них, то от фанатов самой игры. Если не от них, так просто… И только если вы не боитесь всех этих забрасываний камнями или ещё чем, то лишь в таком случае делайте ремейки старых игр. Да и то, если ваша цель — не заработать деньги, а предоставить возможность современным игрокам испытать те же чувства, которые испытывали вы, играя десять-двадцать лет назад в старые игры.

Старые игры не значит плохие. Многие старые игры, если с них сдуть пыль, подчистить, подмазать и подклеить… Эти игрушки заткнут за пояс многие современные поделки.

Удачи вам, любители старых игр!

Краткая история Уркистана

автор: Евгений Бычков

Недавно Петр Косых обратился ко мне с довольно странной просьбой – рассказать о платформе URQ и истории одноименного сообщества, подспудно назвав меня его «в некотором смысле» лидером и вообще самым ярким представителем. Рассказывать мне, разумеется, ни о чем не хотелось, так как у меня было множество других дел (например, чинить примус), но Петр был так деликатно-настойчив, что у меня в итоге не осталось никакого выбора. Поэтому я решил все-таки написать эту статью (а заодно и сменить почтовый адрес).

Как все начиналось

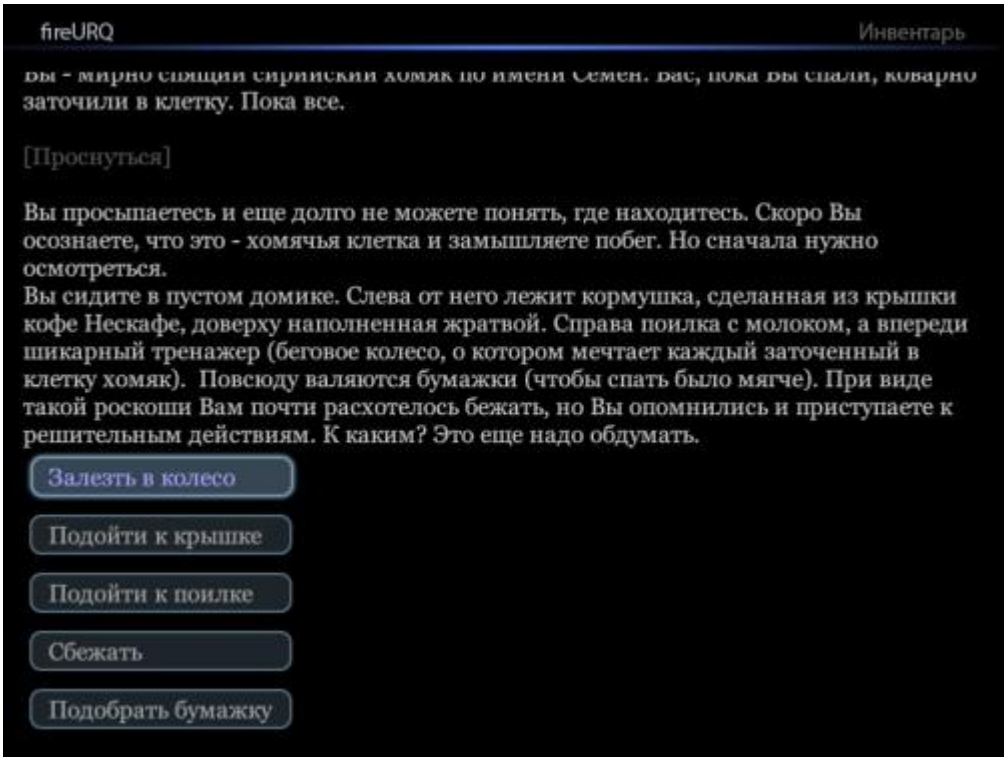
Судьба сообщества, как и собственно самой платформы URQ, вся состояла из противостояния и борьбы с внешними обстоятельствами и наполнена трагизмом, мифами и, я бы даже сказал, героизмом. Постоянно что-то происходило – то опять навсегда уйдет в мир оффлайна разработчик платформы, то навеки попадет в руки киберсквоттеров наш сайт urq.ru, то вдруг оказывается, что единственная и любимая нами всеми девушка Jenny -это никто иной как усатый Корвин. Знамя из усталых рук одних разработчиков подхватывали другие, сайты создавали заново, на проблемы плевали и шли вперед.

О, мои юные любители ифни – идите и вы за мной, я познакомлю вас с ключевыми моментами будоражащей желудки обывателей историей URQ.

В несчастные стародавние времена не было на Земле вообще никаких платформ для текстовых квестов (то есть были, конечно, но не на русском) – авторы носились с дикими воплями и идеями по этим вашим интернетам и писали игры на Си, Паскале и «батниках», как все нормальные люди. И вот тогда злобный

приятель Рипоса (будущий создатель URQ) под покровом ночи, тайно, взял и написал первую русскую менюшную платформу для текстовых квестов. Называлась она OrcZero и, как гласит история, сказать, что это была убогая платформа — значит обидеть все убогие платформы страны. В общем, это был первобытный прообраз URQ, а так как Рипос не смог стерпеть от своего старшего товарища подобного поведения, то в отместку он написал свою платформу, которую по неизвестной нам причине назвал URQ. И всем-то эта URQ была лучше, выше и длиннее. Налицо был конфликт между поколениями, и молодость победила первородство.

URQ постепенно набирала обороты, писались игры, появлялись авторы. И тут на сцену вышел Виктор Корянов. Я сразу скажу — это великий человек. Суровый человек. Человек-подвиг. Просто поверьте мне заранее – у него каждый день — новая суровая проблема, и он каждый день ее превозмогает. Китайцы, охранники, опасные продукты питания, выселение из общаги, кошки. Он даже спит в окне.



Игра «Хомяк Семен», запущенная на FireURQ

Так вот, приходит в урку Корянов, и у него есть проблема — на его компьютере не запускается URQ, которую написал Рипос. По-моему, у него там ничего вообще не запускалось. Не знаю, как он использовал этот компьютер. Да к тому же и монитор у него был суровый, под стать хозяину – мало того что монохромный, так еще и

текстовый (текстово-символьный дисплей). При этом для удовлетворения каких-то мистических потребностей ему было необходимо срочно поиграть в «Хомяка Семена» и другие хиты тех лет. Конечно, Корянов не пасует перед трудностями: если у него нет нарезанного хлеба, он просто кусает батон. Заварив немного доширака, Виктор берет свой верный Си и пишет интерпретатор URQ под DOS. Который, как оказывается в дальнейшем, работает лучше, стабильнее и громче настоящей RipURQ. Так суровый код Корянова одолел даже молодость Рипоса.

Кстати, не у одного Вика были проблемы с DOS-ом и вообще — проблемы (которым урковчане, конечно, смеялись в лицо). Таких историй полно. Например, у Горафа (а это наш знаменитый автор «Капитанов Блудов», победитель различных СМ(И)И, почти что победитель КРИЛ 2012, счастливый обладатель денег АХМА и т.д.) тоже дома стоял 486-й комп с монохромным монитором, но Гор не унывал и писал свои URQ игры в Volkov Commander в DOS кодировке. Они до сих пор лежат в этой кодировке в нашем каталоге и пройти их можно только под URQ DOS с ключом -a.

Это были уже времена расцвета URQ… Игры тогда было не только нелегко запустить рядовому игроку (DOS уже уходил в прошлое), но и поиграть в них было нетривиальной задачей (тут либо смотри в код – играй в блокноте, либо правь баги в игре и запускай) – так что в сообществе оседали личности только самые сильные, упорные и упоротые. Рипос давно уже ушел в реальную жизнь, Корянов обновлял URQ DOS все реже и реже, однако игр было много, сообщество жило. Причем жило по-настоящему — именно тогда появился официальный сайт (постепенно возникший из моего сборника URQ игр на smsquest.by.ru), и вокруг него зародилась активная жизнь. Плодились и другие авторские URQ-сайты, писались новые странные URQ-интерпретаторы. Урковчане писали игры, обменивались фотками, делились рассказами о пьянках, сочиняли и пели ужасные песни (в том числе и про URQ), показывали ужасные видео, угадывали виртуалов Корвина, создавали ужасные URQ-конкурсы (ЛОК, ЗОК) — зародилась даже уникальная традиция дуэлей на играх. Люди не ограничивали себя никакими рамками, пытались писать на URQ шутеры, рогалики, тесты, парсеры, RPG… В Уркистане царили черный DOS и шебутная анархия.

И так, благодаря крутым, но плохим играм мы и набирали популярность. Человек открывает игру, видит какую-то смешную ерунду, но где-то в глубине себя (дзыньк!) внезапно чувствует, что он сам может написать такую же игру, нет! – игру лучше в сто раз,

чем эта. Потенциал-то чувствуется. Тут он открывает блокнотом код игры (ну надо же, как это просто!), пишет свою крутую игру и сразу же куда-нибудь выкладывает. И иногда же действительно получалось круто. Игры URQ-расцвета это взбалмошные безбашенные зарисовки, написанные за полчаса, за полдня или за день на коленке, пока прет идея. Не прилизанные, немного кривоватые, но такие как есть на самом деле. Из такой игры бьет жизнь и скалится лицо автора. А уж какое выходит это лицо — умное, доброе, злобное или придурковатое, тут уж мы не будем пенять на зеркало, какое есть, такое и вышло.

Как все начиналось для меня

Надо сказать, что сам я попал в эту кутерьму чуть ли не случайно.

Как-то раз я имел счастье вступить в проект Русская PRG, где и познакомился с Рипосом и Виком. Это была такая команда, которая в начале нулевых пыталась написать первую русскую текстовую RPG. Да, тогда все было первое, ничего почти не было. Но мы так весело проводили время, что игры не получилось вообще. Надо сказать, что саму URQ планировалось использовать как скриптовой язык для диалогов в этой РПГ. Таким образом, я и окунулся в «урку», а дальше пошло-поехало.

Сейчас я уже и не скажу, какую первую игру на URQ я увидел. Возможно, это была игра про рыцарский турнир от Фредди Крюгера: идет рыцарский турнир, ты хочешь принцессу, но у тебя есть противник, и ты с безумием и отвагой скачешь вперед – ты-дык, ты-дык. Вот это «ты-дык» мне очень запомнилось.

Я точно не помню кто, но кажется Конфуций сказал как-то раз, что если очень долго сидеть на берегу канала #urq, то рано или поздно мимо пройдет Петр и назовет тебя лидером сообщества. В общем, люди приходят, уходят, а я просто тут сижу. А лидеров нет никаких у нас.

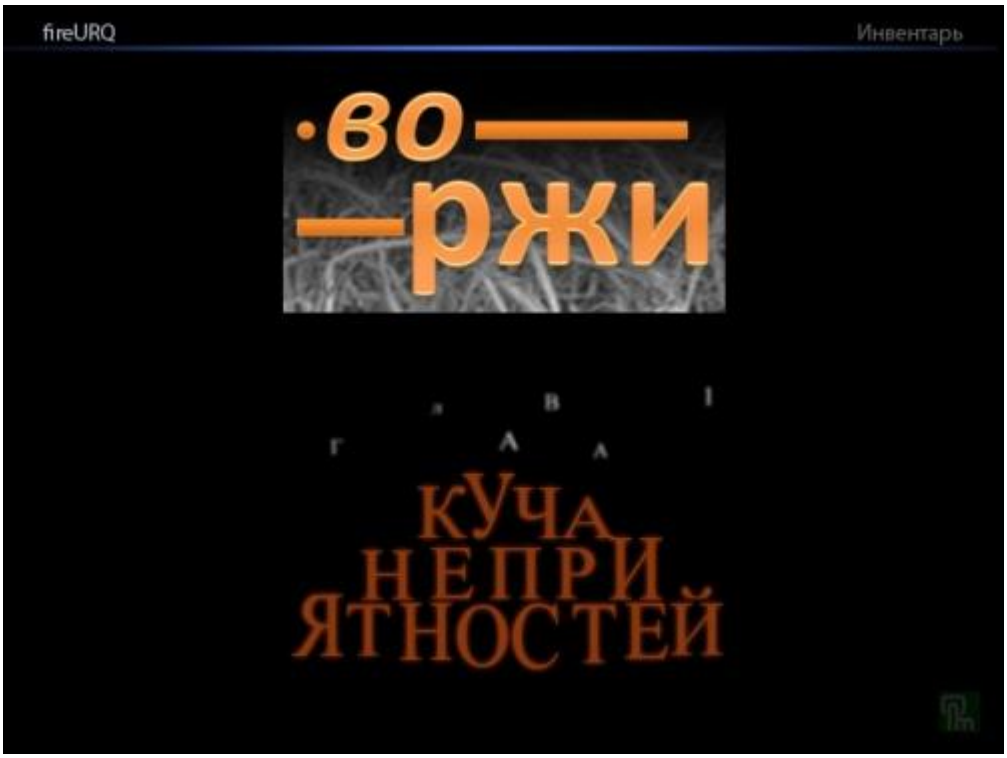
Как все начиналось для моих игр

Впрочем, просто так спокойно посидеть мне дают далеко не всегда. И иногда, как это ни странно, я пишу игры. Но дело в том, что я не пишу игры просто ради написания игр. Мне нужен вызов себе, интересная задача, которую я хочу решить игрой. У моих игр

всегда есть конкретная цель, которую я ставлю перед игрой. А такие цели, чтобы прямо сподвигнуть на написание, появляются у меня нечасто.

«Человек из никогда», например, был написан на дуэль, и там было интересно органично вписать в игру все условия (их было пять штук, почти как на «Вжж!») – и как бы написанием игры решить головоломку. Вроде получилось.

Или вот, в «SHOOT YOUR EVIL TWIN BROTHER WHO HAS TRAPPED YOU IN A MIRROR ROOM AND WHO DRINKS PEOPLE'S BLOOD» была другая задачка – написать игру с кодом не более 140 символов длиной. Причем я хотел, чтобы там внутри была история, таинственная нервная атмосфера и неожиданная концовка. Вот и вышла такая маленькая «парсерная» аудио-игра на URQ о противоборстве двух братьев близнецов, один из которых — вампир. Какой-то игрок даже сообщил, что, когда он проходил игру, его сосед по комнате чуть не рехнулся. Это ли не успех задумки! Озвучку и перевод на английский делал мой друг Михаил Федотов и подключилось множество других людей для многоголосия. Конфетка вышла.



Игра «Во ржи», запущенная на FireURQ

С ним же вместе мы писали «Во ржи» – идея была в том, чтобы сделать игру-сериал про симпатичного нескладного ирландского мальчишку-фермера и его странные злоключения с родней и

другими животными. Ирландская тема вообще одна из моих любимых. Причем планировалось, чтобы серии игры с продолжающимся сюжетом выходили регулярно, например, раз в две недели или раз в месяц. То есть делать игры надо было регулярно и быстро. Отсюда, кстати, и небрежный «подростковый» стиль текста, маленький размер игры, оборванный на самом интересном месте сюжет и т.д. Прежде чем запускать сериал в эфир мы решили попробовать, насколько такое потянем – написать пилотную серию. Вот и попробовали. Не вытянули – не укладываемся по времени.

Основной сюжет у нас был готов на несколько серий вперед, но все подробности пилотной серии рожались долго и в ужасающих муках. Пусть я потом и накидал практически всю игру примерно за вечер — это не сильно спасло ситуацию. Далее — опять задержка, а время идет. Еще что-то. В результате подзабили на первоначальную идею с сериалом и отправили пилот на КРИЛ, причем даже туда в последнюю минуту, впопыхах – еле-еле успели до дедлайна.

Дальше, ради интереса и на будущее, решили посмотреть, как можно сплавлять наши игры наружу (вне сообщества, что мы и планировали делать с сериалом изначально) – вот здесь мы получили ценный опыт и интересные отзывы (например, одна девушка писала, что она прошла со своим отцом через то же, что и главный герой, и он ей чудо как близок). Возможно, когда мы нагуляем сил, опыта и накопим организованности в организме, мы попробуем возобновить проект. Персонаж там получился замечательный.

Вообще «урка» мне нравится тем, что в ней я могу реализовать практически все, что могу сочинить.

Кстати, возможности, особенно оформительские, действительно чудо как богаты. «Свистелок» полные штаны: всякие махинации со звуками (этого вообще нигде нет), «скины», шрифты, эти тающие-летающие-крутящиеся декораторы-картинки, удобные ссылко-менюшки и т.д. и т.п. На FireURQ сейчас можно сделать очень красивую игру, если захотеть. Запаковать все это в кошерный exe-файл (есть такая возможность) и можно хвастаться перед друзьями.

Текст — и ничего больше

Хотя вот иногда меня спрашивают, почему в моих играх совсем нет иллюстраций, хотя я и умею неплохо рисовать? Странный вопрос. А почему Микеланжело не раскрашивал свои статуи масляными красками? Почему в балете артисты не поют?

Я пишу текстовые игры, а в текстовых играх графика не нужна. И это правило из которого есть исключения. Но с моей точки зрения, как автора: если в этом элементе нет необходимости, я не буду тратить на него свои силы. А в моих играх картинки не нужны.

Но с точки зрения меня как игрока – делайте что хотите, оформление мне не критично, если только оно не мешает процессу игры (так часто бывает с картинками «из интернета», которые резко диссонируют как с текстом, так и с другими картинками).

Хотя, если честно, по интересному тексту я у себя в голове представлю картинку-образ немного (нет, вру, намного) лучше и ярче, чем тот рисунок, который большинство авторов у нас рисуют или могут нарисовать. Да и не я один.

Как полагается, несколько контр-примеров: игра про котенка от Антенны (детские гуашевые рисунки идеально ложатся на детский сюжет про котенка, да и там просто-напросто нельзя без рисунков), игра про «Приключения Насти» и игра «Сон модератора» с Квестера (там иллюстрации нарисованы хорошо, с выдумкой, да и половина шуток игры заключена в этих иллюстрациях – они несут ну очень много информации).

Игры как терапия

Вообще я долгое время считал, что написание игр на URQ — это терапия. У человека стресс или радость или просто яркое впечатление, он пришел, выплеснул себя в блокнот, ему стало лучше. А формат того, что получилось – интерактивный, так что на это интересно и другим посмотреть. Опять же, если тебе интересен сам автор как человек, то и игра скорее всего будет интересна.

А вот куда сейчас все идет, я не очень понимаю. Авторский состав повзрослел, игры стали больше и сложнее, но при этом, пожалуй, менее интересными. Для меня. Конечно, исключения повсюду.

В общем, люди пишут то, что они хотят писать. А то что не хотят – не пишут. Во времена становления URQ многое делалось впервые. Совершать какое-то открытие, придумывать новшества — это было обычное дело. Сейчас уже чувство новизны исчезло.

Хотя вот постмодернизмов и прочих «измов» я нигде не наблюдаю. Да и вообще, я не очень хорошо понимаю суть этого понятия. Сам я из Риги.

Лично я люблю игры, которые меня увлекают и развлекают — игры с интересной идеей, характером, сюжетом. С симпатичным персонажем, наконец. Небольшой формат для меня идеален. Маленькую (даже плохую) игру можно пройти за несколько минут — и тут же получить определенное удовольствие от прохождения, тут же осознать все величие или невеличие мысли автора. А если для того, чтобы понять идею игры и пройти ее, мне надо играть 32 часа подряд, то, скорее всего, я решу, что эта самая идея мне не настолько и интересна. А игру я закрою или, на крайний случай, пройду в блокноте.

Однако бывают и игры, в которые я могу играть целыми днями, если зацепит. Вот игра на TADS «Ранним утром в точке Лагранжа» — три дня играл я в нее и прошел 97 из 100! Лучшая игра того года, по моему мнению.

Но как правило, чем меньше игра – тем лучше. Я люблю, когда автор ценит мое время и если забирает его у меня, то дает мне что-то ценное взамен.

Как все может начаться для вас

Стандартный вводный курс для новичков — это «Интерстейт» (игра пользуется бешеной популярностью, скачиваний в несколько тысяч раз больше, чем у средней URQ-игры) и «Хомяк Семён» (его просто любят).

А хотите разнообразия? Без проблем: игра «Как видра йожык и койот бъолку помахали» (лингвистический триллер), «В тени сумрачного леса»(сага о ведьме, победитель КРИЛ 2011), «Извини, Фатуус, но твоя принцесса в этом замке» (про проблемы во взаимоотношениях рыцарей и прикованных принцесс от автора «Интерстейта», только короче и смешнее), «Тень над Риверкроссом», «Дверь в лето» (фэнтези про цыганку под DOS URQ), «Догнать дуэлянта» (миниатюра про гусара и

лошадку),«Второй неверный шаг» (адские паззлы с предметами), «ШБ»(миниатюра про школу), «Рыцари математики» (загадки про математику), «Винни-пух и другие звери» (сказка для детей от Корвина),«Последнее дело» (зарисовка для души от Фаертона).

Игра «В тени сумрачного леса»

Игра «Интерстейт»

Долго можно продолжать. Из свежего — поиграть в игры с конкурса ЗОК. А лучше всего залезть в каталог и исследовать все самому — найти то, что именно вам по вкусу.

Текстовые игры – жанр действительно интересный, с простором для фантазии. Вообще вся эта затея с игрой в текст, игрой с чужим воображением — она чрезвычайно завораживающая, стоит только вдуматься. Другое дело, что людям некогда думать.

На мой взгляд вся потенциальная прелесть интерактивной литературы заключается в отсутствии каких-либо жанровых и тематических границ, в разнообразии подходов и индивидуальности каждой игры. Да, есть какие-то элементы, которые мы видим в 90% игр (например, наличие инвентаря, геймплей, построенный на манипулировании предметами, наличие героя игры и т.д.), но все они совершенно необязательны – в текстовых играх есть полная свобода во всем.

В заключение хочу сказать

Дорогие читатели, давайте нести в мир ИЛ и добро. Этого здесь так мало.

Любите интерактивную литературу, любите друг друга, пишите игры на URQ! И никогда не сдавайтесь – у вас все получится. Или не у вас. Например, у меня может получиться. Но это тоже здорово. Даже гораздо лучше.

С приветом из Уркистана,
ваш Евг

INSTEAD: Как все начиналось

автор: Петр Косых

От редактора: *В этой статье Петр Косых, создатель INSTEAD, известной платформы для текстовых и 2D игр, рассказывает о том, как появилась на свет эта платформа. Данная статья публиковалась раньше на сайте INSTEAD, в нашем журнале выходит ее дополненная редакция.*

Почти 5 лет назад, увидела свет первая публичная версия INSTEAD и первая же игра под него — «Возвращение квантового кота». В то же время я написал статью в электронный журнал LGT о том, как создавался движок...

Стать режиссёром

Кто из нас не ставил себя на место режиссёра или писателя после просмотра захватывающего фильма или чтения полюбившейся книги? Подобрать актеров. Продумать сюжет. Сделать все так, как кажется правильным. Что касается меня, то я всегда мечтал написать свою историю. В эпоху постмодернизма большинство сюжетов — это циничные (хотя и изысканные) истории. Я хорошо помню чувство разочарования, когда мы с другом выходили из кинотеатра, посмотрев только что вышедшие новые «Звездные Войны». Я же всегда хотел написать историю, в которой бы смешались романтика и фантастика. Я хотел создать «классическую» историю. Но я не был режиссёром, не был писателем, я был программистом.

Еще учась в институте мы с моим другом, воспитанные лучшими квестами Lucas Arts, пытались написать свой графический квест, но как это часто бывает нам не хватило мотивации да и терпения... Я писал тогда на смеси ассемблера и C. В результате не был написан даже движок.

Несколько лет назад, уже работая с Linux, я узнал о таком старом жанре компьютерных игр, как Interactive Fiction (интерактивная литература). Было похоже, что это то, что нужно! Днем рождения жанра считается 1975 год, когда Уилл Кроутер написал первый текстовый квест, Adventure. В этом квесте общение с игроком осуществлялось посредством ввода и вывода текстовой информации. Эта особенность и стала ключевой для игр жанра IF. Многие IF-игры очень похожи на книги. Кроме того, так как вывод игры представляет собой текст, автор не обязан быть художником, и создание IF игры в целом гораздо проще создания графического квеста в стиле 90х. При этом, как и в случае интересной книги, сюжет определяет все. Фактически, написание такой игры — это написание сценария, огромный простор для творчества, причем посильный для одного человека.

На данный момент самыми популярными и старыми платформами для создания IF игр являются TADS и Inform. Для своего первого квеста я выбрал Inform. Но тут возникла сложность — русский язык гораздо тяжелее анализировать (парсить). К счастью, на тот момент Денисом Гаевым уже была сделана русификация Inform компилятора, и я начал писать пробную историю на Inform.

Inform был удивителен! Я понял, что применение объектно-ориентированного подхода в программировании объектов реального мира — захватывающая и творческая задача. Помню, как программировал поведение лифта, имитируя его движения с этажа на этаж, раскрытие дверей, состояние кнопок… Через несколько дней я дал попробовать то, что получалось, коллегам по работе и сделал следующие неутешительные выводы:

- Фанатов IF в ее чистом виде крайне мало. Независимо от того, как я отношусь к своему творению, в мою игру вряд-ли кто-то будет играть.
- IF литература на русском в следствии богатства русского языка сложна не только для автора, но и, что важнее, для игрока.

Русский Inform был отложен. Но я все еще хотел написать свой квест.

Первая попытка

Состояние жанра IF в Росии далеко от того, чтобы вызывать оптимизм. Тем не менее существуют проекты, которые, являясь платформами для IF-игр, не реализуют парсерный ввод. В качестве

примеров можно привести платформы URQ и QSP. Игры на этих платформах относят к так называемому «менюшному» типу, когда пользователь фактически выбирает варианты действий, хотя вывод игры по-прежнему является текстом. Графика и звуки тоже могут поддерживаться движком, но они скорее дополнение — как иллюстрации в книге.

Потратив некоторое время на изучение существующих движков, я понял, что они не подходят. Я уже был «испорчен» Inform в том смысле, что мне нравилась объектная ориентированность языка. Кроме того, я был в то время «фанатичным» и последовательным «линуксоидом», а данные платформы изначально были написаны для DOS и Windows. Качество существующих квестов под эти платформы меня тоже не удовлетворило, особенно, в сравнении с английскими аналогами. В итоге я начал продумывать свой движок.

В качестве языка я сначала планировал использовать какой-нибудь простой BASIC-подобный скриптовый язык, но как-то наткнулся на Lua и был поражён его простотой, расширяемостью и лёгкостью его встраивания в C. И я просто начал писать движок на Lua.

В качестве идеи была выбрана следующая модель:

Внутри мир игры является объектно-ориентированным. Что-то вроде упрощённого Inform.

Диалоги должны выглядеть в стиле квестов 90-х. Вообще диалоги всегда были одной из любимых особенностей графических квестов.

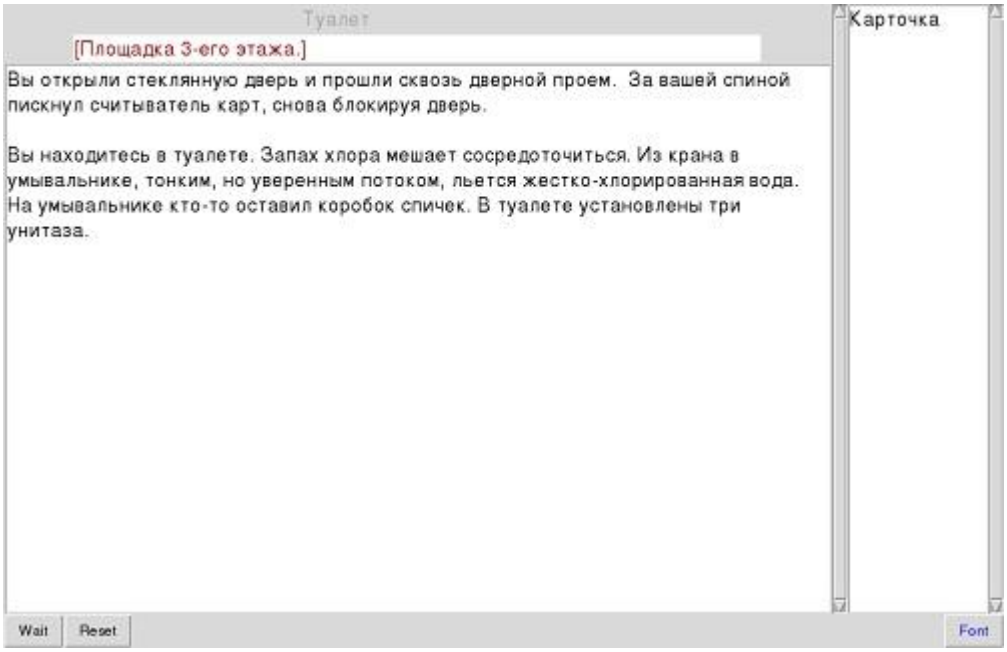
Игра по своему геймплею должна выглядеть так же, как квесты 90-х в том смысле, что единственным отличием является текстовый вывод, но в остальном движок ни чем не ограничен, и игровой процесс более динамичен, чем в классических IF играх.

Схема взаимодействий объектов выбрана примерно такая, как она сделана в игре «Goblins» — игрок выбирает мышкой объект или действует объектом на другой объект — тоже мышкой, щелкая по словам, представляющим объекты. Также игрок может переходить с локации на локацию, щёлкая по названиям локаций.

Первоначальная версия движка на Lua оказалась очень простой — несколько сотен строк. Кроме того движок писался одновременно с игрой — я просто включал в движок все то, что упрощало код игры. Так родилась тестовая версия квеста о сотрудниках института, в котором я работал, и об их борьбе со злом. Движок, как я уже сказал, представлял собой просто скрипт на Lua. Взаимодействие с движком осуществлялось через стандартный ввод/вывод. Это

позволило реализовать графический интерфейс просто как надстройку, написанную на TCL/TK. Это был unix way — очень просто. Выглядело, конечно, грубовато, но в качестве концепта годилось. Весь проект — чуть больше 1000 строк, не считая 2000 строк самой игры.

Идея графического интерфейса была предельно проста. Слева — текст с игрой. Справа — столбец с объектами инвентаря. Кликая мышкой, можно было взаимодействовать с объектами и комбинировать их.



Как все начиналось

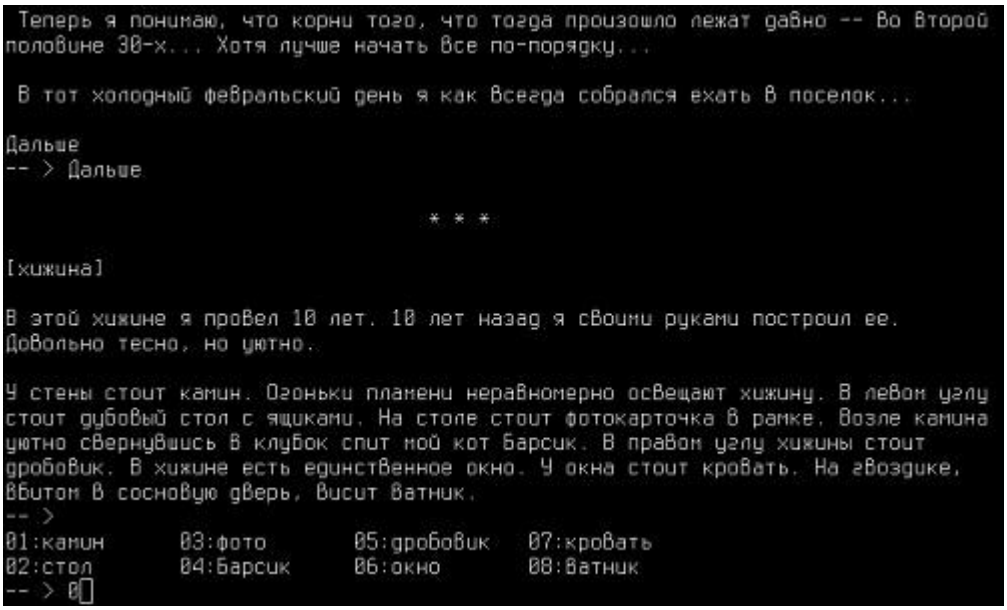
Квест я отдал на тестирование друзьям и знакомым, и по их отзывам понял, что, в общем, у меня получилось почти то, что я хотел. После этого я забросил это занятие еще на год.

Обратно в 80-е

Все это время в моем подсознании зрела мысль, что квест еще не написан, а движок — не идеален... Я прочитал документацию по Lua еще раз и понял что все, что я написал, — это хлам. К счастью, хлама было не много, и я переписал движок с чистого листа, учитывая ошибки и узкие места игры-концепта. На этот раз получилось около полутора тысяч строк на Lua, все еще достаточно просто и гораздо проще (и, надеюсь, довольно гибко), чем существующие «менюшные» движки. И вот, дописывая движок, меня прорвало — я

начал писать свой «первый» настоящий квест о хакере дауншифтире и парадоксах квантовой механики. Как и в случае с концептом, движок дорабатывался во время написания игры. В отличие от игры-концепта я изначально планировал консольное, а не графическое управление игрой. С одной стороны, это добавляло шарма и сближало игру с классическими IF играми, с другой стороны — использование библиотеки readline делало управление игрой довольно комфортной.

В качестве ноу-хау была использована идея сокращений, то есть, например, набрав команду «g» (идти) и нажав табуляцию, игрок получал список возможных локаций, с каждой из которых связан номер. Игрок мог набрать часть имени локации и нажать табуляцию, или же он мог набрать номер локации и нажать табуляцию. Такой принцип был использован везде.



Текстовый режим

Игру я писал «запоем» около месяца, и когда, наконец, она была готова, я с трепетом отдал ее знакомым друзьям-программистам.

Игру встретили хорошо, пару недель мы отлавливали ошибки и шероховатости в игровых ситуациях, и потом я попытался подсунуть игру жене. Это был провал. Текстовый ввод — то, что мне представлялось достоинством — оказалось непреодолимым барьером.

Поэтому, я не стал выкладывать игру в открытый доступ и просто отложил её на неопределённое время.

Графика

Не знаю, как пришла идея сделать игру похожей на визуальную новеллу. Наверное, это стало следствием понимания необходимости написания для игры графического интерфейса. Интерфейс TCL/TK, конечно, не тянул на то, чтобы стать основным, и я начал писать библиотеку для отрисовки текста на основе SDL. Идея была в том, чтобы написать среду для запуска игр, созданных для движка, с возможностью менять вид интерфейса в зависимости от игры. Кроме того, после изучения некоторых движков, в том числе и движка для визуальных новелл, я решил, что такая среда должна быть очень простой.

Написав основу, я ради интереса попробовал вставить произвольную картинку на первую страницу игры, над текстом описания сцены и... понял, что у меня получается новая игра. Тогда я не выдержал и достал свой недорогой планшет Wacom Graphire, когда-то купленный мной для обработки фотографий и благополучно забытый, запустил Gimp и попробовал нарисовать картинку для первой сцены. Просто сделал набросок, как мог... Посмотрев результат в игре я понял, что нужно рисовать дальше...

Первые версии INSTEAD

Я осознавал, что я не художник, и поэтому я решил обратить этот недостаток в достоинство, выбрав в качестве иллюстраций простые наброски... Подтверждение того, что идея может сработать, я обнаружил в детской книге про медвежонка Паддингтона, которую я купил для своей дочки, и в которой было полно подобных простеньких рисунков. Они смотрелись вполне гармонично,

несмотря на примитивизм, и даже обладали каким-то своим шармом. Я стал рисовать, и игра, по мере заполнения её простыми черно-белыми набросками, стала походить на книжку с авторскими (какими они, собственно, и являлись) рисунками. В некоторых случаях я брал фотографии и стилизовывал их под наброски, сначала выделяя границы в Gimp, а затем прорисовывая и корректируя их руками.

Для этого использовалась следующая нехитрая техника:

1. Создать копию слоя.
2. На верхнем слое: инвертировать цвет.
3. Гауссовое размытие верхнего слоя.
4. 50% прозрачности верхнего слоя.
5. Объеденить видимые слои.
6. Порог.
7. Ручная работа.

Первоначально я не собирался рисовать картинку для каждой сцены, но рисование так сильно меня захватило, что в некоторых случаях я рисовал даже по нескольку кадров на сцену — добиваясь эффекта простой анимации.

Параллельно шла работа над графической средой, которая действительно оказалась довольно простой в реализации. Всего менее четырех с половиной тысяч строк кода на C. Это было гораздо проще всего того, что я видел.

В конце встал вопрос по поводу оформления интерфейса моей первой игры. Для рисования графических элементов я использовал Inkscape, который успел полюбить при разработке прошлой SDL игры — Color Lines. Основной проблемой стал подбор удачной подложки под текст и графику. Изначально я думал использовать просто белый фон, да и картинки были нарисованы с учётом белого фона. Но посидев пару часов со своим другом Сергеем, была выбрана подложка в виде старой книжной страницы для текста и ещё одна замысловатая текстура — для подложки под инвентарь. Правда возникла проблема — наброски были нарисованы на белом фоне и просто так рисовать их поверх текстуры было нельзя. Но, как оказалось, в Gimp это решалось очень просто — переводом слоя в альфа-канал. (Слой→Прозрачность→Цвет в альфа-канал). Результат нам очень понравился.

Звук

Примерно в это время команда с websound.ru выпустила диск ремэйков «олдскульных» треков — reTracked #2. Закачав его в свою Nokia N800, я был очарован композицией Liberty. Я и раньше подумывал о звуковом сопровождении игры, но теперь я знал точно, что будет играть в последней сцене.

Итак, для музыкального сопровождения я искал старые «олдскульные» модули и пытался осмысленно их распределить по эпизодам моей первой истории. Со стороны движка никаких сложностей не было, библиотека SDL-mixer умеет играть модули практически всех форматов.

Эффект LOR

Несколько недель я дорисовывал графику, подбирал музыку и проходил снова и снова свой квест, пока мне не начало казаться, что это груда хлама. И тогда я понял, что пора ставить точку. Я хотел, чтобы в мою игру поиграли люди.

Небольшое сообщество, собранное вокруг IF игр в России это в основном Windows пользователи, и я собирался попросить кого-нибудь портировать мою игрушку под эту систему — сам я не использовал Windows с тех пор, как перестал под неё программировать. Теоретически, процесс обещал быть простым. SDL и Lua — кросс-платформенные вещи и давно собраны для Windows. Но так вышло, что единственный знакомый мне Windows-программист (кстати, он же портировал «Color Lines») был занят другими делами и я, сделав «тарболл», просто выложил его на страничку, быстро созданную на Google Sites. Потом я кинул ссылку на linux.org.ru и уехал домой.

Результат меня поразил. Посетители linux.org.ru пробовали мою игру, и она им нравилась! Вы должны знать особенности данного ресурса, чтобы понять, что это означало для меня. Фактически, не было ни одного негативного отзыва. Люди играли в мою игру! Конечно, играли те, кто так или иначе был знаком с жанром, но все-таки это оказалось для меня неожиданностью. В результате превышения трафика (я так и не нашел информации, какая именно граница считается у них лимитирующей) Google Sites временно отключил мою страничку, и мне пришлось переносить проект в Google Code, и на всякий случай — на SourceForge. Потом

несколько человек писали мне в Jabber, и я исправил пару ошибок в движке.

Что было дальше?

Первую редакцию своей статьи я закончил такими словами: «Что касается развития платформы, то я придерживаюсь той мысли, что платформа — это средство, а не цель. Главное — это интересная история. Движок — всего лишь способ запустить игру. Если найдутся люди, которые напишут что-нибудь на INSTEAD, и потребуется расширение возможностей движка — они будут расширены»

Сейчас, оглядываясь назад, я понимаю, что вряд ли мог предполагать, что мой небольшой проект выльется в то, чем он стал сейчас.

Скриншот из «Lode Runner» на INSTEAD, ремейка одноименной игры с ZX Spectrum

Изначально INSTEAD (так я назвал свой движок 5 лет назад) собирался только в Unix среде. Потом мой знакомый собрал первую версию для Windows, которая поначалу имела множество недостатков, но работала! Вокруг проекта стали собираться люди,

многие из которых вложили в него свое время и творческие силы. Вот некоторые из них:

- Вадим Балашов начал портировать квесты с ZX спектрум. Без него не было бы поддержки анимированных GIF и глагольного меню. А также многих других фич, которые появлялись, когда ему что-то не хватало в движке;
- Александр Соборов (excelenter) — автор многих музыкальных треков, создатель обучающей игры, поддержка Wiki, основатель Jabber конференции и держатель доменного имени instead-games.ru;
- Андрей Лобанов (spline1986) — неофициальный репозиторий instead-games.ru;
- Егор Харват — флеш версия INSTEAD, первый неофициальный репозиторий;
- Алексей Махно — автор порта для Android;
- .dm бессменный автор Mac OS X порта;
- Илья Рындин — первый порт под Windows, первоначальный хостинг форума;
- Василий Воронков — идея IFprint.org, автор игры «Переход».

И многие другие, кто писал и пишет игры или помогает проекту. А также те, кто просто любит наши *другие* игры. :)

INSTEAD попал в некоторые дистрибутивы Linux и находится в портах FreeBSD.

Сейчас для выпусков INSTEAD я использую систему сборки, состоящую из нескольких виртуальных машин и скриптов, автоматизирующих этот процесс, так как количество поддерживаемых платформ значительно увеличилось, и сборка вручную отнимала бы слишком много времени. Объем исходного кода движка возрос в несколько раз. Написана нормальная актуальная документация для разработчиков. Продолжают появляться хорошие игры. INSTEAD научился запускать квесты из «Космических Рейнджеров» и многие URQ игры. В нем появились функции простого 2D движка.

В общем за прошедшее время INSTEAD заметно «вырос», пройдя путь от игры-эксперимента к довольно большому проекту с открытым кодом. Почему так получилось? Помогла ли ему в этом удачно выбранная архитектура, открытая модель разработки или что то-еще? Не знаю, но мне хочется верить, что в проект вложено что-то такое, что привлекло и продолжает привлекать творческих

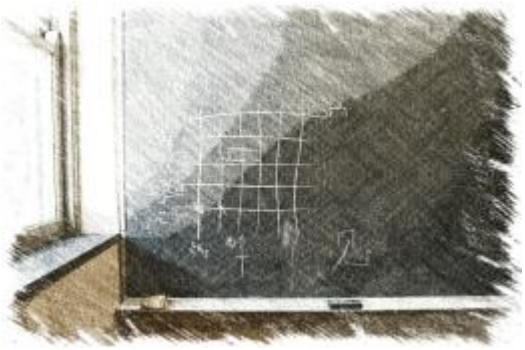
людей. Нечто такое, что заставляет и меня самого заниматься движком с тем же интересом, что и раньше.

Я не знаю, что это, но время от времени я вспоминаю, как все начиналось, и мне снова хочется повторить те слова, которыми заканчивалась та первая статья:

«И хотя у меня нет сильных иллюзий на этот счет, кто знает, может быть вы недавно купили планшет и часто задумываетесь о чем-то, когда едете в метро?»

URQ в школе

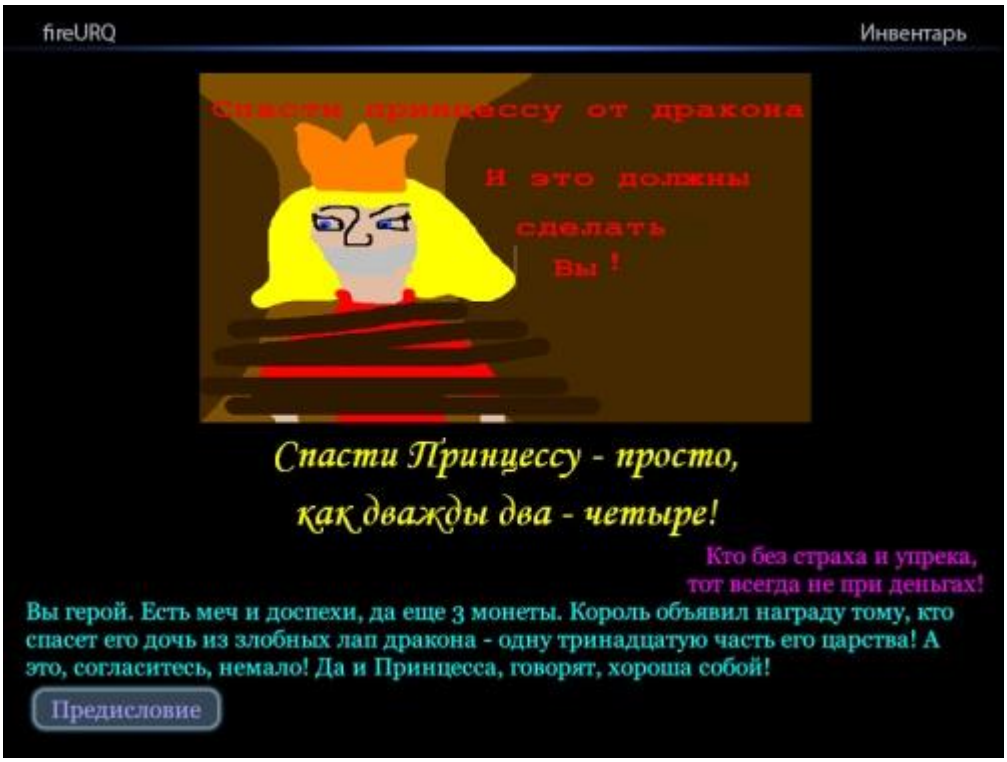
автор: Евгений Туголуков



Однажды директор школы, в которой учился мой сын, пригласила меня подработать вместо заболевшего преподавателя информатики. Вести нужно было курс информатики для детей десяти лет (третий класс). Обязательными элементами предполагались изучение программ MS Word и MS Paint, а обязательной задачей — изучение «мышиного» интерфейса. Но, во-первых, принципы «мышиного» интерфейса, как оказалось, дети и так все поголовно знают. А вот клавиатуру они, как я выяснил через пять минут первого урока, знают весьма посредственно. Использовать развлекательный клавиатурный тренажер оказалось неплохой идеей, но мне хотелось сделать курс информатики творческим! Тем более, в программе оставались свободные часы! Надо было придумать какую-то общую идею, объединяющую и рисунки в Paint, и отработку клавиатуры, и изучение текстовых редакторов Блокнот и Word.

И я рискнул обратиться к директору с предложением, показать детям программу для интерпретации текстовых квестов, викторин, задач и тестов под названием FireURQ. В качестве иллюстраций к работе программы мной была написана простенькая викторина по русским пословицам, тест по поговоркам — вставьте пропущенное слово, и своя же игра про Винни-Пуха. Директору идея понравилась, и изучение FireURQ внесли в программу курса дополнительных занятий по информатике для учеников третьих классов.

Программа была загружена в школьные компьютеры, установлена, а рядом в специальной папке хранились квесты и все материалы к ним. Каждый школьник при работе также создавал свою папку, где лежали его квесты, рисунки и музыкальные файлы. Сыграв в первые несколько квестов, и, легко пройдя тест с поговорками, дети загорелись мыслью сделать что-то подобное. Я тоже загорелся, видя столько энтузиазма в детских глазах!



Скриншот из игры «Спасти принцессу просто, как дважды два — четыре»

Честное слово, если бы я знал, что изучение моего любимого интерпретатора текстовых квестов детьми потребует от меня стольких усилий — я бы не рискнул это начинать!

- Во-первых, оказалось, что у каждого ребенка свой собственный темп понимания материала. И это означает, что моя помощь «в разных местах» им требуется одновременно!
- Во-вторых, клавиатуру они знают настолько плохо, что набить текст из сорока слов за двадцать минут урока для многих — это достижение!
- В-третьих, устав от такой нагрузки, дети хотят развлечься, поэтому начинают шарить мышкой по компьютеру и проводить весьма профессиональный бета-тестинг операционной системы Windows XP на наличие «защиты от дурака». Кстати, в результате на одном компьютере «винду» пришлось-таки переустанавливать, а два компьютера оказались заблокированы паролями, которых сами дети не помнили. Пароли я снял, войдя как системный администратор, разумеется.
- В-четвертых, уровень фантазии большинства школьников заканчивается на мультсериалах и компьютерных игрушках — всё настолько убого, пошло и скучно, что показывать это кому-

либо потом просто стыдно. Все эти зомби-скелеты, герой с бензопилой, акулы, прыгающие по аттракционам, и кровища во все стороны! Учительница, оказавшаяся вампиром, впрочем, вызвала у меня некоторую надежду, но дальше убийства вампирши ручкой от швабры, фантазия автора не пошла.

- В-пятых, дети делают ошибки в операторах, и не понимают, почему программа, написанная с ошибкой, не может работать! Самое печальное заключается в том, что подробный разбор ошибки на доске — не помогает. Запас произвольного внимания третьеклассника исчерпывается слишком быстро, поэтому им становится скучно.

В итоге мне пришлось выбрать всего пару сказочных сюжетов минимального размера, разделить класс на сценаристов, оформителей и программистов. Сценаристы писали сюжет, оформители рисовали заказанные сценаристами иллюстрации, программисты корпели, изучая базовые операторы URQ. Тех, кто не умел ни придумывать, ни писать код, ни рисовать я усадил к микрофону — записывать озвучку к игре. Дети изрядно повеселились, записывая уханье, рев и прочие жизнерадостные звуки.

Потом группы менялись. Я работал гейм-дизайнером и режиссером всего этого проекта, и, скажу вам, после этого режиссерская работа мне не кажется лёгкой!

Командой мы всего за один урок разработали сценарий и записали его в Word-е. Потом нарисовали на доске карту игры. Я записал необходимые операторы на доске как образец. За второй урок все сами набрали игру. Потом игры проверили на проходимость. Ни одна не работала! В каждой были орфографические ошибки, отсутствие знаков препинания и т.д., но, главное, сам код был набран неверно. Интерпретатор не может прочитать код без пробелов между текстом и оператором языка. Интерпретатор никак не может правильно понять условие, написанное через «it», а не «if»! Дети устали, и я пообещал им продолжить игру на следующем уроке, попросив принести с собой флешки.

Потом я совершил обман. Я просто переписал игру правильно, скопировал каждому на компьютер рабочий вариант и внёс каждому только две ошибки из его квеста. Две ошибки — это не сорок. На следующем уроке мы совместно прошлись по ошибкам, и случилось чудо! Всё заработало! Дети скопировали игру на «флешки» — причём, у каждого была своя собственная картинка

принцессы и дракона, и своё собственное рычание дракона, — и, очень довольные и гордые собой, пошли по домам.

Скриншот из игры «Спасти принцессу просто, как дважды два — четыре»

В результате моих занятий с четырьмя третьими классами было создано всего три работающих маленьких игры: «Сотня», «Гоблин» и «Спасти принцессу просто, как дважды два — четыре». Последнюю вы можете посмотреть в библиотеке игр URQ. А я решил, что занятий по квестам больше вести не буду.

Как я ошибался!

URQ в колледже

автор: Евгений Туголуков

Примерно через год после попытки познакомить школьников с URQ я стал преподавать информатику в колледже. Компьютеры там были старые, с такими пузатыми мониторами ЭЛТ и «мощными» одноядерными процессорами Celeron частотой от тысячи до полутора тысяч мегагерц. На Windows XP их хватало. Но работающий антивирус Касперского вызывал у них ступор во всех остальных приложениях — оперативной памяти было минимально допустимое количество… Программа по информатике была разработана в 2004-м году, а на дворе был уже конец 2011-го.

Обязательными элементами программы было изучение MS Word, MS Excel и Internet Explorer, а обязательными задачами — научить детей правильно оформлять скачанные из интернета рефераты, проверять ошибки в текстах набранных собственноручно — по книге, взятой из библиотеки, — и ничего не трогать в настройках компьютера. Интернет включался централизованно, кратковременно, из кабинета преподавателей, выборочно для каждого компьютера — для поиска и скачивания упомянутых рефератов. Мне было немного скучно, и, попутно с программой, я рассказывал детям про вирусы, разницу между хакерами и крякерами, историю создания Linux, компьютерные языки, компьютерные преступления и взломы банков. Разумеется, я запрещал себе рассказывать о текстовых квестах — их в программе не было, лишних часов тоже, поэтому за такую самодеятельность я мог очень серьёзно получить «по шее».

Поэтому, кратко поговорив об искусственном интеллекте и будущем робототехники, о которых в программе были хоть некоторые упоминания, я возвращался с небес на землю — и снова, и снова заставлял рослых деток шестнадцати лет применять единый стиль к реферату, содранному частями с трёх разных сайтов, чтобы, по крайней мере, на одной странице не шли разные шрифты разного размера! Самая надоедливая ошибка – это центрирование заголовка реферата при помощи пробелов! О каких квестах могла идти речь?

Более продвинутые группы, которые быстро справлялись с заданиями, получали свободное время в конце урока, чтобы поиграть в косынку или в «Counter Strike» по локальной сети.

Но вот однажды случилось маленькое чудо. В группе, которая пришла на занятие, оказалось трое весьма сообразительных парней, которые умели быстро и грамотно печатать, знали школьную программу информатики на «отлично» — и вообще выглядели несколько любознательнее остальных. Отпускать их с занятий я права не имел — а то, что я давал остальным, они и так неплохо знали. Они просили проверить их и позволить не ходить на занятия, тем более, занятия информатикой шли по субботам и понедельникам. Так что свободное время они могли добавить к выходным.

С одной стороны меня радовало то, что ребята сообразительны, а с другой — не хотелось расставаться с умными людьми, с которыми приятно было просто пообщаться. Остальные ребята в группе тоже хотели сдать зачёт и «не париться». Я подумал и сначала рассказал им о жанрах компьютерных игр, в том числе уделил подробное внимание текстовым квестам. А потом предложил всем сдать тяжёлый зачёт. В случае, если они в течение одной недели:

а) сдадут правильно оформленный реферат по теме (например, «Причины распространения Linux на мобильных устройствах») в MS Word,

б) создадут при мне в MS Excel таблицу, демонстрирующую выплаты по ипотечному кредиту в течение десяти лет,

в) напишут текстовый квест без ошибок, размером более семи килобайт, по теме фэнтези, где главным героем будет не человек

— я ставлю зачет автоматом и отмечаю их в журнале, как если бы они присутствовали на уроке.

Для изучения текстовых квестов я сделал архив, куда положил последнюю на тот момент версию FireURQ, свою же документацию, и пять квестов: «Хомяка Семена», «Винни-Пуха», «Фазок», «Древний кинжал» и «ЗИФ». Вызов был принят! Через неделю из группы в семнадцать человек четверо ребят принесли рефераты, квесты и стали писать таблицы. Что касается зачёта по MS Excel – трое из четверых его благополучно «завалили», что ещё раз доказывает старую истину «повторение — мать учения». Да и квесты у них были скучные…

Первая игра была про хоббита — сильно ухудшенная версия «Древнего кинжала», построенная на поиске единственно верного пути через гоблинские пещеры методом тыка. В лабиринте. В темноте. С лаконичными описаниями. Краткость которых, увы, не спасала от обилия ошибок. Привожу отрывок, чтобы всем стало понятно. Авторская орфография сохранена:

Ты хобит. Ты в пищере. Тимно!!!
- Направо.
- Налево.
- Взад.

Направо – Хаха! Тебя съел гоблин. **Сначала.**

Налево – Ты упал в падземную реку и утанул. **Сначала.**

Взад. Ты папал в лапы пищерного троля ,но сбижал!

Второй квест был написан грамотнее, и, даже, почти понравился. Там эльф воевал со скелетами и зомби, захватившими волшебный лес. Квест генерировал описания леса, выбирая из семи возможных вариантов местности и десятка возможных врагов. В случае победы, обыскав убитого врага, можно было получить его оружие. При обычном раскладе герой погибал в схватке и начинал сначала, при изрядном везении он получал пулемёт и без проблем очищал лес от нечисти. На сороковом поединке схватки заканчивались, и герой просыпался, чтобы идти в колледж на урок информатики. За правильное программирование я ему поставил за квест «отлично», но парень не с первого раза сдал Excel.

Третий квест был про медведя-шатуна, которого разбудили зимой охотники. Задачей игрока было порвать как можно больше собак, охотников и деревенских жителей и разгромить школу. При некоторой оригинальности квест настолько изобиловал кровавыми подробностями, что я его не стал проходить до конца. Если кто смотрел фильм «Мачете» — вот оно было примерно в этом стиле. Я согласен, что написано было сильно… но как-то сильно отвратительно.

Вот четвертый, Роман, оказался сюрпризом. Во-первых, он присоединился к упомянутой троице в самом конце. Во-вторых, создавал он таблицу при мне, но было очевидно, что он уже сделал это дома и сейчас просто повторяет. Уважаю тех, кто готовится к проблемам заранее! И, в-третьих, его квест, хотя и очень небольшой, оказался текстовой «адвенчурой». Да, он использовал простейший парсер на URQ! Причём, если его персонажем был почти

безмозглый тролль, то героем-то был маленький эльф, который

шептал троллю в ухо команды игрока. Задачей было довести тролля до башни волшебника и сдать его целым и невредимым, за что волшебник должен был оказать королю эльфов какие-то важные услуги. Тролль понимал очень немного однословных команд, а на всё остальное только мотал головой, «чесал репу» и зевал. Я помню не все команды, но точно были следующие:

Бо – вперёд.
Бе – направо.
Бу – налево.
Хам – съешь!
Бам – стукни!

Квест был совсем маленький, всего три загадки на пути к победе: овраг, василиск и дверь башни волшебника. Но это был настоящий квест. И Роман был единственным, кто получил зачёт автоматом с первого раза. У него не только квест был хорошим, но и все остальные задания выполнены лучше всех.

К моему большому сожалению, Роман в следующем году покинул колледж, пошел учиться на программиста и его след затерялся на «радиофаке» УПИ. Роман, если ты прочитаешь эти строки — отзовись! Нам найдется, о чём поговорить! Благодаря Роману, я уверен, что на каждые двадцать-пятьдесят человек есть хоть один, которому интересна интерактивная литература. И это — по-настоящему талантливый человек!

Общий вывод: преподавать детям создание текстовых игр в школе, хотя бы в виде дополнительных занятий для желающих, вполне возможно, и, более того — полезно! Дети могли бы освоить принципы программирования, на практике понять, зачем нужно писать грамотно, научились бы творить что-то своё. Возраст, подходящий для начала таких занятий, на мой взгляд, начинается где-то с двенадцати-тринадцати лет.

Главные сложности заключаются в том, что современный мир отучает детей думать, что частота и количество кликов мышкой (или пальцем по сенсорному экрану) в современных играх заменяет их качество, что читать вообще становится «не модно». Но в своей

жизни мне не довелось встречать интересных, умных людей, которые не читали книг. Как вы думаете, почему?

Может быть, потому что думать на самом деле — это неспешное занятие? Именно думать, а не отвечать на вопросы викторин готовыми ответами? Думать — в значении понимать, собирать факты, сравнивать и делать выводы. А потом — строить гипотезы, пробовать, испытывать этот мир. Познавать его! Словом, совершать то, чему учится игрок в текстовой игре! Нашим детям необходима интерактивная литература! В виде книг-игр и текстовых квестов. Хотя бы некоторым.

А раз это нужно — это надо делать. Надо организовывать кружки в школах и детских клубах. Пропагандировать интерактивную литературу в интернете и социальных сетях. Устраивать конкурсы и фестивали игр. Устраивать фан-конкурсы иллюстраций к текстовым играм. Писать музыку к ним. Но для начала — учить детей в них играть и делать их. Как знать — может быть, и я лично вскоре сам еще вернусь к этой идее?

Русская интерактивная литература в эпоху средневековья

автор: Евгений Бычков

Существует у нас мифическое сообщество любителей русской интерактивной литературы. Чуть больше двух лет назад я внес туда неоценимый вклад – придумал ему меткое и самую малость издевательское название «ифня» (т.е. тотально обрусевшее IF, Interactive Fiction). В «ифню» входят все, кто играют и пишут игры в этом жанре или просто интересуются им, а так же прихлебатели, которые настолько активно им не интересуются, что живут тут постоянно. Царит в «ифне» махровый феодализм, поскольку все сообщество раздроблено на мелкие кружки-княжества по платформенному признаку. Давайте на минуту окунемся в каждое из них и прогуляемся по этому странному миру. Причем, совершенно бесплатно.

(Для эрудитов на всякий случай поясню, что платформа — это такая программа-движок и нужна она для того, чтобы не писать игру с нуля, а сразу дать автору некий инструмент в руки.)

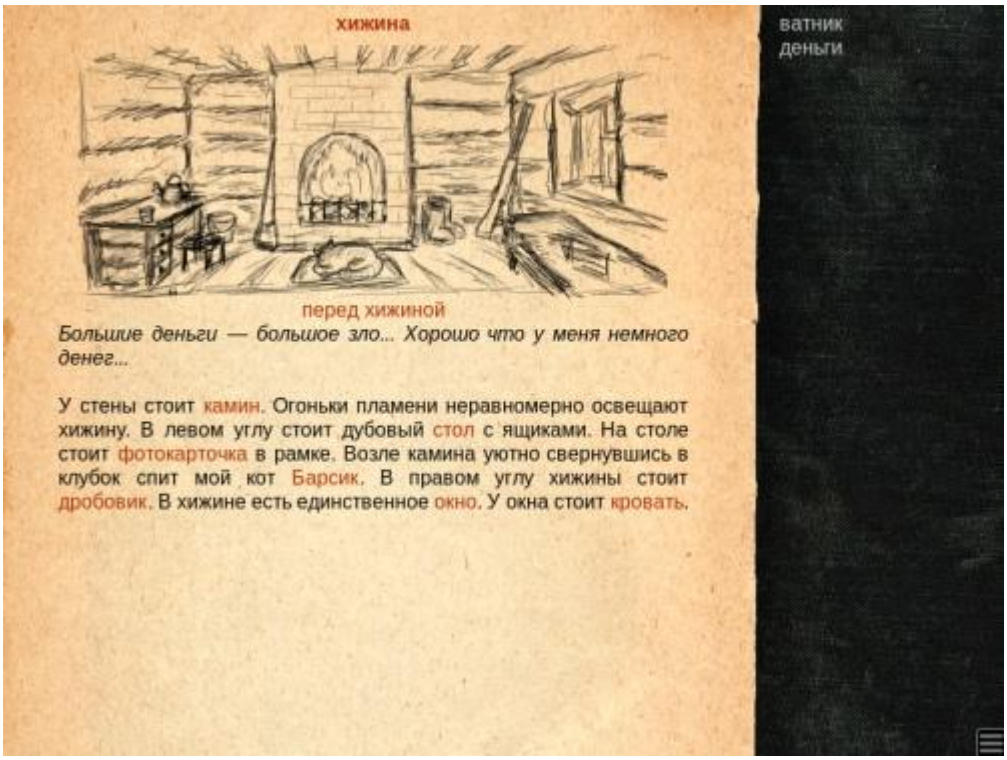
Федеративная республика INSTEAD

Мощное молодое государство с поддержкой тяжелой Linux-артиллерии. Интересной особенностью этого образования является репозиторий игр — кладовка, куда попадают игры, которые проходят отбор создателя данной платформы. Кроме оригинальных

игр, на INSTEAD-е создают и ремейки игр прошлых лет. Интересно, что на самом INSTEAD-е можно запускать игры, написанные для других платформ (URQ, Космические рейнджеры) — собственно, поэтому я и назвал республику федеративной. Президент республики никто иной как создатель самого INSTEAD и автор множества игр на нем – Петр Косых.

Типичный представитель этого сообщества ходит на сайт INSTEAD (довольно редко), читает IFprint.org, недолюбливает конкурсы, критику, графоманию и «ификшен» (при этом обожает эти конкурсы и ификшен многословно критиковать), знает значения понятий «маргинал», «постмодернизм», «диалектика» и «ЧСВ», всегда рисует к играм картинки в набросочном стиле, любит Linux и трекерную музыку. Игры пишет с названиями либо состоящими из одного громкого слова («Проход», «Бойкот», «Сарай»), либо воспевающими пролетарские профессии — «Шахтер 3», «Мясник», «День сантехника», «Пескоструйщица». Управление в играх в основном завязано на манипуляции предметами. Здесь очень любят хардкорные пазлы и игры побольше.

Это сообщество для суровых мужиков и админов.



Первая, и она же самая типичная, игра на INSTEAD

Уркистан

Сообщество URQ — это, строго говоря, вообще не государство, это Дикое поле. Разработчики тут менялись как перчатки, каждый третий написал свою модификацию URQ, а каждый второй, очевидно, еще ее напишет. Отсюда, наверное, и повелось, что текущий разработчик платформы лидером сообщества вовсе не является. Да какой лидер — тут вообще все и всё без царя в голове. Люди приходят, уходят, возвращаются через годы. Ведь если ты в «урке» — это навсегда. Пропадать на три-четыре года — это норма, а если ты исчезнешь на полгода никто даже не заметит, и разговор продолжится с того же места.

Интересной особенностью этого мирка является IRC-канал, поменявший множество серверов, но все равно наполненный людьми, жаждущими говорить о чем угодно, только не о текстовых играх.

В этом сообществе, состоящем из безусловно талантливых, но ленивых на всю голову людей, рады всем. Особенно тем, над кем можно всласть поиздеваться.

Типичная игра на платформе URQ

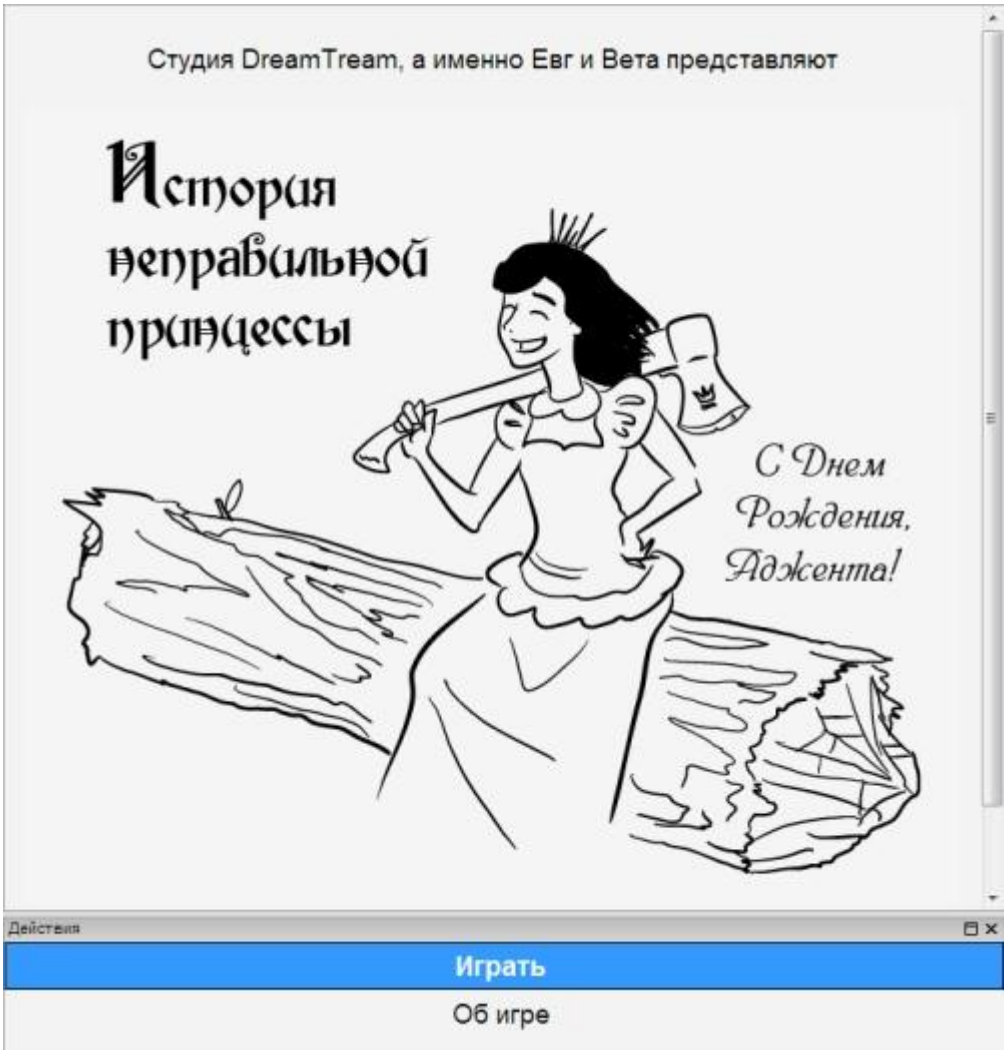
Член сообщества «урки» пишет игры на платформе URQ (написал одну игру и хватит, может через год-два еще напишу), читает старые Уркистанские вестники, любит скандалы, дуэли на играх, изредка

посещает URQ форум, еще реже — закачивает игры на URQ сайт, но регулярно заходит на IRC-канал #urq, чтобы поругать Евга (всегда найдется за что).

(Советую заглянуть в мою прошлую заметку, чтобы почувствовать дух этого сообщества).

Королевство QSP

Это довольно крупное сообщество вполне себе процветает под пятой короля по прозвищу Nex, разработчика QSP-проигрывателя Quest Navigator, автора планов по карательной монетизации и т.д. С уходом из сообщества создателя QSP Байта Некс не побоялся взять все (сайт, форум, конкурсы) в свои руки и ведет сообщество куда-то вперед в далекие дали, не устает портировать QSP на «андроиды» и «яблоки».



Игры для QSP зачастую выглядят именно так

По странному стечению обстоятельств QSP привлекает девочек и обильно населено мечтателями о текстовых RPG. На зависть всем остальным сообществам здесь есть даже один порнограф-отшельник, автор игр про «Королевскую Охоту» и «Вальта Плетей». Живет он правда вдали от QSP-людей, в своем популярном блоге.

В стародавние времена королевство QSP активно враждовало с Уркистаном, но теперь славится лишь редкими вылазками со своими играми на Appstore под знаменами Некса (гордо реет на них изображение бабочки и фонаря).

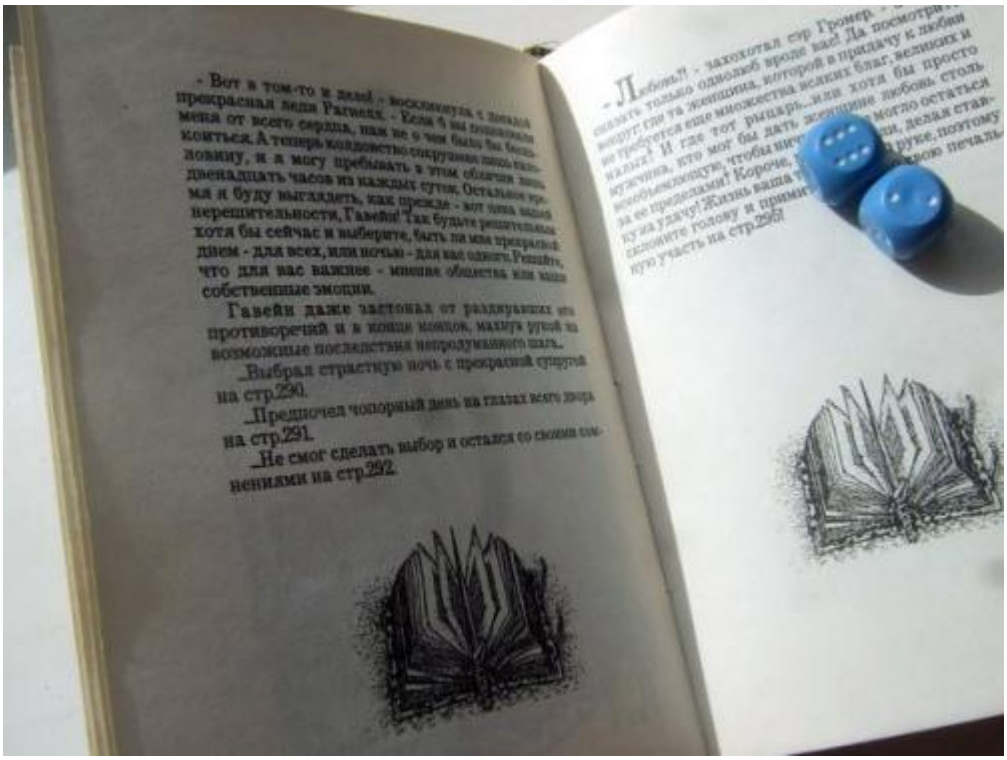
Здесь проводятся свои ежегодные QSP-конкурсы с денежными призами и самобытными правилами, по большим праздникам делают игры-открытки. Опять же, тут есть девочки, феи и игры про волшебство. Игры причем выходят достаточно регулярно.

Книжное царство quest-book.ru

Это сообщество настоящих любителей жанра книг-игр. Мне повезло присутствовать при его зарождении, и я помню с каким азартом и трепетом эти (или уже не эти) люди собирали редкие тогда «сканы», с каким трудом разыскивали их где-то, либо сами добывали книги, сканировали, распознавали, верстали первые PDF-версии.

К этой волшебной стране мне было трудно подобрать эпитет – эти ребята, как мне кажется, живут в реальном мире. Они любят держать игру в руках – настоящую, бумажную. Переворачивать в ней страницы, зачитывать до дыр, ставить на полку. Там есть такой человек – Селиванов. Он настолько большой энтузиаст этого дела, что даже создал с нуля свое собственное издательство: сам печатает, сшивает книги-игры, сам рассылает. Заключил даже договор с Браславским (иконой русских книг-игр). Дело совершенно неприбыльное, но он не сдается. На прошлом голосовании за лучший проект года я голосовал за него.

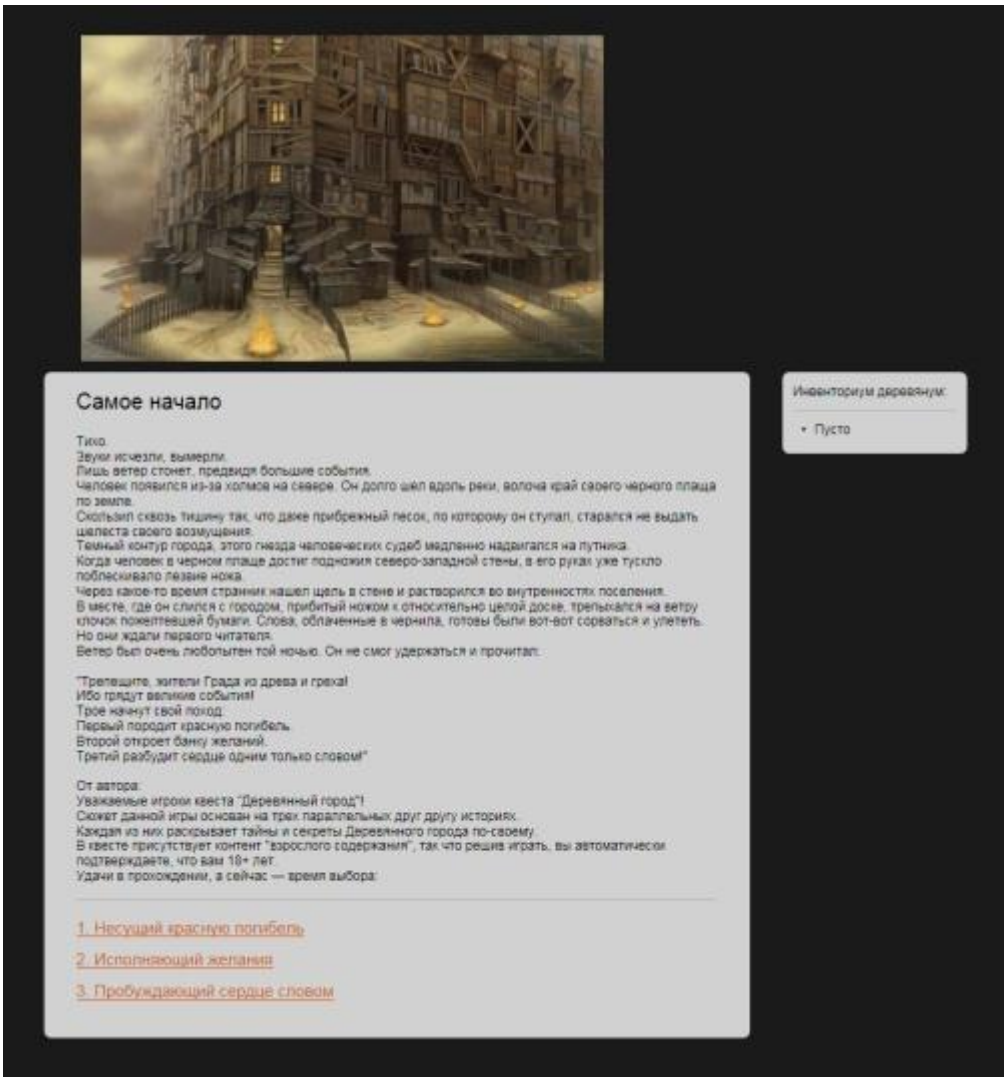
Про остальных обитателей этого царства и текущую ситуацию там мне трудно что-нибудь добавить, интерес мой к книгам-играм несколько угас с годами, и в это сообщество я практически не наведываюсь. Но можете почитать недавнее интервью с главным по сайту — Jumangee.



Островное княжество Квестер

Сообщество очень напоминает раннюю «урку», но в отличие от нее, здесь все завязано на самое себя – тут нет исконной урк-борьбы с какими-то мифическими внешними врагами и обстоятельствами, как нет и жестокого естественного отбора авторов (зато есть искусственный отбор игр посредством модерации). Практически полностью изолированное от остального мира, но очень самодостаточное и многолюдное сообщество. Запертым на собственном сайте оно оказалось по одной простой причине. Игры с Квестера – только онлайн, их невозможно отделить от сайта Квестера, сохранить себе на компьютер или поиграть в них где-то еще. Благодаря внешней простоте создания игр при помощи визуального конструктора и онлайн возможностям, Квестер приобрел несколько лет назад небывалую популярность среди юных авторов, а посещаемость Квестера и сейчас недостижима для сайтов других платформ. Здесь есть свои традиции, свой сленг (самый известный мем – «пКсто»), однажды проводился прекрасный конкурс, давший сайту действительно хорошие игры. Отличная находка правителей этой страны (модераторов) – веселые обращения к своим подданым: продолжительные видео-стримы с хохотом, импровизированным прохождением игр, обсуждением новинок, отважным взятием интервью по скайпу и т.д.

Типичный обитатель квестера юн, горяч, пришел после уроков домой и тут же написал новую игру про свои приключения или приключения «замби». Еще он любит играть в майнкрафт, мемы, посещать сайты вроде мультатор-ру и не понимает, как текстовая игра может быть без картинок из интернета. Игры здесь, может, и просты, но их тысячи, больше чем где-либо еще.



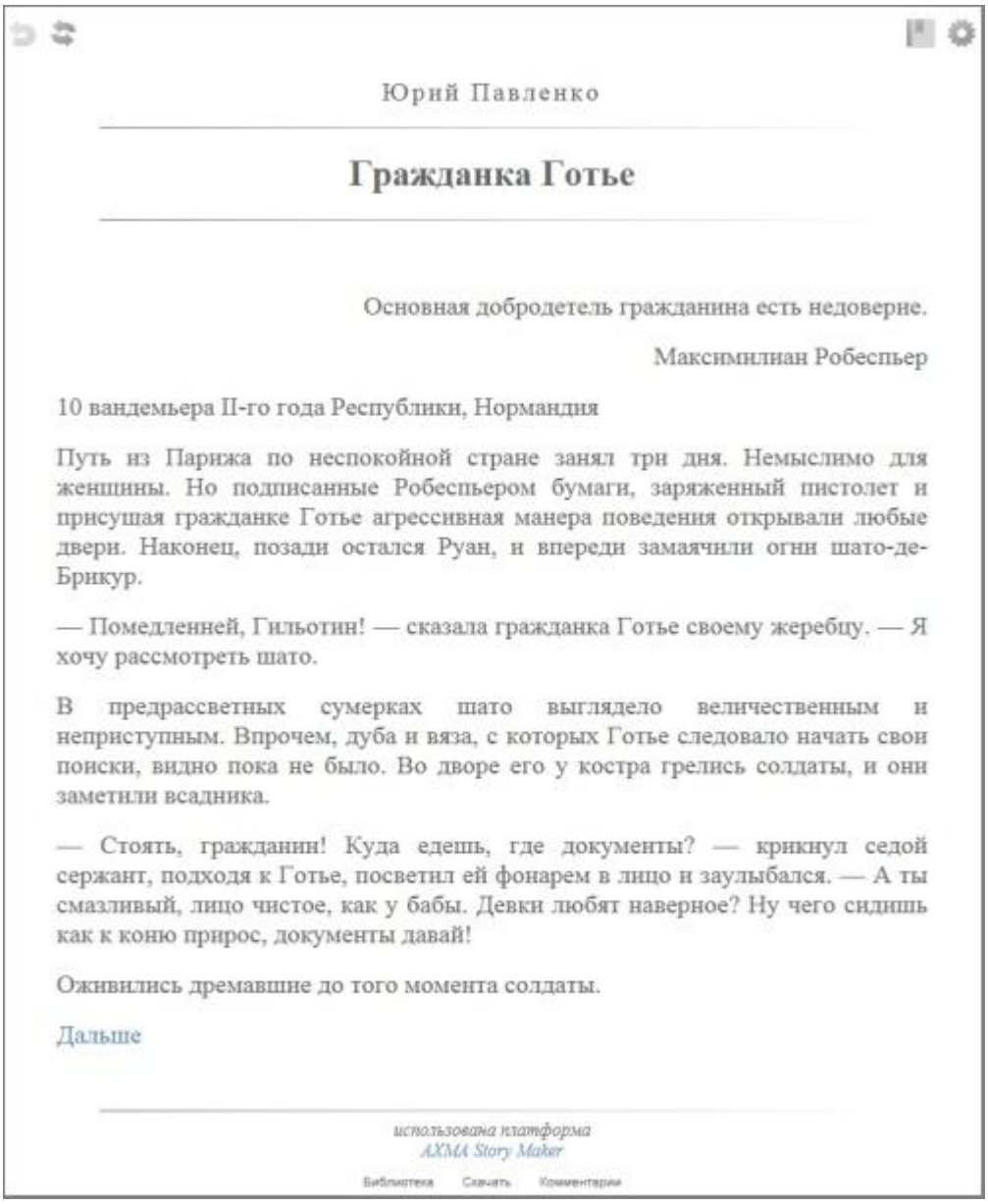
А вот так обычно выглядят игры на Квестере… Впрочем, нет. Эта, скорее, исключение.

АХМА, Новый свет

Это самое юное, еще только формирующееся сообщество, история возникновения которого навевает мысли о Золотой Лихорадке конца 19 века и немного — о знакомстве европейцев с аборигенами. В прошлом году АХМА ворвалась на КРИЛ, потрясая блестящими

призами. С блеском взорвав конкурс, она на крыльях онлайна вспорхнула на арену «ифни» под чутким руководством разработчика платформы и невидимых нам серых кардиналов. Об особенностях и традициях этого государства говорить пока рановато, зато наблюдать за его развитием очень интересно. Есть онлайн библиотека игр, блог с полезными советами. В отличие от Квестера, АХМА-игры можно сохранять для оффлайн проигрывания, выкладывать на свой собственный сайт и, самое главное, можно писать их в редакторе кода, а не только визуально.

Пока что АХМА стреляет играми залпом, причем попадаются очень хорошие.



Юрий Павленко

Гражданка Готье

Основная добродетель гражданина есть недоверие.

Максимилиан Робеспьер

10 вандемьера II-го года Республики, Нормандия

Путь из Парижа по неспокойной стране занял три дня. Немыслимо для женщины. Но подписанные Робеспьером бумаги, заряженный пистолет и присущая гражданке Готье агрессивная манера поведения открывали любые двери. Наконец, позади остался Руан, и впереди замаячили огни шато-де-Брикур.

— Помедленней, Гильотин! — сказала гражданка Готье своему жеребцу. — Я хочу рассмотреть шато.

В предрассветных сумерках шато выглядело величественным и неприступным. Впрочем, дуба и вяза, с которых Готье следовало начать свои поиски, видно пока не было. Во дворе его у костра грелись солдаты, и они заметили всадника.

— Стоять, гражданин! Куда едешь, где документы? — крикнул седой сержант, подходя к Готье, посветил ей фонарем в лицо и заулыбался. — А ты смазливый, лицо чистое, как у бабы. Девки любят наверное? Ну чего сидишь как к коню прирос, документы давай!

Оживились дремавшие до того момента солдаты.

Дальше

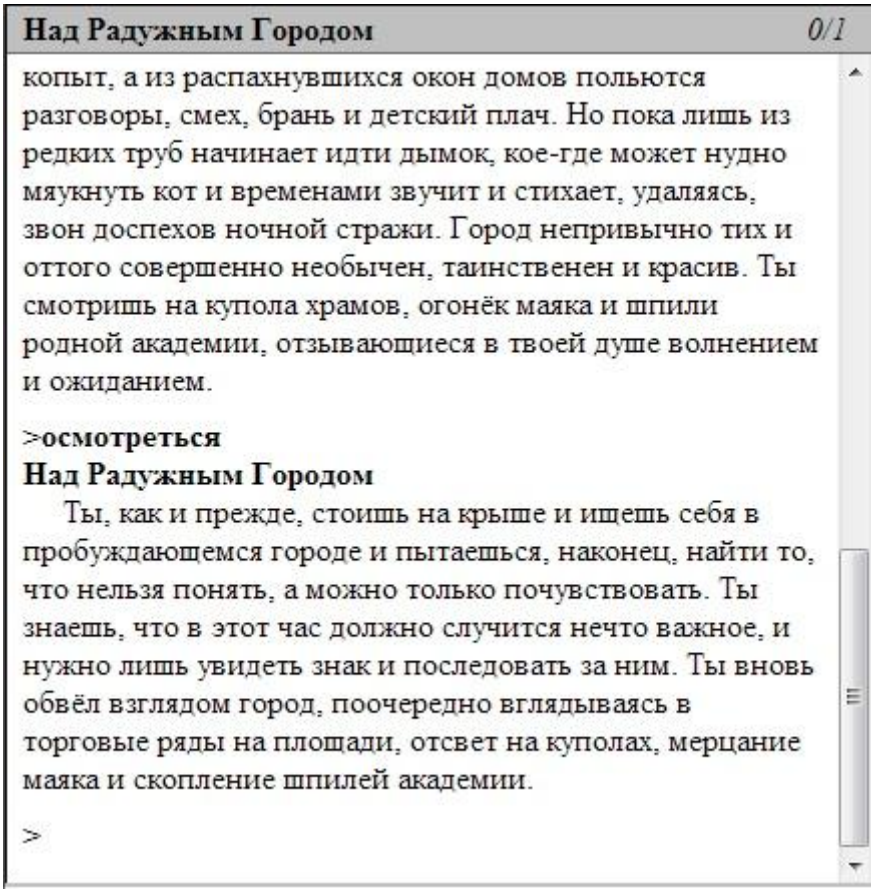
использована платформа
AXMA Story Maker

Библиотека Скачать Комментарии

Вот как раз одна из таких

Покинутые колонии RInform и RTADS

Парсер. Наследство от дедушки. Эти земли пребывают в запустении, несмотря на то, что в стране вышеупомянутого заморского предка процветание царит невероятное. Тем не менее, в наших суровых условиях нежному парсеру трудно. Вот и гуляет по великолепно построенным пустым зданиям колоний ветер. Волшебным сном спит где-то в недрах изящных сводов rtads.org лидер RTADS-сообщества ГрАнд. Странствует где-то гулящий апологет Inform-а Яндекс. Придет, покрасит крышу на rinform.stormway.ru и снова отправляется в путь. А больше практически и нет никого, лишь изредка забредают случайные люди. Игры здесь пишут в жирный год по две штуки, но зато выглядят они почти как настоящие.



Одна из немногих игр на RTADS

Великая крепость ifiction.ru

До сих пор именуемая многими «Тяп» (по старому адресу сайта taplap.ru). Была построена во времена незапамятные вечным

собирателем земель Олегусом. Задумывалась как великий объединяющий союз для людей с разрозненных мелких сайтов и форумов любителей интерактивной литературы и вскоре стала прибежищем философов от текстового геймдева, адептов метафизики «ифни» и любителей рассуждать о великом. К сожалению, люди не совсем правильно поняли великую суть «тяпа», и разрозненных сайтов и форумов с тех пор стало даже гораздо больше. Однако здесь действительно собирается народ из разных сообществ. В основном, конечно, чтобы попрепираться друг с другом, рассказать о своих успехах и покритиковать чужие идеи, на мгновение при этом превращаясь в единое целое. А затем разбредаются по домам.

Более десятилетия (десятилетия!) безусловный хозяин в доме здесь Олегус. Посмотрите, как зорко он следит за детскими шалостями, как милостиво карает или жестоко награждает своих подданных, как помогает им, а временами даже приоткрывает свои грациозные планы на будущее. Причем планы эти с каждым годом все масштабнее и грандиознее.

Олегус так ловко настроил для «тяпа» главную страницу, что теперь по ней можно следить за новостями в мире текстовых игр, подглядывать в различные форумы, блоги и тематические твиттер-ленты. Что очень здорово.

Игр как таковых здесь не пишут, зато для мероприятий и пиршеств самое раздолье.

*

Конечно же, кроме всех этих чудесных объединений непонятных людей существуют и вольные странники, меняющие платформы и еще не сделавшие выбор, а так же люди, которые пытаются писать на своих собственных движках. Только вот назвать эти деклассированные элементы сообществом пока нельзя.

Резюмируя рассказ о вышеупомянутых осколках «ифни»… Как видите, микро-сообщества у нас разношерстные, со множеством своих фишек, традиций, интересов и особенностей. При этом получается ситуация, что большинство людей в них замкнуто в своем кругу, в гости почти не ходят и понятия не имеют, что происходит за углом – какие там выходят новые игры, какие придумываются идеи, какие есть возможности у других платформ и т.д. Наивно было бы думать, что раз играми наша «ифня» не сильно богата, да и платформ наперечет, то все они известны пишущей публике (о публике играющей и пребывающей вне сообщества я

вообще молчу). По факту единственный человек, который играет во все игры и примерно знает всю ситуацию везде — это Серый Волк, создатель сайта rilarhiv.ru. Даже не спрашивайте, я не знаю зачем Волку все это нужно и что бы сказал по этому поводу дедушка Фрейд, но честь ему и хвала.

В такой сложной ситуации просто необходимо что-то оживляющее и привлекающее внимание. И при этом общее, для всех. И нечто такое у нас действительно имеется. Но об этом я расскажу уже в следующий раз.

Все, что вы боялись узнать о КРИЛ, но хотели спросить

автор: Евгений Бычков

Уже семь лет подряд вы можете присылать на КРИЛ свои игры (либо свои переводы иностранных игр – это совершенно отдельная и, к сожалению, совершенно непопулярная номинация), а люди в это поиграют и все это оценят. Никаких ограничений на платформы, на темы – пишите то, что считаете нужным, главное, чтобы это была интерактивная литература и чтобы это было написано на русском языке. А потом вам дадут призы и напишут обзоры! Или нет. Но без отваги нет и браги.

Как начинался КРИЛ

Оригинальный КРИЛ возник в мохнатом 2006 году, однако, если копать еще глубже, у него были предшественники. Идея создать свой конкурс витала в воздухе достаточно давно, и вот однажды…

Если вы читали мою заметку об Уркистане, то наверняка помните о персонаже по имени Grue. Да, это именно он написал первую рускоязычную менюшную платформу, но этого было недостаточно. По выражению одного из форумчан того времени, Grue жил по девизу «лучше быть первым, чем лучшим» — и его уже было не остановить. В 2002 году, воодушевившись прошедшим на западе конкурсом IFcomp (7th Annual Interactive Fiction Competition), он заручается безусловным противодействием со стороны сообщества и создает свой RUSCOMP02. Казалось бы, ничего не предвещало беды

– ни англоязычное название русского конкурса, ни переводные правила, ни своеобразная манера организатора общаться и рекламировать себя. Даже удивительно, что конкурс провалился.

Вот как подвел итоги мероприятия старожил ifiction.ru Olegus t.Gl.: «Наконец, закончился конкурс Grue, о котором он кричал на каждом углу (однако теперь возникает опасность, что он начнет еще громче орать насчет RUSCOMP03). Результаты следующие. Участие принимала только одна игра Андрея Вяткина «Приключения Незнайки и его друзей». Она и оказалась победителем. Что это за игра, сказать нельзя, поскольку с сайта Grue она не качается (что касается самого Незнайки, то мне нравится и этот герой и его приключения).»

Олегус не стал ограничиваться только подобными высказываниями, а засучил рукава и в том же году перепровел конкурс так, как считал нужным. На его «Конкурс игр в жанре Interactive Fiction» было принято аж целых пять игр. По итогам голосования победила самодельная парсерная игра «Тень злобы». Успех был, как видите, небывалый, и с конкурсами на ifiction.ru было покончено до 2006 года.

Но все же конкурс был нужен как тогда, так и сейчас. О причинах этого я как раз и рассказывал в своей прошлой заметке. Вкратце, суть такая. Сообщество «ифни» раздроблено и необходимо что-то веселое и объединяющее всех. Таким чем-то, на мой взгляд, и является КРИЛ. Тут есть возможность и показать лучшее на своей платформе, и написать новое, и полюбоваться на то, что ошибочно считают лучшим и новым все остальные. А еще тут есть призы, слава, дух соревнования и все эти вещи. Главное событие года.

Кто вообще придумал это название КРИЛ?

Науке в моем лице это неизвестно. Возможно, его придумал персонаж под ником ifn00b. Впрочем, название конкурса тогда звучало чуть-чуть иначе – Конкурс «РУССКАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛИТЕРАТУРА» 2006. А первый КРИЛ как «Конкурс Русской Интерактивной Литературы» провел в 2007 году Евгений Туголуков, он же Korwin.

Название — это ерунда. А вот насчет эмблемы конкурса было огромное количество занимательных споров. И пусть они ни к чему не привели, зато какой полет мысли!

Народ отчаянно философствовал: «Согласен, что нужно скрестить печатную машинку и монитор. Тут есть глубокая метафора низведения компьютера к его проистокам, свойственная нашему движению, и в тоже время — развитие старых форм на новом витке».

И фантазировал: «Предлагаю символом сделать зомби, как одну из самых известных игр-родоначальников. Если так уж хочется приколоться, то пусть зомби будет в ушанке и рычит «КРЫЫЫЛ»».

Другие же предлагали использовать в качестве наглядного примера логотип IFcomp:

Популярной идеей стала каламбурная связь между аббервиатурой КРИЛ и планктоном «криль», т.е. креветкой: .

Я тоже не стал себя ограничивать и принял участие в этом мракобесии, накидал пару вариантов с русским колоритом. Например, вот:

На всякий случай – это валенок в ушанке

И вот:

Рисунков, правда, и без меня хватало, например, выкладывали такие вещи:

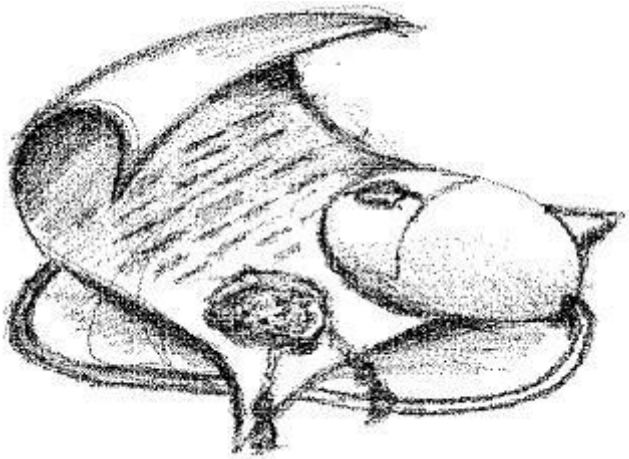
За что и получали подобные комментарии: «Предлагаю аквариум убрать, печатную машинку поменять на карандаш, и в качестве эмблемы нарисовать креветку-крил у которой вместо фаллоса торчит карандаш, что будет символизировать и творческое возбуждение, и подразумевать муки последующего рождения квеста».

Картинка, кстати, не замедлила появиться:

Разошедшись, я даже выдал вот такое панно, изображающее Корвина в роли организатора:

Сам Корвин тоже не отставал и нарисовал вот такое:

Удивительная вещь – в сообществе любителей *текстовых* игр все рисуют как одержимые. Найдите, кстати говоря, одну неточность в этом произведении ASBera, которая как бы добродушно намекает откуда у нас что растет:



В том году ни одна эмблема официального долгоиграющего статуса не получила, ну а в наши дни для всяческих постов в интернете часто используется вот такое простенькое изображение:

>КРИЛ 2012

И все.

КРИЛ в первый раз

Могу вам доложить, что с организаторами на первом КРИЛ творилась такая чехарда, что начали даже ходить слухи о нависшем над конкурсом проклятии.

2006 год. Сразу после окончания приема работ организатор ifnoob пропал в неизвестном направлении, и мы можем только догадываться о причинах его исчезновения. Впрочем, этого организатора настолько благополучно забыли, что, когда он вернулся, никто даже не поинтересовался, а куда он, собственно, тогда так аккуратно исчез. На место без вести пропавшего ifnoob-а встал Корвин, но проклятие настигло и его — он даже попал в больницу (к счастью, все обошлось благополучно).

Проведение и подсчет голосов тут же взял на себя активный участник конкурса Гранд (прародитель RTADS). Но и у него сразу же начались странные проблемы – и Гранд отсутствовал несколько дней. Впрочем, затем успешно вернулся и в руках его были результаты голосования. По невероятному стечению обстоятельств как-то так оказалось, что на конкурсе победила его собственная игра («Дримор», RTADS). Проводить следующий КРИЛ Гранд не стал, а, напротив, поспешно уехал из сообщества в сторону Китая и появляется теперь в лучшем случае раз в год.

Но мы, конечно, не будем подвергать сомнению его безукоризненную репутацию, особенно в таком престижном издании.

Как изменялся КРИЛ

Меняются какие-то детали, вроде допуска на конкурс онлайн-игр, введения номинации «проект года», призов победителям, способа проведения голосования — но концепция, в принципе, неизменна. Как у нас заумно написано на главной странице, «цель конкурса — способствовать развитию русской интерактивной литературы путем привлечения внимания общества как к процессу создания произведений интерактивной литературы, так и к самим произведениям, а также путем поощрения наиболее талантливых авторов».

До прошлого года самые популярные платформы для создания игр на КРИЛ были парсерная RTADS и менюшная QSP. Теперь же несомненный лидер — AXMA.

Игры на RTADS аж три года подряд занимали первые места, и только на четвертый год удача отвернулась от платформы (игра на RTADS заняла второе место). А вот последние места в конкурсе чаще всего занимали игры на URQ, что тоже может являться своеобразным предметом гордости.

Вообще у меня есть коллекция всяких занимательных фактов про игры КРИЛ. Например:

- На каждом конкурсе русской интерактивной литературы непременно участвует хотя бы одна игра с английским названием.
- Самую большую поддержку игроков на конкурсе (средний балл 8,3) получила игра «Возвращение квантового кота» Петра Косых, которая заняла первое место в 2009 году, а самую ничтожную — игра «Фазок» Егора Бесталанного (средний балл 3,6), которая заняла последнее место в 2007. Интересно, что, согласно статистике, на всех конкурсах, в которых участвовали игры, подписанные именем Петр Косых, Петр всегда и занимал первое место. В отличие от Егора, который с поразительным упорством занимал на всех конкурсах исключительно последние места.
- Обычно игру на КРИЛ пишет всего один человек, но в 2009 году в конкурсе участвовала игра, в титрах которой значилось шесть соавторов, причем для части упомянутых там людей это было сюрпризом (игра «Во ржи»). Игра не заняла призового места, однако титры игры на сегодняшний момент по праву могут считаться самыми пафосными и подробными за всю историю РИЛ. В них около 100 строчек, упомянуты десяток человек и около сорока персонажей игры, причем перечислены поименно 2 свиньи, бык, корова, петух, 11 кур и 17 поросят.

А для тех, кто любит цифры:

- 2006 год – 5 игр, победила игра «Дримор» (RTADS)
- 2007 год – 9 игр, победила игра «Кащей или златоквест» (RTADS)
- 2008 год – 6 игр, победила игра «Башня между мирами» (RTADS)
- 2009 год – 8 игр, победила игра «Возвращение квантового кота» (INSTEAD)
- 2010 год – 6 игр, победила игра «Сказочка на ночь» (QSP)

- 2011 год – 15 игр, победила игра «В тени Сумрачного леса» (URQ)
- 2012 год – 56 игр, победила игра «Драконы и принцессы» (AXMA Story Maker)

КРИЛ и AXMA

Если говорить о конкурсах, то не могу не вспомнить последний КРИЛ, где, как поговаривают, AXMA оттянула многих авторов на себя. В том числе и за счет финансового поощрения авторов. То, что AXMA всколыхнула народ — это чудно, ново и полезно. Из 35 работ больше двух третей пришли от новых непознанных авторов. Внимание к жанру привлечено, люди копошатся, разбираются, терзают несчастного разработчика вопросами. Это прекрасно.

Вопли про переманивание мне слышать хоть и интересно, но довольно странно — автор человек вольный, со своей головой на плечах. Цепями еще авторов привяжите к своей платформе, бейте их плетьми и снимайте это на видео. Очень интересно будет на это посмотреть, особенно людям с других платформ.

Если человек действительно тверд в своих убеждениях, такими деньгами его в сторону не сдвинешь, тогда как колеблющегося может поколебать что угодно, не обязательно деньги.

И я не думаю, что платформа как таковая должна быть настолько важна для автора, чтобы он только на ней родной и писал. Каждому разработчику, конечно, неймется, чтобы все писали исключительно на его платформе, но в конце концов платформа — это просто инструмент, его надо подбирать под конкретную задачу-игру. Самое главное же это то, что ты хочешь сказать или сделать своей игрой, идея игры, игра, а все остальное — не столь важно.

А с точки зрения игрока меня не должно волновать, на какой платформе игра написана. Лишь бы запускать было удобно, а играть — интересно. Я даже не обязан знать, что какие-то платформы для игр существуют в природе.

Монетизация

Монетизация — штука неоднозначная. Расскажу на своем примере. Меня стронуть с места и заставить делать что-то полезное весьма непросто, так что лишняя мотивация никогда не помешает. Я всегда

пишу либо для людей, которые мне нравятся, либо для себя самого (а я себе нравлюсь). Писать же с единственной целью получить деньги или для неких безликих масс игроков я считаю занятием глубоко мне неинтересным и немного безнравственным. Пусть этим занимаются корпорации зла типа Zynga. А вот в качестве бонуса к уже достигнутой цели получить награду мне всегда приятно. Так что на данный момент моя оценка монетизации сугубо положительная.

Но давайте учтем то, что я вряд ли могу являться хорошей ролевой моделью для авторов и не будем такими голословными и однозначными.

Однажды профессор Вербах (Пенсильванский университет), человек, считающий себя специалистом по игрофикации, поведал мне о таком удивительном эксперименте на детях (он вообще по-моему любит рассказывать кому попало всякие истории):

В классе для рисования есть детишки, которые не любят или не особо жаждут рисовать и есть дети, которые обожают это дело так, что грызут карандаши в припадке восторга — этим порисовать только дай. Вот они и сидят в этом классе, рисуют. В эту прекрасную систему учитель вводит одно изменение — награду. Теперь, если ты хорошо нарисуешь, то получаешь вознаграждение (это может быть конфета, игрушка, блестящая звездочка, «ты молодец!»). И постепенно ситуация меняется. Дети рисуют уже не потому, что рисовать — это офигеть как весело, а потому что они хотят наестся конфет от пуза. Но вот проходит какое-то время, и учитель прекращает их награждать. Тут внезапно оказывается, что те дети, которые раньше любили рисовать до безумия уже не чувствуют в себе этого странного желания, а их рисунки становятся все хуже и хуже.
Произошло замещение цели с внутренней на внешнюю, внешнюю потом убрали, и у человека ничего не осталось. Эта дьявольская штука с убиением муз заводским способом называется «эффект сверхоправдания», и получается он всякий раз, когда мы платим людям за то, что они делали бы и сами по себе.

(Утрируя Вербаха, скажем, что он утверждает, будто материальная мотивация не подходит для креативных задач. Этот добрый дядя как бы нам предлагает всех художников заморить голодом.)

Вопрос, почему же в случае с нашим КРИЛ этого эффекта не возникнет, я оставлю открытым и предоставлю вам самим пошевелить мозгами и напрячь воображение.

Одно мне ясно из всей этой истории с детьми – АХМА ни в коем случае нельзя прекращать подкармливать своих авторов.

А какое я вообще имею отношение к КРИЛ?

Дело было так.

Хотя нет, сначала поясню диспозицию. Каждый, кто проводил когда-либо КРИЛ, старался как можно скорее от него избавиться. Не понятно, в проклятьи ли было дело или проводить КРИЛ действительно настолько трудная задача, что ни один организатор не задерживался на своем посту больше года. Кроме человека по имени Валентин Коптельцев и по прозвищу Uux. Тут следует заметить, что это великий энтузиаст нашего дела и, возможно, самый опытный человек в сообществе. Когда я еще ходил под стол пешком, он уже писал настоящие парсерные игры, участвовал и занимал крутые места на зарубежных IF-конкурсах, писал статьи в культовый IF-журнал SPAG и слушал Монгол Шуудан. И вот этот человек второй год вынужден проводить КРИЛ, на носу год третий и, надо признать, от подобной деятельности нервы у легенды уже на пределе. А передать конкурс некому — добровольцев нет (и неудивительно — ведь бонусов тут нет никаких, только все кому не лень ругать начнут).

С этим уважаемым человеком я по своему обычаю и повздорил на #urq канале. Слово за слово завязалась дуэль, а, надо сказать, дуэли на играх я обожаю. Люблю, знаете ли, интриговать и соревноваться. Ты пишешь игру, твой противник пишет игру, некто третий выбирает из них лучшую, и проигравший выполняет требования победителя. Все честно, все довольны, конфликт исчерпан.

Тут же позвали секундантов, согласовали условия — это дело у нас хорошо налажено. Сошлись на том, что в случае проигрыша Uux-а ему следовало извинится перед моим другом Миихаилом Федотовым за нанесенное тому оскорбление. Если же проигрывал я, то в наказание я должен был провести КРИЛ вместо Uux-а.

Здесь надо уточнить, что Uux не просто хотел отделаться от конкурса и вручить его кому попало. При всей моей безалаберности уже много лет подряд я проводил традиционный уркистанский конкурс ЛОК (Летняя Олимпиада Квестов) и чувствовал себя при этом прекрасно (в отличии от любого из проводившего КРИЛ, к примеру). Uux эту особенность моей внешности подметил и положил на меня глаз.

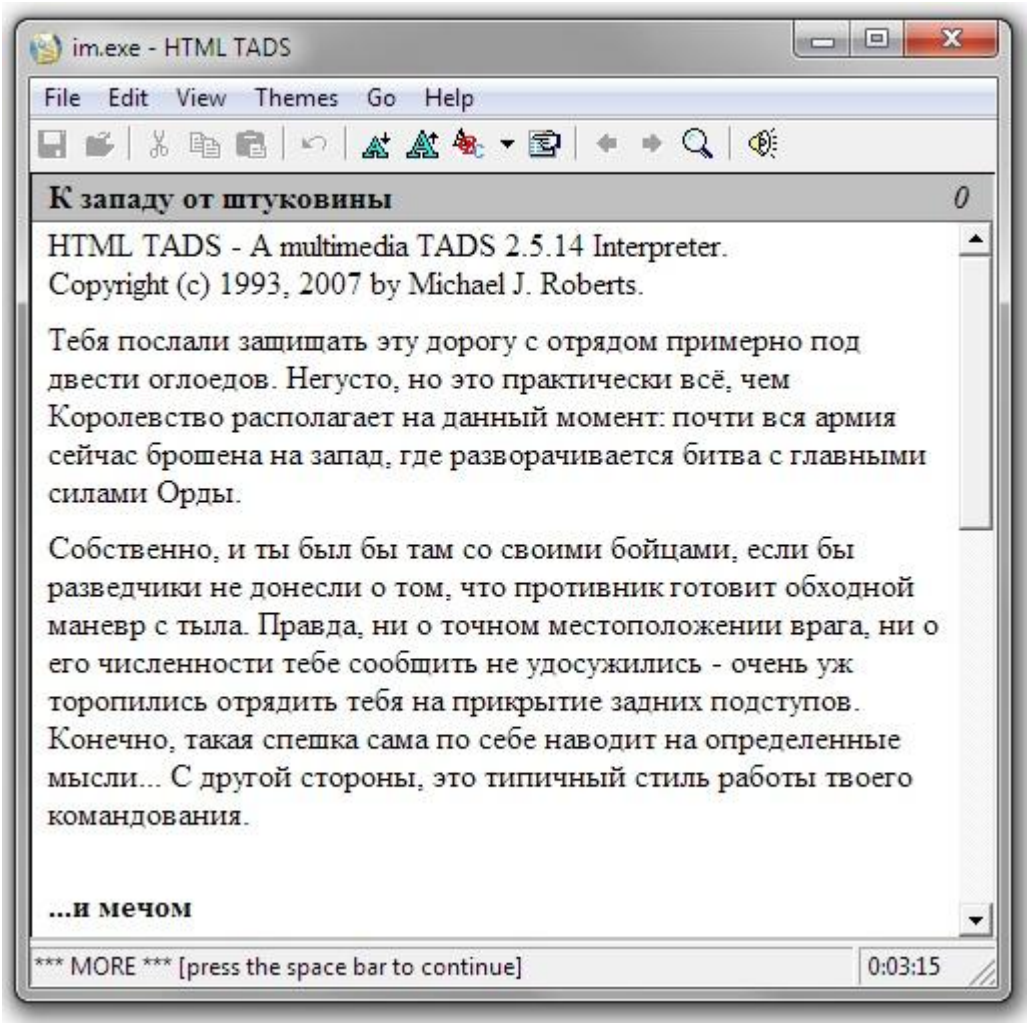
Из уважения к моему противнику я предоставил ему выбор оружия — писать игры мы договорились на TADS, а это, как выяснилось, платформа для парсерных игр. Чтобы понервировать наиболее эрудированных читателей я поясню, что парсерная игра — это такая игра, где вам приходится печатать все, что вы хотите сделать, а игра на это весьма остро реагирует. То есть вы ей пишете «сесть на стул», а она вам — «здесь нет предмета стул». Тогда вы печатаете «покушать», а игра вам «я не знаю такого глагола». То, о чем она пишет, когда вы вводите «xyzzy», лучше вообще не упоминать в приличном обществе. В конце концов вы набираете «взять все», и у вас в руках оказывается пульт от телевизора, северная стена и бегемот. Вы покидаете игру с чувством выполненного долга. Вот что такое «парсер».

Проводить КРИЛ мне совершенно не хотелось, а вот победить же Uux-а, да еще на его родной платформе, показалось мне крутым просто невероятно. Работа над игрой готова была закипеть, но тут я вспомнил, что ничего не знаю про TADS да и вообще мало знаком с парсерными играми. Требовался серьезный подход. Это меня и сгубило.

Где-то за пару дней я придумал прекрасный сюжет, причем по всем правилам — с завязкой, неожиданными поворотами и кульминацией. Даже написал все в подробностях в своем большом красном блокноте. Затем я немного порисовал рожицы на полях, поработал над персонажами и даже изготовил себе подробную табличку, в которой по неделям расписал, что и когда мне нужно будет делать. О, я был щедр: например, там было отведено две недели на тестирование, неделя на прототипирование, какое-то

время на чтение документации TADS и т.д. Ни с одним своим проектом я еще не проводил такой арт-подготовки. Убаюканный чувством полной безопасности и уверенности в победе, я хитро ухмыльнулся и закрыл свой большой красный блокнот.

Через месяц, как раз за неделю до окончания дуэли, я вспомнил, что мне нужно начинать что-то писать.



Скриншот из игры «...и мечом»

Сразу пришла в голову абсолютно новая идея для игры, и я впервые погрузился в TADS. Ощущения были непередаваемые. TADS меня убил. С каждой строчкой кода, с каждым новым глаголом, новым описанием (которое я писать не хотел, но приходилось, поскольку это парсер, а игрок там хочет все осмотреть и потрогать) перспектива провести КРИЛ казалась мне все более и более заманчивой. Так продолжалось некоторое время и под конец меня осенило: проведение КРИЛ — это мое призвание.

После этого я действительно три года подряд проводил КРИЛ и, как мне кажется, достаточно успешно.

Получившееся вместо игры демо я показал только Серому Волку, моему секунданту. А вот Uux дописал свою игру, называется она «...и мечом».

Идеальный организатор конкурса

Идеальный организатор выглядит так. Он умеет принимать волевое решение, а когда оно принято, держаться выбранного маршрута. Я, например, постоянно принимаю неверные решения — ничего в этом такого нет. Но если о нем объявлено официально, то все — никакого пересчета результатов, никакого «давайте я переголосую — я же думал, это баг», никаких двойных медалей и двойных стандартов. Мне кажется, подобная стабильность очень важна. И крепкие нервы тоже (ругать организатора и конкурс будут с вероятностью 0,99).

Организатор должен быть адекватен конкурсу. Существует такая вещь как традиция, и если на одном конкурсе перенос сроков — это историческая необходимость, то на другом — это крах всех устоев.

Ну и личное общение с участниками. Важно держать людей в курсе происходящего, важно реагировать на все как можно раньше и как можно тоньше. Если тебе присылают игру (на КРИЛ, например, прием работ идет по почте), ты моментально должен выслать ответ — мол, все получено, не беспокойтесь (нервы участников надо беречь, особенно ближе к дедлайну). И дальше спокойно изучать присланное. Если игру нельзя принять на конкурс, то ответ об отказе должен быть предельно точным и корректным — автор должен понимать и принимать причину.

И, конечно, правила. Хоть организатор царь и бог на конкурсе, но именно он как никто другой обязан следовать прописанному в правилах. Написано, что игры или результаты будут выложены в полночь в четверг, когда рак свистнет на медведе в лесу — кровь из носу, будь добр, выложи без опозданий. Иначе какой ты организатор, если не можешь сам себя организовать.

Еще важно иметь в виду, что обязательно что-нибудь обвалится и пойдет не так. Это скорее норма, чем исключение, поэтому должен быть запасной вариант на любую беду. А лучше всего если есть человек, который сможет тебя подстраховать, на которого ты можешь положиться. На КРИЛ мне помогало огромное количество

людей, за что им большое спасибо. Тут и Олегус и Серый Волк и наши энтузиасты-спонсоры (Uux и все остальные). И авторы, конечно.

Ну и самое главное, идеальный организатор — это не ты. Потому что, когда все это делаешь ты сам, идеальность пропадает без следа.

Будущее КРИЛ

В этом месте я, пожалуй, процитирую себя с форума.

Недавно я пришел к выводу, что за три года проведения КРИЛ сделал для конкурса все, что мог. На КРИЛ сейчас нужна свежая кровь, новые изменения в правилах, новый организатор, новый подход, новый дизайн сайта, знание организатором правил русского языка и т.д. Поэтому я с радостью и трепетом передал бразды правления и организации КРИЛ Сергею Скибе (Серому Волку), который все эти годы был со мной рядом, всегда спешил на помощь в трудную минуту, знает всю внутреннюю кухню и умеет там вкусно готовить. Он не подведет.

Тропинка для КРИЛ уже протоптана хорошая, так что дальше будет только лучше, больше и выше. Хотелось бы чтобы конкурс заиграл новыми красками, при этом сохранив все то лучшее, что вложили в него предыдущие организаторы. И в первую очередь, конечно же, я.

Наши авторы

Василий Воронков

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

Петр Косых

Петр Косых является создателем популярного конструктора игр INSTEAD, которому скоро исполняется пять лет. Петр сам написал множество игр для своей платформы - некоторые из них (например, «Особняк» и «Возвращение квантового кота») переводились на другие языки.

Вадим Балашов

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

Роман «Irreman»

Роман является автором игр «Созвездие» и «Созвездие: Полет в бездну» для платформы INSTEAD.

Евгений Бычков

Евгений - в некотором смысле лидер сообщества URQ (одной из популярных платформ для создания текстовых игр), ведущий URQ «Вестника», а также автор множества игр. Разумеется, на URQ.

Юрий Павленко

Юрий является автором множества хороших игр на самых разных платформах - URQ, QSP, AXMA и RTADS. В сообществе любителей интерактивной литературы известен под ником Goraph.

Евгений Туголуков

Евгений Туголуков, он же Korwin, - один из старожилов и наиболее активных участников ИЛ-сообщества, наиболее известный как автор многих положительно принятых игр, автор названия конкурса КРИЛ, один из разработчиков правил КРИЛ 2006, организатор первого конкурса ЗОК 2005, организатор КРИЛ 2007. Пишет игры на разных платформах, включая URQ, TADS и AXMA.

Агнесса Буковская

Агнесса Буковская - поэтесса и прозаик. Но также любит и интерактивную литературу.

Издатель журнала и главный редактор — Василий Воронков.
Журнал IFprint.org базируется в Москве, столице России.

Сайт: http://IFprint.org

Наши контактные адреса:
Вопросы и предложения — contact@ifprint.org
Отправка статей на публикацию — submit@ifprint.org

Publisher and chief editor — Vasily Voronkov.
IFprint.org magazine is based in Moscow, capital of Russia.

Site: http://IFprint.org

Contact us:
Questions and comments — contact@ifprint.org
Submit articles for publication — submit@ifprint.org

ISSN record

ISSN 2307-535X
Key title: IFprint.org
Variant title: IFprint.org. Žurnal o russkoj interaktivnoj literature