

2

IF print.org

Журнал о русской интерактивной литературе

ISSN 2307-535X

Выпуск 2. Май 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 вышедших статей. В этом, втором по счету «оффлайн» выпуске IFprint.org, вы можете найти статьи, которые публиковались на нашем сайте в апреле 2013-го.

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

Конкурсы..... 4

Конкурс книг-игр «Всегда есть выбор» 5

Конкурс «Инстедоз 2» 8

Обзоры 10

Цветок эльфа..... 11

Гражданка Готье 18

Cathedral 23

Last Raider..... 29

Кайман, помощник Шерифа 31

Ночной гость 34

Приключения Алексея: Стирка 37

Интервью 40

Nex..... 41

Ajenta Arrow..... 51

Авторские статьи 55

Текстовые игры глазами детей..... 56

URQ отдыхает..... 63

А нужен ли нам этот парсер? 74

Метапарсер..... 90

Наши авторы 99

Конкурсы

Конкурс книг-игр «Всегда есть выбор»

Конкурс «Инстедоз 2»

Конкурс книг-игр «Всегда есть выбор»



Конкурс мини-книг-игр «Всегда есть выбор» завершён, и сегодня были подведены итоги. Всего в конкурсе приняло участие восемь игр, а места по результатам голосования распределились следующим образом:

1ое место: Андрей «Gard» Журавлев, «Генезис» (средний балл — 8.61)

Комментарий от организатора: *Беспорный лидер в этом конкурсе!*

2ое место: Павел Горохов, «Хозяин тайги» (средний балл — 8.54)

Комментарий от организатора: *Отличная работа к тому-же идеально вписывающаяся в моё видение концепции конкурса. Игра получила +1 балл за оформление и указанное «соответствие концепции».*

3е место: Роман Островерхов (Ulrick), «Silent school» (средний балл — 7.73)

Комментарий от организатора: *Очень и очень хорошая книга-игра, и быть ей на втором месте, если бы не мой штраф (-0.5 балла) за жестокость – всё-таки дети...*

4ое место: Гавриченко «Dyuss» Дмитрий, «История одного отставного Стража» (средний балл — 7.51)
Комментарий от организатора: *Отличная проработка, интересная книга-игра, красивые иллюстрации, игра получила бонус 0.5 балла, надеемся увидеть продолжение!*

5ое место: Александр «Progruzovik» Илюшечкин, «Инспектор» (средний балл — 6.74)
Комментарий от организатора: *Книга-игра получилась очень неоднозначной – на что указывает довольно сильный разброс оценок у проголосовавших, что и определило среднюю оценку.*

6ое место: Ирина «Tabiti» Фёдорова, «Выжить и вернуться домой» (средний балл — 6.31)
Комментарий от организатора: *Классическая книга-игра Ирины получилась очень хорошей, но соперники были всё-таки сильнее.*

7ое место: Ярослав Отпущенников, «В поисках убежища» (средний балл — 2.58)
Комментарий от организатора: *Интересная задумка, интересные ситуации, но книга-игра сильно не доделана, за что игроки явно «наказали» автора низкими оценками.*

8ое место: Татьяна Недоспасова, «Апокалипсис» (средний балл — 2.26)
Комментарий от организатора: *Своеобразный стиль и множественные ошибки не позволили подняться игре выше.*

Победителями в номинациях стали следующие игры:

Лучший сюжет: Андрей «Gard» Журавлев, «Генезис» (средний балл – 9)

Лучшая атмосферность: Андрей «Gard» Журавлев, «Генезис» (средний балл – 8.75)

Лучший литературный стиль: Роман Островерхов (Ulrick), «Silent school» (средний балл – 8.46)

Лучшая игровая механика: Роман Островерхов (Ulrick), «Silent school» (средний балл – 8.13)

И напоследок — немного статистики:

Всего проголосовавших: 20 человек

Всего принято отзывов по играм: 120 отзывов

Подробнее о результатах голосования вы можете прочитать на сайте quest-book.ru.

Конкурс «Инстедоз 2»



Fprint.org с радостью сообщает о том, что является информационным спонсором конкурса текстовых игр на платформе INSTEAD — «Инстедоз 2». Конкурс начинается 1 июня 2013 года, а до этой даты у авторов есть время подготовить свои работы. Обзоры на лучшие игры конкурса будут опубликованы в Fprint.org. А теперь — немного о самом конкурсе.

Требования к играм

Игра для конкурса должна быть написана на платформе INSTEAD (каких-либо ограничений на использование возможностей платформы нет, игра может использовать классический интерфейс, глагольное меню или же парсерный интерфейс).

Игра может быть любого жанра и любой продолжительности. Игра может содержать иллюстрации и музыку по желанию автора.

На конкурс принимаются текстовые, тексто-графические и аудио-текстовые игры. Игра не должна нарушать какие-либо авторские права (при этом учитываются художественные тексты, иллюстрации и музыка). Ремейки допускаются лишь при наличии разрешения авторов оригинальной игры. Игры по мотивам художественных произведений допускаются либо при наличии разрешения автора оригинального произведения, либо в том случае, если на это произведение уже не действуют авторские права.

Игра, которая подается на конкурс, может параллельно участвовать в других конкурсах, однако игра должна быть написана в 2013 году и не публиковаться до мая 2013 года (демонстрация незавершенной версии игры не считается).

В играх, которые подаются на конкурс, должны быть следующие темы:

1. Мост (мост должен играть какую-то роль в сюжете; например, главному герою нужно в какой-то момент перейти через мост).

2. Фотоаппарат (фотоаппарат должен быть предметом, который можно найти в игре и как-то использовать – например, в качестве пресс-папье или чтобы сделать снимок)
3. Крыша дома (в какой-то момент времени главный герой игры должен подняться на крышу дома).

Прием игр и оценка

Готовые игры нужно отсылать на submit@ifprint.org с пометкой в теме письма «Инстедоз 2». Прием игр завершается 1 июня. Сроки на разработку игр могут быть увеличены по решению организаторов конкурса. Результаты конкурса публикуются через две недели после завершения приема игр.

Оценку поступивших на конкурс игр будет производить жюри из трех человек в три этапа. На первом этапе один член жюри отберет две третьих из присланных игр, которые перейдут на второй этап. На втором этапе второй член жюри отберет три игры-финалиста, которые перейдут на последний этап. На последнем этапе третий член жюри выберет игру-победителя. Все игры, перешедшие в третий этап, получают призы.

В жюри конкурса входят:
Сергей Скиба (Серый Волк)
Александр Соборов (excelenter)
Василий Воронков

Успехов!

Обзоры

Цветок эльфа

Гражданка Готье

Cathedral

Last Raider

Кайман, помощник Шерифа

Ночной гость

Приключения Алексеса: Стирка

Цветок эльфа

автор обзора: Василий Воронков



Скажу честно, название этой игры вызывало у меня поначалу весьма неоднозначные мысли. Вернее, мысли-то как раз были вполне однозначные: Как, снова эльфы? Мало мне было недавнего «Хоббита», на который затащила меня упрямая подруга (я по правде надеялся, что смогу неплохо выспаться за те три часа, которое длилось сие невыносимое творение, но забыл про клятый Dolby

Surround). И тут снова! Да еще и в текстовой игре? Ну как можно покушаться на святое! Спросите, зачем такой яростный нелюбитель фэнтези как я вообще решил играть в эту игру да и еще писать о ней обзор? Ну, видимо, в порядке эксперимента. А еще на удивление уклончивая аннотация игры на сайте URQ могла скрывать под собой любую историю. Как с эльфами, так и без. Да ведь и никогда не знаешь точно — вдруг все эти «цветки» и «эльфы» лишь какая-то тонкая метафора (вроде [«Джинна из машины»](#))?

Необыкновенные обстоятельства

«Эта история про обыкновенного мальчика, попавшего в необыкновенные обстоятельства,» — именно так заманила меня эта история. Не сказал бы, что в этой задумке есть что-то оригинальное, но я, видимо, просто люблю истории об обыкновенных людях, с которыми происходит что-то необыкновенное. Ведь, с одной стороны, это так жизненно, а с другой стороны — ну ни капельки не правдоподобно. Как раз то, чего и ждешь от игры, особенно, текстовой. Но обо всем по порядку.

«Цветок Эльфа» написан Евгенией Гулиной для FireURQ. Игра вышла в начале этого года и даже заняла почетное место на недавнем зимнем конкурсе игр жанра фэнтези. «Игровую» принадлежность «Цветка» определить не так-то просто — иногда

игра похожа на квест, иногда — на простую интерактивную историю, а иногда — и на сборник загадок. Из приятных особенностей можно упомянуть то, что игру не назовешь короткой, хотя на «полный метр» она и не тянет. Впрочем, это не обязательно является недостатком, в особенности для фэнтези (трехчасовой «Хоббит», я помню тебя!). Еще в игре есть некоторые элементы нелинейности. Нелинейность в «Цветке», правда, довольно условна и сродни выбору порядка блюд на ужин, когда понимаешь, что съесть все так или иначе придется (ну, чтобы не расстроить заботливую хозяйку). Но опять же — в большинстве игр, в которые я играл, нет и не такой.



Сложность «Цветка» можно, наверное, оценить как среднюю — иногда все довольно просто, а иногда не очень-то и просто и не очень очевидно. Хотя тут все зависит от того, сколько лет игроку (и здесь я невольно забегаю вперед, приоткрывая главную особенность игры). Лично я из некоторых загадок игры немного, как бы это сказать, сказать, вырос, а до некоторых... не то чтобы еще не дорос, а просто, наверное, позабыл уже, о чем читал в школьных учебниках (или где там пишут, какой правый приток у реки Днестр и все эти вещи?).

Игра обильно украшена иллюстрациями, и я вообще люблю разноцветные картинки, но опять-таки в данном случае «Цветок эльфа» оказался странным исключением. Дело в том, что иллюстрации мне как-то мешали погрузиться в мир игры, и я даже

подумывал о том, чтобы открыть файл с игрой и перенести все картинки в папку с изображением мусорной корзины, однако решил все же не нарушать оригинальной задумки автора. Сложно сказать, в чем тут дело. Может, мне просто было бы интереснее представлять окружение самому, а не руководствоваться вспомогательными изображениями? А может, все дело в том, что иллюстрации в игре не только не выполнены в едином стиле, а вообще производят впечатление какой-то хаотичной подборки, которую выдает при поиске изображений Гугл. То нам показывают среднего качества фотографию, то рисованный пейзаж. Да и с описаниями в игре все это соотносится лишь в самых общих чертах — к примеру, понятно, что если в тексте упоминаются «шахматы», то изображение с клетчатой доской и фигурками вроде как тематически подходит, однако то, как выглядит эта доска и где она на фотографии находится никак не соотносится с происходящим в игре. В общем в моем случае иллюстрации скорее мешали мне погрузиться в игру, чем наоборот. Ну да хватит о картинках. Все же «Цветок эльфа» — это текстовая игра.

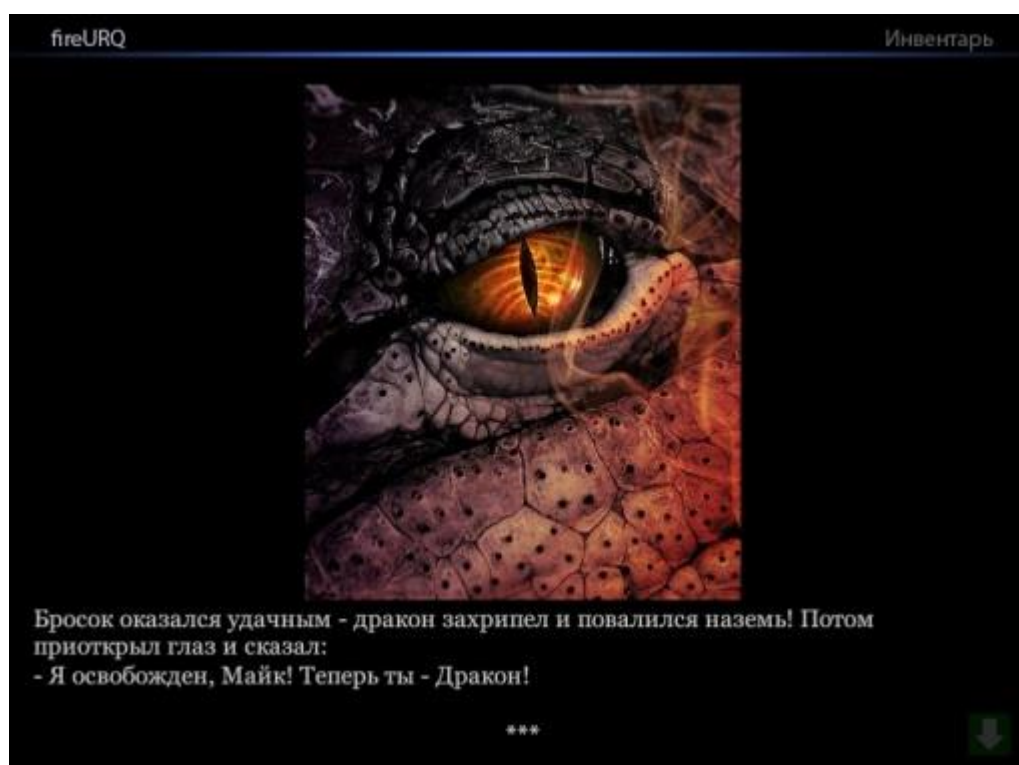
Цветик-семицветик

А начинается эта игра следующим образом — некий мальчик с нерусским именем, самый, как вы уже догадались, обыкновенный любит играть со своими друзьями в прятки, чем как раз в прологе и занимается. А конкретнее — прячется. Играют дети в некоем лесопарке, где помимо, видимо, подразумеваемой детской площадки присутствует также и заброшенная часовня (в этот момент на экране демонстрируются страшно-готические руины, куда и взрослый мужик побоялся бы залезть), в которой, как вы опять же несомненно догадались, и решил спрятаться наш герой. Но так как «Цветок» игра добрая, в руинах он повстречал вовсе не призраков и ходячих скелетов, а... как вы думаете кого? Ну, разумеется, эльфа.

Вернее, даже так — девушку-эльфийку, настолько прекрасную, что герой наш поначалу принял ее за ангела. Впрочем, эльфийка отличалась не только красотой, но и знатным гостеприимством и накормила позабывшего о своих играх паренька вкусным обедом, а напоследок подарила странноватый цветок с разноцветными лепестками. В простонародье — цветик-семицветик.

Механизм действия этого представителя фантастической флоры навеивает на недвусмысленные параллели с одноименным

мультфильмом — впрочем, похожесть здесь на самом деле только мнимая. Если любопытная девочка из небезызвестного произведения киностудии «СоюзМультфильм» могла в обмен на сорванный лепесток загадывать любые желания, то главный герой нашей игры находится в гораздо менее выгодном положении. Эффект у сорванного лепестка всегда лишь один — героя переносят в некий «другой мир» (а как правило — и в другое время), причем определить заранее, где именно ты окажешься весьма затруднительно (разве что полагаться на общепринятую ассоциацию цветов).



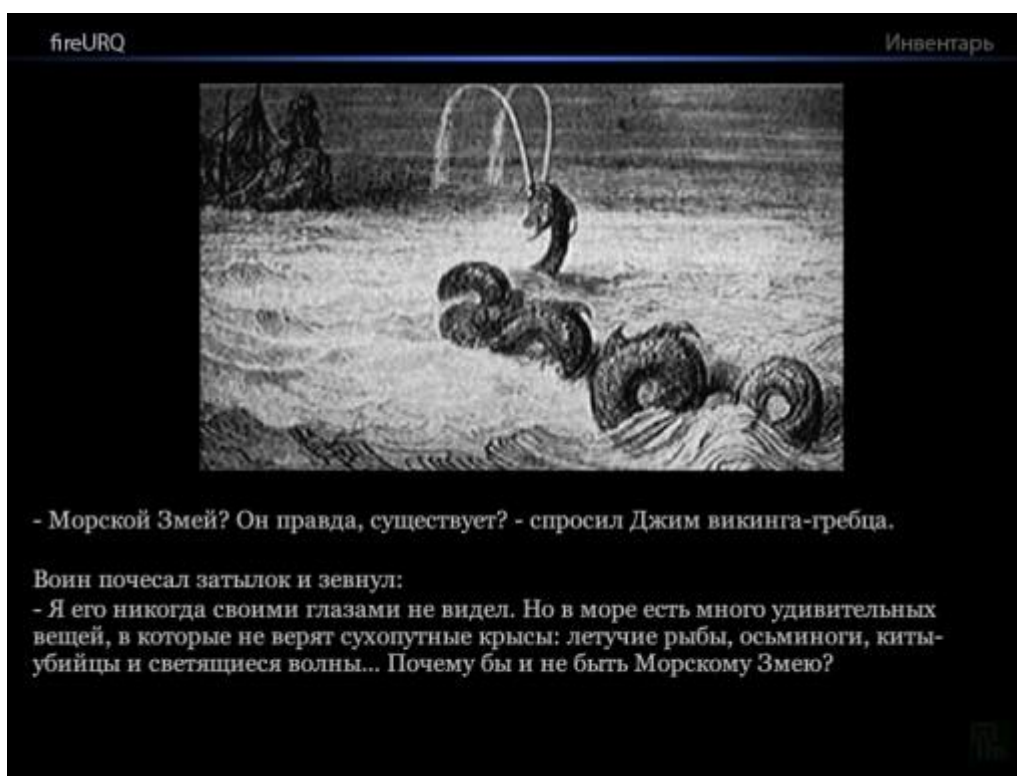
На причинах, по которым маленький мальчик должен совершить такое экстремальное путешествие через время и пространство, внимание особенно не акцентируется. «Жажда приключений» — и все тут. Но, во-первых, никто ведь не заставляет нас принимать подарок расщедлившейся эльфийки — вполне можно от цветка отказаться и завершить историю в самом прологе. А, во-вторых — не ради прятка же мы сюда пришли на самом деле? Нам подавай что-нибудь поинтереснее.

Что-нибудь поинтереснее

Заглавная картинка не обманывает — лепестков действительно семь, а следовательно, и семь волшебных (а иногда — и не очень)

миров, в которые может попасть главный герой. Начнем по порядку.

С чем, бесспорно, справился автор — так это с разнообразием. Иногда волшебный цветок заносит паренька прямиком на страницы какой-нибудь эпопеи Толкиена, иногда, скорее, — в Нарнию, прямиком на борт «Покорителя зари» (не в буквальном смысле, конечно). Некоторые миры выдержаны в средневековом стиле, а некоторые заглядывают в куда более далекое прошлое. В одном можно быть уверенным — если вам даже не слишком понравилось последнее путешествие, то можно смело рвать следующий лепесток — повторений не будет.



Есть однако и вещи, с которыми автор справился не до конца. Многим мирам недостает подразумеваемой, казалось бы, волшебной атмосферы. Сказочный антураж подается слишком уж схематично. К тому же и квесты порой не способствуют поддержанию мимезиса. Когда, оказавшись в средневековом замке — с волшебством, «круглым столом» и рыцарями с прописной буквы «р» — приходится отгадывать загадки на «биржевую» тематику, игра как-то невольно начинает превращаться в сборник кроссвордов, растрачивая последние крупницы волшебства. Да и происходящие в игре события зачастую кажутся слегка наигранными. Например, перенесшись в Древний Египет, герой не понимает египетскую речь (которая, кстати, почему-то иллюстрируется арабской вязью) — по крайней мере до тех пор,

пока не появляется загадочный переводчик, личность которого так и остается за кадром, — зато в другом мире у мальчугана не вызывает никаких трудностей общение с самыми натуральными белыми медведями, которые, видимо, сызмальства говорят на чистейшем английском (ну, или какой там язык является официальным на Северном Полюсе?). Все это, конечно, можно списать на игровые условности, но на мой взгляд в «Цветке эльфа» этих условностей слишком уж много.

Еще меня немного смутил тот факт, что автор постоянно заставлял несчастного малолетнего паренька сражаться с разнообразными чудовищами с использованием колюще-режущего оружия. Сказка сказкой, но мгновенное превращение главного героя из «обычного» паренька в «победителя драконов» как-то не способствовало моему погружению в игровой процесс. Вспомните, как аналогичные метаморфозы происходили у того же Льюса (в «Хрониках Нарнии»), который тоже любил наряжать детей в боевые доспехи, однако делал это все же несколько более плавно и аккуратно.

Контрольная точка

Впрочем, отношение к игроку в «Цветке эльфа» не менее суровое. Я, например, не нашел в игре возможности сохраняться вручную. Либо поиски кнопки для «сейва» — это тоже такой нарочитый квест, с которым я, очевидно, не справился, либо там этой кнопки все-таки нет. Другое изобретение последнего столетия под названием «контрольные точки» в игре, как оказалось, присутствует, однако я, к сожалению, обнаружил его уже после завершения «Цветка». Поэтому небольшой совет игрокам — если в процессе прохождения вам не посчастливилось сложить голову в битве с фантастическими чудовищами (или каким-либо иным образом набрести на несчастливый конец), то не спешите щелкать по ссылке, которую выдаст вам в заключение игра. Здесь все несколько хитрее. Дело в том, что после прохождения каждого из миров «Цветок» делает автоматическое сохранение, однако в случае смерти загружает вовсе не его, а выбрасывает вас на самое начало — т.е. прямиком к прологу про «обыкновенного» мальчика и «необыкновенные обстоятельства». В реальности же необходимости «заходить на второй круг» нет — просто выберите в меню FireURQ пункт «Загрузить сохранение» и найдите файл с расширением «sav», который должен лежать рядом с игрой. Как жаль, что я не обнаружил эту возможность раньше! Но надеюсь, моя краткая

инструкция хотя бы убережет читателя от нежелательных переигрываний.

Работа с сохранениями в «Цветке эльфа» в любом случае не заслуживает похвалы, хотя тут надо учитывать, что игра совсем недавно появилась на свет, и в будущих ее версиях это поведение, возможно, будет исправлено.

Заключение

В заключение я хочу сказать следующее: «Цветок эльфа» я могу порекомендовать решительно всем. Всем, кому еще не исполнилось двенадцать (ну либо исполнилось, только вы уже лет двадцать как не можете с этим смириться). Тест на «профпригодность» тут простой. Если после просмотра того же «Хоббита» вы не проклинали день, когда родились, а принялись старательно считать дни до выхода сиквела, то есть неплохая вероятность, что игра вам тоже придется по вкусу. Да, в «Цветке эльфа» нет глубоких психологических портретов, моральных проблем и душераздирающей драмы — в общем всего того, что заставляет меня активнее жевать свой попкорн в кинотеатре, — но если вы просто ждете от игры интересного и ненавязчивого приключения (а заодно и способа проверить свою эрудицию), то советую вам тут же щелкнуть на ссылку в карточке игры. Если же отношение к фэнтези, эльфам и прочим игровым условностям у вас несколько более, скажем так, сложное, то рекомендую вначале обстоятельно подготовиться. Например, узнать, какой же там все-таки правый приток у реки Днестр.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Цветок эльфа

Автор: Евгений Гулина

Тип: менюшный квест

Платформа: URQ

Особые приметы: Семь лепестков, семь миров и много цветных картинок.

Где взять:
В [репозитории](#) URQ

Гражданка Готье

автор обзора: Вадим Балашов

Гильотины сечение и верёвки петля...

Эдмунд Шклярский

Хочу описать свои ощущения от игры «Гражданка Готье».

Почему именно ощущения? Потому что для меня обзор — ощущения от произведения, а не повтор сюжета или красочное описание завязки.

Почему именно эта игра? Начну издалека. До недавнего времени я, как бы это сказать... не доверял URQ и QSP. Предвижу непонимание и негодование. При чём тут «урк»? При чём тут «кусп»? Как можно им «не доверять»?

Обо всём по-порядку.



Так получилось, что я познакомился с РИЛ, начиная с INSTEAD. URQ и QSP были потом. Поэтому, поиграв в игры на INSTEAD, окрылённый любовью к текстовым играм, я стал пробовать игры на URQ и QSP. И тут меня ждало разочарование. Геймплей игр на URQ и QSP после INSTEAD показался мне, как бы это сказать... слишком

«узким». Нет в них простора для фантазии, если можно так выразиться. Для меня погружение в INSTEAD играх больше и сильнее. В URQ и QSP играх все эти «заранее пререндеренные варианты действий и ответов» слегка утомляют.

Я говорю не о парсерных играх, конечно же. Речь идёт о «менюшных» играх. Потому я с большим недоверием играл в игры на этих двух платформах. Выход АХМА я встретил довольно скептически. очередной движок с заранее заданными вариантами выбора! Скукота. А я, скажем, хочу попробовать иные, непрописанные автором варианты...

Одним словом, АХМА у меня вызвала какую-то настороженность. А когда она ещё и добавила денежные призы, настороженность переросла в неприязнь. Ну точно на этой платформе не может быть хороших игр. При таких-то «исходных данных».

Потому я без особого энтузиазма запустил игру «Гражданка Готье», которую мне посоветовали как одну из лучших игр на АХМА. Вот с таким багажом недоверия — если не негатива, то и не совсем позитива — я и начал играть.



Действие игры «Гражданка Готье» происходит во времена Великой Французской Революции, гильотин и Робеспьера. Я стал напрягать память, пытаюсь вспомнить хоть что-то из курса школьной истории о тех временах. В голове навязчиво всплывала Марсельеза... и всё. Вроде бы Гаврош был из тех времён? Он же пули собирал с песней, когда... Впрочем, не буду спойлерить Виктора Гюго для тех, кто не читал его «Отверженных»...

Чувствуя себя неотёсаным неучем и невежественным чурбаном, я полез в интернет. Почитал пару статей. Освежил, так сказать, школьную

программу. Сразу оказалось, что с Гаврошем (а равно и с Козеттой и всеми прочими) я промахнулся. Эпоха та, годы не те. Осталась Марсельеза.

Великая Революция — смутные времена для Франции, когда чуть что не так, и можешь оказаться на эшафоте. И тогда тебя ждёт...

эпиграф к этой статье. Гильотина была настолько обыденным явлением в то время, что в игре даже коня главной героини зовут Гильотин.

Но ближе к игре. Готье прибывает в шато-де-Брикур с некой целью, имея при себе письмо от самого Робеспьера. Героиня — яростная революционерка и не приемлет буржуазных излишеств.

Запустив «Гражданку Готье», оказываешься в условиях «частичной априорной неопределённости». Введение в игру есть. Но в нём рассказывается далеко не всё. Дается только общее представление о том, кто ты такая. (Если вы не догадались из названия, то подскажу: в игре вы — женщина). Но детали вашего пребывания в шато-де-Брикур и даже некоторые детали вашего инвентаря будут проясняться только по ходу игры. Поначалу я подумал, что это минус. Зачем приехал? Что делать? Что вообще происходит? Но потом я понял, что это несомненный положительный аспект игры. Потому что игрок сам постепенно открывает для себя происходящее. Это не банальный детектив, где загадка одна — кто убийца. Тут загадка — вообще всё происходящее.

По ходу игры вы узнаете, как Готье относится к солдатам, к владельцу шато-де-Брикур и что у неё с собой в мешке. Ну и, разумеется, вас ждёт множество загадок. Некоторые решаются просто, над некоторыми вам изрядно придётся поломать голову. Например, загадка с тенью...

Очень зацепила атмосфера в игре. Не знаю, как это удалось автору, но, когда играешь в «Гражданку Готье», чувствуется настоящая атмосфера заговора. Таинственность, мрачное ожидание чего-то плохого, постоянное подозрение...

Понравился механизм подсчёта очков. По мере продвижения по игре игрок получает некоторое количество баллов автоматом. Но, совершив определённые необязательные действия, — скажем, покормив лошадь — можно заработать дополнительные баллы. Обычно я против этого. На мой взгляд такой подход разрушает погружение. Но тут почему-то понравилось искать пути для получения дополнительных баллов...

В игре очень уместна мистика. В первый же раз, когда я пришёл (или, точнее, пришла) к комиссару, который занимал апартаменты бывшего владельца шато-де-Брикур, я как истинная революционерка не могла стерпеть и спокойно смотреть, как он утопает в роскоши. Разумеется, я выхватила пистолет и выстрелила... Ну, по крайней мере, попыталась это сделать... Как

оказалось, комиссар — человек, обладающий сверхъестественными способностями... И это — не единственный случай за игру, когда вы будете иметь дело с мистикой.



В интернете лежит [видеоролик](#) автора игры Горафа, где он описывает процесс создания «Гражданки». Посмотрите, ролик достаточно любопытный. Из него можно узнать, что на самом деле шато-де-Брикур — не выдуманное, а самое что ни на есть настоящее. И автор рисовал карту, исходя из реального расположения поместья. Также интересно, что сначала карта была повернута относительно сторон света. Но если вы не играли в игру, постарайтесь проматывать те фрагменты, когда на экране появляются описания предметов и локаций, дабы избежать случайных спойлеров.

Что же по поводу игры? «Гражданка Готье» меня сильно зацепила. Теперь, если меня спросят «Есть ли хорошие игры на платформе АХМА?», я буду точно знать что рекомендовать.

Да, АХМА предоставляет всего лишь один слот для записи игры. Да, немного неудобно выполнено управление. Однако игры, сделанные на этой платформе, мультиплатформенны и транспортабельны. Скачал один HTML файл на флэшку — и можешь поиграть в командировке или ещё где. В этом их преимущество над Windows-ориентированными движками для текстовых игр. Да и старичкам вроде меня нравится играть с большим размером шрифта, не напрягая глазки. А в браузере увеличить шрифт — дело одной секунды.

Возвращаясь к началу статьи. Я не думал что меня могут зацепить игры с «пререндеренными вариантами развития событий». Но несколько отпадных проектов на URQ и QSP заставили меня

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Гражданка Готье

Автор: Юрий Павленко

Тип: менюшный квест

Платформа: АХМА

Особые приметы:
Просто хорошая игра.

Где взять:

В [библиотеке](#) гиперкниги

позабыть об этом, пока я играл, и убедили, что дело тут не в платформе.

На любой платформе есть игры, достойные внимания. А значит не стоит пренебрегать никакими платформами. Ведь, в конце концов, насколько хороша та или иная игра, зависит целиком лишь от автора и его литературных способностей.

Cathedral

автор обзора: Василий Воронков



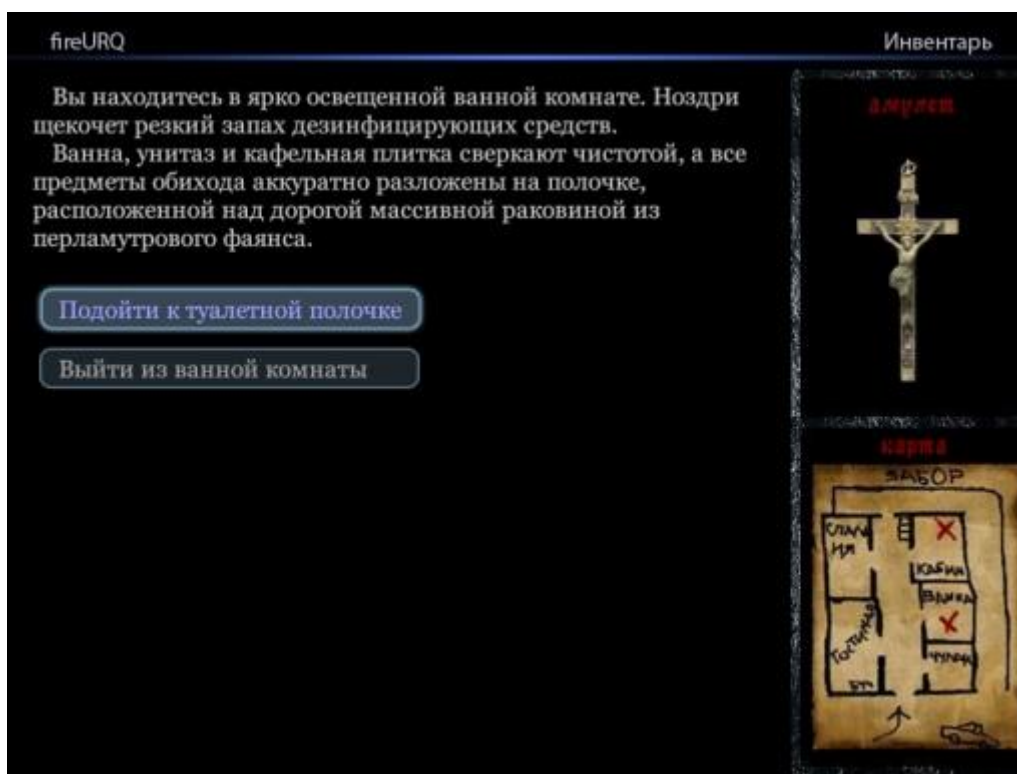
«Cathedral» начинается как самый настоящий детектив-нуар, не хватает разве что роковой красотки для полноты картины. Главный герой просыпается после тяжелого похмелья — голова болит, в карманах пусто, а над душой висят такие долги, да еще у таких нервных кредиторов, что впору составлять завещание. В подобной ситуации согласишься на любую работу, даже если неожиданно вспомнивший о

существовании нашего героя заказчик не торопится вдаваться в подробности. Ясно только одно — дело не вполне законное. Хотя на первый взгляд и не слишком сложное. Надо всего-то проникнуть в обычный с виду дом по адресу Лафайет, 12 и выкрасть из сейфа некий предмет, что у нашего протагониста (благодаря его явно разнообразным талантам) не должно вызвать особенных проблем. Так и ожидаешь, что сейчас сюжет начнет развиваться по проторенной романами Хэммета и Чандлера дорожке — подставы, предательства, шокирующие разоблачения и всенепременная драма в конце. Но на самом деле сразу же после пролога история в «Cathedral» начинает стремительно отдаляться от детективного жанра и уже в самой первой главе превращается в мистический хоррор, напоминающий больше творения Лавкрафта, чем авторов «черного» детектива. Так и хочется выключить в комнате весь свет да завести музыку потрешнейшей — для поддержания соответствующей атмосферы.

Особняк доктора Моро

«Cathedral» — это текстовый квест, написанный Eddie для FireURQ. Игру отличает эффектное оформление, по полной использующее возможности платформы, и довольно приличная (по крайней мере, по сравнению со многими другими играми) продолжительность.

Впрочем, не последнюю роль в увеличении хронометража играют весьма сложные загадки, но об этом мы поговорим чуть позже.



В плане игрового процесса «Cathedral» — это типичный квест, где нужно исследовать локации, находить полезные для прохождения предметы (причем не все из них валяются на виду) и даже решать непростые головоломки. Управление в игре реализовано следующим образом — все предметы, которые вы подбираете, оказываются на вкладке «Инвентарь» и, развернув ее, вы получаете меню, через которое можно либо повнимательнее рассмотреть найденные предметы, либо применить их как бы «в контексте» текущей сцены (данный пункт в подменю предмета появляется только в том случае, если предмет в принципе можно использовать в текущей локации). Переходы между комнатами, а также некоторые варианты действий (например, «Ждать, пока тебя убьют» или «Спрятаться в чулан») всегда оформлены в виде кнопок, которые отображаются в том же окне, что и текстовые описания. В целом интерфейс в игре вполне продуманный и логичный. Во время игры в «Cathedral» я всегда понимал, к чему приведет то или иное мое действия, чем, к сожалению, могут похвастаться далеко не все текстовые игры, когда за безобидной с виду гиперссылкой может таиться как антуражное описание, так и мгновенный переход в другую локацию (или того хуже — преждевременная кончина главного героя). В «Cathedral» же вы в полном смысле управляете

главным персонажем, что, надо сказать, довольно сильно упрощает погружение в игру.

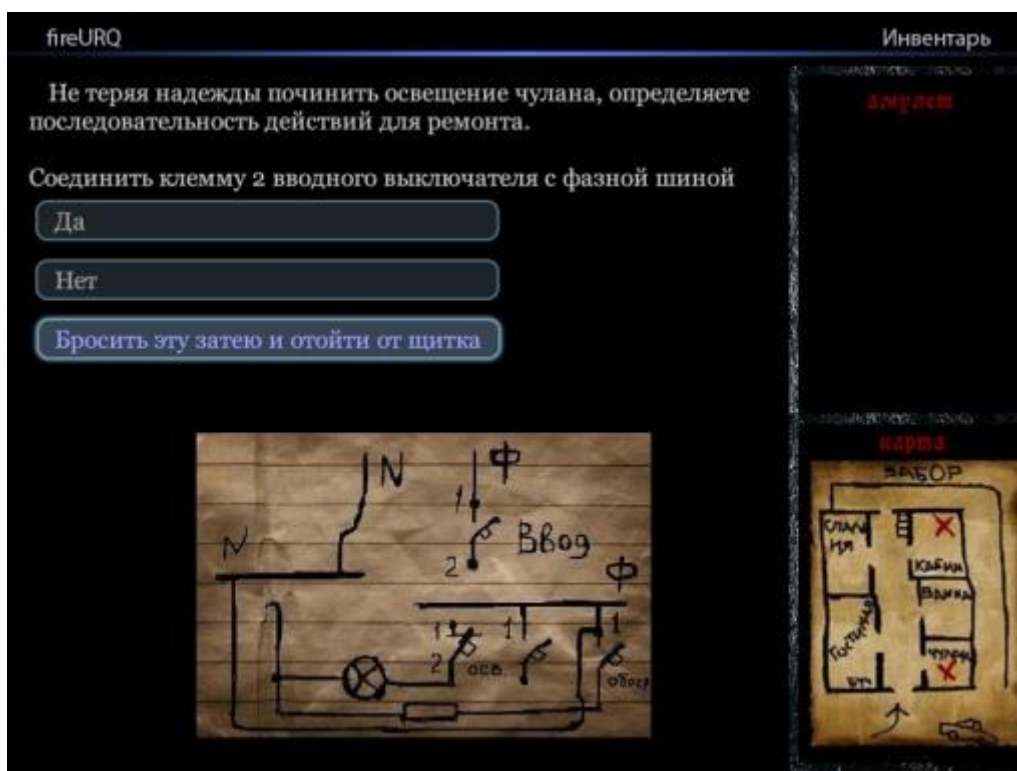
Впрочем, интерфейс — далеко не единственное, за что хотелось бы похвалить «Cathedral». В игре много загадок, детально проработанное окружение (взять хотя бы записи из дневника или письма, которые находит главный герой и которые постепенно, шаг за шагом, приоткрывают ужасающие тайны английского поместья) и эффектное оформление, которое делает «Cathedral» одной из самых красивых игр на FireURQ. Однако берет игра не этим, а лихо закрученным мистическим сюжетом, которому позавидовали бы иные голливудские блокбастеры. Видно, что автор старался поддерживать у игрока интерес к происходящему до самого конца — и действительно, напряжение в игре не ослабевает вплоть до финальных титров. Пересказывать историю в такой игре и даже просто «спойлерить» некоторые сюжетные повороты было бы, пожалуй, самым настоящим преступлением против игрока, поэтому я постараюсь воздерживаться от того, чтобы приоткрывать какие-либо детали. Да и зачем? Можно довольно долго рассуждать о логичности каждой из многочисленных концовок, мотивах персонажей и прочих высоких материях, но, во-первых, я не увидел в игре ничего, что всерьез помешало бы моему погружению в игровой процесс, а, во-вторых, у автора «Cathedral» получилось придумать по-настоящему интересную историю, какую не так часто обнаружишь в любой, не только текстовой, игре.

Разные пути

И это при том, что повествование в «Cathedral» отнюдь не назовешь линейным! Многие поступки главного героя действительно могут повлиять на финальный исход истории, да и вариантов завершения у «Cathedral» я насчитал по крайней мере пять (и это при том, что на выбор концовки влияют ваши действия именно в течение игры, а не на предпоследнем экране). Для примера — все-таки позволю себе небольшой «спойлер» — в игре вы можете использовать различные предметы в качестве талисманов (для активации их нужно попросту надеть на себя), и они самым существенным образом могут повлиять на итоговую развязку. Понятно, что с таким разнообразием невольно хочется пройти игру несколько раз или хотя бы переиграть отдельные моменты — «Cathedral» не раскроется вам полностью за одно-единственное прохождение.

Головоломка

Впрочем, какой именно амулет надеть — это далеко не единственная проблема, которую вам придется решать в процессе игры. Дело в том, что «Cathedral» — довольно сложная игра, и над некоторыми задачками вам неизбежно придется поломать голову (мне, по крайней мере, пришлось).



Само по себе это вряд ли можно назвать недостатком, к тому же и у сложных игр явно найдется немало поклонников. У «Cathedral» однако немного другая проблема. Большинство квестов в игре весьма логичны и просты (ну вот, скажем, нашли вы кусок тухлого мяса, а дальнейшему продвижению сюжета мешает злая собака — как поступите?), однако когда дело доходит до головоломок (особенно, «математического» толка), то сложность тут же резко подскакивает. Признаюсь, я провел немало времени, пытаясь угадать код дверного замка в зловещем особняке, а сразу за тем — и код от сейфа. Не исключено, конечно и то, что это моя индивидуальная, так сказать, особенность, и кто-нибудь другой решит эти задачки влет, почти не задумываясь. Однако тот факт, что [на страничке «Cathedral» на сайте URQ](#) помимо, собственно, самой игры выложено также и прохождение, наводит меня на мысли, что все же я — не единственный, кто испытывал подобные сложности.

И ведь самое обидное, что для большей части игры прохождение совершенно не требуется. Более того, в «Cathedral», где интерес главным образом поддерживается благодаря сюжету, прохождение наверняка может немало подпортить впечатление от игры. Мне стоило серьезных усилий заставить себя не подглядывать в злополучный «солюшен» до завершения и биться над загадками самостоятельно, без всякой помощи. Однако у всех ли игроков хватит на это терпения? Тут невольно хочется порекомендовать автору выпустить версию 2.0, где для самых сложных задачек будет содержаться побольше наводящих подсказок.

Хотя, признаться, я чувствую себя как-то неловко, пытаюсь ругать квест за сложные загадки. Быть может, это не «Cathedral» сложный, а большинство других современных игр — слишком простые? Ведь если бы все без исключения задачи решались без всяких проблем, то, наверное, и не было бы той гнетущей давящей атмосферы, которая так старательно создается автором на протяжении игры. Ведь тут даже возможность сохранения выдается в строго отведенные по сценарию моменты, а все остальное время приходится проявлять параноидальную осторожность, старательно выверяя каждый свой шаг. Да, «Cathedral» — это совсем не легкая прогулка с россыпью простеньких загадок. Но ведь и испытания на долю главного героя выдаются совсем не простые.

Без биографии

После прохождения «Cathedral» еще долго находишься под впечатлением и требуется какое-то время, чтобы попробовать взглянуть на игру трезвым, холодным взглядом. Да, не все из концовок одинаково эффектны (да и финальные действия главного героя в ряде случаев вызывают большие сомнения). Хотя вариантов развития событий довольно много, ты все равно невольно пытаешься нащупать ту самую «правильную» веточку и получить в итоге настоящий голливудский «хэппи-энд» — однако именно эта особенность и заставляет возвращаться к игре, исследуя все ее сюжетные развилки. Так что не исключено, что автор как раз и добивался подобного эффекта.

Пожалуй, меня в «Cathedral» сильнее всего смутило то, что личность самого главного героя по большей части осталась за кадром. Мы в итоге так почти ничего и не узнаем о протагонисте — лишь какие-то обрывочные факты. Окружающий мир в игре прописан так старательно и детально, что невольно начинаешь жалеть, что

нашему альтер эго не досталось чуть больше «эфирного времени», ведь тогда и эмоциональный отклик от происходящих в игре событий был бы сильнее. Пожалуй, для меня — это единственный настоящий недостаток этой игры.

Заключение

Игра «Cathedral» вышла в самом начале года «чертовой дюжины» и на настоящий момент является, на мой скромный взгляд, одним из самых ярких проектов за весь этот год. Неудивительно, что на сайте URQ игра быстро поднялась на самую вершину рейтинга и до сих пор уверенно лидирует в хит-параде. Да, я понимаю, что, возможно, не всем нравятся хоррор и мистика. Возможно, не все любят сложные игры, где надо потратить какое-то время на решение головоломок. Однако в любом случае «Cathedral» — не из тех проектов, которые стоит пропускать. Ведь кто знает, быть может, благодаря именно этой игре вы полюбите и мистику, и сложные пазлы? Главное — ни в коем случае не заглядывайте в прохождение.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Cathedral

Автор: Eddie

Тип: менюшный квест

Платформа: URQ

Особые приметы:

Одна из самых красивых игр на URQ.

Где взять:

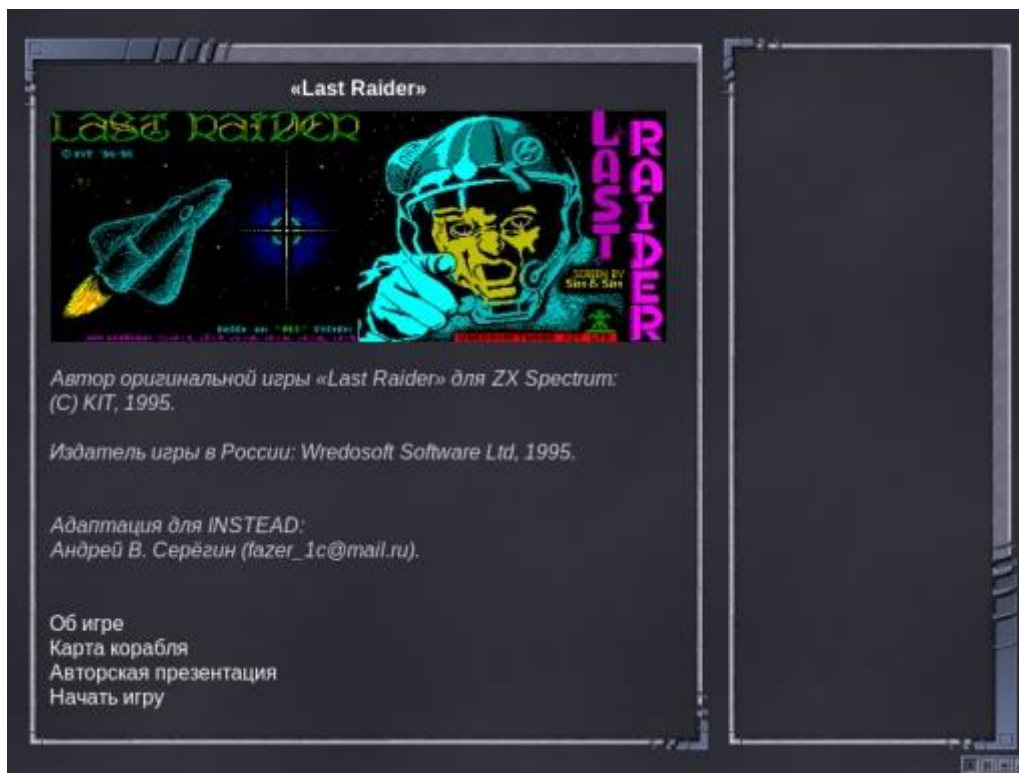
В [библиотеке](#) игр URQ.

Last Raider

автор обзора: Роман «Irreman»

От редактора: В этом обзоре Роман рассказывает об игре «Last Raider», классическом хите с ZX Spectrum, ремейк которого не так давно вышел на платформе INSTEAD.

«Last Raider» или по-русски — «Последний Налетчик». Правда, герой игры Олег работает во вполне себе вооруженно-ментовских силах галактики, хоть и служат эти силы потерпевшему поражение государству. Но тем не менее. Как все начинается...



1995 год. ZX-спектрум. Хотя нет, не так. 2571 год. Окраины Галактики. Где-то между мирами летит мертвый космический корабль, больше похожий на взорвавшееся ведро с мусором. Капитан Олег очухивается на раздолбанном мостике, где адски воняет спиртом и ничего не помнит. Вообще — это не редкий случай для героев игр, книг и даже фильмов. Да и со мной иногда это приключалось. Вот так автор ненавязчиво погружает игрока в атмосферу, правда, заодно наступая на один из самых распространенных штампов литературы. Но литература без штампов — это не литература, верно?

В начале игры есть необязательная к прочтению новелла-пролог (хотя я бы рекомендовал с ней ознакомиться, так как некоторая полезная информация в ней наличествует), где рассказывается про других членов экипажа, в числе которых: штурман Андрей (любитель заложить за воротник), дядич Зяд (явно инопланетное существо слизиобразного вида) и Ратан (высокоразумный кибер). Из этого же пролога мы узнаем, что большая часть экипажа сыграла в ящик. Печально, но таков космос. Не успеешь выйти за орбиту Плутона — и вот будь готов к неприятностям.

Сам игровой процесс заключается в исследовании корабля, что осложняется запертыми дверями, ловушками, отсутствием воздуха и сбрендившими киберами. Загадки большей частью вполне логичны, хоть и заставляют иногда поломать голову. Набор предметов практически стандартен: ломик, бластер и тому подобное. Киберы делятся на сдвинутых по фазе и на разобранных. Рекомендую сразу приводить их во второе состояние всеми подручными средствами. И не ешьте записную книжку! Она невкусная! Впрочем хватит на этом про игру, а то уже подсказки пошли.

Про техническую часть. При некотором желании вполне реально накопать на просторах интернетов оригинал на ZX Spectrum. Но я играл в ремейк на платформе INSTEAD. Одним прекрасным днем на форуме появился некий Fazer (Андрей Серёгин) и написал такое сообщение:

Предлагаю вашему вниманию одноименный ремейк игры ZX Spectrum.

И приложил собственно ремейк. Радует, что нашелся кто-то, кому не все равно и кто не забыл еще хорошие игры старых лет, до которых я, например, в ином случае никогда бы не добрался и не поиграл бы. Радует и качество ремейка, никаких багов и глюков мной замечено не было. В общем, игру я весьма рекомендую к прохождению. Это весело, интересно и заставляет поломать голову. Удачи.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Last Raider

Автор: КИТ, 1995

Тип: менюшный квест

Издатель в России:
Wredosoft Software Ltd.,
1995

Автор ремейка:
Андрей В. Серегин

Платформа: ZX
Spectrum (оригинал),
INSTEAD (ремейк)

Особые приметы:
Ремейк классической
игры с ZX Spectrum на
современной платформе.

Где взять:
В [репозитории](#) INSTEAD.

Кайман, помощник Шерифа

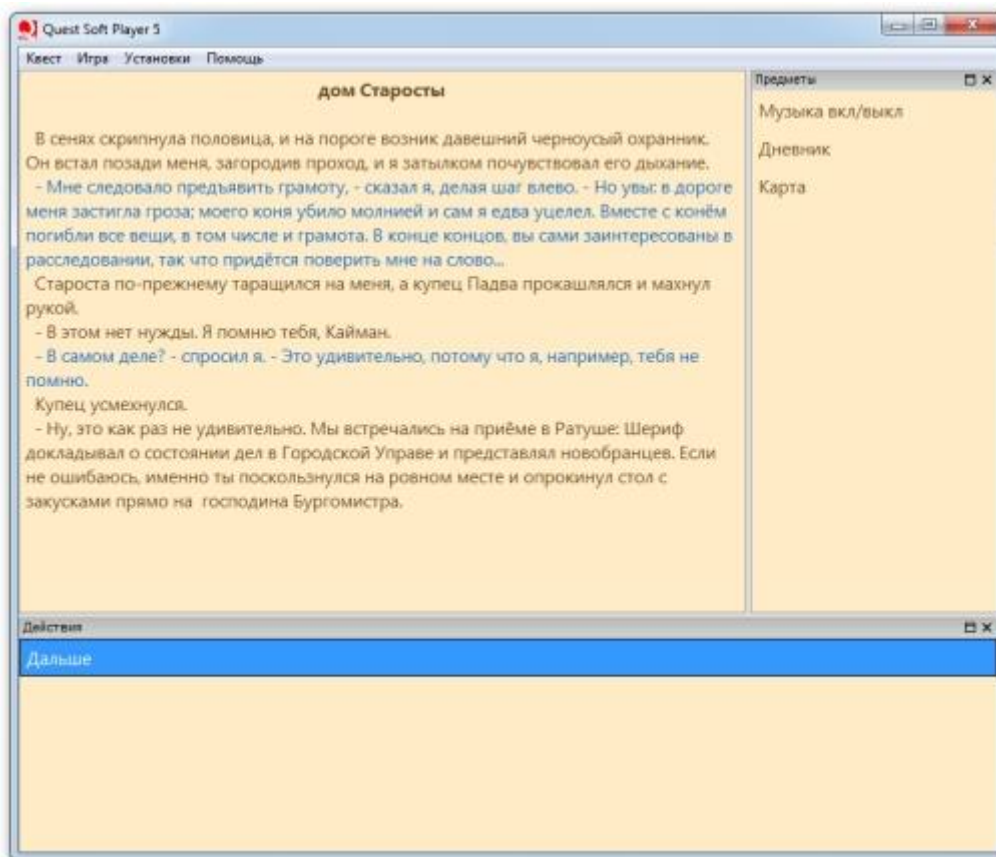
автор обзора: kps

А запах земляники? А пение родничка?

А медвежий рёв, чёрт подери?!

Что? Медвежий рёв?! А-а-а!!!

Игра повествует нам о помощнике шерифа Каймане, который, судя по описанию автора, мало походит на представителя закона. Судьба забрасывает его в странную деревеньку «Старые Мослы», в которой пропадают люди, по ночам бродят ожившие мертвецы, и летают огненные шары. Местные жители напуганы, и все хотят уехать как можно скорее. Общая атмосфера игры напоминает деревенский детектив с примесью мистики.



Вы – Кай Манн, помощник шерифа, центральная фигура в игре, в меру сообразительный и не в меру трусливый молодой человек, который очень любит пошутить, но людей в округе его шутки особо

не веселят. Куда уж там до веселья, если странная нечисть пытается стереть с лица земли целую деревню. И именно вам предстоит разгадать, почему ночью мертвецы разгуливают по улицам, и летающая огненная голова сжигает дома в поселке. По приезду вы обязательно повстречаете Падву — сына купца, обоз которого пропал в деревне, и сын пытается разобраться, в чем, собственно, дело. Жить вы будете у угрюмого трактирщика, владельца «Трех Петухов», который почивает посетителей медовухой и похлёбкой со звучным названием «Бычья смерть». Старый Бен, Пастух Кляп, Староста, охранники купца — все они достойны упоминания, но лучше один раз их «увидеть», чем сто раз про них услышать.

Собственно, раскрывать все интересные моменты и хитросплетения сюжета я не буду, а постараюсь выделить те из них, которые, по моему мнению, отличают этот «обычный квест» от других. Автор сумел придать каждому персонажу интонационную индивидуальность, неповторимый колорит. Всё это делает героев реальными фигурами. Для меня именно это показатель того, удалась текстовая игра или нет. Все загадки логичны и, если внимательно следить за тем, о чем говорят герои, то вы без труда распутаете клубок хитросплетений и доберетесь до финала. А до финала добраться стоит, уж поверьте.



Что касается интерфейса игры, он представляет собой стандартный QSP набор — центральное окно описания, внизу действия, справа предметы. Оформление ничем особым не запомнилось, кроме моментов с изменением цвета экрана, по типу вспышек и грома, и изменения цвета фона, когда приходит ночь. Интересной находкой автора являются заметки в дневнике, где главный герой записывает все ключевые моменты игры. И если вдруг вы хотите освежить память, то в нем вы можете найти все значимые события, которые с

вами случились. Также у главного героя есть карта, от которой проку мало, но нарисована она стильно. =)

С самого начала меня не покидало чувство, что я читаю хороший рассказ, написанный от души и с юмором. Советую всем любителям квестов отправиться в путешествие, где вам гарантировано приятное времяпровождение, ведь не зря «Кайман, помощник шерифа» получил первый приз на конкурсе [QSP-Compo 2012](#). Эта игра — настоящая интерактивная литература.

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Кайман, помощник Шерифа

Автор: Zeantar

Тип: менюшный квест

Платформа: QSP

Особые приметы:
Отличное оформление и музыкальное сопровождение.

Где взять:
В [каталоге](#) игр QSP.

Ночной гость

автор обзора: Агнесса Буковская



Приятно заметить, что предыдущий мой обзор принёс некоторые отклики. Нашлись добрые люди, которые похвалили его, и внезапно предложили поиграть в другую игру.

Игра парсерная, называется «Ночной гость». И интерпретатор, и игру можно найти здесь: rilarhiv.ru. Интерпретатор — под Windows (но можно запустить и в Wine, работает), да и линуксовые Gargoyle-free и QTADS тоже как-то

справляются. QTADS, правда, сначала отобразил «кракозябры», и только после обнаружения в настройках TADS 2 кодировки, и установки оной кодировки в Windows-1251, начал показывать внятное. Зато Gargoyle не показывает картинки и не умеет гиперссылки. Впрочем, последнее означает только, что сноски придётся смотреть командой, а не щелчком мыши. Невелика печаль.

Оригинальная англоязычная версия игры была написана в 2001 году Валентином Коптельцевым, который известен также как Uux, а игру написал вообще под псевдонимом Dr. Inkalot. Перевод на русский Александра Леонидовича Коголя сделан в 2012 г. Такая забавная история. Автор игры — заметная фигура в мире интерактивной литературы, а вот А. Л. Коголь... как вы думаете, кто такой?

Впечатление приятное. Сделано со вкусом и юмором. Без особых претензий, но изящная забавка. Сам автор в разделе общей информации пишет так: «Права на НОЧНОГО ГОСТЯ принадлежат его автору (типа (с) 2001-2012). Стихи и иллюстрации (как вы наверняка догадались по их убожеству) также являются оригинальными творениями того же автора».

В стихах рассказано, как некоего английского лорда посетил бес, и что из этого вышло для обоих.

Где-то в начале игры, кажется, при первой резкой реплике, автор извиняется за поведение героя, мол, поймите, он — человек приличный, просто несколько пьян и в дурном настроении. Но грубости нет. Зато реплики выразительны, а некоторые и весьма

закручены: «Все-таки плохо, что у Веллингтона при Ватерлоо не было такого советчика, как Вы! Тогда бы моя мечта сбылась — я бы бегло говорил по-французски,» — или — «Когда я слышу такие предложения, мне кажется, что когда-нибудь мы встретимся в аду. И не думайте, что не попадете туда после того, как бессердечно меня подставили!» — или даже — «Думаете, очень смешно, да? Но не радуйтесь слишком рано: уверен, на Вас дрова со склада тоже отпущены» — а то и, скромняга, говорит — «Я понимаю, что зрелище того, как столь достойного человека пытаются утащить в ад, способно парализовать мыслительные способности, но все же попытайтесь придумать что-нибудь!». И это — всего лишь то, что мне попало за один раз.



Стихотворение — основа игры. Вероятно, это определило линейность развития сюжета. Интерактивность используется лишь для того, чтоб пообщаться с главным героем. Может быть, вам больше понравятся реплики героя в ответ на ваши попытки угадать правильное действие, может быть, наоборот, стихи — важно, что целое более интересно, чем отдельные части. Также удачно, что оформление чётко отделяет стихи «истории» от интерактива общения с героем.

Застрять в игре дольше, чем хотелось бы, невозможно. В любом месте есть подсказки, обычно 5-6, каждая следующая намекает прозрачнее, последняя прямо называет действие, которое надо

выполнить. Сначала я подумала было, что их 6 на всю игру, но нет, это к отдельной реплике. В принципе, можно вообще не угадывать ничего, только требовать подсказок, потом вводить подсказанное действие. Любители загадок, я думаю, не в восторге. Зато мне нравится — это позволяет мне «читать» игру в устраивающем меня темпе, и, я бы сказала, вживаться в ситуацию в наибольшей возможной степени.

Очень правильно предлагать список «пасхальных яиц» по завершении игры, он будит любопытство, рассказывает, зачем я хочу вернуться к этой игре ещё раз-другой.

Уяснив историю игры, я сподвиглась найти и пройти англоязычный вариант. Мне показалось, что на русском и реплики интереснее, и стихи удачнее, и шутки уместнее, хотя в своём чувстве английского языка я не уверена. Зато уверена, что образ переводного произведения игре очень подходит, он тоже часть игры.

Хотелось бы почитать исходник, но я не сообразила, как это сделать. Жаль.

Этот уровень — беллетристика. Хорошая, удобочитаемая, ставит своей задачей всего лишь развлечь читателя. Изящная словесность бытописательского и развлекательного характера. Именно то, что нужно, если хочется отдохнуть за приятной игрушкой. Пройти её ещё разок, что ли?

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Ночной гость

Автор: Валентин Коптельцев

Автор перевода: Александр Коголь

Тип: парсерный квест

Платформа: RTADS

Особые приметы: Парсерная игра в стихах.

Где взять: В [архиве](#) РИЛ.

Приключения Алексеса: Стирка

автор обзора: Евгений Туголуков

Во всем есть свой дзен



Признаюсь честно, когда я прочёл название и краткое описание игры Александра Вопилова [«Приключения Алексеса: Стирка»](#) — я подумал, что это будет комическая игра-головоломка. Что герою надо будет, например, разыскивать «разбежавшиеся» по разным углам носки: один под диваном, второй за батареей, третий на вешалке, четвертый с дыркой, пятый, сволочь такая, уже самостоятельно залез в машину и притаился там. Или решать математические задачи: как

включить стиральную машину, если расстояние от розетки до вилки стиральной машины три с половиной метра, а длина удлинителя только три? И как ухитриться заставить одновременно работать микроволновку, телевизор, чайник и стиральную машину, если предохранитель в сети рассчитан только на полтора киловатта? Или спрашивать у симпатичных полуодетых соседок по лестничной площадке, а также на форумах мамочек в интернете, какой из трёх имеющихся видов стиральных порошков может за один приём отстирать белую скатерть и синие спортивные штаны?

Поэтому, начав играть, сначала я был удивлён и даже чуть раздосадован, ожидая, «когда же можно будет смеяться». Но мои личные представления о том, что может быть в игре с таким названием, были вдребезги разбиты о... нет, отнюдь не о «суровую правду жизни», но о романтику! О романтику любви, о которой в игре не сказано ни слова — но которой, как комната весенним светом, пронизан весь текст. Поэтому, когда мои изначально неверные представления постепенно рассеялись, я смог погрузиться в игру.

Стирка для души

Текстовые игры бывают очень разные, на разные темы, разных типов. Бывают игры – головоломки, сплошь состоящие из загадок. Бывают игры, которые ставят глубокие моральные проблемы – что выбрать, долг или мечту, справедливость или закон, свободу или ответственность? Бывают игры с лихо закрученным сюжетом, чередой приключений, в которые бросает героя фантазия автора. А бывают игры, похожие на зарисовку или рассказ. Небольшие, «атмосферные», передающие настроение автора в один конкретный день или от одного конкретного события. Таковы, например, запомнившиеся мне [«Последнее дело»](#) от fireton'a и [«Серый дождь»](#) от Ајент'ы Arrow. К таким играм, по моему мнению, относится и [«Приключения Алексеса: Стирка»](#).



Иллюстрация из игры «Приключения Алексеса: Стирка»

Здесь вам не найти ни драконов, ни принцесс, ни магии, ни поисков драгоценностей, ни детективного сюжета, ни спасения целых планет – но здесь автору, Александру Вопилову, удалось создать и показать нечто куда более важное! Один час из жизни обычной счастливой семьи. Это реально необычная игра. Здесь бессмысленно рассказывать сюжет, и даже если я подробно расскажу все «загадки» игры, это не испортит сюрприза для игрока – потому что суть игры не в сюжете, и не в загадках! Но рассказывать я их не буду! Тем

более, одна загадка вполне даже озадачившая меня не сложностью, но способом ее решения, там есть.

Эта игра – поэтична, хотя в ней нет ни одной рифмованной строчки. В ней есть прекрасные фотографии – но на самом деле, я мог спокойно обойтись и без них, потому что автору удалось в обычные слова вложить такой заряд добра, света и переполняющей его нежности к самым близким людям, что, закончив игру, я оторвался от компьютера и сам посмотрел вокруг новыми глазами.

И встретился глазами с женой. И мы улыбнулись друг другу. И за этот ее взгляд мне хочется от души сказать Александру – спасибо!

КАРТОЧКА ИГРЫ

Название: Приключения Алексеса: Стирка

Автор: Александр Вопилов

Тип: менюшный квест

Платформа: АХМА

Особые приметы: Романтика и стирка.

Где взять:

В [библиотеке](#) Гиперкниги.

Интервью

Nex

Ajenta Arrow

Nex

Интервью брал: Василий Воронков



Сегодня у нас в гостях Nex — известный активист платформы QSP, разработчик своего собственного проигрывателя QSP под названием Quest Navigator и создатель издательства «Butterfly Lantern Interactive Stories», которое занимается активным продвижением текстовых игр на мобильных платформах, включая iOS и Android (а в будущем — и Windows Phone 8). Но достаточно введений, предоставим слово Nex-у.

Привет! Для начала, по уже сформировавшейся традиции, предлагаю тебе рассказать немного о себе. Где живешь? Кем работаешь? Какие вообще есть увлечения помимо интерактивной литературы?

Живу в Воронеже, работаю программистом. Увлечений слишком много, чтобы все перечислить, из последнего — занимался игрой на этнических барабанах.

Расскажешь, как ты впервые познакомился с интерактивной литературой? И как оказался в сообществе любителей текстовых игр?

Первое знакомство было в университете. Когда собрал свой первый компьютер, он был слабый, и современные игры на нём не шли. Притащил из университета старые игры, в основном качал из интернета. Текстовые игры привлекли тем, что они делались энтузиастами, и поэтому были интересными и близкими мне. Заразился энтузиазмом — захотелось сделать что-то самому. Перевёл на QSP книгу-игру «Подземелья Чёрного Замка» Д. Браславского. Это было в 2002 году. Сделал её, опубликовал и забыл про текстовые игры до 2006 года. Меня разыскал Байт. Он написал мне письмо, и я вернулся. С тех пор никуда не отлучаюсь. Здесь интересно.

Не секрет, что в русскоязычной среде есть довольно близкие по своей идеологии платформы — по крайней мере в глазах тех, кто только начинает знакомиться с текстовыми играми. Тем не менее, каждая платформа по-своему уникальна. А в чем уникальность QSP? Чем она отличается от других подобных движков?

QSP уникален своей проработанностью и внутренней целостностью. Вся его структура заточена на облегчение процесса создания менюшных текстовых игр, например в него изначально заложены локации, действия, описания. На момент создания и долгое время после, он на голову превосходил остальные движки по возможностям. Байт его очень хорошо продумал, так что весь потенциал не исчерпан даже сейчас. Многие фишки QSP, которые были уникальными на момент его создания, ныне позаимствованы другими платформами.

Все платформы различаются порогом вхождения. Это то, насколько просто новичку написать игру на этом движке. Порог QSP немного выше, чем URQ и сильно ниже, чем INSTEAD. От этого, кстати, напрямую зависит общий уровень игр — чем выше порог вхождения, тем в среднем лучше их качество. Когда автор выбирает платформу разработки, он примеряет на себя те игры, что уже написаны, сложность освоения, возможности. Но это в идеале, конечно. На практике выбор часто малоосмысленный — автор руководствуется какими-то своими внутренними критериями. Например, кто-то жить не может без ООП — и не увидев ни одной объектной менюшной платформы, садится писать свою. Или ещё что-то не понравится, а то и просто не заметит существующую возможность. Так что получается, выбор — это больше дело вкуса.

Также у нас много хороших игр и много хороших авторов, наше сообщество дружелюбно и открыто. Мы гордимся этим.

Вообще было бы интересно узнать, как QSP появилась на свет, какие были первые игры на этом движке.

О появлении платформы подробную статью написал Байт, можно почитать на habrahabr.ru. В 2001 году вышла первая версия. Из первых игр на QSP помню одну про чукчу, который водку искал. Остальные не вспомню уже, «трешовые» и убогие были в основном, как и большинство игр того времени. Но зато весёлые, от души.

А как ты считаешь, большое количество платформ — это хорошо или плохо? Не приводит ли существующее разнообразие платформ для текстовых игр к своего рода разделению внутри сообщества? Ведь нередко оказывается так, что любители одной конкретной платформы не знают да и не пытаются узнать о том, что происходит у них по соседству, на других движках, и в результате практически не играют в игры, созданные на других платформах. Быть может, если бы одна платформа явно лидировала — это

помогло бы объединить сообщество? Или же это в свою очередь может привести к каким-то проблемам?

Многообразие платформ — это однозначно хорошо. Не только потому, что каждый автор может выбрать себе платформу по вкусу. В условиях здоровой конкуренции у платформ есть стимул развиваться. Это важно.

К разделению приводит, но разделение — это тоже неплохо. Кем-то подсчитано, что сообщество, став слишком большим, начинает разваливаться само по себе, делиться на мелкие группы, враждовать. Оптимальная численность — примерно 200 человек. Сейчас нет групп, которые бы превышали этот лимит, и поэтому внутри платформенных сообществ всё более или менее хорошо. И к тому же есть куда расти.

Вот ещё пример: новичок обратился в одно сообщество, его там приняли неласково, он ушёл в другое и стал там писать игры. Даже если во всех сообществах, допустим, человек не нашёл близких по духу людей, он может организовать своё собственное. Больше сообществ — больше возможностей.

Лидирующие платформы всегда есть, но это никак не влияет. Это хорошо — монополия нам ни к чему.

То, что игроки разных платформ видят только игры своей платформы — такая проблема существует. Частично это решается межплатформенными конкурсами. Также у меня есть новостной блок по текстовым играм, который мне хотелось бы разместить на сайтах разных сообществ. Сейчас он публикуется на трёх сайтах, в том числе на сайте QSP. Смысл в том, чтобы игрок, зайдя на сайт своей платформы, сразу видел новинки игр со всех платформ. К сожалению, нашлось мало желающих разместить новостной блок — видимо, владельцам сайтов не нравится, что игроки пойдут куда-то «на сторону».

Вот ссылка: text-games.ru. Сразу предупреждаю, что сайт не является новостным порталом, а несёт технический характер. Он не предназначен для непосредственного чтения новостей, он только предоставляет RSS и код для встраивания новостного блока.

Для QSP существует несколько проигрывателей. Есть классический проигрыватель с многооконным интерфейсом, есть AeroQSP, реализованный, если я не ошибаюсь, на Flash. Но насколько я знаю, ты сам сейчас работаешь над новым проигрывателем – Quest Navigator. Расскажи немного об этом проекте. Чем он будет

отличаться от существующих проигрывателей, почему ты вообще решил его создать? Будут ли игры под Quest Navigator совместимы с другими проигрывателями?

Вкратце о разных плеерах.

Классический плеер — самый первый. Десять лет назад он смотрелся неплохо, но сегодня его интерфейс устарел. Авторы всё более требовательны к оформлению своих игр, да и нынешних изнеженных игроков отпугивает этакий «кустарный» вид.

Учитывая это, Байт в 2010 году сделал AeroQSP — плеер с расширенной поддержкой оформления на Flash. С ним появилась возможность делать красивое графическое оформление, а также открывать игру в браузере, прямо на страничке сайта.

В 2011 я примерно полгода пытался заставить нормально работать AeroQSP на «айфоне», но потерпел неудачу. Несмотря на то, что техническая возможность собрать игру для айфона была, геймплей был ужасно тормозной и глючный из-за плохой поддержки флэшем HTML-ссылок.

В 2012 я решил сделать новый плеер, который мог бы быть запущен на любых современных мобильных устройствах. Flash не подходил для этих целей, поэтому я использовал компонент браузера. Это давало больше кроссплатформенности. При этом настоящий «браузерный» HTML-рендер давал больше свободы в оформлении, чем «самописный» в AeroQSP.

Новый плеер — Quest Navigator — изначально делался максимально совместимым с AeroQSP. Позже, когда я плотно занялся разработкой игр под него, я разглядел более удачное, на мой взгляд, архитектурное решение. От совместимости пришлось отказаться в пользу более гармоничного строения движка. Это не было абстрактным стремлением к идеалу — все изменения были продиктованы практикой на реальных играх.

Совместимы ли игры — и да, и нет. Автор при желании может делать игру совместимой со всеми или несколькими плеерами. Это на усмотрение автора. Если игра изначально заточена на AeroQSP — при переносе на Quest Navigator придётся переделать оформительную часть. Игры классического плеера потребуют совсем незначительных изменений. Меняться от плеера к плееру будет только оформительная часть. С точки зрения самого языка они полностью совместимы, так как все плееры используют единую библиотеку интерпретатора.

А какие у тебя вообще планы по продвижению Quest Navigator? Можешь ли порекомендовать какие-нибудь игры, которое хорошо демонстрируют возможности этого плеера?

Планов по продвижению самого плеера у меня нет. Я считаю, нужно просто довести его до хорошего уровня, сделать сборки, подготовить утилиты, документацию, примеры игр, шаблоны оформления. Авторы сами потянутся. Язык ведь тот же, а возможности шире. Я рассчитываю, что со временем он заменит классический плеер и AeroQSP как более функциональный и современный.

Игр специально для демонстрации плеера я не писал. Смотрите игры от «Butterfly Lantern Interactive Stories» в App Store и Google Play. Это единственные игры, написанные и опубликованные под этот плеер.

Плеер сейчас доступен на Windows (с использованием AIR), на iOS, Android. В этом году портирую его на Windows Phone 8, позже на остальные платформы. Работы ещё много.

Расскажешь немного об издательстве Butterfly Lantern Interactive Stories? Как появилась идея создать нечто подобное, какие планы на будущее?

В начале 2012 я решил попробовать монетизировать QSP-игры. Конечная цель — развить QSP, дополнив его новыми плеерами, хорошим редактором, площадками продвижения, качественными играми. Ну и, конечно, заработать самому и дать заработать авторам. Если план удастся, то появятся ресурсы на развитие QSP. Если же не удастся — тогда у нас будут как минимум новые хорошие плееры и новые площадки для публикации.

Издательство «Butterfly Lantern Interactive Stories» берёт в работу некоторые игры QSP, по договорённости с авторами. Игры дорабатываются, редактируются, качественно оформляются и публикуются на различных площадках в качестве самостоятельных приложений.

На данный момент в издательстве только я. По мере раскрутки, надеюсь, появятся помощники.

Планов много. Наполнение сайта издательства, продвижение в соцсетях, ну и, конечно же, публикация новых игр. Игр сейчас опубликовано 4, должно быть хотя бы 30-40, тогда можно будет говорить об отдаче.

Не могу не задать актуальный по нынешним временам вопрос о монетизации игр или, проще говоря, денежной мотивации авторов. Это вредит или помогает?

Действительно ли денежные вознаграждения могут помочь привлечь авторов? Ты не считаешь, что есть угроза, что произойдет, так сказать, «подмена понятий», и желание творить уступит место желанию подзаработать? На мой взгляд, Евгений Бычков недавно интересно написал об этом в [своей статье](#). Ты, я так понимаю, готов с этим поспорить?

С моей подачи заговорили о монетизации, но, к сожалению, многие используют термин неверно. Монетизация игр — это извлечение авторами прибыли из готовых игр. Проще говоря, если автор продал свою игру издателю, или продаёт игрокам, или встраивает в свою игру рекламу для извлечения прибыли, можно сказать, что он монетизирует игру. Я всегда упонимал монетизацию именно в этом значении.

Никаких серьёзных попыток монетизации не предпринималось до 2012 года. Начал монетизацию я, позже появилась АКСМА Софт.

Поощрение участников конкурса деньгами — это не монетизация, это привычная практика. Тут ничего особенного нет, организатор конкурса желает привлечь игр побольше да получше и собирает денежный приз. Тем самым подстёгивая соревновательный дух.

Никакой угрозы — что в монетизации, что в денежных призах — я не вижу. Кто творил «для души», тот будет продолжать. Единственный вариант, когда деньги могут «убить творчество» — это если автора нанять на постоянную работу и заставить писать то, к чему у него душа не лежит. Но это будет личный выбор конкретного автора, и на сообщество никак не повлияет.

И опять же, вспомним КРИЛ 2012, на котором деньги лились рекой. Авторы в ответ просто завалили играми! О каком негативном влиянии на творчество может идти речь?

А каковы твои собственные планы по денежной мотивации авторов игр? Я тут заметил краем глаза обсуждение идеи конкурса «Игра месяца» на форуме QSP. Не расскажешь об этом?

Раз в месяц выбирается лучшая QSP-игра из опубликованных за предыдущий месяц. Игра получает 2000 рублей, именуется «игрой месяца» и публикуется на главной странице сайта. Сейчас на QSP игры публикуются редко. Хочется таким образом простимулировать

авторов, чтобы не дожидались ежегодных конкурсов, а выпускали игры сразу. Запустим конкурс как только у меня появятся деньги на призовой фонд, через месяц или два.

В результате должно получиться, что каждый месяц публикуется как минимум одна игра.

Честно говоря, у меня довольно сложное отношение к этой идее. С одной стороны, действительно хотелось бы видеть больше игр, и такой способ вполне может сработать (как говорится, не нужно за примером далеко в лес ходить). С другой стороны, есть опасность, что люди начнут писать абы что лишь бы получить обещанную премию. Не думал пока, как будешь с этим бороться? Есть ли какие-нибудь задумки касательно правил проведения конкурса?

На увеличение количества игр я особо не рассчитываю, для меня главное, что они станут выходить чаще и более равномерно. Чтобы не было больших периодов затишья.

Чтобы не присылали «абы что», я сформирую правила допуска игр. Пока не определился со всеми пунктами, но одним из условий точно будет публикация игры в каталоге. Авторы как правило самостоятельно публикуют игры в каталоге на нашем сайте. Существует премодерация, таким образом, незаконченные или очень низкокачественные игры в каталог не пройдут. К тому же, пока одни будут писать «абы что», другие подумают «ведь если я напишу не абы что, я точно смогу победить» и напишут хорошие игры.

Я прекрасно понимаю, что тебе нравится вполне конкретная платформа, для которой ты к тому же разрабатываешь собственный проигрыватель, и что тебе в первую очередь интересно продвигать именно эту платформу. Но не считаешь ли ты, что можно добиться более интересных результатов, если объединиться и делать такие мероприятия как «Игра месяца» общими для всех платформ? Честно говоря, мне как игроку все равно, на чем именно игра написана – URQ, QSP, INSTEAD и пр. Главное – чтобы игра была хорошей.

Во-первых, этот конкурс придуман специально для QSP, так как именно у QSP есть проблемы такого многомесячного затишья. Не думаю, что для всех платформ это столь же актуально.

Во-вторых, в конкурсе автоматически участвуют опубликованные игры. То есть без заявок и прочего. Представляешь себе объём работы в общеплатформенных масштабах? Кто этим займётся?

В-третьих, именно платформенность конкурса и является одним из преимуществ. В рамках одной платформы, с частотой раз в месяц, конкуренция должна быть очень низкой. Значит это почти гарантированный приз, а потому соблазнительно для автора. Если делать конкурс кроссплатформенным, это преимущество теряется.

Как ты считаешь, что нужно делать, чтобы привлечь внимание игроков к текстовым играм? Способны ли тут помочь разные конкурсы и премии – или же нужны какие-то другие средства?

Не думаю, что конкурсы сами по себе могут привлечь игроков. Привлекают новых игроков только активные вылазки «во внешний мир», распространение информации на тематических форумах, сайтах. Этим мало кто занимается — труд неблагодарный. Но иногда совместно с проведением конкурсов такие попытки предпринимались, и результат был ощутим. На КРИЛ, например, или на [«Фестивале Текстовых Фан-Игр»](#).

Чтобы привлечь игроков, нужно делать две вещи:

1. Писать интересные игры — такие, которые игроки захотят показать друзьям.
2. Публиковать эти игры на площадках, где игроки их заметят.

С первым пунктом у нас иногда бывает хорошо, а вот со вторым — совсем плохо. Я пытаюсь двигаться в этом направлении — развивать площадки, каналы распространения. АКСМА Софт тоже работает над этим весьма активно. Остальные, увы.

Можешь описать, как на твой взгляд должен выглядеть идеальный конкурс интерактивной литературы? Ну, если немного помечтать. Какие должны быть правила приема (или отбора) игр, как должно проводиться голосование, кто вообще должен выбирать лучшие игры (жюри или сами игроки), какие должны быть призы авторам? В общем, если представить, что тебе дали карт-бланш и все необходимые ресурсы для проведения конкурса, и дело осталось за малым – решить, как этот конкурс будет проводиться?

Я бы отказался. Серьёзно. На то есть много причин. Как минимум, потому что конкурсы я вообще не люблю. Я воспринимаю их как

неизбежное зло. Сложилось так, что без конкурсов большинство авторов уже не может, это печально, но ничего не поделаешь.

Один из конкурсов я провалил, наделав на нём ошибок. В конце концов я понял, что даже безотносительно тех ошибок организатором конкурсов мне быть нельзя. К слову, «Игру месяца» я не организовываю, а лишь спонсирую и задаю общие правила.

А какие вообще планы по развитию самого QSP? Будет ли меняться как-нибудь сам язык, появляться новые возможности? На IFWiki упомянуто, что QSP позволяет интегрировать парсер. Нет ли планов по интеграции какого-нибудь парсерного движка (например, TOM)?

Язык не будет сильно меняться — всё, что нужно авторам, там уже давно есть. Какие-то мелочи будут доделываться, но Байт занимается этим крайне медленно и неохотно. Последнее обновление было 6 июня 2010 года.

Зачем интегрировать парсер, я не знаю. Если хочется использовать возможности конкретного парсерного движка, почему бы просто не использовать этот движок? А то, что на IFWiki, написано не в смысле интеграции с другими движками. В QSP изначально встроен текстовый ввод, поэтому на нём можно сделать парсерную игру, реализовав на QSP парсер самостоятельно. Это имелось в виду.

В заключение опять задам ставший уже традиционным вопрос. Какие твои любимые текстовые игры? Необязательно на русском языке. Какие бы игры прежде всего хотелось видеть? Тебе нравится то, что выходит последнее время или хотелось бы чего-то иного?

- [«Фазок»](#)
- [«Оружие Ли Гуана»](#)
- [«Возвращение квантового кота»](#)
- [«Лифтёр»](#)
- [«Флюоресцент»](#)
- [«Кашей 1»](#) и [«Кашей 2»](#)
- [«1812»](#)
- [«Куртуазная Баллада»](#)
- [«Анна и голубоглазый»](#)
- [«Подземелье Атланта»](#)

- [«Зомби»](#) (парсерная игра на русском, автор Шаров Евгений aka SolitaryPilgrim)
- [«Любовь»](#) (парсерная игра про видеокарту)
- [«Небесный Капитан»](#)
- [«Чукча»](#)
- [«Укузя»](#)
- [«Марат, или Приключения в квартире на Саянах»](#)
- [«Хроника борьбы с тараканами»](#)
- [«Неожиданное приключение»](#)
- [«Gungs I»](#)
- [«Сказка Ночи»](#)
- [«Взгляд из коробки»](#)
- [«FLYTIME: За молоком»](#)
- [«Сыны Свободы XXI века или последний полёт Егора Станенко»](#)
- [«ИКЭ — Разговоры с мумией»](#)
- [«История Льюиса Молтби»](#)

У меня нет особых жанровых предпочтений, играю во всё, что интересно. Хочется, чтобы игры были не такими короткими как обычно, короткие поделки-зарисовки уже порядком надоели. Игра должна быть в меру сложной, в меру масштабной и обязательно с интересным сюжетом.

Что выходит в последнее время я не знаю, потому что не играю. Некогда — занят монетизацией и прочим.

Большое тебе спасибо за ответы!

Ajenta Arrow

Интервью брал: Василий Воронков



Женщины совсем не уступают мужчинам на ниве интерактивной литературы (по крайней мере, если речь идет о текстовых играх на русском языке), однако до сих пор в нашем журнале не было ни одного интервью с представительницами прекрасного пола. Сегодня мы решили исправить этот недостаток, и в гостях у нас Ajenta Arrow — автор множества хороших игр на QSP и URQ, а также активный участник жизни сообщества любителей интерактивной литературы. Ajenta пишет игры, иногда играет в них, а еще и занимается организацией конкурсов. Впрочем, пусть лучше Ajenta расскажет обо всем сама.

Первый, традиционный вопрос. Расскажи немного о себе. Кем работаешь? Какие увлечения?

Работаю программистом. Увлечения разные — игры, музыка, книги, фильмы, пение, фехтование, игра на пианино, настольные игры и всевозможные куклы. На самом деле всё, что вдохновляет на написание игр — такой своеобразный фильтр увлечений.

Расскажи о своей самой первой текстовой игре. Что сподвигло тебя на ее написание, как ты над ней работала, как придумывала сюжет, как выбирала платформу?

Первая моя игра, как я считаю, была в жанре сюрреализм — полное название «Говорящие моллюски, мыльные пузыри, ящерицы и другой бред» и писалась она на «урке», а, если точнее, сначала на «рипурке», потом на «оверурке», потом перекочевала на «акурку» и, наконец, дописана не была из-за какого-то критического бага. После чего я перешла на «кусп» и написала «Фей». Но всё равно считаю это второй игрой и всё ещё надеюсь дописать тот «сюр». Сюжет «сюра» придумывался на ходу — что приходило в голову, лишь бы попробовать платформу и вообще написать хоть какой-то квест. А вот к «Феям» я уже подходила обстоятельней, искала картинки, рисовала схемки.

Ну а сподвигнуть меня было не трудно, мне просто показали движки для текстовых игр, и это оказалось именно тем, что нужно.

А теперь немного коварный вопрос — какую из своих игр ты считаешь наиболее удачной?

«Испорченное зелье». Хотя там и есть небольшой косяк геймплея с попугаем, но это та самая игра, где я сделала именно то, что хотела и как хотела.

Большинство твоих игр — в жанре фэнтези. Я так понимаю — это твой любимый жанр в интерактивной литературе? А что по поводу литературы традиционной? Ты тоже отдаешь предпочтение фэнтези? Есть какие-нибудь любимые авторы? Расскажи вообще, с чего началось твое увлечение фэнтези.

Безусловно отдаю предпочтение фэнтези, но не гнушаюсь и классикой, и детской литературой, и фантастикой. Авторы... хммм... Панов, Иванова, Панкеева, Громыко, Белянин, Лукьяненко, последнее время взахлёб зачитываюсь Олди.

А началось всё с Льюиса, с «Нарнии» и, как это ни банально, с Толкиена «Туда и обратно». Потом уже были Муркок, Нортон и другие. Так продолжается и по сей день.

Помимо написания игр, ты также занимаешься проведением конкурсов. А как начиналась твоя карьера в роли организатора? Собираешься ли проводить какие-нибудь конкурсы в ближайшем будущем?

Ну, организатором я стала не совсем по своей воле. Просто однажды так сложилось, что некому было проводить «Куспкомпо», ну я и взялась, потому что мне пообещали, что, даже будучи организатором, я смогу на этот конкурс написать. Я считаю, что конкурс удался, но недовольных как обычно было много. А в том году мне что-то захотелось взять ЗОКу, потому что там организатор решает единолично, но, как показывает практика, даже от единоличного решения все ждут какой-то объективности, так что даже не знаю, буду ли я продолжать подобную деятельность в будущем.

Решусь все-таки задать свой любимый вопрос, связанный с конкурсами. А как ты себе представляешь идеальный конкурс? С точки зрения организации, правил, системы голосования, призов?

Идеальный — это так, как я проводила «Куспко» (долго смеётся). Нет, на самом деле. Нужно жюри, только новые игры и призы,

желательно не деньги, в идеале — пул призов, как делал Ян. Примерно так я люблю.

Ты писала игры на разных платформах. А какая платформа — твоя любимая и почему?

Любимой платформы нет у меня сейчас. Потому что в «куспе» я немного разочарована, а в «фурке» ещё не все фишки реализованы, нужные мне, но душа пока тяготеет к ней. Люблю, когда язык предоставляет кирпичики, из которых можно сложить всё, что хочется, извратиться как угодно. И чем мельче кирпичи — это я сейчас на INSTEAD намекаю, у которого не кирпичи, а целые блоки — в общем, чем мельче, тем лучше, потому что при достаточном усердии можно такое сложить, что никакому блочному дому не снилось... в кошмарном сне (смеётся).

Расскажешь немного о своих творческих планах? Работаешь сейчас над какой-нибудь игрой?

Моим творческим планам уже никто не верит. А вообще — всё в моих отчётах в [блоге](#) — над чем работаю, чем живу. Идея RPG преобладает надо мной, но и всякие другие игрушки допиливаю потихоньку.

А как ты считаешь, может ли интерактивная литература стать более популярной, чем сейчас? Что можно сделать, на твой взгляд, для повышения популярности текстовых игр?

Да она уже как-то ползёт в популярности так, что аж страшно становится. Откуда все эти люди?! На фига столько конкурсов?! Спасите, помогите! Примерно такие чувства возникают. Так что куда уж... но надо, конечно, больше хороших больших игр — и на торрент, на торрент, тогда будет аудитория больше.

Какие текстовые игры твои любимые?

Не так много на самом деле, вот последняя [игра Евга про Трота](#), его же [«Последнее тело»](#), RPG от Мастерсета, [«Загадка седых Холмов»](#) Веты, игры Чешира и Кербера. [«Деревянный город»](#) Графа, наверное, в данный момент самая любимая игра. Любимые — это я считаю те, в которые периодически хочется переиграть. Опять же [«13 уровень мирового сознания»](#) Роно — пожалуй, с неё началась моя любовь к «куспе». И на собственной RPG закончилась... (смеюсь) нет, на самом деле грустно это. Никогда бы не подумала, что буду основную платформу менять. Вот, кстати, [игра про Клару и варенье](#) на [«6 днях»](#) мне тоже очень

понравилась — любимая парсерка, можно считать. И совсем последнее — это «20 желаний» от Апрель. Очень милая игрушка.

Спасибо тебе большое за интересные ответы!

Авторские статьи

Текстовые игры глазами детей (Евгений Неваленов)

URQ отдыхает (Евгений Бычков)

А нужен ли нам этот парсер? (Эмили Шорт)

Метапарсер (Петр Косых)

Текстовые игры глазами детей

автор: Евгений Неваленов

Важное значение имеет не только то, о чём говорит пациент, но и то, о чём он молчит.

Постановка вопроса



Я работаю школьным психологом, в обычной российской средней школе, в обычном уральском городке с населением около пятидесяти тысяч. Интернет в городе есть, областной центр близко, инфраструктура вся в наличии.

Дети в нашей школе самые обычные. Увлечения – тоже. В основном – это обсуждение фильмов и компьютерных игр, изредка – настольные игры, музыка, техника для мальчиков, мода для девочек. Еще то, что можно делать своими руками, фенечки, браслетики, мопеды и лодки. Сотовые телефоны, домашние животные.

Каждый год я провожу тесты по всем классам для замера уровней внимания, памяти, тревожности и т.п. Еще ученики отвечают на вопросы анкеты о своих увлечениях. Разумеется, в компьютере директора есть и данные по успеваемости каждого ученика. Я проанализировал их и получилось, что успеваемость детей, у которых среди увлечений значится чтение книг, стабильно выше, чем у всех остальных. Это неудивительно, но ведь трудно заставить детей читать, когда чтению есть столько привлекательных, лёгких, ярких альтернатив!

Вот если бы компьютерные игры и телевидение учили читать! Но это же невозможно? Или? Тут я вспомнил про своё недавнее знакомство с текстовыми играми – интерактивной литературой. Это один из самых старых жанров компьютерных игр и, вместе с тем, он

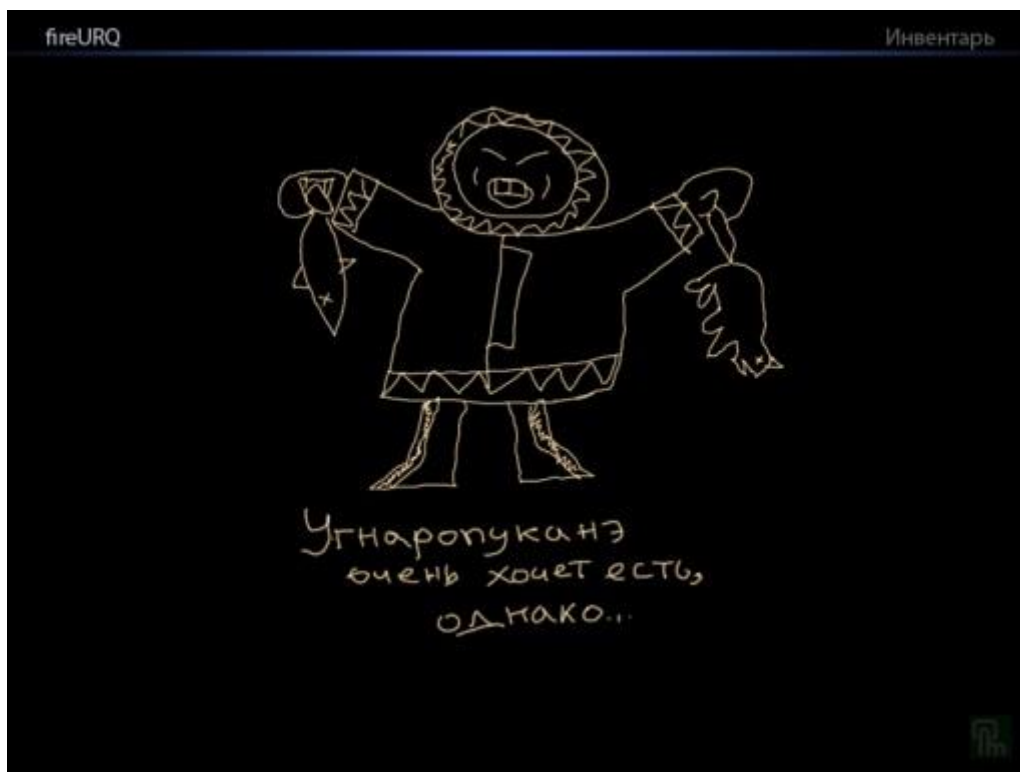
сейчас мало известен широкой публике. Желающих узнать об этом жанре побольше я лучше отошлю к первоисточникам.

Я решил провести эксперимент – познакомить современных школьников с текстовыми играми, узнать их мнение, выяснить, какие жанры им нравятся. Поскольку для проведения тестов мне регулярно предоставляется класс информатики, я с разрешения преподавателя установил на каждом компьютере несколько текстовых игр на разных платформах и стал ждать детей.

Эксперимент

Школьникам я объяснил, что в качестве теста на IQ им предлагается текстовая игра после прохождения которой они должны были заполнить анкету и ответить на несколько вопросов по содержанию игры.

В эксперименте приняло участие 3 класса, дети 12-13-ти лет, 14-15-ти и 16-17-ти – всего 56 человек. Было предложено для исследования 12 игр.



Скриншот из игры «Угнаропуканэ очень хочет есть, однако»

7 на платформе АХМА Story Maker в онлайнe:

- [«Драконы и принцессы»](#)
- [«Двадцать желаний»](#)
- [«Побег из рая»](#)
- [«Гражданка Готье»](#)
- [«Домой»](#)
- [«Свидетель»](#)
- [«Валентинка от любящего злого Дракона»](#)

Две последние игры получились случайно – дети нашли их самостоятельно на Гипербукe.



Скриншот из игры «Цветок Эльфа»

5 на платформе URQ игры на локальном компьютере:

- [«Интерстейт»](#)
- [«Цветок Эльфа»](#)
- [«Баллада о рыцаре слова и о его невесте»](#)
- [«Таня, мячик, хороший мальчик и первый поцелуй»](#)
- [«Угнаропуканэ очень хочет есть, однако»](#)

Каждый ребенок получил папку. После того, как дети играли в игру пять минут они должны были написать ей оценку по пятибалльной школе. Потом они играли еще пять минут и ставили вторую оценку.

Затем писали характеристику игры в нескольких словах и далее могли играть в следующую игру по списку. За урок каждый успевал сыграть в три-четыре игры. Выбор следующей игры осуществлялся по названию самими учениками но, для чистоты эксперимента, порядок названий в списках подвергся ротации.

Результаты

Игра	Количество играющих	Средняя оценка через 5 мин.	Средняя оценка через 10 мин.	Несколько типичных словесных оценок
<u>«Драконы и принцессы»</u>	10	3,5	4,2	Сказка для маленьких! Классно! Мало картинок!
<u>«Двадцать желаний»</u>	13	3,1	3,8	Грустно! Тёмная. Не смешно.
<u>«Побег из рая»</u>	7	4,4	3,6	Начало хорошее. Много читать. Картинок побольше!
<u>«Гражданка Готье»</u>	8	2,9	2,5	Муть. Картинок тётки нет. Скучно.

				Что делать?
<u>«Домой»</u>	11	4,1	4,2	Для маленьких совсем. Котёнок хороший. Ляпочка!
<u>«Свидетель»</u>	12	4,0	3	Прикольно! Круто! Я тоже так могу!
<u>«Валентинка от любящего злого Дракона»</u>	8	4,5	4,6	Вау! Круто! Фу! Бяка! Жесть!
<u>«Интерстейт»</u>	8	3,7	3,0	Красиво! Где зомби? Что делать?
<u>«Цветок Эльфа»</u>	10	3,6	4,4	Прикольно! Здорово! Много букв!
<u>«Баллада о рыцаре слова и о его невесте»</u>	14	3,5	4,1	Нудятина! Стихи хорошие. Как выиграть?
<u>«Таня, мячик, хороший»</u>	22	4,0	4,2	Как играть? Здорово!

<u>мальчик и первый поцелуй»</u>				Картинок мало!
<u>«Угнаропуканэ очень хочет есть, однако»</u>	16	4,2	4,5	Здорово! Смешно! Жесть!

После занятий я попросил ребят подвести итоги. Понравились ли им текстовые игры, будут ли они в них играть еще по собственной инициативе, смогу ли они найти их в интернете, если захотят поиграть? Результаты сведены в следующую таблицу:

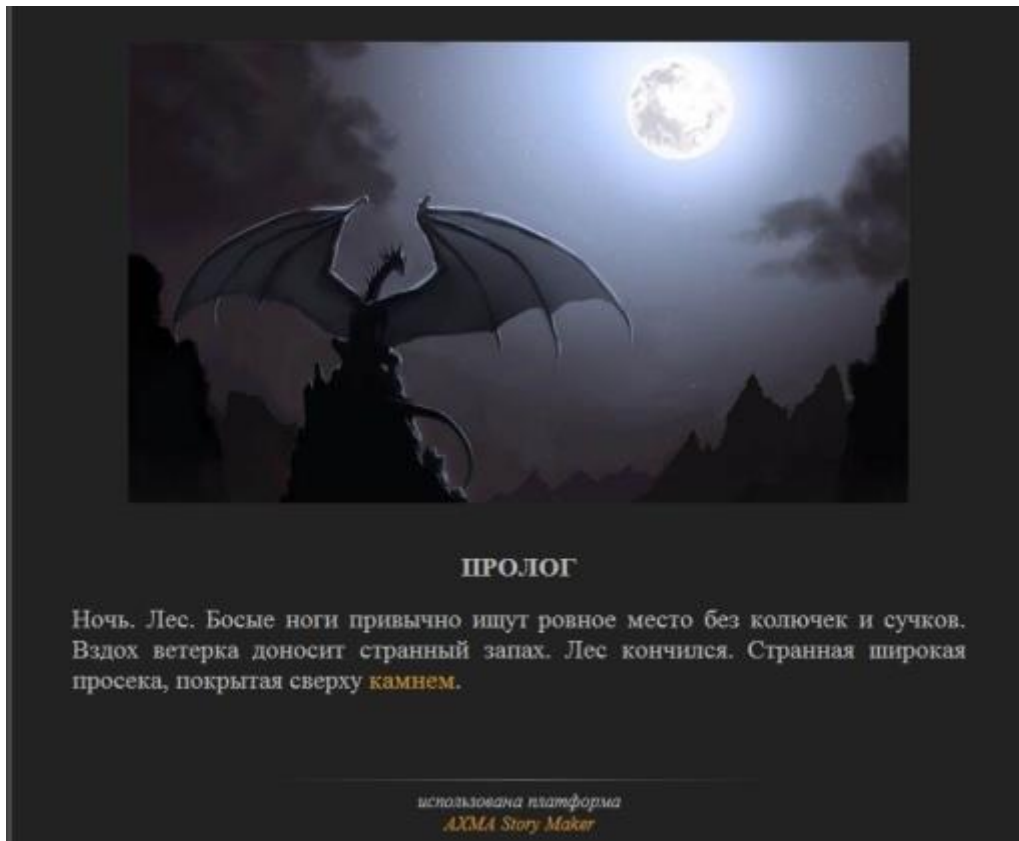
Ответы	Текстовые игры понравились, да или нет	Буду ли я еще в них играть, да или нет	Смогу ли я их найти в интернете, если захочу сыграть
Да	17	6	28
Нет	32	36	13
Не знаю	7	14	15

Выводы и предположения

К моему большому огорчению, интерес ребят к текстовым играм, несмотря на яркий рассказ о них, несмотря на то, что я выбрал достаточно хорошие игры, оказался весьма слабым. Более того, оценка игр ребятами шла в основном по количеству картинок и легкости прохождения — подозреваю, что яркая визуальная новелла или видеоквест легко бы оставили позади все текстовые игры.

Высокая оценка игры «Валентинка от любящего злого дракона», подозреваю, связана с запретностью темы.

Тем не менее, среди 56 человек нашлось 6, которым текстовые игры показались интересными, понравились. Для справки – все они любят читать книги. Се ля ви. Пока получается, что не текстовые игры пропагандируют чтение книг, а, наоборот, чтение книг готовит игроков к текстовым играм.



Скриншот из игры «Побег из рая»

Я далёк от мысли о том, что это полноценное исследование и что его результаты могут быть использованы для каких-либо серьезных выводов – во-первых, провёл я его несколько сумбурно, во-вторых, выборка была не слишком репрезентативной – задействованы были далеко не все классы. И, в-третьих, времени для знакомства с текстовыми играми было слишком мало! Как дети могут оценить текстовую игру за 10 минут? Если скорость чтения у них не более 150-200 слов в минуту? Они затрачивают на чтение и понимание слов в текстовой игре настолько большие усилия, что трудно ожидать, что это будет доставлять им удовольствие.

Насколько я понимаю, тема остается острой, и требует дальнейших исследований.

URQ отдыхает

автор: Евгений Бычков



В [IFprint](#) не так давно были опубликованы заметки [«URQ в школе»](#), [«URQ в колледже»](#) и [«Текстовые игры глазами детей»](#), в которых красочно описывалось, как детей насильно заставляли писать и играть в интерактивную литературу, и что из этого дела получилось. На

мой взгляд, это самая интересная тема, поднятая в данном издании, так что я сразу же подумал – Евгений Туголуков и Евгений Неваленов уже отстрелялись, так что же мне, тоже Евгению, нечего сказать по этой теме, что ли? Ну да – в принципе, нечего. Но я скажу.

Название моей заметки «URQ отдыхает», и пусть это вас дезинформирует, поскольку речь здесь в основном пойдет о парсерных играх.

Несколько лет тому назад мне посчастливилось работать в одном детском лагере в качестве вагонновожатого. Небольшой частный лагерь на берегу Балтийского моря и кучка детей от пяти до шестнадцати лет, от которых желают отдохнуть их родители со всех концов земного шара. В основном дети местные, но были и россияне, и шведы, даже один мальчик из Франции с именем похожим на Жерар Жан Поль Бельмондье.

Общались вся эта орава на русском, лишь изредка удавалось услышать что-то вроде «Holly Molly!». Впрочем, даже те, кто русского языка не знал совсем, выучив несколько популярных выражений типа «нет», «давай», «ты дурак?» моментально вливались во всеобщий водоворот общения.

Честно говоря, я здорово проводил здесь время. В мою задачу входило фотографировать все, что движется, водить детей туда-сюда, следить за тем, чтобы никто не забывал на пляже свои игрушки и другие трусы. И еще быть «кем-то». Летающая тарелка («фрисби») совершенно случайно улетела за забор, и оттуда раздается подозрительный бешенный лай – «кто-то» должен за ней сходить. Маленькая Маша устала идти – «кто-то» должен

поработать осликом и подвезти ее на загривке. Будет прощальный костер, «кто-то» должен распилить это бревно. Ну, вы поняли. В общем, дел хватало, – практически ни одной свободной минуты не было.



От компьютеров и интернетов дети здесь принудительно отдыхали, укрепляя свое здоровье посредством моря, солнца, криков, беготни и воды. Компьютер в лагере был один – что-то такое недостаточно старое, чтобы уже перестать работать, но еще достаточно бессердечное, чтобы позволять запускать на себе обучающие детские программы странные на вид и звук. Без интернета.

А однажды в наш лагерь приехали гости – разработчики первого и единственного (как утверждалось ими же) латвийского квеста. Про эту игру могу рассказать небольшую предысторию. Латвия – страна маленькая, меньше, чем Ленинградская область. Обычные новости здесь воспринимаются несколько иначе. Заплыл в обводной канал тюлень – вся страна затаила дыхание, смотрит, как его будут спасать и перетаскивать обратно в море. Упало две сосны рядом с границей – срочный репортаж. В общем, решили у нас построить библиотеку. Даже название ей придумали – «Замок света». Сразу начались волнения масс – строить ее или все-таки не строить? Так или иначе, строят «Замок света» вполне безуспешно с 2008 года и вплоть до сего дня, а вот рекламная игра про эту библиотеку и приключения внутри нее сказочных латышских персонажей уже

тогда была практически готова. Про игру скажу все только самое хорошее – мне кажется, она всем понравилась, а особенно в ней были хороши проектор и эти халявные тетрадки, сумки и ручки с символикой, которые раздавали разработчики. Несколько тетрадок у меня до сих пор лежат дома, несмотря на картинки на обложке. И это прекрасно. Не зря, ой не зря, игру спонсировало Общество защитников Латвийской Национальной библиотеки и Всемирный союз свободных латышей.

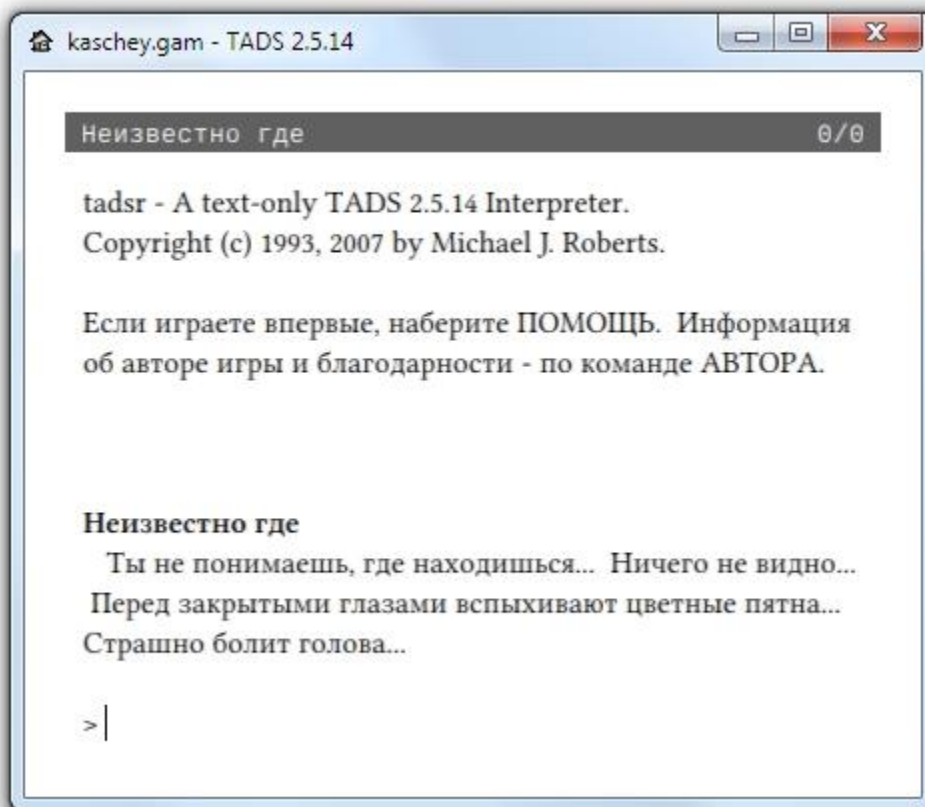
Наблюдая за демонстрацией игры и с каким азартом дети подсказывали, что делать дальше странному на вид главному герою, как помочь Лачплесису найти сакту, а у чёрта отобрать шляпу из ногтей, у меня в голове вспыхнула утопическая картинка. Такой же проектор, такой же зал, а на стене светится какая-нибудь парсерная игра. Почему-то я представил именно парсерную игру, как более зрелищную (да – зрелищную, хоть и без картинок). И все точно так же сидят, с горящими глазами читают новые локации вслух и кричат «взять все!», «север!», «брось, брось лягушку!», «нет! целуй ее в голову!».

Проектор благополучно уехал вместе с разработчиками, но на следующую смену я все равно привез с собой заветные текстовые игры.

Как-то раз, когда то ли поломалось солнце, то ли вода в бассейне закончилась, а может, просто пошел дождь, образовалось немного свободного времени и множество детей, которые носились внутри помещения лагеря по пересекающимся траекториям.

Чтобы чем-то заняться, я открыл свой «ноут», на котором я обычно программирую сумо-роботов на соревнованиях. Это послужило катализатором для тех детей, которые интересовались компьютерами. Их было не так уж много, но поймите правильно – в лагере, даже когда за окном идет дождь, есть множество куда более интересных вещей, чем пялиться в монитор. Например, можно пытаться проникнуть в комнату девочек путем угадывания пароля (а менялся он чаще, чем ежик дышит). Или играть в настольный футбол с Аней-теннисисткой, крики которой даже оттуда доносились до второго этажа в отличном качестве. Или писать сценарий собственного фильма ужасов про лагерь. Или пробоваться на роль в нем же без грима и в.

Так вот, окруженный несколькими заинтересованными, я подумал, что это прекрасная возможность показать им текстовые игры. Тем более, других у меня с собой и не было.



Скриншот из игры «Кащей» в Gargoyle

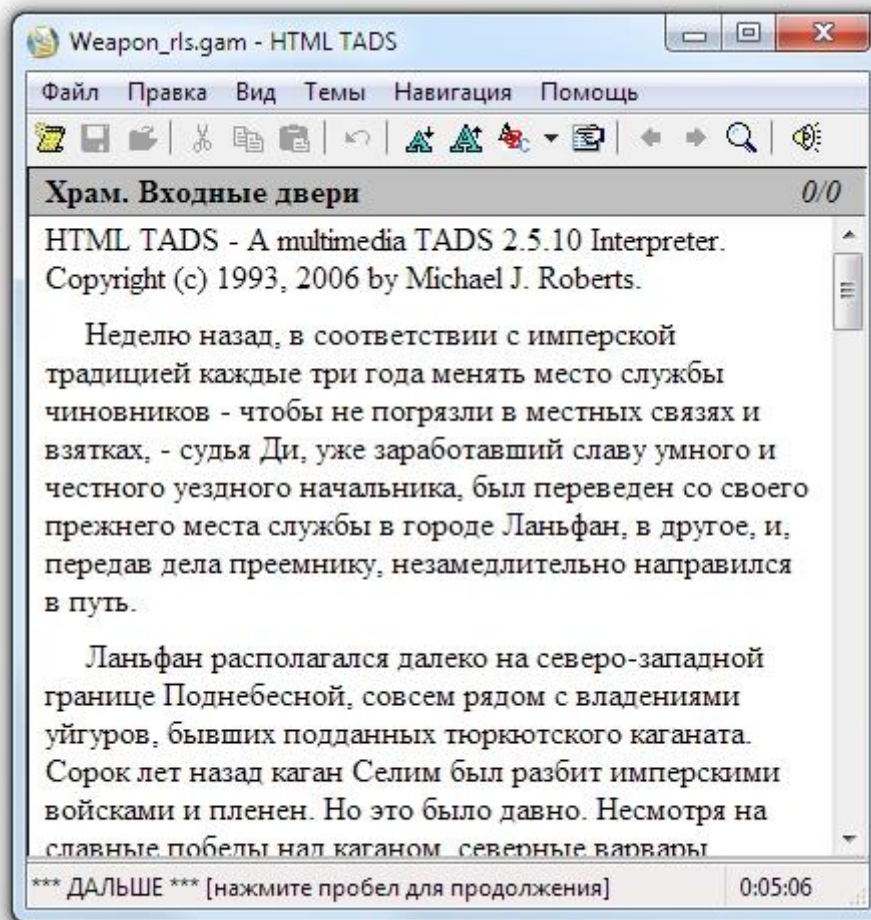
И пусть FireURQ не завелась, зато [Горгулья](#) встала как родная. Разглагольствовать на тему интерактивной литературы я не стал, решив, что лучше один раз показать, чем мучить детей сказками. Просто запустил первую попавшуюся игру, прочитал им локацию и ввел несколько команд. Я наивно полагал, что буду с умным выражением лица читать текст и затем печатать команды, которые мне будут выкрикивать юные фанаты. Ха! Вы бы видели, как властно меня сдвинули в сторону от клавиатуры...

Игроки сами собой распределились по ролям. Девочка постарше (11 лет) вводила текст прямо как в чате, остальные (10-7 лет) хором читали все, что появлялось на экране, вслух и/или подсказывали ей, что писать дальше. Я же с интересом наблюдал за процессом и ничего не делал. Единственное, по ходу дела понадобилось пояснить, как в игре перемещаться («с», «ю», «з», «в»), как посмотреть инвентарь («инв») и тому подобные мелочи. Все было схвачено на лету.

Сначала все напряженно силились припасть к экрану, но вскоре расслабились, и картинка «дети играют в ифню» стала просто пасторальной. Кто-то сидел у клавиатуры, кто-то читал, кто-то лежал на ковре, задрвав ноги кверху, задавал уточняющие вопросы и

выдавал свои варианты действий. За окном постепенно прояснялось и выглядывало солнышко.

Иногда убер-команда заходила в тупик, но я нашел отличный способ выводить их из ступора. Все что я делал, это говорил, «представьте», а затем описывал текущую локацию своими словами. Удивительно, но это работало. В [игре про Кашея](#), к примеру, в первой же локации есть предмет, который невидим при осмотре комнаты. Стоило мне сказать «представьте, вот вы в комнате, тут стоит кровать и...», как кто-то радостно воскликнул «мы же не смотрели под кроватью!».



Скриншот из игры «Оружие Ли Гуана» в HTML TADS

В [«Ли Гуане»](#) есть довольно сложный пазл (Гораф как раз на нем застрял в своем [видео-прохождении](#)), где герой оказывается заперт в комнате, причем имеет при себе только меч и письмо. Здесь моя команда тоже запнулась, но я тут же разыграл всю эту сценку при помощи пантомимы. Вернее, я просто взял трубу от пылесоса и листок бумаги, встал у двери и сказал свое магическое «представьте». Мозговой штурм с разыгрыванием вживую

завертелся с новой небывалой силой, и уже через пару минут издевательства надо мной выдал вариант, который заработал в игре.

Мы прошли практически все парсерное, что могла предоставить нам «ифня», кроме [«Хроник капитана Блуда»](#) и [«Золотого бумеранга»](#), которые я не стал привозить в лагерь по понятной причине. Абсолютным фаворитом у всех стала первая (на тот момент единственная) [игра про Кашея](#) от Фаертонa. Заклинание вообще их покорило, я даже слышал, как несколько дней спустя они на улице кастовали друг на друга «купокморг».

Понаблюдав за тем, как дети играют, я открыл для себя две потрясающие вещи. Они простые и вроде бы очевидные, но вживую произвели на меня сильное впечатление.

Во-первых, игры действительно приучают думать, искать решения. Здесь нет готовых вариантов ответов, нет подсказок прямым текстом (ну ладно, почти во всех западных играх есть система хинтов, но у нас это вообще не развито). Конечно, все зависит от автора игры, и насколько логичны действия и загадки, которые он придумал, но, тем не менее, дети учились решать проблемы, они обсуждали друг с другом что делать дальше, и я замечал, что действия продумываются уже на шаг вперед, а, когда необходимо, начинаются стихийные мозговые штурмы и т.д. Честно говоря, наверное, я больше удовольствия получил от наблюдения за их работой мысли, чем они — от самой игры.

Во-вторых, парсерные игры поднимают грамотность. Причем обучение идет не так навязчиво, как во всех этих странных обучающих играх, где, допустим, ты медвежонок, бежишь по лесу, собираешь волшебные грибы и вдруг тебя спрашивают, сколько будет $5+7$ или предлагают назвать столицу Великобритании, и только тогда ты можешь бежать по лесу дальше. Ребенок прекрасно понимает, когда его заставляют что-то делать, потому что это нужно, и это самое «нужно» вызывает внутреннее сопротивление. В парсере же надо написать слово правильно, не потому что это ценный урок, а потому что иначе тебя просто не поймут. Получая ответы от игры («Здесь нет предмета *кравать*», «Я не знаю глагол*выкенуть*»), дети очень быстро интуитивно адаптируются. Я с интересом наблюдал, как самообучается девочка (11 лет), которая села печатать команды. Вначале была куча ошибок, причем не только опечаток, а таких хрестоматийных ошибок, которые она наверняка постоянно допускала в школе или в смсках, просто их не замечая. Но игра-то видит все и моментально сообщает об этом. Мы с ней прошли одну игру, принялись за другую, и я буквально

невооруженным взглядом увидел прогресс – она стала писать просто на порядок грамотнее! Конечно, тут все зависит от того, какие слова приходится вводить в конкретной игре, но это было как волшебство, честное слово.

Плюс, ввод русских команд отучает от транслита (что проблема в наших краях).



Что касается менюшных игр, то никакого особого впечатления они не произвели, играть в них детям не захотелось, вот мы и не стали.

Я связываю это с тем, что в менюшной игре без особых усилий можно сразу накликать огромное количество текста, даже его не читая, а это огромное количество в свою очередь может вогнать в уныние и скуку. А парсер мало того, что предоставляет волшебный способ игры (вводишь текст, и игра его понимает), но каждая новая порция текста появляется не просто по клику, а после какого-то мыслительного процесса и поэтому ценится игроком куда дороже. В менюшной игре чтобы почувствовать игру нужно влиться, вникнуть в нее, а в парсере уже сам ввод команды – игра.

Вообще сравнение парсерных и менюшных игры – интересная тема для дискуссий. В общем – стиль, ощущение от игры немного другие.

На мой взгляд, у парсера есть несомненное естественное преимущество – выбор действий банально скрыт, уже сразу в этом содержится какая-то интрига, а автору остается лишь поиграть мышцами (побольше деталей, побольше описаний, побольше действий). Тут работает схема: чем больше, тем лучше. Зато менюшная игра – это всегда творческий вызов автору. Вот ты попробуй написать что-то такое же интересное и вовлекающее в игру без волшебной парсерной мощи. Тут гораздо более простая и честная схема: чем лучше, тем лучше. И все на виду.

Но я вижу у вас совсем другое мнение? Не забудьте его высказать в комментариях.

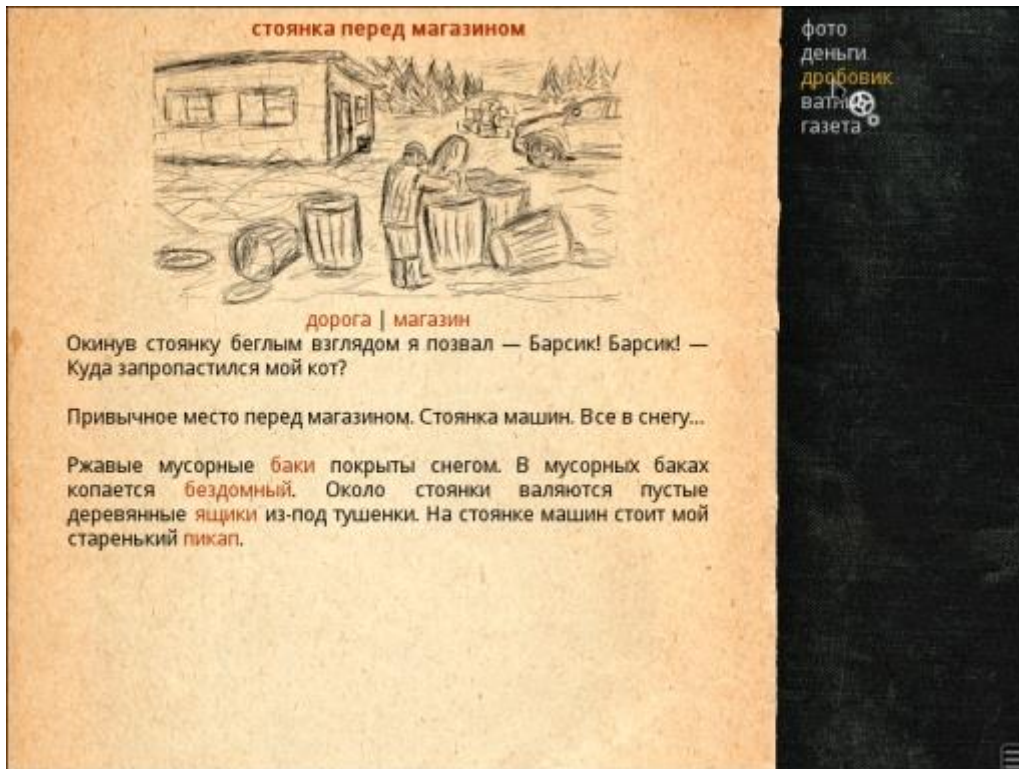
*

P.S.: Для тех кто еще с нами, один небольшой дополнительный рассказ из жизни в лагере.

В одной из смен была девочка-вихрь, 12 лет (мне кажется, что это именно ей пришла в голову идея с неразрешимыми паролями для девочек). По хитроумию и складу ума она очень напоминала нашу Ушкуут, если вы понимаете, о чем я. Чтобы придать рассказу пущей пикантности, назовем эту девочку L в честь Лары Крофт, ее любимой героини.

Так вот, когда она не бегала вокруг лагеря, не пыталась заниматься акробатикой, не рисовала комиксы, не решала головоломки из привезенных с собой книжек и не заставляла их решать окружающих и т.д., она брала меня и снимала на фотоаппарат фильм про приключения жестокого дяди. Но ладно, это вообще другая история.

В общем как-то раз все эти дела были переделаны, все ее фильмы были сняты, и она остановилась в замешательстве. Пытливый ум L все время надо было чем-то поражать и поэтому я, не задумываясь, вытащил из своих широких штанин дубликат бесценного груза – флешку с играми нашей «ифни». URQ и QSP игры были встречены L с прохладцей, но зато когда мы открыли [«Квантового кота»](#), ее глаза загорелись. Кота можно было гладить, в магазине продавались патроны, а что еще нужно юной поклоннице Лары Крофт, чтобы на несколько часов выпасть из окружающего мира?



Скриншот из игры «Возвращение квантового кота»

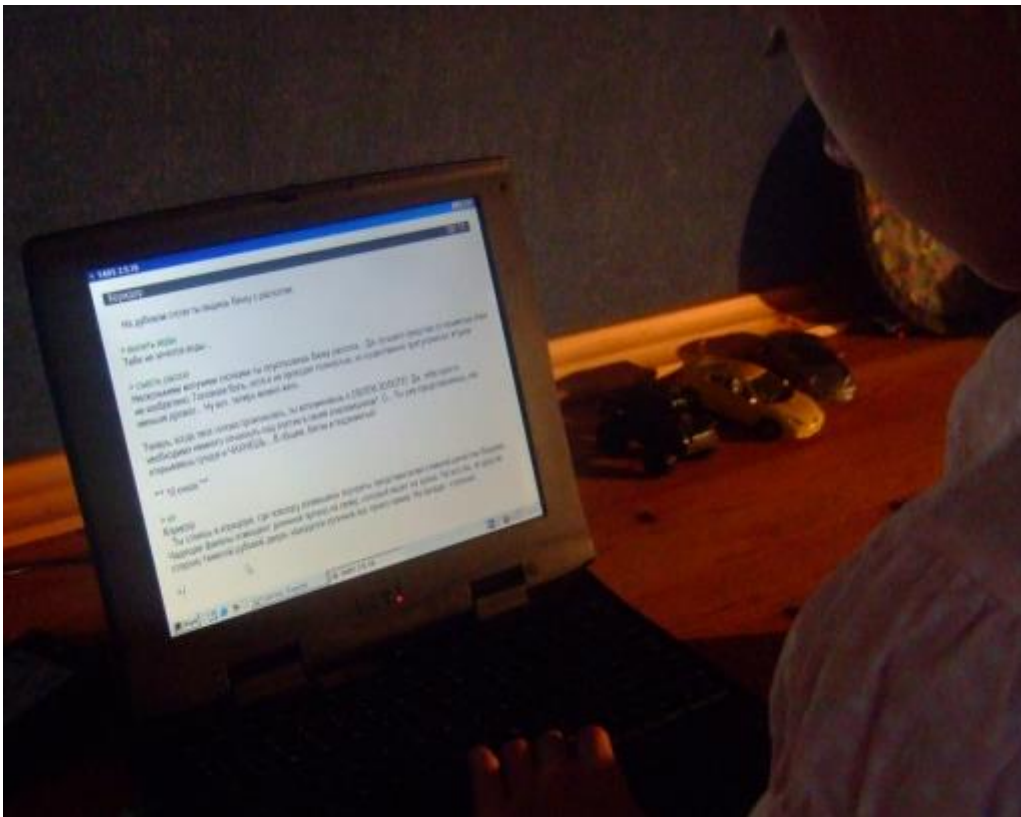
«Попалась!» – подумал я и оставил ее наедине с драматичным повествованием. Когда я вернулся, то застал ее, изучающей демо-обучалку INSTEAD-а. Как оказалась, «Квантового кота» она уже прошла (да, у нее были небольшие проблемы с пиротехникой, но в целом игра прошла как по маслу), ей все понравилось, и она жаждет узнать, как сделать такую же игру.

«О, это очень просто!», – обрадовался я и ловко открыл исходники обучалки. Код INSTEAD-а мы оба видели впервые, но все было в принципе понятно, кроме одного – почему, когда я пытаюсь хоть что-то там изменить, у меня ничего не работает. Выдаваемые на мой прекрасный код ошибки LUA поражали своей изобретательностью. Оказалось также, что в Windows XP не было стандартных средств для работы с кодировкой UTF. Минут пятнадцать без какого-либо успеха промучившись с INSTEAD-ом, я заподозрил, что дело принимает печальный для моей репутации оборот.

Но в этот момент как раз оказалось, что наш знаменитый снайпер умудрился закинуть мяч в желоб кухонного водостока. Вожделенный предмет упал так удачно, что был недоступен крикам, палкам и с закорок, поэтому изобретательные ребята взяли второй мяч и закинули его туда же, чтобы он подтолкнул первый, и тот провалился по трубе вниз. В общем, в итоге в трубе застряли: два теннисных мяча, один каучуковый, водяной пистолет и (по

неизвестной причине) мочало. Под угрозой были и все остальные предметы. Положение становилось критическим, и я срочно отправился спасать мир.

Вообразите себе мое потрясение, когда где-то через час я вернулся обратно к L и застал ее за тестированием игры собственного производства. Главным героем здесь являлся повар экстра-класса, который ходил туда-сюда, сражался с кем-то на чердаке и пытался починить свою любимую помидородавилку. А целью игры было сделать с помощью нее торт. Причем L не только успела игру написать (в MS Word'e в UTF8), но и нарисовала скин к игре в Пейнте (что-то вроде – белый фон и «торты-торты-езде торты»). Скетчи к игре она потом еще пару дней рисовала и на обычной бумаге. Игра была простая и немного недописана, но работала! Я был в шоке. И вы мне будете рассказывать, что дети не могут и не хотят.



В парсерные игры L тоже поиграла, но без моего вмешательства, так что ничего не могу про это рассказать. Знаю лишь, что ей очень понравился [«Кащей»](#), не очень [«Клара – расхитительница варенья»](#) и очень не понравилась картинка к [«Башне между мирами»](#) (особенно, лицо эльфийки). То, что она сумела пройти все эти игры, я не сомневаюсь.

Справедливости ради надо заметить, что позднее L дала такое определение текстовым играм – это такие игры, в которые очень просто играть, но тяжело писать. Она знает, она делала моды для игр про Лару (или что-то подобное), я ей верю. Так что, отбыв из лагеря домой, она вернулась к более простым и приятным занятиям — учебе, рисованию комиксов, косплею и прочим интересным вещам. Зато историю о том, как бодро она писала на Инстеде, я помню до сих пор.

*

Из лагеря я уезжал домой переполненный впечатлениями, идеями и хорошим настроением. Но еще долго не мог придти в себя в городской обстановке без неутомимых безумных криков, смеха, маленьких обид, резвых прыжков по мне, постоянных хитростей и водоворота забавных происшествий. У меня была ломка по детям.

Что там игры, главное — это те, с кем ты в них играешь.

А нужен ли нам ЭТОТ парсер?

автор: Эмили Шорт, перевод: Василий Воронков

...или: Что значит писать интерактивную литературу?

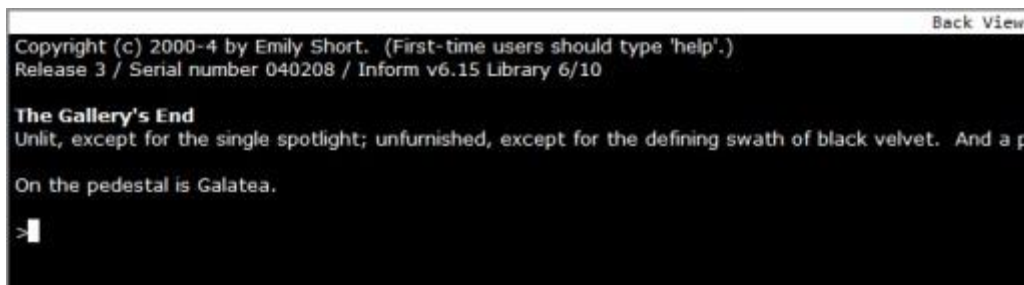
Когда меня спросили о способах популяризации ИЛ на [PAX East](#), я сказала следующее:

У парсерных игр есть проблема. Даже целых две.

Одна проблема — это интерпретатор: люди не хотят скачивать разрозненные файлы и не хотят разбираться в форматах файлов. Такой подход не слишком привлекателен и абсолютно не соответствует тому, как люди сейчас привыкли играть в игры — и, в особенности, тому, как новые игры пытаются *привлечь к себе внимание* игроков. Мы (как сообщество) работаем над этой проблемой, разрабатывая [все более качественные интерпретаторы для веб](#) и [упрощая процесс публикации игр на веб-сайты](#). Это [неправда, что не существует Java версии Glulx](#), однако этот интерпретатор тоже необходимо скачивать и, к сожалению, он не предоставляет возможности [создать привлекательно выглядящую игру в браузере](#). В последние несколько месяцев можно наблюдать серьезные подвижки на этом фронте — [Quixe](#) и [ZMPF](#) уже достигли той стадии, когда они могут исполнять Glulx игры непосредственно в браузере. [Zifmia](#) — это проект, позволяющий исполнять игры в веб с помощью серверного интерпретатора, а [FyreVM](#) представляет собой эксперимент на основе системы Channel IO. Для TADS 2 есть [Jetty](#), и [Майк Робертс активно работает над изменениями в TADS 3, которые позволяют запускать игры на этой платформе как веб-сервисы](#). В общем, у нас здесь неплохой прогресс.

Вторая проблема — это сам парсер. Когда вы наблюдаете за реакцией новичков на интерактивную литературу — что несложно делать по отзывам на ИЛ на посвященных инди-играм сайтах или по впечатлениям студентов, играющих в ИЛ впервые, — то все, что вы как правило видите — это глубокое разочарование парсером. Первые несколько (или несколько дюжин) ходов новичка в игре обычно состоят из множества неудачных попыток сделать хоть что-то, и все эти ходы, конечно же, никак не продвигают игру вперед.

Это совершенно чуждо большинству игроков в наши дни. Сейчас даже довольно сложные консольные игры обычно гарантируют, что по крайней мере *в начале* игры практически невозможно сделать что-либо неправильно и, тем более, потерпеть сокрушительную неудачу в попытках освоить игровую механику. Игровая механика приоткрывается постепенно. При этом большинство текстовых игр не имеют ни режима обучения, ни какого-нибудь введения, предлагая вместо этого (да и то, в лучшем случае) лишь длинное меню инструкций. Есть исключения («[Dreamhold](#)», «[Blue Lacuna](#)»). Моя [собственная маленькая игра](#) включает в себя необязательный режим обучения (я предпочитаю считать его чем-то вроде тренировочного уровня сложности), который дает пошаговые контекстные советы игроку, основываясь на том, что происходит в настоящий момент времени.



Скриншот из игры Эмили Шорт «Галатеея»

Мне, правда, неизвестно, насколько преуспели все эти игры в миссии по привлечению игроков к интерактивной литературе (я просто не знаю это — я бы с удовольствием послушала историю о том, как благодаря какой-нибудь «Blue Lacuna» целая толпа людей открыла для себя текстовые игры).

У нас есть однако и куда более фундаментальная проблема, которая заключается в том, что *командная строка лжет*. Она говорит игроку — «напечатай что-нибудь, а я это пойму». И при этом не понимает.

Впрочем, парсер принимающий (а не понимающий) как можно больше выражений не обязательно решит эту проблему.

Adrift частично основан на распознавании по маске (wildcard) и, благодаря этому, способен принять большее количество вводимых пользователем команд, чем TADS или Inform, однако результатом зачастую является комическое непонимание того, что на самом деле хочет игрок, так как парсер не учитывает множество важных нюансов. Более продвинутые системы анализа естественных языков также нередко разочаровывают пользователей, когда либо не

выполняют то, что от них ожидается, либо выполняют это так, что становится непонятно, какое именно влияние на игру оказали предпринятые действия («[Starship Titanic](#)», «[Façade](#)»). Я (вместе с другими членами нашего сообщества) [спорила несколько месяцев назад с Брайаном Мориарти о том, нужны ли текстovým играм продвинутые системы анализа естественных языков](#). С тех пор мое мнение несколько изменилось, однако [я по-прежнему считаю, что Мориарти заблуждается, когда считает, что ИЛ-сообщество не заинтересовано в улучшениях в парсере](#), и я по-прежнему в основном придерживаюсь высказанной точки зрения о том, что системы [анализа естественных языков](#) не очень хорошо подходят для игр. Многие, конечно же, [все равно работают в этом направлении](#). Но я считаю, что даже парсер, который гораздо лучше справляется с разбором пользовательского ввода все равно создает значительные проблемы для гейм-дизайнера, [если он начинает принимать выражения, которые требуют гораздо большей проработки игрового мира, чем в действительности нужно самой игре](#).

Именно поэтому работа над парсером в основном сфокусировалась в нескольких областях: лучше угадывать, что именно хочет игрок, не запрашивая дополнительную информацию (т.е. не спрашивая игрока, хочет ли он открыть дверь черным ключом или черным эклером); производить более качественный разбор ошибок ввода и, соответственно, выводить более вразумительные сообщения об ошибках. Аарон Рид провел [некоторые исследования в этой области](#) и предложил свои корректировки для Inform-а в виде [набора расширений](#), воспроизводящих то поведение, которое он реализовал для своей «Blue Lacuna».

Но в конце концов [я согласна с Майком Робертсом](#), что задача вовсе не сводится к тому, чтобы заставить парсер понимать все, что может ввести новичок, так как среднестатистический игрок в ИЛ, недавно открывший для себя этот жанр, предпочтет интеллектуальному парсеру более компактный словарь глаголов, который к тому же будет ему заблаговременно известен.

Т.е. задача заключается в том, чтобы игра лучше доносила до пользователей, какие именно действия она понимает, явно бы показывала, что именно она позволяет сделать, а что — нет.

Это помогло бы и с другой проблемой, с которой часто сталкиваются новички — своего рода параличом выбора. Если ты можешь совершить *любое* действие, ввести любую команду, то с чего, собственно, нужно начинать?

Вот такие дела, да. Командная строка — это проблема.

*

Пока что я еще не успела сменить тему, я должна упомянуть, что парсер и для авторов игр — тоже не подарок. И все благодаря этой надоедливой командной строке, из-за которой столько времени тратится на то, чтобы запрограммировать реакцию игры на совершенно дурацкие и безумные действия, причем так или иначе ваша игра будет выдавать неадекватный ответ на какое-нибудь *>потрогать луну* или *>почесать попугая*, просто потому что в принципе невозможно учесть все комбинации глаголов и существительных в игровом мире.

Конечно, сейчас есть кое-какие инструменты, способные немножко помочь с этой проблемой, и зачастую можно сузить симуляцию игрового мира, вместо того, чтобы разбирать каждый подобный случай в отдельности. Например, если в ваших играх есть недоступные для игрока объекты, то самый простой путь — это воспользоваться расширением Джона Ингольда «Недоступные предметы», которое позволит вам описать объект «луна» как находящийся за пределами досягаемости игрока и тем самым ловко разобратся со всеми попытками его потрогать.

Однако по-прежнему огромное количество сил и времени тратится на не слишком-то увлекательную задачу программирования осмысленных ответов на бессмысленные действия, которые никак не продвигают игру вперед, не приоткрывают интересные факты о мире и персонажах, да и о чувстве юмора играющего свидетельствуют не лучшим образом — они являются по сути чем-то таким, что никогда не введет ни один игрок, который не *хочет сломать* игру.

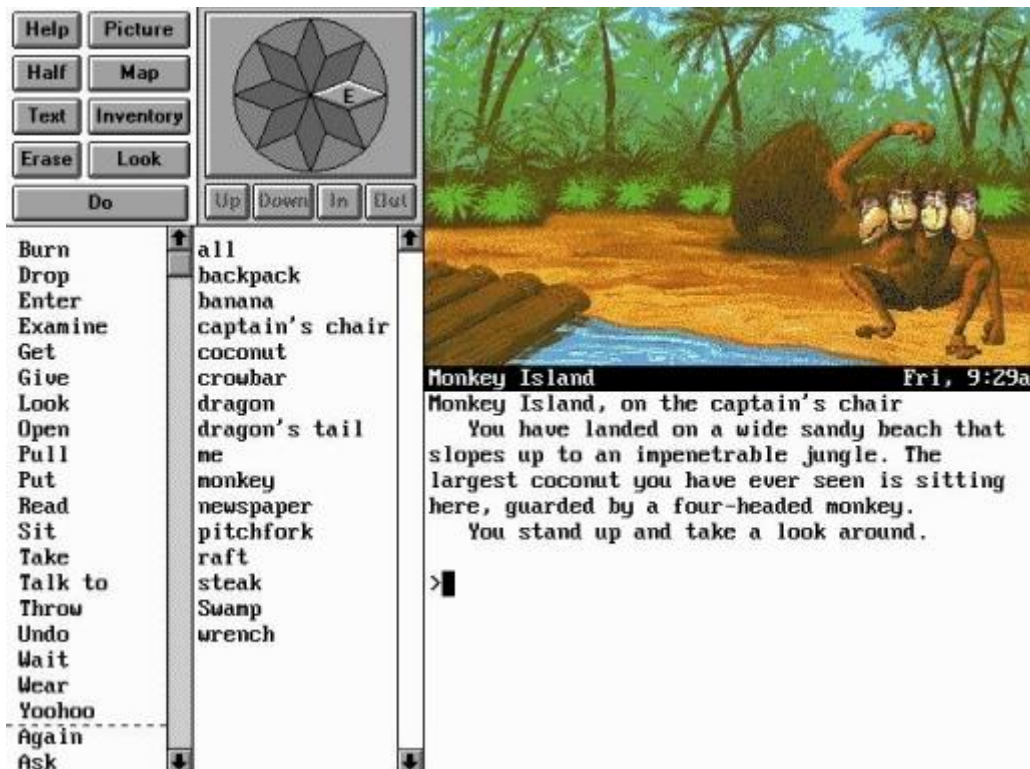
А если вы это огромное количество сил и времени не тратите, то игра ваша выглядит забагованной и слегка недоделанной. И она действительно далека от совершенства, так как игрок, путем ввода бесхитростных команд, может полностью сломать старательно создаваемую вами иллюзию.

Но я бы соврала, если бы сказала, что, убивая долгие часы на программирование ответов на маловероятные действия игрока вместо того, чтобы заняться чем-то таким, что игрок действительно будет делать, я ни разу не задумывалась, зачем я вообще трачу на это время.

*

Так что же теперь? Должны ли мы отбросить парсер и перейти к другим системам, где возможности игрока явным образом описываются в виде списка?

Об этом тоже задумывались многие. Один из подходов — это заполнить экран множественными подсказками. Тут будет и компас, показывающий направления, и карта, и что-то вроде изображения локации, ну и, конечно же, меню или россыпь кнопок, демонстрирующие все основные глаголы, доступные игроку в текущий момент.



Eric the Unready, Legend

Но и этот способ далек от идеала. Если я играю в текстовую игру, то предпочитаю, чтобы окно, в которое текст выводится, не было сдвинуто к самому краю экрана, уступая место картинкам, компасам и прочим подсказкам. Это некрасиво — *а еще* это представляет собой тот самый тип пользовательского интерфейса, который сейчас стремительно уходит из моды. Все больше и больше игр в коммерческом секторе вообще убирают все эти бесчисленные элементы управления, стараясь не захламлять экран, на котором происходит основное действие.

*

Другой путь — это СУОА. Мы не создаем кучу подсказок, помогающих разобраться с комплексным механизмом игры, а вместо этого упрощаем саму игровую механику, сужая весь выбор к нескольким четко оформленным опциям.

Когда люди говорят о СУОА, они имеют в виду игры, в которых игроку предлагается список четких действий («Чтобы пройти через дверь слева, перейдите на страницу 51. Чтобы пройти направо, перейдите на страницу 75. Чтобы выпрыгнуть в окно, перейдите на страницу 9»).

СУОА также зачастую ассоциируется со своей ранней реализацией в книжном виде — [Выбери свое собственное приключение \(Choose Your Own Adventure\)](#), от которой и пошла эта аббревиатура.

Книжные СУОА либо [заставляют игроков вести заметки \(и верят в их честность\)](#), либо вообще отказываются от какого-либо моделирования мира и состояния, кроме того, что может быть отражено в номере книжной страницы. Некоторые компьютерные СУОА также исповедуют [этот подход](#), представляя собой игры без состояния и моделирования мира.

Это ведет к большим проблемам при построении сюжета.

Если все игровое состояние выражается в номере страницы, то либо все ваше повествование должно быть абсолютно нелинейным — и каждый выбор, который делает игрок, должен создавать по сути новую параллельную вселенную, — либо вы должны успевать объединять различные веточки повествования до того, как подобное объединение становится невозможным (ведь в такой игре вы никак не можете учитывать, что именно делал и чего не делал ваш игрок). Если вы хотите получить хорошее представление о том, как все это работает, то [есть неплохой структурный анализ многих классических СУОА игр, опубликованный онлайн](#). Проблема состояния объясняет, почему тот выбор, который дается в этих книгах игроку, зачастую такой своенравный и бесчестный — стоит вам открыть не ту дверь, как вы с большой вероятностью попросту погибнете, вместо того, чтобы стать свидетелем каких-нибудь интересных событий позже в истории, так как проще отрезать параллельную веточку повествования, чем продолжать ее.

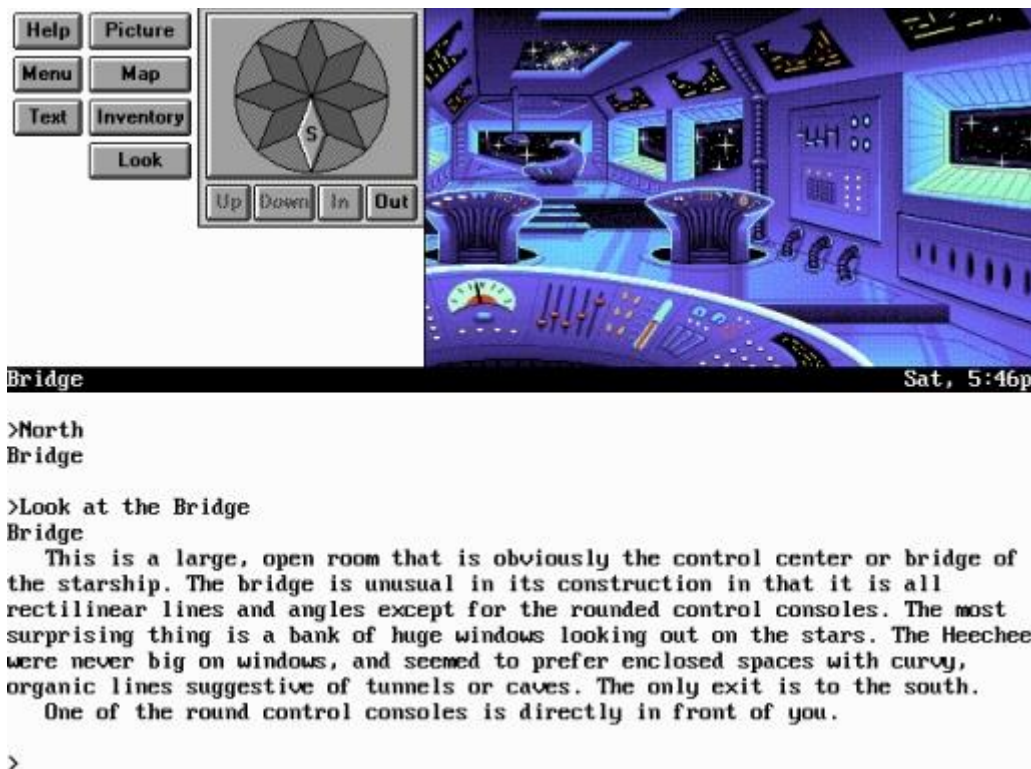
В плане структуры это не сильно отличается от самого простого гипертекста. Литературный гипертекст часто предлагает схожую, лишённую состояния модель, хотя и [подходит к ее созданию с несколько иных позиций](#). Впрочем, [некоторые платформы для литературного гипертекста идут дальше](#), предлагая (к примеру)

специальную систему ссылок, которые становятся доступными, только если вы уже видели какой-то другой контент.

Я практически полностью уверена в том, что СУОА без моделирования мира слишком ограничены и не позволят мне выразить множество вещей, которые интересны мне в моих интерактивных историях.

*

Однако «менюшные» игры с моделированием мира тоже существуют. Мое (пока бездоказательное) впечатление заключается в том, что последнее время они становятся все более и более популярными. (На самом деле меня даже попросили написать обзор одного сайта, посвященного подобным играм: это [«Неизвестные истории»](#), однако я пока что ничего не могу сказать о нем, так как была занята написанием этой статьи...).



Gateway 2, Legend

В [визуальных новеллах на Ren'Py](#) как правило можно увидеть явный список с доступными игроку действиями, однако [в играх на этой платформе можно также устанавливать значения переменных и хранить необходимую статистическую информацию](#).

Серия [текстовых игр «Выбор...»](#) пользуется некоторой популярностью у казуальных игроков, используя модель, при

которой развитие протагониста в игре отражается через специальную статистику, хотя сами игры сконцентрированы (согласно их же собственному манифесту) на том, чтобы игрок принимал «интересные решения». (Я думаю, Крис Кроуфорд поддержал бы этот подход, но, возможно, не остальные элементы тамошнего геймплея).

«Echo Bazaar» перевернул эту модель: он целиком полагается на «статы» и заставляет игроков много заниматься «гриндингом» — т.е. постоянно совершать одни и те же действия, чтобы эти «статы» поднять, — однако предлагает при этом и большое количество побочных историй-приключений, в которых игрок может принять участие (причем некоторые из этих приключений также включают в себя интересные развилки, где определяется сюжет истории). В «Echo Bazaar» многое зависит от статистики вашего персонажа; игра также сохраняет информацию обо всех «квестах», в которых принимает участие игрок. А еще в «Echo Bazaar» есть инвентарь, деньги и ограниченное взаимодействие с другими игроками, благодаря чему «Echo Bazaar» кажется куда больше похожим на игру, чем типичный представитель сериала «Выбор...». Платой за это является серьезное ослабление повествовательной части и то, что игрокам приходится выполнять одни и те же утомительные действия.

Однако ни у серии «Выбор...», ни у «Echo Bazaar» не получается добиться того, что мне хотелось бы видеть в идеале. «Echo Bazaar» слишком медленный и слишком полагается на «гриндинг», тогда как я предпочла бы более сильную повествовательную часть. Играм серии «Выбор...» не хватает того погружения, за которое я ценю интерактивную литературу, так как они не дают действительно почувствовать изменения своего персонажа, глубже понять мотивы, на которых основываются решения. Однако и «Выбор...» и «Echo Bazaar» гораздо, *гораздо* ближе к идеалу, чем СУОА без моделирования мира.

Возможно, кстати, что большой интерес к «менюшным» играм в ИЛ-сообществе объясняется не только «духом времени», но и, не в последнюю очередь, популярностью «Выбора...» и «Echo Bazaar».

*

Это однако не означает, что СУОА игры совсем потеряли свою актуальность. В IFDB можно найти 43 таких игры, и наверняка это не полный список игр, исповедующих подобную модель и представленных ИЛ-сообществу и/или реализованных на какой-

либо ИЛ платформе. (Это, конечно, не исчерпывающая коллекция всех компьютерных СУОА, однако ИЛ-сообщество имеет склонность не замечать или не обращать внимание на все, что не было сделано с использованием популярных ИЛ платформ, либо не было представлено на каком-нибудь конкурсе).

Платформа [«Книга приключений»](#) Джона Ингольда позволяет создавать СУОА с моделированием мира и инвентарем, и сейчас есть [официальное расширение для Inform 7, которое по сути воспроизводит эту систему.](#)

В течение нескольких лет также проводился Lotech comp, соревнование исключительно для СУОА игр. Две игры из этого конкурса особенно интересны в контексте нашего текущего разговора — это [«Одна неделя»](#) Папиллона и [«Королевство без конца»](#) Шэннон Кочран.

«Одна неделя» — это игра по управлению ресурсами с сильной моделью мира, которая близка к симуляторам свиданий и виртуальным новеллам, в которых действия игрока определяют, сколько времени протагонист потратит на зарабатывание денег, общение с людьми и обучение, что в конечном счете влияет на всю историю.

«Королевство без конца» использует движок «Книги приключений», чтобы создать нечто такое, что больше всего напоминает традиционную парсерную ИЛ — игрок может совершать привычные для таких игр действия (передвигать предметы, подбирать вещи), что позволяет создавать головоломки в духе самых настоящих «парсерок», однако с гораздо более ограниченным диапазоном возможных действий.

*

Критика «менюшных» игр часто основывается на том, что они фактически уничтожают саму возможность создавать головоломки. Если игрок всегда выбирает из списка опций, то ему и решать в действительности ничего не нужно, правда?

Но в реальности я не считаю, что это такая большая проблема, как некоторые думают — мы говорили об этом на нашей апрельской встрече в Сиэтле. Если за вашим «меню» стоит стройная и непротиворечивая модель игрового мира, то и в «менюшной» игре можно будет сделать то же самое, что и в парсерной: совершать выбор, изменяющий мир так, что появляются новые возможности для выбора.

На мой взгляд, наиболее серьезной проблемой является то, что «менюшные» игры сужают поле взаимодействия игрока с игрой. В среднестатистической ИЛ игре можно найти дюжины глаголов и сотни существительных, и все это складывается в непомерное множество возможных действий. В «менюшном» стиле представить такое количество команд попросту невозможно, в противном случае интерфейс подобной игры будет находиться где-то за гранью добра и зла. И хотя я до этого жаловалась на ту работу, которую приходится выполнять, чтобы научить парсер давать вразумительные ответы на невразумительные действия игрока, мне вовсе не хочется значительно сужать диапазон возможных действий в своих играх.

Наличие большого количества глаголов — это отличительная черта ИЛ, и это наполняет интерактивную литературу повествовательной глубиной. Количество действий, которые вы можете совершить, к примеру, в «Halo» совсем не велико — и это имеет прямой эффект на то, какие именно истории вы можете рассказывать с помощью подобной системы. Консольные игры вообще можно считать в каком-то смысле «глагольными», хотя бы на основе того, как именно они демонстрируют игроку все его игровые возможности — вы всегда держите в руках игровой контроллер с довольно-таки небольшим количеством кнопок на нем, и всегда есть эти индикаторы на экране или тренировочные миссии, которые помогают вам разобраться, с каким именно глаголом связана та или иная кнопка.

Но сужение количества глаголов (и тут я снова начинаю говорить как Крис Кроуфорд) означает, что вам приходится рассматривать весь игровой мир через призму весьма ограниченного набора возможностей. Иногда результатом может быть четкая и сфокусированная интерактивная история, но иногда результат вовсе не так хорош, как хотелось бы.

В этом плане ИЛ ближе к игре «Sims 3»: здесь есть мир с большим количеством различных объектов (существительных), с каждым из которых могут связаны определенные действия. Так, двери в ИЛ могут быть открыты, лампы зажжены; в «Sims 3» телевизор можно использовать, чтобы заниматься тренировкой по аэробике или же смотреть видео-фильмы.

Другая проблема заключается в том, что когда я просто щелкаю мышкой или каким-либо иным образом выбираю нужный вариант из списка действий, я по какой-то причине чувствую себя менее вовлеченной в игровой процесс. Я не знаю, почему это так, но это

так. Меня вполне устраивает щелкать по картинкам или радиальным меню в «Sims 3», но ведь в этой игре весь интерфейс тоже графический. Есть что-то привлекательное в том, чтобы общаться с компьютером на том же самом «языке», на котором он общается с тобой.

*

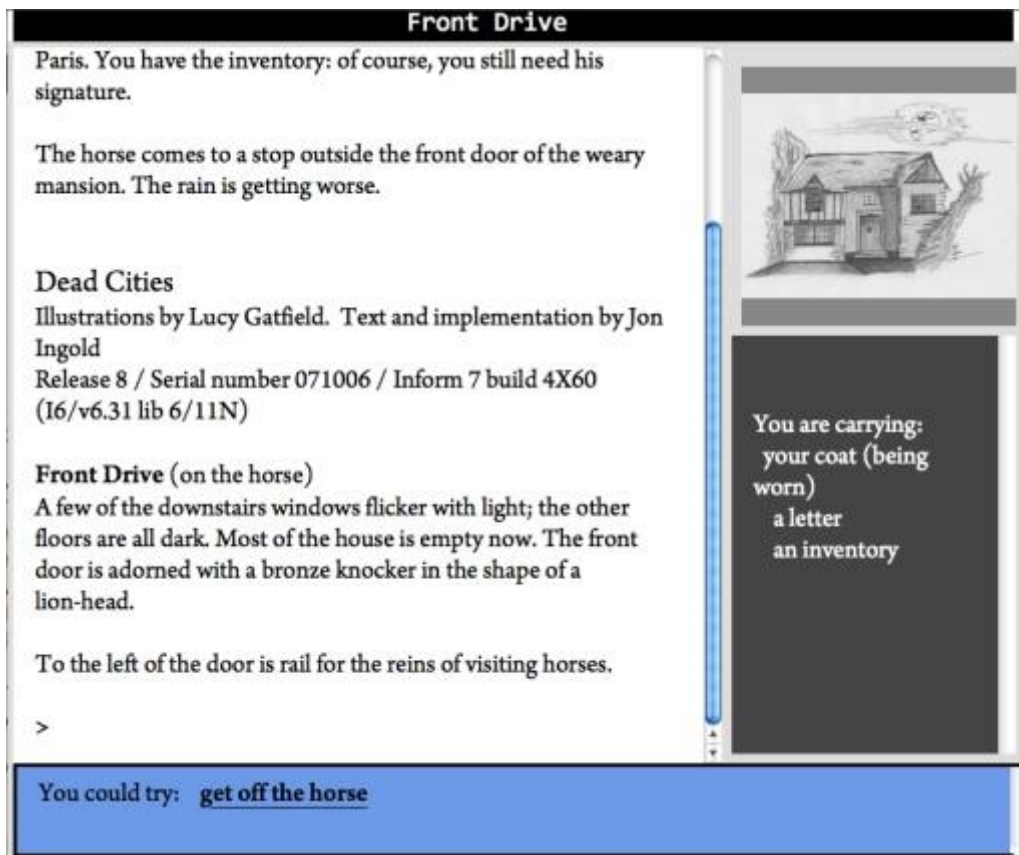
Итак, лично я пока не готова окончательно распрощаться с парсером, однако и «менюшные» игры, которые построены на основе стройной модели игрового мира, мне тоже интересны — особенно, если эти игры делают то, за что я и ценю интерактивную литературу, сочетая в себе элементы исследования, возможность контролировать динамику повествования и интересные, важные для игрового мира сюжетные развилки.

Но все-таки я считаю, что нужно сделать интерактивную литературу более доступной для игроков.

В некоторых играх вполне работает графический интерфейс с меню или кнопками для глаголов — [Дэйв Корнельсон недавно предложил некоторую вариацию такого подхода](#), — но во многих случаях игры, оформленные подобным образом, выглядят довольно-таки уродливо, и всевозможные подсказки и кнопки занимают слишком много полезного места на экране. Мне лично некомфортно читать текст, когда текст этот помещен в маленькое окошко, которое сдвинуто в самый угол экрана. Более того, довольно сложно представить, как подобный перегруженный интерфейс будет работать на мобильных устройствах. (Добавлено: Дэйв утверждает, что нам пока что неизвестно, как все эти вещи проявят себя в реальности, и он, конечно же, совершенно прав — все, что я здесь пишу, представляет собой лишь мое частное мнение, а не указания для других по поводу того, что им стоит делать. Однако лично меня это решение с интерфейсом не устраивает).

Другой подход заключается в том, чтобы оставить визуальные подсказки, однако интегрировать их непосредственно в сам текст. [«Бронза»](#) и [«Blue Lacuna»](#) подсвечивают в тексте (жирной гарнитурой или цветом) важные существительные. «Blue Lacuna» идет дальше и позволяет игроку вводить лишь сами существительные без глаголов, чтобы совершить наиболее очевидные действия с ними (например, рассмотреть объект или пройти через дверь). [«Walker and Silhouette»](#) делает еще один шаг вперед и практически полностью управляется с помощью таких вот ключевых слов без каких-либо глаголов, хотя и позволяет игроку вводить что-либо, кроме ключевых слов, если он сам того пожелает.

Можно также отображать подсказки непосредственно в командной строке, например, предоставляя механизм автодополнения, который будет показывать список осмысленных завершений открытой фразы как только вы начали ее печатать. Одной из вещей, которую предложил Рубен Ортега на нашей встрече в Сиэтле, был умный алгоритм автодополнения, который учитывает, какие команды вводили *другие* игроки, которые играли в игру. У такого подхода, конечно, есть и свои недостатки — так, он зачастую может раскрывать решения для головоломок или же, напротив, покажет, что другие игроки очень любят печатать не самые печатные выражения.



Скриншот из игры Джона Ингольда «Мертвые города»

Еще один подход — это делать подсказки, однако разрешать игроку набрать все, что он хочет, а не только предлагаемую команду. Именно в таком ключе реализован тренировочный режим «Бронзы». Также, в немного измененной форме, работает и игра Джона Ингольда [«Мертвые города»](#), предоставляя и командную строку и самую простую гиперссылку, кликнув на которую, можно ввести предлагаемую команду. Разница между этими играми (помимо, собственно, интерфейса) заключается в том, что «Мертвые города» предоставляют по сути «солюшен» для игрока, через который можно прокликать, при этом ни разу не введя команду

вручную и рассматривая игру скорее как обычную книгу (хотя я подозреваю, что наиболее интересные игровые ситуации таким образом не откроются). («Черные кольца» также исповедуют этот подход, позволяя игроку выбрать режим — от традиционного парсерного до простого просмотра прохождения игры).

Есть и такой вариант — предоставлять что-то в стиле диалоговых подсказок на манер TADS 3/Alabaster, однако делать это для всех действий. К сожалению, это нарушает ритм игровой прозы, прерывая повествование механическими инструкциями и опциями для дальнейших действий, гораздо менее интересными и разнообразными, чем они обычно выглядят в игре. Я не представляю, как подобная система может оказаться приемлемой.

*

У меня нет полного и окончательного решения для этой проблемы, однако есть некоторые мысли, которыми я хотела бы поделиться.

Подсказывать игроку то, что он может сделать, не открывая всех игровых возможностей — это интересная тактика, но ее пробовали реализовать несколько раз, и это пока не привело к революции в текстовых играх.

С другой стороны, в типичной парсерной игре мы в принципе не можем отображать все возможные варианты действий игрока в заданный момент времени, не превратив игровой интерфейс в уродливое нагромождение кнопок. Даже просто перечислить список всех глаголов — это не слишком привлекательное решение и, как я уже говорила ранее, не лучший способ подойти к решению этой проблемы, так как *интересное* пространство игровых возможностей лучше описывается через существительные (и те взаимодействия, которые они позволяют), а не через глаголы. (Есть несколько исключений — *смотреть*, *инвентарь* — однако все эти вещи можно рассматривать как действия над игроком или над комнатой, в которой он находится. Informt делает внутреннее преобразование «без-объектных» команд *слушать* и *нюхать* в *слушать {звуки в текущей комнате}* и *нюхать {запахи в текущей комнате}*).

Если бы у нас была система, в которой игрок может выбрать существительное, посмотреть список действий, которые он может с ним совершить и выбрать одно из этих действий, то это (в стиле игры «Sims») прояснило бы игроку его возможности и одновременно позволило бы нам избавиться от проблемы *с потрогать луну*.

Реализация такого подхода в графическом ключе имеет однако некоторые сложности. Одно дело кликнуть по картинке телевизора в «Sims» и открыть радиальное меню. Совсем другое — кликнуть подсвеченное слово на странице и получить радиальное меню с еще большим количеством слов. А что делать в случае, когда то или иное существительное подразумевается в текущий игровой момент, однако явно ни в одном из описаний не упомянуто? Это заставляет игрока набирать *осмотреться инвентарь* гораздо чаще, чем ему бы хотелось, что не слишком позитивным образом влияет на игровой процесс и повествование. Наконец, это не совсем то, что текущие интерпретаторы умеют хорошо делать (и, соответственно, предполагает серьезную разработку новых инструментов), и мне не совсем понятно, как все это может работать для пользователей с нарушением зрения.

Реализовать все это на уровне командной строки кажется более реалистичной идеей, хотя тут тоже есть недостаток в том, что, набрав, скажем, *дверь*, получив список возможных действий с дверью и выбрав действие через этот список, мы будем захламлять историю команд, отображаемую в основном окне, уродливым косноязычием.

Вообще я думаю следующее: делайте так же, как сделал Джон Ингольд для повествовательного режима [«Моего ангела»](#) и переносите командную строку в отдельное окно, которое обновляется при каждом шаге. Оставьте место в основной части экрана только для игрового вывода. Тогда набор существительного (или щелчок по этому существительному непосредственно в тексте, если гиперссылки у нас тоже работают), будет приводить к открытию окошка автодополнения там, *внизу, в отдельной области для текстового ввода*, и игра не будет показывать вам всю историю вводимых вами команд.

Подобный многооконный режим может оказаться не слишком удобным для людей с ограниченными возможностями, но мне кажется у него тут меньше проблем, чем у интерфейса, который целиком полагается на визуальные подсказки. Можно также добавить возможность переключать игру между однооконным и многооконным режимами для тех, кто хочет использовать программу чтения с экрана.

Все это потребует однако специальной поддержки со стороны языка — вы же не захотите, чтобы авторы игр вручную прописывали соответствия между существительными и глаголами. Также система с «автоматическими» ответами на действия от парсера уже не

потребуется: игра просто должна будет определять, прописана ли та или иная реакция на действие и, если нет, то считать, что глагол для выбранного существительного попросту не реализован и не показывать его.

Действия над несколькими объектами одновременно будет реализовать несколько сложнее, однако вполне возможно; игрок будет выбирать существительное, получать список глаголов, а затем указывать следующее существительное.

Можно дальше совершенствовать эту систему, сортируя список глаголов так, чтобы сначала показывались наиболее очевидные и часто используемые опции. Можно сделать и по-другому — дать игроку возможность вводить глагол, а затем показывать список объектов, с которыми этот глагол будет работать, так, чтобы привыкший к традиционным «парсеркам» игрок мог бы набирать по старинке *открыть дверь* вместо *дверь открыть*, и попросту не давать возможности выбрать глагол (или объект), которые недоступны на текущей сцене.

Все это можно комбинировать с подсветкой текста — так, чтобы игрок мог видеть уже по текстовому описанию, какие объекты являются интерактивными. Если мы при этом не станем *заставлять* игрока щелкать по этим объектам с целью их активировать, то избежим и проблем, которые могут возникнуть у людей с ограниченными возможностями, а также не будем вынуждать игрока постоянно печатать *осмотреться*, чтобы получить доступ ко всем объектам в текущей комнате.

[Здесь](#) вы можете найти очень грубый прототип того, о чем я говорю.

Система, подобная этой, способна полностью устранить игру в «угадай глагол», хотя и за свою цену — те ситуации, в которых мы как раз и хотим, чтобы игрок угадал глагол (например, *покрутить усы*) станут невозможными. Что-то, бесспорно, будет потеряно.

*

Однако только представьте себе — нет больше никаких *потрогать луну*. Не нужны интеллектуальные системы, помогающие разбираться с неоднозначностями пользовательских команд и предоставлять реакции на действия «по умолчанию». Мы можем вводить новые действия и глаголы совершенно прозрачно даже для новичков в ИЛ — такие как *шантажировать*, *анализировать* или *сопротивляться*. Мы можем отойти от строго физической природы текстовых игр и

делать интерактивными более абстрактные существительные и идеи. У нас появляются прямые пути к организации более систематичного бета-тестирования. Гораздо меньше проблем и ловушек для авторов-новичков. Более гибкая и удобная система, благодаря которой написание больших игр перестает быть таким обременительным.

Не знаю, я сошла с ума?

Перевод статьи публикуется с разрешения Эмили Шорт (оригинал).

Метапарсер

автор: *Петр Косых*



INSTEAD начался как проект, который пытался избежать подхода СУОА при разработке текстовых квестов и реализовать игровой процесс как в «настоящем квесте», но только в текстовом виде.

Как вы наверняка знаете, классические текстовые приключения – это парсерные игры, в которых моделируется мир, и герой исследует этот мир под чутким управлением игрока, описывающего желаемые действия с помощью клавиатуры. Тут и клавиатура, и способ моделирования мира работают на создание общей цели – у игрока возникает чувство свободы и тайны. Ты можешь перемещаться по миру, взаимодействовать с ним – в этом смысле такая игра и есть настоящая «адвенчура» (квест).

СУОА игры — это игры с управлением через меню, обычно сводящиеся к выбору вариантов развития событий («убежать», «показать пропуск охраннику» и т.д.). Такая игра зачастую выглядит как сборник параграфов, нередко описывающих целые сюжетные повороты, а не только (и не столько) локации (места действия, декорации) с переходами между ними. В этом смысле жанр таких игр больше тяготеет к книгам-играм, хотя, конечно, многое зависит от конкретной игры.

Если же отойти от текстовых игр и посмотреть на классические графические квесты (из золотого фонда Lucas Arts и Sierra), то там мы увидим что-то среднее: либо глаголы, как в «Monkey Island», либо манипуляции предметами, как в «Goblins», либо что-то смешанное. Тем не менее, эти игры больше похожи на парсерные игры в том смысле, что герой свободно исследует мир, а его способ взаимодействия с миром носит условно свободный характер (набор универсальных действий, свободная манипуляция предметами и т.д.). Фактически, это и есть парсерные игры, которые перешли в графическую плоскость, заодно сильно упростив способ ввода.

Путь INSTEAD

INSTEAD начинался как проект по созданию движка для игры, которая, будучи текстовой, по своему игровому процессу не сильно отличалась бы от классических графических квестов. Такой первой игрой стала [«Возвращение квантового кота»](#).



Скриншот из игры «Особняк»

В этой игре был выбран упрощенный ввод в виде свободного манипулирования предметами, что сильно снижало порог вхождения для потенциального игрока, но вместе с тем оставляло поле для свободы. Потом по мере развития движка появились игры с глагольным меню, которые еще больше сблизили текстовые квесты с классикой (правда, такие игры обычно обладали повышенной сложностью). В качестве примеров таких игр можно назвать [«Кайлет»](#) (набор глаголов) и [«Особняк»](#) (три глагола).

Чувство парсера

Тем не менее, мне было всегда интересно посмотреть, можно ли сблизить игру с парсером еще теснее, при этом не сильно подняв

порог вхождения. Можно ли взять лучшее от INSTEAD подхода и парсера?

Кое-какой опыт по работе с парсером у меня был. Еще перед написанием INSTEAD я изучал Inform и даже писал небольшую игру, поэтому я примерно представлял проблемы и плюсы парсерной игры на русском языке.

Огромное преимущество парсерных игр – глубокое погружение. Во время игры игрок вынужден читать и думать, это очень сильно отличается от СЮОА игр и все еще отличается от игр с глагольным меню. Именно эта черта заставляла экспериментировать с игровым вводом. Однако такие игры сложнее писать, особенно на русском, и (что не менее важно) в них не так просто играть!

Обычно неявным образом подразумевается, что идеальный парсер – это ИИ, который понимает все, что напишет игрок. Это и сила и слабость одновременно. Я не верю, что компьютер научится думать (по крайней мере, в обозримом будущем), а это значит, что ИИ, который бы мог учитывать в полной мере контекст введенных команд и вообще угадывать то, что игрок хочет сделать в свободной разговорной форме – утопия. Во всех существующих реализациях парсер пытается претвориться умным с разной степенью успешности, но любой парсер бессильно проигрывает, когда за клавиатуру садится неподготовленный игрок, который воображает, что игра поймет все, что он напишет.

Если же совместить это с богатством русского языка, то получится, что в русские парсерные игры способны играть далеко не все, да и даже подготовленный игрок с большой долей вероятности натолкнется на ситуации, где отсутствие привычного ему синонима отобьет всю охоту заканчивать игру.

В этом смысле, подход в реализации парсера как поиска по шаблонам может показаться перспективным. Суть его в том, что парсер не пытается понять что именно ввел игрок, а просто реагирует на заведомо забитые в него шаблоны игровой ситуации. Таким образом, задача игрока – угадать, хотя бы приблизительно, что от него требуется, а задача автора – написать хорошие шаблоны. Реализация может быть разной, но суть примерно такова. В качестве примера можно привести Adrift.

В какой-то момент я решил, что это хорошая идея и сделал свой концепт парсера, основанного на шаблонах. К счастью, даже отрицательный результат — это результат. Мой концепт оказался провальным. Основные недостатки шаблонного парсера:

- игрок по прежнему думает, что парсер понимает все;
- парсер слишком широко понимает игрока, в итоге возникают казусы, когда игрок получает совсем неожиданную реакцию на свои действия;
- парсер не понимает ввод, и вывод неудачных реакций не информативен;
- писать игру очень сложно, так как не так просто написать правильные, непротиворечивые шаблоны

В общем, пришлось оставить эту идею. Однако, меня не покидала мысль, что есть и другой путь. И действительно этот путь нашелся!

Квазипарсер или метапарсер?

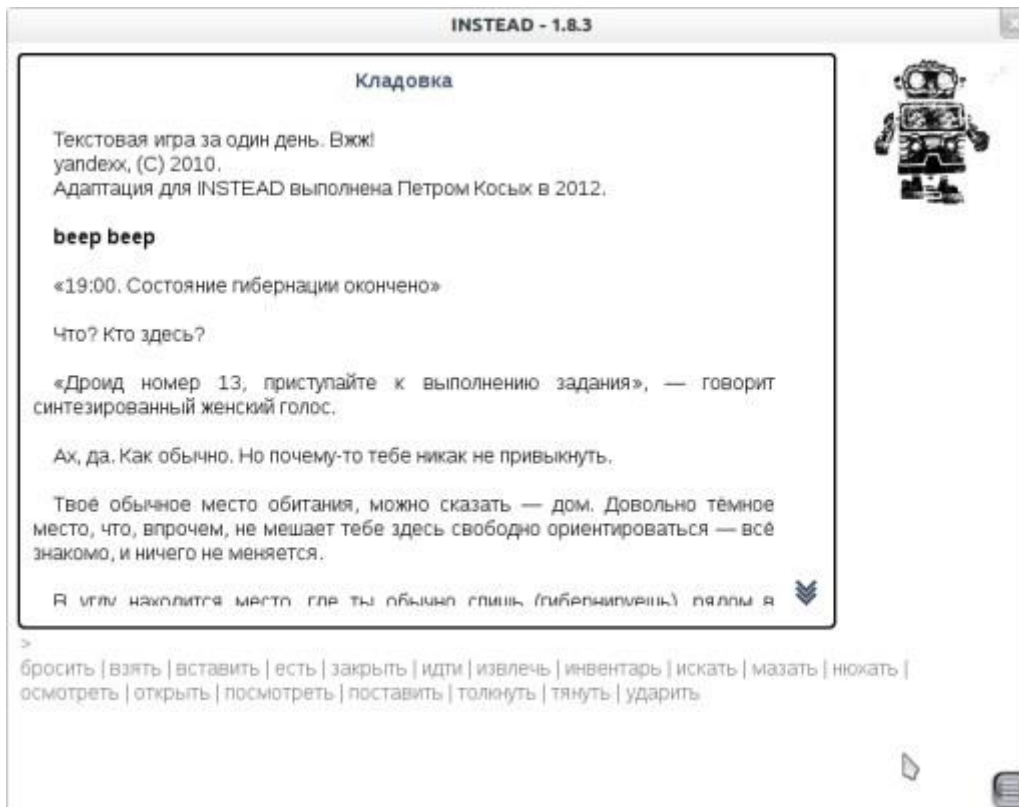
Я давно заметил, что с ростом числа глаголов в глагольном меню чувство игры начинает приближаться к «парсерке». Правда при этом возникали другие проблемы: захламление меню и всевозрастающая сложность написания игры (так как универсальные обработчики неудачных действий ничего не знают о смысле действий, о падежных формах и вообще не занимаются анализом, то в целях литературности приходится вручную прописывать реакции на всевозможные действия). В то же время в парсерной игре указанных проблем нет.

Тогда меня внезапно посетила мысль о создании парсера, который работает одновременно и на принципах меню и на принципах парсера, взяв лучшее из обоих миров. Я подумал, что задачу абсолютной непротиворечивости интеллекта парсера можно решить не за счет его усложнения, а наоборот, за счет его упрощения. Другими словами, игрок не может ввести действия, которые не будут поняты игре, или же игрок должен постоянно как-то видеть, понимает ли его игра в данный момент.

Конечно, мой парсер должен был быть оформлен как модуль `INSTEAD`, тем самым давая возможности использовать весь накопленный багаж функций, примерно так же, как в ситуации с другими модулями `INSTEAD`. Ввод же с клавиатуры был отлажен еще во время моей попытки создания парсера на шаблонах.

К слову, забегаю вперед, когда я рассказал (и показал прототип) своего парсера другу, он предложил назвать его «квазипарсер». В каком-то смысле — это точное определение, так как мой парсер не обладает никаким интеллектом. Тем не менее я назвал его

«метапарсер», так как на мой взгляд, он обладает теми преимуществами, которые я искал.



Скриншот из игры «roboto» на метапарсере

Итак, нужно было решить две проблемы.

Первая из проблем – парсер должен уметь делать склонения, так как настоящая парсерная игра предполагает десятки и сотни действий, которые автор игры не обязан (да и не способен) прописывать сам. Например, если в игре есть дверь и ее можно открыть и закрыть, то движок сам в состоянии отреагировать на команды «открыть» или «закрыть дверь» на основании указания, что объект «дверь» может открываться. Или предметы, которые можно подбирать и бросать. Фразу «я взял яблоко» вполне может сформировать и сам движок. Но гораздо важнее, чтобы движок мог среагировать на непрописанное действие вроде такого:

>толкнуть Габриэлла

Габриэлле это не понравится!

На самом деле, чтобы научить движок склонять слова, можно пойти двумя путями.

Первый путь — это при описании объекта четко описать его характеристики: число, род, одушевленность. Выделить окончание

и воспользоваться алгоритмом для формирования склонений. У такого подхода есть пара существенных недостатков:

- алгоритм склонений не универсален;
- код игры становится сложным, высокий порог вхождения для автора игры.

Второй путь — это использование словаря. В этом случае для описания объекта только иногда необходимо указать одушевленность — и все. Тем не менее, и у этого подхода есть свои недостатки:

- объем словаря велик;
- иногда, в словаре может не быть нужного слова.

Я не пошел по пути алгоритма главным образом потому, что это сильно затрудняет написание игры (я помнил это еще по моим экспериментом с Inform). В итоге в метапарсере я использовал словарь, взяв за основу базу с aot.ru. К счастью, формат словаря оказался понятным. Кроме того я нашел его черновое описание, и в итоге мне удалось сконвертировать его для удобного распознавания внутри Lua. Фактически, за пару недель решение проблемы склонений было найдено! Словарь в UTF-8 кодировке занимает около 8 МБ и для повышения скорости и снижения объема игры был выбран путь компиляции словаря для конкретной игры. В итоге получаемый словарь вышел очень маленьким и быстрым, так как содержал только то, что реально нужно.

Результат мне очень понравился, ситуации, когда словарь срабатывал неправильно, можно было пересчитать по пальцам, кроме того оставалась возможность вписать свои варианты склонений (например, имя «Габриэлла»).

Осталось сделать совсем немного — сам парсер. :)

Идея была в следующем. Парсер понимает некий набор глаголов с переменным числом параметров. Например, можно написать:

```
>бросить лампу в гоблина
```

или просто:

```
>бросить лампу
```

Оба действия — это действие «бросить», но в одном случае мы бросаем лампу в гоблина, а во втором — избавляемся от нее.

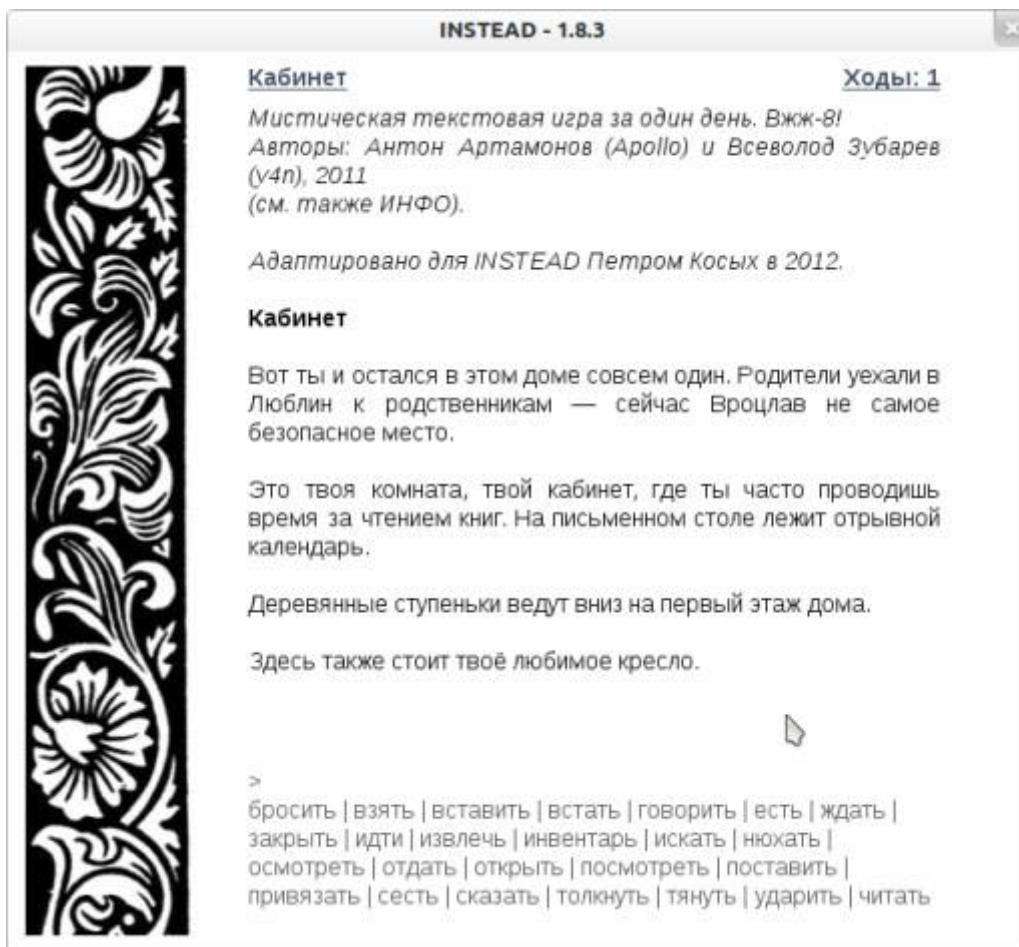
Погружаться в детали пока не будем, но суть в том, что парсер всегда

знает множество того, что может ввести игрок. То есть метапарсер в каком-то смысле обратен парсеру. Он не пытается понять, что пишет игрок – он знает, что вообще можно написать, и следит, какую из веток набирает сейчас игрок.

Такое устройство парсера означает, что в любой момент времени он может подсказать игроку возможные варианты. Например, игрок пишет:

>бросить л_

В этот момент парсер знает, что игрок хочет написать какое-то слово, которое начинается на букву «л». Так как это слово должно быть предметом из сцены или инвентаря, то парсеру не составляет никакой сложности подсказать его.



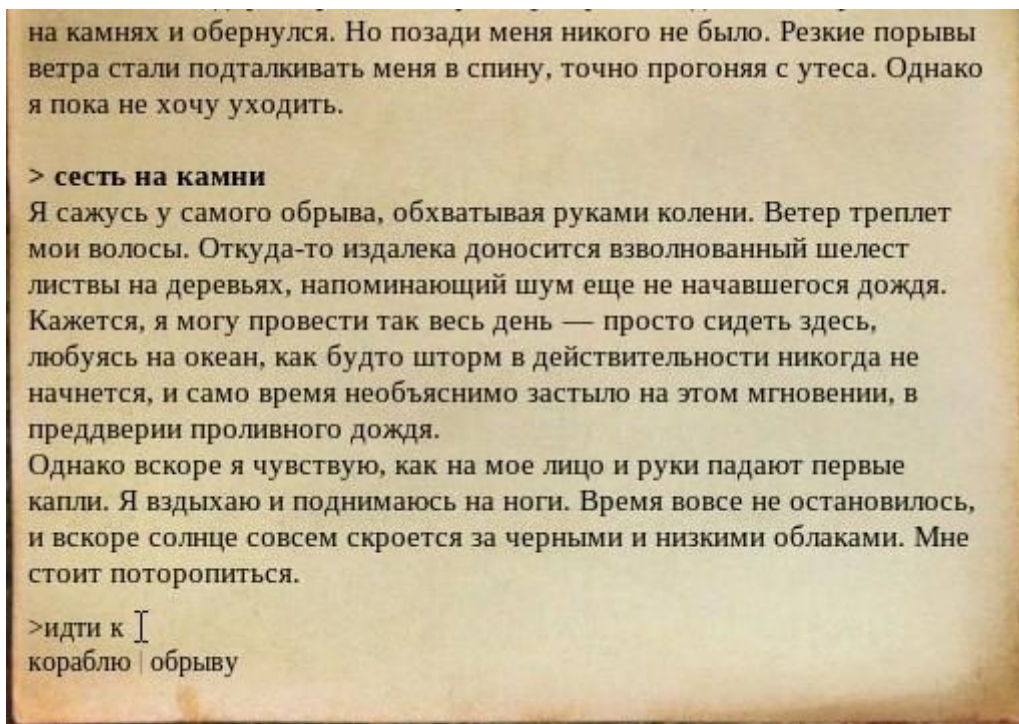
Скриншот из игры «Перекресток миров» на метапарсере

Конечно, я сейчас упростил идею для наглядности, но суть метапарсера именно в этом – он знает, что именно можно ввести в каждый конкретный момент и предлагает это игроку в виде подсказок. Конечно, в реальной реализации присутствуют многие

другие вещи, о которых я пока не рассказываю просто для того, чтобы пояснить саму идею.

Подсказки выводятся в каждый момент времени в виде списка слов, которые можно продолжать набирать (а также подставить автоматически, нажав TAB) или просто щелкнуть по ним мышкой. Это приводит к тому, что в метапарсер можно играть без клавиатуры.

Моими первыми экспериментами стали маленькие игры: [«roboto»](#) и [«Перекресток миров»](#) от yandexx. Спасибо ему за любезное разрешение портировать эти небольшие игры! Потом Василий Воронков выпустил [свою игру на метапарсере](#), которая реализовала несколько другой подход для игрока, самой заметной чертой которого является тот факт, что игрок не видит подсказок глаголов до того момента, пока не начнет набирать их на клавиатуре.



Скриншот из игры «Материк» на метапарсере

Опыт этих игр показал, что к вводу можно привыкнуть довольно быстро. К тому же, когда играешь в игру на метапарсере, ощущения практически идентичны ощущениям от классических парсерных игр, но недостатки последних отсутствуют!

Процесс написания игры тоже выглядит довольно элегантно — все лучшее я забрал из Inform 6 (в основном, идею цепочки сообщений), но из-за упрощенного устройства метапарсера и наличия словаря

написание игры для метапарсера оказывается проще написания игры для Inform.

В данный момент метапарсер еще не вполне готов, но в скором времени я планирую выпустить документацию для того, чтобы все, кого это заинтересовало, могли попробовать свои силы в написании своей истории. Конечно, сам факт наличия метапарсера не означает снижение интереса к INSTEAD-играм с классическим управлением. Следует понимать, что даже в варианте «метапарсера» от игрока требуется большая концентрация, что подходит далеко не всем, поэтому метапарсер после релиза просто займет свое место среди других модулей INSTEAD, и, кто знает, может быть, кто-то напишет с его помощью отличную игру.

Да, конечно, можно возразить, что полученный движок — это *не* парсер. С чем я безговорочно соглашусь. Ведь это и правда не парсер. Это — «метапарсер». :)

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 платформе 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.

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.

Евгений Неваленов

Евгений Неваленов работает школьным психологом, но также интересуется и интерактивной литературой.

Kps

Автор обзора игры «Кайман, помощник Шерифа».

Эмили Шорт

Эмили Шорт – одна из самых известных в мире авторов англоязычной интерактивной литературы. Эмили написала более 15 произведений в этом жанре, выиграла множество премий, а также является главным редактором книги IF Theory Book.

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 ruskoj interaktivnoj literature