

Журнал IPrint.org



4

Выпуск 4 (2014)

Июнь – Август 2014

От редактора

Этот, четвёртый по счёту выпуск журнала IFprint.org, содержит материалы, которые публиковались на нашем сайте в течение лета 2014 года – в июне, июле и августе.

За это время произошло немало интересных событий.

Был открыт новый сезон самого масштабного конкурса по русскоязычной интерактивной литературе КРИЛ-2014, и IFprint.org даже выступил в роли одного из спонсоров, предложив свою номинацию с денежным призом – «Лучший сюжет в текстовой игре». Добрался, наконец, до игроков многострадальный проект Эмили Шорт «Кровь и Лавры». Была запущена и другая, не менее интересная текстовая игра с элементами ММО «80 дней», одним из создателей которой является небезызвестный Джон Ингольд. Прошёл конкурс текстовых игр СМ(И)И-2014, отчёт от котором вы можете прочитать в нашем журнале. А ещё платформа для текстовых игр INSTEAD отметила свой пятилетний юбилей (чему посвящено специальное юбилейное интервью с создателем платформы Петром Косых).

В этом выпуске вы найдёте обзоры игр, интервью, постмортемы, новости с «западного фронта», а также интересные переводные материалы – статьи Эмили Шорт и Джона Ингольда. В работе над четвёртым выпуском IFprint.org принимало участие девять авторов.

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

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

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

Конкурсы..... 3

КРИЛ-2014 с номинацией от IFprint.org 4

Интервью 6

Петр Косых 7

Обзоры13

Инви непобедимый 14

Заражённые..... 16

Лабрис..... 18

80 days..... 24

Игры СМ(И)И 2014..... 28

На западном фронте 32

Вокруг света за 80 дней..... 33

Versu – продолжение истории 37

Текстовые игры – в массы! 42

Теория ИЛ 45

Моделирование диалогового потока – типы инициатив NPC 46

Парсер как прототип: почему игры, основанные на меню,
интересней..... 52

История создания61

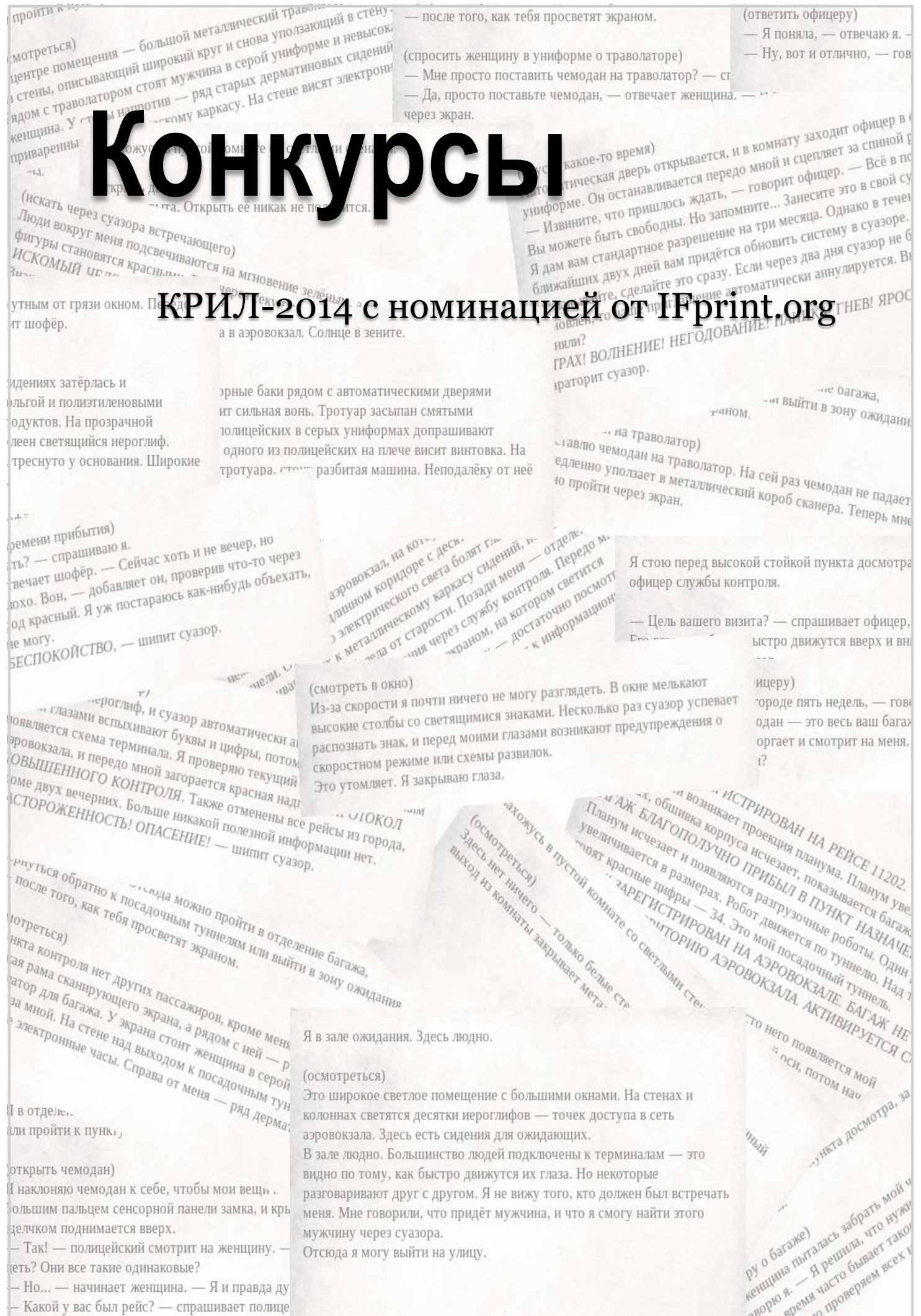
Fallout 2: По ту сторону баррикад 62

Доза Инстедоза 66

Наши авторы77

Конкурсы

КРИЛ-2014 с номинацией от IFprint.org



— после того, как тебя просветят экраном.

(ответить офицеру)

— Я поняла, — отвечаю я.

— Ну, вот и отлично, — гов

(спросить женщину в униформе о траволаторе)

— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — сп

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

через экран.

(какое-то время)

Историческая дверь открывается, и в комнату заходит офицер в

униформе. Он останавливается передо мной и сцепляет за спиной р

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

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

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

ближайших двух дней вам придётся обновить систему в суазоре.

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

няли? ГРАХ! ВОЛНЕНИЕ! НЕГОДОВАНИЕ! ПЛАНИРУЮЩИЙ ГНЕВ! ЯРОС

раторит суазор.

...е багажа,

...и выйти в зону ожидани

... на траволатор)

...авло чемодан на траволатор. На сей раз чемодан не падает

едленно уползает в металлический короб сканера. Теперь мне

то пройти через экран.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля.

— Цель вашего визита? — спрашивает офицер,

быстро движутся вверх и вн

ицеру)

городе пять недель, — гов

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

(смотреть в окно)

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

высокие столбы со светящимися знаками. Несколько раз суазор успевает

распознать знак, и перед моими глазами возникают предупреждения о

скоростном режиме или схемы развилки.

Это утомляет. Я закрываю глаза.

...ОТКОЛ

...и возникает проекция планума. Планум уве

и АЖ БЛАГОПОЛУЧНО ПРИБЫЛ В ПУНКТ НАЗНАЧЕ

увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над т

...ояют красные цифры — 34. Это мой посадочный туннель.

...РЕГИСТРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. БАГАЖ НЕ

...ИТОРИЮ АЭРОВОКЗАЛА. АКТИВИРУЕТСЯ С

Я в зале ожидания. Здесь людно.

(осмотреться)

Это широкое светлое помещение с большими окнами. На стенах и

колоннах светятся десятки иероглифов — точек доступа в сеть

аэровокзала. Здесь есть сидения для ожидающих.

В зале людно. Большинство людей подключены к терминалам — это

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

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

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

мужчину через суазора.

Отсюда я могу выйти на улицу.

Отсюда я могу выйти на улицу.

Отсюда я могу выйти на улицу.

Отсюда я могу выйти на улицу.

Отсюда я могу выйти на улицу.

КРИЛ-2014

с номинацией от IFprint.org

автор **Василий Воронков**



КРИЛ — это самый масштабный ежегодный конкурс интерактивной литературы на русском языке, который проводится уже почти десять лет, начиная с 2006 года. Недавно был открыт очередной, девятый по счету сезон.

В конкурсе может принять участие любой автор, пишущий текстовые игры на русском языке. Прием работ будет длиться до 10 ноября включительно, а победителя выберут на основе публичного голосования, результаты которого объявят до конца нынешнего года. Победителей ждут денежные и памятные призы — ну и, разумеется, слава, почет и признание.

На конкурс принимаются игры на любой платформе, включая как ставшие традиционными «настольные» системы, позволяющие создавать игры в виде обычного приложения, так и онлайн-платформы, игры на которых исполняются непосредственно в браузере. Впрочем, желающие могут разработать свою игру с нуля, на любом языке программирования, и не пользоваться ни одной из распространённых в русскоязычной среде платформ.

Более подробно о правилах конкурса можно прочитать в [блоге КРИЛа](#).

На конкурс могут быть поданы как оригинальные игры, которым предстоит побороться за одно из трех призовых мест, так и переводы иностранных игр на номинацию «Лучший перевод». Помимо этого, на КРИЛ представлены и авторские номинации. Например, Гораф, известный автор русскоязычной интерактивной литературы, наградит книгой «Голландский пейзаж 17 века» автора, чья игра заставит иначе взглянуть на творчество нидерландских пейзажистов 17 века.

Не отстает и журнал IFprint.org.

Игре с самым интересным и захватывающим на наш взгляд сюжетом будет присуждена премия в размере 5000 рублей, при этом к рассмотрению будут приниматься игры на любой платформе.

Стоит заметить, что в прошлом и позапрошлом году КРИЛ не только догнал, но и перегнал англоязычный IFComp по количеству представленных на конкурсе игр. Надеемся, что и в этом году будет прислано множество интересных произведений.

Интервью

Пётр Косых

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

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

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

Я наклоняю чемодан к себе, чтобы мои вещи... большим пальцем сенсорной панели замка, и крышка чемодана поднимается вверх. — Так! — полицейский смотрит на женщину. — Цель? Они все такие одинаковые? — Но... — начинает женщина. — Я и правда думаю... Какой у вас был рейс? — спрашивает полицейский.

Я даю ответ офицеру. — Я поняла, — отвечаю я. — Ну, вот и отлично, — говорит офицер. — Извините, что пришлось ждать, — говорит офицер. — Всё в порядке. Вы можете быть свободны. Но запомните... Занесите это в свой суазор. Я дам вам стандартное разрешение на три месяца. Однако в течение ближайших двух дней вам придётся обновить систему в суазоре. Пожалуйста, сделайте это сразу. Если через два дня суазор не будет обновлён, то ваши разрешения автоматически аннулируются. Выходите! ГРАХ! ВОЛНЕНИЕ! НЕГОДОВАНИЕ! ПАНИКА! НЕ СТОИТЕ В ОЖИДАНИИ! ПАНИКА! ВОЛНЕНИЕ! НЕГОДОВАНИЕ! ПАНИКА! ВОЛНЕНИЕ! НЕГОДОВАНИЕ! ПАНИКА!

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

(ответить офицеру)
— Я поняла, — отвечаю я.
— Ну, вот и отлично, — говорит офицер.

— после того, как тебя просветят экраном.
(спросить женщину в униформе о траволаторе)
— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — спрашиваю я.
— Да, просто поставьте чемодан, — отвечает женщина.

Аэровокзал, на котором я стою, — это огромный зал ожидания. В центре помещения — большой металлический траволатор, который по кругу и снова уползающий в стену. Вокруг траволатора стоят мужчины в серой униформе и невысокая женщина. У женщины на плече висит винтовка. Рядом с траволатором — ряд старых дерматиновых сидений, прикрепленных к металлическому каркасу. На стене висят электронные часы. Справа от меня — ряд дерматиновых сидений. Вокруг меня подсвечиваются на мгновение зелёным. Через секунду они снова становятся красными.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицер службы контроля. — Цель вашего визита? — спрашивает офицер, быстро движутся вверх и вниз.

Пётр Косых

интервью брал **Василий Воронков**



Петр Косых – создатель платформы [INSTEAD](#) и автор множества игр под эту платформу. Впрочем, нет, поправлю себя – игр много не бывает.

Год назад, когда журнал IFprint.org только открылся, [я уже брал у Петра интервью](#). Но год – срок немалый, и за это время может много чего измениться. К тому же у нас есть особый повод – ведь платформе INSTEAD недавно исполнилось целых пять лет!

Петр, скажи, планируешь ли как-нибудь отмечать юбилей? Может, даже выйдет специальная юбилейная версия INSTEAD?

Честно говоря, если бы не сообщение на форуме, я, наверное, и не вспомнил бы про эту замечательную дату. Это своего рода поздравление, которое написал v.v.b., было приятно прочитать. Тем более, что он частично озвучил и мои мысли на тему того, что как-то так получилось, что вокруг движка собрались творческие и интересные люди.

Но выпускать специальную версию — это перебор. Зато накануне мы встречались в реальной жизни с тобой и zloynov, что, как теперь оказалось, и было приурочено к пятилетию движка. :)

Как ты думаешь, для платформы текстовых игр пять лет – это много или мало? В какой стадии развития сейчас находится INSTEAD – это ранняя юность, молодость или, быть может, уже глубокая зрелость? Какие есть планы по развитию платформы?

Пять лет — это достаточно для того, чтобы понять, оказалась идея удачной или нет. На мой взгляд идеи, которые были заложены в движок, реализовались в полной мере и даже отработали сверх нормы. Многие вещи, которые сейчас возможны, никогда не планировались. Движок стал в том числе и платформой для экспериментов. Некоторые из таких экспериментов я считаю удачными. Например: метапарсер, модуль TGE, модуль спрайтов. Так что, с одной стороны, движок уже вполне зрелый. Конечно, есть куда развиваться: сеть, web версия, адаптация к тачскрину... Но это все уже не качественные изменения, основные новшества были сделаны за первые годы. Правда, вот метапарсер — совсем неожиданный даже для меня эксперимент. Так что, кто знает... Эксперименты продолжаются :)

Как ты считаешь, в чем заключается секрет успеха платформы? Понятно, что нужны хорошие игры, но ведь просто так они не появятся. Должны быть какие-то условия, секретные ингредиенты?

Если говорить про INSTEAD, то я бы назвал это даже не успехом (для IF это вообще не очень нормально), а тем, что движок как бы занял вакантное место. Во-первых, он был изначально дружелюбен Unix и открыт. Во-вторых, я считаю, что система управления игрой, да и сама идея упора на текстовые адвенчуры, моделирование мира — все это было сделано по-другому. URQ и QSP занимали одну нишу, Inform/TADS — другую. А INSTEAD стал чем-то новым. В этом смысле мне приятно, когда я вижу идеи, которые заимствованы из INSTEAD. Конечно, это не всегда прямое заимствование, но почти всегда я в таких случаях понимаю, что идеи были хорошими.

Ну и, конечно, есть что-то, что удивило и меня самого. Как-то так получается, что движок привлекает к себе неординарных людей. Часто — это технари с тягой к прекрасному. Но в любом случае есть какой-то неуловимый компонент. Его можно упростить, сказав, что движок привлекает гиков, но я думаю дело в чем-то другом. Не знаю точно, что это такое, но я очень рад, что это так работает.

Чего, по твоему мнению, больше всего не хватает в INSTEAD?

Того же, что и для IF. Авторов. Но этого (высокой популярности) не будет, либо IF приобретет совсем уж казуальные формы. Я

некоторое время думал о том, что нужна веб версия. Я и сейчас думаю, что она не помешает, но теперь я понимаю, что она не даст ничего качественного нового. Для веба нужны другие игры. Это должны быть короткие зарисовки. INSTEAD же больше подходит для других игр. На самом деле, если говорить о первоначальном замысле, то INSTEAD всего хватает.

Не секрет, что в жизни INSTEAD бывают свои взлеты и падения. Иногда в течение года создается довольно много игр, иногда – не так, чтобы очень. Как думаешь, отчего это зависит? Быть может, есть какие-то определяющие факторы? Можно как-то стимулировать авторов?

Мне не очень нравится идея стимуляции, хотя вот последний ИНСТЕДОЗ хорошо показал, что иногда это работает. Парадоксально, но стимулируют обычно новые игры. Появляется хорошая игра — это стимул для многих тоже написать что-то хорошее. Игр нет — нет игр. Так что просто надо начать. Творчество же плохо предсказуемо вообще.

А теперь расскажи, что ты думаешь о монетизации текстовых игр... Нет, шучу. На самом деле, мне кажется, что наши интервью зачастую получают немного скучными, потому что мы всегда задаем одни и те же вопросы – что ты думаешь о конкурсах, о монетизации, какие текстовые игры любишь. Пора менять пластинку.

Вот насколько я знаю, ты – велосипедист. И, более того, регулярно едешь на работу на велосипеде – и это в Москве! Расскажи, как началось твое увлечение велосипедом?

Ну наконец-то хоть кто-то хочет поговорить о велосипедах!

На самом деле все просто. Однажды я решил прокатиться на ВВЦ (нужно было посетить магазин) на своем старом велосипеде. Это было километров 10 наверное. Ну, и я сразу понял, что катание в парке — это не езда на велосипеде, это катание в парке. А езда — это путешествие.

Потом я попробовал доехать до работы. 20 км. Это было очень тяжело. Я ехал часа два, наверное. Взмок. У меня не было запасной камеры, я даже не думал, что она может понадобиться. Сейчас я считаю, что мне вообще повезло, что я доехал и вернулся домой. От

стресса дороги я не мог отойти несколько дней. Тем не менее, что-то изменилось. Я почувствовал свободу. Я купил велосипед получше и начал ездить. Сначала пару раз в неделю. Потом каждый день.

Велосипед пришлось обслуживать. Периодические проколы. Звезды стираются. Настройка переключателей, масло в тормозах и вилке и т.д. Сейчас я могу отремонтировать все в своих велосипедах, кроме каких-то редких вещей, за которыми обращаюсь в мастерскую (вроде торцевания каретки или запрессовки рулевой).

Короче, так или иначе, я начал ездить. Пришла зима — грустно без велосипеда. Стал ездить зимой. Оказалось — нормально! В чем-то даже лучше, чем летом. Дождей нет. Красиво.

Потом я собрал велосипед на лето. Глухарь с одной скоростью. 23 мм покрышки. А потом — попал в ДТП. Это сильно изменило мое отношение к дороге. Но к лету восстановился, снова езжу на работу и по делам. Недавно сгонял в детский мир за настольным хоккеем, привязал его к спине — нормально. А путь до работы занимает не больше часа.

Вот скажи, велосипед – это что? Просто средство передвижения или стиль жизни, жизненная философия?

В фильме «Брокер» («Quicksilver») есть эпизод в кафе, где главный герой (бывший игрок на бирже, велокурьер) говорит о том чувстве, которое возникает, когда он едет на велосипеде. Он говорит что-то вроде — я хочу ехать налево, еду на лево. Хочу направо, еду направо. Меня не трогают! Я чувствую бодрость на улице, чувствую себя отлично!

Конечно, это свобода. В том числе в смысле некоторого юродства. Например, когда ты едешь под дождем с одной скоростью (на глухаре), в грязи, усталый... А рядом с тобой какой-нибудь джип. Ты смотришь на водителя, а он на тебя. Или женщина в спортке небрежно махает рукой — мол, проезжай, пыль дорожная. Я не знаю... ты как бы понимаешь в этот момент, что свободен в еще каком-то более глубоком смысле. Ты теряешь социальный статус или что-то вроде этого.

Или не знаю, поливалка поливает тебя водой и водитель улыбается, так как видит, что тебе это нравится. Не знаю — детство.

Кстати, почему у тебя нет текстовых игр про велосипедистов?

Не так просто придумать сюжет, где велосипед играет не второстепенную роль, и при этом сюжет выглядит естественно.

Опять же, игру про спортсменов или велокурьеров я делать не хочу.

А теперь самый главный вопрос – расскажи, над какой игрой ты сейчас работаешь?

Я начал игру, в которой будет велосипед, и он будет играть важную роль.

Как ты думаешь, насколько сильно влияет работа на текстовые игры автора? Вот ты, например, системный программист. Это как-нибудь отразилось на твоём творчестве?

Играет в том смысле, что технари часто тянутся к прекрасному, но им не хватает гуманитарного образования для реализации своего творчества. И тут они видят INSTEAD....

Но на самом деле вот возьмем парсерные игры — очевидно, что автор должен быть программистом. Либо нужно иметь отдельно сценариста и отдельно программиста. Немалый шарм IF в текущем его виде заключается еще и в том, что автором игры остается один человек. Это ближе к искусству в каком-то смысле. В таком случае, мы либо делаем технически простые игры, вроде CYOA, либо — становимся технарями.

Кстати, вот автор «Туалетов» занимается криптографией... Я думаю, это отразилось на игре... (Вернее, играх).

А все-таки – что для тебя текстовые игры? Уход от реальности или все же способ эту реальность осмыслить?

Некоторое время назад я хотел написать сложную проблемную игру. Но понял, что не могу выдумывать проблемы, так как они все-равно не дотягивают до тех, которые есть в жизни. Тем самым такое творчество превращается в фарс или что-то похуже. Делать разрез психики героя действительно есть смысл только тогда, когда хочется что-то этим показать, а не ради атмосферных декораций. Отчасти поэтому персонажи в моих играх часто плоские, как бы сказочные, без какой-то драмы в прошлом или излишней саморефлексии. Человеку по сути нужно уметь отличать добро от зла. А что такое добро и что такое зло — это один из основных вопросов к человеку. Ставить эти вопросы искренне, обнажая психику героев, требует

огромных психических затрат и мастерства, а поэтому больше ассоциируется у меня с литературой, чем с текстовой игрой. К тому же, кроме классической литературы, я и не могу вспомнить удачных примеров такого творчества.

В общем, тогда я начал делать очередную сказку о борьбе со злом, и мне кажется, эта тема лучше ложится на игру. Исходя из этого, я думаю, что для меня это — форма терапии.

К вопросу об одинаковых вопросах – играл во что-нибудь последнее время из текстовых игр (под последним временем предлагаю понимать нынешний 2014 год)? Что понравилось?

Так, чтобы запомнилось — это твоя же «Лидия». А так — в основном смотрю новые игры или ремейки v.v.b. на INSTEAD.

А во что бы хотелось поиграть? В какого плана игры?

Да хоть во что-то самобытное!

Жду, когда v.v.b. закончит «Резервную копию».

Коварный вопрос: собираешься как-нибудь участвовать в жизни журнала IFprint.org? Давненько от тебя не было интересных статей.

Тут возврат к вопросу — что для тебя творчество. Я просто не знаю, что мне сказать людям. Попробую хотя бы написать игру.

Спасибо тебе за ответы, Петр!

Спасибо за IFprint.org и игры :)

Обзоры

Инви непобедимый Заражённые Лабрис 80 days

Игры с СМ(И)И 2014

— после того, как тебя просветят экраном.

(спросить женщину в униформе о траволаторе)

— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — спрашивает женщина.

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

(ответить офицеру)

— Я поняла, — отвечаю я.

— Ну, вот и отлично, — гово

(спустя какое-то время)

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

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

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

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

ближайших двух дней вам придётся обновить систему в суазоре. В

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

едленно уползает в металлический шкафчик. Теперь мне

пройти через экран.

— Цель вашего визита? — спрашивает офицер,

быстро движутся вверх и вн

(смотреть в окно)

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

ицеру)

городе пять недель, — гово

одан — это весь ваш багаж

оргает и смотрит на меня.

?

(осмотреться)

Здесь нет ничего — только белые ст

выход из комнаты закрывает мета

Я в зале ожидания. Здесь лодно.

(осмотреться)

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

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

Отсюда я могу выйти на улицу.

то него появляется мой

оси, потом нав

нный

пункта досмотра, за

ру о багаже)

женщина пыталась забрать мой ч

ворю я. — Я решила, что нужн

время часто бывает тако

а проверяем всех

Инви непобедимый

автор **Олег Алейников**

Собрался-таки написать про «Инви непобедимого».

“ Эта история о девушке и парнишке, девушку посадила в тюрьму другая раса за то что она оскорбила принца их расы и парнишка, а вы узнаете кто это был ей (недалёкий родственник) пошёл её спасать.

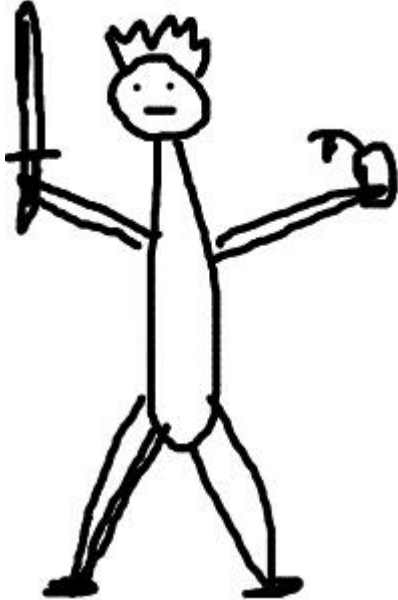
Лично для меня «Инви непобедимый» — это лакмусовая бумажка, по которой можно тестировать участников нашего сообщества. Нет, не на чувство юмора, как многие наверняка подумали, но вот к тому ли эти люди относятся с такой нарочитой серьёзностью, этот тест хорошо показывает.

“ **Нафанин:** С чего же это началось? Кто заразил сообщество РИЛ этой бациллой высокомерия и графомании?
Olegus t.Gl.: Полагаю, стоит попросить организатора КРИЛ опубликовать список людей, поставивших игре «Инви непобедимый» 1 балл, — получим список заражённых.

Участие «Инви» в [КРИЛ](#) было по меньшей мере скандальным. Эта игра — рекордсмен по количеству оценок, и она же — рекордсмен по оценкам в 1 балл. Комментарии были соответствующими. Как результат — предпоследнее место на [КРИЛ 2012](#) (а там было 56 участников, между прочим). Но чего все так взъелись?

Для меня «Инви» — прекрасный образец устного детского творчества. Ребёнок в своих творениях живёт текущим моментом, для него нет смысла корпеть над одним и тем же произведением дольше секунды — ведь столько ещё впереди, что можно попробовать, что можно создать. Работа над ошибками? Работа с

материалами? — да не смешите. Здесь и сейчас вы получаете лишь то, что у маленького автора накопилось к настоящему моменту. Попросите повторить — и получите нечто совершенно иное. Может с подобными же ошибками, но всё же другое.



В детстве я очень любил читать героические эпосы как из греческой или арабской мифологии, так и из мест поближе, например, Осетии (нартские сказания). И вспоминая, какие сражения разыгрывались среди моих игрушечных солдатиков, и в какие истории попадали мои любимые персонажи, я в «Инви» ясно видел изложение героического эпоса ребёнком, пусть и сдобренное современными реалиями типа «100 урона», «клетка номер 10». Причём все элементы народных сказаний в этой игре также присутствуют: коварный злодей и мудрая сестра, острый

меч и волшебное золотое яблоко, чудовищный медведь (поделом ему!) и дружелюбная живность, а также эпичная битва под занавес с могучим противником. Это я вкратце перечислил события основной ветки повествования, а ведь есть ещё и альтернативная (хотя медведю достаётся в обеих)!

Зачем относится к этому серьёзно — я не понимаю. Да, эта игра не заслуживает высоких оценок, но по мне, ценности в ней куда больше, чем во многих графоманских излияниях, потому что «Инви» показывает, как в жанре Interactive Fiction может себя проявить ребёнок.

*

P.S. А случись, что это умелая стилизация от взрослого автора, то это вообще гениальное произведение. Такому автору респект и уважуха!

Заражённые

автор Роман «Irremann»



Вообще зомби-тематика мне весьма близка и знакома, я давний поклонник веселого размахивания кишочками и задорного хруста костей. Поэтому обнаружив в числе игр присланных на КРИЛ 2013 «Зараженных» я очень обрадовался. Под INSTEAD из зомби-игр был разве что только стратегический «Карантин», но все же это немного не то.

Запустив игру Дмитрия Колесникова, я обнаружил весьма даже отличные оформление и звук. Пятна крови и все такое. Ружьё без патронов правда не внушало оптимизма, но я смело двинулся вперед на исследование города, полного зомби и прочих опасностей. И не был обманут в своих ожиданиях. Каждый шаг нужно было тщательно выверять. Ограниченный запас патронов и развитая вариативность действий давали богатую пищу для ума. Стоит ли тратить патрон вот на того шатающегося зеваку, который вас пока не видит, или пора спасаться бегством? Нужно ли соваться в здание, из которого слышны хрипы и стоны, или обойдемся без консервов?

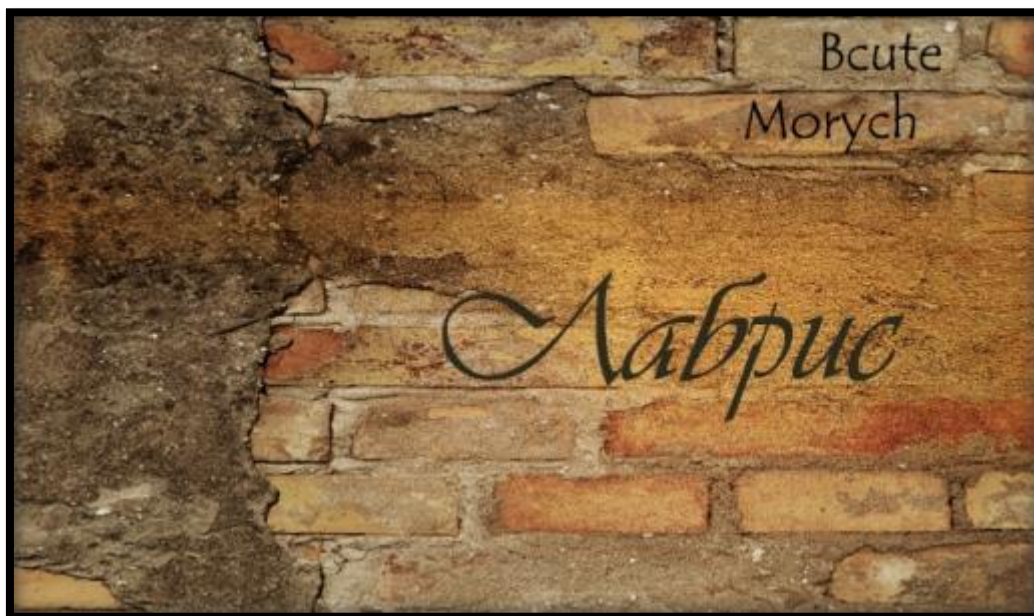
Игра имеет несколько разных концовок, я, правда, нашел только парочку из «плохих». С точки зрения геймплея игра является образцом самого «правильного» INSTEAD-подхода. Переходы, объекты в сцене, взаимодействие предметов — всё, как рассказывается в учебниках по программированию на INSTEAD. В общем, отличная работа, которую я смело могу рекомендовать и как игру, и как эталонный образец INSTEAD-игры вообще. Респект Дмитрию.



Игру можно бесплатно скачать из [репозитория игр INSTEAD](#). В общем, играйте и почаще сохраняйтесь. Удачи!

Лабрис

автор **Василий Воронков**

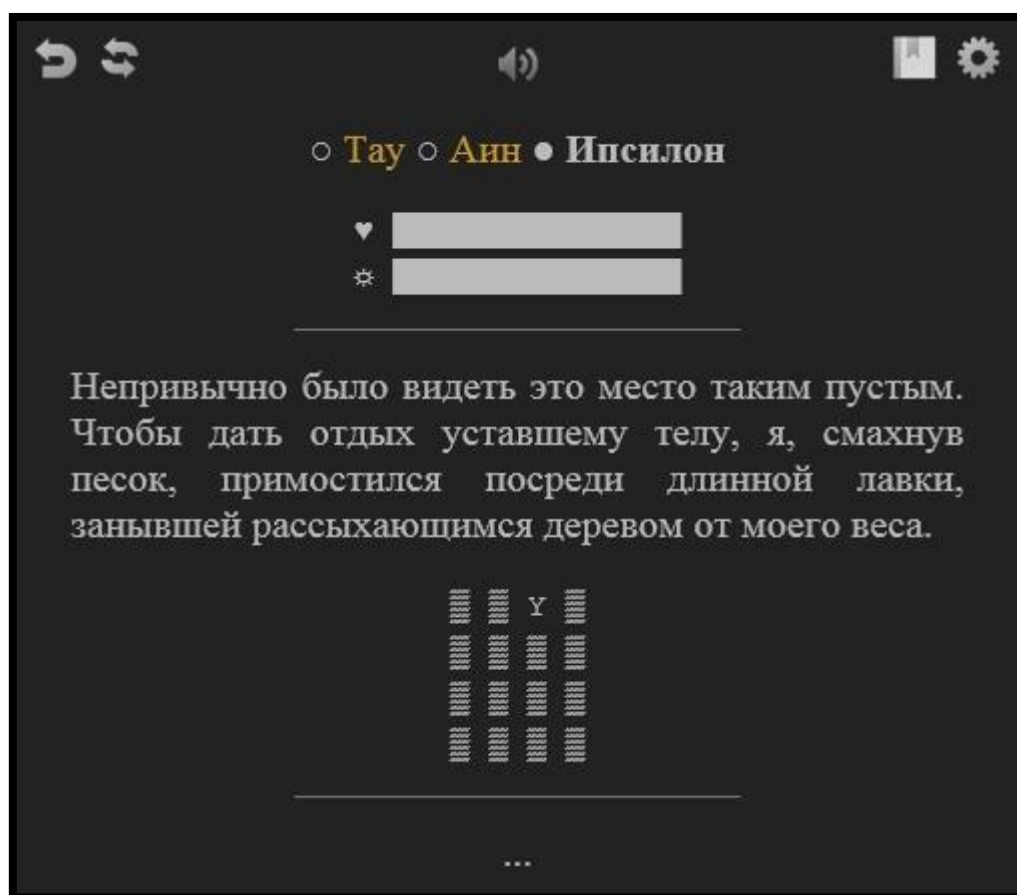


[«Лабрис»](#) на настоящий момент — наверное, одна из самых известных игр на платформе АХМА. «Лабрис» дважды побеждал во «внутреннем» конкурсе АХМА «Проект 31» и занял первое место на КРИЛ 2013 (среди, между прочим, сорока игр). Авторами «Лабриса» являются Bcute, Morych (он же Борис Семёнов, написавший по совместительству другую, не менее известную игру на АХМА — «Драконы и принцессы») и КотЪ (выступавший в роли композитора).

По стилю «Лабрис» — это интерактивная новелла с элементами игрового процесса. А если говорить точнее, то элементов игрового процесса в «Лабрисе» ровно два — некие вариации на тему блужданий по лабиринту (правда, со значительно пониженным уровнем сложности по сравнению с классикой) и битва, построенная на генераторе случайных чисел.

Впрочем, этого мы коснёмся чуть позже.

Сюжет «Лабриса» я, разумеется, пересказывать не буду, но скажу, что по сути, хотя игру и можно, наверное, отнести к жанру фэнтези, «Лабрис» — это такая неторопливая медитативная фантазия, очень атмосферная и короткая. Графического оформления в игре нет (так что она может гордо нести звание «полностью текстовой»), но присутствует звуковое и, должен признать, отменное. Музыкальных композиций в «Лабрисе» немного, но они весьма удачны, отлично подобраны и играют немалую роль в создании атмосферы. Вообще, если бы на «Золотом хомяке», ежегодной премии лучшим произведениям интерактивной литературы, у текстовых игр была такая номинация как «Лучшее музыкальное сопровождение», то я не только бы голосовал за «Лабрис», а агитировал бы сделать это всех своих знакомых.



Скриншот из игры «Лабрис»

Ну, а теперь о плохом.

Не буду ходить вокруг да около и скажу честно и прямо — для меня всё впечатление от игры «Лабрис» испортил её интерфейс. Нет,

дело вовсе не в том, что он неудобен, плохо продуман или как-нибудь некорректно работает. Интерфейс на самом деле просто замечательный.

В этом-то и проблема.

Вот представьте себе игру, в которой вы можете управлять сразу несколькими персонажами. Говорите, видели уже такое? Хорошо. А теперь представьте, что эти персонажи одновременно присутствуют на игровой сцене и предоставляют нам, так сказать, разный взгляд на одни и те же события. Уже интереснее, правда? А ведь это только начало — можно придумать квесты, для прохождения которых необходимо взаимодействие обоих персонажей, реакцию на различные поступки друг друга (когда для успешного продвижения вперёд необходимо поддерживать хорошие отношения с напарником и не делать вещей, на которые у того будет негативная реакция); можно сделать битву с противником, в которой вы управляете как протагонистом, так и противником; можно придумать ситуацию, в которой герои идут друг другу на встречу, блуждая по лабиринту... — идей тут множество. К сожалению, в «Лабрисе» нет из этого практически ничего.

Зато есть интерфейс, который это позволяет.

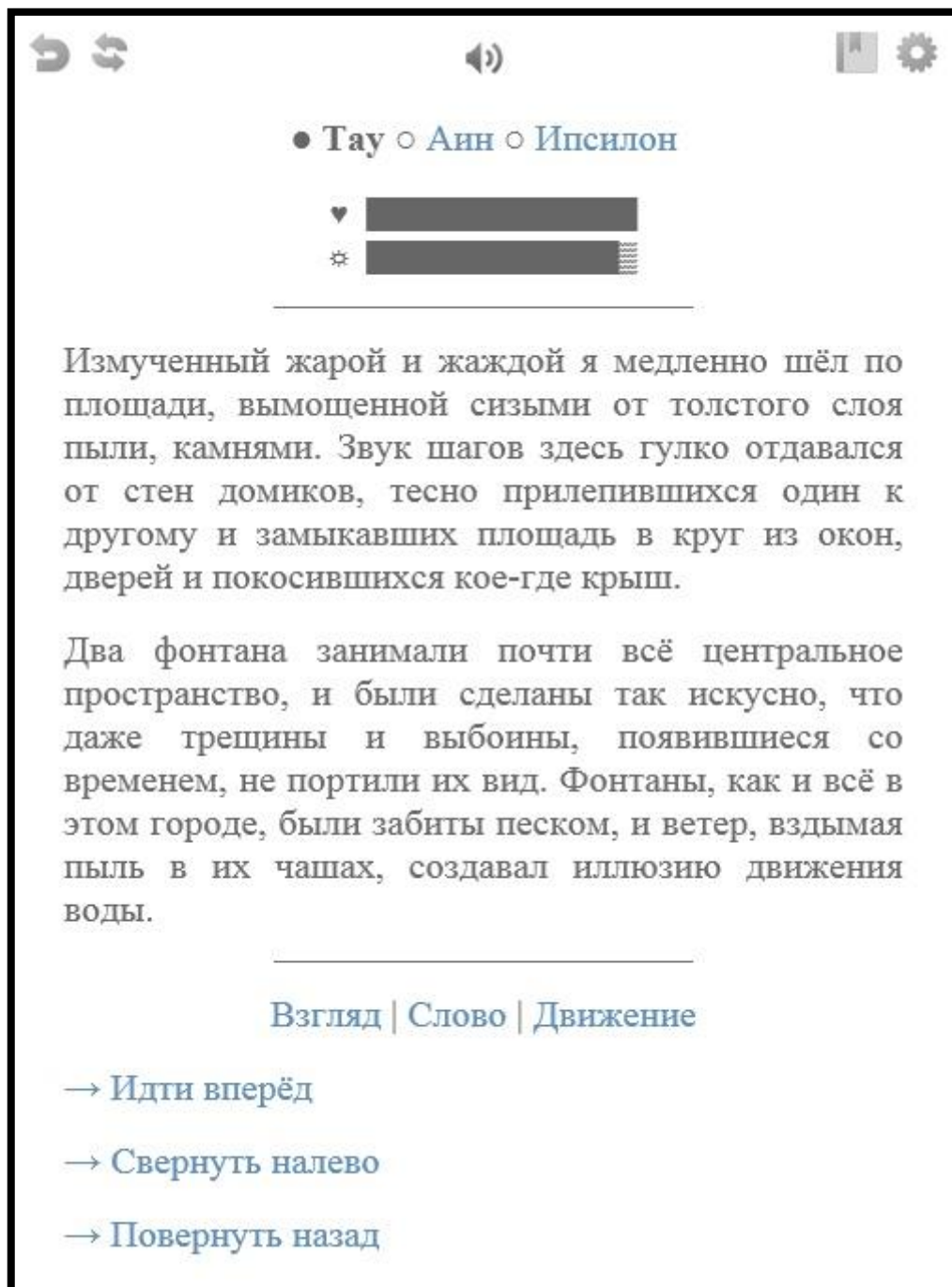
В этом и заключается главное коварство орденосного проекта. Будь он оформлен в более традиционном для АХМА ключе — со всеми этими гиперссылками и выпадающими из пустоты абзацами текста, — я бы, может, и не имел к нему никаких претензий. Однако, запустив проект и напридумав себе вышеозначенных перелестей, потом неизбежно оказываешься разочарованным.

Всю игру можно по сути разделить на два этапа.

Этап первый — это нечто вроде пролога, когда переключения между персонажами выполняют роль кнопки «Далее». Видимость того, что ты на что-то влияешь, рассеивается очень быстро — игра сама ведёт тебя по сюжету, прямо, без отклонений, не предоставляя даже традиционное в интерактивных рассказах «право на ошибку».

Этап второй — игровой. Здесь нам предстоит сражаться и бродить по лабиринту. Переключение между персонажами по-прежнему присутствует, однако, в отличие от предыдущей части игры, выступает просто в роли приятного бонуса — вы можете успешно решить все возникающие на пути задачи и ни разу не зайти в

разделы второстепенных героев. В каком-то плане это разочаровывает даже больше, чем отсутствие игрового процесса вначале.



Скриншот из игры «Лабрис»

Более того (решусь все же на небольшой спойлер), когда у главного героя появляется напарник, то взаимодействие с ним реализуется во

вполне традиционном стиле и исключительно со стороны главного героя, а переключение между персонажами не дает ничего, кроме дополнительного описания сцены.

Также в игру интегрированы некоторые элементы RPG — начиная со второго этапа, у героев появляется такая важная характеристика как усталость (впрочем, к протагонисту, в отличие от остальных, игра милостива и позволяет ему отдохнуть прямо во время боя), а также сама механика битвы сделана в RPG-стиле, с расчетом вероятности атаки, выпадающими из противников циферками и прочим. Если к тому, как реализована усталость у меня претензий нет — более того, с определённого момента она становится весьма критична для прохождения, и слежение за этой характеристикой хоть как-то оправдывает многоуровневый интерфейс с возможностью переключаться между персонажами, — то на боях хотелось бы остановиться подробнее.

Скажу сразу — стандартные кнопочки из интерфейса АХМА играют во время битвы роль узаконенного чит-кода. И неудивительно — ведь у нас же генератор случайных чисел. Не попали по противнику? Не беда — жмём «Отменить» и пробуем еще раз. Не смогли уклониться? Ну, так алгоритм известен. Я не знаю, можно ли заблокировать в АХМА эту кнопку или нет (насколько я помню, можно), но, уважаемые авторы «Лабриса», поверьте, как только игрок обнаружит эту замечательную возможность, то он просто не сможет ей не пользоваться, а из-за этого вся сложность боя сходит на «нет».

Далее — то, как реализована сама битва. Я переигрывал этот кульминационный момент несколько раз, но так и не понял, влияют ли на успех моих действий какие-либо другие факторы, кроме привередливого randomize. Например, для защиты игра предоставляет щедрый ворох опций — «уклониться влево», «уклониться вправо», «отпрыгнуть назад», «отбить удар»... но есть ли между ними реальная разница? На основе чего я должен решать, стоит ли мне уклоняться влево или вправо? Проигрывая, теряя «хит-поинты» и по-читерски возвращаясь назад, отменяя последнее действие, я частенько получал совершенно противоположный результат, используя тот же самый тип атаки или ту же самую стратегию обороны. Так это все randomize? Или же у меня просто нет таланта к фехтованию?

Опять же начинаешь невольно думать, как можно было бы представить эту битву «с двух рук», заставив игрока одновременно управлять разными персонажами. Например, один из противников на порядок сильнее и проворнее другого, но вы можете играть в поддавки, старательно выставляя уязвимые места, выполняя этакую роль коварной судьбы. Или еще лучше — оба персонажа симпатичны игроку, и любой из них может выиграть или проиграть. Кого выберет игрок, чем закончится игра?

Увы, вместо этого нам достался лишь генератор случайных чисел.

Впрочем, я уже и сам устал ворчать.

На самом деле «Лабрис» — это хорошая игра. Красивая, атмосферная, с приятным послевкусием. Но при этом чувствуется, что потенциал свой она раскрыла не до конца. Впрочем, может, стоит просто дождаться «Лабриса 2»?

P.S. Кстати, а почему КотЪ, написавший такой замечательный саундтрек для игры, не указан в списке авторов на обложке?

80 days

автор **Ярослав Сингаевский**

Прежде чем рассказать про интерактивную историю 80 Days устрою тут заповку про ее авторов. Эта [два англичанина](#), успевшие поработать в большой игровой индустрии, а сейчас крепко взявшиеся за текстовый формат. Они возятся с ним довольно долго, но по-настоящему популярными стали после релиза фэнтезийного приключения [Sorcery!](#)

Облегченную версию своего [редактора интерактивных историй](#) они, кстати, держат в свободном доступе. Он приятный внешне, удобный и интуитивно понятный. Вот пример [короткого текстового квеста](#), который я придумал и соорудил в этом редакторе примерно за час.

В общем, ребята из inkle относятся к своему делу с большим энтузиазмом и не боятся [делиться некоторыми секретами](#) написания «правильного» интерактивного чтива.

А теперь — [80 Days](#).



80 Days — она, конечно, про путешествие вокруг света. Филеас Фогг заключает пари, хватает своего верного Паспарту и бросается в авантюру. Главной движущей силой в связке героев выступает Паспарту, и мне это очень понравилось. Фогг здесь — это такой сэр в высокой башне и с толстым кошельком. Привередлив, довольно нежен, несколько ленив. Ему тяжело угодить, а сам он в свою очередь любит впутывать Паспарту во всякие сложные ситуации.

Ситуации случаются постоянно. И во время путешествия от одного города к другому, и при исследовании самих городов. Неожиданные

встречи, погони, драки, споры, детективные расследования. Все эти мини-сюжеты хорошо написаны. Неумомительные, с интересными, провокативными выборами.

80 Days к тому же цепляет своим специфическим «жюльверновским» сеттингом. Тут пассажирские круизные лайнеры умеют погружаться под воду, мастера с Востока строят фантастические паровые машины, а в Индии можно прокатиться на шагающем на огромных металлических ногах Тадж-Махале. Почти что каждый мини-сюжет рассказывает что-то новое об игровом мире и тем самым 80 Days действительно создает ощущение путешествия. В том смысле, что игровой мир вам изначально неведом и не очень понятен. Но чем дольше времени вы проводите в пути, тем лучше узнаете его.



Мне очень понравился настроенческий контраст между предлагаемыми выборами. Скажем, прибыв на новое место, можно восхититься им — и получить воодушевленное описание города. А можно выбрать мрачный вариант, и тогда город повернется своей темной стороной.

Что не понравилось — национальные штампы. Типичный пример: прибыв в Одессу, я тут же встретил тяжело пьющих господ, философствующих о смысле жизни через призму водочной

бутылки. Паспорту между делом предложили немного заработать, отправившись дальше через российскую территорию. Но мне хватило вот этой «одесской клюквы», и я отказался.

Впрочем, такие банальности в 80 Days встречаются редко.

Помимо интерактивных историй тут есть и простой микроменеджмент. Паспорту по долгу службы надо заботиться о содержимом чемоданов. Выбирать, что взять с собой в дорогу, какие вещи купить в новом городе, какие продать (на разнице цен в разных точках маршрута порой можно капитально разбогатеть). Много барахла с собой не утащишь — количество слотов для багажа в транспорте зачастую сильно ограничено, а за перевес надо платить отдельно.



Еще интересно, что во время путешествия на земном глобусе показываются маркеры других игроков. Кто, где, на каком средстве передвижения едет. А возле городов высвечиваются самые яркие тамошние, локальные события. Получается, что 80 Days и провоцирует соревнование (хочется успеть обогнуть земной шар быстрее остальных), и одновременно манит отклониться от маршрута ради каких-то дополнительных приключений или достопримечательностей.

Во всех городах за одно путешествие побывать не удастся точно. Многие маршруты изначально скрыты — о них узнаешь из покупных карт, из разговоров с попутчиками или жителями городов. Да и возвращаться назад нельзя — только вперед! Так что контента хватит на несколько путешествий точно.

Что будет, если не успеть к сроку, увы, не скажу. Так получилось, что свое первое путешествие я как раз закончил ровно за 80 дней. Думал, опоздаю — потому что зря разрешил капитану парохода, спускавшегося по Миссисипи, раскочегарить котел. Котел взорвался, и несколько дней пароход стоял на месте. Но затем героям подвернулся удачный и быстрый дирижабль, стрелой пролетевший через океан в Лондон (стартовую точку маршрута).

80 Days мне очень понравилась. Я, кстати, не очень-то верил, что идея сработает. Первый анонс был настолько мутным и непонятным, что inkle потом пришлось дополнительно разъяснять задумку и механику. И все равно оставалось много вопросов.

Но зря — все получилось. Классно и свежо. Если любите текстовый интерактив, не пропустите.

[Пока только в iTunes](#)

Статья была впервые опубликована в блоге Cray Days: <http://craydays.com/2014/07/31/80-days/> и публикуется с разрешения автора.

Игры СМ(И)И 2014

автор **Валентин Коптельцев**



Конкурс СМ(И)И (расшифровывается как Соревнование Мини-(Интерактивных) Игр) проводится, начиная с 2007 года. Идея конкурса для небольших произведений принадлежит Андрею Гранкину (а.к.а. Гранду). На конкурс принимаются квесты, рассчитанные не более, чем на полчаса игры (для парсерных игр ориентир составляет 20-30 ходов, для менюшных — 60-80). Время проведения — июнь-июль — было выбрано, исходя из имевшегося свободного места в ежегодном соревновательном календаре ИЛНРЯ. За восьмилетнюю историю здесь сформировались определенные традиции — например, игр-участниц оценивают члены жюри, расставляя их в порядке от более понравившейся к менее понравившейся в трех номинациях — «Лучшая игра», «Лучший сюжет», «Лучшие загадки»; вручается также специальный приз от бессменного организатора конкурса. Кроме того, начиная с 2009 года неотъемлемой чертой конкурса (сильно раздражающей большую часть сообщества) стала игра-вступление на сайте конкурса.

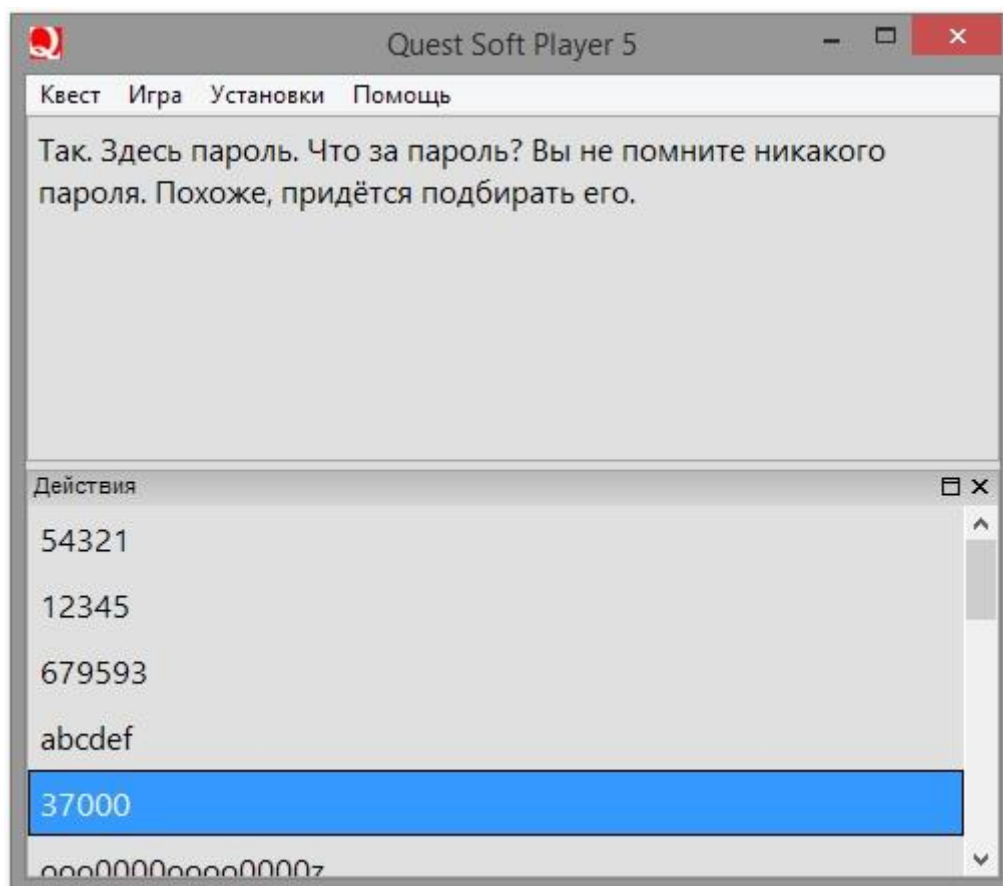
Эта статья содержит обзоры на игры, присланные на конкурс СМ(И)И 2014.

Внимание! Спойлеры в наличии!

Внутри компьютера

“ Это может быть случай, это может быть дом.

Борис Борисович Гребенщиков



Случай в нашей жизни играет колоссальную роль. Даже встречал мнение, что именно он определяет вообще всё. Это, на мой взгляд, все-таки перебор, и тем не менее... Да чего далеко ходить за примерами — если бы ваш покорный слуга много-много лет назад не поперся на компьютерную выставку и не польстился на гляцевый журнал (которые он обычно не читает), не было бы сейчас этого обзора. Да и конкурса СМ(И)И, подозреваю, тоже.

Так вот, Внутри компьютера — это настоящий гимн случайности. Она здесь присутствует в невообразимых количествах. Практически что бы ни предпринимал игрок, он действует наудачу, не

подозревая, что ждет его за очередной ничем не выделяющейся дверью или ссылкой в браузере — мгновенная смерть, победа или еще один аналогичный выбор из неотличимых вариантов. Для стилистической законченности я бы добавил внезапных смертей при подборе административного пароля, а также при ковырянии в панели управления (например, там может быть несколько учетных записей, а попытка доступа к неправильной будет жестоко караться проигрышем). И еще ограничил бы возможности сохранения-восстановления игры (не совсем, правда, уверен, что в QSP это возможно). Кстати, по моим подсчетам получилось, что вероятность достижения одной из выигрышных концовок с первого раза без необходимости восстановления составляет около 14,6%.

Что касается объяснения игроку подоплеку всех происходящих в игре событий, то даже в оптимальном случае оно по сути отсутствует...

█

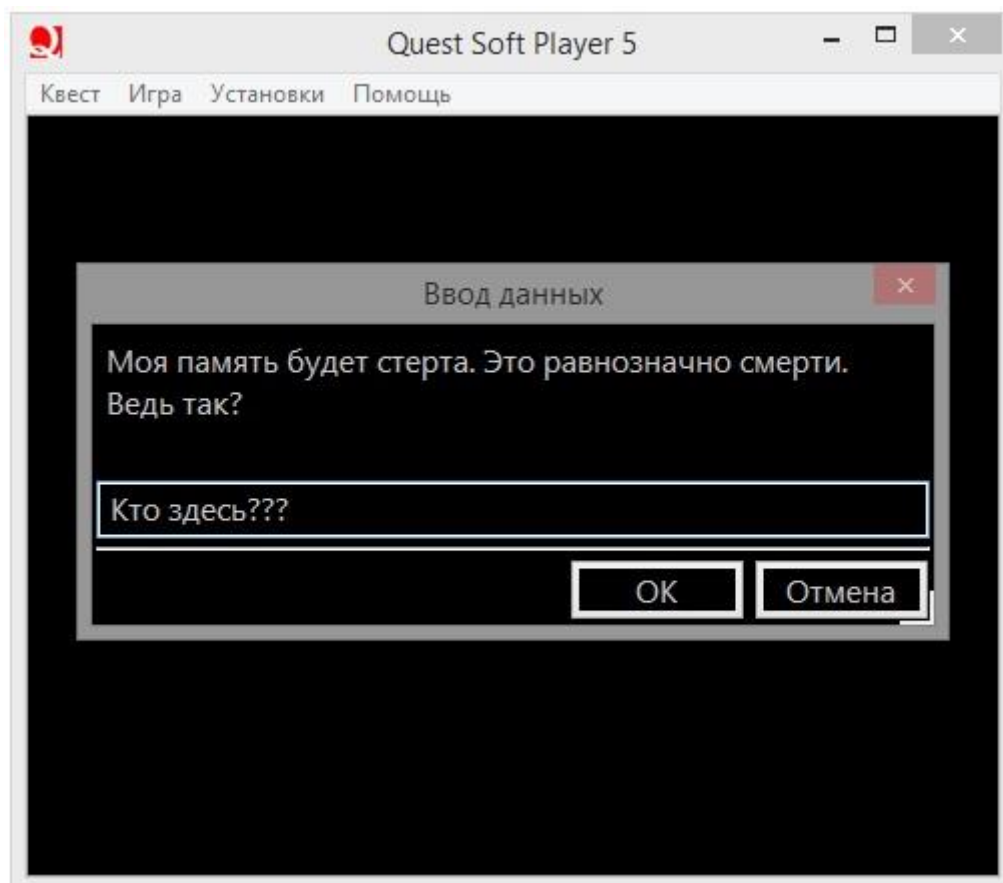
“ *Хоть белый, хоть красный, хоть синего цвета*

Валерий Евгеньевич Скородед

С первого взгляда это произведение мне совершенно не понравилось: ни процессом взаимодействия с ним, заключающимся в бездумном щелканье по кнопкам выскакивающих окошек с псевдоглубокомысленными вопросами, ни звуковым и цветовым оформлением (которое, к слову, оказалось способно довести до головной боли по меньшей мере одного члена нашего жюри). Но тут, как это порой бывает, вмешались обстоятельства.

...В тот вечер у меня заглохнул Интернет. Пришлось, убрав звук на компе, звонить провайдеру и коротать время до соединения с техподдержкой без отрыва от Айя. И тут выяснилось, что пяление в мерцающий разными цветами экран в сочетании с бездумным набором текста, тырканьем по кнопкам и прослушиванием альтернативного саундтрека, доносящегося из телефонной трубки — прекрасный способ скоротать томительное ожидание. Так

незаметно за этим занятием да еще за беседой с сервисным инженером я вдруг и получил неожиданное признание любви от программы, добиться которого при других обстоятельствах у меня не факт, что хватило бы терпения. Не скрою — мне это было приятно, и даже заставило меня думать о моем спарринг-партнере по ту сторону экрана как об Айе — загадочной девушке, любящей часто менять свой ослепительно яркий макияж...

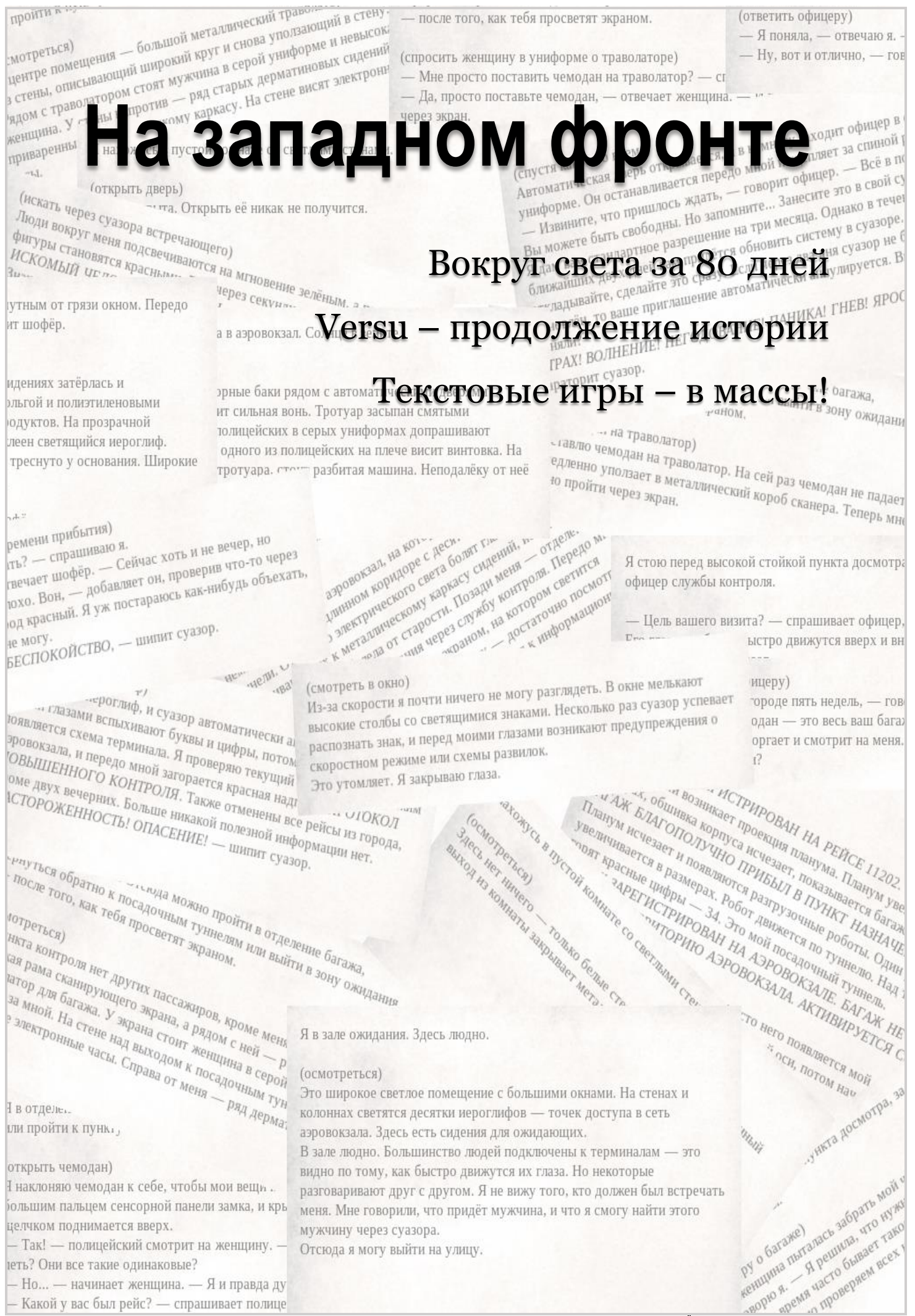


На западном фронте

Вокруг света за 80 дней

Versu – продолжение истории

Текстовые игры – в массы!



Вокруг света за 80 дней

автор **Василий Воронков**

Несколько дней назад в нашем журнале была опубликована [небольшая заметка](#) о печальной судьбе платформы Versu, о которой мы уже писали когда-то в большом сводном обзоре под названием [«Мертвый жанр»](#), посвященном коммерческим текстовым играм. Упомянулась в этом обзоре и еще одна небезынтересная платформа — inkle, к которой теперь, спустя год, также хотелось бы вернуться. К тому же новости, к счастью, будут не столь удручающими, как в случае с Versu.



Впрочем, если уж быть совсем откровенным, то речь в этой статье пойдет не столько об inkle, сколько об одной примечательной игре на этой платформе под названием [«80 дней»](#) («80 days»). Игра эта разрабатывается для операционной системы iOS и создается с использованием тех же технологий, что и другие игры на inkle. Чем

же она интересна? Дело в том, что «80 дней» представляет собой весьма редкий образчик интерактивной прозы в жанре ММО, т.е. поддерживающей режим онлайн-мультиплеера.

Как несложно догадаться из названия, игра создана по мотивам одноименного произведения Жюль Верна. Цель каждого игрока — стать самым быстрым кругосветным путешественником, используя любой сподручный вид транспорта — поезда, самолеты, верблюды и так далее. В путешествии, разумеется, придется столкнуться со множеством испытаний — будут и пираты, и природные бедствия, и, разумеется, сумасшедшие ученые. Учитывается каждая проведенная в игре секунда — здесь невозможно остановить таймер и, пока вы подбираете припасы на местном рынке, ваш соперник, возможно, уже мчит на всех парах к пункту назначения.



Игроку предстоит взять на себя роль Паспарту, преданного спутника Филиаса Фога, при этом выбор оптимального маршрута целиком ложится на плечи этого находчивого камердинера. Всех, кто решится познакомиться с новым творением создателей inkle, ждет путешествие через семь континентов, и решения, которые им придется принимать в процессе кругосветной гонки, будут самым кардинальным образом влиять на разворачивающуюся историю. Авторы обещают, что в «80 днях» с трудом можно будет получить два одинаковых путешествия. Система динамического построения сюжета уже использовалась в inkle в игре «Sorcery!»; в «80 днях» же задействована ее новая, усовершенствованная версия.

Путешествия, которые совершают игроки, навеки остаются в электронной истории «80 дней», и каждый желающий может

просмотреть, какие маршруты выбирали его предшественники и с какими сложностями им приходилось столкнуться. За сценарий игры отвечала Meg Jayanth, известная на западе автор интерактивных приключений. Одно из последних её произведений называется «Самсара» (есть [небольшой обзор на эту игру в блоге Эмили Шорт](#)). В «80 днях» обещают более десяти тысяч тщательно прописанных ситуаций, в которых игроку придется делать влияющий на ход событий выбор. Добавьте сюда сотни NPC-персонажей, более 150 городов, которые можно будет посетить — и вы получите примерный масштаб воссозданного в «80 днях» мира.

Сами авторы [так рассказывают](#) о социальных аспектах игры:

«Мы хотели, чтобы *80 дней* содержала в себе живой дышащий мир. И это не просто идея ради идеи: наблюдать за тем, как другие люди исследуют тот же самый мир, что и ты сам, является важной частью игрового опыта; это становится стимулом продвигаться дальше и рисковать; и в то же время подсказки, которые можно собрать из историй чужого успеха, поражений, катастроф и триумфов могут повлиять на ход вашей собственной игры.



Соревнование или же система взаимопомощи? Вам самим решать, как это использовать».

Сценарий игры несколько отходит от романа Жюль Верна и является по сути типичным образцом произведения в жанре стимпанк. Подчеркнуто старомодная викторианская эпоха сталкивается

в игре с безумным невозможным будущим в стиле стим-панка, с невероятными механизмами и средствами передвижения. Паровые поезда здесь соседствуют с суднами на воздушной подушке и кораблями на подводных крыльях, воздушные шары — с самолетами и гироплантами. Сама игра при этом оформлена в стиле ар-деко.

«80 дней» вышли совсем недавно, так что делать выводы о том, насколько успешной окажется предложенная авторами концепция, пока рановато. Однако на основе предоставленных материалов выглядит кругосветное путешествие в исполнении inkle весьма многообещающе. Кстати, все желающие могут [посмотреть](#) небольшое интервью о «80 днях» с основателями inkle Джоном Ингольдом и Джоном Хамфри и уже на основе этого принять решение о покупке.

Versu – продолжение истории

автор **Василий Воронков**

Преждевременные похороны



В [недавней статье](#), вошедшей в [третий выпуск журнала IFprint.org](#), мы писали о печальной судьбе, постигшей платформу Versu (над которой работали Ричард Эванс, дизайнер искусственного интеллекта для игры Sims 3, и Эмили Шорт, известный автор интерактивных историй), а также все созданные для этой платформы игры, включая масштабное произведение Эмили Шорт «Кровь и Лавры». Теперь же история получила продолжение.

Versu представляла собой проект компании Linden Lab, который был закрыт вместе с рядом другим направлений (как, например, социальная сеть dia) после смены руководства. К сожалению, в собственности компании находилась не только сама платформа, но также и все созданные под нее игры, включая их исходные коды, художественные тексты и иллюстрации. Особенно печален тот факт, что решение о закрытии платформы было принято всего за три дня до релиза игры «Кровь и Лавры», большой интерактивной истории за авторством Эмили Шорт, над которой она, по собственным

признаниям, трудилась в той или иной степени на протяжении пятнадцати лет.

Кстати, в создании игры «Кровь и Лавры» («Blood & Laurels») в каком-то смысле принимал участие сам Грэхем Нельсон (разработчик одной из самых популярных на западе платформ для интерактивной литературы Inform). В отличие от других игр на Versu, «Кровь и Лавры» была написана на специальном языке разметки Prompter, созданием которого как раз и занимался Нельсон. Prompter представляет собой высокоуровневый язык, позволяющий писать игры практически так же, как и обычный сценарий — лишь с небольшим количеством дополнительной разметки. Код на Prompter компилируется во внутреннее представление для движка Versu. Его использование значительно сокращает трудозатраты на создание игр. (Те, кому это интересно, могут прочитать [небольшую статью](#) самого Грэхема Нельсона о Prompter).



По имевшейся еще недавно информации Linden Lab не планировала развивать Versu, а также продавать или распространять каким-либо другим образом созданные под эту платформу игры, включая и не успевший выйти «Blood & Laurels». Однако, [согласно последним](#)

[известиям](#), Эмили Шорт и её соратникам всё же удалось найти общий язык с Linden Lab, и у Versu есть все шансы снова вернуться в мир живых.

Первым шагом стал долгожданный релиз игры «Кровь и Лавры» для платформы iPad. После этого ожидается игра [«Дом ежевики»](#) («Bramble House»), созданная Джейком Форбсом. И другие игры тоже.

Что ж, можно только поздравить Эмили Шорт с тем, что результат её пятнадцатилетнего труда все же доберется до игроков. Мы же в свою очередь продолжим следить за судьбой этой платформы.

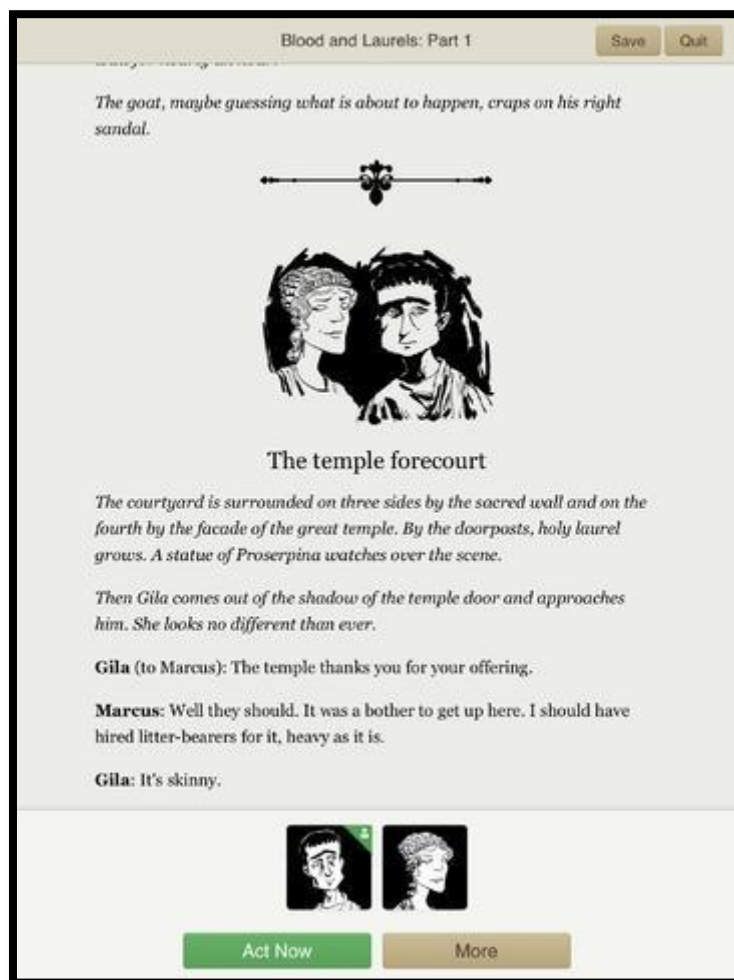
«Кровь и Лавры»



«Кровь и Лавры», первую из игр для «нового» Versu, все желающие могут приобрести в [AppStore](#), начиная с 12 июня 2014 года.

На настоящий момент игра доступна для платформы iPad и предлагается только на английском языке, никаких планов по её переводу пока что нет, так что хорошее знание языка является строго обязательным для прохождения. За цену пятиминутной казуальной аркады вы получаете масштабное текстовое приключение с развитой системой искусственного интеллекта. Сюжет игры, напомним, строится вокруг поэта Маркуса, которому необходимо разведать парочку секретов для своего покровителя. От решений, которые придется принять игроку, зависит на что пойдет Маркус для достижения своих целей и как именно завершится его остросюжетный квест. Последствия принимаемых решений повлияют не только на самого Маркуса, но также и на его друзей,

врагов, на весь Рим. И именно от игрока зависит, каким человеком предстанет в этой истории сам Маркус.



Скриншот из игры «Кровь и Лавры» для iPad

Эмили Шорт обещает, что общее количество художественного текста в игре примерно в десять раз превышает тот сценарий, который сложится перед вами во время единичного прохождения; так что игру при желании можно будет проходить по несколько раз, пробуя разные пути и принимая разные решения. Несколько разных концовок также идут в комплекте.

На настоящий момент «Кровь и Лавры» — это, пожалуй, первая «настоящая» игра для Versu. Ранние творения Эмили, включая «Семейный ужин», носили все же более демонстрационный характер, прекрасно показывая возможности платформы, но оставаясь при этом весьма короткими и довольно-таки условными играми. Цель Versu была, разумеется, не в этом. «Кровь и Лавры» как раз и представляет собой яркий пример проекта, для которого и

создавалась эта платформа. Полностью завязанный на социальные аспекты игровой процесс, большая вариативность прохождения, множество концовок. Пожалуй, именно с релизом этой игры можно будет по-настоящему оценить весь потенциал Versu.

Впрочем, делать какие-то выводы пока еще рановато. Полноценных обзоров игры в сети на момент выхода этой заметки еще нет, так что единственный способ составить впечатление о «Крови и лаврах» — это поиграть в нее. Кстати, для интересующихся на [сайте Versu](#) доступен [небольшой тизер](#).

*Данная статья свёрстана на основе статей «**Versu – продолжение истории**» и «**"Кровь и лавры"** – мировая премьера», опубликованных на сайте IFprint.org в июне 2014 года.*

Текстовые игры – в массы!

автор **Василий Воронков**



Не секрет, что текстовые игры сейчас трудно назвать массовым или популярным жанром. Времена Infocom-а давно канули в лету — примерно с появлением доступных графических ускорителей. Да что там до массовости — большинство игроков даже и не подозревают, что такой жанр как текстовое приключение существует до сих пор и, более того, продолжает развиваться.

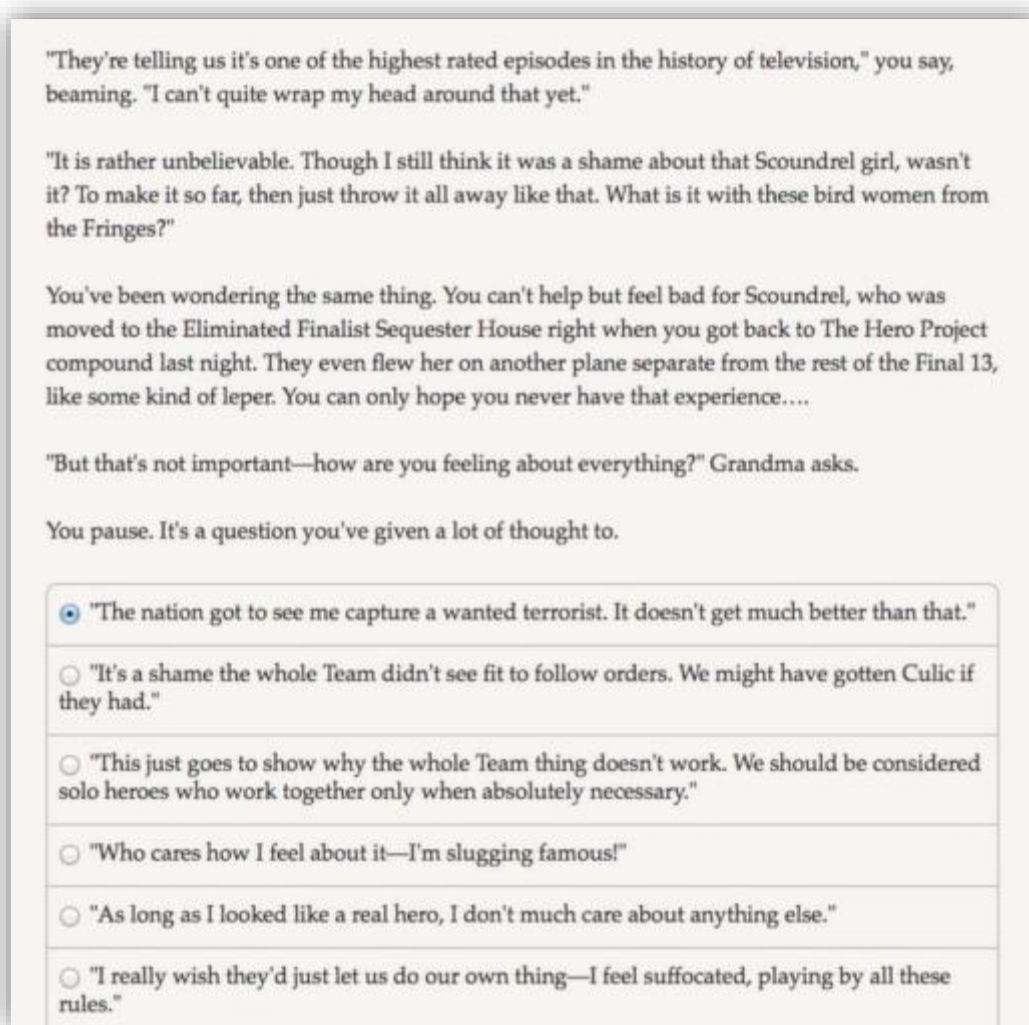
Впрочем, как говорится, времена меняются, и нельзя исключать того, что эта ситуация вполне может переломиться в ближайшем будущем. Ведь еще несколько лет назад невозможно было даже представить, что игры со старомодной пиксельной графикой не только вновь привлекут внимание игроков, но и смогут даже соперничать по популярности со многими AAA-проектами, нафаршированными ультрасовременными спецэффектами. Так что мешает текстовым играм занять свою собственную нишу в числе многочисленных инди-игр?

Не будем заглядывать далеко вперед, но некоторые признаки того, что текстовые игры возвращаются на арену цифровых развлечений можно наблюдать уже сейчас.

Недавно в популярном сервисе цифровой дистрибуции Steam была опубликована серия [текстовых игр «The Heroes Rise»](#) от компании [COG \(Choice of games\)](#). Игры были разработаны Zachary Sergi и характеризуются компанией-издателем не иначе как «интерактивный роман». Желающие могут приобрести всю серию за 129 рублей (впрочем, на старте проекта предоставляются интересные скидки).

По классификации, принятой в русскоязычной IF, «The Heroes Rise» можно отнести к так называемым менюшным играм. Игроку

предоставляется текстовое описание сцены, в конце которого он может сделать выбор из нескольких вариантов, влияя на дальнейшее развитие сюжета. Такая модель напоминает классический СЮА или даже книги-игры. Многие проекты на платформе inkle также имеют схожий интерфейс — наиболее простой и дружелюбный даже для игроков, которые видят текстовые игры впервые.



Впрочем, самой интересной чертой «The Heroes Rise» является не используемый интерфейс, а тот факт, что серия этих игр является полностью текстовой — в них нет ни иллюстраций, ни даже звуковых эффектов. И в то же время, несмотря на подобный минимализм, когда даже последние проекты Infocom-а не брезговали звуком и графикой, «The Heroes Rise» стали первым «пробившимся» в Steam текстовым приключением.

Попытки однако предпринимались и ранее.

Наиболее близко к заветной цели подошел [«Depression quest»](#), который, несмотря на куда более богатое, чем у «Героев» оформление, тоже без всяких оговорок можно считать текстовой игрой. «Depression quest» удачно прошел многострадальную процедуру одобрения игр для Steam известную как Steam Greenlight, однако в релиз пока так и не вышел, и до сих пор присутствует лишь на странице сообщества Steam.

Так что на настоящий момент «The Heroes Rise» — единственная полностью текстовая игра, которую можно купить в самом популярном цифровом магазине на планете. Более того, компания разработчик, SOG, не планирует останавливаться на достигнутом. [По их собственному заявлению](#), мы можем увидеть в Steam и другие их текстовые игры. Однако, так как сериал о героях — проект коммерческий, то все зависит от того, насколько хорошо пойдут продажи. Если «Герои» игрокам не понравятся и заметную прибыль не принесут, то они вполне могут стать не только первой, но и единственной допущенной на Steam текстовой игрой.

Теория ИЛ

Моделирование диалогового потока

— типы инициатив NPC

Парсер как прототип: почему игры, основанные на меню, интересней

— после того, как тебя просветят экраном.

(ответить офицеру)

(спросить женщину в униформе о траволаторе)

— Я поняла, — отвечаю я.

— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — спрашиваю.

— Ну, вот и отлично, — говорит офицер.

— Да, просто поставьте чемодан, — отвечает женщина.

через экран.

утным от грязи окном. Передо мной стоит шофёр.

а в аэровокзал. Солнце в зените.

идениях затёрлась и обильной и полиэтиленовыми пакетами. На прозрачной поверхности мерцают светящиеся иероглифы. Вокруг треснуто у основания. Широкие

электрические баки рядом с автоматическими дверями

и сильная вонь. Тротуар засыпан смятыми пакетами. У одного из полицейских на плече висит винтовка. На тротуаре

Парсер как прототип: почему игры, основанные на меню, интересней

времени прибытия) спрашиваю я. Шофёр отвечает. — Сейчас хоть и не вечер, но выехать. Вон, — добавляет он, проверив что-то через приборный щиток. Он красный. Я уж постараюсь как-нибудь объехать, если не смогу.

аэровокзал, на котором длинный коридор с блестящими электрическими баками сидений, отделённых от старости. Позади меня — отделённый экраном, на котором достаточно посмотреть к информации.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра офицера службы контроля.

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

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

ициеру) городе пять недель, — говорит одан — это весь ваш багаж, оргает и смотрит на меня. ?

иероглиф, и суазор автоматически отображает схему терминала. Я проверяю текущий уровень терминала, и передо мной загорается красная надпись ПОВЫШЕННОГО КОНТРОЛЯ. Также отменены надписи о двух вечерних рейсах. Больше никакой полезной информации нет.

ОСТОРОЖНОСТЬ! ОПАСЕНИЕ! — шипит суазор.

после того, как тебя просветят экраном. пункта контроля нет других пассажиров, кроме меня. Рядом с рамой сканирующего экрана, а рядом с ней — терминал для багажа. У экрана стоит женщина в серой униформе. На стене над выходом к посадочному туннелю висят электронные часы. Справа от меня — ряд дерматологов.

И в отделении или пройти к пункту

открыть чемодан) Я наклоняю чемодан к себе, чтобы мои вещи были в безопасности. Большим пальцем сенсорной панели замка, и крышка чемодана поднимается вверх.

— Так! — полицейский смотрит на женщину. — Что? Они все такие одинаковые? — Но... — начинает женщина. — Я и правда думаю. — Какой у вас был рейс? — спрашивает полицейский.

Я в зале ожидания. Здесь людно.

(осмотреться)

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

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

Отсюда я могу выйти на улицу.

то него появляется мой офицер, потом начальник пункта досмотра, за

ру о багаже) женщина пыталась забрать мой чемодан. — Я решила, что нужно было проверить всех пассажиров.

Моделирование диалогового потока – типы инициатив NPC

автор *Эмили Шорт*, перевод *darren_ward*



В игре [«Galatea»](#) одним из моментов, которые мне хотелось сделать, но плохо удалось, была возможность Галатее продолжать разговор самостоятельно, если вы остановились, чтобы послушать её, но не разговариваете с ней. Однако набор её фраз был очень ограничен, поэтому не было смысла останавливаться после каждого хода и ждать, к тому

же не всегда было понятно, будет ли она продолжать.

Более того, сам механизм был очень неудобен и не позволял запланировать более одной реплики за раз.

В [«Alabaster»](#) это сделано гораздо лучше.

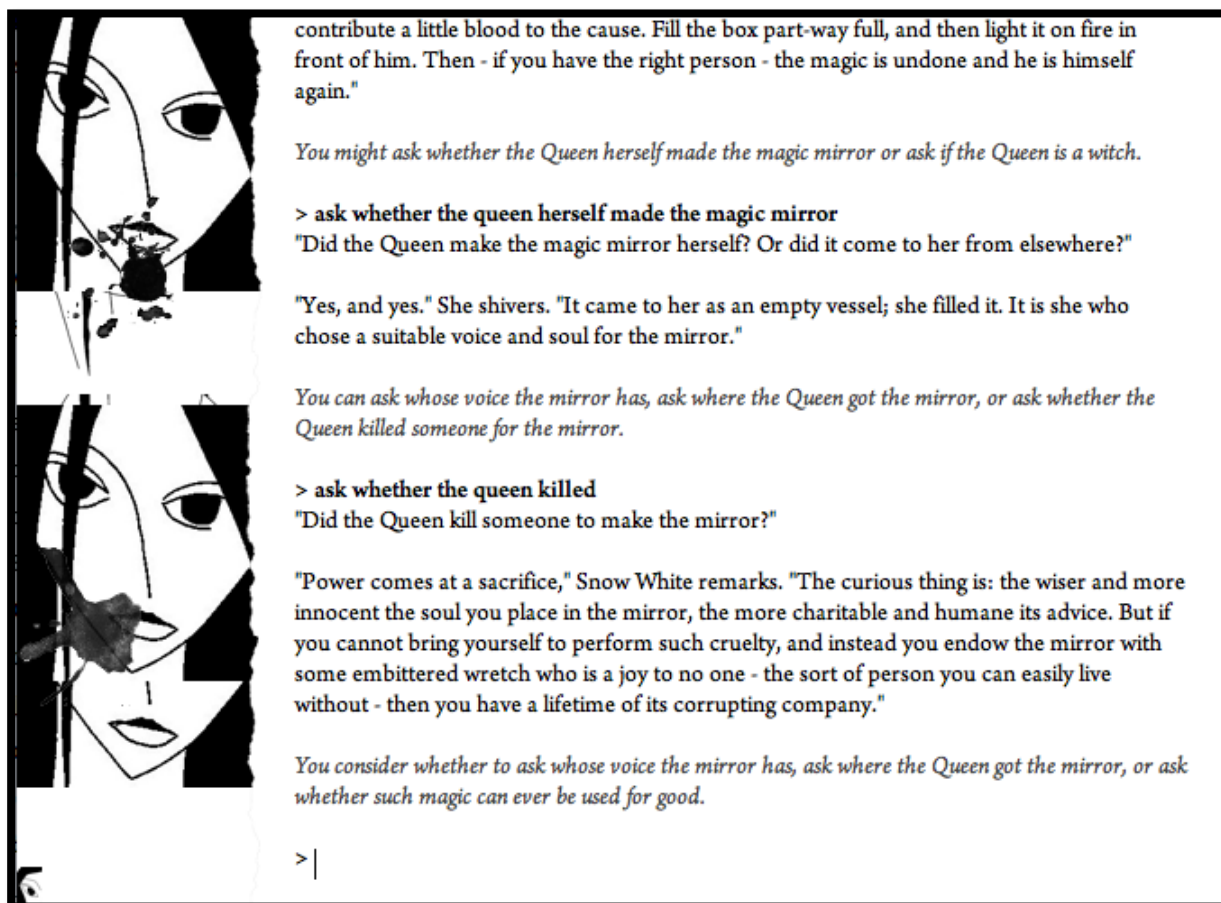
Вместо того, чтобы речь NPC была частью действия игрока, NPC имеет собственное действие и обладает списком фраз, которые он скажет дальше. Он продолжит говорить фразы из списка, если игрок молчит, или если текущая ветвь диалога исчерпана, и пора менять тему, чтобы разговор продолжался (в «Galatea» также не было модели на тот случай, когда ветвь диалога заканчивалась).

Новые реплики, добавляющиеся в список, имеют два вида приоритета — они могут быть помечены как «обязательные» либо «опциональные», а также как «немедленные» либо «отложенные».

Обязательные реплики – это те, что NPC в любом случае скажет рано или поздно, даже если игрок прервет его другими комментариями.

Опциональные – те, что он может сказать, но может и пропустить, если разговор пойдет в другом направлении.

Точно так же, «немедленные» означает, что он скажет их на следующем ходе (они ставятся на первую позицию), даже если в списке еще есть другие фразы, а «отложенные» значит, что фраза ставится в конец списка.



Скриншот из игры «Alabaster»

Комбинациями этих приоритетов и определяются различные способы, которыми NPC может продолжить разговор:

Реакция на непосредственный стимул

Статус «немедленных обязательных» дается репликам-ответам на то, что игрок только что сказал (или сделал, например, взаимодействовал с объектом, принадлежащим NPC, попытался пройти в дверь, которую тот охраняет и т. д.): мы хотим, чтобы NPC сразу ответил игроку, прежде чем касаться других тем.

Немедленные обязательные реплики добавляются в список пошагово, на основе действий игрока.

Продолжение предыдущего разговора

Немедленные опциональные подходят для второстепенных реплик, которые продолжают тему разговора, но не являются необходимыми. NPC произнесет их, если получит такую возможность на следующем шаге; в противном случае, они удаляются из списка.

Отложенные опциональные могут использоваться, когда NPC реагирует на что-то сказанное игроком ранее, но реакция не обязана быть мгновенной. Если игрок меняет тему (то есть, значительно отходит от прежней ветви диалога), NPC удаляет все второстепенные реплики из списка на том основании, что они больше неактуальны.



Эмили Шорт в 2010 году

Оба вида опциональных реплик чаще всего добавляются в список NPC на основе того, что сказал сам NPC. Например, у нас есть последовательность:

- игрок спрашивает об убийстве [план: немедленный ответ о мисс Данбар]
- NPC отвечает, что он подозревает мисс Данбар [план: немедленный опциональный комментарий о манере мисс Данбар одеваться]
- на следующем шаге игрок молчит, возможно, выполняет другое действие
- NPC упоминает манеру мисс Данбар одеваться

Запланированные последовательности

Отложенные обязательные реплики хороши для создания историй, допросов и инструкций, где NPC будет возвращаться к главной последовательности диалога до тех пор, пока игрок не узнает все, что должен знать. Даже если игрок сменит тему, отложенные обязательные реплики будут оставаться в списке.

Вопросы игрока могут изменить порядок элементов последовательности, если автор это позволит – например, NPC может запланировать фразу о перстне с ядом после разговора о том, почему герцог Орсини должен умереть, и игрок может изменить эту последовательность, спросив о перстне сначала. Но автор вправе уступать ровно столько контроля, сколько считает нужным, и может сделать реплику о перстне недоступной до конкретного момента. Лично я люблю выстраивать сцены таким образом, чтобы они имели определенную гибкость, и у игрока не возникало чувство, что ему просто выдают фразы по списку, даже если в итоге он получит ту же самую информацию.

Обычно я сразу устанавливаю последовательность отложенных обязательных реплик в начале сцены, а потом проигрываю их.

Эти механизмы можно обойти. Например, если игрок задает вопрос, NPC может запланировать ответ как немедленный обязательный, но у нас будет правило, которое вмешается и не позволит ему ответить сразу, например:

“ Чтобы Пол не говорил о потайной двери, пока не будет доверять игроку, скажем:

Пол отводит взгляд. «Я не хотел бы это обсуждать».

Или же мы можем предварительно определить понятие «безопасной темы» с помощью одной из реплик Пола, переводящих разговор в невинное русло.

“ *Чтобы Пол не говорил о потайной двери, пока не будет доверять игроку, скажем:*

«Похоже, ему не по себе. [Прокрутить обзац]»;

Сделать, чтобы Пол заговорил на случайную безопасную тему.

Получается следующее:

“ *«Слушай, Пол, не странно ли, что за камином как будто есть пустое пространство?»*

Похоже, ему не по себе.

«...скажи, ты не смотрел игру вчера вечером?»

Таким образом, игрок имеет возможность задать Полу вопрос, даже если пока не может получить ответ. Реплика не будет считаться «использованной» до тех пор, пока Пол не будет доверять игроку достаточно, чтобы ответить. (Как правило, я считаю это более предпочтительным, чем скрывать реплики до тех пор, пока NPC не сможет дать ответ: так игрок знает, что позже эти ветви разговора будут более плодотворны, даже если вначале они не дают результата. Но, конечно, никто не запрещает просто скрывать реплики).

Наконец, всю систему ответов путем выбора реплики из списка можно заменить другой логикой. Мы можем отделить фразы игрока от фраз NPC, и вместо фиксированных реплик игрока с фиксированными ответами NPC мы будем иметь набор

высказываний NPC, которые могут выбираться динамически на основе их максимального соответствия.

Конечно, это потребует больше сложной логики (и, возможно, гораздо больше работы при написании диалогов), и для большинства разговоров того стиля, что уже сложился в текстовых квестах, закриптованный подход вполне годится – но мне хотелось бы, чтобы система была достаточно гибкой, чтобы одни и те же базовые структуры данных можно было использовать с другими видами ИИ.

Материал был [впервые опубликован на сайте GameStudies.ru](http://gamestudies.ru) и публикуется с разрешения этого сайта. Перевод сделан на основе статьи Эмили Шорт [«Modeling conversation flow: types of NPC initiative»](#).

Парсер как прототип:

почему игры, основанные на меню, интересней

автор **Джон Ингольд**, перевод **Вячеслав Добранов**



Я хотел написать о *типе* игр, которые мы теперь создаём. Это не парсерные игры — они используют меню — однако с точки зрения дизайна они подошли к парсерным играм ближе, чем что бы то ни было. Вообще-то у меня даже есть следующее провокационное заявление: *Парсерные игры есть прототипы для игр менюшных.*

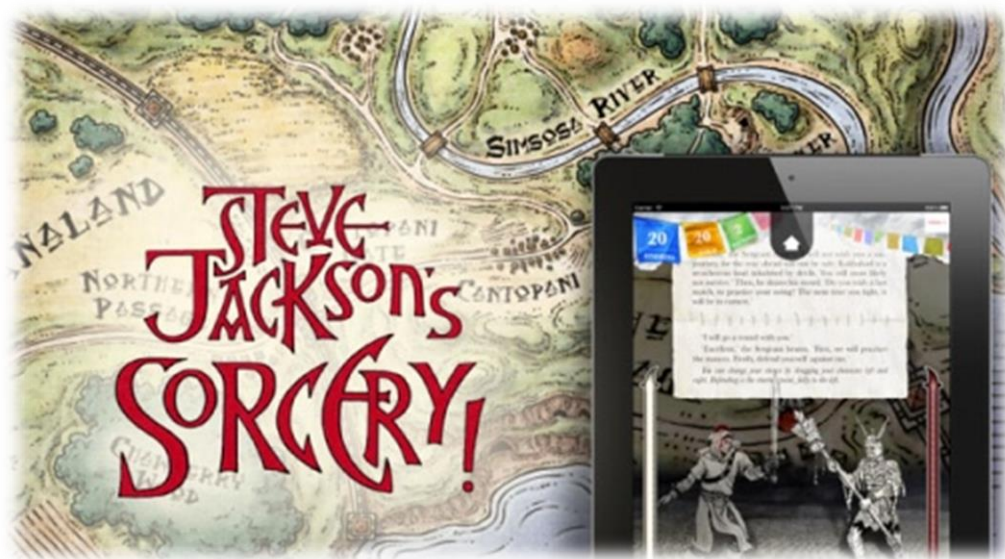
Это не совсем правда, но довольно близко к ней. Сейчас я попытаюсь отстоять своё заявление.

Вопрос структуры

Во-первых, я не собираюсь изобретать новые термины, я просто хочу поговорить о моделях, работающих за фасадом игры, и не только об интерфейсах в этих моделях. В наших играх присутствует меню с явным выбором вариантов, точно так же, как и во всём, начиная от [Versu](#) с [Choice of Games](#) и заканчивая традиционными книгами-играми. Но истории, которые можно написать, используя эти платформы, формируют целый спектр игр, от симулятора до простого [конечного автомата](#). Мы сами попадаем в этот спектр, немного левее от центра.

Наш движок не поддерживает симуляцию. То есть, ни в одной из наших игр нет [игрового цикла](#). Нет ни единого куска кода, который бы вызывался каждый «ход», нет ни фоновых событий, ни чувствительных к обновлению счётчиков (прим.: Я хочу сказать, нет

в самом скрипте. Сами приложения, конечно же, имеют свои циклы обновления).



Вместо этого наш скриптовый язык построен вокруг *конечного автомата*: дерева текста с кнопками выбора, которые ведут к другим кусочкам текста, и с соединениями, которые возвращают историю обратно в главное русло. Он наделён памятью — по мере того, как игрок продвигается вперёд, движок запоминает, что тот выбрал, и меняет соответствующие счётчики и переменные, чтобы позже изменить выводимые текст и пункты меню.

Моделируя мир

Но дьявол кроется в хранимых данных. Мы используем их для моделирования явных вещей, например, количества здоровья или денег, оставшихся у вас, вашего знания о каком-то конкретном факте из истории мира. Но ещё мы проводим и скрытое моделирование, скажем, счётчики друг/враг для отслеживания того, что о вас думают персонажи, что о вас думает *игра*, чтобы соответственно менять вывод. Это интересно, поскольку здесь участвует не единственный выбор, но множество. Если ввести побольше таких скрытых переключателей, то предсказать, по какому пути пройдёт то или иное прохождение, будет сложно даже для автора. При этом каждый исход, конечно, прописан заранее.

Но и это ещё не всё: мы также поддерживаем константы и подпрограммы, которые могут быть либо вычислениями, либо —

при соответствующей инфраструктуре в скрипте — отдельными частями истории, которые вызываются, проигрываются и возвращаются обратно к основной линии. Это означает, что, приложив ещё немного усилий, мы можем начинать моделировать мир. Например, отслеживать время суток и вводить цикл дня и ночи, который меняется при наступлении рассвета либо заката. Персонажи могут перемещаться по карте, основываясь на правилах и целях, которые постоянно меняются, переменные отслеживают их местонахождение и их желания.



Скриншот из игры «Sorcery! 2»

Теперь в основной вывод игры мы можем вводить новый текст, новые пункты выбора, даже небольшие интерактивные кусочки, основываясь на текущем состоянии переменных: добавлять пункт для начала разговора с персонажем, если он вдруг оказывается в том же месте, что и игрок, или различные пункты выбора для манипуляции с предметами, если они находятся в нужном состоянии. Мы можем вставить один и тот же интерактивный блок в различные места при различных условиях (используя циклы и итерацию текста, чтобы избежать очевидного повторения). На данном этапе то, что мы делаем, уже больше похоже на добавление ответов к стандартным командам в *Inform*'е, чем на написание книги-игры.

Процесс создания

Пока создавалась *Sorcery! 2* и пока создаётся *Sorcery! 3* — в которой будет ещё более открытый мир — эта возможность начинает менять мои взгляды. Чем больше я пишу в таком режиме, тем чаще я отключаю менюшную сторону своего мозга и вновь включаю сторону парсерную. Процесс создания локаций, паззлов и взаимодействий больше напоминает создание [The Mulldoon Legacy](#) или [Make It Good](#), чем написание того же [The Intercept](#).

Вместо того, чтобы просто *писать*, предоставляя пункты выбора, которые бесконечно двигают историю вперёд, теперь мы собираем локации, добавляем в них детали, изменяем описания тех деталей в соответствии с переменными, предоставляем выбор, чтобы менять эти переменные, формируем различные варианты вывода при достижении определённых условий. Короче говоря, создаём комнаты с объектами и паззлами.

Таким образом, наши основанные на меню игры поднимаются над своей сточной канавой, стремясь к идеалу парсерной игры. Но парсерные игры по-прежнему богаче, не так ли? В них есть скрытые допущения, моменты вдохновения, то самое ощущение бесконечной свободы...

Миф о свободе

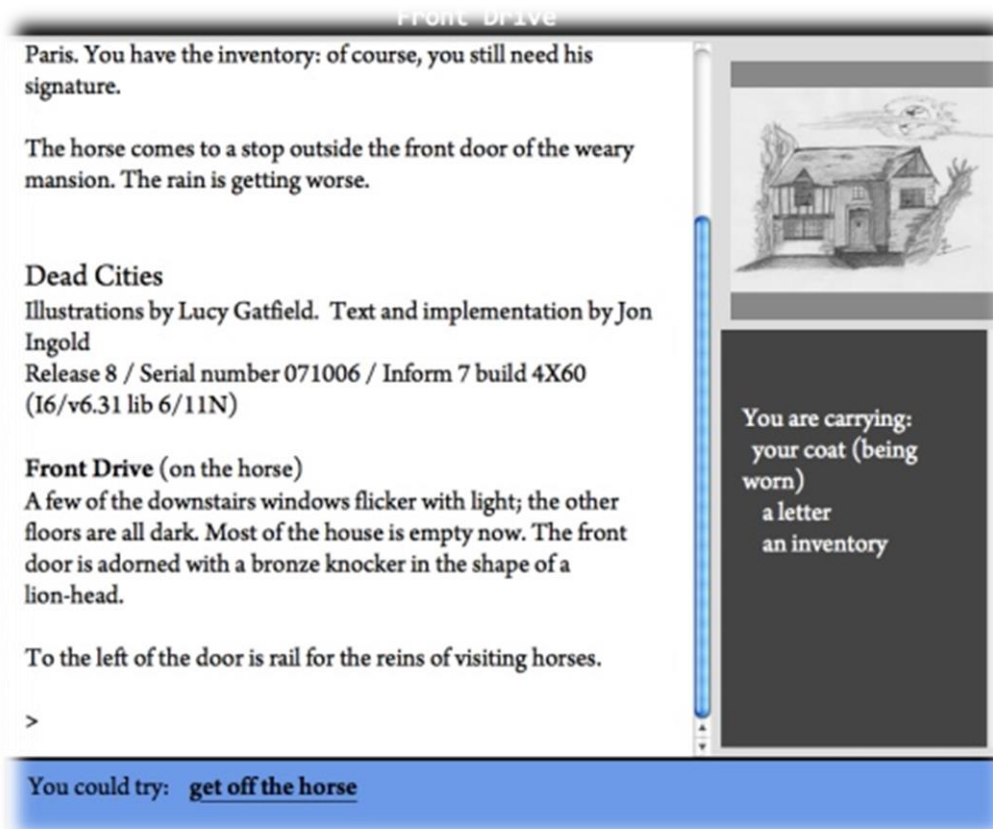
Не так ли? Я начинаю думать, что нет, не так. Я имею в виду, это же очевидно, что парсер не разрешает писать всё, что угодно. Но что более важно, игрок за клавиатурой и не *действует* так, будто игра понимает всё, что угодно.

Игрок — тот, который знает как играть, по крайней мере — начинает игру, уже имея при себе некий список работающих глаголов, отслеживает в тексте нужные существительные, отмечает привычные взаимодействия: передвижение, складывание объектов, перемещение, касание их. Он разучивает новые глаголы, если таковые представлены, и, в основном, жалуется, когда новые глаголы предполагаются, но не предусмотрены автором. Когда игровая сессия с парсером проходит достаточно гладко, чтобы ею наслаждаться, мы не играем в игру бесконечного размера или

свободы. Мы всё так же играем в игру с конечным количеством вариантов выбора, только перебираем и сортируем этот список сами в своей голове, вместо того, чтобы за нас это делал компьютер.

Раньше я считал, что для того, чтобы парсерные игры стали доступны новичкам, мы должны улучшать процесс ввода и, по крайней мере, убедиться, что (а) игрок ни в коем случае не может ввести что-нибудь, чего игра просто не сможет понять, будь то неподдерживаемые глаголы, опечатки и т.п.; и (б) всякая ошибка, пояснение или любое, не относящееся к сюжету сообщение, вызванное игроком, не должно висеть на виду дольше необходимого. Лог игры должен представлять собой непрерывный поток контента, отражение идеального прохождения.

Но теперь, когда оба эти условия можно выполнить — за первое ответит [Interactive Parsing](#), за второе [Vorp](#) — я уже не считаю, что этого достаточно. Когда игра не даёт мне написать то, что она не сможет понять, это хороший способ научить меня пользоваться парсером, но она по-прежнему отвечает «нет» на неправильный ввод. А меж тем, почему бы игре *самой* не отфильтровывать контекст для меня?



Скриншот из игры Джона Ингольда «Мертвые города»

Если бы она так делала, если бы она фильтровала все возможные действия и оставляла только логичные и интересные, а потом представляла мне их в виде списка — то такая игра только бы *усиливала* эффект моего присутствия в мире, а *не* отвлекала от него. В такой новой игре каждое моё действие есть взаимодействие с чем-то интересным, полезным и стоящим моего внимания. В этой игре я занимался бы только осмысленной деятельностью.

Построение менюшного аналога

Те основанные на меню игры, что мы сейчас создаём в [inkle](#), — шаги в данном направлении. Их модели мира просты, зато распознавание контекста умное — варианты действий показываются только тогда, когда они актуальны, во всё остальное время они скрыты.

Если вам нужна загадка, в которой у вас есть «А» и вы хотите с ним сделать «Б», то вы всё ещё можете её создать. Вам как автору нужно будет лишь разнести «А» и «Б» по разным местам, чтобы игрок думал над тем, как их совместить, и всё, этого достаточно. Хотите большей детализации? Сделайте «А» подэлементом, который игрок должен выбрать до того, как ему предоставят перечень возможных действий — этим игрок в текстовые игры, собственно, и занимается, когда придумывает комбинацию «А»—«Б».

Хотите воссоздать *тот самый* момент из [«Spider and Web»](#)? Пожалуйста, правда, решение теперь можно будет найти простым перебором. Хотя большинство игроков и так нашли его перебором...

Хотите воссоздать *тот самый* момент из [«Фотопии»](#)? Уже сложнее, но можно использовать длинный список глаголов... И если игрок найдёт правильное решение не сразу, то когда оно сработает, у него всё также будет свой момент восторга.

Сдвиг аксиом

Итак, основанные на меню игры в большей или меньшей степени могут приблизиться к играм, основанным на парсере. Думаю, с этим мы можем согласиться.

А что же насчёт того, что менюшные игры делают лучше? Например, продвижение по сюжету и диалоги? Обычную причинно-следственную связь? Масштабируемость: оперирование мгновениями сейчас и годами в следующую минуту. «Make It Good» писалась 10 лет и в ней 5 персонажей; в «Sorcery! 2» их около сорока и писалась она 6 месяцев. Конечно, ни один из них и близко не такой комплексный как в «Make It Good», но некоторые достаточно сложны: их можно убедить, обмануть, обыграть, подкупить, расстроить, ввести в заблуждение. Всё это за короткое и среднее по времени общение.

```
>open bottle  
Shaky fingers unscrew the cap. Oh, yeah.
```

```
>drink  
(the whiskey bottle)  
You slug back a shot; it's rough-coated like a beauty queen rolling around on a beach. You can feel it tingle your face, slap down your brain, it's smooth like cell-wall plaster. Another slug, and the stomach is warming and the day isn't looking so bad. Drinking on the job; it isn't so evil.
```

```
Of course, eventually they'll work out what you've done - probably when they drag your drunken body from under a bush. It'll be your career over, your whole goddamn life. But who gives? You've got a good two hours, just you and the whole, to scrape back and let drop. Maybe you could beat someone, maybe you could wrap your car round a tree. Plenty of time, plenty of liquor. Oh, yeah.
```

```
*** IT'S ALL OVER ***
```

```
Would you like to RESTART, RESTORE a saved game, UNDO your last move, roll the CREDITS or QUIT?
```

Скриншот из игры Джона Ингольда «Make It Good»

В менюшной среде легко сформировать течение времени — это для неё естественное состояние. И вот откуда моё заявление о «прототипе». Есть вещи в парсерной игре, которые я в принципе могу сделать в менюшной. Но в менюшных играх есть такие вещи, которые *практически невозможны* в парсерных. Вывод: если не принимать во внимание несколько пограничных случаев и специфических эффектов, основанные на меню игры с достойной моделью мира дают более широкий супер-класс игровых опытов и сюжетов.

В общем, если сравнить систему с игровым циклом (парсерные IF) и систему с сюжетной линией (менюшные системы), мне кажется, что куда проще встроить игровой цикл в сюжетную линию, чем создавать сюжетную линию изнутри цикла, в котором течение времени весьма условно.

Действия вне контекста

Впрочем, что ни говори, в одной области парсерные игры на голову превосходят менюшные структуры, и это «действия вне контекста», т.е. те действия, которые, будучи всегда доступны, слабо влияют на состояние игры, например, осмотр, проверка инвентаря или передвижение по карте. Они, конечно, не абсолютно внеконтекстны, но в менюшной игре их сложно встроить правильно в игровой процесс, потому что они могут (и должны) быть вызваны почти в любой момент.

Такие глаголы немного расширяют парсерные игры — они позволяют игроку отвлечься от направленного течения игры и собрать информацию из окружающего мира или собственного инвентаря. Мне кажется, именно здесь и кроется «свобода» парсерных игр: не в командах, а в количестве объектов, которые могут быть изучены в любой момент времени.

И всё же, когда основной лог игры забит описаниями предметов (и зачастую повторяющимися описаниями), такой результат далёк от идеального. Эту проблему пытались решать с помощью нескольких окон для отображения карты и инвентаря, но почему-то такой подход не очень помогал. И мне кажется, это от того, что вывод всей подобной информации параллельно с основной игрой перегружает игрока. (У парсера меж тем неплохо получается так предоставлять широкое поле возможностей, чтобы оно при этом выглядело маленьким. Я бы даже сказал, что у парсера лучше получается казаться ограниченным, чем казаться открытым..!).

Опираясь на интерфейс

Поэтому в наших играх мы схитрили. Поверх игры мы создали слой интерфейса. У нас есть карта, чтобы игроку было на что смотреть, и чтобы он видел, как передвигается. Мы сделали экраны инвентаря с кнопками «Осмотреть» на них, мы также добавляем «Осмотреть» в обычный лог игры там, где это имеет смысл. Это решение с несколькими окнами, но они так хитро наложены друг на друга, что нам, думаю, можно это простить.

Окончательный баланс получается довольно эффективным: мы начинаем писать «Sorcery! 3» и видим, что система приносит свои плоды. Новая игра строится на базе локаций, объектов и переходов по карте; такая структура посылает запросы функциям, которые отвечают за пошаговую часть в стиле игрового цикла, и после вызывает менюшную часть, которая, собственно, и отвечает за наполнение сцены. В конце сцены мы возвращаем игровой процесс на слой карты. Результат — основанная на меню игра со свободным исследованием окружения, объектно-ориентированными пазлами, которая без изменения интерфейса и тона повествования может легко перейти к диалогу со встречным персонажем.



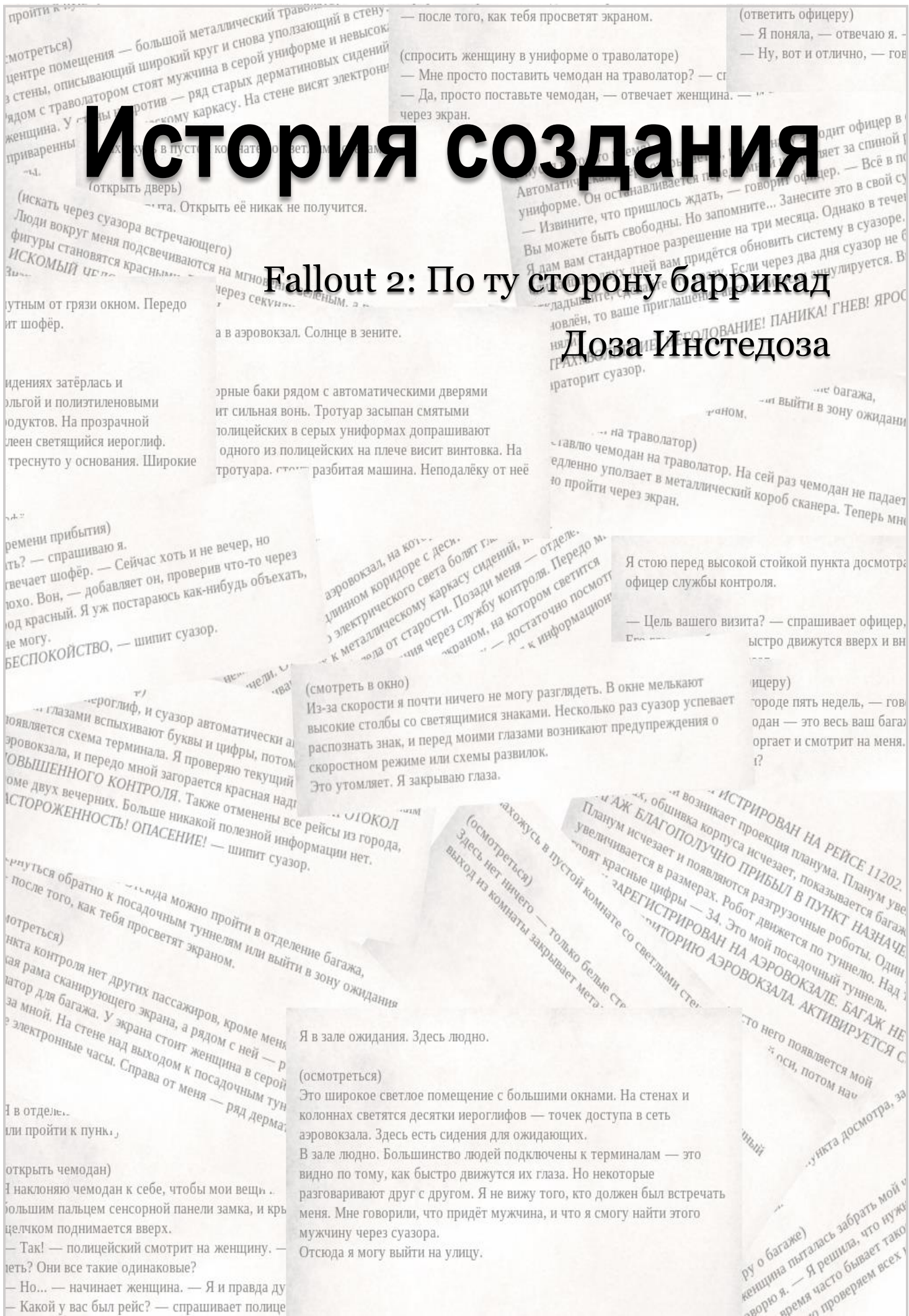
Тестирование без сомнений будет кошмаром, как в парсерной игре.

И мне не даёт покоя тихий голосок в моей голове, ноющий, чтобы я попробовал портировать «Make It Good». Думаю, что это вполне возможно. Боюсь, что может получиться даже лучше.

Перевод статьи публикуется с разрешения Джона Ингольда ([оригинал](#)).

История создания

Fallout 2: По ту сторону баррикад Доза Инстедоза



— после того, как тебя просветят экраном.
(ответить офицеру)
— Я поняла, — отвечаю я.
— Ну, вот и отлично, — гов

(спросить женщину в униформе о траволаторе)
— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — сп
— Да, просто поставьте чемодан, — отвечает женщина. —
через экран.

Автоматически останавливается перед офицером. — Всё в по
униформе. Он останавливается ждать, — говорит офицер.
— Извините, что пришлось ждать, — говорю офицеру. — Занесите это в свой су
Вы можете быть свободны. Но запомните... Занесите это в свой су
Я дам вам стандартное разрешение на три месяца. Однако в течен
дней вам придётся обновить систему в суазоре. Если через два дня суазор не б
ладывайте, судья будет вынужден аннулировать. В

ловлён, то ваше приглашение аннулируется.
ПРИКАЖИТЕ! ПОВОЛОВАНИЕ! ПАНИКА! ГНЕВ! ЯРОС
раторит суазор.
...е багажа,
...и выйти в зону ожидани
... на траволатор)
...главо чемодан на траволатор. На сей раз чемодан не падает
едленно уползает в металлический короб сканера. Теперь мне
то пройти через экран.

Я стою перед высокой стойкой пункта досмотра
офицер службы контроля.

— Цель вашего визита? — спрашивает офицер,
быстро движутся вверх и вн

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

ицеру)
городе пять недель, — гов
одан — это весь ваш багаж
оргает и смотрит на меня.
?

ИСТОРИРОВАН НА РЕЙСЕ 11202.
Планум исчезает, показывается багаж
увеличивается в размерах. Робот движется по туннелю. Над
оят красные цифры — 34. Это мой посадочный туннель.
ИСТОРИРОВАН НА АЭРОВОКЗАЛЕ. БАГАЖ НЕ
ИСТОРИЮ АЭРОВОКЗАЛА. АКТИВИРУЕТСЯ С

Я в зале ожидания. Здесь людно.
(осмотреться)
Это широкое светлое помещение с большими окнами. На стенах и
колоннах светятся десятки иероглифов — точек доступа в сеть
аэровокзала. Здесь есть сидения для ожидающих.

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

ру о багаже)
женщина пыталась забрать мой ч
ворю я. — Я решила, что нужн
время часто бывает тако
проверяем всех

Fallout 2: По ту сторону баррикад

автор **Роман «Irremann»**



Первый раз Fallout я запустил в далеком 2002 году. И пропал. Очарование пустоши навсегда поселилось в моей душе. После этого я переиграл во все игры (а это заняло некоторое время), поплевался от Fallout 3 и начал искать что-то еще. В прошлом году я обнаружил, что есть несколько фанатских квестов по Fallout...

Например, книжка Дениса Морозова [«Fallout 2: По ту сторону баррикад»](#).

Поигрочитав немного, я вдруг понял, что это оно. То, что я хотел сделать на лучшей игровой платформе... INSTEAD, конечно. Денис не был против, вернее даже:

“ Я всегда «За» любую суету и кипиш :-) Готов помочь по мере сил.

Поэтому, так и не доиграв, я взялся за дело. Путь был тернистым. Сначала я решил просто перенести книгу один-в-один — так же, как сделана «Стань Стальной Крысой» Гаррисона. Заделав таким образом десяток локаций, я понял, что получается какая-то ерунда. Если есть диалог, то лучше сделать из него нормальный INSTEAD-диалог, а не просто абзац текста. Отлично, диалоги стали диалогами. Это повлекло за собой конкретную переделку системы

глав книги. Так как я мог сделать в одном диалоге то, на что у Дениса уходило по десять глав. Немного обдумав ситуацию, я выкинул на свалку главы вообще и решил делать полноценный INSTEAD-квест.



Следующей проблемой стала кропотливо перенесенная и обработанная Денисом [система SPECIAL](#). Тут как раз технической проблемы не возникло. При желании можно было восстановить хоть всю систему SPECIAL в оригинале.

Однако, немного обдумав, я выкинул и SPECIAL. Для довольно-таки простого квеста эта система явно мне показалась избыточной. Странно было бы тратить полчаса на генерацию персонажа, если самой игры хватит на несильно большее время. Осталось лишь с десяток «трейтов» (особенностей, дающих единоразовый бонус при генерации персонажа) и 12 навыков, которые можно прокачать до десятого уровня в течение игры.

Напарники. В оригинале можно было нанять десяток напарников разной степени полезности. Это также можно было реализовать в INSTEAD. Но так как я уже отказался от идеи SPECIAL и, соответственно, от параметра «Обаяние», то я подумал — «Ну их к чёрту, этих напарников». Так что наш герой — настоящий волк-одиночка. Впрочем, идея пока не совсем задвинута в угол и одного

напарника я все-таки думаю реализовать. Да и к тому же в паре локаций нам компанию составляет неубиваемый Фрэнк Хорриган.



В общем на данный момент игра завершена и проходима. Исчез целый ряд локаций и несколько квестов. Появилось несколько новых шуток и квестов, которых не было в книге-игре. Особенно мне нравится диалог с поврежденным мистером Хэнди у разбитого вертибёрда. Впрочем, спойлеры, спойлеры...

Из отличительных признаков книги осталось то, что предметы как правило не нужно использовать на сцене, как в других INSTEAD-играх, а достаточно просто таскать в инвентаре, пока они не активируют нужную ветку в диалоге с каким-либо персонажем. Общий объем текста INSTEAD-ремейка несколько меньше оригинальной книги. Было исправлено множество грамматических и пунктуационных ошибок — здесь я хотел бы особенно поблагодарить Вадима Балашова (v.v.b.) за тестирование. Графическое оформление также получило высокую оценку от тестировщиков. Используется оригинальная музыка Марка Моргана и оригинальные изображения предметов и оружия из Fallout 2. Авторство же большей части изображений, использованных как картинки локаций, теперь невозможно установить.

Игра совершенно бесплатна и доступна для скачивания в [каталоге игр INSTEAD](#). Так что играйте, камрады, и оставляйте свои отзывы на [форуме INSTEAD](#).

Доза Инстедоза

автор **Василий Воронков**



[«Иnstедоз 3: Последний рейс»](#) — это текстовая (менюшная, как принято говорить) игра на платформе INSTEAD, вышедшая в самом конце 2013 года. «Иnstедоз» не успел на последний КРИЛ да и, честно говоря, работа над ним началась уже после того, как прием игр на конкурс завершился, зато, к удивлению многих (в том числе и самих создателей), был отмечен на ежегодной премии русскоязычных текстовых игр «Золотой хомяк», став, ни много ни мало, а лучшей игрой прошедшего года по версии жюри. Справедливо, несправедливо? Да какая разница! Как говорится, «хомяк всегда прав». Хотя, на мой взгляд, игре лучше подошла бы другая номинация.

Но начнем, как водится, издалека.

Длинное и нудное вступление

Не секрет, что авторы интерактивной прозы активизируются в основном в связи с конкурсами, премиями и другими поощрительными мероприятиями — причем эта ситуация характерна не только для русскоязычных текстовых игр, но для

западной IF тоже. Помнится, даже Эмили Шорт в своей статье «А нужен ли нам этот парсер?» ([перевод](#) которой вы, кстати, можете найти в нашем журнале) писала, что ИЛ-сообщество имеет склонность не замечать все, что не было представлено на какой-нибудь конкурс.



Удивляться здесь, конечно же, нечему. Понятно, что автор, решив совершенно безвозмездно потратить личное время на создание текстовой игры, хочет, чтобы его детище отметили — если и не почетными призами, то хотя бы отзывами и вниманием. На конкурсе на это шансов больше. А во время серой годовой текучки игру могут попросту не заметить. Есть и другой момент — конкурс с его строгими правилами, сроками приема и прочими судейскими уставами может подтолкнуть авторов, наконец, завершить свой долгострой, чтобы успеть к сдаче — пусть даже ради этого придется резать сюжет и геймплей по живому. А ведь игра со скомканной концовкой все-таки лучше, чем ненаписанная вовсе.

В сообществе INSTEAD ситуация, впрочем, несколько иная.

Наверное, это самое стойкое сообщество в русскоязычной среде — в том смысле, что до недавнего времени умудрилось продержаться вообще без каких-либо внутриплатформенных конкурсов. Да, некоторые авторы участвовали (и даже побеждали) в том же КРИЛ, однако происходило это, можно сказать, мимоходом, по случаю. Вот и «Инстедоз», самый первый, был придуман автором платформы, Петром Косых, не как конкурс, а как сборник небольших фантастических квестов от разных авторов.

Чем же это отличается от конкурса?

Ну, прежде всего приз тут, как говорится, зрительские симпатии — никаких вам почетных грамот, мягких игрушек или денег, переведенных на банковский счет. Ранжировать игры по призовым местам и ставить оценки также в таком случае никто не собирается, а ведь именно это зачастую и обижает авторов. Ну, а кому понравится быть на третьем, четвертом или, не дай бог, вообще на самом последнем месте? В случае же со сборником выигрывают все — игры выходят под единой обложкой, их ждут, обсуждают, играют в них, в конце концов. Это, как ни крути, все же некоторое событие в жизни сообщества, и даже не самый сильный квест, попавший под обложку с более удачными играми других авторов, будет не раздавлен своими конкурентами, а наоборот — предстанет на их фоне в более выгодном свете. Получается, такая командная работа текстовых игр. Одни плюсы. Или нет?



Правила первого «Инстедоза» были просты. Чтобы попасть в сборник, нужно было написать квест маленького или среднего объема на любой научно-фантастический сюжет. Наличие музыки — желательно, а самодельных иллюстраций, выполненных карандашом — строго желательно. При этом, разумеется, никто не требовал от вас таланта Пикассо, и картинки, выполненные — вернее, скажем так, стилизованные — под детское творчество вполне подходили для оформления квестов. Да, и при этом ожидалось, что игра для сборника будет простой — лишь самый базовый функционал, который предоставляет INSTEAD, никаких там попыток изобразить на INSTEAD-е 3D-шутер или наворотить свой собственный концептуальный интерфейс. Не буду лукавить, если скажу, что с созданием подобного квеста справится любой — месяца для разработки небольшой игры более, чем достаточно, да и

базовый функционал платформы INSTEAD, если не пускаться в эксперименты, можно изучить буквально за час-другой.

Однако в сборник в итоге попало всего три игры, причем одна из них — от организатора самого сборника.

Почему так вышло? Почему остальные авторы не подключились? Могу ответить, почему для первого «Инстедоза» не стал писать я сам.

Формальные причины на самом деле очень простые — нет времени, сейчас работаю над другой игрой, не хочу размениваться на мелкий проект, из-за ограничений сборника придется писать не так, как мне нравится и так далее, и тому подобное. Суровая правда заключается в том, что я вполне мог выделить время и написать небольшой квест вроде [«Будки»](#) или [«Практиканта»](#) — ведь на самом деле время для подобного проекта всегда можно найти.

Реальные причины тоже довольно простые.



Скриншот из игры «Отсек-007»

Большинство авторов (и, думаю, эта ситуация типична не только для платформы INSTEAD) в действительности совершенно не хотят написать обычную несложную игру, используя простой и удобный

инструментарий, созданный разработчиком платформы. Каждый мечтает о своем маленьком... да ладно, маленьком, самом что ни на есть большом, громадном шедевре — с нелинейным, как полагается, сюжетом, глубоким смыслом и оформлением на уровне AAA-проектов. В итоге для INSTEAD было создано множество интересных привлекательных демок (я сам, кстати, являюсь автором одной из них), которые так и не выросли в полноценный проект, зачехнув где-то на прологе или на первом эпизоде. Причем сил на создание этих демок было потрачено столько, что на несколько «Инстедозов» бы хватило.

Но на обычную игру авторам размениваться по-прежнему не хочется.

Ведь хоть и говорят, что нужно написать квест для сборника, а не для конкурса, все равно же понимаешь, что твою игру начнут неизбежно сравнивать с другими — не слишком ли примитивна, не уступает ли другим квестам под той же обложкой. А еще понимаешь, что месяц — срок не такой маленький, и кто-нибудь другой (и ты даже подозреваешь, кто) вполне может за это время сварганить что-нибудь этакое, почти тот самый шедевр, о котором ты мечтаешь. Понимаешь и то, что рисовать ты на самом деле не умеешь, а детские рисунки — это, конечно, хорошо, но ведь, извините, засмеют... Поэтому нет, увы. Вот если бы меня предупредили заранее, за месяц, а еще лучше — за полгода или год, тогда, возможно, я бы и нашел время. А так не могу, дела. Да и примус сам себя не починит.

Все дело в том, что текстовая игра со сроком разработки в месяц, с иллюстрациями и музыкой — это уже довольно серьезный проект. А к серьезному проекту и нужно относиться серьезно. Ну, логично, ведь так?

Признаюсь, мне было совестно, что я не поддержал первый «Инстедоз» и, решив исправиться, я стал организатором второго по счету «Инстедоза» (и по совместительству — первого конкурса на платформе INSTEAD). Раз уж мы понимаем, что наши игры будут неизбежно оценивать и сравнивать, то зачем нужны эти обходные маневры со сборниками? Конкурс, так конкурс.

Заинтересованность во втором «Инстедозе» высказали многие — в том числе и те, кто раньше на платформе INSTEAD не писал. Срок на написание игр был сначала месяц, а потом два месяца. Но в итоге

на конкурс было представлено три игры. Снова три игры! Это уже походило на какой-то замкнутый круг.



Причины были опять же простые — некоторым вообще не понравилась идея конкурса, некоторые начали работать над своими играми, но так как игры эти из небольших и простых квестов стали превращаться в эпические полотна к сроку, даже несмотря на перенос, не успели. Вот небольшой пример — моя последняя игра, «Лидия», изначально как раз и писалась на «Инстедоз», который проходил, если мне не изменяет память, весной 2013 года, однако закончил я ее... лишь в декабре. И, честно говоря, неудивительно — общий объем исходников игры составил порядка полутора мегабайт. Добавьте сюда еще самодельную музыку и кучу времени, убитого на тестирование — ведь игра написана на метапарсере, и количество доступных игроку действий раз в десять превосходит обычную менюшную игру. И это я сам, организатор конкурса, так удачно и точно определил трудоемкость и сроки своего проекта. А ведь определенный опыт у меня к тому времени уже был, и «Лидия» — не первая моя большая игра для INSTEAD. Вот такие дела, да. Знаю, кстати, одного товарища, который до сих пор пишет свой квест для второго «Инстедоза».

Кстати, не сомневаюсь, что подобных историй — только с другими конкурсами и другими играми — превеликое множество. Так что тут я не открыл какую-то великую истину, таившуюся от нас годами — просто увидел ее на собственном примере.

Вот и вышло, что поучительную мораль от первого «Инстедоза» я получил благодаря своему неучастию, а от второго — благодаря самому что ни на есть активному участию и в качестве автора, и в качестве организатора.

Так что же было делать?

«Инстедоз», как говорится, «не взлетел»?

Что делать?

Не буду приписывать себе чужих заслуг и утверждать то, что в рамках «Инстедоза-3» я открыл какую-то новую работающую формулу. На самом деле я всего лишь вернулся к концепции самого первого «Инстедоза», а потом пошла простая арифметика. Месяц слишком много для обычной игры? А как вам день? Или вообще пару часов? Когда именно вы эту пару часов найдете — не столь важно, в распоряжении целых две недели, вот только максимальный размер у игры — 16 килобайт и попробуйте не вписаться, исключим (прецеденты, кстати, были). Не умеете рисовать? Не хотите заморачиваться музыкой? Не проблема. Обязательное требование для игр — никакой графики и музыки, никакого оформления. Игра принимается в виде одного-единственного файла с исходным кодом, библиотеки можно использовать только стандартные, никаких вам навороченных интерфейсов, только классический INSTEAD. Вот попробуйте после этого, попробуйте, честно глядя в глаза, сказать, что у вас нет времени. Честно глядя в глаза, я сказал!



Был, разумеется, и другой немаловажный компонент. Но, боюсь, тут я снова начну издаലെка.

Дело в том, что и первый, и второй «Инстедоз» потеряли что-то очень важное — что-то такое, что изначально и заставляет людей

заниматься текстовыми играми. Помните такую штуку как форумные словески? Ведь это так весело — сочинять вместе историю, понимая при этом, что каждый новый автор может увести сюжет в совершенно непредсказуемую сторону. В этом есть радость творчества, игра, а не тяжелая изматывающая работа, в которую превращается создание шедевров. Я вовсе не хочу сказать, что большие серьезные проекты не нужны — они нужны, но создаются, скорее, вопреки сборникам и конкурсам, и вовсе не потому, что кто-то хочет успеть сдать свою нетленку в срок. Любое же коллективное творчество должно, на мой взгляд, содержать тот заряд радости, «фана», который и тянет нас всех в игростроение.

Так что «фан» решено было вернуть, и в итоге третий «Инстедоз» проходил по сути в формате как раз тех самых форумных игр. Только вместо поста в теме участнику нужно было написать небольшую игру, которая вписывалась бы в рамки изначально заданного сюжета.

Рецепт для игры



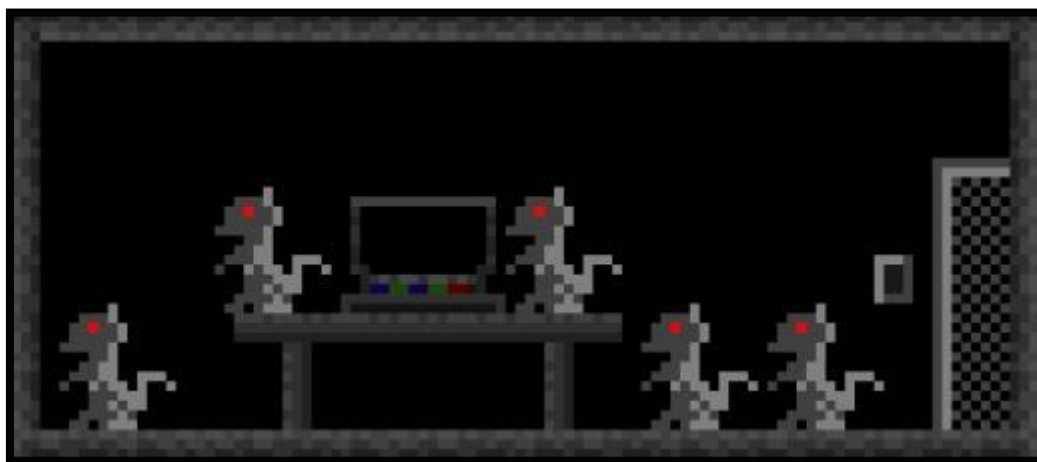
Скажу честно, многим правила третьего «Инстедоза» показались чересчур жесткими. И ограничение по размеру слишком суровое, и общая продолжительность небольшая, да и заставлять всех писать главки одной большой истории... — нет, не получится, не склеится, не выстроится единый сюжет. А фантазию-то авторов как приходится ограничивать — тут уже не напишешь о чем угодно. План сюжета был готов в самом начале, и каждому участнику предлагалось выбрать один из эпизодов и написать по нему квест.

Впрочем, с тем, что фантазию ограничивать плохо, я и сам был отчасти согласен, поэтому придумал для «Инстедоза» сюжет, который при желании позволил бы писать самые разнообразные истории. Прочитую сам себя (из объявления о конкурсе):

Третий «Инстедоз» проходит в формате тематического сборника — вам предлагается написать небольшую игру в рамках заданного сюжета.

Таинственный корабль, весь экипаж которого находится в криосне, более тысячи лет летит к пункту назначения. Люди спят, а вахту несут роботы, в банках памяти которых нет никакой информации о том, куда и зачем они летят.

Игра может быть посвящена любому эпизоду из полета корабля — вахта роботов, выход людей из криосна, возможно, даже завершение путешествия.



Авторы могли написать историю о роботах, о таинственном прибытии в пункт назначения, о подготовке к полету или описать кошмар какого-нибудь пассажира во время криосна. Но интересно то, что темы, заданные самыми первыми играми — веселые приключения роботов, похожих на персонажей из старой-доброй советской фантастики — оказались самыми популярными и активно развивались, додумывались другими авторами. В итоге в финальной истории не только не оказалось сколько-нибудь заметных несостыковок, но даже появилось множество рефренов (например, один и тот же криоотсек, в котором происходят постоянные неприятности, однорукий робот, крысы, самым непостижимым образом появившиеся на космическом корабле).

Всего для «Инстедоза-3» было создано 17 игр, в работе над которым приняло участие 12 авторов. Это был просто непостижимый по меркам INSTEAD результат! Причем в итоге вышла цельная, забавная история — довольно большая по продолжительности игра, состоящая из разных по своему стилю и колориту главок, что в немалой степени способствовало увлекательности.

При этом скажу честно — в случае с «Инстедозом-3» важен был не только и не столько результат, а еще и сам процесс подготовки этого сборника. Музыкальное оформление было сделано с помощью трекерной музыки, доступной под свободными лицензиями, а графическое — самодельной пиксельной графикой, напоминающей о временах ZX Spectrum. Из-за этого игра, кстати, стала очень похожа на спектрумовский ремейк, которых на INSTEAD в свое время было сделано немало. Работа ни над оформлением, ни над самыми играми не была слишком сложной, изматывающей, как большие серьезные проекты — как раз напротив, о том времени, когда происходила подготовка сборника, я вспоминаю, как об интересном развлечении, как об игре, которую хотелось бы повторить еще. И ведь как было интересно следить за новыми играми — какие темы они затронут, куда уведут сюжет!

Причем, осмелюсь предположить, что игры уже не рассматривались самими авторами как участники какого-то пусть негласного, но все же конкурса — любая из игр, представленных для «Инстедоз-3» сама по себе не имеет большой ценности. Смысл происходящего неясен, да и шутки даже понять затруднительно. Бесспорно, некоторые главки получились удачнее других, но несмотря на это все включенные в сборник игры работают вместе, дополняют, расширяют друг друга как части одного большого механизма — как связанные главы единой истории. Да, да, вон тот классный гэг из одной из самых удачных историй получился таким смешным, потому что обыгрывает ситуацию из истории куда менее удачной; но не было бы её, и гэга бы не получилось, и очарование наш отличный квест бы всерьез порастерял.

Мораль?

Мне кажется, тут все очевидно. Есть творчество индивидуальное, большое и серьезное, причины и мотивы которого бывают зачастую

не менее туманны, чем результат. Такие авторы — всегда одиночки. Творят сами по себе и, зачастую, сами для себя. Сообщество на таких играх не построишь — командного духа в них нет, да и радость от творчества (та самая, которую испытывает ребенок, когда впервые находит цветной карандаш) подменяется нацеленностью на результат. Это не плохо. Но и не хорошо. Просто так есть. Но часто, пытаясь создать что-то большое, серьезное и глубокое, мы забываем о том, что изначально привело нас к творчеству — это не игры, которые ты напишешь, а люди, с которыми ты будешь играть.



И да, возвращаясь к теме, затронутой во вступлении...

Чего греха таить, я как участник и организатор третьего «Инстедоза» рад и польщен, что жюри «Золотого хомяка» сочло наше скромное творение лучшей игрой 2013 года. Но, повторюсь, «Инстедозу-3» скорее подошла бы другая номинация, вернее, другой приз — за совместное творчество, впервые в истории INSTEAD объединившее под эгидой одного сборника так много людей.

Наши авторы

Василий Воронков

Эмили Шорт

darren_ward

Роман «Irremann»

Вячеслав Добранов

Джон Ингольд

Олег Алейников

Ярослав Сингаевский

Валентин Коптельцев

Я в зале ожидания. Здесьлюдно.

(осмотреться)

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

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

Отсюда я могу выйти на улицу.

— после того, как тебя просветят экраном.

(спросить женщину в униформе о траволаторе)

— Мне просто поставить чемодан на траволатор? — спрашивает женщина.

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

(ответить офицеру)

— Я поняла, — отвечаю я.

— Ну, вот и отлично, — говорит офицер.

(смотреть в окно)

Из-за скорости я почти ничего не могу различить. Высокие столбы со светящимися знаками. Несколько раз пытаюсь распознать знак, и перед моими глазами возникают предупреждения о скоростном режиме или сходе с рельсов. Это утомляет. Я закрываю глаза.

СТОКОЛ

ИЗ-ЗА СКОРОСТИ Я ПРЯМО НЕ МОГУ РАССМОТРЕТЬ НИЧЕГО. ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

ТОЛЬКО БЕЛЫЕ СТЕНА И КОЛОННЫ. В ЗАЛЕ ОЖИДАНИЯ.

Василий Воронков

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

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.

darren_ward

darien_ward – одна из авторов сайта GameStudies.ru, посвященного исследованию компьютерных игр.

Роман «Irremann»

Роман является автором игр «Созвездие» и «Созвездие: Полет в бездну» для платформы INSTEAD, а также ремейка книги-игры «Fallout 2: по ту сторону баррикад».

Вячеслав Добранов

Вячеслав Добранов написал множество хороших игр (в основном на URQ, но не только), а также перевел на русский язык известную игру «Синие стулья» Криса Климаса и не менее известную «Фотопию» Адама Кадре. Главным своим достижением в области IF считает последнее, 61-е место на международном конкурсе TWIFcomp.

Джон Ингольд

Джон Ингольд – британский автор интерактивной литературы, написавший такие игры как «All Roads» (доступна в русском переводе под названием «Все пути») и «Dead cities» («Мертвые города»). Ингольд является одним из соучредителей платформы inkle.

Олег Алейников

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

Ярослав Сингаевский

Ярослав Сингаевский живет в Киеве и работает в игровой индустрии. Ведет блог [Cray Days](#).

Валентин Коптельцев

Валентин Коптельцев, также известный как Uux, — давний участник англоязычного IF-сообщества, обозреватель, корреспондент журнала SPAG, бета-тестер многих игр, автор «Unnkulian Unventure X» (аббревиация названия которой и дала используемый им в русском сообществе ник), «A Night Guest», «A Matter of Importance» (10 место на IF Comp 2007). В русском сообществе отметился как автор незаконченного перевода руководства по TADS, организатор конкурсов СМ(И)И.

Издатель и главный редактор:
Василий Воронков

Сайт: **<http://IFprint.org>**

Вопросы и предложения:
contact@ifprint.org

Отправка статей на публикацию:
submit@ifprint.org

Журнал IFprint.org базируется в
Москве, столице России.

Publisher and chief editor:
Vasily Voronkov

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

Questions and comments:
contact@ifprint.org

Submit articles for publication:
submit@ifprint.org

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

ISSN record ISSN 2307-535X

Key title: IFprint.org

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