

Константин АРТЕМЬЕВ
MasterK@igromania.ru

Интерактивная литература или текстовый квест?

Во времена жанровых революций рождались и умирали истинные шедевры, предтечи теперешних направлений компьютерных игр. Некоторые из них легли в основу собственных жанров, таких как RTS, 3D Action, Adventure, RPG, другие канули в Лету. Но осталось несколько жанров, которые в глазах общественности умерли, а в сердцах фанатов продолжали жить. Их существование подпитывалось только фанатским энтузиазмом, потому что малочисленные игры этих направлений не представляли никакой коммерческой ценности. Однако даже на голом энтузиазме можно построить свой, новый мир! Сегодня мы поговорим об одном малораспространенном в России жанре компьютерных игр, который не только выжил, но и активно развивается, ничего не потеряв с годами, напротив — обогатившись новыми возможностями. И игры именно этого жанра можно с чистой совестью назвать Искусством. Имя ему — Interactive Fiction. На русский язык это можно перевести как «интерактивная литература», хотя зачастую по заблуждению его называют «текстовым квестом». Хотя ни то, ни другое не совсем корректно. Да, Interactive Fiction — это литература. Духовно богатая, интересная, увлекательная, захватывающая. Да, Interactive Fiction — текстовый квест, целый сонм квестов, столь же интересных, сколь и «атмосферных», логичных и приятных. Но что это в точности такое, до

сих пор не смог сказать никто. Вы поймете всю сложность определения из довольно витиеватого высказывания одного из корифеев этого жанра, Джима Ньюленда: «Это литература, и эта литература интерактивна, может быть, это даже искусство. Если быть более точным, это не может быть искусством, так как это игра, но кто сказал, что игра не является искусством? И раз это искусство, можно определить, что это книга. Конечно, не настоящая книга, так как она не на бумаге, но ее можно распечатать и выдать за настоящую книгу. Но тогда она не будет интерактивной. С другой стороны, это всё же и игра, и книга, с огромной претензией на произведение искусства (разумеется, не все экземпляры, но большинство)». Чтобы в дальнейшем обойти данный вопрос, будем условно называть Interactive Fiction интерактивной беллетристикой.

В интерактивной беллетристике вы — пилот ситуации, актер, играющий роль, лицо, отождествляющее себя с главным героем. Да вы и есть главный герой — вокруг вас происходят все события. Этот мир создан специально для вас! И всё же, этот мир вполне самобытен и прекрасно обшелся бы и без главного героя. В сущности, именно эти аспекты и отличают интерактивную беллетристику от текстового квеста. Произведение интерактивной беллетристики (просто язык не поворачивается назвать это просто игрой) гораздо бо-

лее интересно, захватывает вас с первой минуты и не отпускает до конца сюжета. По степени погружения в атмосферу и отыгрыша роли интерактивная беллетристика вполне сравнима с настольными ролевыми играми (такими, как AD&D).

Вы подошли к темной пещере...

Итак, что же такое интерактивная беллетристика с мирской точки зрения? По внешнему виду это текстовый квест. Действо происходит в отдельном окошке или в DOS-экране совсем без графики или с редкими псевдографическими декорациями. Вам дают описание места действия, вашего положения, событий. Описания отличаются изысканностью и литературностью, и некоторые шедевры по слогу могут поспорить с классиками — это не просто сухое описание, это рассказ.

В зависимости от текущих событий вы можете совершить то или иное действие, причем их список очень широк, если не бесконечен. Именно это и отличает текстовый квест от интерактивной беллетристики. В первом команды не блещут разнообразием. «Пойти на юг». «Открыть дверь». «Убить демона». «Действие-объект». Вот и все. Любое произведение интерактивной беллетристики предоставляет вам гораздо большую свободу действий. Вы вполне можете: «Подойти к гранитной двери, аккуратно открыть ее сапфировым ключом и спрятаться за уг-