

лом» — игра вас поймет! И здесь таится одно из основных преимуществ этого жанра: если основа игры — книга, то с книгой можно общаться! Вы когда-нибудь мечтали о том, что ваша любимая книга вдруг оживет, с ней можно будет говорить, вы попадете в ее сказочный мир и сможете существовать там вместо главного героя? Вы и будете героем. Вы вновь повторите славные подвиги, пройдете теми же таинственными тропами, и кто знает, вдруг найдете что-то новое, интересное, непознанное? В отличие от книги, в интерактивной беллетристике вы сможете выбрать одну из тысяч троп. Собственно говоря, ваше пребывание и действия в мире книги не ограничиваются ничем, кроме вашей же фантазии. Хотя и возможности компьютера, конечно, не беспредельны, но настолько велики, что любимое приключение вам не скоро надоест.

Как и в любом квесте, в интерактивной беллетристике есть свои цели. Причем, как правило, даже банальные загадки имеют весьма нетривиальное решение, что уж говорить про некоторые профессиональные перлы! Однако не бойтесь, что где-то «застрянете». В отличие от графических квестов, где помощником может быть разве что «рецепт прохождения», игра жанра интерактивной беллетристики как бы сама хочет, чтобы вы ее разгадали, решили, чтобы отведать очередную порцию великолепного литературного творения. В мире Interactive Fiction пользоваться руководствами по прохождению не считается зазорным. Но загадки в некоторых интерактивных квестах настолько интересны и хитроумны, что не потратить на разгадывание нескольких десятков минут просто невозможно! Не думайте, что у вас возникнут какие-либо сложности в общении с «виртуальной книгой». В большинстве игр встроена мощная и развернутая система помощи, рассказывающая вам обо всем, начиная с управления персонажем и заканчивая хитростями и тонкостями существования в альтернативном мире. Там же зачастую можно найти подсказки и решения некоторых особо трудных моментов. Радует, что большинство загадок в таких играх очень логичны, и вам не придется без всякой видимой причины, к примеру, класть топор на полку, чтобы открылась дверь. Правда, IF-произведения «первого поколения» отличались синдромом «мгновенной смерти», когда игровой персонаж умирал на-

столько часто, неожиданно и беспричинно, что игра быстро надоедала. К счастью, те времена давно прошли. Порядок восторжествовал сразу после того, как Грехам Нельсон, личность в IF-кругах легендарная, написал свой знаменитый «Билль о Правах Игрока». В нем высказаны основные требования, предъявляемые к любой IF-игре и относящиеся к жизни и деятельности alter ego игрока. Итак, игрок имеет права:

- ☞ не быть убитым без предупреждения;
- ☞ не быть «запертым» в игре без предупреждения (непоправимое действие допустимо лишь в том случае, если игрок об этом уведомлен);
- ☞ иметь возможность выиграть без опыта прошлых жизней (или предыдущих прохождений игры);
- ☞ не быть вынужденным совершать нелогичные действия;
- ☞ не делать скучные вещи ради них самих;
- ☞ иметь достаточную свободу действий;
- ☞ не зависеть только от удачи;
- ☞ и еще несколько других.

По этим правилам можно заметить, что любая игра в жанре Interactive Fiction относится к игроку максимально либерально, обеспечивая все возможные свободы. И это замечательно! Только поиграв в интерактивную беллетристику, понимаешь, как же плохо к тебе относились игры других жанров. В графических квестах — абсолютная нелогичность многих действий. В экшенах — возможность умереть без причины (даже не будучи убитым). Во многих стратегиях — невозможность выиграть без детальных сведений о диспозиции противника, зачастую появляющихся только при поражении. Оказывается, все это время нарушались наши, игроков, права. Ну что ж, вот только допишу статью — и пойду писать жалобу в комитет по защите прав человека... А кто сказал, что игрок не человек? Вот то-то же.

Жанр интерактивной беллетристики сильно отличается от других еще и тем, что по своей природе самобытен и непредсказуем — почти как Россия. Чтобы лучше понять, откуда сия самобытность возникла, давайте познакомимся с его историей.

Дела давно минувших дней...

Нельзя точно сказать, откуда пошли корни Interactive Fiction. И, тем не менее, думаю, не ошибусь, сказав, что первым предста-

вителем если не этого жанра, то уж текстовых квестов точно, была небольшая игрушка с незамысловатым названием Adventure. Впоследствии эта игра дала название целому жанру (Adventure во всем мире обозначает то же, что и квест у нас). А написал ее весной 1977 года скромный программист Вилли Краутер. Однако, к сожалению, а может, и к счастью, он был настолько скромным, что почти никому эту игру не показал. И остались бы мы без интереснейшего жанра, если бы не его коллега Дон Вудс: он вывел игру «в большой свет» и выложил ее в Сеть. «О какой Сети идет речь? — спросите вы. — Ведь в 1977 году еще не было Интернета!» Совершенно верно, Интернета не было, но глобальные сети уже были. Одна из самых знаменитых — ARPAnet — объединяла разные исследовательские институты по всей Америке. Сеть соединяла самые популярные «малые» компьютеры того времени — PDP, которые занимали «всего» полкомнаты, но умели очень многое. Компьютеры PDP быстро завоевали популярность (в основном, из-за своей относительно низкой цены — \$50 000), и многие институты приобрели себе это чудо техники. Руководство институтов полагало, что мощная игрушка откроет ученым новые горизонты исследований. PDP и открыл. Но кроме этого, создал потрясающее общество компьютерщиков-энтузиастов, писавших в рабочее время интересные программы, игры, общавшихся через сеть, изобретавших на PDP удивительные вещи. Надо сказать, никто этому сильно не мешал, так как контроль практически не было. Именно в такой благоприятной атмосфере и расцвел чудный цветочек, имя которому — Interactive Fiction. Но обо всем по порядку.

Незамысловатая игра Adventure произвела настоящий фурор в около-PDP'шных кругах. Сотрудники многих институтов оставили свою работу на несколько недель, проходя уже ставшую легендой игру. Повальное увлечение Adventure стало символом тех времен. Так что же это была за игра? Почему компьютерщики от мала до велика (в числе которых, кстати сказать, были весьма маститые ученые) взахлеб проходили краутеровскую нетленку? Итак, игра была полностью текстовой. На экран выводилось описание текущей комнаты (общепринятый IF-термин, который обо-