

значает не только реальные комнаты, а вообще любые локации, даже под открытым небом). Игра понимала простые команды из двух слов, вроде «идти на север» или «открыть дверь». Единственная цель игры — бродить по подземельям в поисках сокровищ. По современным меркам эта игра была... абсолютным отстоем. В игре было очень много квестов, но все они были либо просты и тупы, либо настолько нелогичны, что пройти их можно было, лишь пользуясь дебаггером (например, для получения одного из сокровищ в подземном гроте надо было без всякой видимой причины положить на пол определенный предмет). В плане геймплея Adventure тоже ничего замечательного из себя не представляла — лазить по бесконечным лабиринтам было довольно скучным занятием. А сюжет... да и не было там, по большому счету, никакого сюжета. Просто искать сокровища — и все тут. Итак, вердикт — игра была на редкость неинтересна. Но почему тогда десятки тысяч человек просиживали за ней долгими часами? Наверное, из-за ощущения новизны и свободы. Ведь она была первая... На успех Adventure клюнули сразу несколько десятков программистов, за короткое время написав множество подделок/подделок/подражаний оригинальной Adventure. Лучше она от этого не стала. Большинство попыток переиграть оригинал потерпели фиаско. Но некоторые программисты совершили поистине чудо — смогли сделать Adventure интересной и логичной. Но об этом после. К слову сказать, некоторые видные «шишки» игрового бизнеса (а таковой уже существовал) решили сыграть на волне успеха Adventure и «оголливудизировать» ее, в результате в 1980 году на свет появился Kings's Quest — красивый ремейк. Кроме появления графики, в нем не было ничего нового.

После успеха Adventure и шквала Adventure-подобных игр произошло разделение жанров. Одни игры, пойдя по ровной дорожке Kings's Quest, обрели графику и потеряли смысл. Так появились современные графические квесты. А вот другие превратились в книги-игры и текстовые квесты. О них и пойдет речь. С момента появления Adventure текстовые квесты претерпели гигантские изменения: интересный сюжет, потрясающая интерактив-

ность, литературность (многие Interactive Fiction не столько «играются», сколько «читаются», как великолепные художественные произведения — недаром в их разработке порой принимали участие профессиональные писатели), захватывающий геймплей и масса других полезных качеств. Только так они могли конкурировать с графическими квестами, «берущими» за душу услаждением взора игрока. Без сомнения, самую значимую лепту в становление и развитие жанра Interactive Fiction внесла легендарная фирма Infocom.

### Гений и злодейство

Собственно, в то далекое время даже названия Infocom не было, как не было и самой фирмы — лишь лаборатория Project MAC, занимавшаяся множеством интереснейших исследований. В ней трудились умные и талантливые программисты, из которых нас, в первую очередь, интересует Дейв Леблинг. Собственно, он был даже не программистом, а математиком, что, впрочем, не умаляет грандиозности его заслуг перед Interactive Fiction. Неизвестно, появился бы этот потрясающий жанр, не попадись Дейву эпохальная Adventure. Adventure-мания была в самом разгаре, захлестывая целые отделы маститых институтов, не осталась в стороне и лаборатория, где работал Дейв. Он и его коллега Марк Блэнк (кстати, тоже не программист — он был медиком) буквально влюбились в Adventure и загорелись непреодолимым желанием написать что-нибудь «по мотивам», свое, этакое. Сказано — сделано. Свободного времени было навалом (эх, мне бы в таких условиях работать), и в мае 1977 года Дейв написал первый IF-движок/интерпретатор, а Марк сотоварищи на этой основе сваяли небольшую текстовую игру по мотивам жизни обычного служащего. Результат превзошел все ожидания... оказался полным провалом. Игра получилась, прямо скажем, не ахти какой интересной, и массы (PDP'шное сообщество) не затронула. Дейв решил отказаться от этой задумки, ну а Марк проявил стойкость характера. Благодаря его усилиям, летом того же года мир лицезрел самую известную IF-игру — Zork. Это была Adventure-подобная игра, но более интересная и насыщенная. И мир вокруг закипел. В спешном порядке

