

сюжетная линия Zork'a продолжалась, дописывались новые сценарии, комнаты, объекты. Zork произвел фурор почище незабвенной Adventure. И опять сотрудники многих лабораторий побросали свою работу, превратившись в зоркмидов (членов Zork-сообщества). Была учреждена специальная газета — US News&Dungeons Report, где регулярно сообщалось о новых достижениях Зоркостроения. Движение зоркмидов было таким же массовым и стихийным, как движение современного Open Source сообщества. Кстати, история возникновения названия игры довольно интересна. Первоначально игра вообще никак не называлась. PDP-каталог, в котором лежала игра, назывался zork — «незаконченная программа». Так как никакой защиты информации в те времена не было, предки современных хакеров (а на самом деле просто коллеги из других лабораторий) стянули игру еще задолго до окончания разработки. Соответственно, популярность к «Зорку» пришла гораздо раньше официального выхода. Без разрешения автора игру распространяли по многим лабораториям именно под названием папки zork, и по воле сообщества она и получила свое имя. Одно время разработчики игры хотели переименовать ее в скучное Dungeon, но какая-то организация заявила о своих правах на это название (там у них с этим строго), и от затеи пришлось отказаться. «Зорк» навсегда вошел в анналы истории и сердца фанатов, и бешеный успех игры заставил ее создателей покинуть стены MIT и 22 июня 1979 года основать собственную фирму Infocom. Эта дата золотыми цифрами вписана в души почитателей, потому что именно с этого момента начинается история Interactive Fiction. Компания быстро развивалась, появлялись новые «Зорки». Ровно через год вышло продолжение, Zork II: The Wizard of Frobozz. Популярность игр росла, и вскоре была выпущена завершающая игра трилогии — Zork III: The Dungeon Master. Параллельно с этим выпускались и другие игры, например Deadline с детективным сюжетом и Starcross с фантастическим. В это же время инфокомовцы задумались о переводе «Зорка» на другие платформы. Что не говори, PDP была хорошей машиной, но и стоила она соответственно, посему ника-

кой массовости ждать не приходилось, и пора было искать альтернативу. К сожалению, мощности любых микро-ЭВМ того времени было явно недостаточно для полноценного перевода игры. Именно тогда родилась идея создания специального компактного Z-языка, позволившего бы запускать «Зорк» хоть на калькуляторе (шутка, конечно). В итоге родилась современная IF-система.

Итак, вот путь любой IF-игры. Сначала разработчик пишет игру на специальном C-подобном языке программирования: таких языков, равно как и интерпретаторов, было несколько. Самые популярные — Inform, TADS и Hugo. Игра компилируется в компактный z-файл (у Inform расширение файла — .z5 или .z8, а у TADS — .gam). Этот файл и является готовой игрой. Игрок скачивает игру и скармливает ее IF-интерпретатору, который и обеспечивает действие. Соответственно, для того, чтобы поиграть, необходима сама игра и IF-интерпретатор. Где их взять — читайте в конце статьи.

Но мы несколько уклонились от темы. Итак, все «Зорки» были портированы на множество платформ, включая Apple II, TRS-80, IBM PC, Acorn, Commodore 64, Amiga, Atari и, конечно же, легендарный «ZX Спектрум». Популярность интерактивных приключений быстро росла, компания богатела. Но, к сожалению, фирма Inform позарилась на журавля в небе и выпустила корпоративную базу данных Cornerstone, которая взамен «краеугольного» стала их могильным камнем. Программа оказалась невостребованной, что фактически привело Infocom к банкротству. В феврале 1986 года она была приобретена Activision за \$7,5 млн (в то время как первоначальный уставной капитал составлял всего \$11 500).

Так уж получилось, что интересы Infocom и Activision сильно разнились, две компании находились в состоянии скрытой вражды, поэтому дух Infocom вскоре исчез. Да, она продолжала выпускать текстовые и графические приключения, но... это было уже совсем не то, и на участии Infocom в развитии Interactive Fiction можно было поставить крест.

Но жанр выжил. Интерактивную беллетристику ничто не могло остановить. Народное движение IF-любителей росло и множилось, в бешеном темпе создава-

лись десятки новых шедевров. Вскоре возникло полноценное IF-сообщество. Создавались IF-сайты и клубы. Организовывались конкурсы и соревнования. Выпускалась дюжина печатных и электронных газет, посвященных интерактивным приключениям. Росла литературная и логическая база. К созданию IF подключались профессиональные писатели. Выходили шедевры, имена которых записаны золотыми буквами в скрижалях IF-строения.

И сейчас жанр живее всех живых: каждый год проводятся крупные соревнования на лучшую IF-игру по десяткам категорий, тысячи программистов пытаются превзойти друг друга в мастерстве, а тысячи литераторов — в литературной изысканности, создавая всё новые и новые шедевры. IF живет и здравствует.

Вот он я: Русский!

Однако есть одно неприятное обстоятельство. Все эти интереснейшие события происходят там, у них, традиционно обходя Россию стороной. Большая часть интерактивных приключений написана на английском языке, который наши соотечественники, мягко говоря, недопонимают. Неужели такой потрясающий жанр, своего рода новая область искусства, может обойти Россию, издревле славившуюся своими Платонами и Невтонами? Нет, нет и еще раз нет. Уже несколько лет назад у многих наших соотечественников возникла идея создать исконно русскую IF-платформу и писать полностью русские IF-игры. Сначала дела шли неважно, и на свет появлялись недо/пере/подделки, вроде URQ. Однако в последнее время в положении дел на русской IF-сцене наблюдается коренной перелом. Сразу несколько коллективов делают полноценные платформы, обещающие стать общероссийскими. Пусть у них всё получится! Ведь искусство вечно, а языковые ограничения только мешают нам к нему обратиться. Посмотреть на положение дел у русских IF-творцов вы можете на сайте www.fiction.pp.ru, своего рода IF-портал в России. Ну, а если английский язык не является для вас проблемой, добро пожаловать на ftp://ftp.gmd.de/if-archive/ — сокровищницу мирового IF-наследия. Обязательно поиграйте в Interactive Fiction — оно того стоит! 🎮