

Interactive fiction сегодня



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Игры этого популярного в восьмидесятые жанра у нас называли «текстовыми квестами». И окружающий мир, и действия игрока в них описывались обычными фразами — преимущественно на английском языке, хотя подобные игры создавали и продолжают создавать и в других странах, в том числе в России. В наши дни жанр получил гораздо более претенциозное название interactive fiction (IF) — «интерактивная литература» (ИЛ),

а доступность инструментария позволяет стать «писателем-интерактивщиком» практически любому. Текстовых игр создается множество, пусть их и не найти на полках магазинов, а рецензии на них не появляются в игровой прессе («Красный космос» и «Евгения Онегина» можно отнести к жанру лишь с натяжкой, так как пользователь выбирает варианты действия в меню, а не вводит текст). Содержание их — самое разное: если экшны несколько ограничены тем, что их герои обязательно должны прыгать и стре-

лять либо размахивать холодным оружием, то интерактивную литературу можно писать практически на любую тему, будь то диалог с ожившей статуей, история Золушки, наблюдения в виртуальных или вовсе визуально непредставимых мирах. Графика, как ни странно, зачастую сковывает воображение, а в некоторых случаях она и вовсе бессильна. Впрочем, о достоинствах интерактивной литературы и тайнах ее создания гораздо лучше расскажут мои собеседники.

**Эндрю Плоткин**Сайт: eblong.com

«I want you to see my cool things», — пишет Эндрю Плоткин на своем сайте. И эти cool things — не только текстовые игры, но и настольные, и подвижные, а также причуды к ним, вроде фишек, игровых полей и игрушечных денег. Путешествуя по eblong.com, вы также можете узнать, как Эндрю сделал светящуюся мантию или переписал всю свою библиотеку в базу данных с помощью сканера штрихкодов. Словом, человек широченных интересов и несомненного таланта, не перестающий удивлять каждым новым своим творением и постоянно расширяющий границы жанра в самых неожиданных направлениях. Плоткин также является автором виртуальной машины Glulx и архивного формата Blorb, предназначенных для ИЛ.

**Эмили Шорт**Сайт: emshort.wordpress.com

Как и Эндрю Плоткин, Эмили является одной из ключевых фигур в современной интерактивной литературе. Возможно, некоторые из вас помнят ее статью «Сюжет, сцена за сценой», которую мы печатали в одном из июньских номеров «Страны Игр» в 2008 году. На сайте вы можете найти и другие работы по теории ИЛ, а также рецензии на игры смежных жанров. Эмили также принимала участие в разработке Inform 7, новой версии популярной системы разработки ИЛ. Игры Шорт отличаются проработанными характерами персонажей и зачастую делают с акцентом на общение между героями.

**Кристофер Пациан**Сайт: gamesforcrows.blogspot.com

Набирающий популярность автор, пишущий как классическую ИЛ, так и «облегченную», где вместо текстового ввода можно выбирать ссылки в описаниях сцен и событий либо пункты в меню. Любит делать игры про людей с револьверами. Пациана также отличает внимание к деталям — в его проектах даже многие «необязательные» действия вызывают интересный и осмысленный ответ системы.

**Говард Шерман**Сайт: www.malinche.net

Единственный из наших гостей, занимающийся созданием и распространением коммерческой интерактивной литературы, причем самых разных жанров — от фантастики до ужасов. Хотя существуют и другие издательства, специализирующиеся на ИЛ (например, [Textfyre](http://www.textfyre.com), <http://www.textfyre.com>), подход Шермана во многом уникален — на своем сайте он предлагает одновременно интерактивные и традиционные линейные версии своих романов (по 29.95 и 9.95 долларов соответственно). Чтобы скачать демо-версию любой из игр, вы должны оставить на сайте свой электронный адрес, после чего, будьте уверены, Говард не оставит вас в покое, предлагая подсказки, ссылки на полезные ресурсы и даже бесплатные персональные уроки.



«Вероятно, человек в парикмахерском кресле умер ужасной смертью, его одежда пропитана кровью. Парикмахер выглядит немного удивленным, словно он не ожидал, что его застрелят за то, что он перерезал человеку горло».

(Говард Шерман, *The First Mile*)

➤ С чего начался ваш интерес к интерактивной литературе?

Эндрю Плоткин: Однажды – думаю, году в 1978, – отец привел меня на работу и дал поиграть в Adventure на огромном мейнфрейме. Именно тогда все и решилось.

Эмили Шорт: В детстве я играла во множество коммерческих текстовых квестов, игры Скотта Адамса и Infocom, и даже пробовала создать свои собственные, но тогда я в принципе не понимала, как это делается, написать свой парсер* у меня не вышло, так что эта затея провалилась. Только в колледже я узнала, что есть специальные языки программирования, предназначенные для интерактивной литературы. Один друг рассказал мне про Inform, и дальше я уже стала разбираться сама.

Кристофер Пациан: Я с детства любил читать. Потом у меня появился Game Boy, и я стал заядлым геймером. И лишь гораздо позже я обнаружил, что можно совмещать то и другое. В отличие от многих, для кого ИЛ связана с ностальгическими чувствами, для меня это было что-то новое и удивительное.

Говард Шерман: Этот момент совпал с моим первым опытом общения с компьютером. Мне тогда было 12 лет, а компьютер стоял на витрине магазина Radio Shack в Бруклине (это был TRS-80 третьей модели). Что же я увидел на экране? Zork. С тех пор я и увлекаюсь компьютерами и ИЛ.

➤ Что есть в ИЛ, чего нет в других играх?

Эндрю Плоткин: Ответить будет непросто, ведь в годы расцвета интерактивной литературы все прочие жанры заимствовали ее приемы. В текстовых квестах главное – это сюжет, но сейчас все игры стали сюжетными. В ролевых играх и экшнах есть пазлы и симуляция физических законов. В графических адвенчурах окружение содержит подсказки, а также раскрывает детали сюжета.

Текстовые игры выделяются тем, что в них можно использовать только литературные

приемы, а геймплей – созерцательного типа. Вы не можете отвлечь игрока эффектными взрывами, красивыми декорациями, прыжковыми или стрелковыми упражнениями. Так что авторам интерактивной литературы приходится делать само взаимодействие пользователя со средой более сложным.

Кроме того, логично ожидать, что пользователь текстовой игры готов много читать. Тексты есть во множестве игр, но большинство геймеров не настроены воспринимать их в больших объемах. В интерактивной литературе каждое действие сопровождается словесным описанием, и оно может нести гораздо большую повествовательную и эмоциональную нагрузку, чем графика или даже голосовая озвучка.

Эмили Шорт: Многие из моих любимых образцов ИЛ нравятся мне за особенности повествования, будь то ритмическая структура текста, интересная личность рассказчика, юмор или изящное построение фраз. Есть вещи, которые можно описать, но нельзя нарисовать. В рисунке непросто отразить отношение персонажа к тому, что он видит; гораздо легче описать это словами.

Кристофер Пациан: Слова – отличный способ описывать миры и персонажей. А возможность взаимодействовать с этими мирами и персонажами с помощью своих слов весьма привлекательна. Интерактивная литература обещает нам историю, ход которой мы определяем сами. Сбывается ли это обещание? Это уже другой вопрос.

Говард Шерман: Текстовые игры будят воображение читателя. Каждое слово помогает создать мысленную картину: как выглядит комната, что делает герой, какие звуки он слышит и какие запахи чувствует.

➤ Какие текстовые квесты вы бы порекомендовали начинающим?

Эндрю Плоткин: Все. Что? Ну хорошо, не все.

На сайте <http://pr-if.org/play/> я собрал хорошие образцы интерактивной литературы, подходящие для новых игроков (конечно, в списке есть

и две моих игры, но они действительно хорошие и подходят для новичков) – самых разных стилей, продолжительности и сложности.

Эмили Шорт: Одна из самых популярных игр для начинающих – Aisle Сэма Барлоу. Ее можно пройти всего за один ход: игроку предлагается ситуация, он решает, что хочет сделать, и получает ту или иную концовку. Игра очень простая и поощряющая эксперименты, так что для новичка – самое то.

Существуют и игры, написанные специально для того, чтобы научить людей играть в ИЛ – например, моя Bronze и Dreamhold Эндрю Плоткина. Blue Lacuna Аарона Рида также дружелюбна к новому игроку. Хороший список можно найти здесь: <http://ifdb.tads.org/poll?id=memavsp06v1oc571>.

Но еще важно, чтобы в игре было что-то интересное лично вам. Так что не хватайтесь за первое попавшееся название, а узнайте, о чем вообще пойдет речь, и решите, понравится ли вам такое.

Кристофер Пациан: Galatea, Photopia и Downtown Tokyo, Present Day, а также (хочется верить) некоторые из моих работ доступны людям, не знакомым с жанром, хотя это не обязательно означает, что они могут помочь освоить более сложные игры.

Говард Шерман: Безусловно, Zork. Не только потому, что это настоящая легенда, но и потому, что это увлекательная, веселая игра, полная интересных головоломок и ситуаций, к тому же отлично написанная.

➤ А какие больше всего нравятся вам?

Эндрю Плоткин: Самые теплые воспоминания всегда связаны с играми детства. Я до сих пор отчетливо помню инфокомовские Trinity и Spellbreaker. Это не значит, что современные игры хуже. Они лучше: более амбициозны, качественнее написаны и менее шаблонны. Но вы спрашивали про любимые игры.

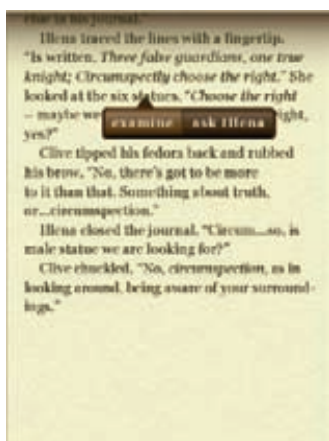
Эмили Шорт: Вопрос непростой, и если бы вы спросили меня несколько раз в разное

* Парсер (parser) – интерфейс взаимодействия пользователя с текстовой игрой. Разные парсеры могут воспринимать команды разного содержания и сложности.

«Вы сидите в кабине биплана "Сордфиш", продуваемый всеми ветрами. Лобовое стекло практически не защищает от пронизывающего ледяного ветра. Со всех сторон вас окружает слепящий белый туман».

(Кристофер Пациан, *Snowblind Aces*)

Гораций Торис (<http://horacetyors.weebly.com/>) предлагает альтернативные варианты интерфейса для ИЛ, где существительные можно выбирать прямо из текста, а список глаголов находится внизу страницы, либо доступен по правой кнопке.



время, то, возможно, получили бы разные ответы. Впрочем, среди фаворитов я бы назвала Anchorhead, лавкрафтианский хоррор Майкла Джентри; Plundered Hearts, романтическую историю о пиратах, написанную в восьмидесятые; возможно, Curses, игру-головоломку, очень сложную и даже нечестную, но, тем не менее, любимую и неоднократно переигранную. Кроме того, мне очень нравится большинство игр Эндрю Плоткина.

Кристофер Пациан: Galatea — странная история о вере в интерактивных персонажей, словно бы иронизирующая сама над собой. Anchorhead — атмосферный хоррор, который буквально затянул меня. A Interstate-0, по моему мнению, — отличный пример простой веселой истории, развивающейся по-разному в зависимости от того, что делает игрок.

Говард Шерман: Первая Zork и весь сериал, по вышеупомянутым причинам. Я также с удовольствием играл в Border Zone Марка Бланка — сюжет там очень интересный, а головоломки реалистичные. Марк отлично ввел их в историю, посвященную Холодной войне. Приятные воспоминания оставила Cutthroats Майка Берлина — от этой игры так и веет соленым морским ветерком, и она напоминает мне о детстве, проведенном на берегу океана в Шипсхед-Бэй.

➤ **Как, по вашему мнению, можно сделать жанр более доступным широкой публике?**

Эндрю Плоткин: Обычно мы делим этот вопрос на две части: доступность в смысле «доступ к играм» и более понятный интерфейс.

С доступом все просто: игры должны работать в веб-браузере. Это большей частью реализовано, недостающие функции постепенно доделываются. Упомянутый мной сайт PR-IF использует этот формат.

С интерфейсом все сложнее — ведь он фактически определяет жанр. Останется ли интерактивная литература таковой, если мы уберем командную строку? Сохранит ли она то же богатство выбора, будет ли так же увлекать и радовать неожиданностями? А если

оставить текстовый ввод, но добавить под-сказки или списки возможных команд?

Я — дизайнер старой школы, и не планирую отходить от традиционного интерфейса. Но у меня нет ответов на эти вопросы. Возможно, когда-нибудь появится и вариант получше.

Эмили Шорт: Проблема состоит из двух частей. Одна из них — это интерпретатор: люди не хотят скачивать множество файлов и разбираться с их форматами. Игры должны быть доступны в онлайн. Над этим мы работаем с большим успехом.

Вторая проблема — парсер. При первом знакомстве с жанром новички обычно просто приходят в бешенство, когда первые несколько ходов — или несколько десятков ходов — не приводят ни к какому результату. Так что мы должны научиться делать игры, которые объясняют людям, как с ними обращаться — и продолжают напоминать по ходу дела. Думаю, для этого нужно немного изменить интерфейс, чтобы информировать пользователя о том, какие слова игра реально понимает, — ни в коем случае не убирая парсер как таковой, ведь именно в нем состоит сущность ИЛ.

Впрочем, по этому вопросу сейчас ведутся очень жаркие споры.

Кристофер Пациан: Я считаю, что сила интерактивной литературы в существительных — вы читаете описание сцены и выделяете объекты и персонажей, с которыми вы хотите взаимодействовать. Слабость же ее — в глаголах. Что я могу сделать с этими предметами? Какие действия возможны в этой игре? Какие механизмы движут историей? Многие игры не дают четкого ответа на этот вопрос — а некоторые непостоянны в своих правилах.

Думаю, ИЛ стала бы более доступной, если бы каждая игра фокусировалась на сравнительно небольшом количестве интересных действий и механик, а не использовала парсер как средство для постоянного неоправданного изменения правил взаимодействия со средой.

Говард Шерман: Я прилагаю к этому все усилия, стараясь заинтересовать как можно

более широкую аудиторию увлекательными историями в актуальных жанрах и обеспечивая возможность погрузиться в интерактивный роман любым пользователям, какие бы технологии они не использовали.

➤ Когда вы придумываете игру, с чего вы начинаете: с сюжета, какой-то головоломки или интересного способа использовать парсер? Как идет творческий процесс после этого?_

Эндрю Плоткин: Я всегда начинаю с идеи некоего взаимодействия – и это не то же самое, что головоломка или особенность парсера. Взаимодействие – это какое-то одно из многих действий, которые может предпринять игрок. Нельзя придумать «правильное» действие (например, СЪЕСТЬ ТОРТ), не рассмотрев при этом все «неправильные» варианты, и ситуации, в которых игрок будет их пробовать. Много ли в игре еды – возможно, съедобно вообще все? Или есть несколько важных съедобных вещей, или только одна? Решает ли игрок просто съесть торт, или важно, когда он его ест, или он должен выбрать правильную пищу?

Из этих размышлений обычно рождается головоломка и, возможно, часть сюжета, а затем и все остальное.

Эмили Шорт: Зависит от того, что это за игра. Когда я работала над Bronze – игрой с огромной картой, где надо было много бродить туда-сюда, я начала с локаций. Но в других случаях это могла быть, например, диалоговая система или код, описывающий, как в этом мире работает магия.

В общем случае я начинаю работу над игрой с той ее части, которая, по моему мнению, будет самой сложной. Так я могу сразу проверить, по зубам ли мне воплощение этой идеи, и не растрачиваю себя по мелочам, чтобы потом оказаться без сил, когда они будут больше всего нужны.

Затем я стараюсь как можно быстрее добраться до той стадии, где всю игру можно пройти от начала до конца. После этого я могу все оставшееся время полировать и наращивать контент (я обычно ставлю себе какой-то крайний срок для релиза).

Кристофер Пациан: Я по опыту знаю, что если я не придумую историю и общую схему взаимодействий (будь то некое множество глаголов или набор головоломок) одновременно, то из идеи обычно ничего не выходит. Что и неудивительно: проблемы персонажа должны быть плотно связаны с теми препятствиями, которые ему придется преодолеть.

Говард Шерман: Я начинаю с истории: примерно прикидываю, какими будут завязка, середина и конец, а также общий ход сюжета. Затем заполняю пробелы головоломками, планами и заданиями, которые игроку придется выполнить, чтобы продвинуться по сюжету.

➤ Какие элементы интерактивной литературы могли бы позаимствовать игры других жанров? Замечаете ли вы, что это уже происходит?_

Эндрю Плоткин: Уже касался этого вопроса выше.

Эмили Шорт: Более смелую структуру сюжета. Истории, которые не рассказываются обычным порядком, а разворачиваются постепенно и подаются с различных точек зрения. Более проработанные личности героев, у которых есть свои потребности и желания. Более сложного подхода к моральному выбору, где нужно не просто получить «плохую карму» или «хорошую карму», но реально вникнуть в суть проблемы, для которой не существует простого решения. Возможность общения и иного социального взаимодействия как альтернатива боям и манипуляциям с обстановкой.

Некоторые из этих элементов начинают появляться в других жанрах. Но я не знаю, когда они заимствуются из интерактивной литературы, а когда придумываются независимо.

Кристофер Пациан: В ИЛ есть множество замечательных идей и приемов, позволяющих интерактивному повествованию в полной мере использовать свою интерактивность. Думаю, эти идеи могли бы навести и авторов, работающих в других жанрах,

на интересные мысли, но они точно так же способны дойти до них самостоятельно (что неоднократно демонстрировалось). Я не считаю, что, за исключением большей сфокусированности на персонажах и повествовании, между интерактивной литературой и прочими играми есть какая-то существенная разница.

Говард Шерман: Головоломки. Видеоиграм пора бы отойти от базовой механики «стреляй на поражение»/«беги, пока не догнали». Игрокам это надоедает, нужны новые идеи, чтобы их развлечь и предоставить им возможность испытать себя.

➤ С другой стороны, насколько важна «чистота» жанра? Можно ли считать игры в стиле «выбери свое приключение» интерактивной литературой? А как насчет графики?_

Эндрю Плоткин: Я не думаю о «чистоте» как таковой, но часто задумываюсь, что заставляет систему взаимодействий работать. Если, скажем, в шутер трудно играть, вы можете сделать так, чтобы каждый выстрел попадал в цель. Играть станет проще, но это будет уже не шутер.

Аналогично, интерактивная литература является таковой, если в ней вы исследуете мир игры и решаете, какие действия в нем должны работать. Главное здесь – не сделать выбор, а придумать возможные варианты. Не думаю, что эту идею можно реализовать через обычное меню.

Что касается графики – иллюстрации (равно как и звуковые эффекты) не меняют игровую механику текстовой игры. Они могут сделать ее более презентабельной (и увеличить бюджет!), но она все равно останется интерактивной литературой.

Если же сделать интерфейс графическим – позволить щелкать по объектам – то вы меняете устройство игры. Будет ли перед нами по-прежнему ИЛ, зависит от интерфейса. Я, например, называю Myst-подобные игры «графической ИЛ», потому что в них вы тоже исследуете мир и решаете, что в нем можно сделать. Однако они используют совершенно другие методы по сравнению с текстовой ИЛ.



«Ваш задний двор не очень велик, но там уместился небольшой бассейн, к которому Элли строго-настрого запрещено подходить. Элли плавает в бассейне лицом вниз».

(Адам Кэдр, Photopia)

«Ментальным усилием вы вызываете архетип силы. Пусть это будет давление – математически просто, но интуитивно понятно. Архетип появляется перед вами: несложное уравнение, висящее в рабочем пространстве».

(Эндрю Плоткин, *Dual Transform*)



Эмили Шорт: Назвать можно что угодно чем угодно, но лично я считаю основной составляющей интерактивной литературы возможность вводить текстовые команды, как-то влияющие на модель мира. Так что, если мне дают выбрать из трех или четырех вариантов – это совсем не то же самое, как если бы я играла в игру, понимающую сотни команд.

Тем не менее, из соображений доступности нам стоило бы почаще указывать, какого вида указания принимает игра. Многих новичков «голая» командная строка просто ставит в тупик.

Наличие или отсутствие графики для меня не так принципиально. Я сама делала ИЛ с графическими элементами, и, вероятно, буду еще. Если они являются именно иллюстрациями, а не главным средством, с помощью которого игрок узнает о состоянии мира и манипулирует им, я не считаю, что они делают игру в меньшей степени интерактивной литературой.

Кристофер Пациан: Думаю, люди, которым интересны игры определенного типа, также любят делить их на категории и загонять в рамки. И это нормально, но я также считаю, что разработчикам об этом не нужно беспокоиться. Делайте то, что, по-вашему, будет работать, не слушая тех, кто говорит: «Но это же не настоящая ИЛ!».

Говард Шерман: Я – за чистоту, и полностью согласен с идеологией Infocom: слова рисуют лучшие картины, чем любой графический адаптер. «Выбери приключение» – примитивная, но приемлемая форма ИЛ. По моему мнению, главное – это качество текстов. Если история захватывает читателя, значит, магия интерактивной литературы работает.

➤ **Может ли интерактивная литература снова стать коммерческим жанром? Что для этого нужно?**

Эндрю Плоткин: Я не знаю. Хотелось бы думать, что в небольших масштабах это возможно. Я никогда не стану разработчиком текстовых суперквестов с бюджетом в десять миллионов долларов. Но мне хотелось бы,

оставаясь независимым автором ИЛ, немного зарабатывать на этом.

Эмили Шорт: Больших надежд на это я не питаю, но желаю удачи всем, кто встанет на этот путь. Надеюсь, они знают что-то, чего не знаю я.

Кристофер Пациан: Основная проблема коммерческой интерактивной литературы заключается в том, что выходит очень много бесплатной ИЛ. Тем не менее, я думаю что игра, которая на самом деле позволила бы вам определять ход истории, привлекла бы многих. Произведение, в котором фокус был бы смещен с предметов на персонажи, представленное в удобном формате и сделанное на профессиональном уровне, вероятно, могло бы стать продуктом, на который нашлись бы покупатели.

Говард Шерман: ИЛ – коммерческий жанр, и Malinche Entertainment доказывает это уже не первый год. Сегодня, когда к услугам читателей работают самые современные технологии, коммерческий потенциал интерактивной литературы высок как никогда.

➤ **Эволюционировала ли как-то интерактивная литература с восьмидесятых годов прошлого века?**

Эндрю Плоткин: Да! Потом она эволюционировала после ранних девяностых. Затем – после поздних девяностых. И еще раз после того.

Мы расширили спектр возможных историй: в жанре появились метафорические и эмоционально нагруженные произведения, готические ужасы, исторические реконструкции. Мы варьировали длительность и формат, создавая игры, действие которых происходит в одной локации, или такие, что решаются за один ход; нелинейные истории и подачу повествования через диалоги. Мы пробовали альтернативные наборы команд, ключевые слова и гиперссылки. Мы экспериментировали с многопользовательской ИЛ. Создавали модели реальности, на кото-

рые у компьютеров восьмидесятых просто не хватило бы мощности.

Да, многие из этих идей выросли из зенитов, посаженных Infocom и другими ранними компаниями, занимавшимися ИЛ. Но сегодня на этом поприще работает гораздо больше авторов, в их распоряжении гораздо больше инструментов, и игр создается тоже гораздо больше – по сравнению с восьмидесятыми мы шагнули очень далеко вперед.

Эмили Шорт: Да, я думаю, что лучшие из нынешних образцов жанра превосходят по качеству те ранние игры. Головоломки в них честнее, а сюжеты более складные. Более мощные компьютеры позволили делать миры больше и детальнее. Кроме того, современная интерактивная литература гораздо более разнообразна.

Это не значит, что старые игры были плохими – нет, они обладали своими преимуществами. Прежде всего, коммерческие игры проходили тщательное тестирование. В наши дни авторы создают ИЛ без финансирования и распространяют их бесплатно, так что уровень качества их произведений варьируется в широких пределах.

Я же по-прежнему люблю хорошие игры в классическом стиле. Zork и многие другие работы Infocom написаны с большой изобретательностью и чувством юмора, и очень увлекательны.

Кристофер Пациан: Технически – парсеры стали лучше, но главное отличие – в авторском подходе: честные испытания, должным образом проработанная обстановка, а сюжет – не просто «вешалка для головоломок».

Говард Шерман: Да, благодаря усилиям Malinche Entertainment, а равно и любительскому движению.

➤ А как связаны интерактивная литература и «обычная», линейная?_

Эндрю Плоткин: Я бы мог сказать «Интерактивная литература может все то же, что и традиционная, только лучше». Но не все так просто.

ИЛ должна фокусироваться на действиях игрока и окружающем его мире. Помните, я сказал, что начинаю с взаимодействий, а история вырастает вокруг них? Так вот, если начать с истории и попытаться встроить взаимодействия в нее, у вас может просто ничего не получиться. Необходимость сделать игру проходимой, играбельной ограничивает ваши повествовательные возможности. Я не думаю, что «догнать» традиционную литературу невозможно, но пока мы еще отстаем от лучших ее образцов.

Эмили Шорт: Лучшие истории в ИЛ раскрывают проблему выбора так, как статичной литературе не под силу: Rameses, Kaged и Photopia посвящены ограничениям и неспособности изменить ситуацию так, как мы хотим; в Slouching Towards Bedlam мы оказываемся в ситуации, из которой нет безболезненного выхода. Эти темы затрагиваются и в традиционной литературе, но обычный читатель всегда может отложить книгу и сказать: «Нет, герой не попробовал вариант, которым бы воспользовался я» или «По-моему, это нежизненно, автор накладывает искусственные ограничения». Игра в ИЛ, пользователь не может позволить себе такую роскошь: если уж он взялся играть, ему придется делать это на условиях, предлагаемых автором, и действовать в рамках его модели мира. Авторская позиция становится доминирующей. Одно дело – прочесть рассказ о ком-то, кто решил, что у него нет другого выбора, кроме как убить невинного человека. И совсем другое – самому понять, что к наилучшему выходу из ситуации, в которой ты оказался, ведет команда «УБИТЬ МАЛЕНЬКУЮ ДЕВОЧКУ».

Кристофер Пациан: Думаю, в обоих случаях главное – это герой, у которого есть понятная и важная проблема. В традиционной литературе путь героя к решению трудностей составляет суть истории. В интерактивной это помогает игроку понять, какие испытания его ждут и какого рода действия он сможет предпринять.

Говард Шерман: Я бы сказал, что это представители одного вида, но совершенно разных племен. **СИ**

«"Не обращайтесь внимания на нашего попугая, – говорит хозяйка. – У него очень плохие манеры". Принц бросает взгляд на тебя. "Я думаю, что для птицы любые манеры неплохи"».

(Эмили Шорт, Glass)

Смотри
фильмы
сериалы
ТВ-программы
бесплатно
на
www.ivivi.ru

Переходи
на лучшее