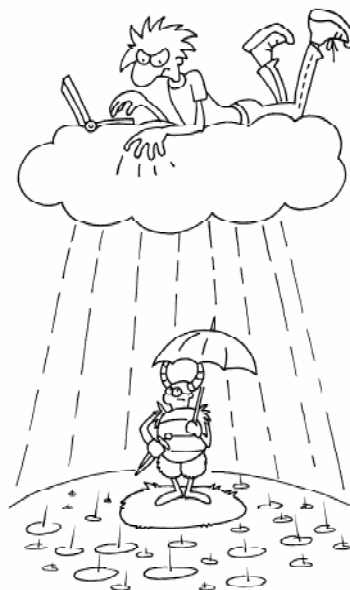


## ТРУДНО ЛИ БЫТЬ БОГОМ?



Что такое онлайн-овые RPG (ролевые игры), хорошо знают многие. Чтобы присоединиться к такой игре, достаточно зарегистрироваться на соответствующем сервере, создать персонажа, а потом – тратить немало времени, выполняя «в лице» этого персонажа различные игровые «миссии», наращивая возможности своего персонажа и т. д. При этом на одном и том же сервере одновременно могут участвовать в игре сразу много пользователей, поэтому такие игры получили также название «Multi Player Game».

Создатели же онлайн-ового RPG-сайта «Годвилль» (что можно примерно перевести как «божья деревенька») придумали совершенно новый жанр – «Zero Player Game» («нуль-пользовательская игра»). Здесь вы тоже должны вначале зарегистрироваться на сервере (кстати, ставить при этом на свой компьютер какие-то программы не нужно, игра работает через обычный браузер) и создать себе персонажа – «Героя». Но далее – ваш Герой полностью самостоятелен. Он сам, без вашей помощи, лишь благодаря простенькому «искусственному интеллекту», может находить и выполнять «квесты», сражаться с монстрами (хотя и не всегда успешно), развиваться, добывать себе снаряжение и пр., а по ходу дела – пишет дневник. Вы же для него – его бог (один из великого множества мелких богов, «персональных» для каждого Героя). Вы можете пассивно наблюдать за своим «подопечным», а при желании (и при наличии некоего постепенно пополняемого ресурса, именуемого «праной») – сообщать ему разные полезные и умные мысли в виде «гласа божьего». Правда, по условиям игры, Герой не всегда к вам внимательно прислушивается, да и разные случайные факторы вносят свои коррективы, так что далеко не факт, что из ваших рекомендаций ваш Герой извлечет для себя пользу. Впрочем, потратив больше «праны», вы можете проявить свою божью волю и более конкретно, для чего служат специальные команды: «Сделать хорошо» и «Сделать плохо». Как именно Герою от этого будет хорошо или плохо, решает Его Величе-



ство Генератор Случайных Чисел: у Героя может прибавиться здоровья, опыта или появиться интересный артефакт (это при хорошем отношении к нему со стороны бога, то есть вас). А вот если вы захотите покарать своего подопечного, то это приведет к определенному для него ущербу, но если вы сделаете это во время драки (бог ведь тоже человек и может промахнуться), тогда ваша кара может и существенно помочь вашему Герою...

Однако, пожалуй, самое интересное в этом проекте – то, что вы можете участвовать в придумывании самых разных смешных монстров, артефактов («трофеев»), формулировок для «дневника Героя» и пр. Чтобы отправлять свои идеи создателям игры, предусмотрено специальное поле для ввода (оно появляется, если ваш Герой достиг 3-го уровня), а дальше ваше «творчество» оценят по достоинству, и если оно понравится, то будет добавлено в общую игровую базу.

Одним словом, немного перефразируя одного восточного мудреца, «если ты хочешь быть богом – будь им». Тем более, что это, в общем-то, не так уж трудно и может доставить немало веселых минут на досуге.

Источник:

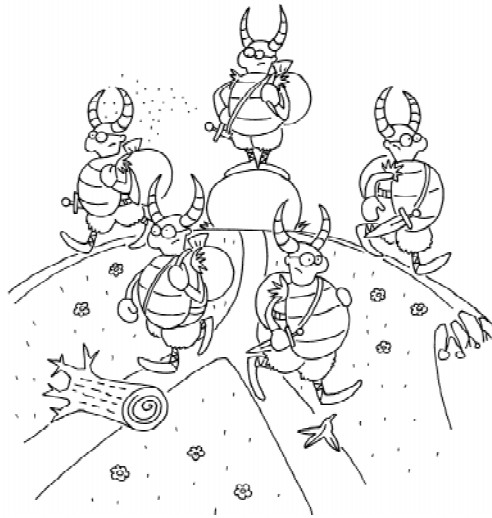
Сайт проекта «Годвилль» <http://godville.net/>

## **«ПОЛИМЕ»: ЛИТЕРАТУРНАЯ ИГРА ИЛИ НОВЫЙ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ЖАНР?**

Есть такая творческая игра – «буриме»: написание рассказа или даже стихотворения несколькими авторами. Обычно это делается так. Сначала публикуется небольшой кусочек начала будущего рассказа, обрывающийся на каком-то «ключевом» месте, значимом для сюжета и допускающем несколько возможных вариантов продолжения. Далее все желающие могут присылать свои варианты продолжения (обычно тоже не «окончательные», а содержащие небольшую часть дальнейшего сюжета), и лучший из них публикуется. После этого все повторяется, пока, наконец, сюжет не придет к логическому завершению.

Но это – «классическое буриме». Его главный недостаток заключается в том, что публикуется обычно только один вариант из множества присланных, и, тем самым, очень многие небезыңтересные варианты развития сюжета остаются нереализованными. Мы же, благодаря новым компьютерным технологиям, можем реализовать игру еще более интересную. Назовем ее «полиме» – от слова «поли» («множество»). Это название уже содержит в себе суть предлагаемой идеи.

Теперь на Интернет-сайте для каждой «развилки» сюжета возможен не один, а несколько различных вариантов продолжения! На следующей «развилке» снова может быть несколько возможных вариантов и т.д., так что в итоге получится литературное произведение с своеобразной «древовидной» структурой, отражающее сразу несколько возможных сюжетных линий с совершенно разными окончаниями. И, плюс к тому, «подключиться» к написанию рассказа теперь можно будет с любого момента, то есть можно прислать свой вариант продолжения не только для самой последней «развилки», но и для любой из уже кем-то «пройденных», если вам не понравится ни один из «готовых» вариантов. В остальном же правила игры те же, что и в «обычном буриме»: нужно присылать (например, по электронной почте) свои варианты продолжений, обязательно указывая номер «развилки» (порядковый номер присланного вами фрагмента рассказа).



Первая попытка реализации этой идеи сделана автором на сайте <http://polime.narod.ru>. На данный момент там находится первый «затравочный» фрагмент текста научно-фантастического характера. Желающих поучаствовать в рождении нового литературного жанра (поскольку предлагаемая идея, кажется, не имеет аналогов) приглашаем присылать как свои варианты продолжения, так и новые «затравочные» фрагменты.

*Примечание:* поскольку работа сайта не автоматизирована, с момента отправки фрагмента до его публикации на сайте может пройти довольно много времени (возможно, одна-две недели).

*Дмитрий Юрьевич Усенков,  
старший научный сотрудник  
ИИО РАО.*



Наши авторы, 2010.  
Our authors, 2010.