

RE:INSTEAD

Интерактивная литература

> осмотреть себя

Парсерное сопротивление

<https://parser.hugeping.ru>

1 Парсерное сопротивление

Добро пожаловать! Похоже, что вы готовы погрузиться в мир игр с текстовым управлением? Что же, должен признаться, я очень рад это слышать. Данное руководство содержит информацию, которая поможет вам, если вы не были знакомы с подобными играми раньше.

2 Интерактивная литература

Перед вами сборник игр с текстовым управлением. Подобные игры появились очень давно. Вероятно, когда вас ещё не было на свете. Это классический жанр, известный под названием *интерактивная литература*. И это не та интерактивная литература с абзацами текста и кнопками выбора под ними, которую можно найти в магазинах мобильных приложений! Здесь вы получаете уникальную смесь интеллигентности книги и театра. Когда всё, что есть перед вами – это интерактивный текст в ожидании *вашего* ввода.

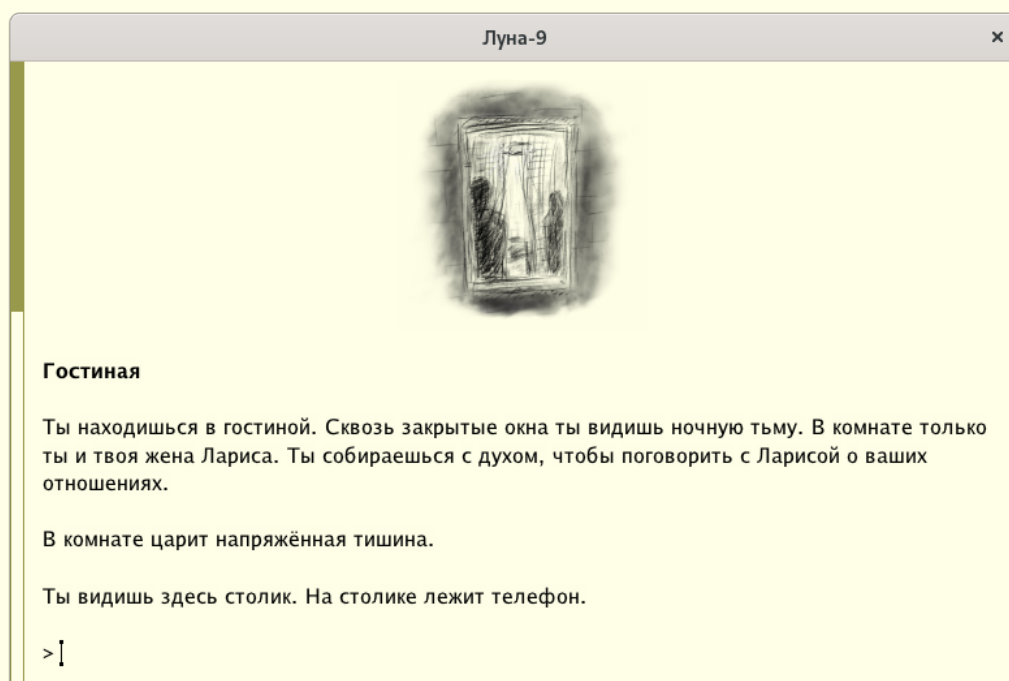
Подобных игр сегодня делается очень мало, особенно на русском языке. Так что, можно сказать, вас ожидает уникальный опыт!

Не смотря на солидный возраст жанра, данные игры написаны с использованием современного движка [МЕТАПАРСЕР](https://instead.hugeping.ru/page/metaparser/)¹. Движок учитывает особенности

¹<https://instead.hugeping.ru/page/metaparser/>

русского языка и содержит механизмы, которые позволяют даже игроку без опыта не испытывать затруднений при прохождении. Когда вы поиграете в игры этого сборника, вы сможете играть и в другие подобные игры, которые *по-настоящему* похожи на интерактивные книги.

3 Взаимодействие с игрой



Когда вы начинаете играть, перед вами выводится описание *сцены* – текущей игровой ситуацией в которой вы оказались. Внимательно прочитайте текст сцены и подумайте, что именно вам делать?

Вы вводите команды с клавиатуры и нажимаете клавишу "ввод". Если текст не помещается на экран, вы можете прокрутить его клавиатурой (пробел) или мышью. Для повтора предыдущих команд вы можете воспользоваться стрелками вверх/вниз. "Backspace" – удаляет последний введенный символ.

4 Команды

Большинство команд задаются в форме: глагол существительное. Знаки препинания и регистр букв не имеют значения. Например:

```
> осмотреть телефон  
> взять телефон  
> открыть дверь  
> надеть шапку
```

Но есть команды без существительного, например:

```
> осмотреть  
> ждать  
> спать  
> выйти  
> войти
```

Или команды, которые требуют два существительных:

```
> открыть дверь ключом  
> отдать ключ гоблину  
> вставить кристалл в панель
```

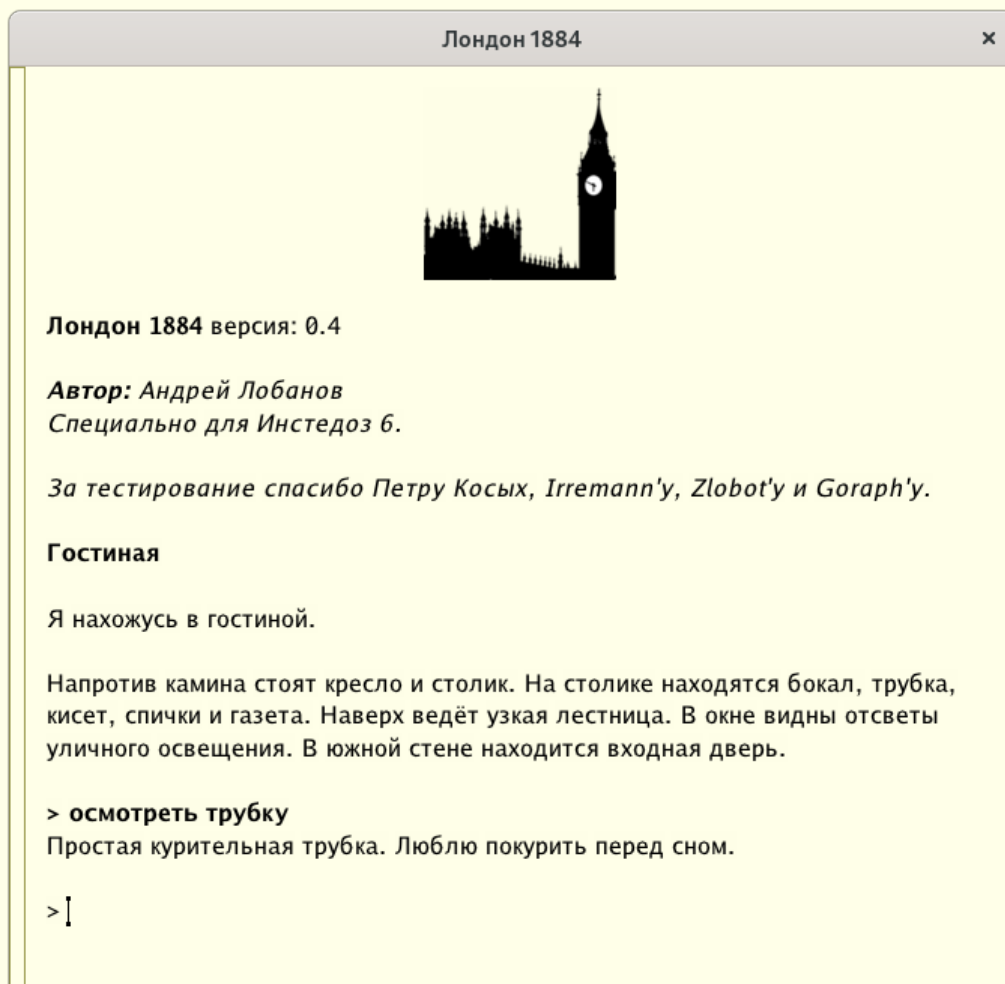
Команды, которые требуют больше чем два существительных *не используются*.

Игры знают множество глаголов, часть из которых являются синонимами. Например, нет отличий между "ехать на север", "идти на север" или даже "бежать на север". Зная это, старайтесь выбирать привычные глаголы в неопределённой форме, такие как: "взять, бросить, говорить, отдать, ударить, гладить, махать, крутить, дёргать, толкать и так далее. Игре не важно, положите ли вы монету в копилку, вставьте её или засунете. Любые перечисленные команды приведут к желаемому результату! За один "ход" игры выполняйте одно простое действие. Формулируйте действие просто!

5 Объекты

В большинстве игр с текстовым вводом принято, что взаимодействовать можно только с теми объектами, которые упомянуты в тексте. Например, если

вы находитесь в комнате, но в описании комнаты не упомянуты: пол, стены, люстра и многие другие объекты, то при попытке взаимодействия с такими объектами игра сообщит вам, что они не описаны. Не удивляйтесь этому факту! Если в комнате не упоминается люстра, значит для сюжета истории она не важна. Работайте только с теми объектами, которые, так или иначе, присутствуют в тексте.



Также, вы можете взаимодействовать только с теми объектами, которые находятся в зоне досягаемости. Если вы катались на луноходе по Луне, а потом зашли внутрь лунной базы, то при попытке выполнить команду: идти к луноходу, вы получите сообщение о том, что луноход не описан. Просто пото-

му, что он не находится на данной сцене.

> залезть в луноход

Об этом предмете ничего не сказано (луноход).

6 Осматривание


Самая часто используемая команда (или глагол) – осмотреть. Вы можете осматривать сцену целиком или какие-то детали по отдельности. В любом случае, для этого используется глагол “осмотреть”.

Например:

> осмотреть
> осмотреть телефон
> осмотреть Ларису

> осмотреть

Гостиная

Ты находишься  гостиной. Сквозь закрытые окна ты видишь ночную тьму.

Чтобы осмотреть всю сцену, можно набрать “осмотреть всё” или “осмотреть”. Но проще просто нажать “ввод”.

Игру стоит начать с команды:

> осмотреть себя

> осмотреть себя

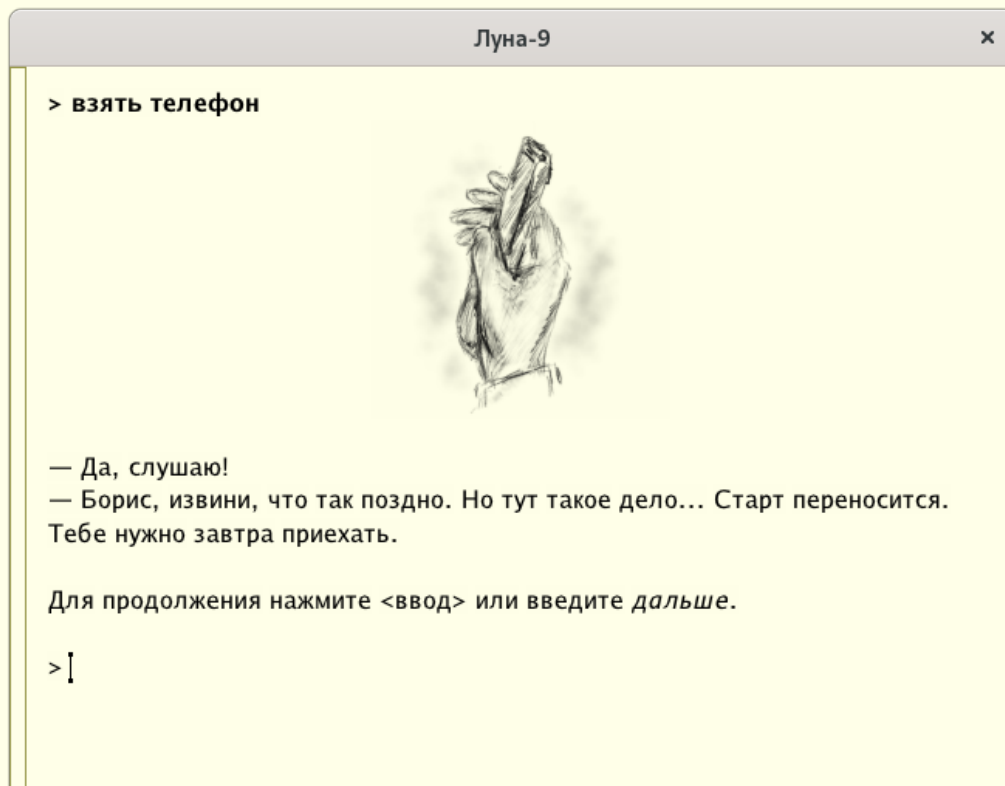
Тебя зовут Борис Громов. Ты очень напряжён и эмоционально измотан.

В играх с текстовым вводом, кроме команды “осмотреть” можно также “смотреть в” и “смотреть под”.

На некоторые предметы можно садиться, ложиться, залазить в них, класть в них (или на них) другие предметы. Например, на столик можно положить конверт. Такие предметы стоит осматривать особенно пристально, так как их

содержимое не всегда показывается в тексте описания сцены. Особенно, если это закрытый шкаф. Осматривая подобные предметы, вы можете узнать о других предметах.

Иногда, вам будут встречаться сцены с текстом, для чтения которого нужно постоянно вводить "дальше". Вы увидите это по подсказке внизу текста. В таком случае, для продолжения чтения вы можете просто нажимать "ввод".



7 Инвентарь

Некоторые предметы вы можете брать с собой. Чтобы узнать, какие предметы сейчас с вами, используйте команду "инвентарь".

> взять телефон
> инвентарь

> инвентарь

У тебя с собой телефон.

8 Одежда

Одежду можно надевать и снимать.

9 Перемещения

Традиционно, в играх с текстовым вводом для идентификации направлений применяется компас. Если вы видите, что в тексте сцены присутствует сторона света, то скорее всего вы можете пойти в эту сторону. Все перечисленные команды сработают одинаково:

> идти на север

> север

> с

Кроме направлений компаса (восток, юг, запад, восток) и промежуточных направлений (св, юв, юз, сз), существует возможность ходить вверх (вв) и вниз (вн). Иногда можно заходить внутрь и выходить наружу.

Кроме того, вы можете перемещаться по названию ориентира. Например:

идти в кабину

идти в люк

10 Упрощённый ввод команд

Если вы хотите просто осмотреть предмет, вы можете просто написать название предмета:

осмотреть телефон

телефон

Кроме этого, вы можете сокращать существительные.

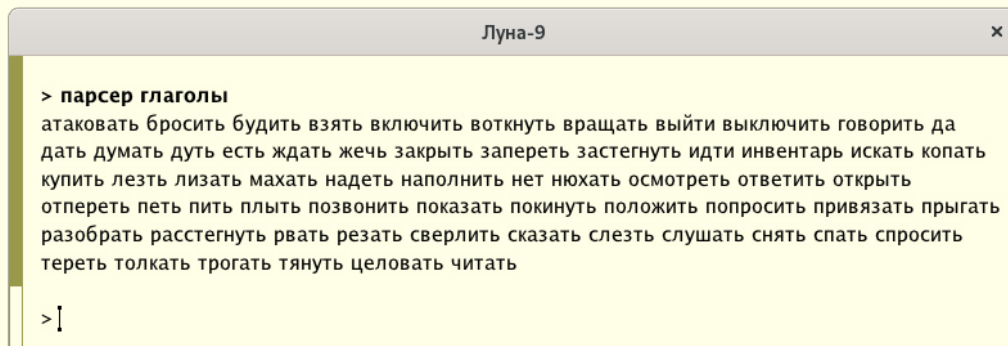
осмотреть тел

Однако, если в сцене кроме телефона присутствует телевизор, может возникнуть неоднозначность. Игра всегда сообщает в таких ситуациях, что за предмет был выбран.

Некоторые глаголы тоже можно сокращать:

- о, осм - осмотреть;
- вкл - включить;
- выкл - выключить;
- ж - ждать;
- и, инв - инвентарь.

Также, доступна команда "парсер глаголы", которая выведет список основных глаголов доступных в игре.



11 Сохранение игры

Используйте команды "сохранить" и "загрузить". Вы можете именовать сохранения, например:

сохранить 1

загрузить 1

В играх на английском языке, используются команды save/load.

12 Для опытных

Вы можете выполнять последовательно несколько команд, если разделите их точкой. Например:

> осмотреть луноход. осмотреть александра

> осмотреть луноход

Луноход позволяет передвигаться по Луне со скоростью 20 километров в час. Луноход оборудован пеленгатором.

> осмотреть Александра

В скафандрах все космонавты похожи друг на друга.

Ещё один приём для сокращения ввода, это использование местоимений после обращения к предмету:

> осмотреть телефон

> взять его

Здесь находится столик. На столике лежит телефон.

> осмотреть телефон

Твой мобильный телефон.

> взять его

(взять телефон)

Ты берёшь телефон.

> |

13 Клавиатурные сокращения RE:INSTEAD

- ctrl-a – в начало строки;
- ctrl-e – в конец строки;
- ctrl-k или ctrl-u – очистить строку ввода;
- ctrl-n/page down/пробел – следующая страница;
- ctrl-p/page up – предыдущая страница;
- ctrl-w – удалить последнее слово;
- ctrl-+/ctrl-/ctrl-0 – изменить размер шрифта;

14 Команды RE:INSTEAD

В любой момент, кроме команд парсера действуют следующие команды:

- !info - информация об игре или Re:instead;
- !restart - начать заново;
- !load - загрузить сохранение;
- !quit - выйти;
- !save - сохранить игру;
- !saves - список сохранений;
- !rm - удалить сохранение;
- !font - показать размер шрифта;
- !font <sz> - задать размер шрифта;
- !tts - включить/выключить синтез речи.

15 Заключение

Поздравляю, теперь вы готовы к погружению! Спасибо за чтение этого небольшого руководства. Время не было потрачено зря, вы скоро убедитесь в этом.

Желаю приятной игры!

Пётр Косых, сентябрь 2021

16 Контакты

Если вам понравился сборник и вас интересуют другие похожие игры, или вам захотелось написать отзыв:

- Сообщество INSTEAD²
- Интерпретатор INSTEAD³
- Станция Ping⁴

Если вы хотите разрабатывать игры с текстовым вводом:

- МЕТАПАРСЕР⁵

²<https://instead-games.ru>

³<https://instead.hugeping.ru>

⁴<https://club.hugeping.ru>

⁵<https://instead.hugeping.ru/page/metaparser/>