



Êí èãè-èãđÛ



1

Книга-игра это литературное произведение, в котором сюжет вариативен и зависит от выбора читателя, который становится активным участником событий, руководит действиями главного героя, в решающие моменты осуществляя за него выбор.

В Вашей власти выбирать, какой станет следующая глава:

Если Вам интересна виртуальная реальность и ролевые игры, переходите на параграф (3).

Если же хотите узнать больше о средствах, позволяющих читателю влиять на сюжет, Вас ждёт параграф (4)

Если Вы уже знакомы с книгами-играми и читали их раньше, следуйте на параграф (2).

2

Вы можете поиграть в любимые книги-игры, обсудить понравившиеся, пообщаться с единомышленниками. Доступны проверенные временем *книгры* (Д. Браславский, О. Голотвина, Г. Гаррисон и т.д.), новые *книгры* – написанные авторами-любителями и переводы, проект издания книг-игр серии "Паутина миров и судеб" (уже были изданы «Верная шпага короля» и «Вереница миров»), помощь в создании своих книг-игр.

Вас ждёт параграф (5).

3

Современные компьютерные игры прочно вошли в нашу жизнь, "засасывая" в виртуальную реальность не только детей, но даже взрослых. Кем бы вы ни мечтали быть - Вы можете им стать. И в этом основной "наркотик" игр - игрок имеет прямое влияние на происходящее с его "альтер-эго". Обычные книги, могут противопоставить играм лишь интересные и сложные сюжеты, более глубокую историю героев и т.п., но книга - она статична, и читатель может лишь "прочитать" то, что заготовил для персонажа автор книги. Компьютерные игры предоставляют игроку возможность выбора... книги тоже, но только - книги-игры.

Переходите на параграф (4).

4

В книгах-играх часто есть понятие "инвентаря", и "листа персонажа" с указанием различных параметров персонажа - ведь кроме литературной компоненты, книги-игры включают в себя игровую. А поскольку игра немислима без конфликта, то книге-игре необходим механизм, регулирующий возможности игрока и определяющий его отношения с миром игры. То есть, система правил. Наличие системы правил делает книги-игры родственниками настольно-словесных игр, но механика книг-игр проста (по сравнению с теми-же настольно-словесными играми), так как необходимо описать лишь правила моделирования небольшого ряда стандартных действий. Тем не менее, в некоторых книгах-играх правила могут быть особенны для одного параграфа-ситуации (т.е. описаны прямо в тексте), делая игротчение разнообразнее.

Следуйте на параграф (2).

5

Больше книг-игр, хороших и разных! Вы всегда можете бесплатно скачать и обсудить их, принять участие в жизни сообщества любителей книг-игр на форуме MyQuest.Ru.

Хотите прочитать книгу-игру прямо сейчас? Переверните страницу!



"Книги-игры и текстовые игры"

<http://myquest.ru/>

Книга-игра ПОДЗЕМНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Том Беннетт

Перевод: Harald (donchanin_ya@inbox.ru)
специально для <http://forum.myquest.ru>

ПРАВИЛА

Для этой игры вам потребуется карандаш, ластик и кубик. В вашем распоряжении есть три параметра.

НАВЫК – отвечает за ваше умение в бою. Чем выше он будет у вас тем больше шансов остаться в живых. Он определяется так: кидаем один кубик и прибавляем к выпавшему числу 6.

СТОЙКОСТЬ – это ваша жизненная сила. Когда она будет меньше либо равна нулю – вы погибли. Она определяется так же как и НАВЫК.

УДАЧА – влияет на успешный исход событий. Она определяется так: киньте два кубика – это будет показатель вашей удачи. Когда во время игры вам предложат проверить удачу киньте два кубика. Если выпавшее число будет больше вашего значения, то вы неудачливы. Если оно будет меньше, либо равно, то удача улыбается вам.

Также вам придётся выкинуть эти параметры для вашего спутника.

ВЕДЕНИЕ БОЯ

При столкновении с противником вы должны делать следующее:

1. Кинуть кубик за своего персонажа и прибавить значение своего НАВЫКА.
2. Кинуть кубик за противника и прибавить значение его НАВЫКА.
3. Тот у кого конечное число больше наносит удар. Отними у проигравшего 2 СТОЙКОСТИ.
4. И так до полной победы кого-либо.

ИСТОРИЯ

Полёт проходит спокойно. В шлемофоне играет новая композиция Старквайзер. Банка Ньюка-Колы плавает рядышком в невесомости...

Чёрт! Откуда в этой части галактики пираты? Сел на хвост и так и долбит в фюзеляж!!! Эх, не стряхнуть... хитрый гад попался...

«Аварийная ситуация!!! Займите места в спасательных капсулах!!!»

«Аварийная ситуация!!! Займите места в спасательных капсулах!!!»

Да слышу, слышу!!! Уже и так бегу...ууу...как я с заказчиком буду расплачиваться за потерянный товар?!

Подрейфовав пару дней в открытом космосе я упал на какую-то планету. Капсула намертво встряла в какую-то расщелину в скале. Хорошо хоть люк остался не прижатым. Открываю люк и осматриваюсь. Ба...да тут какой-то подземный комплекс!!! Ну что? Посмотрим что там дальше по коридору?

1
Вы выползаете из капсулы и начинаете спуск по коридору. Вскоре достигаете развилки. Какой путь выберете?
Если вы хотите повернуть налево иди на 20.
Если вы хотите повернуть направо иди на 7.

2
Поднявшись по лестнице и держа оружие наготове вы выходите на 3.

3
Благополучно миновав систему безопасности подходим к двери с табличкой «R5 G8 H1 J0 C3 M2».Ну, что...зайдём? Идём на 16.

4
Вы продолжаете движение и на вас набрасывается мутировавший учёный!
Его НАВЫК 9, а СТОЙКОСТЬ 10.
После победы идём на 15.

5
Дико завизжав вы обратили на себя внимание и существо одним прыжком настигает вас. На время боя уменьшите ваш НАВЫК на 2.
НАВЫК существа 14, а его СТОЙКОСТЬ 10.
После победы идём на 12.

6
«Неверный код...до взрыва осталось 3...2...1...Удачного дня ☺»

7
Вы поворачиваете направо и открываете дверь. На полу лежат мертвые ученые. Осмотрев комнату вы находите оружейный ящик. Выбрав пушку себе по вкусу идём на 20.
Увеличьте начальный НАВЫК на 4.

8
Процесс принятия пищи видимо затягивается, а время не ждёт. Надо отправляться на randevu с голодной тварью. Иди на 17

9
Добежав до тела учёного тварь решила быстренько перекусить им.
Пойдём присоединимся (17) или посмотрим на это зрелище на мониторе (8)?

10
«Неверный код...до взрыва осталось 3...2...1...Удачного дня ☺»

11
Прозвучал выстрел. Существо ранено, но всё равно бросается на вас.
Его НАВЫК 11, а СТОЙКОСТЬ 4.
После победы идём на 12.

12
Одержав победу находим разобранную панель с торчащими проводами. На консоли можно увидеть карту помещений.
Ну что же...надо попробовать...
Проверьте вашу удачу. Если она вам улыбнулась, то идём к 14.
Если нет, то теперь вашей обугленной тушкой вскоре поживится какой-нибудь мутант.

13
Мдаа...мириады бешенных бактерий набрасываются на вас и через какое-то время вы мутируете непонятно во что. Ваши поиски окончены...

14
Фуф...утирая пот со лба исследуем карту. Хорошая новость: на пути к свободе пролегает только одна комната.
Плохая: в этой комнате наибольшее количество ловушек.
Но выбор всё равно не велик. Идём на 19.

15
Осмотрев кусок зелёной жижи, что некогда была учёным, благодарим бога за то, что не пошли в комнату с табличкой и идём дальше. Путь пересекают лазерные лучи. Будем пробовать обогнуть их.
Проверьте вашу Удачу.
Если вы получаете шанс, идём на 3.
Если неудачны, идём на 18.

16
Вы обнаруживаете много чистых телевизионных экранов.
Вы приближаетесь к столу с компьютером. Экран мерцает надписью «Введите код».
Каков код?
5738: Иди на 10.
0125: Иди на 22.
0127: Иди на 6.

17
Пошарив по коридорам, вы, наконец, находите трапезничную субстанцию.
Издадим боевой клич (5) или понаблюдаем из-за угла (23)?

18
ААА!!! Стены начинают двигаться. Причём в вашу сторону! Ну не стойте же столбом!!! Вон впереди есть две двери. Беги в левую (24) или правую (2)!!!

19
«Бегу, уворачиваюсь от лазерных лучей, от выстреливающих ножей. Да ещё и потолок снижается довольно быстро».
Три раза подряд проверяем удачу. Если все три выпало то, что надо, то идём на 25.
Если нет, то я даже не знаю как описать, то, что осталось после вас...

20
Пройдя по коридору вы упираетесь в дверь. На ней надпись: «Биологическая опасность».

Открою дверь (13)
Продолжу движение по коридору (4)

21
Отличный выстрел. Зелёная дрянь разлетается по всему коридору. Вытерев лицо идём на 12.

22
«Код принят.Идёт загрузка мониторов слежения».Глядя на экраны вы замечаете существо, бегущее по коридору. Иди на 9.

23
Присев, наблюдаем за тварью. Опа...очень удачный момент для выстрела.
Откроем огонь в филейную часть (11) или стрельнем в голову (21)?

24
Из огня да в полымя. Только отдышавшись вы понимаете, что вдыхаете сладковатый запах инфекции. Ещё немного пометавшись и коря себя за невезучесть...в общем, пошли закусывать мёртвой тварью.

25
Гигантским прыжком преодолеваем последние метры...УРА!СВОБОДА!... Сзади слышится хруст. Лаборатория запечатана навеки. Стоя у подножия горы вы видите раскинувшийся мегаполис посреди равнины. Ну здесь то уж точно можно будет найти способ добраться до родной планеты. С победой Вас!

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Навык: _____ / _____
Стойкость: _____ / _____
Удача: _____ / _____

Инвентарь и заметки:

Противники:

Навык: _____ Стойкость: _____
Навык: _____ Стойкость: _____
Навык: _____ Стойкость: _____

Замена кубиков

1	4	6	5	3	4	2
3	2	1	2	4	6	1
4	5	6	5	3	2	2
5	6	2	3	6	4	3
1	3	4	1	3	5	1
2	6	3	2	5	1	4
1	4	5	5	4	6	2
5	1	4	2	3	1	3
2	3	5	3	5	6	6