



Книги-игры



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!

Всё о книгах-играх на форуме "Книги-игры и текстовые игры"



<http://forum.myquest.ru/>