



Статьи

Илья Новак

**Как мы писали «Героев
уничтоженных империй»**

«Автор»

2005

Новак И.

Как мы писали «Героев уничтоженных империй» / И. Новак —
«Автор», 2005 — (Статьи)

© Новак И., 2005

© Автор, 2005

Содержание

	5
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Илья Новак

Как мы писали «Героев уничтоженных империй»

Отношение к компьютерным играм у меня примерно как к наркотикам – все больше теоретический интерес. Хотя иногда я играю (предпочитаю тупоумные шутеры вроде «Painkiller» или «Serious Sam»: просто чтобы не тратить много времени на вживание в атмосферу и запоминание правил, что требуется в хорошей RPG). При всем при том игры всегда меня живо интересовали – как новый вид искусства и как относительно молодое направление в индустрии развлечений – я читал специализированные журналы, следил за новинками. И когда киевская студия GSC Game World предложила поработать над сценарием компьютерной игры, немедленно согласился.

До того я ничем подобным не занимался, хотя успел написать с полдесятка фантастических романов и еще больше рассказов и повестей. В принципе, создание фантастического романа и создание сценария фэнтезийной игры имеют одинаковую суть. И то, и то – придумывание и изложение фантастической истории. Однако при схожей основе форматы изложения истории сильно разнятся. Основных различий, на мой взгляд, три.

К тому моменту, когда я появился в GSC, работа над real-time стратегией с элементами RPG «Heroes of Annihilated Empires» («Герои уничтоженных империй») велась уже около года. Были созданы некоторые локации, отмоделированы персонажи, примерно известны игровые расы – но отсутствовал окончательный сценарий, то есть сама история. Непонятно было, «об чем, собственно, речь». При написании романа (во всяком случае – развлекательного фантастического романа) такое вряд ли возможно. Автор вовсе не обязательно заранее продумывает историю до мельчайших подробностей и делает для себя тщательный синопсис, но он как-то планирует сюжет и примерно знает финал. Вообще написание романа можно сравнить с ночной ездой по пригородному шоссе в сторону города. Известно, куда в конечном счете ты должен попасть (финал известен); понятно общее направление пути; наконец, по мере езды фары освещают перед тобой некоторый участок дороги (пока пишешь, в уме постоянно выстраивается содержание следующих глав). Но, конечно, всех нюансов того, что лежит в темноте между тобой и городом, ты не знаешь, и куда на пути к финалу может повернуть дорога (сюжет), и кто встретится в пути (какие персонажи добавятся) – точно неизвестно.

Конечно, у GSC были какие-то сценарии, написанные их штатным сотрудником, но по разным причинам они казались неудовлетворительными. А время шло, на игру тратилось все больше времени и средств. Наконец ведущий дизайнер проекта Дмитрий Зенин решил пригласить человека, который смог бы взглянуть на ситуацию со стороны и предложить что-то свежее. Таким человеком и оказался автор этой статьи; хотя, надо признать, из всего, что я напридумывал, в дело пошло максимум процентов тридцать.

Второе отличие между работой над романом и компьютерной игрой заключается в том, что роман создается в одиночку, а в игре задействована масса народу. Когда пишешь книгу, ты один и никто тебе не указ, а написание сценария – это уже совсем из другой оперы. При том, что занят ты, как уже говорилось, вроде бы тем же самым – придумываешь фантастическую историю и пытаешься изложить ее так, чтобы другим интересно было. Но выглядит процесс иначе, ведь после того как сценарий написан, он может сильно меняться в процессе многомесячной (или многолетней) работы других людей: дизайнеров уровней, геймплэйщиков и черт знает кого еще.

Наконец, третье, что я понял: в игре содержание, «интересность» каждой отдельной миссии зачастую важнее, чем общий сюжет (во всяком случае, с точки зрения геймплэйщиков, разрабатывающих свои миссии). Конечно, в романе «вкусность» и занимательность отдельных эпизодов имеет огромное значение, но важен там и уровень, класс всей истории, так сказать, глобальная интрига, а не только дискретные элементы, из которых интрига состоит. Вообще, как мне кажется, современные девелоперы склонны недооценивать важность сценария именно как общей занимательной истории, не принимать во внимание, так сказать, литературно-художественную сторону создания игры – по крайней мере, склонны приуменьшать ее роль. Над игрой, уже после того как сценарий сделан, работают люди, занимающиеся отдельными миссиями, и им важно, чтобы каждая миссия была захватывающей сама по себе, они могут многое в ней менять, исходя из своих нужд, зачастую и не помня даже общего сюжета; его могут знать только главный дизайнер, сценарист... и продюсер.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.