

Предисловие

Советую писать свои сценарии в гугл-доке. Он выделяет опечатки в тексте и позволяет настроить оформление.

Пару моментов про оформление.

1. Текст пишем шрифтом Times New Roman 14 размера.
2. Соблюдаем отступ в 1.5 межстрочного вертикального интервала
3. Также соблюдаем отступ в 1.5 горизонтального интервала

Можете просто скопировать этот документ, здесь оформление уже настроено.

Название

Для какой фракции сделан квест. Для какого уровня игроков. Какие условия для взятия квеста. Вводные, короче.

Концепт

Краткое описание завязки квест и что в нем должен делать игрок. Не надо лепить сюда полотна текста – постарайся изложить свою идею кратко и доходчиво.

Этапы квеста

Необязательный пункт, но для понимания своей же идеи, советую описать геймплей по пунктам.

Куда игрок идет, что делает и все такое.

Сюжет

Подробное описание игровых событий. Как происходит завязка, что игрок делает в поставленных перед ним ситуациях. В общем, сам квест и что игрок в нем делает.

Если у тебя есть какие-то дополнения по оформлению квеста в игре или ты хочешь подробнее описать, как представляешь этот момент в игре, то выделяй этот текст вот так.

Диалоги

Диалог (Имя персонажа)

Имя 1.0

“Описание персонажа или его действие”

Реплика персонажа.

Ответ 1 (1.1)

Ответ 2 (1.2)

Имя 1.1

Реплика персонажа.

Ответ (1.0)

Имя 1.2

Реплика персонажа.

Ответ (Уйти)

Имя Заглушка

Реплика персонажа. Закрытая или открытая.

Пример для работяг

Диалог (Бармен)

Персонаж стоит за барной стойкой.

Бармен 1.0

Здорово, копченный. Хотел чего?

Пива и сухарики. 1.1

Штурму хочу. 1.2

Бармен 1.1

Забирай и вали.

Спасибо, мил человек. (Уйти)

Бармен 1.2

“Сталкер шмыгает носом”

Много хочешь! Пошел отсюда, пока я ментов не вызвал!

Ладно-ладно, не кипишуй. Ухожу уже. (Уйти)

Бармен Заглушка 1.3

Чего хотел?

Вопросик можно? 1.4

Ничего! Ухожу уже. (Уйти)

Бармен Заглушка 1.4

Ну валяй.

Любишь пиво? 1.5

Я устал придумывать вопросы. А ты? 1.6

А че я спросить хотел... Ладно, забей. 1.3

Бармен Заглушка 1.5

Обожаю!

Я устал придумывать вопросы. А ты? 1.6

Я тоже, но мне пора уходить. Пока!. (Уйти)

Бармен Заглушка 1.6

А я устал слушать их. Вы тут бегаєте, меня доканываете. Самим не надоело? Можешь не отвечать, а то автору лень писать еще один ответ.

Любишь пиво? 1.4

Ладно, мне пора уходить. Пока! (Уйти)

Игрок идет пить пиво или плакать в подушку.

Диалог (Ящик типа)

Ящик типа 1.0

“Перед вами стоит обычный ящик. Ну прям обычный, честно”

И че с тобой делать? 1.1

Ящик типа 1.1

Не надо со мной ничего делать!

А-а-а! Говорящий ящик! (Уйти)

Ящик типа 1.2 Заглушка

“Просто ящик. Ничего интересного.”

Ладно. (Уйти)

Советы напоследок

Ресурсозатратность

Идеальный с этой точки зрения квест – история, использующая существующую ресурсную базу игры. Чем меньше ты пытаешься добавить данжей-научных-лабораторий и боссов-вертолетов, тем лучше.

Возможности квестерского инструментария

Наши ручки на данный момент имеют не всеобъемлющий перечень возможностей. Опирайся на уже имеющиеся квесты в написание своих идей, особенно в том, что касается геймплея и прочего подобного.

А про че бы написать...

Тривиальный вопрос, который может поставить в тупик, ежели ты вдруг загорелся идеей написать “какой-нибудь квест”.

Как говорил мне мой наставник, когда я только попал на стажерку, если не знаешь про что писать – пиши про бандитско-сталкерскую движуху.

Для первой попытки в структуризацию своей графомании – вполне. Но никто и не ограничивает твой творческий полет. Главное, чтобы он подходил в сеттинг нашего Кубача.

Проблемы лороведов

Бэк нашей вселенной находится в процессе становления. Лучше не выдумывать лишние глобальные сущности и присваивать определения каким-то неконкретизированным вещам. За редким исключением, конечно.

Лол, не читал

К счастью или сожалению, но люди не особо любят читать длинные простыни текста. Краткость – сестра таланта. Если мысль можно уложить короче, то лучше так и сделать. Ориентируйся на максимум в пять гуглдоковских строчек для одного диалогового окна.

Заглушки и болталки

Негоже оставлять персонажа немым. После каждого блока с диалогом обязательно должна быть заглушка или болталка.

Уже заданные вопросы убирать из пула вопросов не стоит. Оставлять возможность задать вопрос повторно всяко лучше, чем ее убирать.

Враг народа

Не. Пиши. Букву. Ё. Партия запретила. Ну или пиши, когда без этого вообще никак.

Пример: есть у меня непись с кликухой Кёльш, по названию пива. Пивных эрудитов у нас немного и большая часть будет читать как “Кельш”, если не поставить там “ё”.

История в вакууме

Чаще всего недостаточно сделать игрока наблюдателем интересной истории, нужно еще и дать почувствовать сопричастность. Показать, что действия игрока привели к каким-то изменениям: персонаж смог выжить, решен конфликт между бандами, был повержен угрожающий округе мутант, в Зоне изменился баланс сил и т.п.

То бишь нарратив должен быть напрямую интегрирован в геймплей. В этом и суть епта хорошего нарративного дизайна!

Уважение к аномалиям

Название аномалий пиши с большой буквы. Артефактов тоже. И в кавычки бери. Типа там «Попал вчера в “Разряд”, ног не чувствую» или «Вчера со жмура “Креветку” надыбал».

Интервью у игрока

По очевидным причинам игрок не может ответить на вопрос НПС “Как звать?”, так что такие вопросы лучше не поднимать.

Наряду с такими вопросами можно выделить и всякие “Зачем в Зону пришел?” по примерно той же причине. Игрок не всегда сможет ответить то, что хочет именно игрок. А если не может, то нечего и спрашивать.

Чеккинг текста

Важно, чтоб ваша писанина выглядела красиво и опрятно. А этого можно добиться только при тщательной вычитке и очистке текста от ошибок.

Для этого можно пользоваться как учебником русского языка, так и различными нейронками или сайтами, упрощающими работу.

Могу посоветовать:

- <https://textovod.com/>
- <https://orfogrammka.ru/>
- Встроенную нейронку яндекс.браузера

Кто не старается, у того нихера не получается

Не факт, что с первого раза у тебя получится годный квест, на который не согласишься без слез через пару месяцев. Однако, если продолжать стараться и не ложить на это дело с прибором, то все обязательно получится.