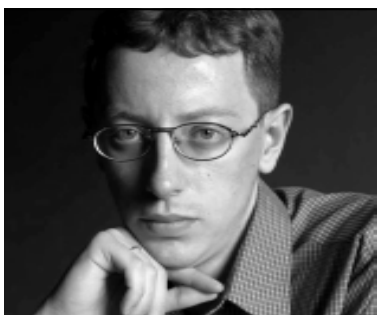


## Павел Абрамовіч



... беларуская літаратура гатовая  
прадставіць шмат ідэяў, вобразаў,  
сюжэтаў індустрыі кампютарных гульняў...

## «Песьня пра зубра» як паляўнічы сімулятар

**Стваральнікі кампютарных гульняў<sup>1</sup> вельмі часта выкарыстоўваюць рэсурс сусьветнай літаратуры. Сапраўды, калі кнігі можна ўвасобіць на тэатральнай сцэне, ператварыць у радыёпастаноўку, комікс ці экранізаваць, то чаму іх нельга “кампутарызаваць”? Асабіста я прысьвядзіў колькі**

<sup>1</sup> Дзеля даведкі. Існуе пэўная колькасць жанраў гульняў для кампутара. Пералічу асноўныя: **квэст** (з анг. *quest*) — жанр, у якім галоўны герой мусіць дасягнуць мэты, размаўляючы з іншымі персанажамі і вырашаючы ў часе гульні шэраг лагічных галаваломак; **RPG** (Role Playing Game) — жанр, у якім гулец пераймае ролю фіктыўнага персанажу і ўдзельнічае ад яго імя ў прыгодах, часцей за ўсё — у прыдуманым сьвеце, што існуе па сваіх правілах; **стратэгія** — гэта гульня мае пераважным чынам палітыка-эканамічны кірунак, герой уладарыць над горадам, краінай альбо цэлай галактыкай; **сімулятар**. Адзначу мімаходзь, што ў кожнага жанра кампютарнай гульні існуюць паджанры. Гульня можа адначасова належыць як да аднаго, так і некалькіх жанраў, ці наогул быць па-за межамі іх. Кампютарныя гульні разьлічаны альбо на аднаго карыстальніка (*single player*), альбо некалькіх (*multiplayer*).

**часу гульням па матывах “Алісы ў Краіне Цудаў”, “Уладара пярсьцёнкаў”, “Прыгодаў Шэрлака Холмса і доктара Ватсана» і зусім не шкадую аб гэтым — найперш таму, што іх распрацоўшчыкі выявіліся ўдумлівымі чытачамі. Вядома, так бывае не заўсёды, аднак у любым выпадку “літаратурныя” кампутарныя гульні ёсць новым прачытаньнем мастацкіх кніг — глыбокім альбо павярхоўным, як атрымаецца.**

**У гэтай сувязі ўзьнікае пытаньне: ці можна ўвасобіць у форме кампутарнай гульні класічную і сучасную беларускую літаратуру, і калі так, то ў якім жанры канкрэтна<sup>1</sup> ?**

Пачну з “Песьні пра зубра” Яна Гусоўскага. З яе можна зрабіць паляўнічы сімулятар з захапляльнымі віртуальнымі ловамі на зубра.

Вядома, стварэньню кампутарнай гульні папярэднічае вялікая падрыхтоўчая праца. Вось і тут у каманду трэба будзе запрасіць гісторыкаў, этнографістаў, золагаў, кінарэжысёраў, паляўнічых, іншых спецыялістаў. Не абыйдзеца бяз сотняў эскізаў, каб у драбніцах узнавіць жыцьцё і побыт удзельнікаў ловаў, што жылі ў XVI стагоддзі. Гульня не адбудзецца і бяз доўгай карпатлівай фотасесіі ў розных кутках Белавежскай пушчы — бяз гэтага немагчыма стварыць дэталёвы, праўдападобны фон для гульні, падзеі ў якой, дарэчы, будуць разгортвацца то ў самой пушчы, то ў замку вялікага князя, то ў хаце паляўнічага. І няхай радкі паэмы за “кадрам” чытаюць акторы Купалаўскага тэатру, а музыку для гульні створыць гурт “Стары Ольса”, і вы пабачыце, якім неверагодным посьпехам стане карыстацца гэтая кампутарная гульня ў геймераў усіх узростаў! Дадам толькі, што стваральнікі кампутарнай “Песьні пра зубра” мусяць зрабіць яе ад першай асобы і прадугледзець, каб гульнію можна было “прайсьці” за князя ці паляўнічага.

Моцны шматвектарны фэнтэзіі сюжэт і наяўнасьць вялікага кола персанажаў у кнізе “Шляхціц Завальня” Яна Баршчэўскага дазваляюць ператварыць гэты літаратурны твор у сапраўдную multiplayer-гульнію, якая будзе весьціся on-line. Геймеру-пачаткоўцу дазваляецца абраць любога персанажа з адрознымі стартывымі характарыстыкамі і ўнікальнымі здольнасьцямі (мага, лесуна, селяніна, скаляра, шляхціца, гандляра, жаўнера і інш.), стаць мужчынам ці жанчынай. У казачным сусьвеце Баршчэўскага можна займацца гандлем, можна шукаць таямнічыя артэфакты (прыкладам, папараць-кветку), можна слухаць казкі ў хаце шляхціца Завальні, назапашваючы сілы перад бойкаю з ведзьмаком, можна дапамагаць Бelay Сароцы, можна шукаць Плачку ці вырошчваць пад пахаю цмока, каб атрымаць уладу. І яшчэ шмат чаго. (Як бачна, гульня па кнізе “Шляхціц Завальня” спалучае элементы такіх жанраў як квэст, RPG, стратэгія.) Прычым рабіць усё гэта паасобку ці адначасова, самастойна ці ў садружнасьці з іншымі геймерамі. Артэфакты, тавары і інфармацыю, атрыманую ў гэтым дзівосным сусьвеце, можна прадаваць за віртуальныя грошы (іх, дарэчы, па самым выгадным курсе мяняюць на рэальныя грошы амаль ва ўсіх краінах сьвету) ці выкарыстоўваць дзеля разьвіцьця свайго персанажа. Зразумела, у гэтай гульні, якая будзе праходзіць у *рэжыме рэальнага часу* (гэта значыць, колькі гадзінаў адгуляў — настолькі і прасунуўся-разьвіўся), няма фіналу — на бяскрайніх прасторах “Шляхціца Завальні” можна правесці цэлае жыцьцё, пераходзячы на ўсё новыя і новыя ўзроўні. Дадам таксама, што будучым распрацоўшчыкам гульні вельмі важна залучыць у свой калектыў Валерыя Славука, які ў пачатку 90-х гадоў мінулага стагоддзя зрабіў шыкоўныя ілюстрацыі да кнігі Я. Баршчэўскага.

Гульні па кнігах *Уладзіміра Караткевіча* — гэта мегахіты, няма сумневу. У кампутарным увасабленьні рамана “*Каласы пад сярпом тваім*” гульцу даручаць выхаваньне Алеся Загорскага. Гульня, безумоўна, будзе мець захапляльны і складаны *нелінейны сюжэт* (гэта значыць, паводзіны, характар і ступень разьвіцьця персанажу вызначаюцца воляй геймера, ад чаго наўпрост залежыць

тое, як будзе праходзіць сама гульня, і якім будзе яе фінал). Захоча гулец — і Алесь, прыкладам, пачне цікавіцца старажытнымі рукапісамі ва ўніверсітэце ці актыўна падтрымліваць перапіску з Каліноўскім (так і бачу гэтую параду ў анатацыі да гульні: “Падтрымлівайце на высокім узроўні каафіцыент даверу Каліноўскага!”). А пажадае — і Алесь зусім нічога не спасьцігне ў часе дзядзькаваньня ў Кагутоў альбо падпадзе пад уплыў славянафіла, прафесара Руніна. Магчыма, стваральнікі гульні пасьля яе раскруткі выпусьцяць *аддон* (дапаўненьне) пад назваў “Зброя” (па словах самога Караткевіча, аповесьць “Зброя” — “не працяг раману “Каласы пад сярпом тваім”, а яго адгалінаваньне”).

Цудоўны дэтэктыўны квэст з элементамі RPG можна зрабіць з “*Дзікага паляваньня караля Стаха*”. Толькі ўявіце сабе. Злавесная атмасфера Балотных Ялінаў. Страшная таямніца Малога Чалавека і Блакітнай Жанчыны. Нярвовая дуэль і крывавае супрацьстаяньне з Дзікім паляваньнем. Каб выжыць і ўратаваць маладую пані, герою трэба найперш сачыць за Дубатоўкам, слухаць Сьвеціловіча. Памыляюцца тыя, хто лічыць, быццам уважлівае прачытаньне кнігі дапаможа “прайсьці” гульні. Гэта занадта проста: няхай у сюжэт будуць унесены зьмены, карэкціроўкі (дзеля гэтага можна скарыстаць чарнавыя накіды раману, зробленыя Караткевічам) ці, напрыклад, зроблены акцэнт на разгадваньні загадак сядзібы-лабірынту, любоўнай лініі. І паболей дадатковых місіяў! Дарэчы, а чаму б потым ня выдаць працяг гэтай гульні (як вядома, у канцы кнігі Беларэцкі і Яноўская трапляюць у Сібір)?

“*Людзі на балоце*” Івана Мележа мне бачацца як гульня, што спалучае элементы эканамічнай стратэгіі і “вясковага” сімулятара, з нелінейным сюжэтам у рэжыме рэальнага часу. Тры кампаніі (па колькасьці кніг). Мэта: будаваць, кіраваць і абараняць сваю гаспадарку. Старт — за Васіля Дзятліка ці Ганну Чарнушку (па выбары). Распрацоўшчыкам трэба засяродзіцца на стварэньні як мага большай колькасьці ландшафтаў вялікіх памераў і пашырэньні магчымасьцяў рэдактара мапаў, а таксама ўвесці шэраг нейтральных і нядобразычлівых персанажаў і прадугледзець адрозны клімат-кантроль для кожнай часіны году.

Любоў і прызнаньне геймераў, няма сумневу, здабудуць кампутарныя гульні па раманах *Васіля Быкава*. Галоўнае, каб распрацоўшчыкі не рабілі іх у жорсткім, крывавым RPG-фармаце. Калі ім заманіць зрабіць нешта падобнае, няхай лепш зьвернуцца да “*Любіць ноч — права пацукоў*” *Юрыя Станкевіча*. Гэты раман зусім лёгка адаптаваць для віртуальнай рэчаіснасьці ў такім паджанры RPG як *hack & slash* (у перакладзе з ангел. “крамсаць і рубіць”). Сюжэт гульні: герой (гульні лепш зрабіць ад першай асобы) прыязджае ў правінцыйны беларускі гарадок, які захапілі прыхадні. Мэта — адпомсцьціць за сястру, якую чужынцы забілі рукамі мясцовых, задача — ачысьціць горад. Герой мусіць сьцерагчыся прадажных мянтоў і гараджанаў-наркаманаў, якія набываюць наркатыкі ў прыхадняў і выконваюць іх загады. Нішчачы ўсіх без разбору, ён адначасова мусіць ахоўваць жыцьцё хлопчыка з сіндромам Дауна — сына сваёй сястры, які заўсёды побач. У анатацыі да расейскамоўнай версіі гульні лепш напісаць так: “*Большое количество миссий. Потрясающие спецэффекты. Разнообразие оружия. Простой интуитивный интерфейс. Обилие внутриигровых диалогов. Захватывающий многочасовой геймплей. Игра основана на реальных событиях. Освободи свой город!*”.

Упэўнены, гэтая гульня з нацыянал-шавінісцкім ухілам будзе карыстацца шалёным попытам сярод аматараў “стралялак” у краінах СНД.

Як бачна, беларуская літаратура гатовая прадставіць шмат ідэяў, вобразаў, сюжэтаў індустрыі кампутарных гульняў. Застаецца спадзявацца, што стваральнікамі апошніх стануць сапраўдныя патрыёты роднага краю.

