

Автор: Administrator

26.04.2013 07:04 - Обновлено 29.04.2013 07:08

---



Компьютерные игры являются своеобразным видом искусства, который сегодня все больше набирает свою популярность среди молодежи. Логично, что такой масштабный жанр не мог обойти стороной и вниманием фанфикрайтеров. Так сегодня написано немало фанфиком по всевозможным играм, они пользуются спросом среди множества читателей.

Ряд из фанфиков сегодня даже выпущены официально, являясь своеобразным популярным веянием моды. Так среди множества подобных книг в данном жанре больше всего пишется фанфиков по самым популярным играм, таким как S.T.A.L.K.E.R., Disciples II или Warhammer I. В этих кругах мало кто не знает очень популярной серии книг Роберта Сальваторе о Дзирте До'Урдене. Книги эти написаны по играм Forgotten Realms. Если и вы желаете написать свой фанфик по игре, то нужно придерживаться некоторых правил, исключая банальные ошибки.

Как гласят данные статистики, наибольшим успехом сегодня пользуются фэндомы по РПГ-играм, в большинстве своем пришедшими из западных стран. Наверное, самым примечательным исключением из этого правила можно назвать игру Final Fantasy, в частности ее седьмую главу. Вероятно, что игры данного формата обеспечивают игрокам, а после и фанфик писателя огромную свободу на тему создания собственных героев, равно как и придумывание для них заданий и квестов. У игры формата JRPG, стоит заметить, напротив, точно создана узкая сюжетная линия, потому что-то привнести в нее извне не так-то просто.

В общем-то, распространенной ошибкой фикрайтеров данного формата является создание картонных героев и картонной обстановке, если можно так сказать. Игры обеспечивают просто для полета фантазии писателя, только вот далеко не всем из них удается этим в полной мере воспользоваться, в итоге мир героев получается придуманным, а не реальным, как будто персонажи живут в декорациях и в любую минуту могут из них выйти.

Автор: Administrator

26.04.2013 07:04 - Обновлено 29.04.2013 07:08

---

Квесты, как известно, - это основно полагающая составная прохождения любой РПГ игры. Даётся задание, оно выполняется, за прохождение даётся вознаграждение, возможность сделать апгрейт героя и перейти на новый уровень. В игре всего отлично, но в жизни и творчестве такая постановка сюжета не то, что плоха, скорее убога, ведь при таком раскладе исключены эмоциональные переживания героев, возникновение конфликтных ситуаций между героями, диалогов хотя бы.