

THE LIFE
AND SUFFERING
OF SIR BRANTE



ДЕТСТВО



Начало «Жизни и страданиям господина Бранте» было положено осенью 2018 года.

У гейм-дизайнера и педагога Фёдора Слюсарчука созрел замысел перенести свои живые ролевые игры о Блаженной Аркнийской империи в компьютерную форму.

Игра должна была стать повествованием о целой жизни человека в безжалостном и несправедливом мире — от рождения до смерти. Вместе со своим героем игрок проживал бы взросление, выбор жизненного пути, взлеты и падения, семейные трудности и общественные потрясения.

Жанр был продиктован масштабом задумки. Такое разнообразие событий, героев и реакций на поступки героя можно было представить только в виде текстовой нарративной игры.

ДОМ СЕМЬИ БРАНТЕ

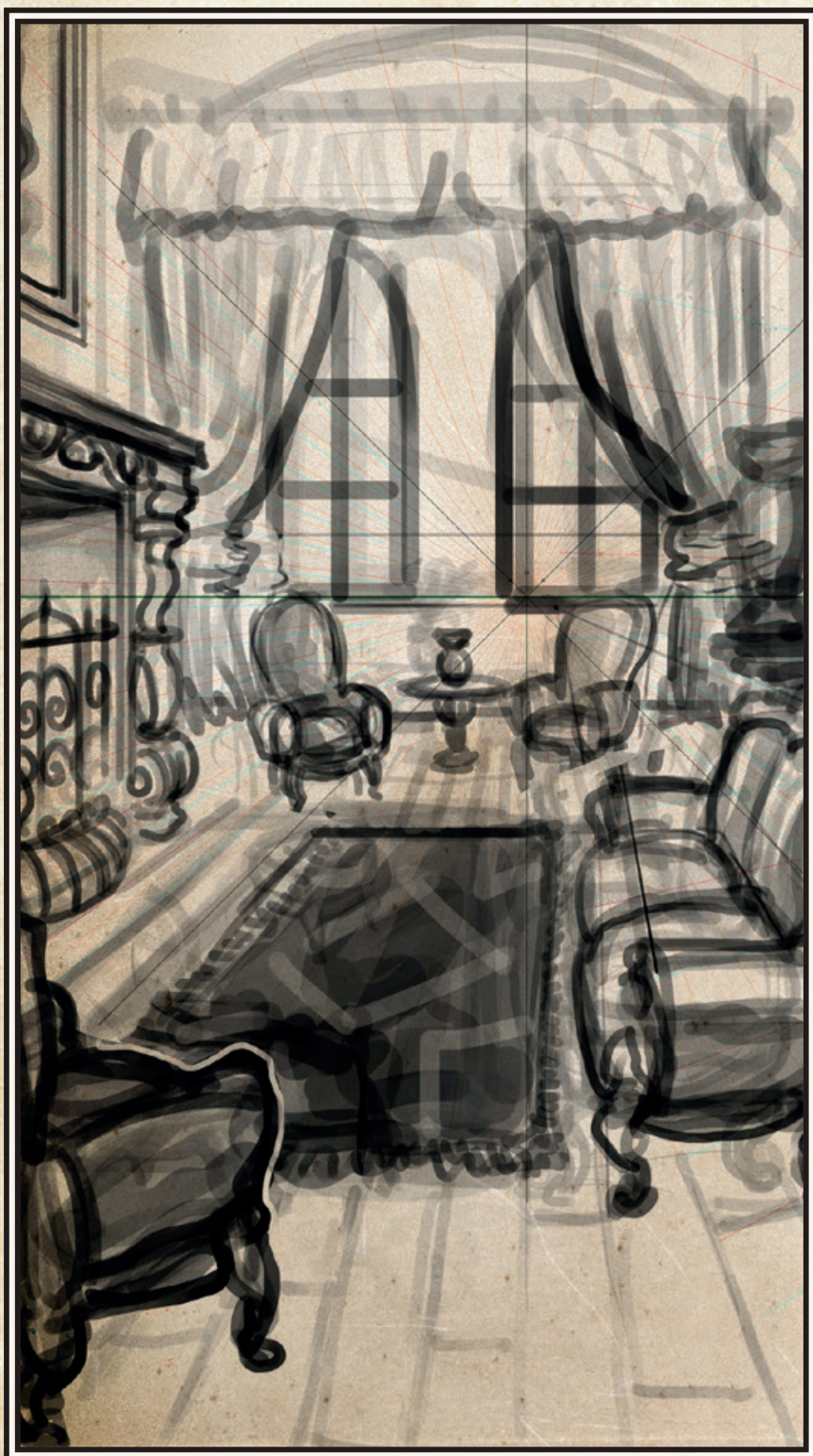
В первой версии сюжета поместье Бранте должно было располагаться за городом. Однако затем нам стало ясно, что персонажи должны всегда быть в гуще городской жизни, да и похвастаться богатством на начало истории они не могут.

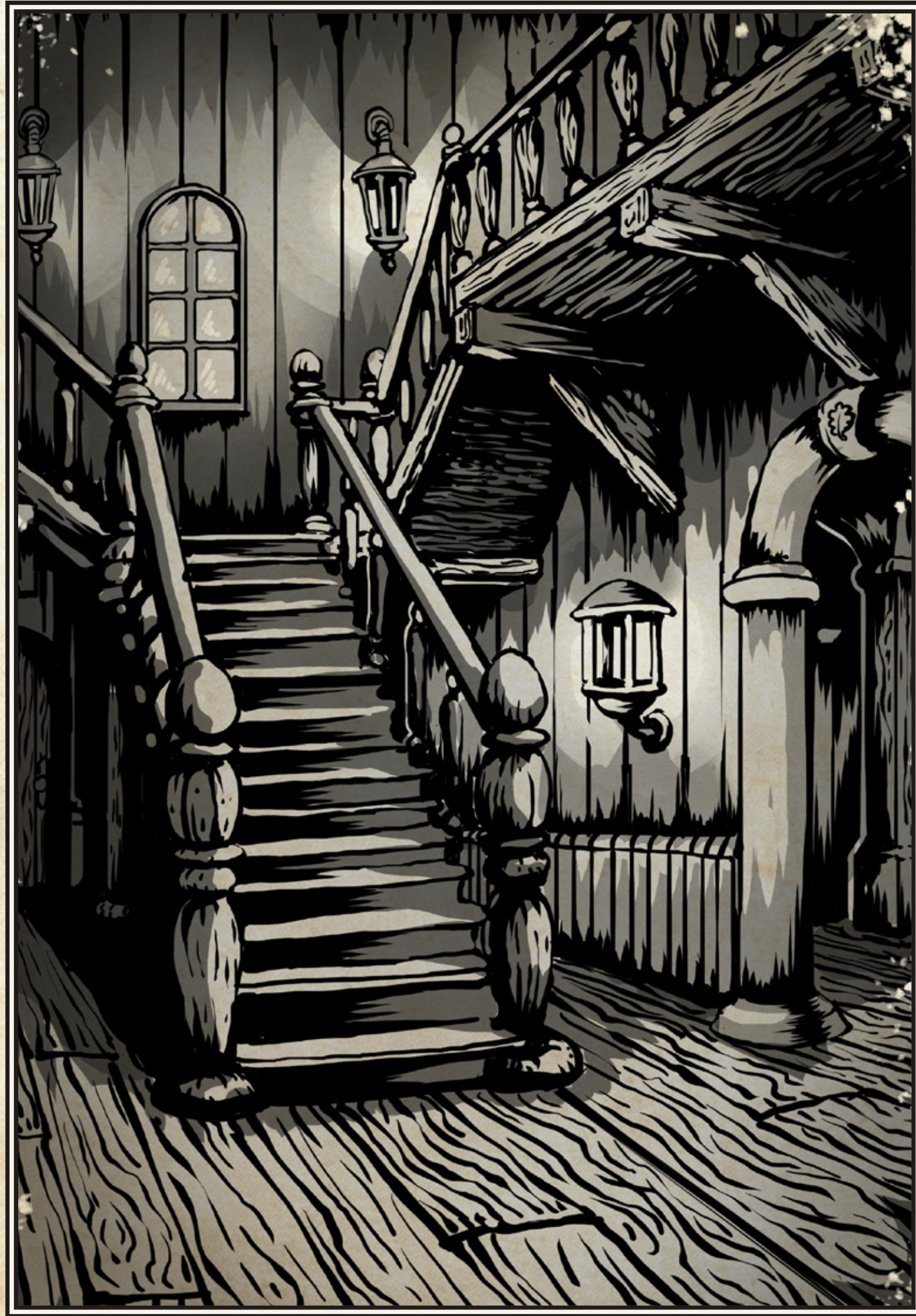


Так семья Бранте
переехала в
скромный особняк
в городе Анисотти.



ГОСТИНАЯ







Фёдор Слюсарчук, автор концепта и сеттинга:

«Как обычный человек становится исторической личностью? Какой путь он должен пройти, чтобы суметь изменить мир вокруг себя? Вот вопросы, которые мы хотели поставить перед игроками».

С этой идеей Фёдор пришел к давним друзьям из команды Sever, тогда работавшим над игровыми симуляциями для бизнеса и образования.

Вместе мы решили перейти к созданию собственных инди-игр. Так начался проект под рабочим названием «Талисман».



ГРЕГОР БРАНТЕ

Изначально это был портрет отца героя, Роберта Бранте. Однако в ходе работы над сценарием образ и характер отца сильно изменились, поэтому портрет был стал изображать деда, грозного Грегора Бранте.



ЛИДИЯ БРАНТЕ

Образ Лидии, набожной и смиренной матери семейства, был найден одним из первых и не менялся со времен первых прототипов.





ОТРОЧЕСТВО

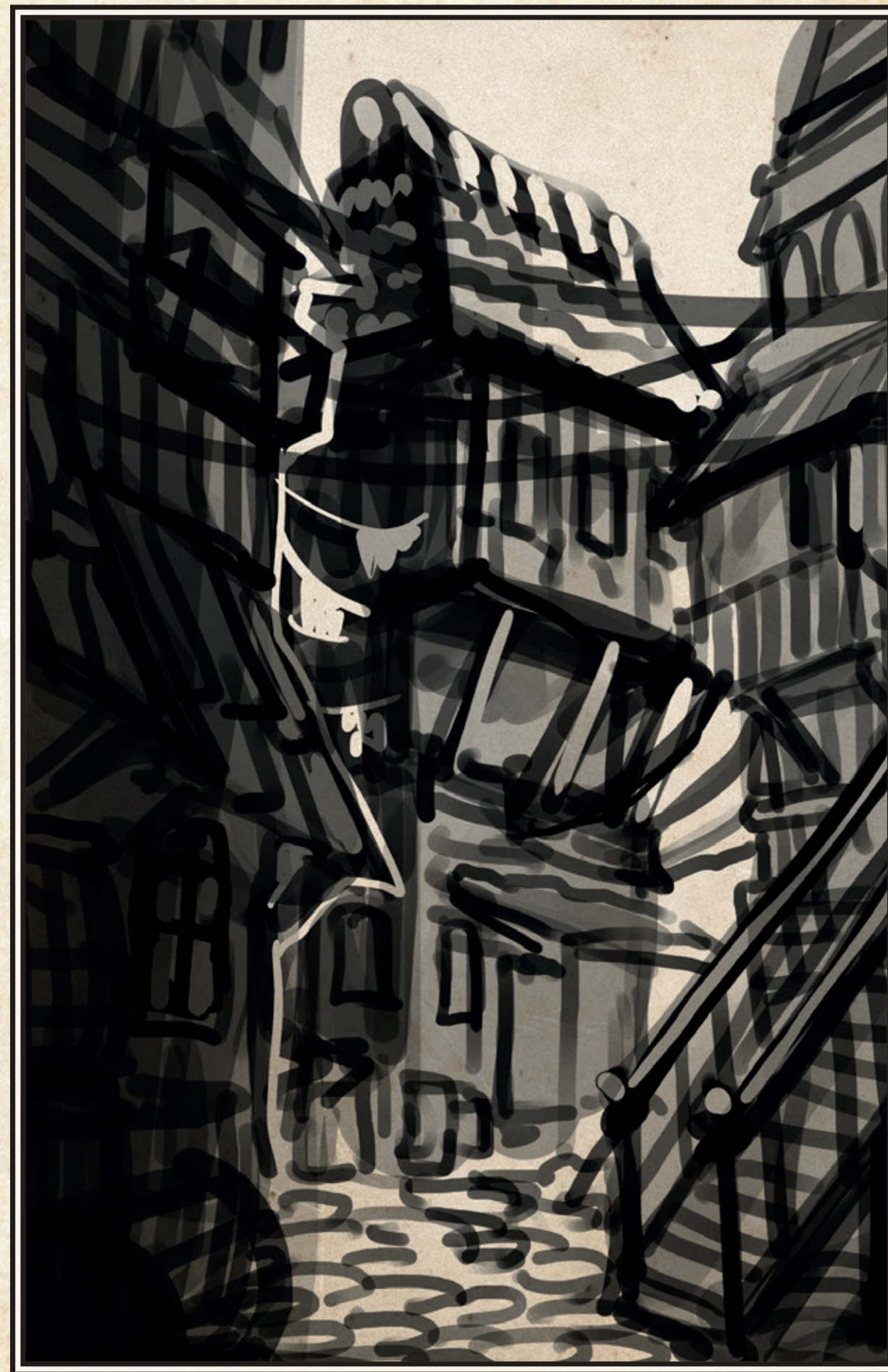
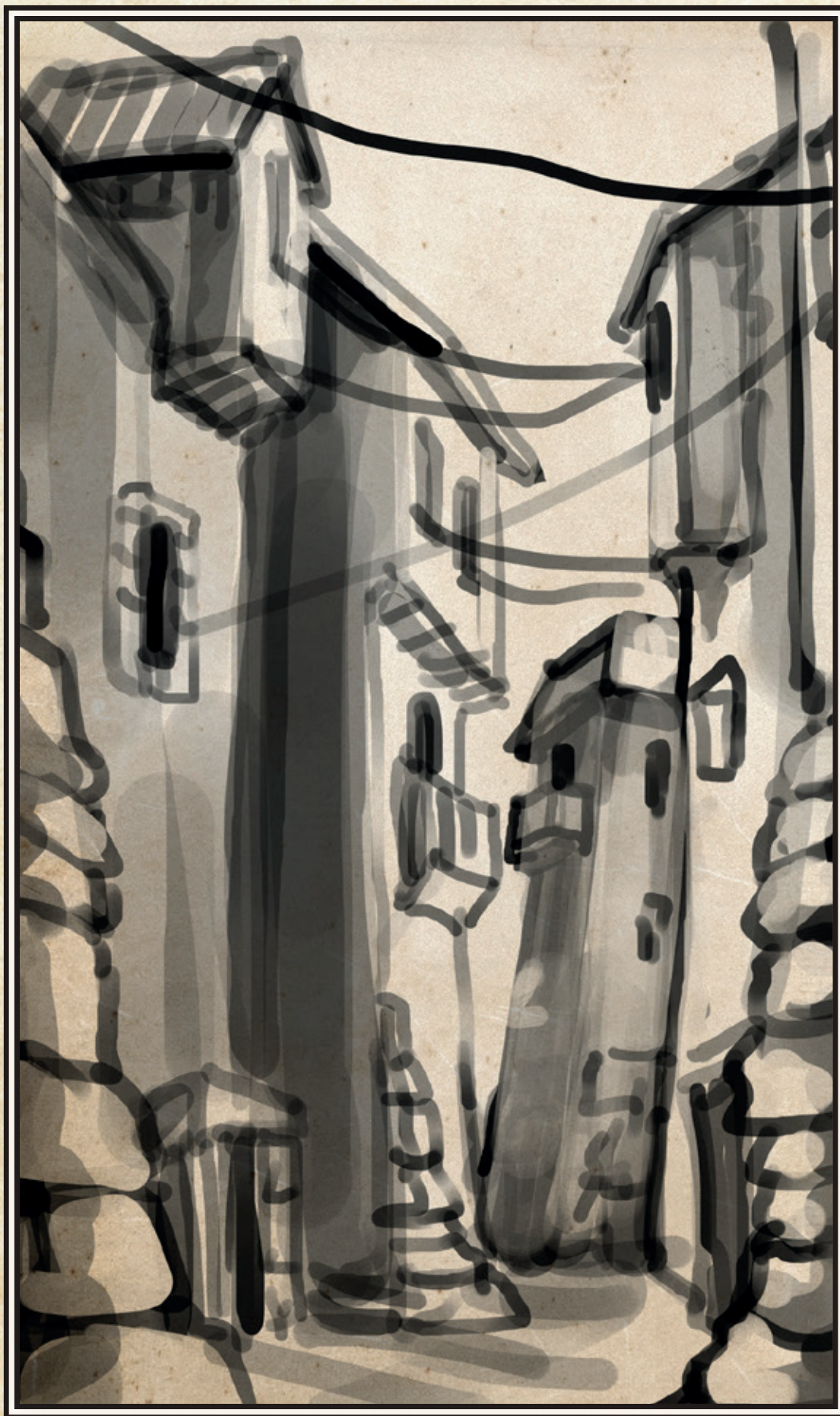


Чтобы каждый игрок создал собственного господина Бранте и его неповторимую жизнь, мы должны были выстроить большой и по-настоящему нелинейный сюжет.

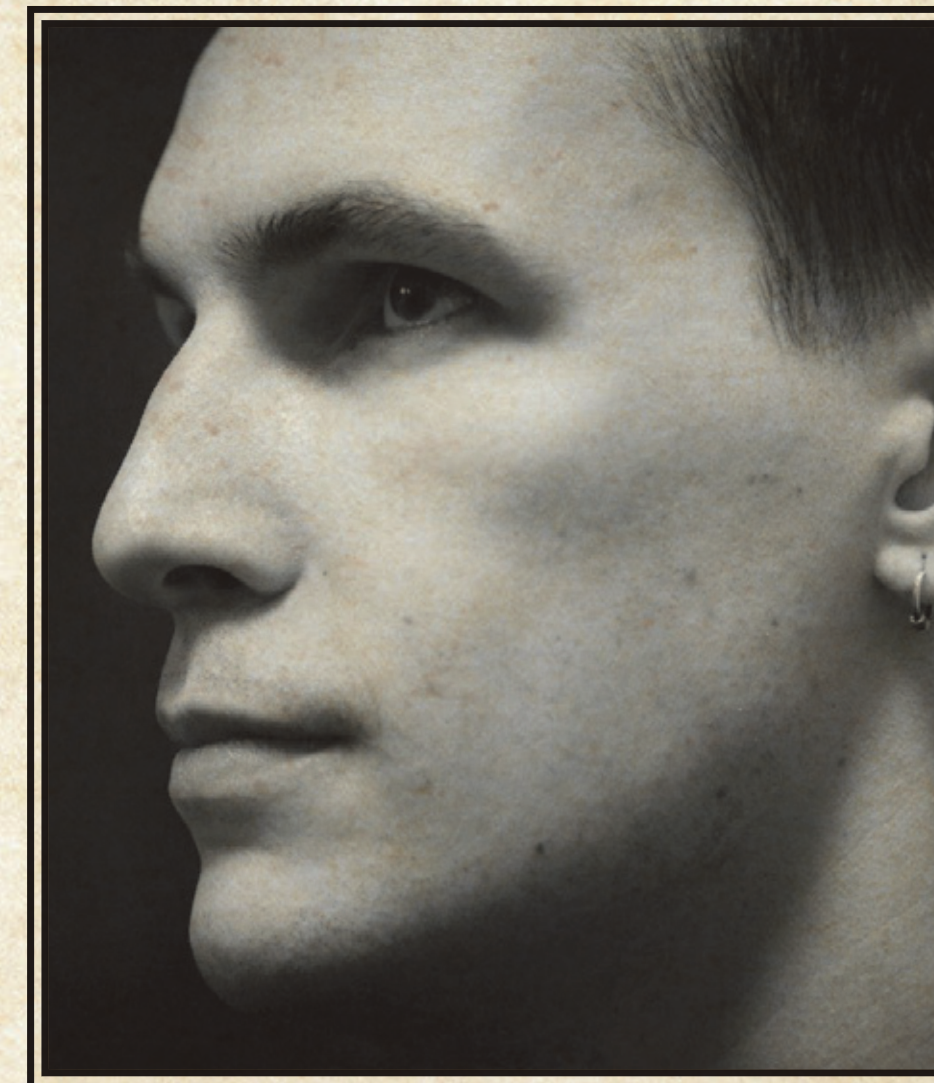
Ведь ваш герой может заслужить дворянский титул, получить сан священника или же остаться простолюдином — уже одна эта развилка в корне меняет всю историю!

Сценарий пережил множество драфтов. Над ним работало целых 8 человек — одни занимались общей структурой повествования, другие писали отдельные ветки и линии персонажей, третьи прорабатывали выборы и их последствия.

ТРУЩОБЫ АНИЗОТТИ



ЗОЛОТАЯ ПЛОЩАДЬ



Сергей «Чип» Аксенов,
ведущий гейм-дизайнер:

*«Мы всё время с трудом
балансируем между двумя
целями. У героя должно быть
как можно больше свободы
выбора и влияния на сюжет.
Но какие бы поступки вы ни
совершили, они всегда должны
складываться в цельную
историю».*



Белое древо



Самым сложным, конечно же, было собрать всё это воедино и избежать сюжетных противоречий. Расхожим выражением в команде стало «натянуть сову на глобус» — в нашем случае срастить поступок героя в сцене, его влияние на игровую систему и последствия для всего остального сюжета.

Но надеемся, что мы справились с главным — создать для вас целую жизнь, внутри которой вы сами постройте историю своего героя.



СТЕФАН БРАНТЕ

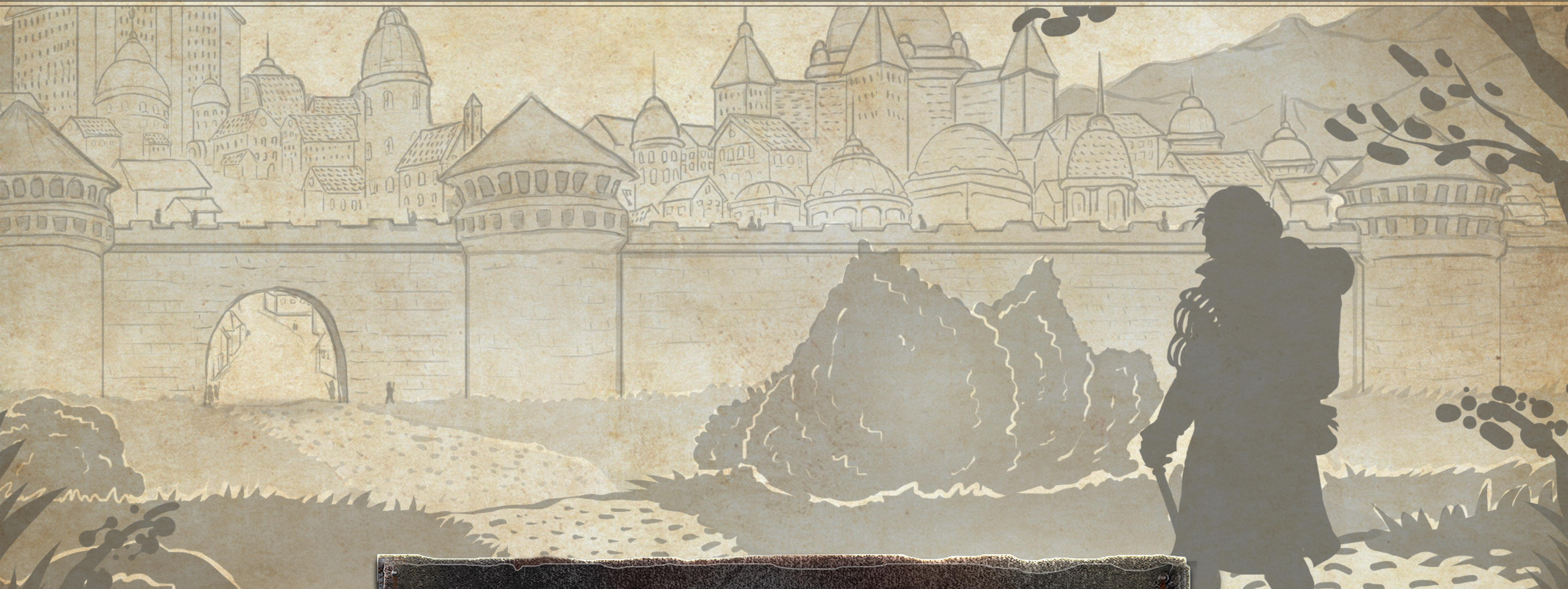
Старший брат растет и меняется вместе с героем, подчеркивая ваше одновременное взросление и ход времени.



ГЛОРИЯ

Судьба сестры главного героя складывается особенно тяжело. От ваших поступков зависит и то, как Глория будет выглядеть к концу истории.





ЮНОСТЬ



Мир, в котором живет господин Бранте, был придуман еще до начала работы над проектом. Блаженная Аркнийская империя была местом действия целой серии наших живых и настольных игр. У Империи уже были своя культура, религия и исторические личности.

Именно этот странный и жестокий мир стал сценой, на которой разворачивается трагическая история господина Бранте.

«Ты поставил крест на дворянстве меча, женившись на простолюдинке. Все потомки моего рода уже могли бы родиться благородными!»

*Грегор Бранте,
дед главного героя.*





Абсолютная власть достигла здесь своего апогея, а воля Богов неоспорима. Удел простого человека — работать и страдать, а за преступление не будет прощения ни до, ни после смерти.

Но даже этому миру не избежать перемен. Старая эпоха уже стоит на грани краха.

И ваш герой, повзрослев, неминуемо станет частью исторических событий.

СОФЬЯ

Образ соседской девочки, выросшей в непримиримую бунтарку, претерпевал множество изменений — пока мы неожиданно не нашли свою Софью в Евгении Патаракиной, одной из редакторов текста игры.



Кстати, свое имя героиня получила в честь Софьи Перовской, руководившей убийством российского императора Александра II.



ТОММАС ГЕРРО



Зачастую самыми удачными прообразами персонажей для нас становились знакомые нам люди.

Свое лицо взрослому Томмасу подарил Роман Седых, давний участник игр во вселенной Блаженной Аркнийской империи.





МИР



Хотя игра и принадлежит к жанру текстовых RPG, с самого начала проекта мы искали визуальное решение, которое бы подкрепляло сюжет и усиливало погружение.

На ранних порах мы перепробовали немало подходов к оформлению — например, экран в виде цветных витражей в церкви.

Однако вскоре мы нашли наш главный образ — книга, летопись жизни героя. С этого момента все стало на свои места: перелистывание сцен как страниц, экраны-закладки и, конечно, монохромные иллюстрации в классическом «книжном» стиле.

Мы хотели, чтобы даже сама книга словно откликалась на выбор героя — в моменты ссор ее углы рвутся, а когда идет схватка, кровь проливается и на страницы книги.

В работе над иллюстрациями мы вдохновлялись множеством источников — от старинных портретов работы Рембрандта и Веласкеса до лиц наших друзей, любезно согласившихся стать прообразами некоторых персонажей.

НА СЛУЖБЕ

В зависимости от избранного пути ваш господин Бранте проводит взрослую жизнь в совершенно разных местах — в Префектуре, в Палатах Инквизиции или в повстанческом подполье.





Мирная жизнь
на улицах
Анизотти



ОГЮСТЕН ЭЛЬ БОРН



Верховный судья Магры стал самым первым персонажем, которого нарисовал наш иллюстратор Антон Коломиец. Именно с него мы начали искать единый стиль наших героев.

Однако впоследствии Эль Борн смягчился и обрел менее суровый вид, чем на первых набросках.



СЕСТРА ЖАННА

Спутница героя-инквизитора изначально была изображена в платке, что позднее вызвало горячие споры в команде — светлые у нее волосы или же темные.

Сценарист Соня Долгих
настояла на светлых
волосах, поскольку уже
упомянула их цвет в
тексте.



ОКТАВИЯ МИЛАНД

Как и в случаях с Томмасом и Софьей, мы долго не могли найти для могущественной аркнийки живой и интересный облик, пока на эту роль не вызвалась Юлия Огурцова, один из менеджеров проекта.



Но Октавию ждал еще ряд важных метаморфоз — и в визуальном плане, и в сюжете самой игры.





ВОССТАНИЕ



Игра находилась в разработке два с половиной года — гораздо дольше, чем мы исходно рассчитывали. Проект задумывался как небольшая нарративная игра, состоящая из маленьких сцен.

Однако амбиции «Жизни и страданий» быстро росли. Вскоре мы поняли, что замысел диктует нам свои условия, и мы уже создаем целый интерактивный роман, по объему не сильно уступающий «Войне и миру».

Справиться с таким ростом масштаба было непросто. Сюжет разрастался, переплетался и требовал учета все большего числа выборов героя, а вслед за этим усложнялись механики и функционал всей игры. Порой казалось, что мы запутались в хитросплетениях собственного сценария, как в паутине.

Однако мы были твердо намерены довести игру до конца, как бы трудно это ни оказалось. Настойчивость все же принесла свои плоды — сначала мы провели успешную крауд-кампанию, а затем заключили контракт с издателем. Это позволило нам не только завершить проект, но и вывести его на совершенно новый уровень.

То, что в «Бранте» поверили другие люди, убедило нас, что столько сил в игру мы вложили не напрасно.







ОТЕЦ ЛЕННАРТ

В исходном сеттинге этот герой был известен как «отец Мартин», но такая отсылка к лютеранству показалась нам уж слишком прямолинейной.

Однако сходство с Мартином Лютером неизбежно проникло в образ Леннарта.



ДОРИЙ ОТТОН

В ранней версии сюжета Оттон был лишь сыном военачальника провинции. Однако старший Оттон в итоге оказался лишней фигурой, и высшую военную должность занял сам Дорий.



Лицо для Оттона мы взяли у еще одного ветерана живых игр по Блаженной Аркнийской империи, Ильи Карева.



ГАЙ ТЕМПЕСТ



Изначально вместо Гая Темпеста в сюжете должен был играть бóльшую роль его брат Корнелий.

Однако Корнелий и его трагическое превращение в палача всей Империи все же остались за кадром истории господина Бранте.



Мы пишем эти строки в волнующем ожидании скорого выхода игры. Все демоверсии «Жизни и страданий» были приняты игроками очень тепло и даже восторженно.

Но оправдает ли ваши ожидания полная история господина Бранте? Оставит ли след в ваших душах и сердцах? В конце концов, это игра о поражениях, трудных выборах, жертвах и разочарованиях...

«Я слишком поздно поняла, кто ты такой на самом деле, Бранте. Как жаль...»

Софья

Но все же мы верим в главное — что она вызовет в вас сильные чувства и заставит задуматься о действительно важных вещах. И тогда мы будем знать, что «Жизнь и страдания господина Бранте» прошли не зря.

