

Ю. Ф. Шпаковский, доцент, канд. фил. наук  
О. Г. Барашко, доцент, канд. техн. наук  
М. Д. Данилюк, аспирант  
(БГТУ, г. Минск)

## **ОСОБЕННОСТИ АДАПТАЦИИ ЛИТЕРАТУРНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ ДЛЯ СЦЕНАРИЯ ВИДЕОИГРЫ**

Сегодня функционирование адаптированных литературных произведений чрезвычайно широко. Например, издание адаптированных вариантов текста для малоподготовленной аудитории или подготовка текста киносценария, основанного на художественном литературном произведении. Однако одним из развивающихся и малоизученных направлений адаптации текста являются сценарии видеоигр, которые базируются на художественной литературе.

Адаптация литературного произведения для сценария — это интерпретация художественного текста средствами другого медиа. Ключевым элементом любой текстовой адаптации является трансформация текста. Текст первоисточника — это исходная точка, а текст-трансформ, отличающийся от оригинального произведения, — конечная.

Применительно к литературным произведениям выделяется несколько уровней трансформации текста. К примеру, уменьшение или увеличение объема исходного текста, замещение оригинальной текстовой единицы другой, сходной по смыслу, или изменение местоположения фрагмента текста и т.д. [1]. При адаптации романа, рассказа или повести в формат видеоигры ключевыми являются лишь: изменение структуры текста, а также увеличение и уменьшение объема первоисточника, то есть включение в его состав новых текстовых компонентов.

В качестве примера игровой адаптации, где представлены и изменение структуры текста, и увеличение его объема, рассмотрим видеоигру в жанре квест «Отель «У погибшего альпиниста»», основанную на одноименной повести братьев Стругацких.

Сюжет этого детектива с элементами научной фантастики рассказывает об инспекторе полиции Петере Глебски, который прибывает в отель «У погибшего альпиниста», расположенный в отдаленном горном районе. Однако ввиду определенных обстоятельств — внезапно обнаруженного трупа — инспектор вынужден задержаться в гостинице надолго. Вернуться в город или вы-

звать помощь нет никакой возможности, так как лавиной завалило единственный выход из долины, и инспектор в одиночку берется найти убийцу [2].

Сценарий видеоигры от украинской студии Electronic Paradise максимально приближен к сюжету одноименной повести братьев Стругацких, однако, наряду с оригинальной веткой сюжета, описанной в повести, разработчики внесли два альтернативных варианта развития событий.

Таким образом, можно отметить, что при работе над адаптацией «Отеля «У погибшего альпиниста»» был увеличен объем текста путем введения в повествовательную ткань произведения новых структурных элементов. На уровне всего произведения это находит отражение в развитии основной и альтернативных сюжетных линий. На уровне отдельных его фрагментов, например, в возможности выбора вариантов ответа во время сцен-диалогов с другими персонажами.

Например, уже в самой первой сцене, когда Петер Глебски прибывает в отель, его встречает хозяин гостиницы Алек Сневар и рассказывает историю о погибшем альпинисте, игрокам предлагают на выбор две возможные ответные реплики: «Вам привет от инспектора Згута!» и «Может, сначала зарегистрируете меня?». Первая реплика — прямая цитата из произведения — приведет к развитию диалога, который будет дословно цитировать текст повести. Вторая реплика — альтернативный вариант ответа — позволит пропустить этот диалог и продвинуться дальше по сюжету.

Говоря об уменьшении исходного текста, в качестве примера можно рассмотреть эпизод с лыжами из начала игры. В повести читатели прочитают следующий текстовый фрагмент: «Высокие ноздреватые сугробы по сторонам крыльца были утыканы разноцветными лыжами — я насчитал семь штук, одна была с ботинком». В видеоигровой адаптации этот отрывок текста отсутствует, однако перед входом в отель игрок может заметить ровно семь лыж, воткнутых в землю, на одной из которых надет лыжный ботинок. В целом, в игре многие текстовые описания (например, того же отеля) были заменены визуализацией данных отрывков. Подобный подход — использование игрового окружения в повествовании — является одним из ключевых способов рассказа истории в видеоиграх.

Изменение структуры текста, в свою очередь, связано с необходимостью введения в игру различных интерактивных эле-

ментов, при взаимодействии с которыми игрок получал бы необходимую для него информацию. Например, в повести братьев Стругацких, когда главный герой попадает в номер погибшего альпиниста, то описание всего происходящего в комнате подается через его диалог с владельцем отеля. В игре же игрокам предлагают взаимодействовать с различными объектами, при этом последовательность, в которой они будут изучать предметы, находящиеся в комнате строго не задана. Естественно при изучении каждого из объектов, представленных в номере погибшего альпиниста, их описание будут почти дословно цитировать оное из повести. Кроме того, в отличие от повести в игре в комнате присутствуют и другие предметы, отсылающие нас к более поздним отрывкам из первоисточника: например, потерянные туфли господина Дю Барнсторка.

В целом, на примере игровой адаптации «Отеля «У погибшего альпиниста»», можно отметить, что литературные произведения могут быть перенесены в формат видеоигры. Однако при адаптации художественного текста, необходимо учитывать следующие параметры: игровой жанр, определяющий геймплейные механики, необходимость создания интерактивных элементов, использование игрового окружения в повествовании и предоставление игроку иллюзии выбора.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Вейзе А. А. Чтение, реферирование и аннотирование иностранного текста / А. А. Вейзе. — М.: Высшая школа, 1985.
2. Стругацкий А., Стругацкий Б. Отель «У погибшего альпиниста» / А. Стругацкий, Б. Стругацкий. — М.: Знание, 1982.

УДК 004.738:378

Е. Э. Щигельская, магистрант каф. РИТ  
(БГТУ, г. Минск)

#### **САЙТ ВУЗА: ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ПО ПРОЕКТИРОВАНИЮ**

Интернет, как универсальная коммуникационно-информационная среда, содержит комплекс своих специфических информационных технологий. При разработке и внутреннем мониторинге вузовского веб-сайта необходимо учитывать следующие