Перечитывая некоторые квесты, написанные игроками, я заметил, что ошибки и недочеты, как правило, похожи друг на друга, вплоть до полной идентичности. Посему я решил написать небольшое пособие, в котором я постарался изложить все то, что я знаю о написании квестов. Надеюсь, оно поможет авторам, и сделает наш мир чуточку лучше.  Поехали! =)

1. Название квеста
Как корабль назовете – так ко дну он и пойдет. Впрочем, дать название не так уж и сложно – нужно всего лишь выложить в двух-трех словах основную идею квеста.

2. Требования для взятия квеста.
Здесь все просто – под какой уровень квест заточен – тот уровень и указывается минимальным. С фракционной репутацией, принадлежностью к профессии и т.п. все достаточно ясно – чем квест специфичнее, тем большими требованиями он обрастает. Согласитесь, важное боевое задание командование поручит проверенному профессионалу, а не первому встречному.

3. Таймаут перепрохождения квеста.
Открою важный секрет: Если квест одноразовый -  таймаута нет! Да-да, это шокирует. В случае если квест повторяемый, то тут следует учесть, что длительность таймаута прямо пропорциональна награде за прохождение (т.е. чем вкуснее награда, тем реже ее можно получить, иначе слипнется).

4. Описание квеста в КПК.
Всем известны сублиматы, размещаемые на задней обложке многих изданий. Так вот, описание квеста в КПК – это то же самое. Коротко, сухо и по делу. Лично я считаю, что в данном тексте следует указать завязку и (максимум) первый этап квеста. Эдакая затравка. Впрочем, никто и ничто не мешает коротко пересказать весь квест. Только учтите, что это, скорее всего,  поубавит интереса у игроков. Знать будущее не есть хорошо.

5. Список этапов квеста в КПК.
Один из самых, нет, даже самый важный пункт. Описывая этапы необходимо ясно видеть перед собой весь квест – от начала и до самого конца. Список этапов – это скелет квеста, его опора и фундамент. Все возможные ответвления, альтернативные пути, препоны и прочее обязательно должны быть отражены.

Кроме того, это еще и сборник подсказок (hints) для игроков. В любой момент и на любом этапе, если игрок забыл куда ему идти и что делать, он откроет этот список. И ваша, уважаемые авторы, задача сделать так, чтобы, закрывая КПК, игрок не задался вопросом «И чо?».

6. Список NPC.
Здесь необходимо включать фантазию и воображения. Я все чаще замечаю, что очень многие авторы испытывают затруднения при подборе имен для NPC (сталкер по кличке Сталкер не даст соврать). На самом деле все просто – найдите в интернете список имен и фамилий и действуйте по принципу на кого Рандом укажет. Есть еще другой вариант, но он уже для больших извращенцев – оглядитесь вокруг и используйте для имени первое что попалось на глаза. Например, некий Уолл Чэйр получается, если на глаза попадется кресло, стоящее у стены (Wall Chair, англ.). Ну и высшим, на мой взгляд, пилотажем будут «говорящие фамилии» (доктор Гепатитов, профессор Штепсель, майор Дубовый и т.д.).

Большую роль в формировании NPC играет его «инфа», которую вы вольны заполнить или оставить пустым. Учтите, что NPC с белым пятном в «инфе» – это человек без прошлого. Информация добавляет NPC жизни, рассказывает игрокам маленькую, но все-таки историю о человеке, пусть и с мозгами из нулей и единиц.

Также скажу пару слов о гардеробе. Еще немного уникальности и реалистичности получит NPC, которому вы самолично подберете экипировку. А выбор нынче велик.

7. Список квестовых предметов.
По возможности старайтесь использовать предметы, которые уже есть в игре. Не стоит нагружать художника сверх необходимого. Если предмета в игре нет, а он непременно нужен – необходимо не только указать его название, но и описать его. Причем, описывать надо дотошно и во всех деталях. Согласитесь, что «Продолговатый предмет, имеющий снизу три ножки, разноцветные лампочки по бокам, и параболическую антенну сверху» намного понятнее чем «Ну такая серая штуковина с загогулиной и тарелкой наверху».

8. Диалоги
Если список этапов был скелетом, то диалоги – это мышцы и кожа квеста. Причем, диалоги имеют намного большую функциональность, нежели кажется на первый взгляд. Различные задачи, загадки, шифры, криптограммы и многое другое – все это возможности диалогов. Те, кто еще не забыл что такое текстовые квесты (если забыли – переиграйте Космических Рейнджеров) меня поймут.

Теперь о вершине айсберга и, по совместительству, внешней оболочке квеста. Диалоги должны быть понятными и максимально приближенными к реальности. Все зависит от конкретного NPC, с которым диалог происходит. Ученый будет сыпать научными терминами, бандит будет употреблять сленг. Все просто. Также важна сама ситуация – например, если у NPC что-то украли и ему нужна ваша помощь, он это выразит минимумом слов и в соответствующей манере. Главное – это ясно представлять себе ситуацию и собеседника.

Но и это еще не все – необходимо еще увиденное передать. И в этом нам поможет великий и могучий русский язык. Ошибки и опечатки встречаются у всех – это нормально. Но самые явные и поверхностные необходимо отсекать самолично – во-первых, это упростит работу администрации и перманентно ускорит процесс реализации вашего квеста, а во-вторых, скажется на гонораре. Устранить заметные ошибки просто – достаточно всего двух действий: а) пропустить текст через «проверку правописания» текстового редактора Word, и б) Хотя бы один раз внимательно (!) прочесть написанное. Эти простые действия позволяют значительно улучшить качество диалогов, поверьте.

9. Карта боя.
Лучше когда она есть. Особенно необходима карта боя в тех случаях, когда сражение происходит в определенном месте (база рейдеров, подземная лаборатория, в берлоге и т.п.). Если сам квест предполагает, что место боя случайно (участок леса, случайная штольня и т.д.), то и карта боя необязательна.  Но, повторюсь еще раз, лучше когда карта боя есть.

10. Награда.
Халявы не будет. Совсем. Это следует помнить, при назначении награды. В остальном – база игровых предметов широка и дна ее не видать. Здесь опять-таки действуют законы формальной логики – доктор наградит аптеками, военный оружием, милая девушка вирусом X. Медные монеты за квест не выдают, это дурной тон. Если желание наградить в денежном эквиваленте непреодолимо – выдавайте перк-монеты из расчета 1 к 3.

И пара слов об опыте. Опыт выдается по пяти уровням сложности. Невероятно, но факт – критерии сложности определяются автором без указания причины. Приведу здесь свою личную градацию, но учтите – это моя, сугубо субъективная оценка «на глаз»

1-й уровень сложности. Квесты типа пойди-принеси. Боев нет, думать практически не надо.
2-й уровень сложности. Простые квесты по доставке, но предмет необходимо доставать путем непродолжительного боя с монстрами.
3-й уровень сложности. В квесте есть несколько боев, нетрудные задачи и как минимум один альтернативный путь решения.
4-й уровень сложности. Квест сложный, заданий много и все они разные, есть бои и дальние переходы, сложные задачи.
5-й уровень сложности. В квесте есть все, перечисленное для 4-го уровня сложности, но всего этого больше, горше и толще. Также – заключительный квест длинных цепочек; квест с элементами PvP.

За сим откланиваюсь, и надеюсь что данное пособие вам поможет в написании увлекательных и нетривиальных квестов.