

АРТБУК

КАМИ- ЗОВ ТЪМЫ

Авторы-составители:
Маргарита Дробот, Лола Мирзоева



Москва
2026



Содержание

08 Предисловие

12 Интервью:

- 12 **Александра**, сценаристка
- 38 **Ирина**, артлид
- 56 **Дмитрий**, композитор
- 62 **Александра**, художница
- 82 **Елена**, художница
- 90 **Кристина**, художница
- 110 **Софья**, художница
- 118 **Мицык**, художница

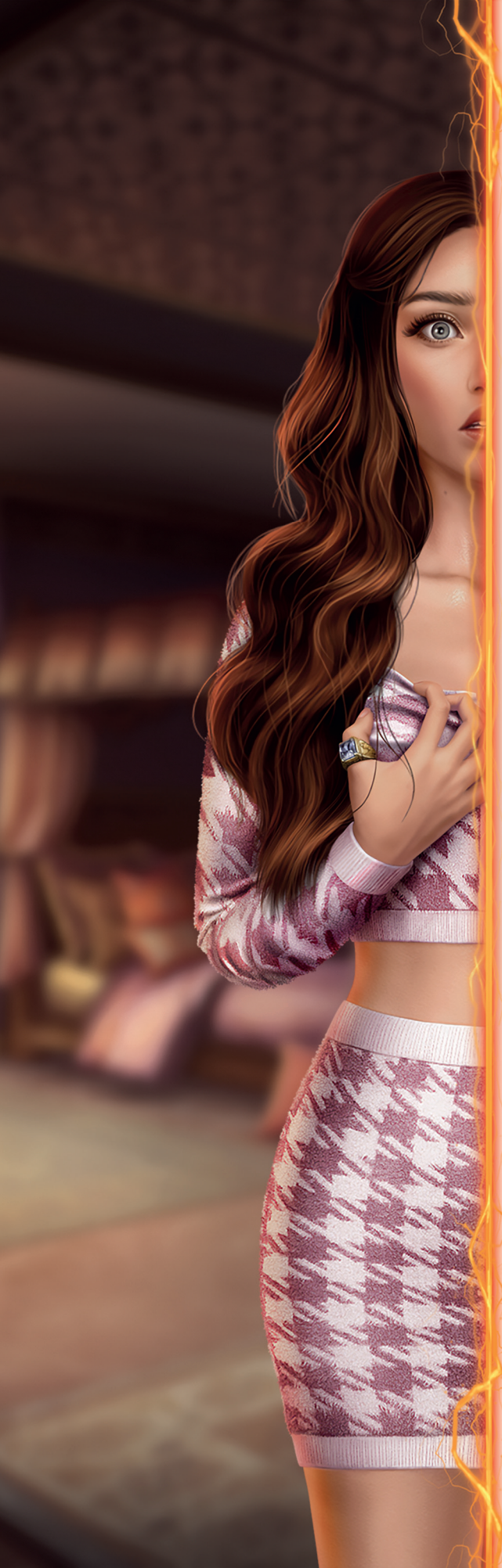
128 **Советы начинающим художникам и сценаристам**

132 **От остроты до сласти**

- 134 **Калькутта**
- 136 **Богиня Кали**
- 140 **Кали-Юга**
- 142 **Традиционный наряд**
- 146 **Традиционные украшения**
- 150 **Цвет Индии**
- 152 **Праздники**
- 154 **Кали-Пуджа**
- 156 **Дома Индии**
- 160 **Рынок**

164 **Рецепты**

170 **Благодарности**



Предисловие

Привет! Спасибо, что ты с нами!

Эту книгу создали две команды — команда «Клуба Романтики» и команда «Эксмо». Мы старались передать нашу любовь и к «Клубу Романтики», и к его историям, и к нашим читателям.

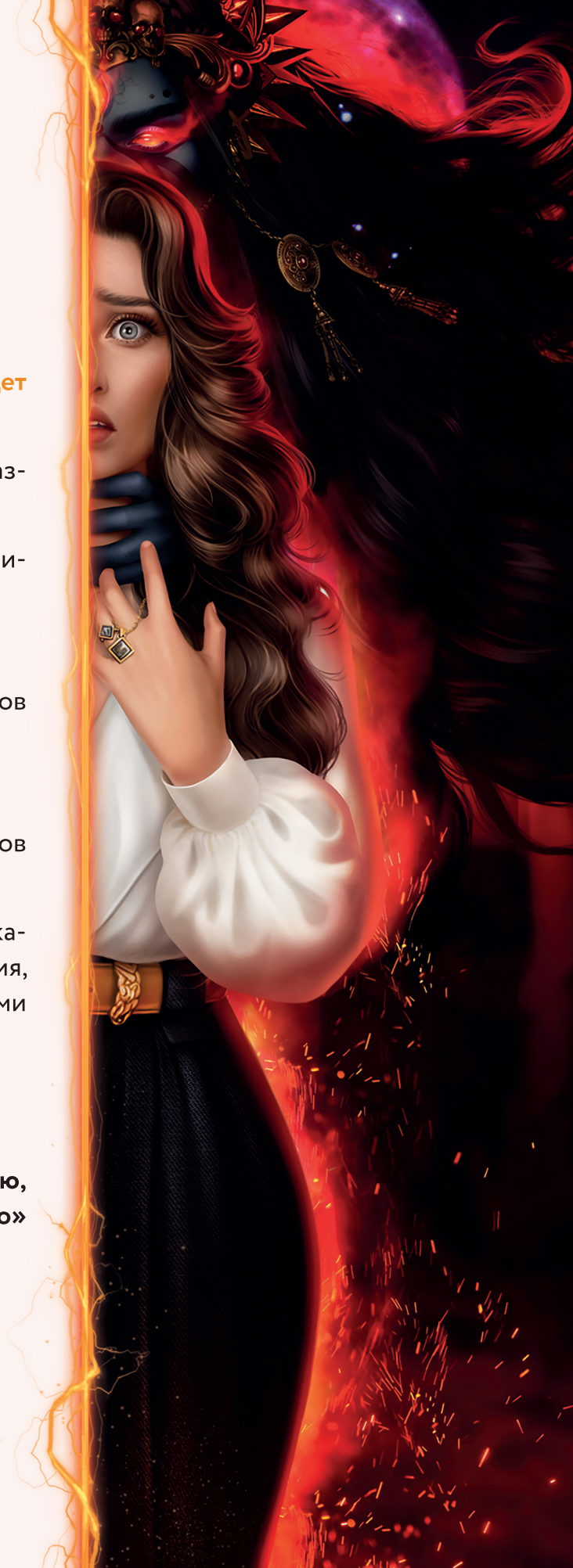
Эта книга для фанатов — искренних, открытых, настоящих. И работали над ней тоже фанаты. Мы вдохновлялись, открывали для себя новую информацию о любимой истории и просто наслаждались процессом.

Если бы кто-то спросил, что такое «Клуб Романтики», каким был бы твой ответ? Это одна из самых популярных интерактивных игр, сборник интереснейших романтических новелл, в которых каждый игрок становится частью истории и влияет на сюжет. Вот уже несколько лет это культурный феномен: у игры миллионы поклонников по всему миру. Это способ отдохнуть и на время сбежать в другие миры. Это источник вдохновения для творческих людей. Это фантастические вселенные. Яркие герои. Интриги. Тайны. Юмор. Поддержка. Сообщество. Думаем, что для каждого из нас «Клуб Романтики» — это что-то свое, особенное.

Теперь о самом интересном: что же ждет тебя дальше?

- ◆ Уникальная информация об этапах разработки игры в «Клубе Романтики»
- ◆ Иллюстрации, вдохновленные историей Амалы в чарующей Индии
- ◆ Новые факты о создателях новеллы
- ◆ Анализ деталей, артефактов и символов культовой новеллы
- ◆ Рецепты по вселенной игры
- ◆ Очень личные советы от разработчиков по работе и творчеству
- ◆ Команда станет ближе! Они расскажут о своем пути, источниках вдохновения, рабочем процессе и поделятся приемами на каждый день
- ◆ И конечно, никуда без сюрпризов!

**С любовью и благодарностью,
твои «Клуб Романтики» и «Эксмо»**





!

**Ниже ты найдешь
пояснения терминов,
которые встретишь позже.**

Артлид

Арт-директор — начальник художественного либо иного творческого отдела или медиа-проекта.


6

Сценарист

Автор сценария для фильма, телесериала, киносериала, мультфильма, спектакля, компьютерной игры.

Технический (гейм) дизайнер

Занимается отрисовкой технических эскизов в компьютерных программах.



Джун/junior (младший)

Это сотрудник, который знаком с теорией и практиковался пока только на простых задачах.


Геймдев

Разработка игр.

Аутсорс

Передача организацией на основании договора определенных видов или функций производственной предпринимательской деятельности другой компании, действующей в нужной области.





Александра
сценаристка

Как вы попали в команду КР?

Как и многие, выполнив тестовое задание.

Когда вы начали писать?

С самого раннего детства. Иначе голова кипела от обилия фантазий, которые требовали выхода. Если не писала, то рисовала.

Какими писателями вы вдохновляетесь? Поделитесь, пожалуйста, любимыми жанрами или произведениями.

Джордж Мартин (цикл «Игры Престолов») и Глуховский («Будущее», «Пост») — из современных. Шарль Бодлер (сборник «Цветы зла»), Мопассан (любой сборник) и Лермонтов (люблю нежнейше) — из классики. «Валькирия» Марии Семеновой — тоже любовь, это наша женская библия в семье, каждая женщина не менее двух-трех раз прочитала эту книгу. Странный разброс... но это мои любимчики!

10

Как выглядит ваше рабочее место? Есть ли какие-то ритуалы, без которых не обходится начало работы?

Я люблю свое рабочее место. На столе у меня ежедневник, куда записываю дела, компьютер, на котором работаю. Планшет, где рисую, если что-то нужно показать художникам наглядно. На стене висит доска, куда прикрепляю заметки по сюжету либо распечатки с персонажами и их пронумерованные эмоции — удобно для работы со сценами и когда в коде проставляю эти самые эмоции. Ритуал всегда один: взять кофе, сесть за стол, подумать о жизни, проверить чат с игроками, все ли там в порядке. Потом отвечаю на рабочие сообщения. А дальше — смотря что стоит по списку. Все, что нужно сделать за день, записываю, иначе забуду, обычно у меня куча работы.





Как для вас начинается создание новеллы для «Клуба Романтики»?

Любая история начинается с выбора сеттинга и разработки дизайнерского документа. Я люблю работать с экзотическими культурами. Выбираю одну и начинаю развивать тему дальше: герои, основной смысл истории.

В отличие от обычного писателя, который пишет линейное произведение, автор интерактивной новеллы должен придумать не только основной сюжет, но и всевозможные ответвления. Как прорабатывается логика веток в истории? Не путаются ли в голове все варианты?

Конечно, всегда можно запутаться, мы просто люди, в конце концов. Меня окружает миллион заметок на ту или иную тему, есть планы на каждую ветку: как, в каком темпе и стиле она будет развиваться. Приходится продумывать последствия любого выбора, а также всегда просчитывать статьи (накопленные игроком баллы), которые обязательно должны влиять на сюжет. Читатель должен чувствовать, что это игра и его выбор — решающий. Интерактивность, «тыкабельность» — основной момент. Дело кропотливое, но мне нравится.

Может ли так получиться, что какие-то моменты новеллы изменят по желаниям фанатов?

Да, сюжет может быть гибким. У меня есть на этот случай три правила: 1) всегда есть основной костяк сюжета, который я никогда не меняю; 2) я не добавляю любовные ветки с персонажами, с которыми не вижу развития и не чувствую «химии», даже если очень просят; 3) любое изменение должно быть логичным, вписываться в сюжет. Если желание игроков не соответствует этим правилам, увы, оно сделает историю только хуже.

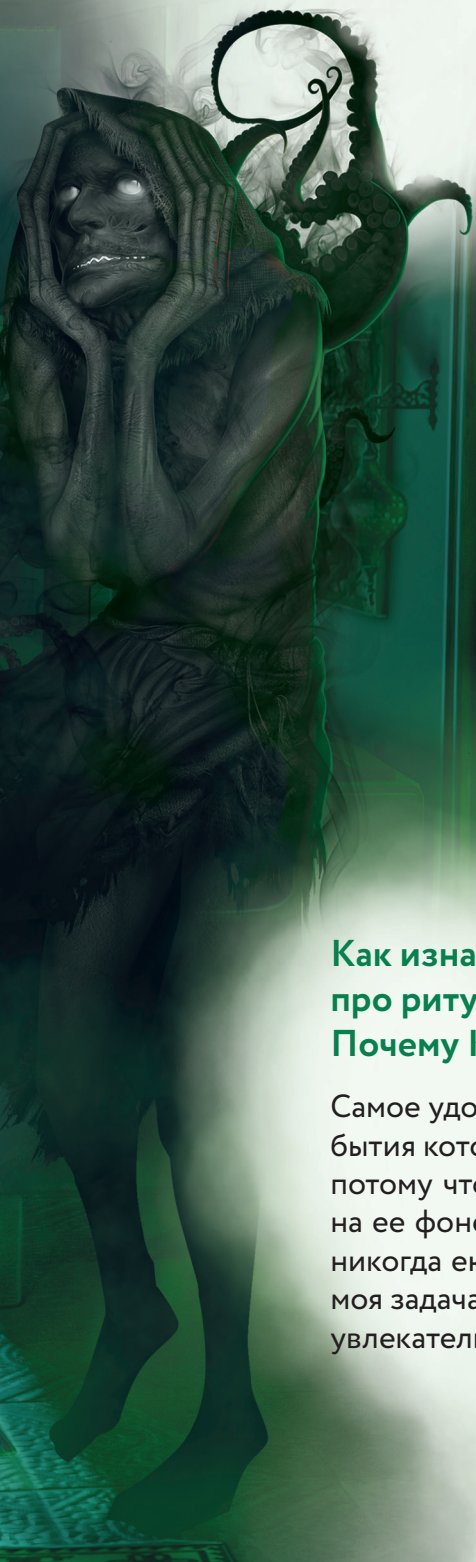


Каким был ваш самый сложный момент в работе над сценарием?

Наверное, разработка финала. Комбинация пяти разных статов дает выход на множество концовок, а потом все эти концовки умножаются на количество фаворитов. Плюс на финал влияют не только накопленные статьи, но и сделанные в прошлом выборы. Не знаю, что пугает в этом больше всего: то, что это надо продумать и прописать, или гигантский код, который тоже надо делать мне и не запутаться, чтоб все работало.

Что вдохновляет на создание страшных, мистических сцен?

Моя любовь к жанру ужасов, наверное, и желание с извращенным удовольствием проживать страх и боль вместе со своими героями. Люблю говорить, что из всех чудовищ на свете страшнее всего люди. А потому и самые жуткие моменты истории я связываю с ними.



Как изначально был выбран сюжет про ритуальные убийства в Индии? Почему Калькутта 80-х?

Самое удобное в историческом смысле время, события которого хорошо легли под сюжет. Индия — потому что это интересно, а уж кровь и убийства на ее фоне — вообще восторг. Я знаю, что многие никогда ею не интересовались, но в этом и лежит моя задача — презентовать и адаптировать сеттинг увлекательно и ярко.

О чем вы подумали, когда впервые увидели физическое воплощение своей истории?

«Вау...» А потом: «Но вот тут бы поправила... и тут...» Я почти никогда не перепрохожу свои истории. «Кали: Зов тьмы», например, я проходила один раз из необходимости тестирования. Иначе начну замечать все косяки, сделанные в прошлом.

Чем вы вдохновляетесь, придумывая характер для персонажей? Есть ли стандартный шаблон, в который вы вносите свои личные правки, или же за основу берутся какие-то личности? Есть ли общая стратегия у команды?

За продумывание всех деталей отвечает сценарист. Работая с основными персонажами, я сначала создаю главную изюминку героя, его имя, характер, пока размышляю — всегда рисую, чтобы мысли выливались в образ. Когда наброски сделаны, начинаю углубленную разработку. Я не беру за основу какие-то личности, потому что у меня в голове полно своих собственных идей и я хочу работать только с ними.

Вы изначально знаете, сколько будет сезонов в истории, и намечаете сюжет для каждого?

Да, все прописываю заранее. Беспечность тут не очень уместна, когда у нас такая огромная аудитория, это ответственность. Любые косяки обязательно заметят.

Тестируете ли вы сюжетные повороты на знакомых?

В моем окружении не так много человек играют в «Клуб Романтики». Но есть несколько тех, кто все-таки играет либо проходит именно мои истории, чтобы обсудить и поддержать. Всегда интересно послушать их мнение, но, наверное, опираюсь я все-таки больше на фандом и своих игроков.

Бывает ли, что вы отделяете какие-то свои «хотелки» от поворотов сюжета, которые нужны для развития персонажа?

Да, иногда хочется навести шороху, но вижу, что на данном этапе сюжета это не к месту, слишком рано. Или, чтобы раскрыть сюжет/тему полноценно, надо использовать прием, который мне использовать совсем не хочется. Но хочется или нет — все равно делаю. Бывает, между персонажами так искрится страсть, что рука тянется быстрее написать с ними интересную сцену. Приходится останавливать себя, умом понимаю — рано...

Бывают ли такие моменты, когда совсем нет вдохновения, а сроки поджимают? Что тогда делаете?

Бывает. В такие моменты я просто делаю все, что могу, даже если этого мало, и стараюсь слишком себя не ругать. Фрустрация от того, что скорость работы может упасть, все равно ничем не поможет. Я пытаюсь перестать думать о творчестве как об обязанности и поймать волну желания самой окунуться в описанные события, впитать их в себя и поведать читателю дальше.

Чем больше и дольше я работаю, тем чаще сталкиваюсь с недостатком вдохновения. Перерывы, проживание ярких эмоций и нового опыта обычно помогают встать на рельсы, дают буст к работе. Я такой человек.