

18 марта 2026, 8:00

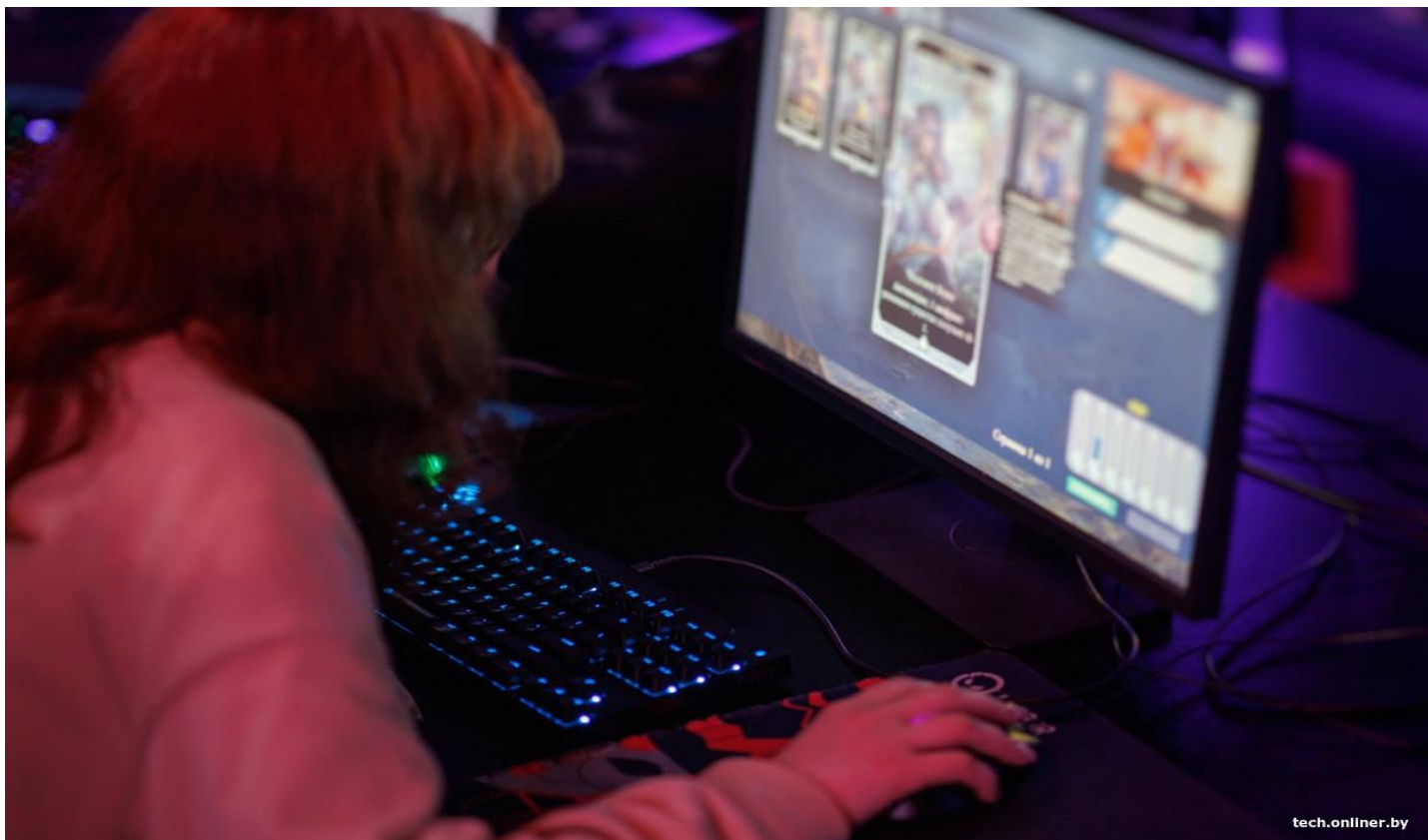
Автор: [Герман Клименко](#). Фото: Максим Малиновский, Влад Борисевич, архив героев

Круче «Харстоуна»? Как белорусские ученый и айтишник создают свою онлайн-игру

В коллекционных карточных играх зависают миллионы геймеров. А в будущем пул онлайн-ККИ вроде Hearthstone и Gwent может пополнить «Бремя Владыки» — белорусская игра на основе славянской мифологии. Но если за плечами условного Hearthstone находятся миллионные бюджеты, то «Бремя Владыки» зиждется лишь на упорстве двух белорусов. Пообщались с ними и узнали, в чем суть этой игры и чем она отличается от своих онлайн-собратьев.

О чем пойдет речь

- [Из сна — в явь](#)
- [Между миром-зеркалом и собственной мифологией](#)
- [Карты-дезертиры и сравнения с Magic: The Gathering](#)
- [Новый киберспорт, «Ведьмак» и Мартин, который кусается](#)



Из сна — в явь

С одним из создателей «Бремни Владыки», Ильей Бутовым, мы встречались еще в 2015-м. Тогда белорус [рассказал](#) нам о своей карточной игре «Мракоборцы», выстроенной на основе белорусских мифов, сказок и преданий. Сейчас он вспоминает, что идея проекта зародилась еще в 2006-м:

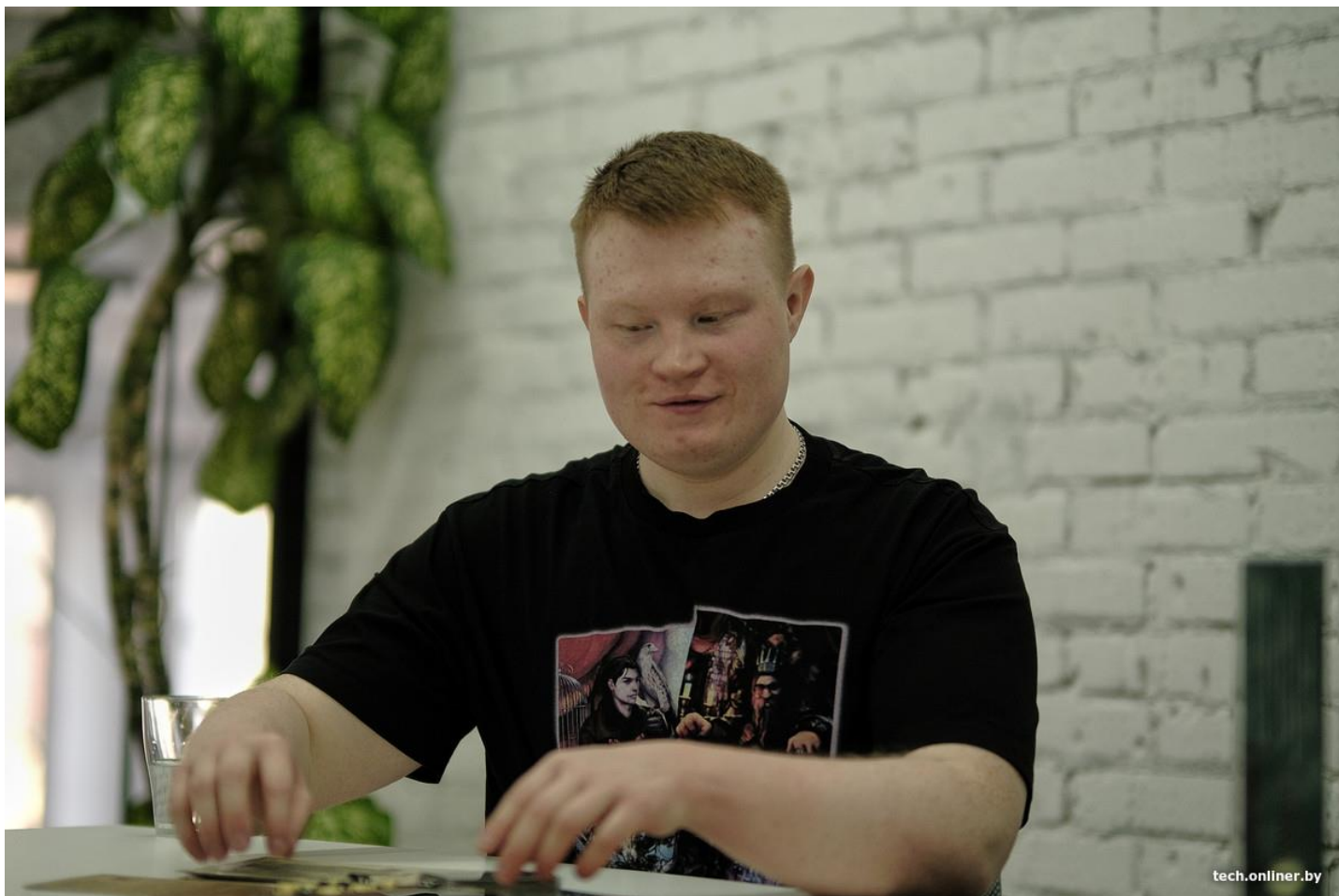
— Я увидел сон, в котором у меня была своя собственная коллекционная карточная игра, сделанная на базе фольклора. Начал над ней работать и к 2014-му вышел с ней на краудфандинг.



Всего была издана тысяча экземпляров настолки. Люди играли, проводились небольшие турниры. А в 2018 году со мной связался Владислав Маркевич, студент БГУИР, который захотел сделать дипломный проект на основе моей игры. Я ему вначале не поверил, даже звонил в БГУИР и уточнял, есть ли у них вообще такой студент. Но да, такой у них был.

По словам самого Владислава, разработку игры в качестве дипломного проекта он выбрал, зная, что защищаются такие работы со скрипом. Но все-таки решил взяться за тему:

— Мой дипломный руководитель подсказал, что есть интересная белорусская настольная игра, на которой можно было бы выстроить дипломный проект, и дал контакт Ильи.



tech.onlIner.by



tech.onlIner.by

Мы встретились, я получил его согласие. Тема диплома была готова уже через неделю. В 2019-м все прошло на наивысший балл. Я поделился результатами с Ильей, и он предложил вновь встретиться.

Илью эта история вдохновила написание новой сказки и мысли о том, что проект экс-студента можно развить до онлайн-игры. К началу 2020-го он выпустил две сказки из цикла «Сказки мракоборцев», а Владислав разработал клиент-сервер игры. Как вспоминает разработчик, они решили двигаться дальше, раз уже потратили на этот фэнтези-мир столько времени и сил:

— Тогда мы пришли к мысли, что у русскоговорящего сегмента в принципе нет какой-то выдающейся фэнтези-вселенной. У Великобритании, США и Польши такие вселенные были, у нас — нет. Поэтому мы решили заполнить эту нишу и до сих пор двигаемся по этому вектору.



Между миром-зеркалом и собственной мифологией

«Ноги» [«Бремени Владыки»](#) растут не только из настольной игры «Мракоборцы», но и из повести «Мракоборец», изданной в 2015-м. Как говорит сам Илья, тогда лишь единичные настолки могли похвастаться связанной с ними литературой:

— Вообще я ученый-биолог, кандидат сельскохозяйственных наук. Но меня всегда привлекали история, фольклор. Позже у меня даже случилась вторая аспирантура, и сейчас я официально связан с фольклористикой.

«Мракоборец» появился из моего увлечения белорусской мифологией. Так что к профессиональному писательству я пришел через научпоп и любовь к фольклору.



На обороте коробки «Мракоборцев» был абзац, посвященный их миру. Илья решил этот абзац расширить. В итоге тот разросся до полноценного романа «И нет дорог в город тени», который стал приквелом повести «Мракоборец». В этом большом фэнтезийном мире и происходит действие игры «Время Владыки»:

— Здесь используется палиндромная мифология. Я сам придумал этот термин, и он связан с разными локациями и персонажами, которые пришли к нам из разных палиндромов — слов или фраз, которые можно прочесть как слева направо, так и справа налево. Простой пример — «а роза упала на лапу Азора».



На такой зеркальности основана и магия этого мира. Например, здесь есть антимир, полная противоположность нашего мира. Условно, самый добрый человек из этого мира, оказавшись в антимире, вывернутом наизнанку, окажется разбойником или даже кем-то похлеще.

В этом январе вышел сиквел «Мракоборца». Илья и Владислав говорят, что издательство запустило под них отдельную серию: сейчас в ней запланировано четыре книги. По словам белорусов, к моменту выхода онлайн-игры у нее будет очень серьезная литературная база:

— В отдельности каждым из направлений, о которых мы говорили, могут похвастаться многие. Но так, чтобы и книги, и настолка, и компьютерная игра... Это очень весомый проект, для которого нужно было с 2020-го серьезно потрудиться. За многими ККИ, которые выходят сейчас в том же Steam, нет такого прочного бэкграунда.



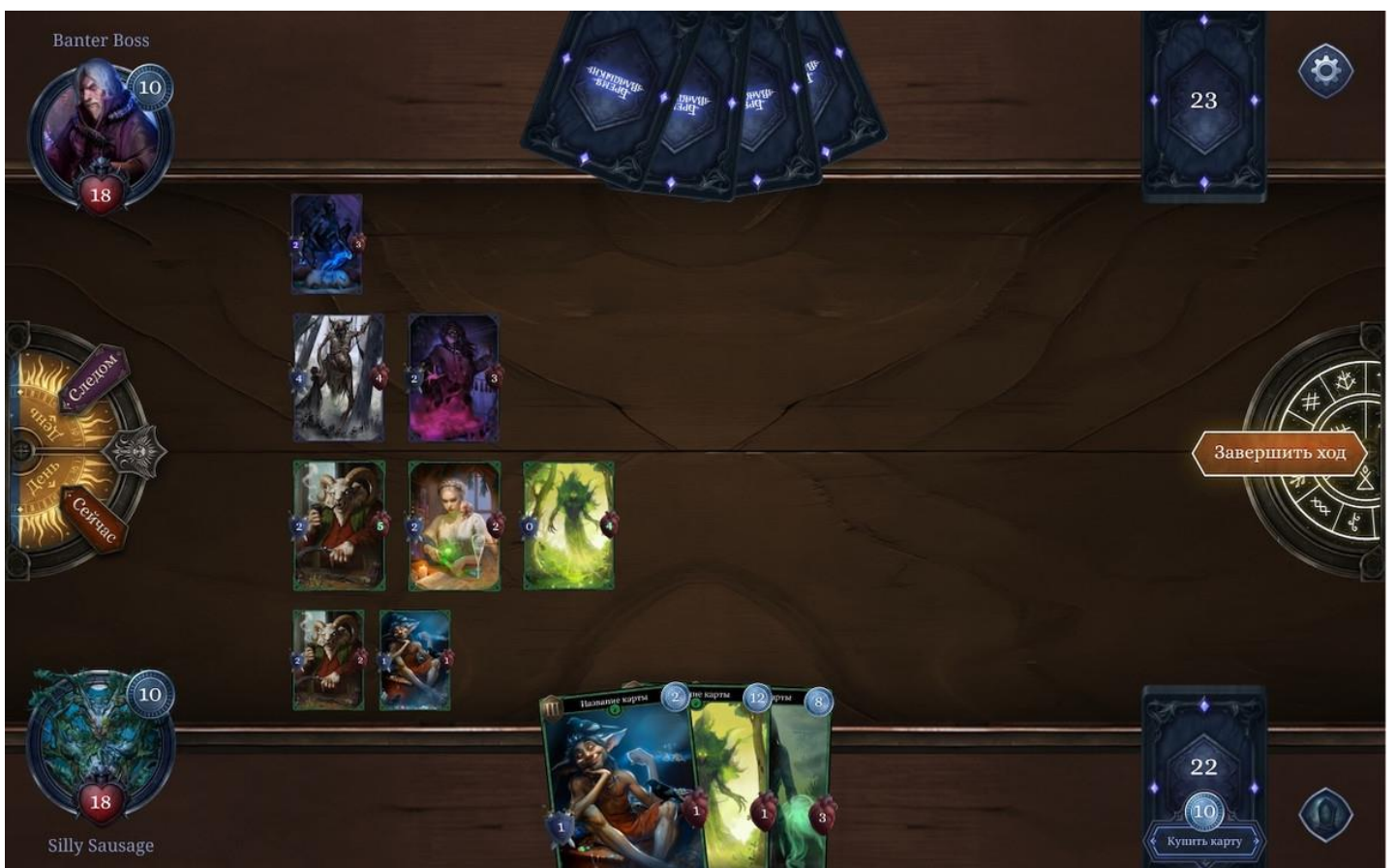
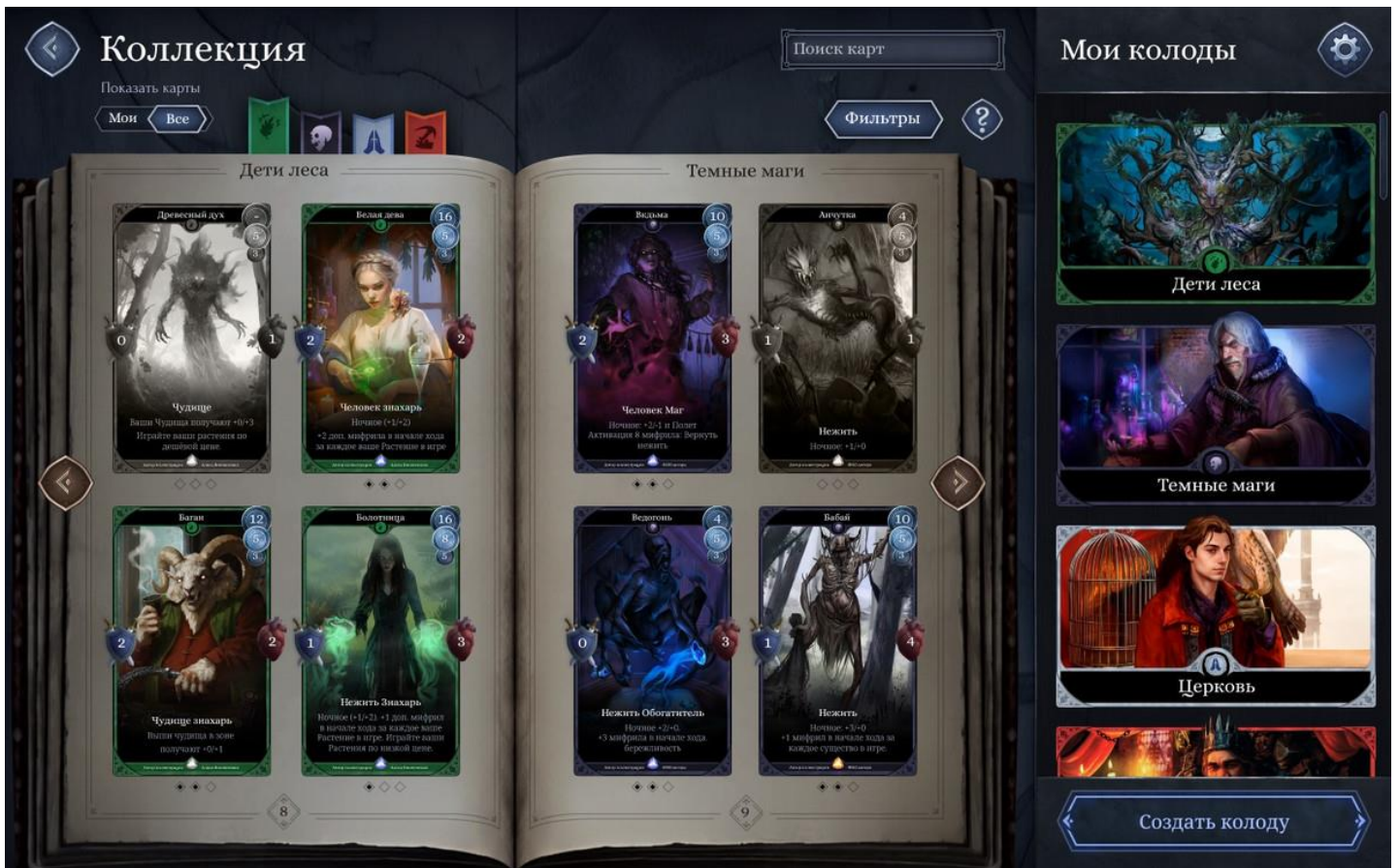


Карты-дезертиры и сравнения с Magic: The Gathering

Основа здешнего геймплея — составление колоды и взаимодействие карт на поле боя. Сейчас в игре 120 карт и 4 фракции (в будущем их количество может вырасти до восьми). У каждого игрока по 20 единиц здоровья: первый получает шесть карт, второму дается уже семь. Побеждает тот, кто уменьшит здоровье оппонента до нуля.

По словам Владислава, в разработке геймплея они отталкивались от уже выпущенной настолки. Но есть здесь и уникальные механики:

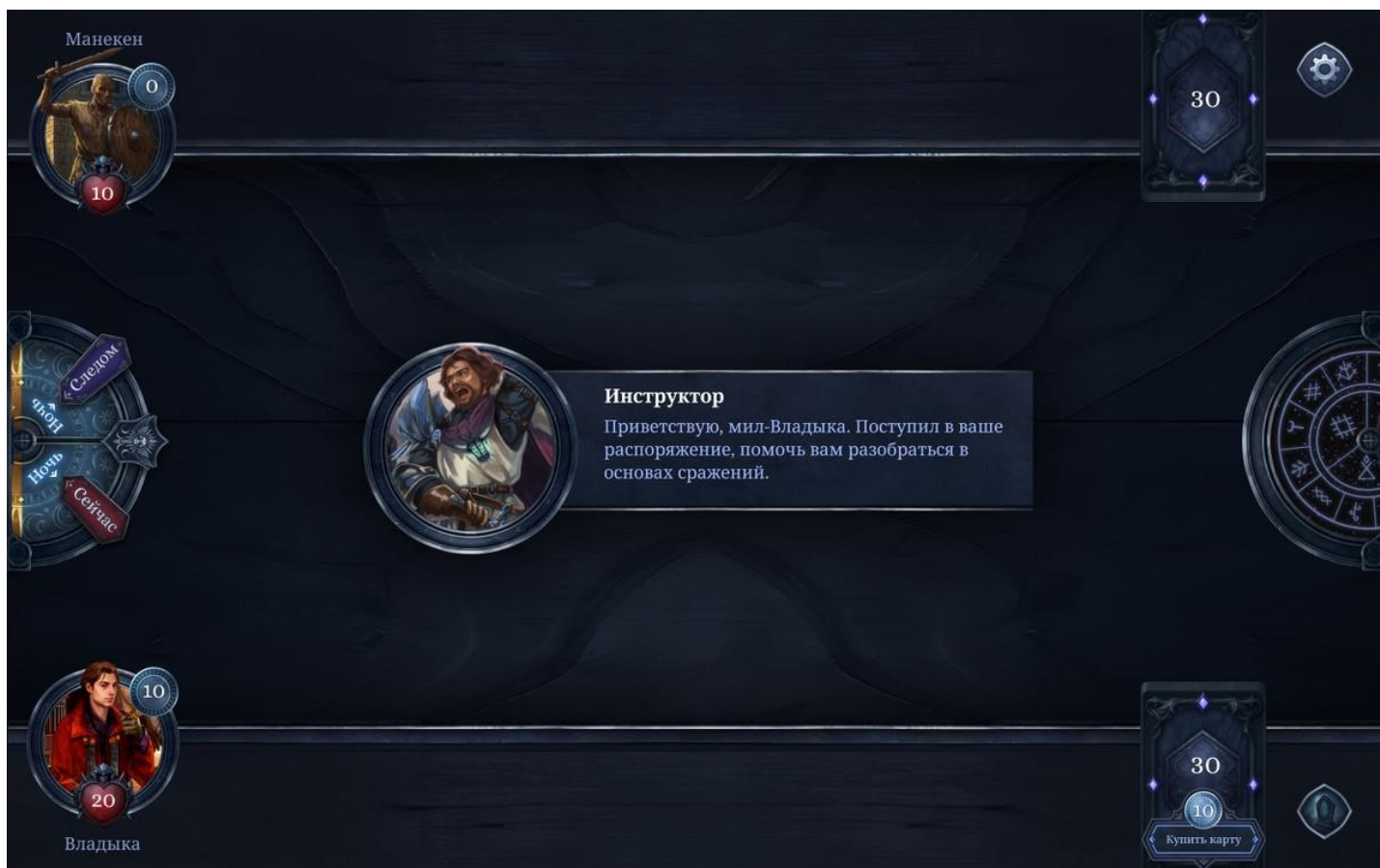
— Тут своеобразно сделана экономика, и уже на первых ходах она позволяет выводить на поле довольно сильных существ. Есть траты на существ, которые находятся на поле, и траты на активацию их эффектов.

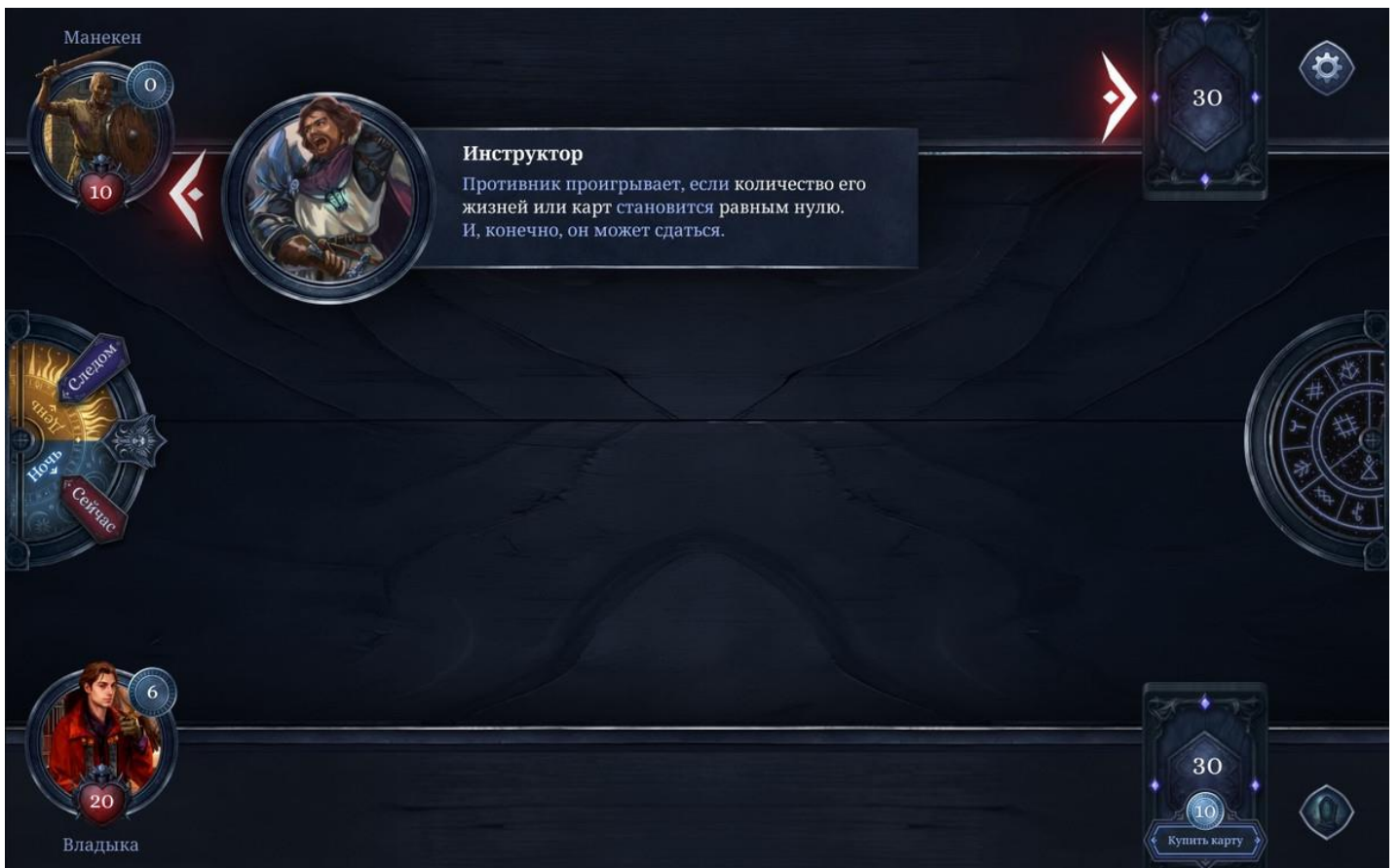


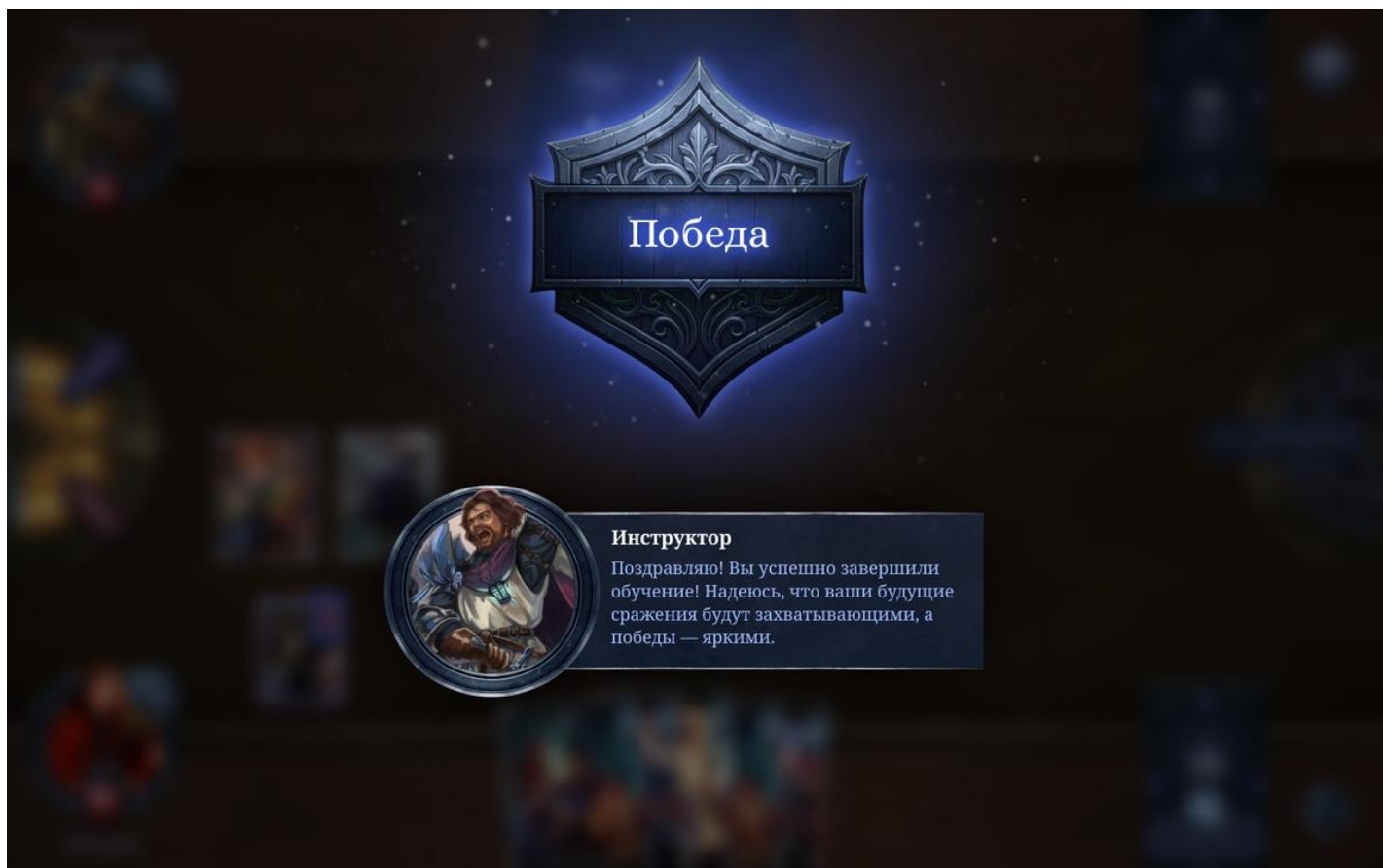
В начале хода каждому игроку дается шесть единиц мифрила. Если мифрила на поддержание не хватает, некоторые существа могут уйти от игрока — в кулуарах мы зовем эту механику «дезертирством».

Еще одной фишкой своей онлайн-ККИ белорусы считают иллюстрации. Например, изображения из настольной игры были перерисованы для «Бремени Владыки» в новом стиле вручную, без использования ИИ. При этом, как отмечает Владислав, некоторые игроки в плане визуала находили сходства между их проектом и Magic: The Gathering:

— Говорить, что мы клон MTG, нельзя. Такая же история с Gwent и Hearthstone. Кто-то из игроков приходил к нам на мини-турниры и спрашивал, почему у нас поведение механик не такое, как в MTG. Но дело в том, что мы и не делаем MTG. У нас слишком много своего.







Победа

Инструктор

Поздравляю! Вы успешно завершили обучение! Надеюсь, что ваши будущие сражения будут захватывающими, а победы — яркими.

Сейчас игра находится на стадии пре-альфы: ее уже демонстрировали на трех выставках, а в четвертый раз ее покажут на конвенте «Темные материи» в этом марте. Владислав утверждает, что осенью 2026-го альфу откроют для определенного количества людей и начнется сбор обратной связи от геймеров:

— *Бета-версию мы планируем открыть уже всему миру, но к этому моменту фундаментальные проблемы должны быть закрыты. Релизную версию планируем объявить после реализации необходимых фич.*

— **Что сейчас самое сложное в плане разработки?**

— *Баланс, к примеру. Это больше про бумагу, про печатные прототипы. Нужно на этапе бумаги понимать, что не так, чтобы реализовывать это в коде. Все составляющие разработки заставляют тебя включаться, что-то обсуждать и что-то править.*

Релиз альфы будет на ПК. После, когда мы уже приблизимся к бете, будем разрабатывать мобильную версию. Третье направление — веб-платформа.



Новый киберспорт, «Ведьмак» и Мартин, который кусается

Инвесторов у «Бремени Владыки» нет: все делается силами Владислава и Ильи. Первый уже седьмой год трудится фронтенд-разработчиком, а второй тесно связан с научной журналистикой. Здесь нет баснословных бюджетов, но есть амбиции — в том числе, как отмечает Владислав, киберспортивные:

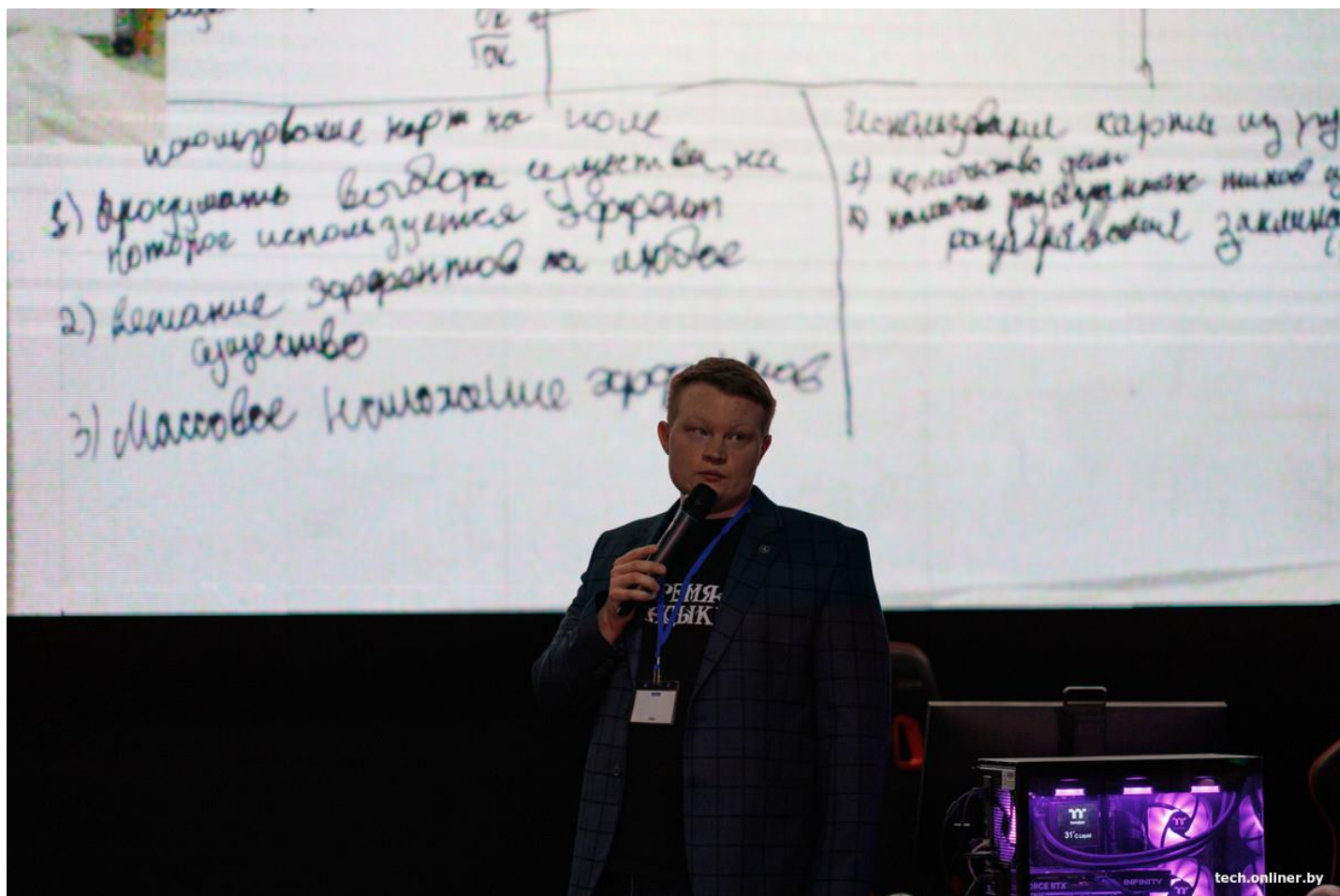
— С компьютерной игрой мы для себя довольно высокую планку поставили — выйти на отдельную киберспортивную дисциплину. Мы уже сделали для игры полноценный режим комментатора и опробовали его на нашем последнем мероприятии.





— Да, полноценное комментирование партии выглядело и слушалось отлично — соглашается с ним Илья. Некоторые даже не поверили, что это был наш первый выход в таком формате. У нас уже было несколько таких турниров, и хочется, чтобы они были регулярными. Это и про комьюнити, и про исправление ошибок. Например, во время первого мероприятия я видел, как Влад прямо на месте что-то чинил в коде.

— К турнирам мы каждый раз вносим в ККИ что-то новое. Делаем это, чтобы собирать обратную связь, работать с комьюнити и самим заряжаться. Брать новые точки роста в одиночку, когда глаз замылен, сложно. Поэтому такие турниры очень важны.



Говоря об этой фэнтези-вселенной, опирающейся на славянский колорит и мифологию, нельзя не вспомнить другой знаковый тайтл из Восточной Европы — «Ведьмака». Но Илья подчеркивает, что совпадения здесь имеются уже на уровне фольклоров Польши и Беларуси:

— Тот же ведьмак есть в обеих мифологиях как конкретная фигура. Так же, как и ведьма. При этом тех же остроухих эльфов у нас нет вообще.

Еще пересечения могут быть внезапными, такими, о которых ты вообще не задумываешься. Например, у нас есть Озерный край, при создании которого я вдохновлялся Витебской областью. И такой же край есть во «Властелине колец».

И тут может возникнуть вопрос — чем вдохновлялся автор? Но в моем случае это именно белорусская мифология, которая для меня началась с посещения озера в Витебской области, где когда-то якобы наблюдали русалок.



— Вы не устаете от своей же вселенной?

— У нас есть такое выражение: «Джордж Мартин укусил». Это когда ты не можешь что-то закончить. Такое бывает, но от выгорания спасает смена деятельности.

Например, вчера была работа над романами, завтра — над музыкой, которую мы создавали на основе традиционных белорусских инструментов. Такие переходы стимулируют творчество. И мне повезло, что все это происходит параллельно.

Я уверен, что то, что мы уже сделали, будет жить. И, возможно, оно перейдет в разные мини-форматы. Фан-арт, фанфики, косплей — почему бы нет? Мы получаем письма от людей, которые следят за нашей вселенной и хотят что-то по ней сделать. Это сильно мотивирует.



tech.onlner.by