Вы пишите текст, смиритесь. Вначале вам нужно определиться, что вы пишите. Если не сказали, уточняйтесь, допытываетесь, но выясните, что вы должны писать.

Вам сказали, что вы должны писать сценарий. Вам не повезло. Текст должен быть довольно сухой и строго по делу. Вы должны заранее прописать всех персонажей с их внешностью, одеждой, жестикуляцией, историей, объектами любви, страхами, предпочтеньями и акцентом. Лучше всё прописать заранее, потому что на этом будет основано всё ваше повествование и эскизы дизайнеров. Допустим у вас есть \*персонаж номер 27\* который не любит пауков и он вегетарианец . Следовательно он не зайдёт в пещеру с пауками, и не будет есть мясо без веских на то причин

Вот пример сценария: Главный герой просыпается и оглядывается. Он лежит на кушетке в комнате полной различного медицинского оборудования. Открывается дверь и в комнату входит \*персонаж номер 36\* и говорит

- О, наконец –то вы проснулись.

\*персонаж номер 36\* наклоняет на вас один из приборов в комнате.

Всё. Сухо по делу. Как это должно выглядеть не забота сценариста, а дизайнера. Но если вас всё же привлекут работать над видом то флаг вам в руки, фантазируйте.

Возможно, вам придётся сталкивать с сюжетными развилками, которые повлияют на дальнейший сюжет или хотя бы на варианты диалога. В идеале, лучше сразу составить схему общего сюжета и основываться на ней, но идеальных вариантов не бывает, поэтому советую поступить так, как поступают программисты, а именно ввести переменные, и какой либо ответ будет изменить какое-либо значение.

К примеру, дальнейшее продолжение сюжета:

(нейтрально) – Бывало и лучше.

(\*персонаж номер 36\* отношение – 1, Характер - 2) – Что за ублюдская рожа меня будит?

(\*персонаж номер 36\* отношение + 1, Характер + 1) – Рад вас видеть Док. Спасибо, что спасли меня.

И в сценарии дальше учитывать все эти параметры (или пните Андрея, я уже сколько раз говорил ему чтобы сделал программу для сценария, которая заметно облегчит работу). Не отходите от этого сухого стиля, не пренебрегайте описанием персонажей или на выходе получите брак.

Другой вариант, если вас попросили написать художественную вставку. Гораздо больше возможностей, на порядок интереснее, но больше мороки. Во-первых, вам нужно опять же расписать всех персонажей как в сценарии. Никогда не пренебрегайте этим, или может получиться, что на одной странице персонаж не умеет плавать, а на другой лихо переплывает реку. Далее вам нужно выбрать лицо повествования. Это может быть первое лицо, «Я ненавижу воду. После того случая когда меня чуть не утопили я всячески старался избегать водоёмов больше чем ванна», второе, « Вы ненавидите воду. После того случая когда вас чуть не утопили вы всячески старались избегать водоёмов больше чем ванна», или третье «Он с опаской посмотрел на воду. После того случая когда его чуть не утопили он всячески старались избегать водоёмов больше чем ванна». В случае от первого лица и второго лица вам надо описывать всё что чувствует и думает персонаж, в случае от третьего лица вы можете опустить некоторые моменты для интриги сюжета. Так же есть вариант рассказчика. Рассказчик это первое лицо, которое смотрит со стороны. У него есть своё мнение, и он судит всё со своей стороны, «Я смотрел, как он пытается зайти в воду, но на его лице явно проступала паника, что не удивительно. После того случая когда его чуть не утопили я бы тоже себя так вёл». Повествование может не концертировать вокруг главного героя.

Ну, вроде всё по основам. Далее лишь заметки. Что бы сюжет был интересным, персонажи должны развиваться в процессе, преодолевать себя, менять свои мнения. Все события влияют на персонажей, что должно отображаться в их речи, поступках, одежде и т.д. стабильный персонаж – мёртвый персонаж, его вы не пишете сценарии для ситкома вроде «Счастливы Вместе», где что бы не произошло в следующей серии все персонажи всё забудут как будто не было ничего. Между персонажами ВСЕГДА есть отношения, которые зависят от истории и характера персонажа. Защитница животных не влюбиться в охотника (максимум пару раз переспит), если не изменит своё мнение. И так далее. Обстановка влияет не малую роль не стоит про это забывать. Возможно вы читали «русское юмористическое фентази» где главному герою на голову роняется сундук с золотом и меч кладинец которые делает его суперменом и каждый раз когда он лажает из ближайших кустов выкатывается рояль и давит все проблемы (если вы не поняли к чему это то всё, очень плохо). Так вот, НЕ ДЕЛАЙТЕ ТАК. Если вы хотите чтобы что-то произошло неожиданно и спасло главного героя то не больше чем 2 раза за 400 страниц иначе, эта просто брехня. Закладывайте всё изначально в повествование, но не концентрируйте на этом внимание, маскируя всё лишними деталями. Почитайте книги про [Эркюля Пуаро](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%80%D0%BA%D1%8E%D0%BB%D1%8C_%D0%9F%D1%83%D0%B0%D1%80%D0%BE) или посмотрите сериал, если вы знайте, как это примерно сделать, но ИЗБЕГАТЕ РОЯЛЕЙ ИЗ КУСТОВ, БОГОМ ПРОШУ ВАС. Обычная ситуация, герой появляется в другом измерении и не знает языка, НО ТУТ ПОЯВЛЯЕТСЯ АРТИФАКТ КОТОРЫЙ ДАЁТ ЕМУ ЗНАНИЕ ЯЗЫКА И ПРОЧЕЕЕ, НАХУЙ ТАК ДЕЛАТЬ! Мир вокруг главных героев тоже меняется, причём постоянно. Меняются сезоны, погода, климат, обычай людей, не стоит забывать про это. Пока всё. Напиши лучше и больше как прострезвею.