

Затем началась работа над написанием сценария для новой игры. Сюжет для нового движка уже был определён как «Легенда о небесном мандате», и это не подлежало обсуждению. Однако, хотя игра основывалась на романе, между ними были существенные различия, и текст нельзя было просто скопировать.

Отдел планирования также активно включился в работу, погрузившись в напряжённый процесс написания сюжета.

Сценарий игры отличается от романа и требует учёта большего количества деталей. В игре нельзя просто линейно изложить всю историю, а нужно глубже раскрыть то, что осталось недосказанным в оригинале.

Однако из-за позиции Синцэ и Фэйсинь, Тань Юань, хотя и попыталась пригласить автора оригинала к написанию сценария, не смогла этого сделать. Автор не отказал прямо, но вежливо сослался на занятость.

Тем не менее, даже если автор не желал помогать, работа на стороне Синцэ должна была продолжаться независимо от его присутствия.

Написание сценария для открытой системы было гораздо сложнее и утомительнее, чем для обычных одиночных или сетевых игр, так как открытые системы часто требовали наличия в сюжете определённых пробелов для удобства добавления или удаления новых модулей и персонажей. Это означало, что авторам сценария приходилось оставлять больше свободы, не ограничивая условия слишком жёстко.

В таких условиях нужно было учитывать гораздо больше факторов.

Однако большинство сотрудников отдела планирования за последний год уже набрались опыта. Движок АРПГ во многом отличался от предыдущего движка СИМ, но правила сюжетной связи и передачи данных остались прежними.

Они написали множество сценариев, и их ежедневная нагрузка, вероятно, не уступала нагрузке авторов веб-романов. Однако процесс проверки был гораздо сложнее, и почти всегда это была перекрёстная проверка.

Сложнее всего была адаптация оригинала.

Как уже упечалось, адаптация игрового сценария — это не просто сокращение и правка романа. Чтобы превратить роман в игру, особенно в модуль для движка «Будущее», нужно было выполнить несколько шагов, из которых некоторые были обязательными.

Во-первых, создать характеристики всех сюжетных персонажей, включая тех, чьи образы в оригинале были проработаны слабо. Игра отличается от романа: ей не нужны намёки, но требуется больше контента для исследования. Автор может иметь лишь смутный образ персонажа, а авторы сценария должны детально проработать его, создавая диалоги и взаимодействия, которых не было в оригинале. Иначе персонаж в игре будет не живым существом, а просто отрезком сюжета с зафиксированным началом и концом.

Во-вторых, история имеет один конец, но разработчики игр не могут так сделать. Для игрока важно, что он сделал или не сделал, прошёл ли сюжет внимательно или нет. Самое важное в игре — это погружение, и только когда игроки могут сами определять свою судьбу, они по-настоящему входят в игру, а не просто читают историю. На совещании Бай Мяо говорила о классике, но речь шла не о классических играх, а о классических «историях». По мнению Линь

Шу, такие истории возможны в романах или кино, и не обязательно привязаны к играм. История и игра должны отличаться. Конечно, открытие новых маршрутов без нарушения канона — сложная задача. Лучший вариант — сотрудничество с автором, как было с «Тысячами домов в туманном дожде», но у Синцзэ сейчас нет такой возможности, поэтому отделу планирования придётся потрудиться.

В-третьих, игра с добавлением Девы Ясного Неба должна быть более гибкой, поэтому не стоит копировать старые игры, а нужно выбрать способ, который идеально использует возможности ИИ. Хотя Дева Ясного Неба состоит из данных, она следует человеческой логике и правилам языка, поэтому основу логической базы всё равно придётся составлять авторам сценария.

Оригинальная история «Легенды о небесном мандате» была довольно традиционным романом про прокачку без логических ошибок. Но если Синцзэ просто превратит её в историю, это не будет соответствовать концепции движка.

Поэтому разработчикам нужно не только разделить и расширить сюжет, но и выделить подходящих персонажей, которые станут союзниками или даже романтическими интересами. Им нужно превратить плоскую историю в объёмный мир... Так что работы будет много.

Линь Шу продолжал следить за сценарием «Легенды о небесном мандате», наблюдая, как разработчики выделяют каждую фракцию, каждого значимого персонажа и каждое место, а затем постепенно заполняют детали, отсутствовавшие в оригинале: пишут историю для фракций, биографии для персонажей, описывают культуру локаций...

Все это звучит просто, но чтобы сделать качественно и оригинально, требуется не только время, но и душевные силы.

Есть поговорка: «Искусство берёт начало в жизни, но возвышается над ней»... Обычно люди подчёркивают вторую часть, но на самом деле первая не менее важна.

Потому что искусство, рождённое жизнью, не является бескорневым; искусство, укоренённое в жизни, — это искусство, вмещающее сердце и душу, способное тронуть людские сердца.

Примечание автора:

Не волнуйтесь, Единый клинок в облаках ещё появится, просто я растянула сюжетную линию. В предыдущем примечании я написала кучу всего, но, похоже, оно не отобразилось... Не буду повторяться, просто кратко поблагодарю «Одиночку» за «молнии» и прошу вас не тратить слишком много на донаты. Обычно подписка — это уже поддержка для меня, донаты не обязательны. И насчёт того соревнования... Я просто решила поучаствовать, если выиграю — хорошо, если нет — ничего страшного. Я подумала об этом, когда писала на Цзиньцзян, а не писала ради участия в соревнованиях, так что для меня это не имеет значения.

Эта история, если только доходы не упадут до уровня, который выбьет меня из колеи, будет довольно длинной. Как я уже говорила, я хочу написать лёгкую научную фантастику, которая выглядит реалистично и близко к жизни. По сути, это история о развитии, но пока она ещё не прошла первый этап — в моём плане как минимум три этапа: открытая платформа, виртуальная онлайн-игра и виртуальная платформа. Позже, возможно, появится что-то новое, выходящее за рамки технологий, которые существовали до гибели Линь Шу... Сейчас это первый этап открытой платформы: сначала 2D-симулятор, затем 3D-АРПГ, а на его основе — 3D-онлайн-игра. Далее — разработка технологии нейроинтерфейса и двойного мозга, создание полностью виртуальной онлайн-игры. После этого — 3D-печать, то есть возможность печатать виртуальные модели в реальные предметы или инструменты... И это только карьерная линия.

Помимо этого, я также планирую написать о романтических отношениях, таких как эффект бабочки между прошлой и нынешней жизнью, различия и сущность ориентации и «любви», а также, возможно, расскажу о других персонажах. Появление персонажа Единый клинок в облаках связано с интересной задумкой, но я не собираюсь сводить его с учителем Ду.

Я уже заложила десятки сюжетных линий для второстепенных персонажей, и боюсь, что могу что-то упустить. Как бы то ни было, я постараюсь написать эту историю без сожалений, а затем больше не буду повторять подобные темы, так как постоянное написание одного и того же вредит мне самой и может утомить вас. Я постараюсь.

<http://bllate.org/book/16614/1520205>