

Вопросы на фан-встрече были самые разные. Конечно, задавали и более важные вопросы. Например, один пользователь спросил:

— Игра «Легенда о небесном мандате» очень большая, и технически она сложна. Хотелось бы спросить: будет ли выпущен движок для такой игры? Сможет ли обычный человек создать игру с помощью такого движка?

На этот вопрос ответил Цзин Хэ:

— Установочный файл игры велик из-за базы данных ИИ, большого количества правил и 3D-графики, но эти данные используются однократно. Наш открытый движок уже практически готов, осталось только провести финальное тестирование. Способ использования останется таким же простым и удобным, как и раньше. Ввод условий сюжета, содержания и так далее практически такой же, как в старом движке. С графикой будет немного сложнее, ведь мы перешли от картинок к 3D-моделям, возможно, придётся немного переучиться, но это будет не сложно.

Затем другой пользователь спросил:

— Сама игра «Легенда о небесном мандате» слишком большая. Если в будущем будут добавляться различные модули, будут ли пакеты данных такими же большими? Если так, то это займёт много места на жёстком диске. Сколько таких модулей мы сможем установить, даже если займём весь диск?!

Цзин Хэ ответил:

— Новые модули и старая игра будут использовать одну и ту же базу данных ИИ и графические материалы, поэтому, как правило, только сюжетные модули и данные персонажей не будут слишком большими. Если же нужно будет отдельно добавлять карты, модели персонажей и так далее — тут уже сложно сказать. Кроме того, в будущем могут быть добавлены знания и логика интеллектуальной системы, что также займёт немало места.

Далее фанаты задали множество вопросов, как связанных, так и не связанных с темой, и Цзин Хэ на всё ответил.

Кто-то спросил о дополнительных сюжетных линиях, отсутствующих в оригинале, и Цзин Хэ сказал:

— Я в основном занимаюсь техническими вопросами, а за сюжет отвечает наш заместитель директор госпожа Ду. Она руководила отделом планирования, который дорабатывал сюжет «Легенды о небесном мандате», так что у неё больше права голоса.

Ду Сытун включила микрофон и ответила на несколько вопросов пользователей. Ду Сытун была довольно красивой молодой девушкой, но её голос был ещё более звонким и сладким, чем её внешность, именно это и спровоцировало опрометчивый поступок Единого клинка в облаках, влюбившегося с первого услышанного.

Заговорив в УУ, она тут же стала объектом признаний и поддёвок, а многие начали отправлять ей цветы, что довело Ду Сытун до смеха и слёз. Однако она проигнорировала большую часть легкомысленных шуток и с улыбкой и серьёзностью ответила на вопросы счастливиц, попавших в выборку.

После этого, казалось, для Цзин Хэ дела больше не было, так как большинство начали просить

отвечать именно Ду Сытун, лишь изредка кто-то спрашивал у Цзин Хэ о системах игры или ИИ. Затем, совершенно неожиданно, Ду Сытун встретила здесь свою фанатку.

Девушка спросила:

— Заместитель директора Ду, вы та самая Ду Сытун, которая закончила Педагогический университет Биньхай позапрошлом году и написала «Силуэт любви», лауреат литературной премии Цинья?

Ду Сытун не ожидала, что здесь поднимут эту тему, но с улыбкой ответила:

— Это я.

Девушка тут же пришла в сильное волнение:

— Можно я буду называть вас старшей однокурсницей?! Я тоже из Педагогического университета Биньхай, сейчас на втором курсе. Я читала все ваши статьи, опубликованные в университетской газете и журналах, и собрала каждую из них! Больше всего мне нравится серия «Те молчаливые слова, которых вы не знаю», но остальные я тоже люблю —

Девушка действительно была очень взволнована, и Ду Сытун это чувствовала, но сейчас это было не самое подходящее место для выражения обожания, поэтому она мягко прервала её:

— Я не думала, что у меня ещё есть фанаты. Я добавлю тебя в друзья позже, и мы поговорим об этом наедине. Ведь сейчас встреча для общения... А у тебя есть вопросы по игре?

Девушка подумала и сказала:

— Ну... Мне очень нравятся диалоги в игре каждый раз, когда я иду по романтической линии, чувствуется особое тепло и трогательность, иногда я иду и иду, а потом смеюсь и плачу как дурачок. Скажите, это вы написали сценарий?

Ду Сытун ответила:

— Нет, в нашем отделе планирования много талантливых писателей с идеями. За сценарии главной и побочных романтических линий отвечают три человека. Вот они, внизу: Ван Ниннин, Цзян Хань и Лу Сюэяо. Ты можешь выразить им свои чувства. Я верю, что они сейчас это тоже слышат.

Три девушки действительно слышали и уже обсуждали это в рабочей группе:

[Эта девушка такая милая.]

[У неё хороший вкус, есть будущее!]

Услышав слова Ду Сытун, девушка сказала:

— Эм... Вы такие крутые! В отделе планирования Синцзэ много таких крутых людей? Если я выпущусь, могу ли я прийти в Синцзэ на работу?

Ду Сытун ответила:

— Если у тебя есть желание и работы, ты можешь прийти в Синцзэ на собеседование во время стажировки. Синцзэ всегда открыт для всех молодых людей с идеалами.

Наконец довольная девушка отключила микрофон и решила закалять себя, чтобы однажды сражаться плечом к плечу с кумиром.

Встреча прошла довольно гладко, и вскоре подошла очередь выступления Кошачьего хвоста. Однако не успело пройти и минуты, как ему задали довольно острый и едкий вопрос.

— Автор, насколько я знаю, игра «Легенда о небесном мандате» сильно изменила оригинал. Даже главный герой стал выбираемым персонажем — мужчиной или женщиной, да и куча сюжетов, которых не было в оригинале. Вам всё равно, что вашу роман так изменили?!

После этих слов в канале повисла тишина. Вопрос был слишком провокационным, и вскоре в общем чате начался флуд, многие начали ругать или атаковать вопросителя недобрым тоном.

Администратору пришлось включить микрофон, чтобы успокоить толпу, и только тогда был слышен ответ Кошачьего хвоста:

— На вопрос этого друга я могу ответить прямо. С юридической точки зрения, адаптация в киносценарий или игровой сценарий — это, по сути, вторичное творчество, и сторона, адаптирующая, обладает авторскими правами на новое произведение. Раз это вторичное творчество, если бы оно было в точности таким же, как оригинал, это было бы странно.

Затем он добавил:

— К тому же, обычно злиться стоит только тогда, когда адаптацию провалили. После подписания контракта на авторские права я был занят новой работой и не общался с Синцзэ достаточно полно. Но даже так, хотя сюжет игры отличается от моих ожиданий, это блеск в другом формате. Раз это выдающаяся работа, просто наслаждайтесь ею, зачем заботиться о том, точно ли она совпадает с оригиналом? Друг, по совести, считаете ли вы игру «Легенда о небесном мандате» хорошей игрой?

Качество игры «Легенда о небесном мандате» было общеизвестным, и даже если спрашивающий скажет против совести, что нет, никто ему не поверит. В конце концов, тот смог лишь смущённо пробормотать что-то невнятное.

Кошачьего хвоста это не смутило, он с улыбкой сказал:

— Раз игра хорошая, то и хорошо. Мой роман был адаптирован в превосходную работу, с какой стати мне злиться?

После того как Кошачий хвост закончил, Чжэн Фанчэн взял под контроль микрофон и сказал:

— Из-за разницы в форматах между игрой и романом мы неизбежно добавляли кое-что и корректировали часть содержания в процессе адаптации, ведь игра — это не роман, нельзя просто заставить игроков сидеть и смотреть. Возможно, некоторым фанатам оригинала покажется это непривычным, но, пожалуйста, верьте нам: все изменения были сделаны ради создания лучшей игры.

На этом тема была исчерпана.

Хотя слова Кошачьего хвоста и Чжэн Фанчэна основывались на разных аргументах, они разными способами выразили одинаковое отношение, причём оба выглядели спокойными и великодушными, что немедленно вызвало в зале единодушную поддержку. Большинство людей считало, что спрашивающий просто искал проблемы, а официальный представитель и автор

вели себя очень стильно и с достоинством.

<http://bllate.org/book/16614/1520309>