

Съвместна работа по книга-игра

Версия от 14.11.14г.

Автор: Ал Торо

1. В процес на писане

- предаватے произведението, завършено, изпитано, отредактирано от вас самия след първи читатели, форматирано по стандартите на Призвание герой; по-лесно е ако още в процеса на писане съблюдавате форматиранието;

- правите схема на произведението, например на Visio, Gliffy (безплатно онлайн) или на каквото решите; това така или иначе е добре да го имате в процеса на правене на книга-игра, за да не е сбъркана, за да можете лесно да видите, оцените, промените играта;

- всички параметри, характеристики, кодови думи – отделени; къде се вземат, къде се ползват, с колко се променят, колко могат да бъдат най-много или най-малко в дадена сцена; това е добре да го имате така или иначе, ако искате да направите смислена игра, подредбата зависи от спецификите на произведението;

2. Редакция на геймплей и сцени (голямата редакция)

Редакторите са хората, които искат да ви направят вас и произведението ви по-добро. Не им се дразнете, слушайте ги, уважавайте ги, ценете ги. Ако не сте съгласни – аргументирайте се.

Това е първа стъпка от редактирането. Появяват / трият / разместват / променят се сцени и епизоди, дописват/пренаписват се големи блокове. Тези промени са основно за геймплея на макро ниво и изискват сериозно количество труд от автори и редактори.

Нашият екип работи с Word, итеративно (важи и за следващите стъпки). Основният файл се коментира с “Comment” (кратки коментари), а всяка промяна на текста е с track changes. По-дългите коментари, доизясняването и дискусиите се изнасят в мейл и допълнителни файлове, ако е нужно.

Когато получите такъв файл, трябва да минете през всички корекции и да ги асертнете, ако сте съгласни, или обсъдите ако не сте. След обсъждане може да ги reject-нете. След това можете да добавяте каквото прецените, но за да върнете този файл обратно ВСИЧКИ досегашни промени трябва да са обработени, да не се насъбират, а от track changes да са оцветени само новостите от ваша страна. Това важи и за редакторите.

Аналогично за коментарите – ако прочетете някой, с който сте съгласни – триете го. Ако не сте съгласни, дискутирате. Стар коментар може да остане само с ваш отговор към него или ако временно се търси решение на проблема.

Работи се итеративно, докато не се изчисти цялата книга от проблеми.

В края на тази стъпка имате готов текст, в който няма да има повече нови епизоди, чиято схема няма да се променя, няма да пренаписвате текст и т.н. – това би обезсмислило другите стъпки, ако се направят и след това промените нещо грандиозно.

3. Фин баланс на геймплей

Слагане на точните числа, проверки и т.н. Геймплей доизкусуряване на микро ниво. За това ви помагат само геймплей редакторите. Тази стъпка може да дойде и след 4 или паралелно, дори след 5.

4. Редакция на текста

Това правите с литературен редактор, вече на ниво структура на изреченията, подходящи думи и т.н. По-големите промени, например промяна на сцени и т.н. вече трябва да са направени в стъпка 2. Добре е да се вслушвате в думите на редактора си тук – става въпрос за технически и доста недвусмислени подобрения.

Това е ПОСЛЕДНАТА стъпка, в която можете да правите промени по произведението.

5. Коректорска работа

Извършва се от коректора и е еднолична. Понякога има спорни ситуации, в които се допитваме до мнението ви и защо нещо е както сте го написали, а не иначе, ако има съмнения, че може да не е грешка.

6. Работа по предпечата

Всяка корекция на тази стъпка води до рисковани итерации, допълнителен труд и т.н. Една нова дума може да размести 250 страници от текст, ако предизвика нов ред. Тук се очаква да се изберат различни стилове, да се оформи произведението както се харесва на всички ни, но не и да нанасяме корекции по текста и т.н.

Ако сме се подготвили добре на предните стъпки, тази би трябвало да е песен.

7. Получавате си авторските копия, слава и всемирна любов. Всички заживяват щастливо и четат книги-игри.