

Отсутствие должного сердца лишь лишает жизнь самого человека ярких красок; но неправильное поведение, некомпетентность и бездействие заставляют страдать родных и близких.

Линь Шу знал, что Линь Цзиньхуа любит его и Лян Юэхуа. Но эта любовь не могла заставить его ради жены и детей становиться лучше, сильнее и брать на себя ответственность, не могла заставить его быть верным мужем, трудолюбивым и сдерживать свои желания и пороки.

Какая польза от такой любви?

Линь Цзиньхуа постучал в дверь довольно долго, долго уговаривал и ластился к Линь Шу, но тот упорно сидел в комнате, молчал, не говорил и не отзывался на Линь Цзиньхуа. В конце концов, Линь Цзиньхуа совсем отчаялся и сказал:

— Сяо Шу, папа в будущем обязательно будет приходить домой пораньше каждый день. А давай так: папа сейчас посидит с тобой в интернете и купит тебе ту новую приставку, которая недавно вышла, хорошо?

Спустя какое-то время после этих слов дверь комнаты Линь Шу медленно открылась.

Линь Шу поднял голову и посмотрел на своего отца:

— Приставка мне не нужна. Помоги мне купить одну программу, а когда я заработаю деньги, я верну их тебе.

Линь Цзиньхуа смотрел на Линь Шу: на его лице читалась полная серьезность, не похоже было на шутку.

К сожалению, из-за его возраста такая серьезность лишь казалась Линь Цзиньхуа забавной и смешной. Поэтому он присел, вытянул руки, подхватил Линь Шу и спросил:

— Хорошо, хорошо. Что ты хочешь?

С губ Линь Шу сорвалась фраза на английском.

Линь Цзиньхуа на мгновение замер.

Линь Шу понял, что он не понял, и пояснил:

— Это программное обеспечение для программирования.

Линь Цзиньхуа не ожидал, что Линь Шу захочет такую вещь, и удивился:

— Зачем тебе программное обеспечение для программирования?

Линь Шу ответил:

— Чтобы делать игры и продавать их за деньги.

Линь Цзиньхуа рассмеялся:

— Делать игры? Как делать? Ты умеешь?

— Не умею, но научусь.

Линь Цзиньхуа провел пальцем по его переносице и сказал:

— Это ведь не так-то просто учить, в университете этому как раз учат, очень трудно, даже студенты учат и считают, что трудно.

Линь Шу спросил:

— Тогда купишь мне или нет?

Его тон был совсем не вежливым, но Линь Цзиньхуа не обратил на это внимания и ответил:

— Куплю, куплю, всего-то программа, куплю. Чего мой сынок ни захочет, всё куплю!

Он улыбался, выглядел так, будто готов на любую просьбу отозваться согласием.

Линь Шу, услышав это, не почувствовал большой радости, а скорее почувствовал немного грусти.

Линь Цзиньхуа сейчас был очень снисходителен к нему — и это в большей степени показывало, как отвратительно изменилось его отношение после смерти Лян Юэхуа. Появляется мачеха — и отец становится чужим. Древние не обманули меня.

К счастью, сейчас у Линь Шу еще была мать.

Когда программа оказалась в руках, Линь Шу поспешил начать использовать её.

Он сделал глубокий вдох, чувствуя, что наконец-то начало положено, и начал устанавливать программу на компьютер, одновременно открывая соответствующие наборы инструментов.

Примерно через восемь часов его система завершила первое построение системы знаний и даже самостоятельно создала виртуальную модель программного обеспечения. Эта модель программного обеспечения постепенно строилась по мере того, как Линь Шу читал и следил за программой, и была полностью идентична установленному на компьютере инструменту программирования — от внешнего вида до назначения.

После проверки Линь Шу обнаружил, что может полностью программировать в своем мозгу, причем скорость была намного выше, чем при моделировании на реальном компьютере. Стоило ему пронестись мысли, текст в голове начинал быстро самоорганизовываться, причем способ их комбинации был не буква за буквой, а абзац за абзацем, и даже модуль за модулем, с невероятной скоростью.

Это было еще одним неожиданным сюрпризом.

Поскольку в голове сформировалась полная система программного обеспечения, Линь Шу потратил всего одну ночь, чтобы успешно понять принципы и состав всей системы. Он даже подозревал, что его понимание и запоминание всей системы уже более ясны, чем у изначального дизайнера, ведь дизайнер не мог позволить системе программного обеспечения работать прямо в своем мозгу.

Но в реальной системе все еще оставались модули, которые Линь Шу не мог понять. По его анализу, эта часть должна была быть тем, что не включено в справочники и явные функциональные программы. Система предложила ему провести прямой реверс-инжиниринг программы для глубокого понимания.

Это уже немного походило на сферу действий хакеров. Но Линь Шу не был консерватором — он знал, что многие ранние отечественные технологии были получены именно таким путем — будь то в области точной механики или электронного программного обеспечения. Единственное, чего он боялся, — это чтобы антивзломные и антианалитические программы внутри софта не повредили сам софт или даже компьютерную систему. Нужно знать, что сейчас у него только этот компьютер, и можно предвидеть, что в ближайшее время он не сможет позволить себе купить второй своими силами.

К счастью, его удача была неплохой, весь процесс взлома прошел очень гладко. По мере завершения финального анализа, весь софт наконец-то был полностью воспроизведен в его голове.

А по мере завершения воспроизведения, в системе внезапно произошли неожиданные изменения — в первоначально пустом списке программ проект «Виртуальная инженерия» (V.E) внезапно стал единственной выбираемой программой для запуска, и в системе Линь Шу появилось первое программное обеспечение.

Раньше Линь Шу больше всего беспокоился о проблеме объема работы и объема кода при самостоятельном создании игр, но не ожидал, что в такой ситуации проблема решится.

Скорость программирования в мозгу была просто невероятной, напоминая Линь Шу фразу «скорость мысли». Почти стоило ему подумать, какой модуль или тот кусок кода использовать, система тут же быстро выстраивала их за него. И это дело не было похоже на написание статьи — само написание статьи требует обдумывания и взвешивания предложений и слов, а при программировании большая часть грамматики фиксирована, с большим количеством повторяющихся структур, что означало, что скорость мышления может быть еще быстрее, замедляясь только тогда, когда нужно вводить конкретные настройки программы и текст данных.

Но это уже было очень недурно, это дало Линь Шу базовое условие для того, чтобы самостоятельно завершить создание системы малой или средней игры за короткое время.

Хотя код в конечном итоге нужно было ввести в компьютер, хорошего решения по объему этой работы у Линь Шу пока не было, но это уже было намного лучше — возможность использовать эту будущую систему программирования позволяла Линь Шу использовать время на уроках. Ведь изначально школьные курсы для него уже не имели никакой сложности и привлекательности.

Итак, в дальнейшем Линь Шу начал жить жизнью, где днем он писал код в школе, а вечером вводил код дома.

Он пока не продумал конкретно, движок какого шаблона использовать, и не решил классификацию и особенности самой игры, но это не мешало ему сначала закодировать несколько классических настроек, которые неизбежно будут у каждого движка и игры в будущем. Например, случайные маршруты и модуль «Древо настроек» — это были классические настройки, которые после упрощения можно было реализовать в текущей конфигурации системы, но которые играли решающую роль для будущей самодельной сюжетной системы и реалистичности и жизненности всего игрового мира.

В игровых системах много лет спустя они уже стали стандартным оснащением, но в двадцатилетней истории игр прошлого они не появились в один момент, а прошли долгий процесс постоянных улучшений и эволюции во многих играх, прежде чем достичь состояния,

близкого к совершенству.

В RPG «Древо настроения» влияет на боеспособность и навыки переговоров персонажа, в стратегиях — на способность командовать и подчинение, а в симуляторах воспитания — на направление поведения и варианты взаимодействия... Полная система «Древа настроения» имеет очень сложный способ расчета, позволяющий персонажу ожить в игре, это настройка персонажа, которая, хотя и не развивается в сторону искусственного интеллекта, обладает определенным режимом поведения с интеллектом.

Фактически, эта модель уже существовала в этом году.

В известной серии игр «The Elder Scrolls» игровые системы позднего периода почти все придерживались такой базовой настройки. В огромной карте в каждом городе находились десятки и сотни НПС, и у каждого НПС были свои черты характера, физиологическое состояние, работа, фракция и базовые реакции на стимулы.

<http://bllate.org/book/16614/1519562>