

Ду Сытун, с богатым внутренним монологом, завершила обсуждение на форуме и размышляла, стоит ли честно сказать Линь Шу, что его идея кажется ей слишком амбициозной.

«Разве создание игры — это так просто!? Малыш, я знаю, что ты хорошо разбираешься в компьютерах, но создать игру самостоятельно — это не слишком ли много? Даже знаменитый хакер Митник взломал систему ПВО США в 15 лет, а ты в своем возрасте максимум можешь получить пятерку по математике. Не стоит загадывать слишком далеко».

Но Ду Сытун не смогла сказать этого вслух — когда она рассказывала Линь Шу о своей мечте заниматься анимацией, он очень серьезно давал ей советы. В знак благодарности, даже если он был ребенком, она чувствовала, что не может поступить иначе.

Результатом ее мягкости стало то, что в итоге она сама не заметила, как стала официальным художником Линь Шу.

Хотя в тот момент она все еще считала себя скорее няней, которая просто развлекает ребенка.

— Итак, какую игру ты хочешь сделать? — спросила Ду Сытун.

Линь Шу улыбнулся:

— На самом деле, я уже работаю над движком, но пока нет конкретного сюжета и персонажей... Если хочешь, я могу показать тебе демо-версию.

Ду Сытун, услышав это, действительно заинтересовалась:

— Правда? Даже движок? Звучит довольно профессионально.

Линь Шу ответил:

— Конечно. Учитель, ты скоро поймешь, что участие в создании этой игры... ты не пожалеешь.

Ребенок, говорящий с уверенностью взрослого, выглядел довольно мило. Ду Сытун не удержалась и потрепала его по голове:

— Тогда я жду.

Линь Шу, с растрепанными волосами, слегка нахмурился и отстранился от нее.

«Ну вот, снова меня считают ребенком».

Затем он добавил:

— Но если можно, учитель, помоги мне нарисовать несколько персонажей и фонов... А еще иконки, хотя это не так важно, можно обойтись и без них. Я сам не умею рисовать, и если использовать готовые изображения, это может быть нарушением авторских прав — с иконками проще, можно найти что-то с открытой лицензией.

Ду Сытун улыбнулась:

— Этот ребенок... даже в законах разбирается.

Линь Шу ответил:

— Не только поэтому.

Дело в том, что Ду Сытун, возможно, не могла понять, но Линь Шу смутно помнил, как в его детстве ситуация с авторскими правами в сети и на рынке была крайне запутанной, и пиратство процветало. В учебниках, которые он читал в университете, период с этого времени и на 45 лет назад называли «периодом упадка авторских прав в Китае».

Эти 45 лет способствовали экономическому росту, но также привели к упадку оригинального творчества. Хотя, учитывая население страны, здесь никогда не было недостатка в новаторах, большинство из них оказывались погребены под волнами спекуляций и никогда не получали заслуженного вознаграждения.

Это была трагедия эпохи.

Хотя Линь Шу родился в конце этого периода, он не ощутил его трудностей. Когда он пошел в начальную школу, государство уже начало бороться с пиратством; к тому времени, как он поступил в среднюю школу, нелегальные копии постепенно исчезали. Когда он сам начал заниматься бизнесом, легальный контент стал нормой, а законы уже были в основном разработаны.

Но он не раз слышал истории о трагедиях, вызванных отсутствием авторских прав в то время, и они оставили на него глубокое впечатление, заставив быть осторожным.

Кроме того, он уже привык уважать чужое творчество, и для него это было скорее инстинктивной реакцией, чем осознанным выбором.

Обычно в периоды, когда представления о морали размыты, некоторые действия становятся выбором, основанным на нравственности. Но если с детства воспитывать правильные ценности, то правильные поступки становятся естественными, частью логического мышления.

В этом мышлении правильное — это выгодное, а выгодное — это правильное. Линь Шу считал, что нарушение авторских прав вредит ему самому, поэтому избегал этого — это не имело отношения к морали.

Но Ду Сытун этого не знала, поэтому она лишь подумала, что этот ребенок, несмотря на юный возраст, очень принципиален и организован, и стала относиться к нему с еще большим уважением.

Однако это уважение было ничем по сравнению с тем, что Линь Шу продемонстрировал ей в дальнейшем.

Ду Сытун потратила выходные, чтобы нарисовать два фона и четыре-пять персонажей. Поскольку Линь Шу не выдвигал строгих требований, она сделала их довольно простыми, без излишней детализации.

Она все еще считала себя скорее няней, которая развлекает ребенка, и даже если она относилась к Линь Шу с уважением из-за симпатии к нему, это было скорее серьезное отношение к игре, а не к реальной работе.

Линь Шу, конечно, это понимал.

Но Ду Сытун была хорошим художником, и было видно, что она много лет занималась рисованием. Даже если она немного халтурила, результат был скорее минималистичным, чем

грубым.

Конечно, если бы эти работы попали к Линь Шу через 20 или даже 10 лет, он бы попросил ее переделать их. Но сейчас все было иначе. Во-первых, Ду Сытун делала это скорее как вложение в доверие и отношения, и даже если ее работы были не идеальны, она была готова рискнуть, поверив в Линь Шу, что уже значительно повышало ценность ее вклада, особенно учитывая возраст Линь Шу.

Во-вторых, из-за ограничений по времени и ресурсам сама игра Линь Шу не была слишком детализированной, и он стремился лишь к тому, чтобы она выглядела впечатляюще для текущего времени, а не к идеальному результату, поэтому он не мог требовать от Ду Сытун большего.

Главное было, чтобы она сама увидела ценность игры.

С этой мыслью Линь Шу серьезно подошел к созданию сюжета. Он не стремился сделать его глубоким или трогательным, а хотел максимально продемонстрировать превосходство и привлекательность системы.

Через две недели он показал Ду Сытун игру, и она была поражена.

Для Линь Шу игра казалась простой и небрежной, потому что он оценивал ее с точки зрения будущего. Уровень через 20 лет был несравнимо выше, и современные игры просто не могли воспроизвести такие сложные системы и графику.

Но если оценивать игру по текущим стандартам, Ду Сытун могла лишь сказать — это было потрясающе.

Из-за ограничений по времени и ресурсам Линь Шу создал лишь небольшую часть игры, которая представляла собой простой процесс взаимодействия персонажей.

Ду Сытун не могла понять, как ему это удалось — несмотря на множество незавершенных элементов системы, Линь Шу с помощью Системы древа настроения буквально оживил персонажей.

Или, по крайней мере, создал иллюзию жизни.

Линь Шу разработал систему симуляции, и в этот раз он сосредоточился на взаимодействии с НПС через Систему древа настроения. Эта система имела сложный алгоритм, который мог как увеличивать уровень симпатии, так и уменьшать его, а также побуждать НПС к самостоятельным действиям — например, на второй день отношений персонаж с навыком готовки мог с высокой вероятностью приготовить обед для игрока; а если два персонажа поссорились, следующий период времени становился очень сложным, открывая возможности как для углубления отношений, так и для увеличения уровня разочарования.

Первое могло вызвать особые сюжетные события, например, спасение игрока в опасной ситуации; а если уровень разочарования становился слишком высоким, это могло привести к появлению темных сторон характера, болезненной привязанности или даже вражды — все зависело от изначальных характеристик персонажа.