

Ду Сытун не знала, как была спроектирована эта система и связанные с ней данные, но её связность очень впечатлила. Она сама иногда играла в игры, поэтому понимала, на каком уровне находились аналогичные продукты, и именно поэтому смогла оценить, насколько удивительной была система, созданная Линь Шу.

Изначально она думала, что все сюжетные линии были заранее заданы, но когда Линь Шу перезапустил систему и продемонстрировал её, она обнаружила, что сюжет был случайным и естественно связанным — то есть, при определённых условиях, система могла создавать непрерывные сюжетные линии, связывая реакции разных персонажей.

И всё это Линь Шу мог легко создавать, используя систему, настолько простую в освоении, что справиться могла бы даже Ду Сытун.

Сама система в программировании не была чрезмерно сложной, и её идея не казалась особенно гениальной или трудноосуществимой. Однако превращение этой идеи в реальную игровую систему, включая её архитектуру, дизайн данных, устранение багов... вот что было действительно сложным.

К счастью, Линь Шу был опытным специалистом. Будучи SEO в соответствующей индустрии, он, возможно, не мог запомнить код каждого модуля, но в целом помнил основные принципы построения, причины провалов аналогичных игр и ключевые проблемы в дизайне.

Благодаря этому он избежал множества ошибок и сэкономил много времени.

С помощью хоста Линь Шу практически не испытывал задержек в работе с кодом, его действия были плавными и уверенными. Хотя используемый язык программирования сильно отличался от того, что он использовал позже, Линь Шу обладал мощным инструментом — буквально читом.

Когда он писал программу с помощью хоста, он работал с группами кодов, а не с отдельными строками или клавишами, и при этом полностью исключал ошибки ввода.

Если бы Линь Шу нашёл способ загружать или выгружать файлы из хоста на реальный компьютер, он мог бы самостоятельно завершить создание крупной игры, не беспокоясь об объёме программирования или сценария, так как хост позволял ему мгновенно находить нужные коды. Достаточно было лишь примерно представить необходимые условия, и хост автоматически предлагал подходящие модули.

Благодаря этому невероятному инструменту, Линь Шу уже завершил программирование всей игры и даже провёл простые тесты, хотя ещё не успел перенести всё на реальный компьютер. Однако это была лишь рутинная работа, которая не представляла для него особой сложности.

После завершения ввода всего кода и базового шифрования программы, получив от Ду Сытун изображения, Линь Шу преобразовал их в игровой формат, создал несколько сюжетных линий, и в итоге перед Ду Сытун предстала игра, которая казалась простой, но на самом деле была удивительно продуманной.

— Поскольку это игра в жанре «симулятора жизни», требования к графике невысоки, достаточно использовать систему «бумажных кукол», — объяснил Линь Шу Ду Сытун. — Моя семья небогата, и у меня ограниченные карманные деньги, поэтому сложные игры нам не под силу. Пока что мы можем попробовать сделать что-то простое.

Ду Сытун, уже впечатлённая, услышав это, лишь с удивлением сказала:

— Тебе сколько лет? У тебя такие амбиции? И ты говоришь «пока что»?

Линь Шу лишь улыбнулся, не вступая в спор, и спросил:

— Учитель, как вам эта система?

Ду Сытун сглотнула и ответила:

— Я не совсем понимаю, но чувствую, что это что-то действительно впечатляющее. Ты действительно сам это сделал?

Линь Шу знал, что она, скорее всего, не разберётся, поэтому спокойно сказал:

— Теперь это наша общая работа.

Затем он объяснил Ду Сытун, как устанавливать данные, задавать условия и вводить сюжет. Изучив всё, она была поражена:

— Создание игр... это действительно так просто?

Линь Шу улыбнулся — конечно, дело не в простоте создания игр, а в простоте его движка, одном из самых классических «для чайников», который даже трёхлетний ребёнок мог бы освоить. Но он не стал рассказывать об этом Ду Сытун, а лишь сказал:

— Обычно это не так просто, но я специально сделал движок более доступным... чтобы в будущем заработать.

Ду Сытун, увлечённая новым занятием, не особо обратила внимание на его слова, лишь продолжала изучать каждый элемент на экране.

В конце концов, она вдруг осознала что-то и спросила Линь Шу:

— Это ведь не игра, правда?

Здесь не было конкретного игрового интерфейса или сюжета. Это скорее напоминало программное обеспечение для создания игр. Некоторые элементы Ду Сытун даже не могла понять, и объяснений к ним не было... но в целом это явно не выглядело как игра.

Линь Шу кивнул:

— Это просто движок. Сюжет игры пока не готов, но у меня уже есть примерные идеи.

Он сделал паузу и спросил:

— Кстати, учитель, а как у вас с писательскими навыками? Можете заняться сценарием?

Ду Сытун вздрогнула:

— Ты серьёзно?! Я же преподаю вам литературу!

Линь Шу, не замечая её раздражения, лишь улыбнулся:

— Значит, у вас всё в порядке?

Ду Сытун закатила глаза:

— Я даже получала награды за рассказы на национальном уровне.

Линь Шу, заметив её недовольство, поспешил успокоить:

— Учитель, вы просто великолепны. А что за истории вы писали? Могу я как-нибудь почитать?

Ду Сытун посмотрела на него с подозрением, но Линь Шу изо всех сил старался выглядеть искренним. В итоге она смягчилась и улыбнулась:

— В следующий раз я распечатаю и покажу тебе.

Навыки Ду Сытун в написании текстов были для Линь Шу большим плюсом, так как это повышало её «эксплуатационную ценность» — в их маленькой команде из двух человек нагрузка была серьёзной, и если Ду Сытун могла взять на себя больше, Линь Шу верил, что игра сможет выйти раньше.

Увидев созданный Линь Шу движок, Ду Сытун больше не воспринимала всё это как шутку и начала верить, что он действительно сможет создать игру — хотя это всё ещё казалось ей невероятным, но факты говорили сами за себя, и она не могла не поверить.

Ду Сытун не была из тех, кто упрямо цепляется за свои убеждения, поэтому, как только Линь Шу продемонстрировал свои способности, даже несмотря на его юный возраст, она просто сказала себе — в мире существуют гении.

Принять это было несложно.

Затем они обсудили конкретные сюжетные линии.

— «Троецарствие», — без колебаний предложил Линь Шу. — Можно использовать исторические события, это сэкономит много сил.

Ду Сытун удивлённо моргнула:

— «Троецарствие»? Ты же говорил о симуляторе жизни?

Линь Шу улыбнулся в ответ:

— Симулятор жизни и «Троецарствие» не противоречат друг другу. Видите ли, учитель, эта система не ограничивается только симулятором жизни, здесь есть элементы управления и боевых действий... хотя в целом всё довольно просто. Комплексные и открытые игровые режимы станут трендом в мировой игровой индустрии. В моём представлении, мы можем создать игру, сочетающую симуляцию и сюжет. Подумайте, в «Троецарствии» столько харизматичных персонажей, и на рынке уже много игр на эту тему, но редко встречаются симуляторы жизни, верно? Хотя стратегии и симуляторы жизни имеют общие черты, разница лишь в том, что одни более соревновательные, а другие более расслабленные... Представьте, вы открываете таверну в Лояне или работаете в одной из них, и время от времени туда заходят знаменитости Троецарствия, что приводит к множеству различных историй — наблюдать за великими событиями через повседневную жизнь, разве это не даёт ощущения «великого уединения в суете»?