

Однако то, что в Лян Цзивэне раздражает, — это отсутствие у него собственной чёткой позиции, из-за чего он втягивает старших в свои дела, превращая историю Линь Шу в достояние общественности. Хотя даже если бы он втянул Линь Шу, тот вряд ли стал бы их слушать, но для него это всё равно стало бы неприятностью.

В этом вопросе вся семья Лян придерживалась почти единого мнения, что вызывало у Линь Шу сильное недовольство, которое со временем переросло в отвращение.

Поэтому, когда Лян Юэхуа заговорила о поездке к бабушке, первой ассоциацией Линь Шу стал Лян Цзивэнь. Вспомнив о нём, он подумал о тех членах семьи Лян, которые любили окружать его, словно проводя допрос. А вспомнив о допросе, он захотел случайно совместить презентацию нового продукта с презентацией компании Лян Цзивэня — что поделаться, он был человеком с мелкой душой.

Услышав, что летом придётся ехать к бабушке, Линь Шу почувствовал сильное нежелание, но объяснить причину Лян Юэхуа он не мог, поэтому его настроение мгновенно испортилось.

Однако до лета оставалось ещё какое-то время, и начинать беспокоиться было слишком рано, поэтому, немного поворчав, Линь Шу быстро пришёл в себя.

В конце концов, Лян Цзивэнь был всего лишь двенадцатилетним мальчишкой, и кто кого победит при встрече, ещё неизвестно. Даже в прошлом их сражения не всегда заканчивались в чью-то пользу.

Но до этого у Линь Шу были более важные дела.

Это касалось того, сможет ли он в будущем полностью подавить Лян Цзивэня.

Речь шла о распространении и оценке игрового движка, который он сейчас разрабатывал. Линь Шу зашёл в интернет, чтобы посмотреть на ситуацию.

К своему удивлению, он обнаружил, что количество скачиваний на самом популярном ресурсе уже превысило две тысячи.

Более того, один известный игровой сайт разместил игру Линь Шу и связанные с ней посты на главной странице, настоятельно рекомендовав её как самую впечатляющую оригинальную игру этого года.

Соответственно, количество обзоров также постоянно росло. Кроме того, появлялись различные посты с прохождениями, которые пока ещё оставляли желать лучшего.

Но, как бы то ни было, даже Ду Сытун заметила, что игра явно набирает популярность.

Постоянно растущее количество скачиваний, множество постов с прохождениями и отзывами... И это было только начало.

По крайней мере, судя по отзывам, игра под названием «Идеал Троецарствия» уже завоевала сердца многих.

«Богатый контент», «новый жанр», «отличный игровой процесс». С такими тремя оценками, для Линь Шу игра практически уже была успешной.

В настройках данных Линь Шу не проводил многократных тестов, поэтому немного

беспокоился, что уровень сложности может оказаться неподходящим. Однако, основываясь на воспоминаниях о других играх и прошлом опыте, его опасения не оправдались. Уровень сложности и настройки данных в «Идеале Троецарствия» были довольно сбалансированными, и пока никто не жаловался на то, что игра слишком сложна или, наоборот, слишком проста.

Примерно в понедельник, возвращаясь домой с занятий, Линь Шу наткнулся на новый пост, в котором автор сообщал, что уже прошёл игру и собирается начать второй проход, приложив скриншот финала.

На скриншоте был изображён финал «Получение титула», а финал романтической линии — «Могила красавицы». Хотя автор прошёл игру, он был весьма расстроен и эмоционально писал в посте: «Игра в жанре романтической симуляции?! Да какой там романс! Не дайте себя обмануть, самое интересное в этой игре — это не система романтических отношений, а альтернативное прохождение эпохи Троецарствия. Основной сюжет сосредоточен на достижении великих свершений, и в процессе игры вы совершенно забудете о том, что нужно ухаживать за девушками. Более того, власть и девушки несовместимы! Если вы попытаетесь завоевать более двух девушек, вам придётся тратить много времени на романтические события, иначе вы просто увязнете в них, и пока вы будете разбираться с драмой между главной и второй женой, мировая ситуация изменится без вашего участия! Автор этой игры, должно быть, женщина, потому что здесь нет никакого удовольствия от коллекционирования девушек. Хотя романтические сюжеты с ними милые, но если вы попытаетесь ходить на две стороны, результат будет печальным — Nice Boat».

«В игре есть два очень неприятных момента. Первый — [скриншот] состояние сопровождения: (один человек) уровень симпатии автоматически увеличивается на один пункт за ход, (несколько человек) уровень симпатии хотя бы одного человека автоматически увеличивается на один пункт за ход, уровень симпатии одного человека автоматически уменьшается на один пункт за ход, уровень разбитого сердца увеличивается на один пункт [скриншот]. Вы знаете, что такое уровень разбитого сердца? Это таймер до чёрного финала! Полностью почерневшая девушка может выбрать один из четырёх финалов — уничтожить тебя, уничтожить твою девушку, уничтожить себя или бросить мужа и детей (если они есть)».

«Конечно, ты можешь выбрать, чтобы никто не сопровождал тебя, но это бесполезно, потому что твои девушки живут в одном месте. В твоё отсутствие они всё равно будут увеличивать уровень разбитого сердца».

«На самом деле, состояние сопровождения имеет свои преимущества — каждая девушка может дать тебе разные атрибуты, навыки, а также запустить специальные сюжеты в определённых ситуациях, но с некоторыми ограничениями. Это подводит нас ко второму неприятному моменту».

«Второй неприятный момент заключается в том, что атрибуты и навыки, которые дают девушки... взаимно уничтожаются! Точный механизм неизвестен, но я попытался вывести формулу, и похоже, что когда две девушки находятся вместе, уровень симпатии более высокой вычитается из уровня симпатии более низкой, а затем делится на исходный уровень симпатии, умноженный на атрибуты, которые девушка может усилить, находясь в одиночестве. Навыки не исчезают, но шанс их неудачи значительно возрастает».

«Да... я потерял много девушек. Девушка в финале тоже была почерневшей, но почему-то не сработал сюжет чёрного финала... возможно, потому что у меня больше не было других девушек».

«Моя любимая девушка [скриншот] ушла из дома и погибла вместе с врагом. QAQ».

«Я сожалею. Я хочу вернуть её во втором прохождении. На этот раз я буду рядом только с ней, девочка, вернись, и мы вместе завоюем мир!»

...

Не учитывая личные чувства автора поста, финал «Получение титула» был довольно обычным, а не идеальным.

В этой игре романтические сюжеты были написаны Ду Сытун, а основная сюжетная линия была разработана Линь Шу.

В его задумке, правитель, князь, отшельник и народный лидер каждый имели очень сложный «идеальный финал». Под каждым из этих финалов было несколько более обычных, и «Получение титула» был одним из них. Высшей точкой «Получения титула» был финал, подобный судьбам Цао Цао, Сыма И и Чжугэ Ляна.

Чтобы достичь этого, нужно было активировать три или более критических ситуации, а затем использовать доступные ресурсы и навыки, чтобы изменить ход событий. Линь Шу считал, что в ближайшее время добиться одного из этих четырёх финалов будет сложно.

Но, в принципе, это было его целью. Если игра слишком легко позволяет достичь идеального финала, это говорит о недостатке содержания.

Прошло почти месяц, и популярность игры уже распространилась на многие места. В памяти Линь Шу это было примерно то время, когда Ду Сытун завершала свою стажировку, но на этот раз она задержалась дольше, чем он помнил, и не плакала из-за капризных детей.

Линь Шу, подперев подбородок, подумал: «Это, должно быть, моя заслуга».

К середине июня игра «Идеал Троецарствия» уже завоевала множество игровых форумов. Линь Шу создал эту игру, и хотя сам он видел в ней множество недостатков, на тот момент она казалась очень оригинальной.

В это время он наконец выпустил первый модуль, или дополнение, и провёл простые тесты.

Новый модуль добавил несколько профессий, карт и объектов для прохождения. Однако, в отличие от первоначальной версии, в этой версии только около двадцати процентов контента было бесплатным, а остальные восемьдесят процентов были доступны только для просмотра, но не для загрузки без кода активации.

Это вызвало немало шума.

<http://bllate.org/book/16614/1519626>