

Линь Шу, разумеется, не стал отказать и показал Лян Юэхуа игровую программу.

Лян Юэхуа, взглянув на неё, лишь ещё больше изумилась. Игра, выполненная с такой тщательностью и выглядящая столь профессионально, оказалась творением Линь Шу и молодой учительницы-стажёрки.

Однако она также понимала, что Линь Шу вряд ли стал бы обманывать её в подобных вещах.

Талант Линь Шу поразил Лян Юэхуа, но вместе с тем вызвал огромную радость. Она не была консервативной матерью, считающей, что ребёнок должен идти строго определённым путём, чтобы быть успешным и заслуживать поощрения. Линь Шу, хоть и был ещё молод, но его интерес и способности в области электроники и механики были очевидны с самого начала.

Когда Лян Юэхуа обнаружила талант сына в этой области, в её сердце зародилось только чувство радости.

К счастью, Лян Юэхуа не обладала знаниями в области программирования, иначе она бы наверняка усомнилась, как Линь Шу справился с таким объёмом работы. Но поскольку она не разбиралась в этом, то просто посчитала, что Линь Шу сделал нечто впечатляющее, не осознавая, насколько это действительно грандиозно.

Создать игру за три месяца, если тратить на это достаточно времени, на самом деле не так уж сложно. Но завершить за три месяца игру с оригинальным и сложным сюжетом, практически без багов, — физически невозможно.

К счастью, Лян Юэхуа не знала об этом.

Поэтому, узнав ситуацию, она легко согласилась с просьбой Линь Шу и обсудила с сыном, что делать дальше.

В конце концов Лян Юэхуа отвергла «амбиции» Линь Шу по открытию компании, посоветовав ему подождать некоторое время, прежде чем рассматривать этот вопрос.

Однако трудовой договор и соглашение о разделе доходов с Ду Сытун Лян Юэхуа подписала от имени Линь Шу. Но она также наказала сыну:

— Учиться всё равно нужно хорошо. Для тебя сейчас важно не зарабатывать деньги, а заложить прочный фундамент.

Добившись своей цели, Линь Шу, конечно, не стал упираться и охотно согласился.

Превратить учителя в своего сотрудника — Линь Шу, возможно, был не первым, но это всё же было довольно редким случаем.

После этого у Линь Шу появились первые деньги, и в дальнейшем он мог рассчитывать на постоянный доход. Более того, в его планах, если всё пойдёт хорошо, этот доход будет поступать бесконечно, поэтому он чувствовал себя более уверенно и считал, что может позволить себе немного расширить горизонты.

В такой ситуации первой его мыслью было арендовать сервер.

Платформу для торговли, которую он задумал, он уже почти закончил писать. Подобные платформы он создавал не раз, и каждая из них становилась всё сложнее и совершеннее.

Последняя из его виртуальных торговых платформ стала крупнейшей в стране для торговли виртуальными товарами. После распространения и усовершенствования 3D-принтеров только продажа чертежей приносила платформе ежедневно десятки миллионов юаней, что сделало её поистине ведущей виртуальной платформой в мире.

Прожив вторую жизнь, Линь Шу не собирался отказываться от этого бизнеса. Получив второй шанс и читерские возможности, он не мог позволить себе жить хуже, чем в прошлой жизни. Этот самый прибыльный проект он должен был удержать в своих руках.

Конечно, остальное тоже нельзя было упускать из виду.

Для Линь Шу смысл жизни заключался в том, чтобы максимально раскрыть и реализовать свою ценность. Даже будучи возвращённым в исходное состояние, он никогда не хотел становиться человеком без ценности... не хотел становиться таким, как Линь Цзиньхуа.

В самом начале Линь Шу предпочёл быть содержанкой мужчины, а не болтаться по ночным клубам, потому что в его сердце всегда жила вера в то, что он должен стать человеком, стоящим выше других.

Жить всю жизнь в полузабытьи... он чувствовал, что просто не сможет этого вынести.

Завершив создание базовой программы платформы, Линь Шу провёл ограниченное тестирование. Поскольку подходящего сервера пока не было, тестирование проводилось только на нескольких компьютерах.

С точки зрения механизма работы, тестирование прошло успешно. Теперь оставалось проверить, как программа справится с нагрузкой на сервер.

Платформа, созданная Линь Шу, была торговой платформой, связанной с играми. На данный момент платформа предлагала несколько товаров — игровые персонажи, аудиовизуальные материалы, системные модули и независимые игры.

Одним из отдельных пунктов был игровой движок для создания независимых игр стоимостью 69 юаней. Этот движок предоставлял все функции создания игр, доступные на данный момент в «Идеале Троецарствия», позволяя использовать все существующие материалы для создания игр. Можно было как вставлять новые модули в существующую игру, так и создавать совершенно новую игру, используя оригинальные материалы.

Если же не хотелось использовать существующие материалы, можно было приобрести новые на торговой платформе. По замыслу Линь Шу, платформа предлагала четыре категории товаров: игровые персонажи, включающие полную личность и сюжет. Благодаря уникальной системе игры, Линь Шу разработал удобный интерфейс для добавления новых персонажей в существующую игру, так что, купив персонажа, его можно было сразу вставить в игру, если это не противоречило сюжету и карте.

В описании персонажа указывались краткая информация о нём, объём сюжета, а также процентное соотношение выборных, случайных и других типов сюжетов, а также количество концовок, чтобы покупатель мог лучше понять особенности данного персонажа.

Аудиовизуальные материалы были разнообразными: изображения персонажей, материалы для карт, иконки, фоны, музыка и звуковые эффекты, а также анимационные фрагменты. Чтобы контролировать пути продажи и авторские права на материалы, Линь Шу ограничил форматы материалов, установив, что движок может использовать только уникальные форматы. Все

изображения или музыкальные материалы перед загрузкой должны были пройти официальную проверку, после чего их можно было конвертировать в формат, доступный для использования движком. Любые материалы, приобретённые не через платформу, даже если они находились в файловой директории, не могли быть использованы из-за отсутствия регистрационного кода.

Системные модули были более сложными вставными модулями. Новое дополнение Линь Шу включало два разных игровых модуля: первый — новая система профессий, связанная с сельским хозяйством, включающая полную систему посадки, строительства садов и выращивания; второй — система редких предметов, добавляющая пять уникальных артефактов. «Иллюзорный камень» позволял войти в сон другого персонажа, срабатывал случайным образом во время сна и открывал либо обычные сюжеты симпатии, либо специальные задания; «Водяное зеркало» показывало будущее того, кто в него смотрится, то есть предсказывало наиболее вероятный конец игры на текущем этапе; «Лунная свеча» при зажжении делала всех персонажей в сцене временно дружелюбно настроенными, с максимальным уровнем симпатии, на один ход; «Сердечный паразит» можно наложить на персонажа, делая все его эмоции и параметры состояния видимыми для игрока; «Жемчужная слеза» способна очистить уровень ожесточения персонажа или воскресить персонажа с уровнем симпатии выше 900, при условии, что это происходит в течение 12 ходов или трёх игровых дней.

Независимые игры — это игры, созданные с использованием оригинальных или новых материалов. Линь Шу разрешил игрокам создавать новые игры с помощью движка и загружать их на платформу для продажи.

Из всех категорий товаров только аудиовизуальные материалы были разделены на уникальные и повторяющиеся продажи. Уникальные продажи означали, что музыка или изображение продавались только одному покупателю, а повторяющиеся — что их могли купить все.

Цены на первые варьировались от 200 до 50 000 юаней, а на вторые — от 1 до 99 юаней. Однако, независимо от категории, доля Линь Шу составляла 40%.

Эти цены были довольно разумными, так как Линь Шу, недавно посетивший форумы оригинальной литературы, обнаружил, что минимальная доля на сайтах сетевых романов составляла примерно такой же процент. А платформа для оригинальных игр, использующая его простой в освоении движок, по сложности была сопоставима с сетевыми романами, и Линь Шу считал, что следование их модели ценообразования было вполне оправданным.

<http://bllate.org/book/16614/1519641>