

Если бы речь шла только о том, чтобы использовать игру как первый шаг для накопления капитала или ожидания подходящего момента для продажи, то на самом деле не было необходимости делать всё на таком уровне — игра такого качества могла бы сразу выйти на рынок. Однако её выложили в интернет для бесплатного использования, что вызывало чувство нереальности происходящего.

Это было похоже на ситуацию, когда на улице тебе предлагают попробовать тарталетку — в этом нет ничего необычного. Но если бы кто-то предложил тебе попробовать Nokia Vertu, то, за исключением тех, кто верит в чудеса, большинство людей почувствовали бы неладное.

Активационный код за двадцать юаней, по мнению Ян Цзыци, не соответствовал качеству игры «Идеал Троецарствия». Он не знал, что Линь Шу не считал сеттинг игры особенно оригинальным, а просто использовал классические элементы. Однако даже в рамках этих классических концепций он не просто копировал уже известные идеи, а доработал и улучшил их. С одной стороны, он упростил сеттинг, чтобы он лучше соответствовал текущим техническим возможностям, а с другой — усовершенствовал оригинальный дизайн, сделав его более продуманным и гармоничным.

Творчество, как и наука, подобно плаванию против течения — если не двигаться вперёд, то отступаешь назад. Линь Шу не хотел просто использовать уже известные технологии или идеи, потому что это было бы лишено инноваций, скучно и не вызывало бы энтузиазма. Кроме того, отсутствие умственной нагрузки привело бы к деградации навыков и потере остроты восприятия рынка и трендов. Однако то, что Линь Шу считал умеренным использованием «чёрных технологий», из-за разницы в восприятии вызвало у Ян Цзыци и других серьёзные заблуждения.

Ян Цзыци выдвинул два предположения: первое — создатель игры, возможно, был идеалистом и энтузиастом, который сделал игру для собственного удовольствия, как это часто бывает с новичками в разработке игр, не задумываясь о прибыли. Единственное отличие заключалось в том, что этот человек обладал выдающимися техническими навыками, а его интересы совпадали с предпочтениями основной массы игроков. Второе предположение — у автора могли быть какие-то скрытые мотивы или проблемы, которые вынудили его выпустить игру бесплатно и продавать активационные коды по низкой цене. Возможно, у компании-разработчика возникли трудности, или сам разработчик столкнулся с проблемами, которые заставили его продавать игру за бесценок.

Однако оба объяснения имели свои несоответствия.

В конце встречи Ян Цзыци поручил другим двум отделам в свободное время изучить эту игру и перенять из неё полезное, после чего завершил собрание.

Он понял, что для выяснения деталей нужно лично связаться с разработчиком, чтобы получить более точное представление о ситуации.

Однако, попытавшись отправить письмо на официальный адрес игры, Ян Цзыци так и не получил ответа.

Он не знал, что Линь Шу, увидев это письмо, вспомнил свои прошлые переживания, поэтому, едва взглянув, проигнорировал его. В то время, когда Линь Шу заканчивал учёбу, происходил ключевой переход от клавиатурных игр к виртуальным онлайн-играм. Тогда Бэйчэнь была крупнейшей компанией в индустрии, разрабатывающей и выпускающей клавиатурные онлайн-игры. Её игры «Путь к звёздам» в жанре научной фантастики и «Девять небес» в жанре

восточного фэнтези покорили весь мир. В то время, когда все клавиатурные онлайн-игры находились на грани краха, Бэйчэнь оставалась непоколебимой, словно гора Тайшань.

Тогда Линь Шу очень любил Бэйчэнь. Хотя разработка виртуальных технологий в компании шла не так гладко, и они отставали от других компаний в этой сфере, Линь Шу считал, что в игровой индустрии технологии не всегда являются ключевым фактором, а культура и дух — вот что действительно важно.

Ему действительно нравилось, как Бэйчэнь с душой создавала игры и миры, поэтому во время стажировки он выбрал именно эту компанию.

В то время Линь Шу считал, что его успехи в университете были выдающимися, он был председателем студенческого совета и имел на руках впечатляющие проекты, поэтому его резюме выглядело блестяще, и Бэйчэнь не было причин его не принять.

Однако, чтобы увеличить шансы, он специально подготовил доклад, который редактировал три или четыре дня, подробно описав в нём анализ будущего игровой индустрии, сильные и слабые стороны Бэйчэнь, а также возможные направления реформ.

Но именно этот доклад всё испортил.

Если бы прошло десять лет, доклад Линь Шу показался бы пророческим до ошеломления. Однако в то время Ян Цзыци воспринял его прогнозы как совершенно не соответствующие его собственным представлениям. Он не воспринял Линь Шу всерьёз, подумав, что это просто самоуверенный юнец, который ещё не закончил учёбу, но уже пытается учить Бэйчэнь, как ей действовать, и в итоге отклонил его кандидатуру.

Примерно через четыре года, когда группа компаний Синцзэ Линь Шу начала стремительно подниматься на международной арене, Бэйчэнь начала терять свои позиции. Когда Ян Цзыци встретил Линь Шу в то время, его лицо выражало разочарование, но Линь Шу не чувствовал удовлетворения — теперь, вспоминая прошлое, он всё ещё любил Бэйчэнь — её игры сопровождали большую часть его юности.

Именно поэтому он особенно злился на самоуверенность Ян Цзыци.

Сейчас этот гнев уже утих, но лёгкое презрение к нему всё ещё оставалось, поэтому, увидев в почте письмо от Ян Цзыци, похожее на предложение сотрудничества, Линь Шу без колебаний проигнорировал его.

Ян Цзыци, отправив письмо, не получил никакого ответа, что немного расстроило его. Однако он не сдался и, проведя простой поиск данных, быстро нашёл IP-адрес.

Линь Шу в прошлой и этой жизни не занимался хакерством, поэтому не уделял особого внимания сокрытию своих действий в сети. Его собственный компьютер из соображений коммерческой тайны был хорошо защищён, но при загрузке игры и публикации постов на компьютере Ду Сытун он не был так осторожен, так как считал, что на её компьютере нет ничего, что требовало бы особой защиты.

Поэтому Ян Цзыци быстро нашёл IP-адрес Ду Сытун, а затем, изучив её историю просмотров и личную информацию, обнаружил её реальное местонахождение.

«Первая начальная школа центрального района Хуси, Ду Сытун... так?»

Когда Ду Сытун вернулась в кабинет после урока, ей сообщили, что её кто-то ищет.

Коллега по кабинету, старшая учительница, с улыбкой спросила:

— Выглядит как стильный парень, это твой парень?

Ду Сытун смущённо ответила:

— Не знаю...

И вышла.

Однако на другом конце её ждал совершенно незнакомый мужчина.

Ему было около тридцати, и, как и сказала учительница, он выглядел как настоящий профессионал, солидный и уверенный в себе.

Увидев его, Ду Сытун на мгновение замерла, пытаясь вспомнить, видела ли она его раньше... Не найдя ответа, она перестала думать об этом и спросила:

— Простите, вы...

Мужчина, ожидая, смотрел в пустоту, словно погружённый в свои мысли, но, услышав вопрос, повернулся к Ду Сытун.

— Здравствуйте, мисс Ду, — произнёс он.

Ду Сытун удивилась:

— Мы знакомы?

Мужчина представился:

— Я Ян Цзыци, руководитель технического отдела компании Бэйчэнь. Я пришёл к вам, потому что очень заинтересован в игре «Идеал Троецарствия», а также в её создателе.

Ду Сытун замерла, её глаза широко раскрылись.

У неё не было представления о том, что следы её активности в интернете могут быть использованы для поиска личной информации, поэтому она не могла понять, откуда он узнал, что она является одним из создателей игры.

Ведь до этого момента никто из её друзей, семьи или коллег не знал об этом. Только трое знали подробности: Ду Сытун, Линь Шу и его мать.

<http://bllate.org/book/16614/1519654>