

Линь Шу произнес:

— Вы думаете, что я не способен создать такую игру, лишь потому что считаете, будто для этого требуется больше опыта, чем у меня. Но что вы подразумеваете под опытом? Не более чем знание того, какой должна быть игра, чтобы она стала популярной и интересной, верно? Вы можете узнать это только в процессе создания игры, но это не значит, что все так поступают. Кто-то может черпать мудрость и понимание из книг, кому-то нужно лично совершить ошибки раз за разом, чтобы научиться их избегать... А кто-то может прочитать об одной истине в книге и самостоятельно вывести другую. То, что не можете сделать вы, не значит, что не смогут другие.

Ян Цзыци слушал, как тот его поучает, но не злится, а наоборот, подошел ближе, наклонился и, глядя на Линь Шу с одного уровня, сказал:

— То есть ты считаешь себя человеком, способным сделать вывод из одного примера? Ты просто в процессе игры понял, как делать хорошие игры?

Линь Шу улыбнулся и сказал:

— Дяденька...

Ян Цзыци был моложе Линь Шу в момент его смерти на год-два, ему еще не было тридцати, поэтому обращение «дяденька» было ему крайне неприятно, и лицо его мгновенно помрачнело.

Но Линь Шу не заботился о его настроении и продолжил:

— Если ты не играешь в игры, как ты можешь знать, как их делать? Каждый начинает с раздумий о том, «в какую игру я хотел бы сыграть», и только потом учится делать игры. Просто кто-то думает больше, кто-то меньше, а я думаю более всесторонне.

Линь Шу с улыбкой проговорил слово за словом:

— Просто я сыграл в большее количество игр, поэтому мои требования к ним выше, и в итоге игры получаются немного интереснее.

Ян Цзыци выслушал и долго молчал, и смутно ему казалось, что его почти убедили.

Для него это было просто невероятно.

Но он действительно начал верить, что этот мальчик, возможно, и есть создатель «Идеала Троецарствия». Даже если он выглядел слишком юным, именно при личном общении лучше всего можно оценить уровень интеллекта и эмоционального интеллекта человека.

С точки зрения Ян Цзыци, если у мальчика были кругозор и знания, соответствующие его логике и интеллекту, то его заявление, что он создатель «Идеала Троецарствия»... возможно, не было ложью.

Тут Ду Сытун внезапно открыла рот и сказала:

— Господин Ян, хотя вы, возможно, не поверите, но «Идеал Троецарствия» действительно был сделан Линь Шу и мной. Все идеи игры принадлежат ему, и он сам написал весь код, слово за словом.

Ду Сытун говорила искренне. Хотя раньше Ян Цзыци думал, что эта студентка-выпускница над ним подшучивает, он вынужден был признать, что сейчас она выглядела совершенно серьезной, и не похоже было, чтобы она шутила.

У этой стажерки-учительницы была одна черта, которая очень легко располагала к ней людей. Эта черта называлась «искренность».

С первого взгляда на Ду Сытун было легко заметить её застенчивость, неопытность и спокойствие. Проще говоря, она была немного наивной и милой, но это не значило, что она глупая, скорее это отражало её добрый и честный нрав.

Ян Цзыци на мгновение замер, но в итоге поверил большей части их слов.

Оставшаяся малая часть касалась сомнений в способностях Линь Шу.

Он произнес:

— Но даже так, мне всё еще трудно в это поверить. Допустим, ты играл во множество игр и долго ломал голову над тем, как их делать... Но, малыш, как ты докажешь, что твои размышления верны?

Линь Шу понимал, что Ян Цзыци пытается выманить у него доказательство его способностей.

Он решил пойти навстречу.

— Помню, дяденька, ты говорил, что ты из «Бэйчэнь», верно? — спросил Линь Шу, хотя и так знал ответ. — Игры от «Бэйчэнь»... дай подумать. Ранние «Квадрат Неба» и «Призрак Фантазии» были с неплохой идеей, но техника не поспевала за мыслями... Об этом я не буду говорить. Сейчас основной упор на «Оду Тан» и фэнтезийную трилогию, так? В трилогии «Мечта Востока» давняя, я не буду о ней говорить. А вот «Предел Моря» и «Страна Пустоты» сейчас теряют популярность, верно?... Ты знаешь почему?

Ян Цзыци не ожидал, что этот ребенок начнет обсуждать онлайн-игры его компании, и тут же проявил интерес:

— Почему?

Линь Шу ответил:

— Потому что ваша ностальгия не находит отклика у простых людей!

Если поздний крах какой-то игры происходит из-за того, что игра на ностальгии оскорбляет интеллект основной массы игроков и её отвергают, то ранние работы «Бэйчэнь» страдали от того, что их ностальгия была слишком оторвана от народа.

Линь Шу смутно помнил, что через несколько лет у самой популярной тогда игры социальный аспект становился всё сильнее — само по себе это не было проблемой, для онлайн-игр это даже преимущество. Но вместе с усилением социальности, проработанность сюжета постоянно падала... Мерчандайза становилось всё больше, а сюжет делали всё более небрежно, и многое превращалось в набор заезженных штампов и знакомых банальностей.

Иногда продавцам действительно не стоит так занижать интеллект игроков и потребителей. Часто игроки не бросают игру не потому, что не могут отличить плохое от хорошего, а потому

что у них нет другого, лучшего выбора. Игра, продающая ностальгию, но становящаяся всё более небрежной в сюжете, обречена.

Именно тогда взошла «Девять Небес».

Самая популярная игра «Бэйчэнь» перед «Девятью Небесами» была «Ода Тан», но её популярность не могла взлететь. Причина была в том, что историческая достоверность «Оды Тан» была слишком тщательной, а сюжет слишком тяжеловесным, из-за чего вся история казалась очень оторванной от реальности. Результатом было множество преданных фанатов, но узкая аудитория. В «Девяти Небесах» эта проблема была значительно улучшена, поэтому эта игра и смогла превзойти предыдущие работы «Бэйчэнь», став их визитной карточкой.

Слова Линь Шу попали в самую суть. Это была именно та проблема, над которой «Бэйчэнь» размышляла при создании «Девяти Небес», и именно то, что стало главным улучшением в этой игре.

Руководству «Бэйчэнь» потребовалось время, чтобы выявить эту проблему, но Ян Цзыци знал, что есть люди, обладающие острой интуицией в этом плане и способные легко заметить подобные вещи.

Но... такой ребенок?

Он пристально вглядывался в Линь Шу, стараясь заметить в нём что-то необычное, но на самом деле невооруженным глазом Ян Цзыци ничего не мог обнаружить.

Просто красивый ребенок.

В конце концов он спросил:

— Это ты сам придумал?

Линь Шу встречно спросил:

— А ты как думаешь, кто мне это сказал?

Ян Цзыци осмотрел Линь Шу и лишь затем сказал:

— Я еще не спрашивал, как тебя зовут. Не возражаешь, если ты представишься? Маленький господин?

В его обращении «маленький господин» сквозила легкая игривость, своеобразное подыгрывание детскому обличку Линь Шу. И хотя в этом игривом тоне сохранялось снисходительность к ребенку, прежнего пренебрежения и легкомыслия в нём уже не было.

Линь Шу тоже оглядел его и лишь затем произнес:

— Меня зовут Линь Шу. Линь — два дерева, Шу — «отдавать».

И это имя станет тем, которое Ян Цзыци будет помнить на протяжении всей своей жизни — и прошлой, и нынешней.

В итоге Ян Цзыци всё же угостил Линь Шу и Ду Сытун обедом, хотя больше не поднимал тему переманивания к себе.

Линь Шу отнесся к этому спокойно. Он считал, что с его статусом и способностями такое поведение Ян Цзыци вполне естественно. А то, что тот проявил немного доброты, чтобы завоевать его благосклонность и наладить дружеские отношения на будущее, было для него очень выгодным вложением.

...Лишь бы на этот раз Ян Цзыци смог трезво взглянуть на реальность и не был таким упрямым и самонадеянным, как в прошлой жизни.

И хотя Ян Цзыци больше не говорил о найме, при уходе он обменялся с Линь Шу телефонными номерами и контактами в мессенджерах. Вернувшись домой, он отправил Линь Шу два аккаунта через мессенджер.

Эти два аккаунта были как раз аккаунтами для закрытого бета-теста «Девяти Небес».

«Девять Небес»... Линь Шу играл в эту игру в детстве, но не участвовал в закрытом тестировании.

Он провел пальцем по коду активации на стикере и ухмыльнулся с задумчивым видом.

— Господин Ян дал тебе код активации от новой игры? Тест летом? — спросила Ду Сытун.

<http://bllate.org/book/16614/1519674>