

Он не знал, что примерно через десять с лишним минут сотрудники, следящие за игровым процессом, обнаружили в логах запись об активации Врат Жизни и Смерти. Они были крайне удивлены и сразу же сообщили об этом начальству.

Когда Ян Цзыци внимательно изучил рекорд прохождения Линь Шу, данные, указанные в нём, просто ошеломили его. Тщательно проверив информацию, он также допросил наблюдателей, но те заявили, что в процессе не было замечено никаких следов использования чит-программ.

Помолчав некоторое время, Ян Цзыци распечатал записи мониторинга и взялся за телефон, чтобы позвонить нескольким друзьям. Большинство из них были высококлассными игроками с выдающимися навыками, высоким и эффективным показателем АРМ... и, кроме того, первоклассными вычислительными способностями.

Однако по разным причинам эти люди не участвовали в закрытом бета-тестировании «Девяти небес». Некоторые готовились к национальному киберспортивному турниру во второй половине года, другие отказались от приглашения из-за реальных проблем или иных игровых обстоятельств.

Держа в руках рекорд Линь Шу, Ян Цзыци снова попытался их убедить, надеясь, что они хотя бы примут участие в прохождении подземелий. В конце концов ему удалось уговорить нескольких человек. Однако условия для этой группы отличались от тех, что были у обычных тестеров.

Они получили готовые аккаунты, а с самого начала им выдали руководство по прохождению подземелий. Их задача заключалась лишь в том, чтобы добиться наилучших результатов при прорыве массивов.

Ян Цзыци пытался таким способом определить, был ли рекорд Линь Шу аномалией или закономерностью.

Линь Шу же и не подозревал, что Ян Цзыци так переживает из-за его результатов.

Он поиграл ещё немного, накопил достаточно репутации, сдал задание и стал новичком в Школе Шанцин.

Как пройти уровень с Вратами Жизни и Смерти, Линь Шу не имел ни малейшего понятия. Поиск в интернете ничего не дал, а многие игроки с закрытого теста даже не знали, что это такое.

Сам он тоже ничего подобного не помнил. Он подозревал, что это либо ранний элемент игры, либо какая-то неудачная настройка, которую позже изменили. В любом случае, он решил, что, вероятно, просто не выполнил условия для активации этого механизма, и потому не стал настаивать. Он временно пропустил этот этап, выполнив необходимое количество прохождений и набрав достаточно репутации для вступления в школу.

Затем он успешно стал учеником.

Наставником Линь Шу в игре была Гао Линлан — даосская монахиня, выглядевшая очень возвышенно, хоть и с суровым нравом. В «Девяти небесах» техники разных школ универсальны для всех типов духовных корней: будь то пять стихий или особые корни. Выбрав магический путь, можно изучить определённый набор техник. Однако в реальном бою, из-за различий в атрибутах, они проявляются по-разному, добавляя различные виды урона, а также появляются несколько навыков, уникальных для определённых духовных корней. Например, у целителей

огненный навык «Сожжение десяти тысяч пустошей» может устранить все негативные эффекты, относящиеся к инь и яду; деревянный навык «Покров всех живых» напоминает защитный щит, сочетающий в себе точку исцеления и рассеивания; водный навык «Тихий шепот воды»...

У Линь Шу был Ледяной духовный корень, и он шёл по пути магического урона, поэтому получил начальный уникальный навык «Ледяное царство», который мог заморозить врагов или создать защитный барьер для себя.

Попробовав новый навык, Линь Шу не стал дальше погружаться в игру — у него были дела поважнее.

В тот день ближе к вечеру сервер, который он планировал арендовать, был окончательно выбран и настроен. Линь Шу лично создал платформу сервера для подключения игрового клиента, загрузил туда заранее написанные программы, а затем настроил аккаунты и права доступа.

Каждое его действие было чётко спланировано и имело конкретную цель.

После того как сервер был настроен и подключён к сети, он начал загружать последнее дополнение, а именно программный модуль, созданный на движке «Идеал Троецарствия».

Этот модуль вышел в составе пакета с другими материалами. Вместе с ним появились четыре сюжетных модуля персонажей, две карты, два набора фонов и дизайнов персонажей в современном и фэнтезийном стилях, а также новая игра, созданная на том же движке.

Из-за нехватки времени и ресурсов иллюстрации персонажей, нарисованные Ду Сытун, были красивыми, но не слишком детализированными. Однако это было неизбежно из-за дефицита времени. Но Линь Шу знал, что это временная проблема.

Новая игра также была сделана на оригинальном движке, но персонажи были переделаны в стиле эпохи Республики, сюжет значительно изменили, хотя геймплей остался таким же, как в «Идеале Троецарствия», просто началась новая глава истории.

Тем не менее Линь Шу добавил в неё немного свежего контента и некоторые настройки системы, отличные от «Идеала Троецарствия».

Это было сделано для того, чтобы показать покупателям движка, какие разные игры можно создать с помощью этого софта.

Среди всех товаров, выставленных на продажу, движок стоил 68 юаней. Каждый дизайн персонажа сопровождался примерно 30 000 слов диалогов, из которых 30% приходилось на основную сюжетную линию, а 70% — на случайные события и прочее. Цена за каждый такой набор составляла около 2 юаней. Кроме того, набор карт продавался за 20 юаней, а код активации новой игры стоил 35 юаней.

Когда обновление только вышло, многие отреагировали слишком бурно, посчитав, что разработчик игры совсем помешался на деньгах: сначала взял плату за код активации дополнения, а теперь требует ещё и за второе.

Однако почти одновременно Линь Шу обновил большинство ресурсов для скачивания в сети. Он заменил ранее выпущенные дополнения на бесплатные версии, не требующие активации. В то же время уже активированные дополнения автоматически получили функции модуля

создания игр, становясь доступными для скачивания и использования сразу после обновления.

Линь Шу не стал сразу публиковать объявление и пояснение, чтобы все об этом узнали. На самом деле, как только пользователи начинали скачивать и обновлять программу, они сами обнаруживали эти изменения в примечаниях к обновлению.

Однако Линь Шу намеренно скрыл эту информацию, чтобы она появлялась «целенаправленно», а не навязывалась всем подряд.

В этом был свой смысл.

В военной стратегии с древних времён существует концепция «отступление ради продвижения». Когда Линь Шу было десять лет, он не интересовался коммерцией и авторскими правами, поэтому не застал последние годы «пустыни авторских прав». Но именно поэтому позже он смог из учебников более полно, объективно и всесторонне узнать о событиях того времени.

Некоторые вещи трудно разглядеть, когда ты сам в них вовлечён и испытываешь эмоции.

Поэтому Линь Шу понимал, почему в стране наступил 45-летний период хаоса в сфере авторских прав, какие настроения повлияли на взгляды этого поколения на интеллектуальную собственность и какие события сформировали их отношение к авторским правам. Если рассказывать подробно, это превратится в долгую лекцию, но если упростить — всё сводится к одному.

Просто политика, интересы и потребности.

А по сути — это всё одно и то же.

Как уже говорилось, в сознании Линь Шу правильное и выгодное — это понятия эквивалентные. Правильное обязательно выгодно, а выгодное — правильно. Например... отмена монархии и установление демократии выгодны, так как это даёт бесчисленному множеству людей право на самую базовую жизнь, позволяет не быть убитым по нелепому поводу и даёт шанс выбиться в люди благодаря труду. В мире всегда будут существовать классы, потому что такова природа общества, но демократия хотя бы снижает барьеры между ними, позволяя социальному статусу соответствовать усилиям человека, а не каким-то абсурдным фактам.

Например, такому как происхождение или чьи-то симпатии.

В мире никогда не будет абсолютной справедливости, но прогресс общества заключается в том, что оно постоянно стремится к «справедливости». И наступит день, когда без необходимости в революции и перезагрузке, лишь благодаря правильной системе, способные люди и те, кто готов трудиться на благо общества, получают статус, соответствующий их способностям и усилиям. Социальный прогресс — это и есть ускорение и облегчение этого процесса.

<http://bllate.org/book/16614/1519690>