

Когда разговор завязался, общение стало более лёгким и непринуждённым. Стороны плавно перешли к обсуждению.

Ду Сытун спросила:

— Итак, Желающая выпить, вы заинтересованы в предоставлении прав на создание одиночной игры? Однако ваши запросы по оплате прав несколько...

Желающая выпить ответила:

— Я выбираю второй вариант предоставления прав, но хочу изменить его на коммерческую модель с разделением доходов.

Ду Сытун на мгновение задумалась, поняв, что речь идёт о первоначальном варианте бесплатного предоставления прав для некоммерческого использования, предназначенного для фанатских проектов.

Однако Желающая выпить предложила перейти на модель с разделением доходов, и Ду Сытун уточнила:

— Модель с разделением доходов предполагает, что после получения прибыли мы будем выплачивать вам авторские отчисления по определённой схеме?

Желающая выпить подтвердила:

— Да, именно так. Это похоже на схему, которую используют для игр, загружаемых на ваш сайт. Процент отчислений будет стандартным, как для оригинальных игр... Я помню, что у «Цзиньцзян» это 40%, верно? Однако готовую игру нужно будет сначала дать мне на тестирование, и если я сочту, что качество недостаточное, я могу потребовать внесения изменений. Кроме того, у меня есть некоторые идеи по поводу деталей игры, и я надеюсь, что вы постараетесь их реализовать в процессе разработки.

Ду Сытун быстро поняла её намерения. Она сказала:

— Как разрабатывать игру, мы, конечно, решаем сами. Безусловно, как разработчики, мы заинтересованы в создании качественного продукта. Если у вас есть идеи, мы будем их рассматривать, но гарантировать их реализацию не можем. Ведь мы — профессиональные разработчики, и мы должны учитывать, какие элементы возможно воплотить, а какие — нет... Если на нас будут давить, результат может получиться неоднозначным, что не пойдёт на пользу ни вам, ни нам.

Желающая выпить терпеливо выслушала и ответила:

— Хорошо, я не буду предлагать что-то слишком сложное для реализации. Если какие-то идеи окажутся невыполнимыми, вы сможете отказаться. Мы можем включить этот пункт в контракт. Однако помимо этого, я бы хотела, чтобы вы выслушали мои идеи и обсудили возможность их реализации, хорошо?

Ду Сытун подумала, слегка улыбнулась и сказала:

— Конечно, это возможно.

Затем она добавила:

— Однако, если мы будем использовать модель разделения доходов, как для игр, загружаемых пользователями на платформу, нам придётся отдельно учитывать наши затраты на разработку — ведь большинство таких игр создаются пользователями самостоятельно, а для разработки «Тысячи домов» наши затраты будут значительными. Как это будет учтено?

На этом этапе в разговор вступила Ло Ин. Она сказала:

— Что касается этого момента, Желаящая выпить — популярная автор, а «Тысячи домов» — популярное произведение. Если её игра появится на платформе «Игры будущего», это привлечёт дополнительную аудиторию...

Ду Сытун возразила:

— Аудитория «Цзиньцзян» ограничена, и мы уже приобрели права на множество произведений и персонажей. Многие из этих читателей, вероятно, уже знакомы с «Тысячами домов»...

Они долго спорили, каждая отстаивая интересы своей стороны, но в конце концов пришли к компромиссу, согласовав все детали контракта.

Ду Сытун постучала по плечам, чувствуя, как всё тело затекло. Затем она вдруг осознала, что, несмотря на долгий спор с Ло Ин, она не растерялась и не почувствовала неловкости.

Она улыбнулась — видимо, это результат тренировки. За последние несколько месяцев, несмотря на то, что она работала не так давно, Ду Сытун уже успела сделать многое, что раньше казалось невозможным. Линь Шу поставил её на эту должность, и хотя она изначально не была уверена в своих силах, возможно, её положение заставило её переступить через свою застенчивость. Неожиданно для себя она заметила, что изменилась.

Она подумала: «Это невероятно».

Хотя компания погрузилась в напряжённый рабочий процесс, Линь Шу был мало вовлечён в это. Помимо принятия стратегических решений, он не вмешивался в работу Ду Сытун и Чжэн Фанчэна.

Благодаря тому, что в мозгу Линь Шу был встроен хост-помощник, он мог выполнять расчёты и планирование с невероятной скоростью. Например, работу по структурированию сюжета, которую Ду Сытун сейчас выполняла, он мог бы сделать быстрее, чем группа из трёх человек.

Но Линь Шу не стал этого делать.

Даже если его производительность была равна трём или пяти людям, разве она могла сравниться с тремя или пятью людьми? Только обучив таких людей, как Ду Сытун, он мог создать систему, где одно его указание запускало бы целую цепочку действий. Поэтому, помимо базового планирования и принятия решений, Линь Шу не вмешивался в работу компании.

Он создал систему, которая регулярно проверялась и поддерживалась, но не требовала его постоянного участия. К концу июня Цзюй Минфэн уже в основном повторил язык программирования, используемый в VE. Хотя он давно не работал с этой системой, его опыт позволил ему быстро восстановить знания.

Для Линь Шу это было большой удачей. В его положении взрослого в теле ребёнка многие вещи он не мог доверить другим. Некоторые идеи, связанные с будущими технологиями, он не

мог обсуждать с обычными программистами.

Но с Цзюй Минфэном всё было иначе. Их навыки дополняли друг друга, и как человек, которому можно было доверять, их совместная работа давала гораздо больше, чем просто сумма их усилий.

Как однажды эмоционально сказал Цзюй Минфэн, когда они вместе, они могут добиться чего угодно. Они — пример того, как один плюс один равняется бесконечности.

В тот день они весь день обсуждали планы на будущее, а вечером, когда Лян Цзивэнь вернулся с занятий по искусству и позвал Линь Шу в игру, их разговор прервался.

Цзюй Минфэн был немного недоволен, считая Лян Цзивэня лишним, но не мог этого сказать, чтобы не показаться мелочным, ревнующим даже к ребёнку.

Затем они все трое зашли в игру. К этому времени Линь Шу и Лян Цзивэнь достигли максимального уровня, 50-го, и Линь Шу изучил искусство создания артефактов, теперь он мог создавать пространственные предметы. На всём сервере он был единственным, кто мог это делать, поэтому его товары пользовались спросом. Единственным ограничением была сложность сбора материалов, поэтому он мог создавать лишь небольшое количество предметов.

Однако для него это было неважно, ведь Линь Шу не собирался становиться игроком, зарабатывающим на жизнь, и не планировал получать доход от игры. Он играл исключительно ради отдыха и развлечения.

А вот его попытки разработать уникальный стиль боя для Пустого духовного корня наконец увенчались успехом. Несмотря на слабую атаковую силу Пустого корня, Линь Шу смог использовать его так, что он стал казаться невероятно мощным. Многие игроки, не зная подробностей, начали считать Пустой корень сильным, и даже жаловались администрации, заставляя службу поддержки снова и снова объяснять, что игра справедлива, и каждый корень имеет свои сильные и слабые стороны. Нет сильных профессий — есть сильные игроки.

Линь Шу, сам того не осознавая, снова доставил неприятности администрации Полярной звезды.

Кроме того, Линь Шу и его друзья вступили в гильдию Боевой Призрак, где они сражались бок о бок с такими игроками, как Бог Ста Битв и Единый клинок в облаках. Линь Шу было всё равно, в какую гильдию вступать, и, когда Боевой Призрак активно пригласил его, он согласился.

Линь Шу обычно молчал в гильдии, в отличие от Цзюй Минфэна, который был более активным и даже заносчивым. Вскоре он стал главным объектом вызовов на дуэли, и, едва войдя в игру, он был вызван Единым клинком в облаках на поединок.

Линь Шу не обращал на них внимания, а отправился к почтальону, чтобы забрать почту и продолжить создание пространственных предметов.

Однако, не закончив работу, он получил сообщение: [Ваш ученик достиг максимального уровня. Вы получили награду]. Единственным учеником Линь Шу была Ду Сытун, которая раньше была его учителем.

<http://bllate.org/book/16614/1519909>