

Линь Шу слушал очень внимательно и даже заметил, что среди рекомендованных произведений были те, которые он позже сам прочитал. Постепенно он заинтересовался некоторыми из них и начал задавать уточняющие вопросы — например, как в них устроена система уровней, насколько глубоко проработаны второстепенные персонажи, есть ли в сюжете неожиданные повороты и так далее.

После того как Ду Сытун ответила на все вопросы, Линь Шу выбрал несколько произведений и решил позже внимательно их прочитать, чтобы решить, какое из них стоит адаптировать.

Прошло несколько дней, и Линь Шу почти не заходил в «Девять небес», вместо этого он сосредоточился на чтении выбранных романов. В отличие от Бай Мяо, Чжэн Фанчэна и Ду Сытун, которые просто наслаждались чтением, Линь Шу анализировал сюжеты, отмечая, какие элементы можно использовать, какие моменты являются ключевыми, а какие повороты могут показаться неудачными в игровой адаптации.

После тщательного изучения всех произведений Линь Шу больше всего понравилась «Легенда Судьбы».

Уникальный сеттинг, масштабный исторический фон, разнообразные и живые персонажи — всё это делало роман идеальным кандидатом для адаптации. Единственной проблемой было то, что это произведение принадлежало группе «Быстрая книга» и было опубликовано на сайте «Граница», а значит, цена за права на адаптацию была бы очень высокой.

Действительно, когда Линь Шу обратился в «Границу» с предложением о покупке прав, сумма, которую они запросили, оказалась неподъемной.

Начались напряженные переговоры, и Чжэн Фанчэн каждые несколько дней ездил в штаб-квартиру группы «Быстрая книга» в Биньхае. К счастью, Хуси и Биньхай находились недалеко друг от друга, так что переговоры проходили относительно легко.

Однако даже в этом случае процесс был непростым.

«Быстрая книга» не придавала большого значения влиянию «Будущих технологий» и настаивала на своей цене, демонстрируя полное безразличие к предложениям Линь Шу. Их уверенность в себе давала им преимущество в переговорах, тогда как «Будущие технологии» явно уступали в капитале, влиянии и масштабах.

Но Чжэн Фанчэн не сдавался. Будучи талантливым молодым человеком, которого Цуй Вэньсинь высоко ценила, он обладал выдающимися способностями и амбициями. За время работы в «Будущих играх» он проникся духом компании и осознал ценность игрового движка и платформы, разработанных Линь Шу. Поэтому, несмотря на слабую позицию, он был уверен в успехе.

Настоящий профессионализм заключается не в том, чтобы добиться успеха с позиции силы, а в том, чтобы добиться желаемого результата, находясь в невыгодном положении.

Чжэн Фанчэн справился с этим блестяще.

Он действовал терпеливо и методично, шаг за шагом обсуждая каждый пункт договора, стараясь добиться уступок в других областях в обмен на каждую уступку с его стороны.

К концу августа основные условия договора были согласованы.

Пока Чжэн Фанчэн занимался переговорами, Линь Шу и Цзюй Минфэн начали работу над разработкой базовой программы ИИ.

Этот процесс был довольно сложным. Хотя они и раньше занимались подобными проектами, но никогда не делали всё самостоятельно. В те времена технологии уже были достаточно развиты, и не нужно было создавать всё с нуля — всегда можно было использовать готовые модели.

Однако, несмотря на трудности, их задача была проще, чем у многих исследовательских групп, которые разрабатывали подобные технологии с нуля. По сравнению с теми, кто упорно трудился, Линь Шу и Цзюй Минфэн, просто воссоздавая и систематизируя уже известные им знания, находились в выгодном положении.

Созданная ими программа ИИ получила временное название «Дева Ясного Неба» и была размещена на главной странице платформы. Линь Шу поручил Бай Мяо разработать для неё специальный образ — динамическое изображение с множеством выражений лица.

«Дева Ясного Неба» была изображена как черноволосая девочка в красном платье с короткими косичками, её образ был милым и привлекательным. Её функционал пока был ограничен, и она не имела голосового сопровождения, но уже могла вести простые текстовые диалоги и отвечать на базовые вопросы.

Основной её функцией, конечно же, было вызывать умиление.

В то время за границей подобные программы для диалогов с ИИ уже были довольно распространены, но в Китае они всё ещё оставались редкостью. Ранее банки начали использовать похожих роботов для обслуживания клиентов, что вызвало большой интерес и обсуждения в Вэйбо.

Появление «Девы Ясного Неба» не стало таким громким событием, но всё же привлекло внимание. Многие игроки даже перестали играть и начали проводить время на главной странице платформы, общаясь с ней.

Её образ был представлен как девочка 12–13 лет, немного наивная, с легкой долей высокомерия, но её умение кокетничать покоряло всех. Линь Шу также добавил в неё систему настроения и уровня симпатии, связав её с базой данных пользователей.

Таким образом, «Дева Ясного Неба» могла по-разному реагировать на игроков в зависимости от частоты их общения. Например, если игрок постоянно пытался её разозлить, она отвечала с долей высокомерия. Если же игрок часто делился с ней новыми знаниями, она начинала его уважать.

Сообщения, которые программа не могла обработать самостоятельно, передавались Линь Шу для анализа и добавления в базу данных. Таким образом, при повторном диалоге «Дева Ясного Неба» могла использовать новую информацию.

Для игроков такой ИИ был настоящей загадкой, и многие регистрировались на платформе только ради общения с ней.

Сайт стал более оживленным, привлекая больше пользователей, что Линь Шу и ожидал. Однако он не предполагал, что это повлияет на его планы по привлечению новых специалистов.

С помощью косвенных исследований Линь Шу быстро выяснил, чем сейчас занимаются Чжоу

Фань и Бай Чивэнь. Чжоу Фань уже окончил университет и работал инженером в IT-компании. Во время учебы он действительно занимался исследованиями в области распознавания голоса, в основном для преобразования речи в текст. Однако, поскольку подобные технологии уже были разработаны многими компаниями, его работа была продана всего за несколько тысяч юаней.

Однако Линь Шу изучил программное обеспечение, созданное на основе технологии Чжоу Фаня, и заметил, что его точность была выше, чем у большинства аналогов. Вероятно, в его разработке были свои секреты.

Бай Чивэнь же был студентом последнего курса Яньда. Он был известен в своем университете как симпатичный, но неприятный в общении человек. Когда Линь Шу связался с ним, он еще не определился с местом стажировки, так как его отвергли несколько крупных компаний. Мелкие компании его не пугали, но их зарплаты его не устраивали, и он всё еще размышлял над выбором.

Переманить их обоих оказалось на удивление легко.

С Бай Чивэнем всё было до смешного просто. Он лишь спросил о зарплате, стоимости жизни в Хуси и наличии мест, где можно перекусить. Когда Линь Шу ответил утвердительно, он тут же согласился приехать, даже не уточнив детали о компании.

<http://bllate.org/book/16614/1519937>