

— Итак, вы решили использовать модули для связи с игрой, верно? Перед интервью я тоже попробовал вашу игру, и, честно говоря, она действительно интересна, но связанных с модулями функций слишком много, и я не совсем понимаю, как они работают. Можете объяснить, как именно используются эти функции и как они взаимодействуют друг с другом?

Линь Шу ответил:

— ...Я вкратце объясню принцип, хотя, возможно, не слишком подробно. В играх, созданных на движке «Будущее», все функциональные модули, сюжетные модули и модули персонажей существуют независимо друг от друга. В целом они связаны через вашего персонажа и его данные. Функциональные модули — это определённые функции, например, управление магазином, система навыков персонажей и так далее. Они делятся на несколько категорий: экономика, предметы, навыки и прочее. Они помогают вам в прохождении сюжета — например, если в игре есть система подарков, вы можете зарабатывать деньги, чтобы покупать подарки и повышать уровень симпатии определённого персонажа. В противном случае вам придётся полагаться на предустановленные взаимодействия и диалоги из модуля персонажа, чтобы изменять уровень симпатии. В целом, функциональные модули в основном влияют на определённые данные.

— Сюжетные модули — это основные сюжетные линии, например, расследование дела, участие в конкурсе дизайна, подготовка к танцевальному выступлению. Если расширить сюжет, то погоня за властью в «Идеале Троецарствия» или путь к лидерству в старой игре «Легенда о рыцарях из мира боевых искусств» — всё это примеры сюжетных модулей. Модули персонажей — это объекты для романтического воспитания, у них есть предустановленные модели поведения, сюжеты взаимодействия, а в зависимости от установленных функциональных модулей они могут обладать навыками, имуществом и другими данными. Они будут взаимодействовать с вами, а при определённых условиях могут присоединиться к сюжетному модулю. Например, в сюжетном модуле расследования может потребоваться персонаж с чертами характера «умный», «скрытный», «самовлюблённый», имущественным статусом «богатый» и семейным положением «холост». В таком случае сюжетный модуль выберет из ваших модулей персонажей подходящего и включит его в сюжет.

— У сюжетных модулей и модулей персонажей есть предустановленные основные задачи и условия для достижения концовки. Если выполнить задачи или достичь условий, откроется концовка. Однако даже после концовки игра не заканчивается — вы можете загрузить новый сюжет или выбрать другого персонажа для продолжения. Если вы идёте по романтической линии, то можете расстаться с предыдущим партнёром или выбрать нового персонажа для продолжения игры. Если вы идёте по сюжетной линии, например, в «Идеале Троецарствия»... после завершения предыдущей части можно загрузить что-то вроде «Великого императора У-ди из династии Хань», верно?

— Вот примерно как это работает.

Интервьюер, услышав это, сказал:

— Выслушав ваше объяснение, я тоже захотел вернуться к игре.

Линь Шу ответил:

— Умный выбор.

Журналист рассмеялся и сказал:

— Но интервью нужно продолжить. Давайте сначала завершим его.

Затем он сделал паузу и спросил:

— ...А действительно ли существует модуль «Великий император У-ди из династии Хань»?

Линь Шу ответил:

— ...Нет. Но есть женский модуль под названием «Твой золотой дворец, мои слёзы», где можно завязать роман с императором У-ди.

Журналист, будучи мужчиной, услышав это, рассмеялся и сказал:

— ...Тогда лучше не надо.

...

В конце интервью журналист спросил:

— Кстати, мистер Линь, ваш голос звучит очень молодо, вы уже совершеннолетний?

На самом деле, это был не просто молодой голос — голос Линь Шу был детским. Однако его манера речи была настолько взрослой, что трудно было представить, что он ребёнок, поэтому его просто считали человеком с высоким голосом.

Линь Шу улыбнулся и сказал:

— Угадajte?

После этого интервью было опубликовано в журналах, на сайтах и в программах, и слава Синцзэ и платформы «Будущее» продолжала расти. С момента создания платформы Синцзэ стабильно и быстро развивалась, и, судя по текущей ситуации, её рост был лишь вопросом времени.

Однако это также сопровождалось некоторыми сладкими муками — например, серверы снова начали лагать... это уже второй сервер, добавленный в этом месяце; техническая поддержка становилась всё более загруженной... Чжэн Фанчэн считал, что компании нужен отдельный менеджер по персоналу — три набора за два месяца просто сводили с ума.

Но в целом это были сладкие муки, и для всех они были таковыми.

Из-за частых переработок и большого объёма работы Линь Шу проверил счета компании и выдал каждому сотруднику небольшой бонус, чтобы утешить их физическую усталость.

Затем интервью Линь Шу вышло на канале «Электронная культура» и вызвало определённый интерес, который нельзя было назвать ни большим, ни маленьким.

Лян Юэхуа знала об этом заранее. Отец Лян Цзивэня, дядя Линь Шу и единственный родной брат Лян Юэхуа, Лян Цзинъянь, был тем, кто сообщил Линь Шу о желании программы на канале «Электронная культура» взять интервью у Синцзэ, и он был в курсе ситуации.

Но, намеренно или нет, никто не сказал ни слова об этом Лян Цзивэню. Поэтому, когда все собрались у телевизора, чтобы посмотреть программу и послушать новости, Лян Цзивэнь ещё не знал, что это имеет какое-то отношение к его семье.

Однако он сам всегда интересовался новостями об электронных технологиях, а эти новости были связаны с играми, поэтому Лян Цзивэнь не стал задавать лишних вопросов, а просто слушал с большим вниманием. В конце он сказал:

— Эта платформа звучит очень интересно, позже я запишу её адрес.

И в этот момент в фоновом режиме появился фрагмент интервью с Линь Шу, где он объяснял особенности игры.

Линь Шу в интервью говорил спокойно и логично, что вызвало улыбки у Лян Юэхуа и Лян Цзиньяня. Только Лян Цзивэнь, ничего не понимая, поднял глаза, моргнул и вдруг сказал:

— Этот голос звучит как у Линь Шу.

Взрослые тут же переглянулись и спросили:

— Ты не знаешь?

Лян Цзивэнь с недоумением посмотрел на своих родителей и тётю.

Лян Юэхуа, глядя на Линь Шу, спросила:

— Почему ты не рассказал своему двоюродному брату?

Взрослые не специально рассказывали детям об этом, но и не скрывали. Они думали, что Линь Шу, будучи ещё таким маленьким, наверняка не удержится и похвастается перед сверстниками.

Однако этот ребёнок оказался на удивление скрытным.

Линь Шу не любил рассказывать Лян Цзивэню о таких вещах. Он относился к нему как к конкуренту — хотя пока в этом не было необходимости... но его отношение, выработанное за многие годы, не изменилось бы легко.

У этого ребёнка с детства была плохая привычка — он старался «не показывать своих эмоций». Никто его этому не учил, но он как-то сам этому научился.

Поэтому Линь Шу никогда не любил раскрывать другим свои планы, идеи или информацию, если в этом не было необходимости или выгоды. Ему не нравилось хвастаться или выставлять себя напоказ. Он предпочитал молча копить козыри и расставлять ловушки для других.

Однако в данный момент продолжать скрывать это от Лян Цзивэня казалось бессмысленным и нереалистичным. Поэтому он улыбнулся и сказал:

— Я не рассказывал. Говорить об этом Цзивэню было бы немного неловко, как будто я хвастаюсь.

Его дядя и тётя тут же начали хвалить Линь Шу за его скромность, называя его милым, а Лян Цзивэнь смотрел на своего двоюродного брата, потом снова на него, а затем, насторожившись, молча уставился на экран, испытывая удивление... и какую-то странную грусть.

Вечером Лян Цзивэнь спросил Линь Шу:

— Почему ты не рассказал мне, что делаешь игру?

Линь Шу не ожидал такого прямого вопроса, но всё же ответил:

— Мне просто было неловко говорить об этом самому, да и игру я сделал не один.

Лян Цзивэнь же сказал:

— Почему неловко? Я бы не стал завидовать тебе только потому, что ты первым сделал игру.

Он смотрел на Линь Шу некоторое время, а затем добавил с лёгкой обидой:

— Если бы ты сделал игру, я был бы только рад за тебя.

<http://bllate.org/book/16614/1519954>