

На экране Дева Ясного Неба то улыбалась, то хмурила личико, то смотрела на зрителей с чистым взглядом, то, кусая палец, широко раскрывала глаза, выражая недоумение...

Несмотря на ограниченное количество эмоций, каждая из них была выполнена с изяществом и живостью, вызывая искреннюю симпатию.

Честно говоря, анимация превзошла ожидания Линь Шу. Он предполагал, что в то время местные художники смогут создать лишь подобие японских Q-моделей.

Не то чтобы японские модели были некрасивы, но их избыток и стандартизированный дизайн, рассчитанный на миловидность, не оставляли особого впечатления.

3D-версия Девы Ясного Неба не вызывала таких ощущений. Её стиль отличался от японской анимации, цвета были более насыщенными, а общее впечатление тяготело к трёхмерности, а не к двумерной графике. Цветовая гамма напоминала масляную живопись, хотя и не столь яркую, но особые световые эффекты придавали её коже и одежде ощущение реалистичности.

Общий образ Девы Ясного Неба напоминал очаровательную метиску, чья внешность вызывала приятные чувства. Черты её лица были преимущественно восточными, но нос и глаза имели более выразительные очертания, что придавало ей особую привлекательность.

Этот дизайн, возможно, не был идеальным, но обладал уникальностью. А в мире дизайна именно уникальность часто становится самым ценным качеством.

Линь Шу спросил:

— Кто занимался дизайном внешности?

Бай Чивэнь ответил:

— Тань Юань из нашего отдела. Это её самостоятельная работа. Мы предложили многим представить свои проекты, но только её вариант действительно выделялся. Я думал, что если бы Дева Ясного Неба держала в руках танхулу, это добавило бы колорита... но Чжоу Фань не согласился.

Линь Шу подумал: «Хорошо, что он не согласился».

Иначе Дева Ясного Неба превратилась бы в обжору. Бай Чивэнь точно бы придумал, чтобы она периодически меняла закуски.

Линь Шу запомнил имя Тань Юань, решив, что в будущем можно будет поручить ей подобные задачи, и продолжил слушать объяснения Бай Чивэня о расширенных функциях Девы Ясного Неба.

Бай Чивэнь сказал:

— В рамках подготовки к интеллектуальной системе движка, мы добавили новые элементы в расширенную версию Девы Ясного Неба. Её образ основан на виртуальном мире, где она выступает проводником... но на самом деле она также является частью игрового движка. Мы пересмотрели её систему знаний, чтобы её логика соответствовала правилам движка, а не реальной логике. Это позволило упростить часть данных, сделав систему более компактной.

— В движке интеллектуальная система Девы Ясного Неба отвечает за две основные функции:

управление реакциями НПС, чтобы каждый персонаж действовал в рамках правил, но с человеческой реакцией; а также взаимодействие с игроками как главный проводник. Поэтому нам нужно было разработать разные правила для этих двух ситуаций.

Линь Шу кивнул.

Спустя десятилетия многие будут думать, что интеллектуальные НПС в виртуальных играх — это независимые потоки данных с собственной личностью, и даже влюбляться в них.

Линь Шу не знал, как будет развиваться технология через сотни или тысячи лет, но на момент создания виртуальных игр любой интеллектуальный НПС был лишь каналом для искусственного интеллекта. Они использовали общую базу данных и логику, просто проявляя разные черты характера в зависимости от дизайна.

Однако даже в этом случае личностные данные оставались лишь набором правил, и сами по себе не могли создать полноценный искусственный интеллект. К сожалению, многие игроки этого не понимали.

Подобно тому, как зрители знают, что кумиры на экране играют роли, но всё равно влюбляются в них, так и с виртуальными персонажами. Даже зная, что это всего лишь программа, люди всё равно вкладывают в них чувства.

Позже, когда популярные персонажи из известных игр выделялись в отдельные проекты, наивные фанаты думали, что их данные были «спасены». На самом деле, это была просто копия данных из основной системы, очищенная от лишнего и представленная с определённым набором характеристик.

В программе, сколько бы НПС ни было, все они оставались лишь проявлениями основной системы. Но даже при одинаковых правилах поведения, разный дизайн персонажей приводил к совершенно разным реакциям игроков. Это вызывало у Линь Шу чувство досады.

Некоторые разработчики позже пытались создавать идеальные образы, чтобы заработать больше, но не все игроки готовы были принимать их. У каждого свои предпочтения, особенно когда дело касается «кумиров».

Но это уже другая история.

Наступило лето.

Во время каникул Линь Шу наконец-то стал больше походить на владельца компании «Синцзэ», ежедневно посещая офис. Более того, он активно участвовал в разработке нового движка.

Многие сотрудники слышали, что владельцами компании были два подростка, или видели Линь Шу и Цзюй Минфэна пару раз. Но поскольку управление осуществлял Чжэн Фанчэн, это не вызывало особой реакции.

Разве что в душе они ворчали о «богатых наследниках».

Однако, когда Линь Шу и Цзюй Минфэн начали регулярно появляться в компании и работать наравне со всеми, многие были шокированы.

«Чёрт возьми, этот малыш пишет код? Он даже сидит на стуле с подушкой, чтобы достать до стола. Он действительно знает, что делает? Боже, он печатает так быстро, что не успеваешь

следить, и при этом не останавливается, чтобы подумать или проверить правила модуля... Это просто невероятно».

Но Линь Шу не обращал внимания на чужие мысли, спокойно продолжая работать.

Чжоу Фань, хотя и был немного знаком с умениями Линь Шу, всё же был удивлён, когда тот показал свои реальные навыки.

В отличие от Ду Сытун и Чжэн Фанчэна, которые воспринимали это как должное, и Цзин Хэ, который предпочитал молчать, Чжоу Фань не верил в «врождённых гениев» и считал, что знания и навыки требуют накопления.

Поэтому он был поражён способностями Линь Шу.

Его поведение казалось ненормальным.

Однако, по сравнению с слухами среди сотрудников о «переселении душ», «реинкарнации» и «тысячелетних демонах», это было мелочью. Чжоу Фань, слушая разговоры коллег, каждый раз чувствовал, как на лбу у него появляются капли пота, и начинал думать, что Линь Шу не так уж и странен.

Хотя Линь Шу был всего лишь ребёнком, его участие в разработке привело к стремительному прогрессу в работе группы.

Не только эффективность повысилась, но и поиск и исправление ошибок давались ему легче, чем обычным сотрудникам технического отдела. Многие проблемы он находил, просто бегло просматривая код.

Чжоу Фань всё больше удивлялся, но Линь Шу не придавал этому значения. Даже если Чжоу Фань считал его странным, без доказательств он не мог сделать никаких нелепых выводов.

А у Линь Шу не было никаких доказательств, которые могли бы его выдать.

<http://bllate.org/book/16614/1520182>