

Линь Шу, наслаждаясь попкорном и запивая его напитком, был полностью погружен в просмотр фильма, как вдруг услышал, как Цзюй Минфэн произнес:

— Дай мне немного попкорна.

Линь Шу протянул ему коробку, но Цзюй Минфэн, не удовлетворившись этим, добавил:

— Покорми меня...

Линь Шу на мгновение задумался, выбирая между тем, чтобы швырнуть попкорн ему в лицо, или щелкнуть его по голове, но в итоге взял два зернышка и, держа их пальцами, поднес к губам Цзюй Минфэна.

Тот, забрав попкорн, намеренно слегка прикусил палец Линь Шу.

Линь Шу резко отдернул руку и потерял кончик пальца.

«Мелкий, еще не вырос, а уже флиртует», — подумал он. Хотя, учитывая возраст их тел, мог ли он вообще что-то почувствовать?

В это время фильм подошел к концу. Юноша одним ударом меча убил девушку, пришедшую из звездного потока, и она внезапно превратилась в дым, исчезнув без следа. Затем мир иллюзий, который стал туманным и неясным после встречи с девушкой, вдруг ожил.

Его жена и дочь снова стали полными жизни и энергии, бросившись к нему в объятия со слезами на глазах. Улыбки торговцев на улице снова стали яркими и настоящими.

Переход между реальным и иллюзорным мирами всегда зависел лишь от его мысли.

Фильм так и не раскрыл, какой из миров был реальным, а какой — иллюзией. Однако, несмотря на это, Линь Шу позже читал официальные объяснения и анализы... Оба мира могли быть как реальными, так и иллюзорными. Эти миры существовали в разных измерениях, будучи двумя сторонами одной медали. Когда главный герой принимал и верил в один из миров, он попадал именно в него, обретая там физическую форму.

Исчезнувшие фигуры были не людьми в глазах главного героя, а лишь образами, которые растворялись перед ним, когда он переходил в другой мир.

После просмотра фильма Цзюй Минфэн долго молчал, а затем неожиданно спросил:

— Линь Шу, как ты думаешь, мы сейчас живем на этой стороне звездного потока или на той?

Линь Шу задумался, а затем с улыбкой ответил:

— Неважно, на какой стороне, главное, что мы сейчас вместе... Разве этого недостаточно?

Человек, обычно не склонный к романтическим речам, произносил слова, которые звучали особенно трогательно и невозможно было игнорировать. Цзюй Минфэн тоже не хотел их игнорировать.

Его глаза загорелись, и он сказал:

— Ты прав. Вряд ли мы можем выбрать, в каком измерении появиться.

Затем он наклонился к уху Линь Шу и шепнул:

— Но я все же хочу сказать... Линь Шу, если бы ты стоял передо мной, даже если бы твое существование было лишь иллюзией, я бы никогда не поднял на тебя руку.

Линь Шу покраснел от этих слов и, ущипнув Цзюй Минфэна за щеку, сказал:

— Я знаю. Не нужно повторять это снова и снова. Тебе не стыдно, а мне стыдно.

Цзюй Минфэн, однако, любил видеть, как он краснеет, и находил это очаровательным.

До начала учебного года Линь Шу и Цзюй Минфэн были заняты разработкой нового игрового движка.

Технический отдел недавно занимался сбором звуков для боевых сцен, чтобы сделать процесс сражений более реалистичным и динамичным. Программисты приложили огромные усилия. Ходили слухи, что кто-то включил газовую плиту дома более 100 раз, что привело к гневу его матери в период менопаузы, и она гонялась за ним с метлой по всему кварталу.

Но это было лирическое отступление.

Однако технический отдел действительно очень серьезно подошел к сбору звуковых материалов. Поскольку «Легенда о небесном мандате» была игрой в жанре сянься, она включала множество магических приемов. Чтобы подобрать подходящие звуковые эффекты для этих приемов, все изрядно потрудились.

Усилия не прошли даром, и в итоге звуковые эффекты для боев получились чрезвычайно впечатляющими.

К концу августа новый движок наконец обрел общие очертания. Хотя детали еще не были доработаны, общая структура уже была видна.

На данный момент в игре было всего две модели персонажей — мужская и женская, которые использовались для тестирования системы голосового управления. Однако, в отличие от традиционных установок, женский персонаж был ориентирован на рукопашный бой, а мужской — на стратегию.

Даже их 3D-модели еще не были детально проработаны и оставались на базовом уровне. У женского персонажа была лишь зеленая юбка без дополнительных узоров или украшений, что выглядело довольно просто. Мужской персонаж был одет в простую рубаху.

Но это было не главное.

Боевая система в этот раз стала более ощутимой. Управляя женским персонажем, можно было заметить, что ее движения стали более четкими и резкими. По сравнению с другими играми в подобном жанре, новый движок предлагал более простую и реалистичную боевую систему.

Линь Шу даже пригласил актеров, владеющих боевыми искусствами, чтобы они продемонстрировали движения, которые затем были проанализированы программистами для воссоздания физических траекторий. Такие боевые действия были менее зрелищными, чем в других играх, но зато каждый удар был четко виден, что добавляло реализма и удовлетворения от боя.

Несмотря на то, что «Легенда о небесном мандате» была игрой в жанре сянься, она не делала акцент на визуальных эффектах. Даже магия пяти элементов не сопровождалась избыточными спецэффектами, а лишь визуализировалась в виде потоков воды или огня.

Это лишало игру ярких красок, но зато придавало ей больше атмосферы сянься.

Также были применены технологии искусственного интеллекта и распознавания голоса.

Главная роль искусственного интеллекта и технологии распознавания голоса в новой игре заключалась в том, что NPC теперь могли вести диалоги с игроками.

Да, именно диалоги.

Они больше не были просто статичными изображениями, фиксированными моделями персонажей или заранее заданными данными.

Теперь они стали NPC, способными вести базовые диалоги, обладая своими характерами и манерами речи. Игроки могли выбирать собеседника, называя имя NPC, и затем вступать с ним в разговор. NPC и Дева Ясного Неба использовали одну и ту же базу данных, но их характеры слегка отличались в зависимости от предустановленных правил, что приводило к разным интонациям и ответам.

Из-за ограниченного объема игры Линь Шу ограничил количество реплик NPC, не делая искусственный интеллект слишком гибким и универсальным. NPC реагировали только на ограниченный круг тем. В целом, уровень искусственного интеллекта был довольно низким, лишь давая игрокам небольшую возможность попробовать его в действии.

Но даже этого было достаточно, чтобы вызвать интерес у большинства. По крайней мере, для Ду Сытун, Юй Синди и Бай Мяо эта новая игра казалась невероятной — NPC могли общаться с игроками, как живые люди. Цзин Хэ не совсем понимал их восторг, но внутри он испытывал скрытую гордость и удовлетворение.

В тестовой версии игроки могли общаться с NPC через голос или текст, а не просто выбирать из заранее заданных реплик. Способ общения был похож на взаимодействие с Девой Ясного Неба, но с более строгими ограничениями. Если тема разговора выходила за пределы знаний NPC, они отказывались продолжать диалог.

В последующие дни компьютеры с тестовой версией игры стали центром внимания всех сотрудников компании. Во время обеденного перерыва вокруг них собирались толпы, словно на выставке редких животных.

Однако у игры были и свои ограничения. Например, в шумной обстановке система распознавания голоса могла давать сбои, приводя к ошибкам. Если два человека говорили одновременно с одинаковой громкостью, распознанный текст мог быть искажен, и программа не могла его правильно интерпретировать.

Эти проблемы было сложно решить с текущим уровнем технологий, поэтому игрокам приходилось быть внимательными во время игры.