

Реклама начиналась с новогодней атмосферы: группа детей делила торт в помещении, а Линь Шу играл роль старшего мальчика, который раздавал кусочки. Затем внезапно начался сильный снегопад, и он помог каждому ребёнку надеть верхнюю одежду, а затем и сам надел своё пальто, и все вышли играть в снегу.

В конце сценария была одна фраза, которая, в целом, не имела прямого отношения к детям:

«Одежда Туньюэ — тепло и яркость зимы».

В каком-то смысле это было очень уместно, ведь одежда детей была яркой и разноцветной, что делало её очень заметной.

Процесс надевания одежды на младших детей стал моментом демонстрации особенностей каждого наряда. Хотя каждый ребёнок появлялся в кадре всего на пару секунд, режиссёр должен был уловить особенности одежды и характера каждого.

Семь комплектов одежды были разнообразны. Свитера для мальчиков включали синий с ромбовидным узором, коричневый с высоким воротником и жёлто-коричневый кардиган с милым дизайном. У девочек были красное платье с завышенной талией, зелёный свитер в форме буквы А и розовый облегающий длинный свитер.

Верхняя одежда также была представлена в различных стилях: кожаные куртки, пуховики, меховые пальто и так далее.

Одежда Линь Шу, в отличие от других моделей, была более сдержанной: белый облегающий свитер и чёрное длинное пальто.

Перед съёмками режиссёр волновался, так как Лян Юэхуа сказала, что Линь Шу не умеет играть, но у него хорошая внешность. Однако когда Линь Шу надел одежду, стало ясно, что у него отличная харизма, и он хорошо смотрится на камеру. Это успокоило режиссёра.

Когда начались съёмки, он попросил Линь Шу просто улыбаться и раздавать детям торт.

Заставить Линь Шу плакать или смеяться было бы сложно, но с обычной улыбкой он справился легко. Как говорил Цзюй Минфэн, он обычно улыбался как человек с каменным лицом.

Поэтому режиссёр не считал, что Линь Шу плохо справляется с актёрской игрой, и съёмки прошли гладко. Он даже похвалил Линь Шу, сказав, что у него хорошая харизма и он отлично смотрится на камеру, спросив, не хочет ли тот сниматься на телевидении.

Линь Шу знал свои ограничения и понимал, что актёрство — не его призвание, поэтому воспринял слова режиссёра как вежливый комплимент, вежливо отказался и ушёл.

Через некоторое время реклама вышла в эфир. Цзюй Минфэн, увидев большой рекламный щит с изображением Линь Шу, был крайне удивлён.

Реклама Туньюэ была повсюду, и другие бренды Лян Юэхуа тоже не отставали. Это заставило Цзюй Минфэна осознать, насколько масштабной стала её деятельность.

Он сказал Линь Шу:

— Наша мама действительно впечатляет. За такое короткое время она смогла вывести новый бренд на такой уровень.

Линь Шу посмотрел в окно машины и ответил:

— Я тоже не ожидал.

Цзюй Минфэн удивился и спросил:

— Ты раньше не знал, что она такая сильная?

— Совсем не знал, — ответил Линь Шу. — Я всегда думал, что она просто владелица небольшого магазина одежды... Когда она умерла, я всё время либо учился, либо играл в игры, и совершенно не знал о её финансовом положении или о том, знала ли она об изменах моего отца.

Линь Шу был почти уверен, что год назад, когда он вернулся, Лян Юэхуа не знала об изменах Линь Цзиньхуа. Но знала ли она об этом в прошлой жизни, когда умерла, он не мог сказать точно.

Ведь теперь стало ясно, что Лян Юэхуа была гораздо умнее, чем он предполагал.

Цзюй Минфэн некоторое время смотрел на рекламный щит, а затем сказал:

— Твоя мама... Раньше это было печально.

На этот раз он не шутил и не говорил «наша мама», а использовал «твоя мама», и его тон стал более серьёзным. Потому что это действительно было достойно сожаления.

Реклама Туньюэ в целом получила положительные отзывы, и одежда Лян Юэхуа продавалась очень хорошо. Это успокоило Линь Шу, и он почувствовал, что хотя бы не подвёл.

Вскоре после этого компания «Синцзэ» выпустила публичную пробную версию игры «Легенда о небесном мандате». Поскольку уже начались зимние каникулы, Линь Шу и Цзюй Минфэн были в компании, ожидая отчётов о скачиваниях и отзывов игроков.

«Синцзэ» впервые использовала открытый движок для RPG в стиле action, поэтому большинство сотрудников нервничали. Даже после многократного тестирования пробного модуля атмосфера в офисах разработки была напряжённой, а производительность упала вдвое, так как многие постоянно обновляли данные.

Линь Шу и Цзюй Минфэн, хотя и следили за ситуацией, были гораздо спокойнее молодых сотрудников.

Линь Шу ожидал многого от пробного модуля, но у него были реалистичные ожидания. Он не беспокоился о том, достигнет ли модуль ожидаемого уровня скачиваний, а лишь о том, насколько он его превысит.

К восьми вечера число скачиваний взлетело, сразу превысив 50 000. Хотя это было каплей в море по сравнению с общим числом зарегистрированных игроков, важно учитывать, что это был только первый день, и эти скачивания могли напрямую превратиться в продажи.

Офис наполнился радостными возгласами, и все, кто остался на работе, облегчённо улыбались. С таким количеством скачиваний, по крайней мере, можно было рассчитывать на окупаемость, и теперь всё зависело от отзывов и дальнейшей популярности.

Кто-то уже собирался домой, а кто-то оставался на дежурстве, чтобы следить за ситуацией.

Линь Шу и Цзюй Минфэн, конечно, должны были уйти, поэтому они договорились вернуться утром, чтобы проверить отзывы.

Пробная версия «Легенды о небесном мандате» содержала только начальную часть сюжета, и даже ИИ был значительно урезан, чтобы уменьшить размер программы. Тем не менее, в пробной версии было множество элементов, которые превзошли ожидания.

Цю Бай, главный редактор известного игрового сайта, с нетерпением ждал выхода «Легенды о небесном мандате». Он давно слышал, что «Игры будущего» приобрели права на игру, но платформа не делала на этом акцент, а лишь регулярно выпускала новые модули для других сценариев.

Лишь несколько месяцев назад на платформе появилось сообщение о том, что «Легенда о небесном мандате» выйдет на новом открытом движке и будет в стиле action-RPG, что вызвало шок.

Мало того, что «Синцзэ» держала в секрете информацию о новом движке, так ещё и внезапный анонс игры в стиле action-RPG, который был огромным шагом вперёд по сравнению с предыдущими технологиями платформы, вызвал у многих недоумение. Многие считали, что «Синцзэ» может потерпеть неудачу.

Однако не все так думали. У платформы было много преданных фанатов, которые верили, что игры «Синцзэ» всегда отличаются высоким качеством, и последние два года это подтверждали.

Кроме того, тот факт, что «Синцзэ» неоднократно нанимала талантливых программистов, также укреплял эту уверенность.

Цю Бай, хотя и старался сохранять нейтралитет, всё же симпатизировал «Играм будущего» и надеялся, что «Легенда о небесном мандате» оправдает ожидания.

Однако когда он открыл пробную версию, он был слегка ошеломлён.

После стандартного предупреждения о вреде чрезмерного увлечения играми, которое напоминало надпись на пачке сигарет, он увидел ещё одно сообщение:

«Подсказка: В игре используется интеллектуальная система распознавания голоса, позволяющая играть как традиционным способом, так и с помощью голосового управления. Подключение микрофона улучшит игровой процесс. Рекомендовано Девой Ясного Неба.»

<http://bllate.org/book/16614/1520281>