

Услышав это, Чэнь Минсюэ оживилась, перестав думать о том, как досадить Цзэн Жун, и с энтузиазмом начала рассказывать о своих планах на будущую карьеру.

Цзэн Жун слушала эти детские мечты с явным отсутствием интереса, а также чувствовала себя неловко из-за того, что Чэнь Вэньцуй и Лян Юэхуа ушли вместе. Вскоре она сказала:

— Минсюэ, играй с Сяошу. Мама пойдет.

Чэнь Минсюэ ничего не ответила, увлеченно играя с игрушкой. Цзэн Жун, видя это, нахмурилась, словно хотела что-то сказать, но в итоге промолчала и ушла.

После ее ухода Чэнь Минсюэ подняла голову и с силой плюнула в сторону двери.

Ее поступок можно было считать как чрезмерным, так и вполне нормальным.

Дети в этом возрасте склонны к максимализму, и даже без причины могут вести себя вызывающе, не говоря уже о том, что последние два года жизни Чэнь Минсюэ резко изменились, и в ее характере проявились упрямство и резкость.

В прошлый раз, когда Цзэн Жун развелась, Чэнь Минсюэ было уже пятнадцать, и она была достаточно зрелой, поэтому даже несмотря на перемены, не проявляла резкости, и их отношения с матерью не были такими напряженными, как сейчас. На этот раз все произошло на пять лет раньше, и развитие событий сильно отличалось от прошлой жизни. Линь Шу изначально не считал, что это окажет на Чэнь Минсюэ серьезное негативное влияние, но теперь понял, что ошибался.

Чэнь Вэньцуй казался немного простоватым и не всегда мог понять мысли девочки, поэтому вряд ли смог бы помочь ей разобраться в себе.

Линь Шу испытывал к Чэнь Минсюэ определенную привязанность и не хотел, чтобы из-за этой ситуации в ее характере произошли негативные изменения, которые могли бы повлиять на ее будущее. Поэтому он решил найти что-то, что отвлечет ее.

Подумав, он нашел идею и сказал Чэнь Минсюэ:

— Кстати, Минсюэ, ты знаешь, что сейчас есть игра, где можно создавать одежду для персонажей?

Чэнь Минсюэ удивленно посмотрела на него.

Линь Шу продолжил:

— На платформе «Будущее» есть специальное программное обеспечение, которое позволяет тебе создавать прически и одежду для 3D-персонажей, а затем продавать свои модели. Это может быть немного сложно в освоении, но ты сможешь создавать самые разные вещи — от современных и исторических нарядов до сказочных костюмов, а также делать красивые прически для моделей.

По сути, это упрощенная версия ПО для 3D-моделирования, выпущенная платформой «Будущее» для удобства пользователей. Благодаря множеству готовых моделей, игроки могут легко создавать своих персонажей или дизайны.

Такой DIY-подход стал прообразом будущей виртуальной торговой платформы. Однако,

поскольку виртуальные принтеры еще не получили широкого распространения, такие сделки пока ограничиваются виртуальными предметами в сети — в основном на платформе «Будущее».

Главная особенность этой системы — низкий порог входа. Даже если созданные модели не будут проданы, процесс их создания приносит удовольствие. Для учеников увлечение играми может быть не лучшим выбором, но игры действительно приносят радость, а Чэнь Минсюэ как раз нуждалась в чем-то, что могло бы отвлечь ее от жизненных трудностей.

Благодаря рассказу Линь Шу, Чэнь Минсюэ заинтересовалась игрой и задала несколько вопросов. Видя ее интерес, Линь Шу подвел ее к компьютеру и показал несколько уже созданных персонажей.

На платформе «Будущее» уже было опубликовано более тысячи персонажей, а 3D-моделей насчитывалось около 3 000.

Качество этих моделей варьировалось: одни были детализированными, другие — примитивными, одни выглядели привлекательно, другие — ужасно. Однако, поскольку общее количество было велико, Линь Шу смог найти множество достойных примеров.

Чэнь Минсюэ, просматривая результаты поиска, долго рассматривала модели, некоторые ей нравились, другие — нет, но она действительно начала увлекаться идеей.

Линь Шу воспользовался моментом, установил для нее ПО для 3D-моделирования «Будущее», объяснил основы работы и загрузил несколько наборов базовых моделей разных стилей.

Чэнь Минсюэ быстро забыла о своих переживаниях и с энтузиазмом погрузилась в новую игру. Ее внимание было полностью сосредоточено, и от прежней резкости и мрачности не осталось и следа.

Линь Шу с облегчением сказал:

— Если что-то будет непонятно, можешь спросить меня по телефону или в чате. И если у тебя появятся какие-то проблемы, тоже можешь обратиться ко мне.

Чэнь Минсюэ, все еще немного отвлеченная, лишь спустя некоторое время осознала, что он сказал, и неуверенно ответила:

— Я... эм... спасибо, Линь Шу.

Линь Шу улыбнулся.

После этого он вернулся в компанию.

На этот раз прогресс в разработке новой MMORPG был значительным, и основные миры игры уже имели общую структуру. Цзин Хэ дал каждому из них название: мир сянся стал «Миром Бессмертных Звуков», современный фэнтези — «Миром Демонов», научная фантастика — «Миром Звездного Царства», а постапокалипсис — «Миром Рассвета».

Кроме того, Цзин Хэ разделил разработчиков на группы: сценаристы и художники работали над каждым миром, создавая его атмосферу и дизайн. Техническая команда была объединена в одну большую группу, так как им нужно было координировать взаимодействие между различными модулями.

По сути, они создавали одну игру, но внешне каждый модуль выглядел по-разному.

Новая MMORPG отличалась от большинства игр на рынке своей боевой системой. Благодаря разработке Тань Юань, модель персонажа была разделена на комбинируемые части. В этом она была похожа на новую боевую систему «Полярной звезды», которая предполагала детализацию боевых действий, выделение уязвимых и неуязвимых зон, что повышало сложность сражений.

Однако в дизайне и реализации система «Синцзэ» была намного более детализированной. Тань Юань разделила модель персонажа на восемь частей: голову, шею, конечности, грудь, живот и спину. В определенных зонах были выделены три типа уязвимых точек: меридианы/сосуды, суставы и внутренние органы. Каждый тип уязвимой точки реагировал на разные виды атак, вызывая различные эффекты. Например, попадание по суставу могло вызвать оцепенение, обезоруживание или хромоту, а повреждение меридианов/сосудов приводило к кровотечению или слабости.

На ранних этапах такие боевые механики сложно реализовать, так как большинство игроков не способны на столь тонкий контроль, да и в этом нет необходимости. Однако это направление развития игр будущего, и текущее аппаратное обеспечение уже начинает поддерживать подобные системы.

Это делает боевую систему игры более гибкой, реалистичной и разнообразной.

К этому времени все в «Синцзэ» уже привыкли к тому, что Линь Шу занимает главное место на совещаниях. Хотя ходили слухи, что CEO компании — еще совсем юнец, большинство считало, что Линь Шу просто получил долю в компании благодаря инвестициям родителей, а не являлся настоящим владельцем.

Даже внутри компании многие так думали.

Однако руководство «Синцзэ» давно убедилось в способностях Линь Шу и не разделяло таких взглядов.

На очередном совещании руководители групп разработчиков представили свои концепции для каждого из миров.

<http://bllate.org/book/16614/1520626>