

В конечном итоге Бай Лань всё же предпочла лапшу быстрого приготовления.

Всё потому, что она потратила десять минут на выбор службы доставки, где могла бы заказать еду по карману, но обнаружила...

В этом заведении не было бесплатной доставки!

Мало того, стоимость курьерских услуг достигала пяти юаней!

По степени возмутительности это сравнимо с ситуацией, когда при онлайн-покупке тщательно выбираешь товар, а в конце обнаруживаешь, что доставка не включена в стоимость.

Как современная молодежь, привыкшая к бережливости и разумному потреблению, Бай Лань просто не могла позволить себе столь нерациональный поступок.

Покончив с лапшой, она вылила остатки бульона в унитаз.

Нажав на кнопку смыва, она ощутила прилив блаженства.

Правда, длилось это не дольше трёх секунд.

Вскоре она уже стояла с кислой миной перед раковиной, которая служила и для мытья овощей, и для умывания, и для чистки зубов, и для мытья ног, и принялась за посуду.

Бай Лань поклялась!

Как только появятся деньги, она обязательно купит посудомоечную машину!

В обычные дни она могла потратить целый час на готовку и ни капли не устать. Но мытье посуды, даже если оно занимало всего пять минут, было для неё настоящей пыткой.

После долгих метаний в тесном пространстве и наведения порядка, Бай Лань наконец вернулась к столу.

Она освободила место. Не на кровати же заниматься разработкой игры? Нужно подходить к делу серьезно!

Бай Лань села за стол, запустила Платформу Хаоса и, ожидая, пока медленно прогрузится интерфейс, начала просматривать в уме полный план проекта и руководство по созданию игры Ёсуга но Сора, полученные из библиотеки игр.

Спустя мгновение Бай Лань скривилась.

Она сбросила тапки, выдернула шнур питания из розетки у стола, подхватила ноутбук вместе с адаптером и повалилась на кровать.

Только когда питание было подключено к прикроватной розетке и экран ноутбука снова ярко вспыхнул, она уткнулась лицом в подушку и принялась водить пальцем по тачпаду.

Теперь она наконец поняла, почему Ёсуга но Сора, будучи качественным проектом уровня С, стоила ей всего 2500 юаней и 100 баллов.

В плане проекта были лишь логическая схема, сценарий, художественные и музыкальные концепции, а также руководство по адаптации для редактора Платформы Хаоса.

Ей предстояло лишь методично воссоздать Ёсуга но Сора в игровом редакторе.

— И это всё? — Бай Лань пренебрежительно фыркнула.

Она! Дизайнер с богатым опытом бесконечных переработок в прошлой жизни и внушительным багажом теоретических знаний в этой! Неужели она не справится, когда система уже буквально разжевала и положила всё ей в рот?

Что за Обмен через конкуренцию? И это они называют сложностью?

Да какие там двадцать дней! Бай Лань была уверена, что управится с этой игрушкой за три дня! Если не получится — она съест свой ноутбук!

В предвкушении Бай Лань открыла редактор, готовясь стать плагиатором игрового мира. Она уже представляла, как через три дня Ёсуга но Сора принесет ей кучу денег, и она в одночасье станет богачкой!

Будет жить на вилле, вести жизнь аристократки! Наймет пятнадцать красавиц себе в услужение, по две на день, чтобы за неделю ни одна не повторилась! Одна будет специально косплеить персонажей для неё!

А потом она будет слушать, как девушки наперебой кричат: Бай Лань — лучшая в мире! С этого момента её будут звать Бай Итянь!

Действительно. Мечтательница-производитель номер один в мире, чьи грезы длятся два с половиной года.

Бай Лань была мастером строить воздушные замки! Но как доходило до дела — тут же сдувалась.

Пролежав на кровати с ноутбуком меньше получаса, она зарылась лицом в одеяло и замерла.

Создавать игры — это и правда тяжело.

Бай Лань думала, что для воссоздания Ёсуга но Сора ей достаточно будет следовать плану и работать «инструментом» без лишних раздумий. Как в механическом алгоритме про то, как засунуть слона в холодильник: открыть, запихнуть, закрыть. Ведь в этом мире технологии развиты, умные ИИ-помощники могут программировать по запросу, так что ей не нужно создавать сам холодильник.

Но оказалось, что холодильник ей придется собирать самой.

Если упрощенно разделить разработку игры на четыре части: программирование и планирование, графика, музыка и сценарий, то в части программирования Бай Лань действительно не нужно было писать код вручную, но ей требовалось полностью понять и

освоить логику игры.

Как и программисты в её прошлой жизни, имевшие свои библиотеки готового кода, она могла просто копировать нужные функции и слегка их корректировать. Ей нужно было лишь использовать ИИ-помощника, чтобы подобрать оптимальные решения и вставить их в каркас.

Звучит просто, но создание этого самого каркаса — процесс невероятно кропотливый.

План проекта не содержал подробностей до последней мелочи. Бай Лань знала, что должно быть в игре, но ей приходилось самостоятельно подбирать и стыковать различные элементы. Например, систему управления временем, логику контроля событий и концовок. Процесс построения каркаса требовал от неё полного понимания всей логики.

Что касается графики, план не мог наколдовать нужные материалы из воздуха. Для Ёсуга но Сора требовались интерфейс, фоны и портреты персонажей. Обычно такие материалы заказывают у художников или покупают готовыми. Бай Лань, конечно, рисовать не умела. В плане не было указано конкретных наборов ресурсов, она получила лишь эстетическую концепцию, своего рода интуитивное видение. Ей предстояло самой искать бесплатные ресурсы в бескрайнем море материалов. А что касается портретов, то приходилось с помощью максимально точных описаний через ИИ-помощника генерировать изображения, отбирать, перерисовывать и корректировать, пока модель не будет готова.

Хоть рисовать самой и тратиться не приходилось, Бай Лань чувствовала, что на эту подгонку уходит не меньше времени и сил, чем на самостоятельное рисование.

С музыкой ситуация была схожей — нужно было искать золото в океане звуков и мелодий с помощью ИИ.

А сценарий — это вообще отдельная история. План давал лишь общие идеи, а всё конкретное наполнение Бай Лань должна была высасывать из пальца! Это как писать роман: вроде бы ты плагиатор, но на деле тебе дали лишь краткий план и структуру!

Неудивительно, что проект такой дешевый. Оказывается, за него приходится платить собственной жизнью.

Бай Лань заворочалась на подушке, ей стало неудобно, она обхватила одеяло и продолжила кататься.

У неё возник вопрос: почему в этом мире такие мощные ИИ-помощники, а она чувствует себя еще большей рабочей лошадкой?

Теперь двадцать дней уже не казались ей таким уж большим сроком. И получить полную выплату оказалось не так просто, как она думала.

Бай Лань вспомнила, что система выставит игре комплексную оценку после завершения работы.

Значит ли это, что...

План проекта действительно уровня С, и оригинальная Ёсуга но Сора тоже имеет рейтинг качества С, но то, что сделает она, может оказаться совсем иным...

Говоря высоким штилем: верхний предел игры не ограничен.

Говоря проще: у нижнего предела качества тоже нет дна.

Бай Лань вздохнула.

Не ожидала, что в этой гонке первой, кто окажется под прессом, станет не кто-то другой и не этот мир, а она сама.

Хорошо хоть, что есть опыт. И хорошо, что есть план.

Бай Лань не будет метаться, как муха, создавая игру, чье будущее — легенда или провал — неизвестно.

По крайней мере, план указывает ей верное направление.

С научным подходом победа будет за ней!

<http://bllate.org/book/19582/1920204>