

*

«Они всегда говорили мне, что мне не нужен этот мужчина, но они не понимали / сколько боли, давления и бедности мне приходится терпеть в одиночестве / потому что я остался совсем один...»

*

Это ощущение, будто весь мир внезапно рушится. Иногда боль, давление или бедность сами по себе не так страшны, как чувство, что у тебя больше нет опоры в этом мире.

Смерть Лян Юэхуа была слишком внезапной, поэтому она даже не успела осознать, как её уход может повлиять на судьбу Линь Шу. Смерть Линь Цзиньхуа была результатом его собственного выбора — он считал свою боль и страх настолько серьёзными, что они полностью затмили ту небольшую жалость, которую он мог испытывать к Линь Шу.

Но Линь Шу понадобилось много лет, чтобы снова найти ту опору, и даже в последний момент он не был до конца уверен, нашёл ли он её. В какой-то момент он очень хотел жениться и завести детей, потому что его жажда семьи была высечена в костях, постоянно крича и требуя восстановить всё, что было потеряно, восстановить идеальную опору.

Этот импульс не был подавлен разумом. Разум не может подавить истинные желания человека, не может подавить те примитивные импульсы, что исходят из самых глубин души.

То, что подавило эту иллюзию, было чувство Линь Шу к Цзюй Минфэну. Линь Шу всегда испытывал к Цзюй Минфэну любовь, лишённую страсти, и эта любовь заставляла его скорее терпеть эту пустоту, чем причинять боль Цзюй Минфэну.

Когда Цзюй Минфэн снова позвонил в его дверь, Линь Шу понял, что у него больше нет другого пути. Но это была лишь небольшая потеря, а не боль или сожаление. Скорее, это было чувство облегчения, будто он наконец вернулся домой.

И только тогда он осознал, что в какой-то момент Цзюй Минфэн стал его новой опорой.

Линь Шу сказал, что это чудо, и это была правда. Чудо заключалось не в том, что время повернулось вспять, а в том, что мать снова ожила. Время может исцелить все раны, но потеря всё равно остаётся реальной, и спустя много лет она продолжает влиять на каждую секунду твоей жизни.

Поэтому он был благодарен судьбе за этот шанс всё исправить.

С момента своего создания платформа «Будущее» ежедневно набирала популярность, а число регистраций стремительно росло. Однако до второй половины августа рост был медленным и стабильным, пока не подтвердились слухи о том, что романы будут адаптированы в игры. Многие авторы по просьбе официальных лиц разместили в своих колонках небольшие анонсы адаптированных игр.

Это привело к резкому увеличению трафика на платформу. С момента создания игр «Будущее» основными пользователями были в основном любители игр, но большинство новых пользователей, которые пришли сейчас, были просто обычными читателями, которых заинтересовали адаптации их любимых произведений.

Эти люди были почти все новичками.

Но у тех, кто мало играл, были свои преимущества. Прелесть новичков в том, что они ко всему относятся с интересом, их терпение к сюжету гораздо выше, чем у опытных игроков, а радость от хорошей игры — сильнее. Конечно, у них есть и слабости: они могут справляться только с более простыми играми, и часто им нужны подробные инструкции, чтобы начать играть без проблем.

Поэтому Линь Шу специально напомнил Ду Сытун, чтобы в этот период был открыт специальный раздел для новичков, где рекомендовались бы предварительно настроенные комбинации модулей. Например, комбинация игр с современным сеттингом, включающая трёх-четырёх популярных персонажей из романов, с системой древа настроения и простым режимом управления и развития.

Популярные персонажи из романов вызывали у читателей, пришедших с сайта оригинальных произведений, чувство близости. Режим управления и развития подходил для большинства девушек, не любящих конфликты, а система древа настроения, как ключевой элемент, отличала игры платформы от других. Полуинтеллектуальный дизайн позволял игрокам легче вкладывать эмоции в виртуальных персонажей. Что касается других сложных модулей, Линь Шу поручил Цзин Хэ удалить их, чтобы не запутывать новичков. Если же новые игроки хотели глубже изучить функционал, они могли самостоятельно искать и загружать модули из списка.

Таким образом, к последнему дню августа число зарегистрированных пользователей платформы достигло 100 000, а общее количество загрузок и покупок модулей — 790 000. В среднем каждый пользователь купил почти восемь модулей — хотя многие из них могли стоить всего несколько юаней или быть универсальными коммерческими материалами, но когда эти расходы складывались, доходы становились весьма внушительными.

Из этих доходов за модули, созданные с использованием движка, платформа взимала 40% комиссии, что было немного ниже стандартов большинства платформ оригинальной литературы и соответствовало только сайту Цзиньцзян. А за полностью оригинальные материалы взималось всего 5% налога на транзакции.

Популярность платформы привлекла множество создателей контента и разработчиков игр. За несколько месяцев, благодаря неустанным усилиям Бай Мяо, число зарегистрированных художников на платформе увеличилось до восьмидесяти. Эти художники подписали контракты с сайтом, обязуясь ежемесячно загружать определённое количество дизайнов персонажей, CG или фоновых изображений для общего или специального использования, а также принимать заказы на создание оригинальных иллюстраций от других разработчиков игр или официальных лиц. В этом процессе сайт взимал 5% комиссии, а Бай Мяо, как посредник, получала 1% и занималась их продвижением и оформлением.

Благодаря этой системе комиссий, Бай Мяо с энтузиазмом пыталась привлечь ещё больше художников, каждый день придумывая новые способы.

Кроме того, появилось несколько отличных модулей с персонажами и сюжетными текстами. Линь Шу подозревал, что за этими текстами могли стоять профессиональные писатели или редакторы, но по регистрационным данным он не мог этого подтвердить. К сожалению, в компании пока не было посредника, отвечающего за текстовый контент, и Линь Шу, чтобы избежать слишком быстрого соперничества с платформами оригинальных романов, пока не хотел нанимать такого сотрудника.

С ростом популярности платформы сайт начал привлекать внимание извне. За последние две недели Ду Сытун получила несколько запросов на интервью от игровых или компьютерных

журналов. С помощью Чжэн Фанчэна она отобрала несколько наиболее влиятельных изданий и СМИ, чтобы рассказать о платформе и компании.

Среди них были и те, кто настаивал на интервью с загадочным владельцем Синцзэ. Ду Сытун, в определённой степени, удовлетворила их запрос — Линь Шу дал по одному телефонному интервью журналу и СМИ.

Поскольку это были профессиональные издания, вопросы в основном касались самих игр и некоторых уникальных технологий, и только в конце журналисты задали несколько личных вопросов.

В профессиональной части интервью репортёры спрашивали Линь Шу о мотивации создания движка и платформы, о том, как он преодолевал технические трудности, и о будущих направлениях развития платформы. Линь Шу ответил на все вопросы.

— Я создал эту платформу, потому что мне было интересно, как зарубежные платформы вроде Steam и игры вроде «Neverwinter Nights» или «The Elder Scrolls» используют функции создания модов. В одной из частей серии «Звёздные амбиции» от Даюй тоже была функция редактора событий, но её быстро убрали. Я не считаю, что эта функция была плохой... в каком-то смысле она может бесконечно продлить жизнь одиночной игре, просто в версии Даюй было слишком много ошибок. Я подумал: а что, если создать движок, который может бесконечно добавлять новые сюжеты, новые пути, новых персонажей, позволяя вам постоянно испытывать что-то новое, не перебирая множество игр.

<http://bllate.org/book/16614/1519946>