

Однако эти богачи без малейших колебаний тратили огромные суммы, с легкостью покупая права на любимые романы, а затем либо нанимали понравившихся разработчиков и художников, либо обращались к официальным лицам, чтобы начать создание игр.

Платформа «Игры будущего» обладала двумя преимуществами перед другими фанатскими играми или программным обеспечением для создания игр: во-первых, ее система создания была более простой и интуитивно понятной, а во-вторых, ее функционал был более полным и совершенным.

Кроме того, возможность самостоятельно устанавливать и удалять модули позволяла создавать оригинальные игры без необходимости разработки соответствующих системных функций. Достаточно было купить и загрузить нужные модули с официального сайта, что значительно сокращало объем работы при создании фанатских игр, сохраняя при этом игровой процесс и интерес.

Такой подход также не нарушал текущий игровой процесс. Например, если игрок, управляющий своим магазином или спасающий мир, вдруг находил понравившийся сюжетный или персонажный модуль, он мог вставить его в игру, не начиная заново, не собирая ресурсы заново и не бросая текущий сюжет.

После завершения основной сюжетной линии и получения финальной картинки и достижений, игрок мог продолжать играть, загружая новые сюжетные и персонажные модули, меняя главного героя через наследование, передачу имущества или даже случайное получение. «Игры будущего» предлагали множество шаблонов для смены сюжета, от естественного перехода с сохранением данных до шаблонов с ограниченным или полным сбросом прогресса. Способы перехода варьировались: перемещение тела, души, перерождение, возрождение и так далее.

Это означало, что многие игроки могли играть в одну игру всю жизнь. Достаточно было появления новых модулей, и они всегда находили что-то новое в одной и той же игре. В настоящее время платформа предлагала четыре основные категории сеттингов: древний, современный, фэнтезийный и футуристический. Большинство модулей требовали выбора соответствующего сеттинга для активации. В результате многие игроки пока что лишь слегка коснулись возможностей платформы, но это уже сделало ее невероятно популярной.

Стоимость лицензии на однопользовательские игры составляла всего 20% от дохода, что соответствовало стандартной ставке для новых авторов, но было на 30% меньше, чем у группы «Быстрая книга». Это привлекало многих авторов, даже если их стиль письма не совсем подходил для платформы.

После открытия нового канала лицензирования, траты богатых игроков привлекли еще больше внимания. Самая высокая цена за права на адаптацию игры была заплачена за произведение одного из ведущих авторов «Цзиньцзян» — богатый читатель потратил 300 000 юаней на права на адаптацию его популярного романа.

Эта сумма шокировала как индустрию, так и общественность. После подтверждения новости многие СМИ написали об этом, что также стало бесплатной рекламой для «Цзиньцзян» и игровой платформы. В тот период Линь Шу не знал, что происходило внутри «Цзиньцзян», но количество новых пользователей на платформе «Будущее» увеличилось вдвое, а доходы выросли как минимум на треть.

Кроме пользователей и читателей, «Цзиньцзян» привлекла множество авторов, ищущих

заработка. Вице-директор Лю даже заметил, что с тех пор, как сайт стал коммерческим, он давно не видел такого ажиотажа. Если бы использовались старые серверы и система, то, возможно, сайт бы уже завис, и главную страницу невозможно было бы открыть.

Но самое важное — «Цзиньцзян» неожиданно подписала контракт с известным автором, ушедшим из мужского жанра. Этот автор был настоящей звездой в мужском жанре, его читатели включали людей всех возрастов, и он привел с собой десятки тысяч поклонников. Однако в последнее время у него возникли разногласия с группой «Быстрая книга» по поводу контракта. На самом деле, это было не ново. С тех пор как «Быстрая книга» почти монополизировала рынок, контрактные условия для авторов становились все более жесткими. Сроки контрактов и объемы обновлений были проблемой для обычных авторов, но звездных авторов больше беспокоили вопросы прав на произведения и распределения доходов.

Никто не хотел всю жизнь писать книги, лишь чтобы потом отдать их кому-то другому. Цзинь Юн мог прожить полжизни на доходы от своих прав, но авторы веб-романов под эгидой «Быстрой книги» едва ли могли достичь такого уровня — из-за проблем с правами на произведения.

Поэтому, даже несмотря на то что «Цзиньцзян» был известен как женский сайт, многие мужчины-авторы все равно хотели попробовать свои силы, привлеченные условиями контрактов и распределения доходов.

Если раньше некоторые авторы беспокоились о трафике и стабильности сайта, то после того как «Цзиньцзян» решила проблемы с частыми сбоями и слабостью в мобильном чтении, а также открыла новый канал для лицензирования, будущее платформы стало казаться безграничным. В результате авторы из мужского жанра, которые раньше лишь задумывались о переходе, начали активно действовать.

Однако из-за особенностей основной аудитории в рейтингах конкурсов по-прежнему доминировали авторы, уже подписавшие контракты с «Цзиньцзян». Кроме «Вишенки», в борьбу вступили несколько других популярных авторов. Приз в 50 000 юаней и возможность адаптации игры в жанре АРПГ с последующим выпуском и получением крупного гонорара за права были слишком заманчивы, и даже многие звездные авторы решили попробовать свои силы, выпустив новые произведения в рамках темы.

Основные правила конкурса не отличались от предыдущих, но было два ключевых изменения: во-первых, приз за первое место был увеличен до 50 000 юаней, а остальные участники топ-10 также получили различные денежные премии. Во-вторых, «Игры будущего» не выбирали победителя для адаптации, а самостоятельно выбирали подходящее произведение из топ-10 для покупки прав и адаптации.

Это сделало конкурс еще более интригующим.

В текущем рейтинге конкурса только два автора из мужского жанра попали в топ-10, и одним из них был недавно пришедший из другой платформы автор Вэнь Цигуй. Его роман только начался, но он уже публиковал огромное количество обновлений ежедневно.

Его редактор сначала был обеспокоен, считая, что это может повлиять на его рейтинг в дальнейшем, но читатели, которые уже были поклонниками автора, поддерживали его, и редактор решил, что сайт не будет строг к нему в рейтингах, чтобы показать, что «Цзиньцзян» открыта для всех талантов. Поэтому редактор перестал убеждать автора и позволил ему действовать по своему усмотрению.

Конечно, Вэнь Цигуй не полагался только на количество обновлений. Он хорошо знал предпочтения женской аудитории и, будучи автором без особых моральных ограничений, без колебаний добавил в свой роман элементы братской дружбы, создал главных героев с невероятной внешностью и убрал некоторые низкопробные сцены — в конце концов, он и в мужском жанре не писал гаремников, и многие его читатели уже предпочитали боевые сцены и интеллектуальные дуэли.

Но такие изменения привлекли множество женских читателей. Почему-то часть женской аудитории считала, что мужские истории о дружбе и намеки на романтику между персонажами были более привлекательными, чем настоящие романтические произведения. Форум «Цзиньцзян» буквально взорвался, каждый день шли жаркие споры о любимых авторах.

Конечно, комментарии под его романом тоже были очень активными. Вэнь Цигуй впервые видел такие оживленные обсуждения — казалось, что каждую минуту появлялись новые сообщения, и после обеда их количество увеличивалось в несколько раз.

Он обновлял роман быстро, и хотя некоторые критиковали его за «водянистость», а некоторые читательницы советовали ему писать более сжато, особенно на женском сайте, Вэнь Цигуй хотел учесть их пожелания, но многолетние привычки трудно было изменить сразу, и он решил работать над этим постепенно.

<http://bllate.org/book/16614/1520052>