

Линь Шу, смеясь, опрокинулся на плечо Цзюй Минфэна:

— Непобедимость зависит от себя, возможность победить — от врага. Древние не обманули.

Эти слова принадлежат Сунь У и означают, что человек может быть непобедим сам по себе, но способен ли победить врага зависит от действий врага.

На современном языке это звучит так: «Если небо карает, можно выжить, а если сам натворишь бед — не выживешь».

Модель монетизации платформы «Будущее» почти полностью строилась на типе модуля, содержании и объёме текста. Как правило, продавались сами модули или сюжеты, а не предметы или прочее.

Такое потребление было достаточно справедливым. Хотя иногда и стояли неплохие модули чуть дороже, в целом цена зависела от качества, а не от дефицитности.

Действия «Фэйсинь» на самом деле наступили на важную грабль открытого движка, но они сами этого не осознавали. Главная особенность открытых платформ в том, что они никогда не испытывают недостатка в сюжетах или функциях модулей, ведь «открытость» означает постоянное появление новых сюжетов, модулей и персонажей. Ни один сюжет и ни один модуль не являются незаменимыми.

«Фэйсинь» ещё не поняла, что именно она продаёт.

Но для Линь Шу это было только плюсом — если противник сам роет себе яму, он был только рад.

В это время и «Синцзэ» не сидела сложа руки. Обычно на зимних каникулах все крупные и мелкие онлайн-игры запускают ивенты. Платформа оригинальных игр, хоть и не является ММО, ориентирована на ту же аудиторию, поэтому в такой период тоже нужно выпускать что-то весомое.

Платформа «Будущее» на этот раз представила тяжеловесный проект, созданный в сотрудничестве с «Цзиньцзян» по купленной лицензии — «Тысячи домов в туманном дожде».

По сравнению с «Таинственным человеком», «Тысячи домов в туманном дожде» уступали в популярности и влиянии. Но такие работы, как «Таинственный человек», не появляются просто так. Даже на главной странице «Быстрой книги» для этого нужен шанс. Даже сам автор не всегда способен писать на таком уровне.

Хотя «Тысячи домов в туманном дожде» могли немного уступать в плане адаптации, у них было своё очарование. Персонажи были так же живы и яркие, а история, сочетающая в себе ведение хозяйства и политические интриги, была написана очень живо и с юмором, из-за чего всё повествование получилось динамичным и масштабным.

Так что оно тоже отлично подходило для экранизации.

В отличие от жадности до денег и суеты «Фэйсинь», платформа «Будущее» вела себя гораздо спокойнее. Новый сюжетный модуль максимально точно восстанавливал оригинал, но при этом открывал больше побочных веток. После консультаций с автором были описаны многие истории, которые не вошли в роман.

Ду Сытун и Желаящая выпить после долгого сотрудничества даже разработали новые сюжетные арки и продолжение, которых не было в первоисточнике. Это придало всему модулю огромную ценность для исследования.

Хотя некоторые игроки-мужчины жаловались, что снова выпустили проект с уклоном в женскую аудиторию, произведения Желаящей выпить вообще не фокусировались на любви, их суть всегда заключалась в описании хозяйства, интриг, войн и истории на фоне сюжета. Поэтому такая история, где герой (в оригинале героиня, но в модуле настройка открытая, пол можно выбрать) взрослеет и зреет в потоке истории, управляет семьёй, выживает и добивается успеха при дворе, а в итоге воюет на севере и юге и взбирается на трон, не могла не привлечь тех, кто хотел бы это попробовать.

Ещё одно отличие от оригинала: в отличие от романа, где упор на историческую достоверность не позволял героине взойти на престол, Ду Сытун и Желаящая выпить после обсуждения сняли это ограничение в игре.

«Тысячи домов в туманном дожде» по сравнению с жадным «Таинственным человеком» были просто искренним подарком фанатам. Со временем разница в оценках этих двух игр на крупных сайтах стала очевидной. «Тысячи домов в туманном дожде» получили оценку 9,2 на своём сайте, а «Таинственный человек» на «Фэйсинь» колебался между шестью и восемью баллами. Бесчисленные игроки жаловались, что игра слишком дорогая, багов много, а оригинал передан плохо...

Как бы то ни было, обе игры, вышедшие на каникулах, показали феноменальные результаты по продажам и влиянию. Продажи «Синцзэ» снова взорвались, а «Фэйсинь» воспользовалась хайпом и заработала полные карманы.

Однако независимо от положения дел в компаниях, Линь Шу и Цзюй Минфэн как студенты уже встретили зимние каникулы.

Но будучи детьми, они провели эти каникулы даже занятнее, чем большинство взрослых.

Учитывая характер Цзюй Минфэна, normally он уже давно должен был взорваться от раздражения. Но в реальности он был на редкость трудолюбив, завален работой, но без единой жалобы, он честно и усердно трудился.

Чжэн Фанчэн даже начал подозревать, не заболел ли он.

Однако он не знал, что Цзюй Минфэн решился на всё ради того, чтобы остаться на каникулах с Линь Шу. Подумаешь, обычно дети, даже учась в другом городе, на каникулы возвращаются к родителям, верно?

Для Цзюй Минфэна возвращение к родителям означало, что он не увидит Линь Шу большую часть каникул. Да и общего языка с отцом и матерью у него не было — с Цуй Вэньсинь было получше, но даже с ней у него не было много тем для разговоров. Боясь проговориться и сказать что-то такое, что не должен говорить ребёнок, он рисковал получить по голове от мамы, которая сочтёт его слабоумным.

Лишь этого одного было достаточно, чтобы он предпочёл полканикул пахать, а потом раз в неделю навещать маму для соблюдения приличия.

Напротив, в Хуси, даже если он был занят, он был занят рядом с Линь Шу. Цзюй Минфэн вечно пребывал в влюблённом состоянии и ради Линь Шу мог съесть три миски простого риса — эту

чувствительность красиво можно назвать преданностью, а некрасиво — сталкерством.

Сталкер считал, что даже работать ради своей «женушки» — это мило.

С такой мыслью Линь Шу и Цзюй Минфэн начали работу над новым движком на зимних каникулах.

Вскоре после начала каникул технический отдел нанял группу моделей для «Синцэ» для помощи с моделированием. Эти модели были очень разными: профессиональные танцоры, мастера боевых искусств, несколько детей и пожилых людей. Помимо них, в качестве внештатных экспертов-помощников пригласили людей с весьма специфической специализацией — нескольких хирургов и профессиональных «анатомических моделей» из университетов.

Это было довольно смелое решение. Чтобы нанять этих моделей, «Синцэ» пришлось пройти кучу согласований. Когда технический отдел увидел кровавые сцены вскрытия, эти слабаки почти все струсили, кое-кто даже несколько ночей не мог спать и приходил на работу с кругами под глазами.

Зато поведение Линь Шу и Цзюй Минфэна многих напугало по-настоящему.

Два ребёнка стояли, каждый с высококласной камерой или поддерживая видеокамеру, и сосредоточенно снимали сцену, не пропуская ни одного кадра, ни секунды изменения текстуры мышц.

На самом деле этот эпизод Линь Шу уже пережил в прошлой жизни.

Сейчас в Китае немногие игровые компании доходят до такого уровня — исследования и построения 3D-моделей с учётом реальной анатомии человека. Но со временем, когда точность 3D-графики будет расти, а движения — становиться всё тоньше, такой шаг станет неизбежным для каждой компании.

Особенно позже, когда плоские игры разовьются в игры полной виртуальной реальности, где люди будут видеть модели человеческого роста, во всём приближенные к реальности. В такой ситуации любое расхождение с реальностью будет бросаться в глаза. А если моделирование не затрагивает внутреннюю структуру тела и ограничивается лишь оболочкой, в игре будет ощущаться сильный диссонанс.

Авторское примечание: Я хочу подчеркнуть, что все организации в этом тексте, кроме «Цзиньцзян», являются вымышленными. Возможно, они отчасти основаны на реальных прецедентах, но это лишь отсылки, и они не являются реальными компаниями. Названия, разумеется, тоже вымышлены, так что, пожалуйста, не проводите аналогий.

<http://bllate.org/book/16614/1520112>