

Это был третий антимонопольный процесс, в котором участвовал Фэйсинь. Еще в прошлом инцидент с угрозами пользователям вызвал судебный иск, когда компания «Байюань», занимающаяся разработкой программного обеспечения для безопасности, подала иск против Фэйсинь за монополию и недобросовестную конкуренцию, злоупотребляя своим доминирующим положением на рынке, чтобы навязать пользователям свое ПО для безопасности, а затем угрожать им, когда они сопротивлялись.

Тот процесс закончился поражением «Байюань».

Адвокаты Синцзэ, естественно, изучили этот процесс, запомнив каждый его пункт и каждое решение. В этом деле Синцзэ собрал огромное количество данных, чтобы нанести удар точно в цель и заставить Фэйсинь почувствовать боль.

Суд вынес решение в пользу «Байюань» по двум причинам: во-первых, действия Фэйсинь по навязыванию своего ПО длились недолго, и хотя они включали запрещенные ограничительные практики, они не причинили ущерба, а наоборот, способствовали активизации рынка, поэтому их нельзя было считать злоупотреблением доминирующим положением. Во-вторых, поскольку доминирующее положение Фэйсинь не распространялось на рынок ПО для безопасности, это не считалось злоупотреблением.

В этом процессе Синцзэ подготовил обширные данные, подтверждающие долю рынка Фэйсинь, и Линь Шу проявил достаточно терпения, чтобы дождаться момента, когда платформа Фэйсинь наберет популярность и станет крупным игроком.

Этот процесс был очень напряженным, но в итоге Синцзэ проиграл.

Причины были следующие: коммуникационное ПО «Фэйсинь» было бесплатным, как и платформа движка, которая также была доступна для бесплатного скачивания, а не являлась платным продуктом. Платные функции были лишь дополнительными, поэтому факт навязывания продаж отсутствовал; платформа «Фэйсинь» и платформа «Будущее» одновременно занимали определенную долю рынка, и существование Фэйсинь не ограничивало пространство для развития платформы «Будущее», поэтому Фэйсинь не мог считаться монополистом в области открытых движков.

В день вынесения решения это событие вызвало бурные обсуждения в обществе, и Линь Шу почти сразу же приказал Чжэн Фанчэну подать апелляцию, одновременно предприняв два шага.

Эти два шага оказали значительное влияние на будущее всего интернета.

Первым шагом Линь Шу стало официальное сотрудничество с 96YY и выпуск новой версии коммуникационного ПО. Это ПО было компактным и изящным, но при этом включало функции чата, голосового управления и аналог Вэйбо.

Вторым шагом стало убеждение авторов из Цзиньцзян и бывших авторов «Границы» подать коллективный иск против Группы «Быстрая книга», обвинив ее в монополии и злоупотреблении доминирующим положением, нарушении статей 1, 4 и 5 17-й статьи «Антимонопольного закона», использовании своего монопольного положения для навязывания авторам кабальных условий и эксплуатации авторов, нарушении статей 26 и 31 «Трудового кодекса» и других положений.

Синцзэ, не успев остыть от одного дела, сразу же начал новое, продолжая апелляцию и одновременно создавая новые проблемы для Фэйсинь.

Но на этом проблемы не закончились.

Последующие события не были организованы Линь Шу, а стали результатом искры, которую он зажег. Через пять дней Фэйсинь снова оказался под судом, на этот раз из-за иска от игровой компании, обвиняющей его в плагиате.

Плагиат со стороны Фэйсинь не был новостью, но компании, подававшие иски и выигрывавшие их, были редки. Эта компания поступила умно, одновременно обвинив Фэйсинь в недобросовестной конкуренции.

Но и это было не все.

Примерно через два дня «Торговая ракушка» подала иск против Фэйсинь за недобросовестную конкуренцию и ограничение рынка. Через две недели зарубежный игровой гигант «Байлиджи» подал иск против Фэйсинь за плагиат их флагманского продукта, требуя компенсации в размере 7 000 000 долларов.

Казалось, что за одну ночь все заложенные мины взорвались, осветив небо яркими вспышками, и Фэйсинь оказался втянут в болото судебных разбирательств.

Однако все это уже не имело отношения к Линь Шу. Он зажег первую искру и теперь с невинным видом наблюдал за фейерверком, не участвуя в дальнейшем разжигании огня.

Кроме того, хотя и с опозданием, новые открытые игровые платформы начали рекламировать себя. На этот раз их было две, и их прогресс значительно отличался, но их стиль не был похож на Синцзэ. Одна платформа ориентировалась на традиционные 2D-приключенческие RPG, но явно использовала концепции Движка «Будущее», значительно упростив создание модулей, чтобы их могли использовать даже люди без знаний программирования. Другая платформа выбрала 3D-пошаговые RPG, и использование ее движка также было упрощено, не требуя профессиональных знаний в программировании. По типу эта платформа могла бы стать конкурентом Синцзэ, но, по мнению Линь Шу, уровень конкуренции был невысок.

Он не был против конкуренции. На самом деле, он всегда считал, что чем больше игроков в отрасли, тем более процветающей она становится. Хотя он всегда стремился быть первым, он не возражал против того, чтобы делиться своими успехами с другими.

В любой отрасли один человек или одна компания, даже крупная монополия, могут сделать лишь ограниченное количество вещей. Всегда есть другие люди или компании, обладающие своими идеями и вдохновением, и только совместные усилия всех участников создают процветающую отрасль.

В этом отношении Линь Шу действительно не любил подход Фэйсинь.

Перед началом нового учебного года Цзюй Минфэн неожиданно пригласил Линь Шу в кино.

— В кино? Какой фильм? — спросил Линь Шу.

Цзюй Минфэн помахал билетами перед его лицом.

Увидев название, Линь Шу на мгновение замер, а потом спросил:

— «Голубая река»? Этот фильм сейчас в прокате?

— Да, так что пойдешь со мной? — ответил Цзюй Минфэн.

Линь Шу улыбнулся:

— Конечно, почему бы и нет?

«Голубая река» была легким фэнтезийным фильмом, который очень нравился Цзюй Минфэну, но в прошлой жизни они оба не успели посмотреть его в кинотеатре, впервые увидев его на экране в своей гостиной.

Поэтому, воспользовавшись возможностью, Линь Шу решил, что они обязательно должны сходить на этот фильм.

Хотя название «Голубая река» отсылало к реке, на самом деле фильм рассказывал не о ней. Эта голубая река была метафорой космического пространства.

В космосе жил мальчик, который на космическом корабле прибыл на незнакомую голубую планету, но корабль потерпел крушение, и мальчик чудом выжил, лишь чтобы быть схваченным группой людей в длинных одеждах, похожих на древних, которые признали его своим молодым господином.

Сначала мальчик мечтал вернуться домой, но позже обнаружил, что цивилизация этой планеты была слишком отсталой, чтобы построить космический корабль, способный пересечь голубую реку, и, соблазненный богатством и комфортной жизнью, он постепенно перестал думать о возвращении.

Он был человеком космической эры, обладающим технологиями, неизвестными местным жителям, и поэтому прожил на этой планете жизнь, полную славы и успеха, став правителем древнего королевства.

Однажды он услышал зов своей матери и увидел ее лицо, искаженное и растянутое, как в зеркале, на небе. Затем он встретил девушку, также потерпевшую крушение, которая была из его эпохи, и узнал, что он был изгнан в искусственно созданный планетарный сон.

Он хотел вырваться из этого сна и вернуться домой вместе с девушкой, но обнаружил, что глубоко погряз в нем. Все, что он сделал на этой планете, поддавшись своим желаниям, стало цепями, удерживающими его. Чтобы вернуться домой, он должен был сначала разорвать эти цепи.

В процессе мальчик и девушка вместе уничтожили множество цепей, воплощений различных желаний. В конце концов, перед ними появились родители, жена и дочь мальчика на этой планете.

Девушка сказала ему, что это последний образ его сердца, и, уничтожив его, он сможет вернуться домой, в космос.

Мальчик оказался в мучительной борьбе.

Эта история даже спустя десятилетия оставалась классикой, хотя графика, возможно, уже устарела, но некоторые вещи оставались неизменными.