

В тот день Цзюй Минфэн оставил целую папку с фотографиями, сделанными в ходе позорной игры. Проблема заключалась в том, что этот парень совершенно не чувствовал смущения. Напротив, сделав столько снимков, он, казалось, полностью расслабился и теперь настойчиво уговаривал Линь Шу сделать аналогичный набор. Линь Шу лишь похлопал его по голове и проигнорировал просьбу.

Тогда Цзюй Минфэн, отступив на шаг, попросил сфотографироваться с Линь Шу как пара. Тот, с выражением лица, полным недоумения, в конце концов согласился. Так он оказался в кадре с Цзюй Минфэном, одетым в женское платье, с глупой улыбкой, похожей на улыбку маленькой девочки, который взял его под руку.

Линь Шу не мог избавиться от мысли, что эта фотография даже через двадцать лет будет напоминать о смущающем моменте. Он не понимал, как Цзюй Минфэн мог так легко относиться к подобным вещам. Внутренне он решил, что возьмет на себя обязанность хранить этот носитель, чтобы однажды эти снимки не стали достоянием общественности и предметом насмешек.

Примерно в середине месяца игровая платформа «Фэйсинь» впервые запустилась. Линь Шу, внимательно следивший за их новостями, сразу же приобрел и скачал игру для тестирования.

И в тот момент, когда он открыл интерфейс, его охватило сильное чувство deja vu.

С точки зрения дизайна интерфейса, детали не были идентичны, но функции и расположение элементов имели странное сходство с системой «Будущее». После того как Линь Шу немного поиграл, это сходство стало еще более очевидным.

Однако концепция системы «Будущее» была довольно оригинальной. В будущем появилось множество открытых движков, поэтому мышление Линь Шу было достаточно гибким. Он не ограничивался каким-то одним дизайном, а скорее интегрировал основные идеи и создал движок «Будущее» в соответствии с личными предпочтениями.

Но на данный момент у компаний вроде «Фэйсинь» не было других ориентиров, поэтому имитация системы «Будущее» была практически неизбежной. Это был единственный открытый движок, доступный на тот момент, и он успешно функционировал, что делало его достойным подражания.

Это было ожидаемо для Линь Шу, поэтому он лишь слегка нахмурился, не проявляя особых эмоций.

Однако, когда он начал углубляться в функционал, то обнаружил проблемы движка «Фэйсинь».

Первая проблема заключалась в том, что он скопировал практически все популярные функции движка «Будущее», включая систему древа настройки, способ взаимодействия интерфейса через навыки персонажей (чтобы избежать конфликтов с сюжетным режимом, функциональные модули обычно открывались через интерфейс навыков, в отличие от сюжетных модулей, которые активировались на карте), а также основные сюжетные режимы игры «Идеал Троецарствия».

Даже персонажи практически полностью соответствовали «Идеалу Троецарствия», а оставшиеся элементы имели странное сходство с другими популярными игровыми модулями платформы «Будущее».

Если «Девять небес» в процессе подражания и заимствования все же внесли некоторую

степень адаптации и оригинальности, то движок «Фэйсинь» был практически полной копией. Его сходство с движком «Будущее» было настолько велико, что это был просто некачественный подражатель.

...Да, некачественный.

Потому что реализация функций в движке «Фэйсинь» была крайне плохой. Его создатели, в отличие от Линь Шу, не имели такого опыта. Хотя Линь Шу также потратил несколько месяцев на создание движка «Будущее», у него за плечами был многолетний опыт использования подобных систем. Он знал о множестве неудачных примеров развития открытых движков и благодаря этому избежал многих проблем. Кроме того, он долгое время занимался разработкой виртуальных игр, что, хотя и отличалось от плоских игр, давало ему более глубокое понимание новых концепций, которые только начинали появляться.

Создатели движка «Фэйсинь» пригласили известную корейскую компанию UV, но их опыт ограничивался старыми однопользовательскими и сетевыми играми, и их мышление было недостаточно гибким. Они не до конца понимали, что такое открытый движок, что привело к множеству недоработок и серьезных ошибок.

Однако у «Фэйсинь» было два преимущества перед движком «Будущее» — графика и маркетинг. Благодаря своим финансовым возможностям, «Фэйсинь» мог нанять лучших художников и дизайнеров, создавая превосходные визуальные эффекты. В сравнении с этим, все персонажи и фоны на платформе «Будущее» выглядели довольно грубо, больше похожими на любительские работы.

Маркетинг и вовсе не обсуждался. «Фэйсинь» имел в своем распоряжении коммуникационное ПО «Фэйсинь», что давало огромное преимущество в продвижении. Платформа «Будущее» даже близко не могла конкурировать с ними.

С распространением рекламы количество скачиваний и покупок движка «Фэйсинь» росло с невероятной скоростью, и уже через неделю он превзошел игры «Будущее».

Многие благодаря этой рекламе узнали о существовании такого типа однопользовательских игр и, попробовав их, быстро заинтересовались, становясь частью аудитории.

В первую субботу после запуска движка «Фэйсинь» Линь Шу провел собрание в «Синцзе».

Чжэн Фанчэн сказал:

— Полностью грубый, дешевый подражатель, с багами, как гора, но его используют многие. Влияние «Фэйсинь» действительно нельзя недооценивать.

Линь Шу постарался ответить максимально объективно:

— Честно говоря, в нашей стране есть три сетевые компании, влияние которых является межплатформенным и почти монопольным. «Фэйсинь» — одна из них. С точки зрения влияния, мы вообще не можем с ними сравниться. За границей тоже есть похожие компании, но ни одна из них не управляется так хорошо, как «Фэйсинь». Хотя многие презирают «Фэйсинь» за любовь к копированию, их коммерческие способности — это факт.

Но, несмотря на это, никому не нравится, когда тщательно созданный продукт полностью подавляется подделкой.

Чжэн Фанчэн нервно ходил по залу заседаний, долго не говоря ни слова.

Ду Сытун спросила:

— Можем ли мы подать в суд?! Это же явный плагиат, не так ли?!

Линь Шу ответил:

— Я специально консультировался с юристами. Дела о плагиате в играх сложно доказать. Обычно копирование настроек или правил не считается плагиатом с точки зрения закона. Только если речь идет о копировании сюжетов, текстов, изображений или музыкальных материалов, это может быть признано плагиатом. Также есть копирование исходного кода, но «Фэйсинь» не подпадает под эти критерии. Мы не можем подать на них в суд за плагиат.

Ду Сытун почувствовала, как комок застрял у нее в горле, который она не могла ни выплюнуть, ни проглотить.

Но Линь Шу кое-что не сказал.

Дело в том, что независимо от типа иска о нарушении прав в играх, даже если выиграть дело, обычно затраты высоки, а компенсация мала. Закон об авторском праве и Положение о защите программного обеспечения для компьютерных игр, которые позже стали Законом о защите программного обеспечения для компьютерных игр, будут развиваться еще целых семь лет. В течение этого времени музыка, книги, телесериалы и другие культурные произведения уже получили защиту авторских прав, а защита прав на игры все еще оставалась на начальной стадии.

По сути, это была не проблема закона, а скорее сложность в определении границ авторского права для игр как медиа. Кроме трудностей с доказательствами, даже в случае выигрыша дела, компенсация, назначенная судом, не всегда могла быть адекватной для правообладателя — скорее, это могло привести к серьезным потерям.

Линь Шу не хотел судиться с «Фэйсинь» — такие крупные компании обычно имели политическую защиту, как и его «Синцзэ» много лет спустя. Компании, платящие налоги в миллиарды и обеспечивающие работой тысячи людей, естественно, получали иное отношение, чем маленькие компании.

Такие компании, если только их существование не начинает препятствовать развитию общества, получают защиту со стороны властей... Судиться с такими компаниями практически бесполезно, и даже в случае победы, кто пострадает больше — неизвестно.

Линь Шу смутно помнил, что через несколько лет «Фэйсинь» потерпел серьезное поражение, и на то были серьезные причины. Борьба за авторские права в стране шла постепенно — музыкальные произведения, японские аниме, оригинальные романы, фильмы... В процессе были серьезно затронуты несколько крупных сетевых компаний.

<http://bllate.org/book/16614/1520083>