

Цзюй Минфэн улыбнулся:

— Не волнуйся. Я нанял профессионалов, и пока мы не затягиваем с оплатой и не меняем условий, ничего не случится.

Затем он добавил:

— Если что-то пойдет не так, у меня есть соответствующие меры защиты и план действий, так что не переживай.

Услышав его слова, Линь Шу перестал тратить силы на эту проблему.

Впоследствии стратегия Цзюй Минфэна действительно была отлично реализована. Официальный представитель Синцзэ подал иск на Фэйсинь, и силы, которые Чжэн Фанчэн потратил на рекламу, не пропали даром — очень быстро соответствующая тема привлекла внимание многих людей.

Топ поиска Вэйбо, крупные форумы, новостные платформы... Везде шли обсуждения этого дела, и даже в самом коммуникационном ПО Фэйсинь часто появлялись подобные темы.

Если бы это было много лет назад, возможно, кто-то еще выступил бы в защиту Фэйсинь, считая, что это лишь неизбежное сходство между подобными программами. Но с тех пор, как новости о том, что Фэйсинь копирует известные игры, муссировались снова и снова, даже большинство пользователей самого ПО Фэйсинь уже привыкли к таким темам и по умолчанию считали их правдой.

У рецидивистов нет прав — таков этот жестокий и реальный факт.

Конечно, в этот момент мало кто считал это большим делом — игр и проектов, которые Фэйсинь скопировала или заимствовала, было действительно слишком много, настолько много, что многие могли бы даже составить таблицу. И платила ли Фэйсинь какую-то цену за эти действия копирования или заимствования? Очевидно, до этого момента — нет.

Этот гигант был действительно слишком страшен, его давление слишком сильно, почти ни одно предприятие или частное лицо не могли с ним противостоять, кроме пользователей.

И Фэйсинь, очевидно, думала так же. Сам иск не создал для них никакого давления, и вскоре после подачи иска от правительства пришел некий министр неизвестного ведомства, который начал с добрыми намерениями приводить факты и говорить разумно Синцзэ, предостерегая их, что подавать в суд на Фэйсинь — это глупо, неразумно и показывает незнание своих пределов.

Это был момент, когда нужно было сравнивать связи и влияние.

Синцзэ в настоящее время была лишь маленькой компанией, теоретически сравнивать бэкграунд она точно не могла с Фэйсинь. Но, к сожалению, у них сейчас было большое преимущество, и это преимущество называлось «политическая правильность».

В прошлые годы страна поддерживала экономику, и крупные компании, которые могли стимулировать экономику и платить большие налоги, были «политически правильными». А теперь страна начала замедлять темпы и поощрять изобретения и творчество, поддерживать культуру и технологии, поэтому компании, которые могут добиться успехов в этом направлении, и становятся «политически правильными».

Благодаря этому преимуществу «политической правильности» тот самый министр неизвестного ведомства вскоре после того, как его отчитали, был отправлен в «темную». Позже к ним в компанию зашел важный персонаж, который, узнав об общей ситуации компании и текущем импульсе развития, очень их ободрил несколькими фразами и сказал, что Синцзэ вполне может подать заявку как представитель отличной высокотехнологичной компании этого года.

У такого отбора не было особой материальной выгоды, но неоценимых преимуществ было больше, чем можно сосчитать. Чжэн Фанчэн, получив такое обещание, был также вне себя от радости.

Однако это был лишь прогресс на поверхности.

Вскоре после того, как новость об апелляции распространилась, купленный Чжэн Фанчэном маркетинговый блог в Вэйбо и «армия воды» начали действовать. Сначала некий маркетинговый блог, который традиционно уделял много внимания борьбе с плагиатом, опубликовал список, заявив: «Фэйсинь открывает новую главу плагиата, перечисляя множество популярных онлайн-игр, "адаптированных" Фэйсинь за эти годы».

Этот блог не спешил, каждые несколько дней выпуская статью, каждая статья подробно указывала на определенную игру, скопированную Фэйсинь, а также сравнивала детали, картинки и содержание плагиата Фэйсинь с оригиналом, а также реальную разницу в уровне между ними.

Среди множества бурных новостей такая новость была не очень заметной. Но прелесть заключалась в том, что каждая статья в этой серии была сделана очень тщательно, подробно и убедительно. Поэтому со временем эта серия статей стала всё больше распространяться и ходить среди людей, становясь мощным доказательством в атаке на поведение плагиата Фэйсинь.

А самым серьезным «личным мнением», вкрапленным в эту серию статей, на самом деле была оценка блога самих возможностей Фэйсинь в создании игр. Блогер сравнивал каждую игру, созданную путем плагиата Фэйсинь, с оригиналом и в итоге пришел к выводу, что в большинстве классических и технических игр произведения Фэйсинь далеко уступали оригиналам. И только в некоторых простых играх отдыха, не имеющих технической сложности и полагающихся только на выдающуюся креативность, Фэйсинь могла считаться имеющей небольшое преимущество. И это преимущество выражалось в основном в картинках, а не в дизайне.

«Личное мнение» блогера не было очень серьезным, и даже в каком-то смысле можно было сказать, что оно было довольно объективным, поэтому оно получило признание многих игроков, которые одновременно играли и в оригинал, и в подделки под маркой Фэйсинь.

Поэтому, когда тема в конце коснулась платформы «Будущее», различные отзывы были почти полностью односторонними. Не только блогер оценил игровой движок Фэйсинь как грубую подделку, далеко уступающую движку «Будущее», но и комментарии и отзывы других игроков были такими же.

А в это время Цзюй Минфэн попросил людей имитировать несколько официальных модулей игр будущего и также загрузить несколько похожих модулей на игровую платформу Фэйсинь. Но он использовал несколько существующих ошибок в движке Фэйсинь, чтобы загруженные модули всегда имели те или иные недостатки. Однако, даже несмотря на это, модули,

сохранившие основные черты популярных модулей, на игровой платформе Фэйсинь, где товаров в это время было еще очень мало, стали очень популярны.

Конечно, из-за проблем с ошибками, всевозможные жалобы и претензии были неизбежны.

Из-за нехватки товаров или по каким-то другим причинам Фэйсинь не была строгой в проверке загружаемых новых игр, что позволило Цзюй Минфэну легко получить шанс для своих махинаций.

После того как несколько модулей-подделок попали в список популярности игр Фэйсинь, их ошибки также подверглись большим жалобам и претензиям. Затем Цзюй Минфэн попросил людей раскручивать в зоне комментариев платформы Фэйсинь: «У будущих игр тоже есть похожие модули», «Но они гораздо удобнее в использовании», «Сюжет тоже немного интереснее»... Конечно, такие комментарии быстро удалялись официальными лицами.

Когда Цзюй Минфэн увидел, что раскрутка достигла пика, вдруг в один день он внес большие изменения в исходные модули, удалив большое количество случайных сюжетов. Эта ситуация естественным образом привела к тому, что группа игроков, купивших модули и скачавших пакет обновления, была в ярости, и тогда Цзюй Минфэн попросил загрузчика опубликовать заявление, в котором говорилось: «Предполагаемые функции трудно реализовать на платформе Фэйсинь, автор решает вернуться на платформу "Будущее" для создания игр».

Это вызвало бурю, которая и называется «одним камнем поднимает тысячу волн».

Хотя модель торговой площадки независимых игр и довольно близка к оригинальным сайтам и коммерческим сайтам С2С, но на самом деле в отношении ограничений для создателей она больше склоняется к последнему, далеко не так строга, как оригинальные сайты. Ни «Будущее», ни Фэйсинь не имели того доминирующего стиля и уверенности, чтобы подписывать с другой стороной пятилетние контракты.

Ни одна из сторон в это время в этой области не имела подавляющего влияния, но импульс конкуренции уже появился. Эта ситуация была наиболее выгодной для потребителей, так как при отсутствии преимущества монополии обе стороны будут прилагать максимальные усилия, чтобы бороться за пользователей, и не появятся высокомерные условия.

То же самое касалось и загрузчиков.

«Быстрая книга» объединила мир сетевой литературы, многие думали, что это окажет наибольшее давление на другие сайты, но на самом деле это не так. Это больше всего повредило интересам авторов и читателей. Если у тебя нет выбора, у тебя нет прав. Право выбора — это самое большое и последнее право, которое могут сохранить авторы и читатели.

А такая ситуация в области открытых движков в настоящее время еще не вызывает особых беспокойств. Потому что Линь Шу почти с предсказуемостью понимал, что в следующие десять лет платформ, которые будут соревноваться с ними на одной арене, будет бесчисленное множество.