

Онлайн-версия игры «Звёздная мечта 3: Сладкая мелодия» действительно позволяла играть только легальным пользователям, но одновременно ограничивала игроков в случае нестабильного интернета или обслуживания серверов. Более того, если однажды разработчики закроют серверы, купленная игра превратится в бесполезный диск.

В наше время борьба с пиратством — это не просто противостояние с пиратами или пользователями пиратских версий, а битва с целой эпохой. Иногда методы, используемые для защиты от пиратства, причиняют больше вреда разработчикам и легальным пользователям, чем самим пиратам.

Другие странные методы защиты — например, Starforce, который был запрещён из-за своих хакерских и вирусных свойств, или новая серия The Sims, где в пиратских версиях после принятия душа или посещения туалета начиналось бесконечное распространение пикселизации... Но все эти методы оказались бесполезными, и патчи для удаления пикселизации появились довольно быстро.

Линь Шу тоже не верил, что метод шифрования Шуй сможет навсегда защитить от пиратства. Он рассчитывал лишь на временную задержку, ведь единственным по-настоящему эффективным методом борьбы с пиратством являются улучшения в законодательстве и его исполнении.

У Фэйсинь не было опыта в этом вопросе, так как они с самого начала занимались созданием простых онлайн-игр. У них не было ни опыта старых разработчиков однопользовательских игр, ни той преданности, которая могла бы заставить технически подкованных игроков «пожалеть» взламывать их игры.

Ссылаясь на пример «Игр будущего», Фэйсинь решили, что смогут контролировать распространение пиратских версий с помощью обычных кодов активации, но упустили из виду важность уникальных форматов файлов, используемых на платформе «Будущее», что привело к нынешнему кризису.

Программные файлы «Таинственного человека» быстро распространились в сети, даже быстрее, чем Фэйсинь распространяли рекламу. Уже через несколько дней они были повсюду. Это удивило даже Линь Шу, который схватил Цзюй Минфэна и спросил:

— Это не ты всё устроил, правда!?

Цзюй Минфэн невинно развёл руками:

— Если бы было нужно, я бы, конечно, не исключал такой возможности, но на этот раз это не я. Я не считаю Фэйсинь нашим серьёзным конкурентом — они сами развалятся через несколько лет, зачем мне тратить столько усилий? Копирование идей — это одно, но я бы не стал так усердствовать.

К тому же это было бы вредно для всех, а у меня с Фэйсинь нет серьёзных разногласий, так что мне не нужно было этого делать.

Линь Шу, услышав это, облегчённо вздохнул:

— Такие радикальные методы лучше не использовать. Если действительно будет нужно, сначала обсуди со мной, не действуй сгоряча.

Так, в случае каких-то проблем, Линь Шу мог бы быть готов к их устранению и поиску

решений.

Цзюй Минфэн, не зная о мыслях Линь Шу, лишь прижался к нему, обнял за талию и, как ребёнок, сказал:

— Хорошо, я буду с тобой всё обсуждать, хорошо?

Линь Шу не мог ничего поделать с этим «ребёнком» и, стараясь говорить спокойно, ответил:

— Хорошо.

Затем, игнорируя руку на своей талии, продолжил искать новости.

Игра «Таинственный человек» распространялась очень быстро, и вскоре её можно было найти на многих сайтах.

Фэйсинь тоже быстро отреагировали, подав жалобы на множество сайтов.

Основной модуль игры «Таинственный человек» стоил всего 69 юаней, но Фэйсинь разделили её на множество частей, многие из которых — например, дополнительные сюжеты или бонусные материалы — нужно было покупать отдельно. Даже популярные персонажи или мощное оружие требовали приобретения дополнительных модулей, иначе игра становилась урезанной.

Если подсчитать стоимость всех сюжетов, не считая дополнительных расходов и специальных акций, игроку нужно было потратить как минимум 998 юаней, чтобы получить полный опыт.

Для большинства обычных игроков это было неприемлемо... или, по крайней мере, они не хотели тратить такие деньги на однопользовательскую игру.

В то же время пиратская версия позволяла играть во все сюжеты бесплатно, что привлекло многих игроков, включая тех, кто уже купил легальную версию.

Фэйсинь пытались остановить это, но было сложно противостоять миллионам игроков. Кроме того, в сети было множество неофициальных сайтов с играми, многие из которых, хотя и указывали «удалить при нарушении авторских прав», часто имели ненадёжные контактные данные.

Но самыми раздражающими были не крупные игровые сайты, даже пиратские, а те бесплатные файлообменники и группы в мессенджерах, которые, не преследуя собственной выгоды, распространяли пиратские версии ради других — включая даже группы в самом Фэйсинь.

Группы в Фэйсинь всегда были рассадником пиратских книг, видео и игр. Такая атмосфера была неизбежной для подобных программ, и разработчики не особо стремились бороться с пиратством, так как это усиливало зависимость пользователей от их продукта, а также облегчало обмен ресурсами, даже пиратскими. Поскольку это не наносило им вреда, они закрывали на это глаза.

В случае конфликтов, Фэйсинь могли просто заявить:

«Ответственность полностью лежит на загрузившем, мы не несём ответственности».

Однако, когда дело коснулось их собственных интересов, Фэйсинь почувствовали, насколько опасны такие привычки и атмосфера.

Сайты, файлообменники или программы для скачивания могли быть убеждены удалить пиратские ресурсы. Но группы в мессенджерах были зоной, которую Фэйсинь не могли контролировать. Сегодня ресурс удаляли, а завтра он появлялся снова.

Даже если блокировать ключевые слова, ресурсы всё равно загружались под другими названиями. У пользователей было слишком много способов общения и обмена, и данные, генерируемые мессенджером, были огромны, так что даже разработчики не могли всё отследить. И даже если бы могли, программы всё равно не сравнятся с человеческим мозгом в борьбе с такими методами.

Фэйсинь оказались в тупике.

И тогда, спустя несколько лет после инцидента с угрозами пользователям, они совершили очередную ошибку.

Они объявили, что с этого дня все пользователи или группы, загружающие пиратские файлы «Таинственного человека» в чатах, письмах или другими способами, будут заблокированы или распущены.

Это заявление вызвало бурю негодования. Множество пользователей возмутились и начали критиковать Фэйсинь на всех платформах. Но Фэйсинь стояли на своём и в тот же день заблокировали множество аккаунтов и распустили несколько групп.

Весь интернет бурлил.

Линь Шу и Цзюй Минфэн, наблюдая за этим, были удивлены. Линь Шу в прошлой жизни знал лишь о некоторых значимых событиях и общей истории Фэйсинь, но не ожидал, что компания проявит такую уверенность.

Цзюй Минфэн сказал:

— Это неудивительно — в наше время Фэйсинь стали почти монополистом. Любая отрасль, достигшая такого уровня, становится более уверенной в себе и перестаёт заботиться о мнении пользователей или потребителей.

— Даже после угроз пользователям несколько лет назад, посмотри, сколько людей всё ещё используют их? Потому что отдельный человек не может противостоять такому гиганту, и в условиях монополии у пользователей нет выбора.

— Однако... — Он улыбнулся, но не стал продолжать.

<http://bllate.org/book/16614/1520135>