

Однако остановить Кошачий хвост это не могло. Ведь права на произведение были проданы «Быстрой книгой», и они получили львиную долю прибыли. Если игра станет хитом, автор, желая воспользоваться моментом для самопиара и роста популярности, во всех смыслах выигрывает, и у головной компании нет причин этому препятствовать.

Но на следующий день после договорённости с Кошачьим хвостом о времени фан-встречи в Фэйсинь произошло важное событие.

В коммуникационном ПО «Фэйсинь» вышло принудительное обновление, и после него возникла проблема — при каждом запуске игрового движка Платформы «Будущее» Фэйсинь автоматически закрывался из-за программного конфликта.

Услышав эту новость, Линь Шу на мгновение замер, а затем закатил глаза.

Такой поворот событий наверняка показался знакомым не только Линь Шу, но и другим. Когда Бай Юань подавал в суд на Фэйсинь, причина была почти идентичной, но, очевидно, в этот раз Фэйсинь стал умнее — или, наоборот, ещё глупее. Раньше угрозы в адрес пользователей были лишь на словах, а теперь они перешли к действиям.

У действий есть свои преимущества: можно свалить всё на технические проблемы и избежать юридической ответственности. Но с другой стороны, это делает их ещё глупее. В наше время нет ничего незаменимого.

Действия Фэйсинь никак не повлияли на Линь Шу.

Поскольку новая игра была оснащена встроенной голосовой системой и планировалось добавить многопользовательский компонент, Линь Шу уже начал сотрудничество с Цзюлэ-УУ над разработкой программного обеспечения, ставшего продвинутой версией коммуникационного ПО Цзюлэ-УУ. Оно позволяло подключаться к чат-залу или каналам общения с друзьями через игру, не открывая клиент УУ.

«Игры будущего» в этот период были на пике популярности, численность пользователей стала огромной. Благодаря сотрудничеству с УУ, чья пользовательская база также была значительной, взаимная выгода была очевидной.

С тех пор, как стало возможным подключаться к чат-программе напрямую через игру, доля УУ на рынке продолжала расти, и в последнее время её присутствие в интернете почти догнало «Фэйсинь». Однако, хотя руководство и хотело пойти по пути, проложенному Фэйсинь, им всё же немного не хватало решимости.

По мнению Линь Шу, генеральный директор Цзюлэ по сравнению с руководством Фэйсинь был немного менее амбициозен и смел.

Однако человек с чрезмерной амбициозностью и наглостью, как глава Фэйсинь, также не подошёл бы Линь Шу в качестве партнёра. Фэйсинь был монстром, мечтающим поглотить всё, до чего мог дотянуться, и не способным дружить ни с одной компанией в своей отрасли.

Поэтому после действий Фэйсинь Линь Шу подумал и нашёл возможность поговорить с Ци Дэюем. Тот был крайне удивлён, но, тщательно всё обдумав, счёл это осуществимым и нашёл случай упомянуть об этом начальству.

Разумеется, это уже потом.

После обновления Фэйсинь Линь Шу сохранял спокойствие. Он не только не отреагировал на действия Фэйсинь, но и выпустил обновление игры, официально открыв систему удалённой многопользовательской игры.

Эта система удалённого мультиплеера была оснащена чат-программой Цзюлэ-УУ и позволяла войти в систему через аккаунт Цзюлэ-УУ, чтобы играть с друзьями, что стало для Фэйсинь полным сюрпризом.

Как раз Фэйсинь сам создал иллюзию программного конфликта, из-за чего игроки не могли использовать их коммуникационное ПО во время игры. Поэтому многие пользователи Фэйсинь ради удобства зарегистрировали аккаунт в Цзюлэ и начали часто пользоваться их связью для общения.

Только тогда руководство Фэйсинь осознало свой промах. Однако когда они наконец выпустили «совместимый» патч, уже потеряли значительную часть пользователей.

В наше время многие крупные капиталисты ведут дела с чрезмерной жадностью, всегда надеясь получить максимальную выгоду при минимальных затратах, целились человеческой слабостью и использовали психологические игры вместо качества товара. В бизнесе главное — маркетинг, в экономике — рычаги, но они не говорили о скрытых за этим топах.

Линь Шу никогда не тратил чрезмерных усилий на маркетинг. Он выделял на это бюджет, но суммы обычно были ниже, чем у других крупных компаний отрасли. Все эти годы он придерживался принципа: «Товар будет говорить сам за себя».

Смысл рекламы и маркетинга — лишь дать людям узнать о товаре и его преимуществах, а не привлекать внимание или рассказывать о вымышленных достоинствах. Если хочешь получить прибыль, сделай качественный продукт, а не трать все силы на рекламу.

Фактически, нынешняя атмосфера в стране оставляет желать лучшего. Часто встречается реклама, которая чрезмерно преувеличивает или даже отбрасывает всякую совесть ради привлечения внимания. Законодательство в этой области также довольно слабое: законы есть, но порядка нет.

В целом, нынешнее общество не отличается честностью, но Линь Шу выбрал более искренний подход в управлении Синцзэ, даже если сейчас это кажется нецелесообразным. Но кто знает, что будет в будущем?

Реклама Платформы «Будущее» была довольно скромной, отмечая лишь два ключевых преимущества: голосовое управление и искусственный интеллект. Динамическая реклама добавляла короткий анимационный ролик, но не более того.

Однако эффект оказался неожиданно хорошим: каждый день приходило множество новых пользователей, и доход рос.

В то же время у Фэйсинь возникли проблемы. Судебные тяжбы, плохая репутация игровой платформы — всё это влекло за собой постоянное падение доходов. Появление нескольких новых открытых движков также привело к постоянному оттоку пользователей с платформы Фэйсинь.

Обычно появление новых конкурентов должно было бы повлиять как на Фэйсинь, так и на Синцзэ, но никто не ожидал, что Синцзэ в такой ситуации так решительно вырвется вперёд, оставив остальных в ожесточённой схватке.

Новый движок Синцзэ, хотя и оставался открытым для одиночной игры, с добавлением искусственного интеллекта и голосового управления уже не был традиционной одиночной игрой, а вошёл в совершенно новую сферу. Фэйсинь и другие компании уже не могли с ним сравниться.

Спустя некоторое время Фэйсинь с удивлением обнаружил, что Цзюлэ-ҮҮ внезапно начал захватывать рынок мобильной связи — рынок, который практически полностью занимал Фэйсинь. Из-за своего доминирования другие коммуникационные программы не могли конкурировать, но Цзюлэ нашёл иной путь. Они разработали вспомогательное приложение для мобильных телефонов, которое действительно позволяло управлять устройством голосом.

То есть, установив и активировав это приложение, можно было голосом включать и выключать телефон, записывать расписание и многое другое. Формально это не было коммуникационной программой, но по факту оно включало почти все функции голосовой связи Фэйсинь.

Доля Фэйсинь на рынке мобильной связи была уже слишком велика, и зависимость людей от него стала слишком сильной. В такой ситуации можно было конкурировать, только найдя другой путь.

Эффективность этого метода была ещё неизвестна, но фан-встреча по новой игре «Легенда о небесном мандате» должна была вот-вот начаться.

Для этой встречи также использовалось ПО Цзюлэ. Они справились хорошо, хотя программное обеспечение изначально не очень подходило для собраний — при большом скоплении людей легко терялся контроль. Но для фан-встречи оно подходило идеально, так как было разработано именно для таких целей.

Поскольку встреча проходила онлайн, игроки собрались заранее, многие за два часа до начала уже висели в чате. По мере того как сотрудники постепенно подключались, людей в голосовом зале становилось всё больше.

Кошачий хвост тоже был среди тех, кто пришёл пораньше, и вскоре его начали атаковать запросами в друзья и сообщениями. Чтобы избежать этого, он быстро поумнел и отключал запросы в друзья и чаты с незнакомцами, что позволило ему наконец успокоиться.

К семи тридцати вечера, когда все уже поужинали и подключились к ҮҮ, фан-встреча началась.

Линь Шу взглянул на экран и увидел, что в канале было более 27 000 человек. Впервые он видел, чтобы в ҮҮ-канале висело столько народу, на секунду замер, а затем задумчиво замолчал.

<http://bllate.org/book/16614/1520305>