

Линь Шу последовал его совету, открыл компьютер и начал поиск в интернете. В результате выдалась целая вереница новостей: «Иск о нарушении авторских прав терпит поражение за поражением, Фэйсинь, возможно, погряз в финансовой трясине», «После 4 000 — еще 7 000, три группы исков, миллиарды компенсаций, будущее Фэйсинь туманно», «Три крупные платформы последовательно подверглись атакам, многолетний плагиат наконец принес свои плоды»... Линь Шу открыл новости одну за другой и обнаружил, что большинство из них касались проигрыша Фэйсинь в судебных процессах против Билайцзыдэ, в результате чего компания должна была выплатить компенсацию в размере 70 000 000 юаней. В некоторых новостях также говорилось о том, что руководство Фэйсинь в настоящее время ведет переговоры о привлечении финансирования, надеясь таким образом преодолеть текущие трудности.

Конечно, нашлись и несколько материалов, которые более подробно анализировали причины нынешних трудностей Фэйсинь, утверждая, что главной проблемой стало слишком большое вложение средств и усилий компании в области сетевой литературы и открытых платформ за последние годы. В итоге Фэйсинь не смогла превзойти Цзиньцзян и Синцзэ в этих областях, а вместо этого столкнулась с совместным противодействием этих двух сайтов. Это привело к невозможности своевременного возврата вложенных средств и, как следствие, к нынешнему кризису.

На самом деле, по мнению Линь Шу, Фэйсинь слишком увлеклась поиском быстрых путей и расширением пользовательской базы, не уделяя должного внимания созданию качественного продукта. Вместо этого большая часть усилий была направлена на манипулирование психологией пользователей, что и привело к таким последствиям.

Многие современные сетевые игры и связанные с ними платформы слишком сосредоточены на провоцировании игроков на импульсивные траты, вместо того чтобы позволить им самостоятельно контролировать свои расходы. Такой подход, хотя и позволяет быстро получить значительную прибыль, легко приводит к снижению интереса игроков к игре, что в конечном итоге крайне вредно для игровой индустрии.

И в этом, в некотором смысле, заключается основное отличие между играми с оплатой по времени и играми с микротранзакциями.

Синцзэ с самого начала отказался от такого подхода. Хотя импульсивные траты игроков никогда не исчезнут, Синцзэ, по крайней мере, не способствует намеренному усилению такого поведения и старается сделать так, чтобы игроки, даже после импульсивных трат, могли получить соответствующие выгоды, а не оставались с пустыми руками.

Это и есть долгосрочная выгода.

После прочтения нескольких важных новостей Линь Шу наконец заговорил:

— Сороконожка и после смерти не вянет, Фэйсинь, вероятно, не так легко рухнет. Но если говорить откровенно, я думаю, что им будет крайне сложно возродиться в такой ситуации.

Чжэн Фанчэн сказал:

— Если они снимут с продажи все игры, связанные с плагиатом...

Линь Шу ответил:

— В этом и проблема... Как ты думаешь, сколько «оригинальных» игр у Фэйсинь? И за счет чего

Фэйсинь стала крупнейшим в стране приложением для мгновенного обмена сообщениями? Если они уберут слишком много игр, это легко вызовет негативную реакцию со стороны игроков, которые потратили крупные суммы на эти игры. А потеряв такие развлекательные проекты, насколько привлекательным останется само приложение?

Затем он сделал паузу и понизил голос:

— Самое сильное оружие Фэйсинь... на самом деле, это их связи с правительством и пиар. Ты знаешь, сколько исков о нарушении авторских прав они пережили за последние десять лет и сколько компенсаций выплатили? В нашей стране копирование и подделки поддерживались правительством на раннем этапе, чтобы быстрее и с меньшими затратами получить больше гражданских технологий. Все ограничения были сняты, и на все случаи копирования и подделок просто закрывали глаза... Но за это приходится платить.

Для страны цена — это упадок оригинального творчества в обществе, а для Фэйсинь — это та самая трясина, в которую они попали.

Через некоторое время, незадолго до промежуточных экзаменов Линь Шу, Фэйсинь официально объявила о принятии инвестиций от крупной зарубежной компании MS, став совместным предприятием.

С этого дня председатель компании Фэйсинь, который когда-то мог вертеть небом и землей в индустрии, наконец вернулся на землю.

Дело Фэйсинь было сложным, и изменения в положении компании фактически отражали политические настроения и решимость правительства. Иначе такая крупная компания, согласно обычной практике в стране, ни при каких обстоятельствах не понесла бы серьезных потерь.

На самом деле, Линь Шу знал, что правительство, вероятно, также не хотело бы разбираться с такой влиятельной компанией. Согласно обычной процедуре, они предпочли бы слегка наказать такую компанию, а затем в подходящий момент намекнуть на необходимость трансформации, чтобы она естественным образом стала более законной и упорядоченной.

Просто время не совпало, а Фэйсинь слишком глубоко завязла в этой трясине.

Синцзэ нанес удар по Фэйсинь, как только правительство начало проявлять интерес к поддержке интеллектуальной собственности, и совершило то, чего Фэйсинь боялась больше всего — развязало войну общественного мнения. В этой ситуации Синцзэ практически использовал общественное мнение, чтобы заставить правительство склониться на их сторону, потому что если бы в этот момент дело было решено иначе, все достижения политики в области защиты авторских прав были бы сведены на нет.

Если бы это дело стало прецедентным, его влияние на весь закон об авторском праве, патентное право и другие законы было бы почти разрушительным.

Линь Шу считал, что высшие круги, возможно, не раз предупреждали Фэйсинь о смене политического курса, но компания уже слишком глубоко завязла и не могла легко выбраться. Потому что основа Фэйсинь была построена не на товарах и технологиях... а на массовом контроле над пользователями.

Они использовали множество поддельных игр и приложений, чтобы удерживать пользователей, что было крайне эффективно с точки зрения экономической выгоды и скорости

создания игр. Использование уже проверенных и популярных игровых идей и даже деталей для создания копий игр значительно сокращало время разработки и снижало риски... Именно благодаря этому Фэйсинь смогла за короткие десять лет быстро захватить основной рынок и обойти другие подобные приложения, став лидером.

Однако это также говорит о том, что компания, по сути, была замком, построенным на песке.

Потому что пользователи всегда остаются ненадежными. Многие международные компании уделяют большое внимание воспитанию «лояльности пользователей» — этой иллюзорной вещи, и именно поэтому они стремятся улучшить качество товаров, обеспечить хорошее обслуживание и проводить различные акции для клиентов.

Китайские интернет-компании традиционно лишены такого подхода и больше склонны расходовать лояльность пользователей, предпочитая быстрый заработок. Даже многие крупные компании до сих пор не могут избавиться от такого стиля, как, например, Фэйсинь.

Они всегда думают о том, как заработать больше денег с пользователей, но редко задумываются о том, чувствуют ли пользователи, что их траты были оправданы.

Это недостаток китайского интернет-рынка и слепое пятно Фэйсинь как монополиста.

Фэйсинь — это компания, которая собрала множество пользователей, но практически не имеет лояльности среди них. Она не похожа на известные игровые компании, чье имя является гарантией качества, не похожа на некоторые кино-, анимационные или короткометражные студии, которые любят за их идеи или талант, и даже не похожа на некоторых разработчиков программного обеспечения, которые привлекают внимание только благодаря уникальным и удобным приложениям.

С этой точки зрения, на нынешнем интернет-рынке очевидно, какие компании останутся надолго, а какие станут лишь временным всплеском.

Вскоре после новостей о Фэйсинь произошло два важных события.

Первое — MasterSoftware, взявшая под контроль Фэйсинь, приняла два важных решения: разделила группу «Быстрая книга» и продала её, а также закрыла множество поддельных игр, находящихся в распоряжении Фэйсинь, и перестроила игровую платформу. Похоже, они намерены сделать открытый движок своим ядром и полностью пересмотреть подход к играм Фэйсинь.

Второе — Полярная звезда объявила о выходе нового дополнения к игре «Девять небес» и важную новость. Они собираются выпустить собственную открытую игровую платформу. Эта платформа отличается от движка Фэйсинь или первой версии симуляционного движка Синцзэ и представляет собой движок для АРПГ игр.

Эти два сообщения вызвали бурю на рынке.

Линь Шу, однако, не был удивлен, вероятно, потому что он уже знал, что ситуация неизбежно дойдет до этого.

В вечер выпуска новостей Ян Цзыци специально связался с Линь Шу.