

Глава 767. Появились первые пиратские копии!

Переводчик: No Fun

В тот же день.

Новости о статистике появлялись повсеместно!

«Недавняя атака Растений против Зомби!»

«День выпуска установил новый рекорд!»

«Инсайдеры индустрии предсказывают: Растения против Зомби через пол года достигнут 100 миллионов скачиваний!»

«Чжан Е – человек, который продолжает создавать легенду!»

«Чжан Е оказал китайским видео играм неоценимую поддержку!»

«Будущее кажется ярким для головоломок, сделанных в Китае!»

«Растения против Зомби превзошли все игры подобного жанра!»

«Чжан Е записал свое имя в анналы индустрии игр Китая! Непреодолимое достижение, которое, вероятно, никто не сможет превзойти!»

Все СМИ сообщали о случившемся!

Игра продавалась в безумных количествах! Газеты продавались таким же образом!

«Какое прекрасное ощущение!»

«Мы наконец стащили деньги у иностранных фирм!»

«Количества продаж...просто невероятны!»

«Те иностранные игры, которые вышли в продажу в то же время, во время рекламы еще хвастались тем, что хотят достичь нескольких миллионов или десятков миллионов продаж, но вы только посмотрите на сложившуюся ситуацию! Они даже не приблизились к Растениям против Зомби!»

«Растения против Зомби нарасхват! Чжан Е невероятен!»

«Думая о том, как Отдел №1 Центрального ТВ пытался заморозить Чжан Е, кажется, что они все это время жили в своем мире, полагая, что это сработает! Чжан Е богоподобен. В какую индустрию он бы ни приходил, он всегда сияет! Как можно остановить подобного человека? Можно ли остановить подобного человека? Насколько смешны те главы Отдела №1 Центрального ТВ, если считают, что за ними последнее слово!»

«Да, даже SARFT не смог с ним совладать, поэтому, кем Отдела №1 себя возомнил?»

«Верно, если Учитель Чжан намеревается сохранить свою популярность, то он может раз в два месяца просто создавать новую игру. Он не только сможет поддержать популярность на одном

уровне, но еще и значительно увеличить ее».

«Мне даль лишь его талант к созданию программ. Эй, мне вправду нравились те шоу, что он создал!»

«Мне они тоже нравятся, но я думаю, что этого не избежать. Отдел №1 Центрального ТВ уже отрезал его путь в этой сфере, поэтому нет надежд на то, что программы Учителя Чжан выйдут в ближайшие пол года. Нам придется подождать, пока не завершится его контракт с Отделом №1 Центрального ТВ. Эй. За это время Учителю Чжан придется найти другие способы поднимать свою популярность!»

Следующие несколько дней.

Количество скачиваний Растений против Зомби продолжало увеличиваться. Скорость, с которой оно увеличивалось, заставляло всех пользователей сети и инсайдеров индустрии с ужасом наблюдать за этим процессом!

2 миллиона скачиваний!

5 миллионов скачиваний!

8 миллионов скачиваний!

Числа были огромными!

Не рассматривая людей не из индустрии, даже работники игровой компании, которая создала Растения против Зомби, поражались этому. Казалось, что то был сон, и они боялись в любой момент проснуться!

Многие друзья Чжан Е поздравляли его.

Бро Большая Сабля: «Учитель Чжан, поздравляем с новым славным достижением!»

Дун Шаншан: «Поздравляю!»

Фань Венъли: «Значимое событие для игр, созданных в Китае! Недостижимый уровень!»

Яо Цзяньцай: «Чжан Е, быстро дай мне серийный номер!»

Было так же несколько инсайдеров игровой индустрии, который сделали посты для Чжан Е.

Заместитель директора Игры Желтой Звезды: «Растения против Зомби открыли дверь для игрового мира. Я никогда раньше не был так уверен в нашем игровом рынке!»

Знаменитый создатель видео игр: «Это контратака игр, произведенных в нашей стране!»

В прошлом они считали, что казуальные игры предназначались лишь для нишевой аудитории. Это работали и с местными играми, и с зарубежными. Многие люди не воспринимали игры в жанре головоломки всерьез, думая, что они были сделаны маленькими инди компаниями, у которых не было ресурсов или денег, чтобы создать полноценную игру. Но сегодня Растения против Зомби изменили мировоззрение людей! Нишевый жанр? Головоломки точно не были маленьким жанром! У них есть огромное количество потребителей, о которых никто и не мог подумать! Смотря на количества скачиваний Растений против Зомби, хочется задать вопрос: маленький жанр видео игр может создать такое чудо?

Поэтому головоломки так же были частью мейнстримных жанров игр!

Хотя порог был низким, и цены на такие игры были низкими, или же игры вообще были бесплатными, это на самом деле было преимуществом головоломок. Из-за маленького размера (игры занимали от нескольких десятков мегабайт до ста мегабайт), их было очень удобно скачивать. Если хотелось поиграть, то требовалась всего минута на то, чтобы скачать и установить игру. Помимо этого, низкая стоимость таких игр так же привлекала большую группу игроков. Это была маленькая прибыль, но в большом объеме. Бюджет, необходимый для создания головоломки, точно не был выше, чем у крупномасштабной RPG или ММО. В прошлом все думали, что жанр головоломок был нишевым, так как они не обладали способностью Чжан Е создать такую игру! А не потому, что этот жанр был слабым!

Игровой мир не мог взбудоражиться еще сильнее!

Чжан Е открыл для них путь, путь, который поможет им прекратить продвижение иностранных игр. Из-за разницы в технических стандартах, они временно не могли создать изысканные крупномасштабные игры с 3D-рендерингом. Кроме небольшого преимущества на местном игровом рынке с играми в жанре боевых искусств, они не могли соперничать с иностранными компаниями в жанрах шутеров от первого лица, фэнтези, экшн и т.д. В сравнении с ними, они были другого уровня, так как у некоторых не было бюджета, а у других не было технических возможностей. Однако с играми в жанре головоломок ситуация менялась, так как не было такой технической преграды. От чего зависела такая игра? Креативность! Растения против Зомби дали им хорошее начало и позволили местным игровым компаниям, которые были на грани банкротства, увидеть свет в конце тоннеля!

...

На четвертый день после выхода игры.

Толстая Сестра пригласила Чжан Е на празднование, проводимое в Отел The Peninsula Beijing (<https://r-cf.bstatic.com/images/hotel/max1024x768/134/134719892.jpg>) Присутствовали все тридцать с лишним сотрудников.

Было изобилие блюд.

Алкоголя тоже было достаточно.

Толстая Сестра подняла бокал с вином и произнесла: «Чжан’эр, этот тост для тебя!»

Два заместителя директора компании эхом отозвались: «Тост за Вас!»

«Давайте не будем церемониться». Чжан Е чокнулся бокалом с их бокалами. «Это общие усилия всех работников, а не только мои. Поэтому давайте не пить за кого-то одного, а выпьем за всех вместе».

Один из заместителей директора сделал глоток вина и его лицо тут же покраснело. «На этот раз мы вправду гордимся собой».

Толстая Сестра спросила: «Чжан’эр, как думаешь, Растения против Зомби смогут набрать больше 100 миллионов скачиваний?»

Чжан Е рассмеялся: «Я не знаю, но я думаю, что есть шанс».

Работница компании взволнованно сказала: «Это точно не будет проблемой! Мы уже достигли 8 миллионов скачиваний! Я думаю, что эту неделю мы завершим 10-тью миллионами!»

Другой работник добавил: «Да, показатели продаж тоже уже известны. 47% клиентов покупает игру, каждый день мы получаем миллионы юаней».

Их компания изначально разработала предыдущую игру, инвестировав несколько миллионов. Но после того как Чжан Е внес свои изменения, хотя внешний вид игры резко изменился, игровой движок остался прежним, поэтому не было необходимости переделывать игру с нуля. Несмотря на то, что публично было объявлено о 10-миллионных инвестициях, это была лишь фигура речи, которая не отражала действительность. Если вычесть рекламу, права и плату Чжан Е за создание, то потрачено было всего несколько миллионов, что так же было максимальным количеством, что они могли себе позволить.

Но сейчас их прибыль очевидно было многократно выше!

Ежедневная прибыль Растений против Зомби почти компенсировала все инвестиции в эту игру! Остальные продажи были чистой прибылью! На этот раз они вправду сыграли по-крупному!

За ужином атмосфера была невероятно теплой, и было видно, что все работники были рады.

Попив вина, Толстая Сестра посмотрела на Чжан Е и снова подняла вопрос с оплатой за рекламу. «Чжан'эр, игра имеет безумные продажи только из-за тебя. Ты был тем, кто создал ее, но мы так и не поговорили об оплате и правах. Мы вчера провели собрание, где обсудили этот вопрос. Наши с тобой взаимоотношения должны остаться личным, а рабочее – рабочим. Мы все должно обговорить заранее».

Чжан Е отмахнулся: «Толстая Сестра, мы можем поговорить об этом в будущем. Прямо сейчас мне не нужны деньги, и мне не на что их тратить».

«Но все же...» - ответила Толстая Сестра.

«Почему бы нам не поступить следующий образом?» Чжан Е улыбнулся. «Когда мне понадобятся деньги, то я попрошу их у тебя!»

Толстая Сестра подумала об этом и ответила: «Ладно. Я буду откладывать часть прибыль и сделаю тебя одним из акционеров компании. Что касается количества прибыли, я обсужу это со своей сестрой. Когда получу подробности, то мы сможем снова встретиться и обсудить это. Если у тебя есть какие-то просьбы, то можешь сообщить мне».

Чжан Е прямо ответил: «Не нужно снова обсуждать со мной. Просто поговори со Старшей У, и я слушаюсь ее».

Эти слова звучали немного странно.

Толстая Сестра посмотрела на него и сказала: «Ты, кажется, довольно близок с моей сестрой».

Чжан Е, поняв, что сказал, быстро добавил: «Да, Старшая У моя бывшая начальница, поэтому я точно приму все, что говорить моя начальница».

Толстая Сестра поняла.

Внезапно раздался звонок.

Толстая Сестра ответила: «Да...да...что!?»

Когда она закончила разговор, она выглядела не очень хорошо, и все вокруг тут же заволновались.

Заместитель Директора спросил: «Что случилось?»

Чжан Е тоже спросил: «Что такое?»

Сдерживая гнев, Толстая Сестра сказала: «В сети появилась пиратская версия Растений против Зомби!»

«А?»

«Как такое может быть!»

«Почему это произошло так быстро?»

«Это плохие новости!»

Все побледнели.

Пиратская версия? Это были слова, которые были кошмаром для игровых компаний. Рынок местных игр и так не был хорош, поэтому если будет существовать пиратская версия, то с чего тогда зарабатывать деньги? Их прибыль точно получит удар, и в итоге они даже могут остаться ни с чем!

На самом деле они уже приготовились к этому. Пиратство не было незнакомцем ни для одной игровой компании, и они знали, что его невозможно избежать. Но несмотря на их подготовку, они не думали, что пиратская копия появится так быстро, что застанет их врасплох!

Толстая Сестра сказала: «Ранее выпускаемые игры нашей компании обзаводились пиратскими копиями через очень продолжительный срок, иногда 6 месяцев или типа того. Это было связано с тем, что наши игры продавались не очень хорошо, было не так много игроков, поэтому пиратам было невыгодно тратить время на взлом тех игр. Однако на этот раз Растения против Зомби стали настолько популярными по всей стране, что те пираты, должно быть, сразу же положили глаз на игру! Они решили украсть у нас наши средства к существованию! Вот ублюдки!»

Чжан Е нахмурился: «Они могут играть теперь без серийного кода?»

Работники, что сидели рядом с ними, начали проверять информацию в сети.

Толстая Сестра кивнула. «После трех первых уровней игры им уже не нужно будет вводить серийный номер, но это работает только до 6-го уровня. Прямо сейчас эта пиратская версия не полностью взломала и содержит много ошибок. Многие из тех, что играли в нее, сталкиваются с тем, что игра закрывается на шестом уровне. Именно поэтому нам не нужно сильно волноваться».

Один из заместителей директоров сказал: «Почему не волноваться? Эта игра была выпущена всего несколько дней назад, а они уже подобрали ключи. Это лишь вопрос времени 0 когда они взломают всю игру. Кроме того, теперь, когда многие игроки собирались купить игру, знают об этом. Возможно, большинство людей решат больше не платить за нее и немного подождать, чтобы скачать пиратскую. Это повлияет на наши продажи так сильно, что это точно станет для

них ударом!»

Толстая Сестра кивнула и сказала: «Да!»

У всех стало тяжело на сердце.

Растения против Зомби только начали свое зарождение, СМИ и индустрия возлагали на нее большую надежду и даже объявили, что игра сможет набрать 100 миллионов скачиваний. Но, как оказалось, для появления пиратской копии потребовалось всего несколько дней! Если игра будет взломана полностью, то сколько будет еще официальных продаж и скачиваний? Если они будут полагаться на физические продажи в Китае, то это все равно будет значительной прибылью. Если учесть рекламу и другие партнерские предложения, то они смогут получить прибыль, но продажи серийного кода игры все равно были основным источником дохода компании, поэтому это был канал, который они не могли потерять!

По крайней мере, они не могли потерять его так быстро!

«Что нам теперь делать?»

«Дурацкие пираты!»

«Нах*й их предков!»

Столкнувшись с неожиданными плохими новостями, многие из них начали ругаться. У них больше не было праздничного настроения. Учитывая эти новости, весь прогресс, который набрал Растения против Зомби, оказался набран впустую.

Поняв ситуацию, Чжан Е подумал и заявил с улыбкой: «А почему бы нам не сделать вот как! Я попробую кое-что и посмотрю, смогу ли контролировать пиратство».

Заместитель директора опешил от этого предложения: «Что Вы собираетесь делать?»

Другой заместитель директора ответил: «Вы еще и можете взять пиратство под контроль? Как вы собираетесь контролировать его?»

Чжан Е не ответил на это и просто сказал: «Мне нужно позвонить. Как я и сказал, мы можем лишь попробовать».

<http://tl.rulate.ru/book/28101/568642>