

Су Цзинью спросила: - Босс, разве нам не нужно подать в суд на эту компанию?

Цзя Пэн кивнул и сказал: - Верно! Нужно засудить их!

Чэнь Мо покачал головой: - В этом нет необходимости.

Су Цзинью была потрясена: - Почему? Может лучше для начала свяжемся с адвокатом?

Чэнь Мо посмотрел на нее и равнодушно произнес: - Для того, чтобы мы смогли что-то поиметь с них, нужно иметь нечто большее — схожая механика и стиль не дадут нам победы. Для начала мы должны будем доказать, что графика и код практически идентичны, раз уж хотим засудить их. Но если мы не сможем доказать хотя бы то, что они сперли мой код, то смысла подавать на эту компанию в суд нет.

- Поэтому, даже если мы вышлем им официальное письмо с претензиями, они, скорее всего, просто подотрутся им.

- Но эта игра слишком похожа на «Растения против зомби», - с несчастным видом сказала Су Цзинью, - Любой, у кого есть глаза, может подтвердить это!

- Этого недостаточно для вердикта суда, - спокойно ответил Чэнь Мо.

Су Цзинью была очень недовольна и зла, но ничего не могла поделать.

По правде говоря, когда Чэнь Мо переселился в этот мир, первым делом он провел некоторые исследования в области индустрии видеоигр, в частности плагиата в отношении видеоигр. Он даже просмотрел несколько дел по этому поводу.

В общем все было так же, как и в его прежнем мире. Существуют всего две основные категории, которые охраняются законом об авторском праве. В первую категорию входила графика игры, музыка и текстовое содержание, во второе – код и логика мира.

По этим двум пунктам можно было легко обвинить кого-то в плагиате. Как только у автора игры найдутся конкретные доказательства того, что его игру скопировали, вероятность успеха обвинительного приговора становилась равной практически ста процентам.

Но вот доказать плагиат стилистики игры...

В его предыдущем мире знаменитая настольная игра под названием «Legends of the Three Kingdoms» пыталась подать в суд на «Battle of the Three Kingdoms» на том основании, что она была практически идентичным плагиатом.

Однако создатели «Battle of the Three Kingdoms» утверждали, что все, что они сделали, включая дизайн, структуру игры и детали игры, не были защищены законами об авторских правах и они выдвинули обвинение, что создатели «Legends of the Three Kingdoms» своровали все у итальянской карточной игры под названием «Bang!».

В конце концов дело было прекращено и урегулировано во внесудебном порядке.

В его предыдущем мире было еще много подобных примеров, поскольку копирование и почти полный плагиат были широко распространены в индустрии видеоигр. За исключением нескольких случаев с достаточными доказательствами, большинство обвинений в плагиате были пустым пшиком.

Конечно, дело было не в том, что закон не затрагивал те или иные места, а в том, что грань между плагиатом и копированием была слишком сильно размыта.

В этом мире дела обстояли практически точно так же. Хотя большинство людей и всей душой поддерживали создателей оригинала, создать копию той или иной игры было очень легко, а для уничтожения такого плагиата создателю оригинала нужно будет потратить слишком много времени и сил. Количество потраченного времени и денег всегда были значительно выше, чем то, что создатель мог получить от выигрышного дела.

Таким образом, в этом мире также существовало много примеров случаев плагиата, которые в итоге ни к чему не привели.

Чэнь Мо бегло просмотрел содержание «Звездной обороны»; художественный стиль и музыка были полностью переделаны, от «Растений против зомби» осталось ровным счетом ничего, за что можно было бы зацепиться.

Что касается правил и механики, хоть они и были очень похожи на механики «Растений против зомби», было ясно, что геймдизайнер переделал практически все, причем он намеренно изменил некоторые моменты, чтобы шанс получения судебного иска был минимален.

Можно было сказать только то, что эта компания «Небесный лимит», вероятно, делала это уже много раз и знала, где находится линия, за которой стоит суд. Чэнь Мо знал, что если он сейчас начнет судебный процесс, хоть общественное мнение и было на его стороне, он не сможет ничего из этого извлечь.

Однако это не означало, что Чэнь Мо ничего не мог с этим поделать.

-----

Чэнь Мо скачал «Звездную оборону» и прошел два уровня.

- Не волнуйся, эта игра не станет знаменитой, - сказал Чэнь Мо.

- А? Почему? - спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо передал телефон Су Цзинью и сказал: - Ты узнаешь почему только тогда, когда сама поиграешь.

- Ты уверен? - Спросила Вэнь Линвэй.

Чан Сюэ кивнула и сказала: - Графика довольно хороша. Более того, она бесплатна...

- Я уверен, что это никак ей не поможет, - твердо сказал Чэнь Мо.

- Тогда должны ли мы ставить ей единицы? - спросил Цзя Пэн.

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: - Конечно, почему бы и нет.

Сразу же после этого он повернулся и пошел вверх.

- Босс, не уходите! Вы не сказали нам, почему эта игра не станет популярной! - сказала Су Цзинью.

Чэнь Мо повернулся и произнес: - Мне нужно подумать о следующей игре. Что же касается того, почему эта игра не станет популярной, то теперь ты тоже геймдизайнер! Ты должна сама посмотреть и сказать мне, почему.

Чэнь Мо ушел. Су Цзинью недовольно надула губы и начала играть в «Звездную оборону». Ей было очень любопытно, почему Чэнь Мо был так уверен в том, что «Звездная оборона» не будет популярной.

Остальные тоже были заинтересованы в причинах этого.

Цзя Пэна это не убедило. - Он выглядит очень уверенно. Но как он может быть так уверен в том, что эта игра не станет популярной?

- Может быть, все дело в рейтинге, - сказала Вэнь Линвэй. - Посмотрите, сейчас все пытаются бойкотировать игру. Даже если она и бесплатна, кто будет играть в игру с такими ужасными оценками и отзывами?

Кто-то из парней сказал: - Я думаю, что это из-за метода получения прибыли. Управляющий, должно быть, знает о чем-то, о чем не знаем мы. Но я думаю, что показывать рекламу после

каждого уровня это ужасное решение.

- Тогда ... - нерешительно произнес Цзя Пэн... - Мы напишем на нее отрицательные отзывы?

Вэнь Линвэй сказала: - Конечно! Давайте все оставим ей плохие отзывы и удалим ее как только хорошенько опустим ее рейтинг!

Су Цзинью чувствовала, что у Чэнь Мо были другие причины ее неудачи на уме.

---

Су Цзинью решила попробовать поиграть в «Звездную оборона».

На первом уровне игра обучала игроков создавать станцию снабжения и то, как нужно устанавливать башню, чтобы та атаковала приближающихся инопланетян.

На втором уровне появились новые виды насекомых а так же ей открылся новый тип оборонного сооружения.

Су Цзинью хотела удалить игру еще до того, как доберется до третьего уровня.

Поскольку она была очень похожа на «Растения против зомби», Су Цзинью чувствовала, что она играет в плохую копию «Растений против зомби». Большая часть контента была ей уже знакома, так что «Звездная оборона» не могла показать ей ничего нового.

- Странно. Игра так похожа на «Растений против зомби», и качество игры кажется вполне нормальным. Но почему я не хочу продолжать играть в нее? - Су Цзинью никак не могла этого понять и задумалась.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1204585>