

Глава 159. Ловушка

Всякий раз когда в новостях или где-либо ещё возникало название «Lingyu Technology», большинство фанатов мобильных игр думали об играх с уникальной графикой и великолепным геймплеем, таких как I am ATM и Dota History. (Прим.переводчика - Я- банкомат и История Доты).

В здании Lingyu Technology в Ван Хае Лин Лин Чжунтянь сидел на своём рабочем месте и мрачно созерцал лежащий перед ним на столе отчёт. Ответственный за разработку мобильных игр менеджер, Цянь Хаймин опустил голову и ждал пока босс выскажет своё неодобрение; рубашка под пиджаком вся взмокла от пота.

Прошло немало времени, прежде чем босс, наконец, заговорил.

- Буквально за месяц показатели СЧОРП упали на 10%, а индекс КПЭ уменьшился на 17%... это курица, несущая золотые яйца, а ты говоришь мне об этом? Что по поводу I am ATM? Чем твоя команда занималась в прошлом месяце? - в его голосе звенел гнев.

СЧОРП - это среднее число одновременно работающих пользователей, а КПЭ - ключевой показатель эффективности. Первый показатель отражал стабильность игры, а второй показывал её рентабельность. Однако сейчас мужчина держал в руках отчёт, который показывал, что показатели двух самых популярных и доходных мобильных игр сильно упали.

[Всё же было в порядке всего-навсего в прошлом месяце!]

БАМ! Лин Чжунтянь с силой бросил документ на стол. Он был настолько зол, что чувствовал, будто вот-вот от злости взорвётся.

Цянь Хаймин чувствовал себя обиженным. Он правда был не виноват.

Сглотнув, он попытался высказать то, о чём думает:

- Босс, это правда не наша вина.

Лин Чжунтянь взял со стола чашку с чаем, отпил немного и постепенно успокоил бушующий в своей груди гнев.

- Это всё New Era, верно?

- Ммм, - втайне Цянь Хаймин чувствовал облегчение, потому босс ясно осознавал все причины произошедшего. Однако атмосфера в офисе была напряжённой как никогда.

Обе этих игры приносили компании большой доход, и Dota History давала рекордную прибыль в размере 200 миллионов в месяц. Хотя в результате всё пошло на спад, дело было отнюдь не только в успехе новой компании.

Хотя Dota History существовала всего год, разработчики практически не могли придумать ничего нового. В отличие от предоставляемых рынком компьютерных игр возможность интерактивного взаимодействия между пользователем и сервером на мобильных платформах были довольно ограничены. Приходилось полагаться исключительно на социальные взаимодействия, чтобы вынудить людей оставаться в программе. Можно сказать, что если игрок захочет уйти, то ему будет жалко игру в основном из-за купленного снаряжения и вложенных бриллиантов, а отнюдь не потому что ему жаль расставаться с друзьями.

После прошлогоднего успеха количество активных пользователей Dota History постепенно сокращалось. Однако Цянь Хаймин не даром ел свой хлеб. Вместе со своей командой они придумывали разнообразные уникальные ивенты, чтобы удержать КПЭ хотя бы на минимальном уровне.

Но кто же мог подумать, что кто-то выпустит конкурентоспособную игру и урвёт огромный кусок пирога.

Лин Чжунтянь глубоко задумался, изучая лежащий на столе доклад.

Президент корпорации обязан всегда оставаться в курсе событий. Конечно же он узнал о появлении более многообещающей игры.

В огромном мире игрокам будет сложно соскучиться.

К тому же она предлагала взаимодействие с пользователем в реальном времени, которое до этого могли обеспечить только компьютерные игры. New Era казалась настоящей онлайн игрой и позволяла играть со множеством пользователей, а не только с друзьями из списка.

Но важнее всего... почему она не использует много данных?

Лин Чжунтянь так завидовал, что едва сдерживался от того, чтобы сплюнуть и мысленно ругался.

Существовало три вещи, которые ограничивали развитие мобильной игры. Все разработчики, желающие урвать для себя долю, пытались найти решение этих проблем.

Слишком проработанный мир? Если пользователи увидят игру весом в несколько гигабайт, то не захотят её скачивать. Высокие технические требования? В результате приложение будет плохо работать, а телефон нагреваться. Большой расход данных? Разумеется, телефонные компании придут в восторг. А вот пользователи точно не разделят их счастья. Так что игра просто не продержится на рынке.

Каким образом сжать данные, чтобы игра запустилась на большинстве мобильных телефонов и не потребляла слишком много памяти. Вот какую загадку пыталась решить индустрия уже довольно давно.

К счастью, появилась программа, которая вдохновила множество программистов.

Это была Future 1.0.

За счёт упрощения алгоритма производительность мобильных телефонов выросла в три раза, а энергопотребление уменьшилось в два. Такой прорыв позволит им вернуться к идеям, которые они отбросили раньше.

Лин Чжунтянь и впрямь был предусмотрительным человеком, который умел просчитывать ходы наперёд. Увидев рост количества скачиваний Future 1.0, он сразу же приказал Цянь Хаймину выбрать подходящих людей из команды разработчиков и начать разрабатывать концепт «крупномасштабной мобильной игры» с высокими характеристиками.

Безумная. Несомненно, безумная идея.

На данный момент ни одна существующая игра не могла считаться «крупномасштабной», как

бы сильно разработчики не хвастались и не хвалились. Потратить огромное количество технических ресурсов, чтобы рискнуть и войти на неизвестный рынок – это, несомненно, огромный риск.

Но он хотел это сделать, потому что предвидел революционные перемены в развитии мобильных игр в будущем.

Учитывая успех Future 1.0, в будущем начнут появляться высококачественные игры с высоким разрешением и огромным разнообразным миром и персонажами. В результате у мобильного рынка получится посоперничать с компьютерными играми, а то и вовсе занять главенствующее положение, вытеснив компьютерные и консольные игры. Тогда он хотел только поразмыслить как бы получить преимущество и урвать себе кусок побольше.

Однако по его амбициям нанесли тяжёлый удар.

Похоже, Future Technology претендовала на большее.

Не успела его компания даже закончить разработку, как создатели Future 1.0 уже выпустили независимую игру на рынок мобильных игр.

New Era?

В начале Лин Чжунтянь не обратил на неё особого внимания на их обещания: «открытый игровой мир», «огромная карта, которую вы можете исследовать сколько пожелаете», «вас впервые ждёт свобода без ограничений».

Кто не умеет хвастаться? Какой разработчик не хвалит свою игру? Не только игроки, но и сами маркетологи не верили в эту чушь.

Однако, когда игра вышла на рынок, Лин Чжунтянь позеленел от зависти.

Раньше ему часто приходилось слышать пустые обещания, но он впервые видел, чтобы кто-то их выполняет.

Невероятное качество игры вызвало настоящую революцию. Опираясь о свою пользовательскую базу, Future 1.0 сделала беспроеигрышный ход. New Era в буквальном смысле потрясла рынок, оказав не меньшее влияние на индустрию в целом. Future Technology и её продукция снова оказались темой всех заголовков в интернете.

Вне всяческих сомнений New Era перехватила инициативу и теперь лидирует на рынке... она сделала то, чего так хотел добиться президент Lingu Technology.

- Как дела у вас? - Лин Чжунтянь перестал ругать Цянь Хаймина и спросил его по поводу «крупномасштабной мобильной игры», которая как раз на данный момент находилась в разработке.

Услышав его слова, мужчина сразу же помрачнел.

- Разработка практически завершена. Сама игра Она находится в фазе альфа-тестирования, но по сравнению с New Era...

Разумеется, будучи проектным менеджером, он прекрасно знал всё о продукте, который производит.

Если качество игр может быть хоть как-нибудь сопоставимо, он попытался бы улучшить проект, возможно даже достичь некоторых результатов. Но после того как Цянь Хаймин лично поиграл в New Era...

Ммм, пришлось признать, что игра была весьма интересной. Он даже не удержался и расширил склад.

Они безоговорочно проиграли.

- И всё же постарайся. Сделай всё возможное, задействуй способности и креативность. Поработай с операциями, - устало посоветовал Лин Чжунтянь и потёр виски.

- Есть, босс, - подчинённый кивнул и быстро ушёл.

Положив локти на стол, глава корпорации ничего не видящим взглядом таращился на отчёт.

Ему было уже 50 лет, и как бы крепок он не был физически, на висках уже появились белые пряди. Он занимался этим бизнесом уже много лет. От владельца крошечной студии в 10 квадратных метров до лидера индустрии мобильных игр. За всё это время ему никогда не приходилось сталкиваться с подобными проблемами.

Проблема заключалась не в самой игре, а в цепной реакции, которую запустило её появления.

Мобильный рынок необъятен. Какой бы аппетит Future Technology не имела, она не сможет полностью перехватить контроль над индустрией. Многие пользователи играли в несколько игр. Таким образом, даже если они проиграют соревнование в отрасли «крупномасштабных игр», Lingyu Technology всё ещё сохранит позиции на рынке.

Однако появление «крупномасштабной» игры сильно отразится на пользователях и их привычках. Непрерывный спад прибыли компании в прошлом году уже показывал всю глубину проблемы.

Приведём следующую аналогию: если у вас уже есть прекрасная игра на телефоне, будете ли вы платить за Тетрис? Даже если и так, вряд ли вы пожелаете заплатить много.

На протяжении долгого времени мобильная индустрия была поделена между определённым количеством компаний, которые выпускали похожие игры, и никто не мог монополизировать рынок.

Однако появление новой игры изменило всё.

New Era привлекла внимание всех игроков, которым наскучили монотонные мобильные игры на рынке. Она перевернула взгляды людей на то, что все мобильные игры «скучные» и обладают «плохими возможностями интерактивного взаимодействия в реальном времени».

[После появления этой игры нам стало непросто. Похоже, не только Lingyu Technology пострадала от этого...], - думал Лин Чжунтянь, постукивая пальцем по стулу.

[Возможно настало время преподать этим «новичкам» урок?]

Лин Чжунтянь усмехнулся, достал телефон и позвонил своему старому сопернику.

- Привет Ван Цзун. Хех, как поживаешь?

- Хорошо. Достаточно болтовни. У всех нас был тяжёлый день. Не думаешь, что нам нужно что-то с этим сделать?

Манипулировать общественным мнением, финансировать хакерскую деятельность, использовать уязвимости New Era, нанять хакеров, чтобы те атаковали сервера...

Существовало немало способов, с помощью которых они могли защитить свои интересы.

Нужно только вести себя осмотрительно, чтобы не попасться.

Лин Чжунтань повесил трубку, и на его лицо напозла ухмылка.

[Даже если Future Technology и могущественна, посмотрим, как она справится с многочисленными атаками с разных сторон!]

<http://tl.rulate.ru/book/4900/187738>