Только когда Линкольн устал играть с Ян Шуаньин и решил передохнуть, он увидел сообщения на своем мобильном телефоне.

Порывшись в Интернете, он примерно понял, что происходит.

Отчасти это было связано с тем, что демонстрационный уровень игры был слишком коротким, а также с тем, что игроки в этом мире не сталкивались с подобными играми; они не могли принять их внезапно.

За всю историю игр в этом мире почти не было успешных казуальных игр, не говоря уже об играх с художественным вкусом.

Концепция "игры как девятая форма искусства" просто не существует.

В конечном итоге все сводится к тому, что в этом мире процесс разработки слишком короткий, а фундамент слишком поверхностный.

Поэтому недобросовестные конкуренты воспользовались ситуацией и манипулировали СМИ, чтобы создать эту волну негатива.

Линкольн признает свою оплошность в этом вопросе.

Сейчас самый простой способ переломить тенденцию - это открыть для игроков больше уровней или даже выпустить полную версию "Ветер-путешественник", совместимую с несколькими устройствами, чтобы игроки могли получить доступ ко всему игровому контенту, что может помочь переломить общественное мнение.

В противном случае, когда впечатления игроков устоятся, менять их будет уже поздно.

Именно по этой причине Рэндалл и Малышка Чун так волнуются. Но Линкольн не собирается этого делать.

"Старина Цинь, как продвигается производство оборудования?" - спросил Линкольн в групповом чате.

"Все идет довольно гладко. Три потенциальных производителя, с которыми я разговаривал, очень заинтересованы. Но я хочу проверить еще нескольких и провести всестороннее сравнение, чтобы убедиться в качестве и скорости будущего расширения", - ответил Рэндалл.

"Я уже встречаюсь с четвертой компанией, и скоро приму окончательное решение".

"Хорошо, пока нет никаких проблем. Сосредоточься на этом и не обращай внимания на грязные темы в Интернете".

"Игнорировать их?" - Малышка Чун и Рэндалл были удивлены.

"В этот раз, правда, я не все тщательно продумал, и они этим воспользовались. Но это неважно. Наши нынешние производственные мощности все равно не смогут удовлетворить всех желающих, и товар будет распродан, несмотря ни на что. Так что эта негативная реклама не может нам навредить. К тому времени, когда у нас будет избыток продукции, общественное мнение уже изменится".

Настроение Линкольна относительно спокойное: "Единственное, что нам нужно сделать, - это немного потерпеть шум в интернете".

Рэндалл замолчал, а Малышка Чун была ошарашена: "Кто-то воспользовался ситуацией? Кто-то напал на вас в Интернете? Кто?"

Она уже два года не работала и долгое время находилась вдали от интриг, что делало ее менее чувствительной к ним. Она не заметила никаких уловок, когда впервые обратила внимание на сформировавшееся общественное мнение.

Только когда Линкольн заговорил об этом, она поняла, что это была не естественная дискуссия между игроками, а организованная атака кого-то, имеющего свои планы.

"У меня есть предположение", - без колебаний подумала Линкольн, практически свалив всю вину на NetDragon: "Все зависит от того, сделают они шаг вперед или нет".

"Хорошо, давайте вернемся к работе. Самое главное - как можно скорее выпустить оборудование на рынок. Иначе, даже если мы переломим общественное мнение в этот раз, может наступить следующий раз, и следующий, и следующий. Так что нам всем нужно поторопиться".

В чате маленькой группы снова воцарилось молчание.

Однако Линкольн все еще чувствовал себя немного неловко.

Он обратился к сотрудникам тира: "Ребята, у вас тут есть пушка Гатлинга, которая стреляет синим пламенем?"

Сотрудник посмотрел на него с выражением лица, которое, казалось, говорило: "Ты что, идиот?"

В этот момент Линкольн заметил, что кто-то идет к нему издалека. Когда человек подошел ближе, он узнал в нем Генри, с которым познакомился, когда продал свою лицензию на патент в сверхсекретное Бюро патентных технологий.

Оказалось, что он был его покровителем, нет, клиентом.

Он тоже приехал сюда стрелять?

"Нет, мне не нужно приходить сюда, чтобы стрелять. Я здесь, чтобы увидеть вас", - ответил Генри.

Линкольн был озадачен: "Увидеть меня? Были ли какие-нибудь проблемы с производством оборудования?"

Покачав головой, Генри повел его в зону отдыха, одновременно отвечая: "Производство оборудования идет очень гладко. Хотя нам потребовались некоторые усилия, чтобы изучить предоставленную вами техническую информацию, как только мы разобрались с ней, производство пошло очень гладко".

"Значит, есть проблемы с программным обеспечением?"

"Да, наши инженеры создали программное обеспечение для сцен с таким высоким уровнем реализма, что оно практически неотличимо от реальности. Крошечные различия в деталях не окажут большого влияния, но есть одна область, где разница в деталях представляет собой большую проблему".

"В какой области?" - Линкольну было очень любопытно. Он знал, что без непосредственного сенсорного опыта, полагаясь только на программирование, реалистичность не может достичь 100%, и всегда будут существовать чрезвычайно тонкие различия.

Но если программирование было достаточно подробным, это не должно было повлиять на использование без особых усилий по изучению деталей. "Оружие". Генри ответил просто.

Линкольн сразу же все понял. Солдаты, которые долго тренировались, были слишком хорошо знакомы с оружием в руках: не только его внешний вид и структура, но и привычные ощущения при его держании.

Когда они тренировались в виртуальной среде и брали в руки оружие, то чувствовали, что оно не работает.

Они не могли точно определить, что именно не так, но ощущение дисбаланса в их сердцах было неизгладимым и сильно влияло на процесс погружения.

Очень сложно создать подобные ощущения с помощью одних лишь данных.

"Итак, мы пришли к вам за технической помощью".

"Это не проблема", - согласился Линкольн: "Но мне придется использовать это оружие, чтобы идеально его смоделировать".

"Это просто. Когда ты свободен?"

"Я свободен сейчас. Позже я буду занят созданием следующей игры. Лучше сделать это, пока у меня есть время".

Линкольн был в восторге от этого опыта!

Имея опыт обращения с таким количеством оружия и посещая военных экспертов, создающих симуляционные карты сражений, он мог бы создать игру о поле боя, верно?

И это будет игра виртуальной реальности с ультрареалистичным оружием по всему периметру!

"Поле боя"! Это вы!”

Вы, игроки, не любите казуальные игры и любите только бездумную стрельбу, верно?

Это просто! Подождите, я сделаю кучу игр с перестрелками и брошу их вам в лицо!

Линкольн последовал за Генри и покинул тир.

В это же время отдел маркетинга NetDragon по настоянию главного планировщика приступил к реализации второго этапа плана: продвижению "Blaze 3".

Когда обсуждения в сети начали остывать, официальный аккаунт NetDragon, который несколько дней играл в мертвую игру, внезапно воскрес и опубликовал новый пост.□□□□□□□□□□.□□□

"Производители игр должны делать все возможное и вкладывать всю свою энергию в создание произведений, которые удовлетворят игроков! А не обманывать игроков симуляторами путешествий, собранными наспех за несколько дней, сырыми и серьезно недоработанными!”

Такое поведение полностью обманывает доверие и ожидания игроков!"

"Через две недели состоится официальный релиз последней части серии Blaze, "Blaze 3"! Она превзойдет своих предшественников по сюжету, количеству карт, разнообразию оружия и масштабу конфликтов! Поистине настоящий шедевр, с нетерпением ждите его, игроки!"

Одновременно был выпущен трейлер к "Blaze 3", в котором показаны интенсивные перестрелки, автокатастрофы, взрывы и безостановочная сенсорная стимуляция, вызывающая у игроков бурю эмоций.

Бесчисленные игроки мгновенно пришли в восторг.

Что? Вы вспоминаете печально известное прошлое NetDragon?

Те, кто не играет в игры NetDragon, очевидно, очень обеспокоены.

Но у тех, кто играл в игры NetDragon, другое мнение:

"Это вина мусорного менеджмента компании, а не команды по производству игр! Тем более не команда по производству серии "Blaze"! Они не сделали ничего плохого!"

База игроков серии Blaze довольно велика, и они быстро подняли волну обсуждения "Blaze 3" в кругах игроков.

"Ветер-путешественник" быстро остался позади.

Рекламная кампания NetDragon увенчалась большим успехом!

Однако они не знали, что Рэндалл уже взял в руки мобильный телефон и готов действовать.

Их ждал жестокий отпор со стороны бывшего главного планировщика серии "Blaze"!

http://tl.rulate.ru/book/103087/3656566