

Принцесса внезапно выступила в поддержку Линкольна, мгновенно нарушив все планы NetDragon.

Не только NetDragon, но и все внешние факторы были сведены на нет доминирующей волной, и теперь уже никто не мог управлять общественным мнением.

Далее - честная борьба общественного мнения между NetDragon и Dream Cloud Studio!

В разгар хаотичных и масштабных обсуждений то, к чему в итоге придет общественное мнение, полностью зависит от мыслей нетизенов.

Что касается того, насколько благосклонно отнесется принцесса к игре Линкольна...

Ну, принцессу сфотографировали без ее ведома, и она никого публично не поддерживала!

Это справедливо!

Если вы посмеете сказать, что это несправедливо, фанаты мамы принцессы проломают вам голову. Нетизены также пережили волшебный день с множеством поворотов. Сначала они с радостью бросились домой, чтобы скачать пробную версию, желая заранее ощутить всю прелесть игры Линкольна в виртуальной реальности, но во время игры оказались в полном недоумении.

Заинтересовавшись, в чем дело, "Время игр" выступило с объяснением: оказывается, Линкольн - научный гений, а не гений разработки игр, он не знает, как делать игры! Затем последовало официальное объявление от NetDragon о предстоящем выходе "Blaze 3", что еще раз взбудоражило игроков.

Пусть "Ветер-путешественник" и разочаровал, но, по крайней мере, появилась игра, которая вселяла надежду!

Не успели они насладиться своим волнением, как стало известно, что "отец Blaze" Рэндалл присоединился к Dream Cloud Studio, что вызвало беспокойство за качество "Blaze 3".

Не зная, как сложится "Blaze 3", внезапно появилась Принцесса, оказавшая редкую поддержку "Ветер-путешественник" Линкольна...

Так что же происходит?

Неужели все главные новости игровой индустрии произошли за один день?

Неужели они выполнили КРІ всего года за один день, а потом весь оставшийся год ничего не делали?

"Так скажите мне, пожалуйста, кто-нибудь! Хороши ли игры Линкольна?! Или "Blaze 3" тоже хороша?!"

"Я устал, просто закончите это все уже!"

"Я понял! Линкольн не умеет делать игры, поэтому он переманил талант NetDragon, пригласив высококлассных гейм-дизайнеров, чтобы они помогли разработать игры виртуальной реальности!"

"Значит, даже если "Ветер-путешественник" не так уж и хорош, следующая игра виртуальной реальности, разработанная Рэндаллом, точно будет потрясающей, так что ли?"

"Я понял, я куплю "Blaze 3".

"Вы ничего не понимаете!"

У нетизенов все еще есть разные странные идеи.

После этого раунда интернет-обсуждения "Ветер-путешественник" Линкольна не одержал значительной победы.

С точки зрения положительных рецензий и обсуждений, внимание, оказанное поклонникам Камиллы Виктории, неоспоримо.

Но среди этих людей доля геймеров невелика, и большинство из них имеет одну общую черту с Камиллой Викторией: их мало интересуют игры с насилием, которые составляли большинство предыдущих игр.

Если бы игра Линкольна не была ненасильственной, ее поклонники могли бы обвинить его в том, что он развратил Маленькую принцессу, разрешив ей играть.

В обсуждении "Ветер-путешественник" есть даже комментарии вроде "Я уже купил 10 копий, мой ребенок ее обожает". В итоге большинство настоящих геймеров все равно предпочитают купить "Blaze 3".

Просто они еще не видели такой игры, как "Ветер-путешественник", а Линкольн не доказал свои способности в разработке игр. Однако возможности серии "Blaze" и Рэндалла уже дважды были доказаны, их убедительная сила заключается как в жанре, так и в репутации.

Хьюго и Гэри наконец-то вздохнули с облегчением. С их точки зрения, эта битва была большой победой.

В конце концов, реальные игроки предпочитают именно их игру, а те нетизены, которые безоговорочно хвалили "Ветер-путешественник", все равно не купят игру. Их мнение никогда не волновало игровые компании.

Пользователи, которые не могут тратить деньги, также хороши, как и несуществующие.

"Ничего хорошего" - Камилла Виктория видела все это испытание, чтобы в итоге получить такой результат, она была разочарована, и ее настроение было низким, она поджала губы.

Шуйхуа рядом с ней утешил ее: "Все в порядке, ты сделала все, что могла. К тому же, раз так много людей увидели и обсуждают эту игру, возможно, многие, кто раньше не играл в игры, теперь купят ее. Правда?"

"Правда!" - Шуйхуа уверенно кивнула: "Только посмотри на нас, ты раньше не играла в игры, как и я. Но нам обоим нравится играть в "Ветер-путешественник", созданного Линкольном. Таких, как мы, должно быть много!"

Камилла Виктория неуверенно кивнула, сжала кулаки и радостно воскликнула: "Должно быть так!"

В тот день Линкольн отправился вместе с Генри, чтобы расширить свой кругозор. Он пробовал разные длинные и короткие пистолеты, даже настоящие пушки, и часто стрелял из них.

Многие виды оружия, которые нельзя найти в тире, такие как антиматериальные снайперские винтовки, пулеметы и даже различные ручные гранаты и шоковые бомбы, были испытаны по специальному разрешению. Разумеется, во время всего процесса за ним, не моргая, следили три офицера безопасности.

На следующий день ему все равно пришлось ехать на машине еще дальше, чтобы испытать более крупное оружие, которое размещалось за городом. Сегодня вечером, когда он вернется домой, он попросит Мэвис помочь ему быстро перевести эти сенсорные данные прямо в код и принести их на следующий день.

На обратном пути он наконец увидел, какой большой переполох устроила Камилла Виктория, и торжественно позвонил, чтобы выразить свою благодарность.

Хотя Камилла Виктория мало верила в рекламу, в глубине души она знала, что ее ценность неизмерима.

Просто казуальные игры еще не стали популярными в этом мире, а одиночный тип игры

приводит к появлению одиночной группы игроков.

Но это не значит, что казуальные игры не могут стать популярными.

Как только казуальные игры станут популярными, и продажи, и расширение группы игроков будут на высшем уровне.

Сколько игроков в "Мой мир"? Сколько игроков в "Супер Марио"?

А сколько людей, которые никогда раньше не играли в игры, были привлечены "It Takes Two" и "Animal Crossing"?

Его это даже вдохновило, и он начал подумывать о создании еще одной казуальной игры, чтобы игрокам было во что поиграть в ожидании следующей крупной игры.

Это также позволило бы игрокам взаимодействовать друг с другом и не оставлять устройства дома пылиться после завершения "Ветер-путешественник".

Создание большой игры требует больших усилий, в то время как казуальные игры намного проще.

Но с этим нельзя спешить, устройство - основа всего.

К счастью, Рэндалл оказался очень способным и уже обобщил преимущества пяти беспилотных заводов, а также льготные условия, о которых он договорился, и отправил Линкольну четкую схему.

Его, как непрофессионала, удивило то, что на трех фабриках была принята модель, отличная от той, которую он себе представлял: "Оплатить депозит - Произвести - Получить товар - Оплатить баланс - Оплатить депозит за следующую партию".

Вместо этого она выглядела так: "Выплатить депозит - Произвести - Получить товар - Продать товар - Выплатить остаток предыдущей партии и депозит за следующую партию".

Первая модель была такой, как он и ожидал.

500 миллионов беспроцентных кредитов будут полностью вложены в производство первых 100 000 единиц продукции. После распродажи вырученные деньги можно было бы вложить в производство следующих 200 000 единиц, затем 400 000 единиц в следующую партию и так далее.

Но в модели, о которой договорился Рэндалл, им нужно было лишь внести предоплату за 200 000 единиц и оплатить треть цены после получения товара.

К тому времени у них уже не будет денег, чтобы выплатить остаток.

Однако они могли подождать, пока товар не будет продан, а затем использовать вырученные деньги для оплаты остатка предыдущей партии и депозита для следующей партии.

Благодаря взаимному доверию, установившемуся после успешного первого раунда, заказ на следующую партию можно было разместить сразу на 600 000 единиц. После получения товара требовалось оплатить только четверть суммы, а остальное можно было выплатить после продажи устройств и возврата средств.

Затем последовала бы следующая порция заказов...

Линкольн, никогда не видевший мира, воскликнул: "Неужели такое вообще возможно?"

Честно говоря, у этой модели есть только один недостаток - если товар не удастся продать и он застрянет в руках, это может привести к разрыву цепочки капитала, и обе стороны сильно пострадают.

Но неужели устройства виртуальной реальности не будут продаваться? Невозможно, абсолютно невозможно!

<http://tl.rulate.ru/book/103087/3656590>