

Именно так, у NetDragon был глобальный канал дистрибуции.

И игры, и VR-оборудование распространялись по всему миру. Однако, в отличие от Китая, где игры-блокбастеры после выхода были эксклюзивны для собственного оборудования.

NetDragon не была столь доминирующей на мировом рынке, и некоторые игры выходили на устройствах других компаний.

Особенно в некоторых относительно консервативных странах, где напрямую оговаривалось, что игры не могут быть эксклюзивными, и если они хотят быть запущенными, то должны быть совместимы с другими устройствами.

Чтобы добиться отличного старта, NetDragon даже не стала делать "Blaze 3" эксклюзивом для своих собственных устройств в Китае, а одновременно запустила ее на устройствах Flying Fox и Wild Island.

Это было совершенно беспрецедентно.

До этого ведущие компании заключали соглашения о совместном использовании игр на всех платформах, но требования в соглашениях не были строгими.

В прошлом основные игры становились эксклюзивными после выхода и появлялись на VR-устройствах других компаний только на второй год.

Это позволяло максимально увеличить долю собственного устройства на рынке, а также повысить продажи игр, насколько это возможно без ущерба для доли рынка.

Тот факт, что "Blaze 3" сразу вышла на всех трех основных платформах, говорит о ее решимости.

Игроки, естественно, были вне себя от радости, потирая руки в предвкушении хорошей битвы.

Тем временем Рэндалл тоже с нетерпением ждал возможности помахать своей мотыгой и отнять у NetDragon гром.

Линкольн тоже потирал руки, готовый в решающий момент вонзить нож.

Конечно, игроки не замечали закулисных заговоров, они просто оформляли заказы на игры, скачивали их и начинали играть.

Стримеры тоже предавались безумию, причем с еще большим размахом, чем в "Ветер-

путешественник".

Ведь консоль Cloud Dream была выпущена тиражом всего 200 000 экземпляров, поэтому игроков, которым удалось ее приобрести, было очень мало, а стримеров, которым она попала в руки, - еще меньше.

С другой стороны, "Blaze 3" от NetDragon была совсем другой - если у вас было VR-оборудование от трех ведущих компаний, вы могли купить и скачать его сразу же в Интернете.

Сколько VR-устройств было в Китае?

Не менее 20 миллионов.

Что в 100 раз превышало количество консолей Cloud Dream!

Не говоря уже о серии "Blaze", которая имела хорошую репутацию с первых двух игр.

NetDragon даже снизила цену с 800 долларов до 648 долларов, стремясь захватить внимание всех игроков сразу и полностью вычеркнуть из памяти игроков консоли Cloud Dream и "Ветер-путешественник"!

Линкольн не обращал особого внимания на текущее общественное мнение, ведь игра NetDragon только что вышла, и игроки все еще были в восторге.

Кроме того, Рэндалл возглавлял опытную команду, которая занималась полировкой "Blaze 3" на ранних стадиях, поэтому качество игры не вызывало сомнений.

Единственная проблема заключалась в том, что на ранних этапах игроки испытывали все большее давление, но при этом у них были четкие цели сражений. Однако самая большая точка эмоционального взрыва исчезла и появлялась вновь лишь через несколько месяцев, когда выходило DLC.

Теперь игроки, достигшие критической точки под давлением, готовые к эмоциональному взрыву, оказывались лишь в небольшом сражении, после чего игра внезапно останавливалась.

Игроки оказывались в подвешенном состоянии, что было еще хуже, чем отсутствие возможности взрыва эмоций.

А что касается большого взрыва через несколько месяцев? Кто сможет ждать так долго? Блюдо с желтыми цветами к тому времени уже остынет!

У Линкольна же хватало терпения ждать.

В это время Юэ Пэнчжу отвез его в магазин опыта. Лян Тянь уже купил материалы и оборудование, которые были разложены на центральной выставочной платформе магазина.

Линкольн не стал терять времени. Он достал шторку с чертежами, надел наушники и с помощью Мейвис начал работать над особым мастерством.

Что касается NetDragon, то Генри был в восторге, когда в реальном времени увидел цифры продаж "Blaze 3".

Цифры росли каждую минуту и каждую секунду. Менее чем через 20 минут после релиза продажи на внутреннем рынке уже перевалили за миллион.

После достижения миллионного уровня продаж темпы роста перестали быть взрывными, но оставались очень стабильными, без признаков стагнации.

Линкольн не мог видеть данные о продажах за границей, которые собирались зарубежным филиалом компании.

Но от одного взгляда на цифры продаж на внутреннем рынке у него перехватило дыхание!

Разве это не тот результат, к которому он стремился последние полмесяца? Получить рекордные показатели продаж для игры-блокбастера, которую он планировал, и, естественно, за этим последуют слава и бонусы.

Он не стал больше ждать, а сразу же распечатал данные о продажах и бодро зашагал к кабинету своего босса, стремясь сообщить хорошие новости.

"Босс! Хорошие новости! За 20 минут мы преодолели отметку в 1 миллион внутренних продаж! Темпы роста не замедлились, и, если верить этой тенденции, ежемесячные продажи превысят 6 миллионов копий, а окончательные продажи на внутреннем рынке могут достигнуть 10 миллионов копий, установив новый рекорд в игровой индустрии! "

Ричард удовлетворенно кивнул, поскольку у него также были данные о продажах из различных глобальных подразделений.

Он уделял пристальное внимание релизу этой игры, заранее запросив различные каналы распространения и зарубежные представительства, чтобы они предоставляли данные каждые пять минут в течение первого часа после выхода игры.

За исключением некоторых регионов с резкой разницей во времени, данные в целом были

очень оптимистичными.

Речь шла не только о побитии рекордов продаж на внутреннем рынке, но и о попадании в десятку лучших мировых продаж.

Причина ориентации только на первую десятку заключалась не в том, что все мировые игровые компании были настолько сильны, что даже ведущая китайская компания NetDragon не могла за ними угнаться.

Скорее, в первую десятку по продажам в основном входили игры для домашних консолей и платформ персональных компьютеров, а игры для VR-платформ было сложно догнать по количеству продаж из-за их высокой цены, если только они не были совместимы с консолями и компьютерами по нисходящей.

Но и будучи совместимыми, без поддержки VR-оборудования, эти игры не имели существенного преимущества перед играми для родных консолей и компьютерных платформ, и рост продаж был незначительным.

Только этот бурный взрыв продаж вселил в Ричарда надежду.

Однако, вопреки его мыслям, массовый взрыв продаж произошел не потому, что "Blaze 3" была такой мощной и непобедимой.

Настоящая причина была совершенно иной, чем он себе представлял.

"Да ладно, у твоего "Ветер-путешественник" уже есть белая мантия и все узоры! Ты не можешь продолжать играть, пока Линкольн не выпустит новую игру!"

Шуйхуа потащила Камиллу Викторию в киберспортивный клуб, где, благодаря друзьям, они одолжили VR-оборудование и попробовали популярную VR-игру "Blaze 3".

"Мне не интересны такие игры", - немного сопротивлялась Камилла Виктория.

"Кроме того, я с удовольствием играю в "Ветер-путешественник" и совсем не чувствую скуки".

"Раньше мы не интересовались никакими играми! Разве "Ветер-путешественник" не преподнес нам сюрприз? Может, и эта такая же? Попробуем..."

"Ну ладно..." - Принцесса больше ничего не сказала и последовала за Шуйхуа внутрь.

В то же время крупные интернет-кафе по всей стране обнаружили странное явление:

множество людей, которые никогда раньше не были в интернет-кафе, внезапно появились, впервые пробуя VR-игры.

Большое количество людей, чье любопытство было возбуждено игровыми видео Принцессы и еще более возбуждено "Ветер-путешественник" Линкольна, постепенно превратилось в новые группы игроков.

Но сейчас они не могли купить консоль Cloud Dream, а значит, не могли сыграть во все более ожидаемую "Ветер-путешественник". Вместо этого они начали пробовать другие игры из любви к Cloud Dream.

И вот тогда-то "Blaze 3" и попала впросак.

Таким образом, взрывной рост продаж был вызван не столько прорывом самой "Блейз 3", сколько стремительным увеличением числа игроков за короткий срок.

Однако Ричард и Генри все еще не знали этого, иначе они не были бы так счастливы.

Если бы они знали, что причина, по которой эти люди не проявляют интереса к игре, не говоря уже о том, чтобы взглянуть на нее, не была беспочвенной...

Неизвестно, сможет ли NetDragon выдержать натиск этой мощной силы, когда она начнет давать обратный эффект.

Линкольн был совершенно не в курсе этого, увлеченный рубкой дров и совершенно не замечая внешнего мира.

Поскольку он мог угадать общую тенденцию, его больше не волновали детали.

Теперь оставалось только ждать, пока все перебродит.

Пусть пули полетают еще немного...

<http://tl.rulate.ru/book/103087/3672775>