

Линкольн терпеливо выпускал пули.

По его расчетам, игрокам понадобится не меньше дня, чтобы дойти до конца игры, осознать свое разочарование и выместить злость на NetDragon.

Ведь в отличие от традиционных консольных игр и игр виртуальной реальности Cloud Dream Host, нынешнее оборудование для VR-игр требовало огромных физических усилий.

Носить на голове тяжелый изогнутый дисплей, постоянно двигаться на всенаправленной беговой дорожке, а некоторые высококлассные игроки даже надевали полный комплект сенсорных костюмов.

Если легкая активность была в порядке вещей, то интенсивные движения приводили к значительным физическим нагрузкам и потливости.

Именно поэтому игроки в экспорт пользовались здесь большим уважением, и вряд ли кто-то, кто был хорош в играх, вдруг не захотел идти в школу и упорно стремился стать игроком в экспорт.

Хорошо подтянутые мышцы игроков и физические нагрузки, отмеченные в их ежедневном расписании тренировок, были достаточны, чтобы отпугнуть их.

Но выбора не было, ведь все прибыльные соревнования организовывали ведущие компании и, естественно, продвигали свои собственные игры для VR-платформ.

На этом и основывался расчет времени Линкольна: реалистичные обстоятельства не позволяли игрокам играть слишком много, поэтому в конце концов им пришлось бы отдохнуть. Следовательно, чтобы дойти до конца игры, потребуется как минимум следующий день.

Но пуля пролетела гораздо быстрее, чем предполагал Линкольн.

Уже через час после выхода игры в продажу Генри и Ричард были полны радости: продажи подскочили до более чем 1,6 миллиона копий и продолжали стремительно расти!

Однако без предупреждения в бэкграунде стало появляться большое количество заявок на возврат денег.

Насколько огромным оно было? Более 300 000 заявок на возврат!

Сердце Генри чуть не остановилось от этого зрелища, он мог поклясться, что никогда в жизни не видел такого количества запросов на возврат, особенно сгруппированных за такой короткий промежуток времени!

"Кто-то играет с нами в грязные игры?" - мрачно сказал Ричард, поскольку ситуация была слишком необычной.

Генри также счел это невероятным: "Но кто способен на такое?"

Да, у кого есть такая возможность? Использовать 300 000 аккаунтов с реальными именами, купить игру NetDragon, а затем коллективно потребовать возврата денег. Кто может это сделать? Какова цель?

Это было просто невозможно!

"Пока не возвращайте деньги, немедленно сообщите в технический отдел, чтобы проверить, нет ли проблем с нашей системой, и если есть какие-либо признаки вторжения", - Ричард был твердо уверен, что это не может быть нормальными данными и что что-то должно пойти не так!

Технический отдел NetDragon быстро принял меры.

Но вскоре технический отдел исключил возможность системных проблем и вторжения, не обнаружив никаких отклонений.

Лицо Ричарда побледнело: "Немедленно выясните, что происходит! Привлеките к работе Команду проекта "Пламенный" за работу! Прошел всего час с момента выхода игры, если это серьезная ошибка, вызвавшая волну возвратов, мы должны выступить с заявлением и немедленно исправить ее!"

"А что насчет возврата денег?" - осторожно спросил Генри.

"Конечно, мы немедленно вернем деньги. Вы хотите удержать их? Вы с ума сошли? О чем, черт возьми, ты думаешь?!" - выругался Ричард, чувствуя все большее отвращение к Генри.

"Да, я сейчас же займусь этим" - Генри, больше не демонстрируя своей обычной старческой гордости, поспешил оформить возврат денег, а затем поспешил обратно в команду проекта "Пламенный", чтобы как можно скорее разобраться с ошибками в игре и исправить их.

К сожалению, дело оказалось не в ошибках, а в самой игре.

Подавляющее большинство игроков из любопытства, стимулированного Линкольном и принцессой Камиллой, попробовали "Blaze 3" и предпочли бросить игру в течение первого часа.

Тяжелый шлем, непрерывное движение, напряженные бои и наполненная напряжением

атмосфера, наполненная летящими пулями...

Они не смогли долго продержаться и один за другим решили бросить игру. Снимали снаряжение, требовали возврата денег и уходили - и все это одним махом.

Лишь очень небольшому числу людей, которые раньше не играли в VR-игры, это понравилось, и они с интересом продолжили играть.

Но в итоге эти люди оказались в меньшинстве. В конце концов, огромная группа потенциальных новых игроков внесла свой вклад в продажи NetDragon, но компании пришлось вернуть все деньги.

Это была не какая-то маленькая вампирша стоимостью в несколько долларов, а более 600 долларов! Конечно, люди захотели бы вернуть деньги!

Даже Камилла Виктория, которая не слишком заботилась о деньгах, решила вернуть деньги, пылая от гнева.

Экономная Шуйхуа даже не стала упоминать, как быстро она потребовала вернуть ей деньги, опасаясь, что если она подождет хотя бы несколько минут, то уже не будет иметь права на возврат.

Их чувства были схожи с чувствами других желающих получить возврат: они чувствовали себя обманутыми.

"Это совсем не весело!" - пожаловалась Шуйхуа.

"Да, я лучше вернусь к "Ветер-путешественник" и буду играть с незнакомцами", - Камилла Виктория недавно с удовольствием скрывала свою личность и играла с анонимными игроками, испытывая особый кайф.

"Ладно, ладно, это моя вина. Я куплю тебе мороженое, пойдем!" - Шуйхуа оттащила Камиллу Викторию в сторону.

У них обоих уже был хороший характер, и, решив вернуть деньги, они не стали больше ничего говорить в Интернете.

Но у других людей все было иначе: 300 000 заказов на возврат, одна десятая часть из них выплеснула свое недовольство в Интернете - это 30 000 сообщений!

Это, несомненно, стало горячей темой.

Многие люди, которые поначалу не собирались ничего говорить, присоединились к обсуждению, увидев, что об этом говорит так много других.

В конце концов, у всех был такой же опыт! Что это было? Судьба!

Поэтому они охотно присоединились к обсуждению и начали выражать свое недовольство новой игрой NetDragon.

Генри казалось, что все попало в ужасающий порочный круг.

Команда Flaming Team не нашла серьезных ошибок, а те, что иногда обнаруживали игроки в сети, были очень незначительными, не влияли на игру в целом и быстро исправлялись.

Однако каждую секунду в системе появлялось большое количество заявок на возврат средств. Как только возврат средств был завершен, игроки выходили в Интернет и выражали свои жалобы и недовольство новой игрой NetDragon.

Эти жалобы и недовольство, в свою очередь, подталкивали новых игроков покидать игру и требовать возврата средств.

"Если это кошмар, пожалуйста, дайте мне проснуться как можно скорее" - Генри выглядел бледным и беспомощным.

Общее количество продаж игры не увеличилось, а скорее уменьшилось, и хотя новые продажи продолжали поступать, менее чем за полчаса общее количество продаж игры сократилось до 1,1 миллиона из-за заявок на возврат денег!

А сарафанное радио в сети стремительно разрушалось.

Хотя вначале жаловались только новые игроки, которые обычно не играют в игры, новые игроки все равно были игроками! Они купили вашу игру, поиграли в нее, а когда остались недовольны, потребовали возврата денег. Это было вполне разумно.

Разве можно винить покупателей в том, что они не нашли времени, чтобы как следует изучить игру?

Ни один из разработчиков игр не имел бы такой наглости.

Кроме того, когда накал страстей достиг определенной точки, многие старые игроки, которые обычно играли в перестрелки, начали колебаться.

Может быть, "Blaze 3" действительно настолько плох?

Не забывайте, что "Отец Blaze" Рэндалл ушел в Cloud Dream, а NetDragon так и не объяснил точную причину!

Неужели без Рэндалла качество "Blaze 3" сильно упадет? Никто не мог быть уверен.

Все больше и больше игроков предпочитали подождать и посмотреть, в конце концов, 648 долларов - не такая уж маленькая сумма.

Они приостанавливали выплаты и начинали просматривать различные платформы для прямых трансляций, решив сначала проверить качество игры.

Если качество будет хорошим, то неважно, опоздали они на день или полдня.

Но если качество не соответствует стандартам?

Что ж, тогда прощайте!

<http://tl.rulate.ru/book/103087/3672779>