

В последнее время игроки буквально купались в счастье — затяжной сезон скидок превратил их жизнь в сплошной праздник, о котором раньше можно было только мечтать.

Каждый мог позволить себе вещь, о которой прежде боялся и грезить: роскошные наряды, редкие спецэффекты, эксклюзивные аксессуары. Заходя в сеть, люди теперь не спешили на охоту за монстрами или на выполнение квестов. Весь сервер превратился в один огромный подиум: игроки гуляли, фотографировались и выкладывали скриншоты своих «дочерей» на форумы, делясь вариантами сочетания одежды и упиваясь собственной красотой.

Крупные донаторы тоже не остались в стороне. Мало того, что они анонимно вливали средства, стремясь получить статус «Радужного ранга», так еще и устроили негласное соревнование по сбору полных коллекций «Крыльев» и «Цветочного дождя». Постоянно меняя облики и перемещаясь между локациями под восторженные вздохи толпы, они наслаждались своим превосходством. Очевидно, такой способ демонстрации статуса пришелся им по душе.

Но, к глубочайшему сожалению игроков, лимитированная акция подошла к концу.

В день, когда товары исчезли с прилавков, форумы утонули в слезах. Но оплакивали игроки вовсе не опустевшие кошельки, а упущенную выгоду. В гильдейских чатах всюду шло обсуждение будущего:

— По графику обновлений скоро должен выйти малый патч, верно?

— Похоже на то. Мой кошелек уже изнывает от нетерпения! Интересно, какие скидки завезут в этот раз?

— Ой, помолчи... На прошлой распродаже я спустил целое состояние. Руки сами тянулись к кнопке оплаты. Но есть и плюс: я успел скупить всё до того, как вещи стали раритетными. Теперь буду щеголять перед новичками, пусть завидуют!

— Хоть бы добавили новых питомцев, я их так долго жду, — ныл кто-то в комментариях.

Конечно, помимо предвкушения, многих грызло и позднее раскаяние за импульсивные траты.

— Ну почему я не могу держать себя в руках! С такими темпами я скоро в топ донаторов попаду!

— Мечтай больше. С твоими копейками в этом рейтинге делать нечего.

— Плевать, всё! С меня хватит, денег больше нет. С этого дня я официально перехожу в разряд халявщиков!

— Ну... я подожду обновления, а там посмотрим.

Игроки спорили, сомневались и давали зароки, но стоило сегодня выйти малому патчу, как все они мгновенно «восстали из гробов».

«Мать твою, в „Силе духа“ появились карты лояльности!» — первый же проснувшийся игрок выложил новость на форум, не скрывая шока.

Месячные, квартальные, годовые карты. В любой другой игре это была бы самая заурядная вещь, но в «Силе духа» на данном этапе они стали живительной влагой. Карты идеально заполнили пустоту в ассортименте, попав прямо в сердца игроков, которые еще не отошли от шопинга, но уже начали скучать без новинок.

Что давала такая карта?

Новый титул, возврат части средств при пополнении, набор ценных расходников — стандартный набор, ничего особенного.

Важным было другое: карта давала дополнительные проходки в двенадцать подземелий «Четырех морей и восьми пустошей»!

А что это за подземелья? Единственное место, где можно раздобыть «Костюм Иллюзии Светлячков». Раньше эти вещи выпадали только во время редкого события «Мираж светлячков», который появлялся случайно — чистое везение. К тому же количество входов в день было строго ограничено. В итоге этот сет стал самым редким и желанным в игре.

И тут появляется легальный способ получить лишние билеты. Разве можно такое пропустить?

Месячная карта — тридцать юаней, квартальная — восемьдесят пять. Годовая и вовсе стоила двести шестьдесят — меньше одного юаня в день! А ведь полный Костюм Иллюзии Светлячков на черном рынке уже торговали по цене свыше ста тысяч. Если удастся выбить хоть одну часть, покупка окупится в тысячи раз. Кто не купит — тот дурак!

Те самые игроки, что еще утром ныли об окончании распродаж, в едином порыве «воскресли». Оплата проходила в один клик, плавно и уверенно. Даже те, кто клялся, что их счета опустошены, а руки «отрублены», начали колебаться. Осознавая свою неудачливость, они робко вопрошали в чатах:

— Всё равно ведь ничего не выбью...

— А если выбьешь? Это же чистая прибыль!

—... Логично!

Как говорится, потребление бывает либо нулевым, либо бесконечным. После безумных скидок микро-донаторов было легко убедить. Тридцать юаней — разве это деньги? Всего-то пара чашек чая с молоком. Мы что, на чай не заработали? Вперед!

При нынешней популярности «Силы духа» количество активных игроков было колоссальным. И пусть товар стоил дешево, массовость решала всё. Свежее обновление мгновенно вызвало резкий скачок выручки.

Но и это было не самым главным козырем.

Изначально малый патч задумывался лишь для того, чтобы игрокам было на что тратить деньги в перерыве между крупными апдейтами. Карты лояльности казались новой системой, но на деле использовали старые ресурсы — никакой сложной разработки, сплошная перепаковка. При этом они подогревали интерес к подземельям и увеличивали время пребывания в игре. Настоящее «извлечение золота из воздуха».

Чтобы закрепить успех и не дать доходам рухнуть до выхода следующего крупного обновления, команда разработчиков под чутким руководством Цзун Лина добавила еще одну деталь. Владельцы карт лояльности получали право на покупку неограниченного количества «Камней удачи».

Камни удачи существовали в игре давно, но всегда считались дефицитным товаром.

Это был расходный материал, который на короткое время повышал шанс выпадения редких вещей. Казалось бы, прибавка всего в пять процентов, но статистика игроков доказывала: в долгосрочной перспективе выгода была огромной.

А в RPG-играх удача — это всё.

Нужно убить босса? Нужна удача. Ролишь шмот? Удача. Выбиваешь внешку или маунта? Удача. Хочешь заточить оружие или вставить камень? Без удачи никуда. Даже когда ты просто сажаешь дерево в своем поместье, есть шанс неудачи. Как тут устоять?

Раз уж открыли двенадцать данжей, не купить Камень удачи было бы просто глупо.

— Но... пять юаней за два часа баффа? Не дороговато? Месячная карта ведь стоит тридцать?

— Так тебе и нужны только эти два часа на проход данжа! К тому же, что сейчас можно купить на пять юаней?

Игрок замирал:

«И правда... Пять юаней — сушная ерунда, а камня хватит на весь поход. Надо брать!»

С такими мыслями сотни тысяч людей открывали кошельки, кирпичик за кирпичиком возводя стену ежедневной выручки компании.

За первый же день миллионы игроков пришли к одному мнению. Каждый купил по камню, а то и по десять. Учитывая, сколько в «Силе духа» систем, завязанных на шансе, расход камней был чудовищным. Некоторые ветераны, помня, каким дефицитом были эти камни раньше, начали закупаться впрок, боясь, что лавочку прикроют.

Брать! Забивать склады до отказа!

Использовать везде: в данжах, при крафте, даже при посадке деревьев!

И вот в чате промелькнуло сообщение от счастливчика, который выбил часть «Иллюзии Светлячков» сразу после покупки камня. Увидев системное оповещение о выпавшем раритете, игрок не поверил, протер глаза и издал такой истошный крик, что позавидовал бы любой степной сурок:

— А-а-а-а! Я выбил! Реально выбил! Шлем из сета Иллюзии Светлячков! Пятьсот лет невезения закончились, я наконец-то сорвал куш!

Народ присмотрелся и ахнул.

В сете двенадцать частей, но раз уж выпал шлем, значит, и остальное — лишь вопрос времени и камней!

— Обалдеть, вот это подфартило! Я тоже купил камень, почему мне ничего не падает?

— Наверное, ты его неправильно активировал. Нужно было с молитвой!

— Не верю! С этого дня я буду под баффом удачи двадцать четыре часа в сутки! В атаку!

— Иллюзия Светлячков, я иду за тобой! Камни, к бою!

Игра, форумы, соцсети — всё буквально полыхало от азарта.

Два простых решения, не стоивших компании ни гроша в разработке: VIP-карты и безлимитные Камни удачи. Они не просто закрыли дыру в доходах между обновлениями — благодаря

стратегии «низкая цена — огромный оборот» объем заказов стал невероятным. В первый же день суточная выручка «Фэндун» достигла двадцати миллионов юаней, сравнявшись с вчерашними показателями распродаж.

Но поток и не думал иссякать.

С момента запуска прошло всего десять часов, а цифры на графиках продолжали ползти вверх. Двадцать миллионов... тридцать... сорок...

Менеджер по изданию Линь Лювэнь, не отрывавшая взгляда от экрана, вдруг вытаращилась на него. С коротким вскриком она сорвалась с места, ворвалась в кабинет и с размаху оперлась о стол. Она сияла от восторга, а в её глазах отражались бегущие по монитору цифры:

— Босс Е!

Е Чэнъин с самого утра находился в офисе. Терзаемый тяжелым предчувствием, он изо всех сил старался не заглядывать в отчеты. Услышав этот вопль, он вскочил, чувствуя, как волосы на затылке встают дыбом.

И не зря. Менеджер, захлебываясь от радости, выкрикнула то, во что сама с трудом верила:

— Наша суточная выручка... сегодня она перевалила за шестьдесят миллионов!

Е Чэнъин застыл.

«...»

<http://bllate.org/book/17501/1653757>