

Время близилось к четырем утра — моменту долгожданного запуска серверов.

В этот час проснувшиеся игроки пребывали в крайне скверном расположении духа. Они раздраженно и нетерпеливо щелкали мышками, искренне недоумевая, какая муха их укусила поставить будильник на полчетвертого утра ради открытия серверов. Неужели ради этой «помойки»?

А может, и не такой уж помойки. Несмотря на ругань и волну хейта в сети, в потаенных уголках души геймеры все же питали надежду. Им нужно было увидеть все своими глазами: раз уж визуальная часть столь великолепна, вдруг — ну мало ли! — и геймплей окажется стоящим? В конце концов, посмотреть — дело непыльное.

Другие же были преданными фанатами компании «Фэндун Юйлэ» и проекта «Сила духа» или просто фанатичными игроками. Мнение общественности на них не влияло — они привыкли доверять только личному опыту. Сидя перед мониторами, они нервно трясли ногами и вели обратный отсчет.

Популярный игровой блогер под ником «Ты здесь не ходи» не относился ни к тем, ни к другим.

Его страстью были профессиональные обзоры. Несмотря на скверный характер, его статьи всегда отличались объективностью и смелостью суждений, что принесло ему немалую армию поклонников. Мотивы, по которым он ждал релиза «Чистого сердца среди льда и снега», были весьма противоречивы: с одной стороны, из личной неприязни к «Фэндун» он уже успел распечь их в Weibo последними словами, с другой — профессиональный долг обязывал скачать игру и, подавив эмоции, досконально изучить ее системы.

От этих мыслей «Ты здесь не ходи» чувствовал нарастающее раздражение.

Однако самое скверное ждало его впереди. Ровно в четыре утра, когда серверы открылись, блогер мгновенно подключился. Он, привыкший к сотням протестированных игр, уже выстроил маршрут прохождения, чтобы детально разобрать каждую механику для будущей качественной статьи.

И именно в этот момент игра намертво зависла. На экране полыхнули спецэффекты адского пламени, и выскочило уведомление о разрыве соединения.

«Ты здесь не ходи» замер в полном оцепенении.

Это еще что за новости? Рухнуть в первую же секунду?

Он еще не видел настолько паршивых серверов. Сколько там сейчас человек зашло? Неужели железо не выдержало такого копеечного наплыва?

«Ну точно, донатная помойка!»

Блогер разъярился. Он отшвырнул мышку и принялся мерить комнату шагами. Но кошмар на этом не закончился: в течение следующих нескольких часов сервера падали еще несколько раз. И никакие обещанные компенсации не могли унять его гнев. Ему просто хотелось войти в игру! Понимаете, просто войти! Неужели это так сложно наладить?

Ярость лишила его остатков благоразумия. «Ты здесь не ходи» напомнил себе, что как топовый игровой критик он должен поменьше постить негатива в Weibo, чтобы не провоцировать хейтеров в личке, но сейчас он просто не мог проглотить эту обиду. Наступило время обеда — он прождал целых восемь часов!

Схватив телефон, он зашел в Weibo, готовый разразиться гневной тирадой, но внезапно наткнулся в ленте на уведомление. В официальном аккаунте «Чистого сердца среди льда и снега» красовалась закрепленная запись со следующими строками:

«Кармический огонь ада пробудился. Мы бились с ним несколько дней, но шаг за шагом отступали под его натиском. Положение критическое! Просим всех героев оказать посильную помощь!»

«Ты здесь не ходи» снова замер, на мгновение выпав из реальности.

Что еще за Кармический огонь ада?

В лоре «Силы духа» это был последний след, оставленный давно сгинувшим Культом демонов.

Ходили легенды, что во времена великой войны добра и зла Культ с помощью Кармического огня ада сжег столицу, едва не уничтожив всех праведников. Лишь ценой неисчислимых жертв и бесконечных сражений демонов удалось отбросить. Но, признав поражение, те оставили послание: пока не погаснет Кармический огонь ада, они обязательно вернуться, чтобы вновь предать мир пламени. С теми словами Культ исчез, и больше о нем никто не слышал.

В самой «Силе духа» никто и никогда не видел настоящего Кармического огня ада, однако это понятие красной нитью проходило через огромное количество заданий. Благодаря своей таинственности и значимости оно стало одной из самых ожидаемых загадок, которую игроки мечтали раскрыть. Кто бы мог подумать, что ее решат явить именно здесь, в «Чистом сердце среди льда и снега»?

Неужели они решили вплести сюжет о Кармическом огне ада в новую игру?

— Охренеть! Они что, и впрямь решили связать игровые миры?

Игроки мгновенно оживились. Щедрые награды и так слегка притушили их гнев, а при виде

такого поворота в сети начались бурные обсуждения.

«Что это официалы запостили? Я чет не понял?»

«Они типа говорят, что серваки легли, потому что Кармический огонь ада вырвался?»

«Точно! Когда игра вылетала, на экране реально было это пламя!»

«Я тоже вспомнил! Боже, это и вправду был адский огонь!»

«Это что, такой маркетинговый ход от „Фэндун“?»

«Скорее попытка спасти ситуацию, но черт возьми, как же это умно!»

«Кармический огонь ада? Я в деле! В „Силе духа“ я больше всего хотел увидеть именно эту сюжетку! «Фэндун Юйлэ», вы исполняете мои мечты!»

«Я тоже хочу! Будет ли карта Кармического огня ада? У меня уже готовы восемьдесят билетов компенсации! Она точно будет моей!»

«...»

Комментарии бурлили восторгом. О недавних падениях серверов, казалось, все разом позабыли.

«Ты здесь не ходи», который сам не раз сталкивался с нападками и знал все приемы пиара, сразу раскусил этот маневр, что разозлило его еще сильнее. У «Фэндун» есть время на подобные маркетинговые игры, но нет времени нормально починить сервера? Вы раздали уже восемьдесят билетов компенсации — неужели у вас самих совесть не проснулась?

Он злобно закрыл официальную страницу и уже собирался переключиться на свой профиль, чтобы начать разнос, как вдруг выскочило еще одно уведомление.

Команда «Чистого сердца среди льда и снега» официально объявила:

«Если в этот раз нам удастся победить Кармический огонь ада, он пополнит пул редких карт как SSR-персонаж. Каждый герой сможет покорить его своей силой, и тогда пламя окажется в ваших руках. Если пожелаете, вы сможете сжечь весь мир».

Слова звучали пафосно и по-детски наивно, но почему-то обладали невероятной силой убеждения. Игроки буквально взревели от восторга.

Боже мой, Кармический огонь ада станет новой SSR-картой!

Их восемьдесят билетов уже жгли карманы!

Да пусть хоть до вечера сервера лежат, теперь это вообще не важно!

В мгновение ока эта новость штормом пронеслась по всем игровым платформам. Даже те, кто не был фанатом «Силы духа» и только краем уха слышал о проекте, почувствовали азарт. Шутка ли — восемьдесят бесплатных попыток! Даже если сама игра не интересна, кто откажется от удовольствия покрутить гачу? А крутить гачу — это же чистый дофамин!

Даже те, кто раньше проклинал «Фэндун» за халтуру и попытку нажиться на фанатах, теперь рассуждали иначе: «Раз дают — надо брать, обанкротим их к чертям!» Ожидание открытия серверов стало нестерпимым.

Наконец, около половины первого дня администрация объявила о возобновлении работы.

Игроки даже испытали легкое разочарование. Нажимая кнопку входа, многие втайне надеялись, что сервер упадет еще разок — глядишь, еще пару билетов накинует.

Но в следующий миг все мысли разом вылетели у них из головы.

Перед глазами медленно развернулась игровая панорама. Никакой ожидаемой халтуры или дешевизны — напротив, каждая деталь была проработана с невероятным изяществом: от моделей персонажей до постановки света в сценах. Сюжетные вставки и переходы выглядели как высокобюджетное кино, мгновенно захватывая все внимание.

Игроки замерли в оцепенении. Словно во сне, они непроизвольно двинулись по пути обучения для новичков.

Спустя всего полчаса первые игроки, закончившие обучение, стояли в центре столицы. По идее, им следовало бы бежать к почтовому ящику за билетами, но они застыли как вкопанные. Увиденное все еще стояло перед глазами, не давая прийти в себя.

«Почему... почему это так круто?»

В следующую секунду в Weibo и на форумах поднялся истошный вой любителей красивой картинки.

— А-а-а-а!

— Боже, как же красиво!

— Я сейчас экран оближу! Это реально «Фэндун Юйлэ»? Люблю их! Просто обожаю!

Все шло наперекосяк. Совсем не так, как ожидалось.

Хотя система игры в чем-то напоминала концепты трехлетней давности, даже по первым шагам было видно: разработчикам удалось создать совершенно иной геймплей. Оставалось только гадать, как дизайнеры этого добились. Все возможные огрехи, которые рисовало воображение игроков, были решены самым неожиданным и изящным образом. Это выглядело и странно, и восхитительно одновременно.

Значит... это не просто быстрый рескин ради легких денег?

Создавалось полное ощущение, что проект полировали как минимум пару-тройку лет.

«Мамочки...» Ветераны «Силы духа» дрожали от возбуждения. Им внезапно расхотелось крутить гачу — возникло непреодолимое желание поскорее поднять уровень и открыть новые системы. Забыв обо всем, они с головой ушли в цепочки заданий.

Впрочем, тех, кто по-настоящему разбирался в игровом дизайне, было меньшинство. Большая часть аудитории пришла ради Кармического огня и возможности бесплатно испытать удачу. Пройдя обучение, они признали, что игра интересная и в нее стоит вернуться позже, но первоочередной задачей оставалась гача. С нетерпением проверив почту, люди начали крутить.

Никогда прежде игроки не испытывали подобного экстаза.

Обычно ты честно проходишь квесты, участвуешь в ивентах, до изнеможения гриндишь дейлики ради валюты, чтобы обменять ее на билеты — и этого все равно, мать его, не хватает! Твоим заветным желанием становится не победа над боссом, а чтобы разрабы почаще уходили на техработы, ведь из писем с компенсацией можно выудить хоть крохи, чтобы наскрести на одну десятку — и та, блин, оказывается пустой!

А тут — сразу восемь десятков!

Невероятная щедрость!

Они наконец-то могли почувствовать себя китами, пускающимися в безудержный кутеж. Некоторые, дойдя до середины, даже специально останавливались, чтобы оставить в официальном аккаунте ледяной комментарий: «Алло? У вас анимация призывов слишком долгая, исправьте. Я что, трачу столько сил, чтобы смотреть мультики? Мне нужны непрерывные прокрутки! Надеюсь на скорое решение вопроса, спасибо».

Разве это не кайф?

«Кармический огонь ада, папочка идет за тобой!»

Игроки пребывали в состоянии ментального оргазма. Они истошно орали, звали друзей и захлеб делились результатами.

— Ну что там?

— Блин, игра реально затягивает.

— Да я не про игру, я про гачу! Выбил кого?

— Мог бы и не спрашивать. По моему молчанию все ясно. Мог бы и проявить сочувствие!

— Ха-ха-ха-ха!

— Ты чего ржешь? Неужели выбил?

— Хех, конечно... нет! Ы-ы-ы, черт возьми, почему его так сложно достать?!

—...

На форуме «Чистого сердца среди льда и снега» с четырех утра не утихали проклятия.

Но теперь тональность резко сменилась. Весь раздел словно накрыло тепловой волной, выжегшей всю грязь и злобу. Остались только бесконечные темы с результатами призывов. Игроки, словно под кайфом, строчили посты о каждом выпавшем герое: кто-то хвастался невероятным везением, кто-то рыдал над своей неудачей.

«Не крутишь ты, не кручу я — Огонь не поймает никогда!»

«Крутишь ты, кручу я — за SSR не беспокойся зря!»

У них даже появились свои лозунги!

Им было плевать на все, они просто хотели Его. Игроки уже увидели карту Кармического огня ада во всей красе. По сути, он олицетворял Главу культа демонов: на обычной карте был изображен статный мужчина с бездонным взглядом, окутанный ночной мглой, от которого исходила аура абсолютной власти и ледяного спокойствия. Продвинутая же версия карты

сверкала динамическими эффектами — золотые всполохи в ночи казались мимолетными, но пугающе прекрасными отражениями.

Нет, они просто обязаны заполучить этого мужчину (эту карту)!

Красота затуманила разум, а грамотный пиар сбил с толку — игроки крутили гачу до посинения. Даже «Ты здесь не ходи» как-то внезапно забыл о своем намерении разнести игру в пух и прах. Он снова сидел за компьютером, полностью погрузившись в процесс, предельно сосредоточенный и внимательный.

Незаметно для всех хэштеги «Кармический огонь SSR», «80 бесплатных круток», «Новая игра Фэндун — пушка» и «Эффект неожиданности от Фэндун» с неудержимой силой ворвались в горячие тренды и заняли первые строчки.

Восемь часов вечера. В офисе «Фэндун» по-прежнему царил тишина.

Программисты из бэкенда напряженно следили за серверами, боясь любого сбоя.

Менеджер по изданию и Чан Пэй не сводили глаз с мониторов, отслеживая общественное мнение и статистику, чтобы понять, какой эффект в итоге даст их рискованный маневр.

Внезапно менеджер по изданию подскочила на месте и пулей бросилась к Е Чэньину. От волнения ее голос сорвался на крик:

— Босс Е! Пять миллионов! Пять миллионов! Количество новых пользователей перевалило за пять миллионов!

Е Чэньин:

—...?

<http://bllate.org/book/17501/1657757>