

Этот месяц шокировал абсолютно всех — от геймдизайнеров до обычных игроков.

За девять дней игра «Onmyoji» смогла приобрести более двух миллионов ежедневно активных пользователей. За двадцать три дня это число достигло 3,9 миллиона, а к концу месяца превысило четыре миллиона!

И база игроков все продолжала расти! Некоторые профессионалы игровой отрасли даже сказали, что если игроки все так же продолжат пребывать, то игра «Onmyoji» сможет достичь десяти миллионов ежедневных игроков всего за девяносто дней!

Такое количество игроков было немыслимым для мобильных карточных игр. Если такое случится, эту игру можно будет ставить наравне с настольными играми!

Но вот прибыльность мобильных карточных игр находилась на совершенно ином уровне по сравнению с прибыльностью настольных игр!

Игра «Onmyoji» вошла в список бестселлеров через неделю после того, как была выпущена, и быстро начала набирать обороты. Спустя две недели она встала на первое место, тем самым сместив игру «Убийца демонов 2» на второе место.

После этого игра «Onmyoji» с комфортом расположилась на первом месте и до сих пор находилась там. Игра «Убийца демонов 2» ничего не могла противопоставить ей, и даже массовая закупка рекламы никак не помогла ей.

Сейчас многие влиятельные люди и компании хотели узнать статистику игры за первый месяц.

Многие считали, что Чэнь Мо получил около ста миллионов юаней за первый месяц!

Мысль о том, что какая-то там мобильная игра смогла заработать сто миллионов юаней за первый месяц никогда не приходила на ум никакому человеку.

Сейчас только Чэнь Мо знал точную статистику.

Спустя месяц после того, как игра «Onmyoji» была выпущена, количество одновременно играющих игроков однажды достигло отметки в 4,1 миллиона, процент удержания игроков был равен 47%, а средний доход за одного пользователя был равен 221,3 юаням, из-за чего доход за первый месяц составил триста семьдесят миллионов юаней!

Вся индустрия видеоигр была шокирована, когда Чэнь Мо опубликовал статистику за первый месяц.

Эта цифра превышала все самые смелые предположения, но такой доход был в пределах

ожидания Чэнь Мо.

Средняя выручка на одного пользователя была намного выше, чем он думал, но из-за того, что в этом мире было не так много мобильных игроков, доход не пробил отметку в пятьсот миллионов юаней.

Но так как в этом мире игроки были готовы отдавать свои деньги за понравившийся им продукт, это означало, что в этом мире было намного больше средних и слабых китов.

Но все же статистика его игры была вполне разумной, ибо если сравнить его статистику и статистику игры «Оптуојі» из его прошлой жизни... Статистика «Оптуојі» из его прошлой жизни за первый месяц была сумасшедшей! За первый месяц она собрала более пяти миллионов ежедневно активных пользователей, шестьсот миллионов юаней в первый месяц и миллиард четыреста миллионов во второй. За первый месяц ее оценили более трехсот тысяч раз в магазине приложений и за первые два месяца на тему «Оптуојі» пришлось более 14 миллиардов просмотров на «Вейбо».

Но из-за того, что в этом мире Чэнь Мо не мог закупить такое же количество рекламы, а индустрия мобильных игр не была такой большой... В итоге эти два фактора привели к тому, что он смог заработать всего триста семьдесят миллионов юаней, но этого числа было достаточно, чтобы все были шокированы и говорили об этом.

До этого самая успешная игра «Убийца демонов» 2 за месяц сумела заработать только шестьдесят пять миллионов юаней, так что доход игры «Оптуојі» просто втоптал такой мизерный доход в пол!

Такой феноменальный доход привел к тому, что даже геймдизайнеры ПК-игр и виртуальных игр начали обсуждать эту тему.

«Новая игра Чэнь Мо принесла ему триста семьдесят миллионов юаней за первый месяц? Не значит ли это, что сейчас он уже окупился как минимум на триста миллионов юаней?»

«Ты это серьезно? Это же деньги, а не счастливые бобы!»

«Этот парень заработал такие деньги всего за месяц? Ты ведь шутишь, правда?»

«Даже многие геймдизайнеры виртуальных игр не могут столько заработать, как мобильная игра смогла принести ему столько денег?»

«Что насчет стоимости создания игры? Он же потратил много денег, верно?»

«Много? Максимум миллионов тридцать, ему нужно подождать всего несколько дней, и он сможет выпустить еще одну такую же игру!»

«Я ошарашен. Это же не может быть правдой, верно?»

«Я тоже так думаю, он, вероятно, солгал, чтобы привлечь внимания к своей игре!»

«Но в игру «Оптуојі» все еще пребывает свежее мясо в огромном количестве, в следующем месяце она, вероятно, заработает еще больше денег!»

«Мне нечего сказать!»

«Парни, теперь я хочу начать создавать мобильные игры. За все свои созданные компьютерные игры я не получил и пятой части прибыли, которую он получил за первый месяц!»

Все игровые СМИ были шокированы такой статистикой, но не растерялись и начали выпускать статьи.

«Как минимум двести миллионов юаней в кармане? Мобильная игра Чэнь Мо невероятна!»

«Найден победитель в гонке дохода мобильных карточных игр?»

«Породил жанр и собрал все сливки, кто же сделал это?»

«Секрет заработка игры «Оптуојі».

«Опрос обычных игроков: сколько вы вложили в эту игру?»

«Профи карточных мобильных игр сказал: - Я не понимаю эту игру!»

—

Даже спустя месяц игру «Оптуојі» не стали поливать помоями, поскольку большинство игроков все еще были шокированы этой игрой.

Невероятная графика и озвучка, богатая боевая система, интересный сюжет и пугающая прибыльность - все эти моменты сейчас горячо обсуждались и давали игре «Оптуојі» только хорошие отзывы.

Но все же игроков, которые были недовольны игрой, становилось все больше и больше.

Игра стала более понятной после того, как Чэнь Мо внес необходимые изменения в игру «Оптуојі», поэтому все сейчас ненавидели всего одну вещь: дроп-рейт.

Сейчас все активно обсуждали персонажей «SSR», а точнее их отсутствие!

Каждый день появлялась как минимум одна тема на форуме, в которой игрок делился своей «невероятной» удачей.

«Персонажей редкости «SSR» вообще можно выбить? Мои знакомые потратили кучу денег, но так и не выбили ни одного перса этой редкости!»

«Я уверен в том, что у игры «I am MT» был какой-нибудь триггер на определенное количество прокруток, с помощью которого можно было гарантированно получить редкую карточку, но почему, черт возьми, в этой игре выбить перса редкости «SR» это уже целый грёбаный праздник?»

«Ужасная игра! Я думал, что Чэнь Мо был хорошим разработчиком, но похоже, что я ошибся!»

«Я потратил пять тысяч юаней, но так и не выбил перса редкости «SSR». Чэнь Мо, может ты объяснишь мне, почему я не выбил его?»

«Я хочу прийти в его магазин и лично все высказать ему!»

«Я тоже, давайте поднимем этот пост в топ, чтобы Чэнь Мо прочитал его!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1266611>