Глава 1291.

[Заголовок: Церковь Ятана продает зелья опыта?

Церковь Ятана продаёт зелья опыта за деньги. Зелья 1-го ранга могут принимать игроки ниже 100-го уровня, а зелья 2-го ранга – начиная с 100-го и заканчивая 199-ым уровнем. Зелья 3-го ранга можно принимать с 200-го по 299-ый уровни. Все они предоставляют 700% дополнительного опыта и складываются с другими благословлениями по увеличению опыта. Цена составляет 80 долларов США за штуку, плюс налог. Рассрочка платежа не предусмотрена].

Пост на известном форуме тут же привлек внимание общественности. Естественно, реакция была скептической.

– Продажа зелий опыта? Ещё и за наличные?

– Понятно, понятно. Теперь всякий бред постят не только по вечерам, но ещё и по утрам.

– Автор – кретин.

Чтобы играть в «Satisfy», требовалась капсула и внесение фиксированной ежемесячной платы. Стоимость капсулы варьировалась от десяти тысяч долларов до нескольких сотен. Ежемесячная плата составляла триста долларов, что делало «Satisfy» довольно дорогой игрой. Но теперь разработчики решили внедрить ещё и платные товары?

S.A. Group не стала бы высасывать деньги из игроков, если только её руководство не сошло с ума. Да и в целом, современные игры уже давно не предполагали существования платных предметов. Причина тому заключалась в том, что, находясь под влиянием «Satisfy», позиции мобильных и прочих онлайн игр ослабли. Чтобы выжить, им пришлось прекратить продавать платные товары. И в этой ситуации монополизировавшая рынок S.A. Group начала выпускать платные товары? Сможет ли S.A. Group справиться с последствиями, если в их адрес начнёт поступать критика и цена акций резко упадет?

[Заголовок: Платные зелья действительно существуют (скриншоты).

Содержание: Зелье роста для начинающих авантюристов, Зелье роста для авантюристов среднего ранга, Зелье роста для опытных авантюристов.]

– …

– …

– … Вымогательская S.A. Group всё-таки перешла черту.

– Ребята, которые зарабатывают на капсулах и рекламе, взялись ещё и за платные товары? Их жажда денег превосходит воображение.

– Мы должны бойкотировать такое решение. Каждый наверняка испытал нечто подобное в мобильных играх. Как только начнут появляться платные предметы, рынок выйдет из-под контроля. Если так будет продолжаться, даже камни улучшения будут продаваться за наличные.

– Цена на камни улучшения растёт уже много лет. Буду очень признателен, если их можно будет купить за валюту.

– С ума сошёл? Ты забыл, сколько денег мы тратим на эту игру? Зачем нам отдавать дополнительные деньги, если мы и так вносим ежемесячную плату?

– S.A. Group никого не заставляет ничего покупать. Не хочешь – не делай этого.

– Да, действительно. Ничего не покупайте. Нам больше достанется.

– Мы – клиенты, которые платят ровно столько, сколько запрашивает S.A. Group. Клиенты! Мы имеем право критиковать S.A. Group, если та выпустила зелья опыта без какого-либо предварительного уведомления, причинив прямой или косвенный ущерб тем, кто всерьёз относился к игре! Давайте будем вместе бойкотировать их!

– Как только в расчётах появятся наличные, мы будем полностью исключены из конкуренции обладателями кредитных карт! Категорически против наличных денег!

– Игроки уже совершают много личных транзакций. Тем более, они продают зелья опыта с ограничением по 299-ый уровень. При чем здесь обладатели кредитных карт? Скорее, это помощь для начинающих игроков.

– Правильно!

– Нет, если продажи за наличные будут высокими, то в будущем добавится больше предметов. Вы не понимаете серьезности ситуации…

– Мы не сможем остановить S.A. Group, даже если продолжим спорить ещё полгода. Что мы можем сделать? Бросить игру? И что тогда? Будете сидеть перед компьютером и пялиться в монитор? Хм-м? Вы не бросите «Satisfy». Поздравляем, вы заложники S.A. Group.

S.A. Group смогла справиться с публичной критикой. Цена акций не упала, а, наоборот, выросла. Также люди знали, что игроки, однажды познавшие виртуальную реальность, больше не смогут вернуться к онлайн- и тем более мобильным играм. Кроме того, стало понятно, что зелья опыта привлекут новых пользователей, а потому рост цен на их акции был вполне себе естественным.

И вот, в разгар этой суматохи председатель Лим Челхо провел пресс-конференцию, в ходе которой ответил на вопросы восьмисот репортёров со всего мира.

– Прежде всего, я неоднократно повторял, что мы не участвуем в изменении контента игры. Разработчики всего лишь создали систему и миропорядок «Satisfy». Все изменения, произошедшие с момента открытия, являются результатом действий игроков и Морфиуса.

– Вы имеете в виду, что это касается и зелий опыта? Платные элементы добавила не S.A. Group, а Морфиус и… сами игроки?

– Всё верно. Выбор и действия игроков сильно ослабили Церковь Ятана, из-за чего приток новых игроков в Церковь Ятана с каждым днем уменьшался, – если точнее, это было результатом выбора и действий Грида, но председатель Лим Челхо этого не сказал, – Более того, Церковь Ребекки – главный соперник Церкви Ятана, и с каждым днём он становится только сильнее. На лицо все признаки того, что грядет полный крах Церкви Ятана.

Последнее также было результатом действий Грида, но председатель Челхо и об этом промолчал.

– Тем не менее, у Церкви Ятана всё ещё есть определённая роль. Здесь нет проблемы баланса, так как это в значительной степени обогатит религиозную обстановку в церкви, служащей одному из абсолютных богов.

Затем председатель вывел на экран данные. На голографическом экране всплыли изображения и подробности выпущенных в оборот зелий.

– Как видите, условия для получения зелий ограничены «последователями Ятана». Это свидетельствует о новом контенте для привлечения новых игроков в Церковь Ятана. Морфиус сделал это исключительно для сохранения баланса «Satisfy».

– Тогда зачем продавать их за наличные? Причина, по которой люди подозревают, что S.A. Group вмешалась в эту ситуацию, заключается в том, что товар является платным. Прибыль, которую получит S.A. Group, слишком велика, чтобы люди говорили, будто это просто ради баланса.

– «Satisfy» работает как единый сервер с открытой системой. Стоимость сервера просто астрономическая. Чтобы покрывать расходы, наши продажи должны поддерживаться выше определенного уровня. Похоже, Морфиус принял это во внимание.

– Свалить всё на искусственный интеллект… как удобно, – саркастично подметил кто-то из репортёров, однако никто высказывать свои претензии открыто не стал. Всё-таки большинство репортеров положительно восприняли нововведение. Шаткое положение Церкви Ятана, враждебно настроенной ко всем силам на Западном Континенте, стало одной из причин снижения интереса к игре. Возрождение и успех Церкви Ятана принесли бы игрокам новые вызовы и, как следствие, новый контент.

– Однако сможет ли Церковь Ятана возродиться только потому, что появится больше игроков среднего уровня? Это игра, в которой неоднократно доказывалось, что один сильный человек намного ценнее тысяч обычных людей. Думаете, Церкви Ятана удастся вернуть себе прежнее положение, просто увеличив численность? – спросил старший репортер из крупнейших СМИ США, на что председатель Челхо улыбнулся и ответил:

– Конечно, в ближайшее время никаких перемен не произойдет. Для начала нужно посеять семена. Кроме того, продажа зелий – не единственная часть в усилении Церкви Ятана. Она обязательно возродится.

Церковь Ятана развивалась путем призыва великих демонов или похищения девственниц с последующим принесением их в жертву. Поскольку это была организация, которая похищала так называемых НПС-жителей 1-го и 2-го ранга, она была более эффективной, когда дело касалось количества, а не качества. Масштабное присоединение новых фанатиков ускорило бы её развитие.

Кроме того, многие этого не знали, но за Церковью Ятана стоял великий демон конфликта, Аморакт. Он был одним из немногих великих демонов, способных сражаться против Баала, 1-го Великого Демона. Церковь Ятана обладала поистине взрывным потенциалом.

– Что ж, с нетерпением ждём ближайших изменений, – улыбнулся старший репортер, после чего сделал многозначительное выражение лица и добавил, – Но его грядущие нововведения также будут приниматься, исходя из решений Морфиуса, можно ли рассчитывать на подобные вещи и для других игроков? Если силы Церкви Ятана выйдут из-под контроля, начнёт ли продавать зелья Церковь Ребекки?

Это определенно был важный вопрос. Игроки не хотели внезапных обновлений, поскольку это лишало их возможности подготовиться.

– Верно, – кивнул председатель, – Однако я не думаю, что они будут продавать те же товары. Учитывая характер Морфиуса, каждая фракция будет продавать характерные для неё предметы.

Лим Челхо и сам не знал, какие новые товары появятся в будущем, и как будет поддерживаться баланс сил. Обычный человек был бы озадачен, но, основываясь на «личности» Морфиуса, у председателя уже были определенные догадки.

«После Церкви Ятана возродятся Церковь Иудара и Церковь Доминиона».

Церковь Ребекки собрала слишком много верующих. 80% религиозных деятелей принадлежали именно к её числу. Вдобавок было слишком много игроков без религии, которые просто поддерживали дружеские отношения с Церковью Ребекки. Одним из таких людей был Грид. Председатель Лим Челхо предсказал, что баланс религий может изменить саму структуру власти.

«Рано или поздно появятся новые влиятельные боги».

Божественность происходила из веры. В ближайшем будущем должно было появиться больше богов, предоставляющих задания или открывающие определённые истории. Например, Ребекка, Богиня Света.

«Хм-м…», – задумался председатель, кое-чем обеспокоившись.

А причиной тому была статуя Грида на Бехенском Архипелаге, о которой он внезапно вспомнил.

«Своя собственная религия… Нет, это невозможно».

В то же время в доме Шин Янгу.

– Конечно, почему бы не прикрыться искусственным интеллектом и не заработать ещё больше денег? Уф-ф… – покачал головой Янгу, отдыхавший после выхода из игры. Только что он закончил смотреть прямую трансляцию пресс-конференции. Впрочем, его негодование было направлено исключительно на возможность получить зелья опыта, но никак не на их платность.

Он столько трудился для того, чтобы остальные теперь могли с комфортом поднять свой уровень?

Впрочем, это касалось не только его. Остальные топ-игроки тоже чувствовали себя обделенными. Правда… так или иначе, реальное повышение уровня начиналось только со второй половины 300-ых уровней. Кроме того, быстрый рост новых игроков всегда приветствовался. Чем больше было игроков, тем успешнее становилась игра, и тем более мощным становился авторитет топ-игроков.

«В любом случае, это будет интересно».

http://tl.rulate.ru/book/96837/1326552