

Восточный путь

Андрей Письменный

РАЗРАБОТЧИКИ ММО БЕРУТ ТОРГОВЛЮ ВИРТУАЛЬНЫМИ ЦЕННОСТЯМИ В СВОИ РУКИ

К бумаге, пороху и компасу, которыми осчастливили цивилизацию древние китайцы, нынешние представители нации прирожденных изобретателей добавили легальный real money trading. На хребте RMT держится новая модель распространения игр, которую российская игровая индустрия уже окрестила «условно бесплатной». За «условностью» скрывается нехитрая идея продавать игрокам виртуальные услуги и ценности за реальные деньги.

И правда, раз уж дельцов, торгующих игровым добром за обычную валюту, не остановить, так почему бы разработчикам самим не заняться этим бизнесом? Возможности фермеров и перекупщиков в этом случае просто несравнимы с тем, что могут предложить хозяева игры. Генеральный директор компании «Нивал Онлайн» Сергей Орловский на апрельской Конференции разработчиков игр просто-таки пел хвалебную песнь этой популярной в Юго-Восточной Азии схеме. «Если у нас будет пять миллионов игроков, и каждый потратит по три-четыре доллара...» — говорил Орловский, и в его голосе слышалось нескрываемое предвкушение.

До сих пор доминирующей моделью распространения крупномасштабных многопользовательских игр оставалась подписка. Эта традиция зародилась во времена Ultima Online, когда пользователь, купив коробку с игрой и начальным бесплатным периодом, затем платил за доступ к игровым серверам десять-пятнадцать дол-

МНЕНИЕ

Новоиспеченные игроки, решившие познакомиться с жанром MMORPG, скорее всего выберут более продвинутые в техническом плане игры или игры, не требующие абонентской платы. Клиентские игровые проекты на основе этой модели в России в последние время становятся очень популярными.

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ,
«Нивал Онлайн»

ларов в месяц. Игроки же при этом рассчитывают на изначально равные условия. Главный фактор, от которого зависит успех в виртуальном мире, действующем по такому принципу, — это количество времени, потраченного на достижение игровых целей. Почти все популярные западные ММО использовали подписную модель практически без изменений.

«Условно бесплатная» модель ставит эту схему с ног на голову. Сама игра в основанной на ней ММО не стоит пользователю ни гроша. Владельцы серверов зарабатывают на торговле игровыми ценностями, а поскольку популярность бесплатных игр заведомо выше, они получают прибыль даже в том случае, если заметная доля игроков платит меньше средней абонентской платы. Впрочем, бесплатный сыр просто так на дороге не валяется. Минусы этого подхода для игроков тоже очевидны: создатели игры, скорее всего, будут так или иначе подталкивать пользователей к покупке виртуального имущества или услуг, и порой весьма грубыми методами.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ АЗАРТ

Если в случае с порохом китайцы изобрели его формулу, но не додумались до смертоносного применения, то с RMT, похоже, все ровным счетом наоборот. Разработчики бесплатных многопользовательских игр на Западе пытались зарабатывать на продаже игровых ценностей еще до того, как подписная модель приобрела популярность. Именно так устроен MUD Archaea Online, продолжающий работать до сих пор. Когда он открылся в 1997 году, возможность приобрести валюту игры за реальные деньги была в новинку.

Другая широко известная попытка легализации торговли виртуальной собственностью несколько лет назад была предпринята компанией Sony Online Entertainment.

В КИТАЕ ИГРА ZT ONLINE БОЛЕЕ ПОПУЛЯРНА, ЧЕМ WORLD OF WARCRAFT



На нескольких серверах Everquest II ввели особые правила, позволяющие продавать игровые ценности за реальные деньги, но не на eBay, а на контролируемом разработчиками игры аукционе. Увы, успех затеи оказался куда менее значительным, чем надеялись «затейники». Эксперимент в Everquest II лишь еще раз подтвердил обоснованность предположения, что западному игроку ближе подписная модель.

Зато в Китае или Южной Корее пользователи онлайн-игр давно привыкли к легальной разновидности торговли виртуальными ценностями за реальные деньги. Распространенность и прибыльность бесплатных игр с RMT в тех краях кажется почти невероятной. Именно эта бизнес-модель приносит больше половины доходов южнокорейской игровой индустрии. Сам же игровой рынок Южной Кореи, по данным Pearl Research, оценивался в миллиард долларов еще два года назад.

Но с тем, что творится в ZT Online, одной из любимых китайских MMO, не сравнится ничто. ZT не просто разрабатывалась с прицелом на торговлю ценностями — она представляет собой крайне аддитивную машину для вытягивания денег из карманов пользователей. Играть в эту игру, ничего не покупая, практически невозможно. Купить за юани в ZT Online можно практически все — от доспехов и оружия до привилегий вроде возможности ускоренного получения опыта.

В сочетании с возможностью сражаться за контроль над территориями в игровом мире, доступной лишь большим группам игроков, эта система приобретает особый смысл. Участвовать в серьезных сражениях без

RMT ПОБЛИЗАРДОВСКИ

Хотя Blizzard не торгует игровыми предметами напрямую, кое-что в World of Warcraft можно достать лишь за реальные деньги. В наборах для карточной игры по мотивам Warcraft изредка встречаются карты с кодом, который можно обменять в WoW на особые питомцев и ездовых животных. Узнать до покупки, какие карты входят в набор, нельзя, поэтому вся надежда только на везение. Впрочем, можно воспользоваться eBay, но это недешево: код для получения призрачного тигра стоит там около тысячи долларов.

покупных вещей вряд ли получится, да и пример «братьев по оружию» должен подталкивать к тому, чтобы регулярно раскошеливаться на обновления. Чтобы остаться конкурентоспособным и выжить, приходится тратить все больше и больше денег.

В любой MMO большую роль играет случай. В ZT Online удача так неприкрыто смешана с деньгами, что напрашивается сравнение с азартными играми. Хозяева игры придумали продавать сундуки, в каждом из которых может оказаться случайный предмет — от чего-то совершенно бесполезного до нужных ресурсов или даже редких вещей. Каждый сундук стоит всего юань, но одного, конечно же, всегда мало. В погоне за удачей игроки открывают сундуки тысячами. Открывший боль-

ше всех за один день получает ценный приз, что вызывает еще больший азарт.

ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

Конечно, ZT Online — случай экстремальный. Порой создатели игр даже сознательно ограничивают количество реальных денег, которые игрок может потратить на виртуальные товары. В финской Habbo Hotel действует правило, не позволяющее тратить на виртуальное имущество больше 30 долларов в месяц. Habbo не является игрой в привычном понимании — это, скорее, графический чат, где каждый может наряжать своего аватара в покупную одежду и обставлять комнаты покупной мебелью. Виртуальные отели пользуются немалой популярностью у подростков, так что ограничения, по-видимому, призваны несколько обезопасить кредитные карты их родителей.

Способы зарабатывать на продаже предметов, не скатываясь к гонке вооружений в стиле ZT Online, тоже есть. К примеру, в популярнейшей китайской игре Maple Story принято торговать не вещами, дающими полезный бонус, а всевозможными декоративными предметами вроде нестандартных шапочек. Как ни странно, это работает, и неплохо. Впрочем, куда чаще можно встретить промежуточный вариант, реализованный, к примеру, в Ragnarok Online. Эта корейская игра доступна и в России, причем помимо пиратских серверов есть и открывшийся два года назад официальный. Поначалу держатели серверов попытались внедрить подписную модель, однако вскоре отказались от нее в пользу торговли бонусами.

Вещи, продаваемые в Ragnarok Online за реальные деньги, делятся на три категории: временные или единоразовые бонусы; ценные предметы, которые можно добыть и без капиталовложений; и разного рода украшения для персонажа. Большинство продаваемых в Ragnarok Online вещей, разумеется, пригодятся для ускорения продвижения по игре, но ни одну из них нельзя назвать жизненно необходимой. Даже покупая их регулярно, игроку трудно потратить так уж много денег.

Впрочем, обходной путь находится и здесь. Легализация торговли игровыми ценностями за реальные деньги не приводит к исчезновению вторичного рынка. Он непременно появляется, если приобретенные бонусы можно каким-либо образом передавать от игрока к игроку. В Ragnarok Online это тоже произошло. Рядом с внутриигровыми магазинами, обменивающими покупаемые за рубли очки на различные предметы, можно нередко встретить игроков, предлагающих купить у них те же предметы, но уже за игровую валюту. То есть поменять рубли на виртуальные деньги оказывается не так уж трудно, даже не нарушая игровых правил и не обращаясь к услугам золотофермеров, которых, кстати, в Ragnarok Online пруд пруди.

Еще более интересная система сложилась на популярном российском сервере MOTR Online. Ежемесячную подписку разрешено оплачивать не только настоящими, но и игровыми деньгами. Владелец сервера получает прибыль в любом случае. Хитрость в том, что, пока одни пользователи за игровые деньги покупают «премиум-сервис», другие за реальные деньги приобретают игровую валюту, но не у владельцев сервера, а у игроков, которые хотят оплатить подписку теми самыми игровыми



ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДЬ В RAGNAROK ONLINE

деньгами. То есть, по сути, одни игроки оплачивают другим «премиум», взамен получая от тех игровую валюту. Делается это при помощи специального аукциона, где желающие приобрести «премиум» за игровые деньги выставляют на продажу зени Ragnarok Online.

Это во многом напоминает обмен игровой валюты на коды с карт пополнения игрового времени, который практикуют некоторые пользователи подписных игр. На такой вид вторичного рынка владельцы игровых серверов зачастую смотрят сквозь пальцы или даже вовсе признают его легальным, как произошло в случае EVE

ДЕНЕЖНАЯ ЭНТРОПИЯ

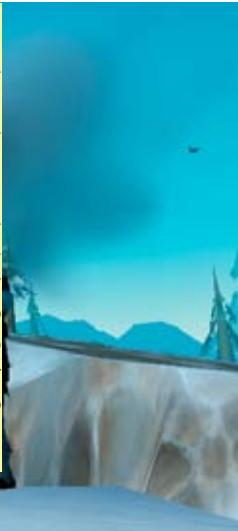
У игры Entropia Universe, разработанной шведской компанией Mindark, лишь одно, но очень важное отличие от обычной MMO. Ее валюта свободно конвертируется в доллары и обратно. В результате получается странный гибрид Second Life, имеющей экономику, основанную на сходных принципах, и традиционной многопользовательской игры со всеми ее характерными атрибутами. «Энтропию» нельзя назвать сверхпопулярной (100 тысяч активных игроков — это совсем немного по сравнению с 11 миллионами World of Warcraft), что не мешает ей то и дело давать любопытные поводы для сетевых пересудов. В этом году Entropia снова попала в книгу рекордов Гиннеса (в игре была заключена сделка на сто тысяч вполне реальных долларов), а недавно стало известно, что налоговая служба Швеции начала облагать налогом некоторые предприятия в Entropia Universe — вероятно, это первый случай «виртуального» налогообложения.

В мае 2007 года Mindark продала пять эксклюзивных лицензий на ведение банковской деятельности в «Энтропии». Одна из них досталась знаменитой Аньше Чанг, сделавшей состояние на торговле объектами и землей в Second Life, другую лицензию получил известный в Entropia Universe «магнат» Джон Джейкобс по прозвищу NEVERDIE, а еще одну приобрела российская платежная служба Moneta.ru. Лицензия обошлась ей в 99 тысяч долларов. Банк Moneta.ru в Entropia Universe заработал через четыре месяца в городе под названием Твин Пикс. Софт, предоставленный Mindark, обеспечивает круглосуточную работу виртуального банка, но полная автоматизация пока недостижима. «Так как экономика в игре очень динамичная и все меняется быстрее, чем в реальной жизни, банк требует постоянного внимания», — объясняет Юрий Ефремов из Moneta.ru.



Главная услуга, которую в данный момент могут оказывать банки в Entropia Universe, — предоставление краткосрочных кредитов под залог. Этого, конечно, мало, но без участия разработчиков расширить функциональность банка невозможно, а Mindark сейчас не до того: компания готовится перевести «Энтропию» на новый движок, лицензированный у Crytek. «Мы ожидали большего от разработчиков игры в плане развития банковской системы, — сетует Юрий Ефремов. — Но к сожалению, все дальнейшие переговоры перенесены на следующий год, когда будет запущена новая версия игры». Впрочем, в компании надеются, что в конце концов достигнут целей, ради которых приобретали лицензию, тем более что открытие отдельного банка в «Энтропии» — лишь начало. Планы Moneta.ru в области MMO гораздо шире. ■

Кто знает, быть может, именно таким странным путем RMT обретет популярность на Западе. В том, что многие игроки готовы платить деньги даже за безделушки, можно убедиться уже сейчас, причем даже на примере World of Warcraft — по-прежнему самой популярной игры с подписной моделью. Недавно Blizzard объявил, что каждый игрок, который приведет в игру нового подписчика, получит уникальное ездовое животное — зебру. Зебра скачет ничуть не быстрее имеющейся у большинства персонажей лошади, но ради одних только полосок многие готовы потратить 20 долларов на вторую коробку с дистрибутивом. Страшно подумать, что может случиться, открой Blizzard официальный магазинчик со всякими виртуальными побрякушками. ■



Online. Но для игроков он неудобен — слишком велик риск нарваться на мошенника. Аукцион MOTR Online хоть и трудноват для понимания, зато с ним торговля куда проще и безопаснее. Есть у него и другие любопытные свойства. К примеру, тут не удастся скупить слишком много игровой валюты — чем больше выкупается лотов, тем быстрее растут цены. Особенно хороша эта система с экономической точки зрения. Устроенный таким образом аукцион не приносит в игру новых денег (как приносила бы простая продажа игровой валюты администрацией), а значит, не может способствовать росту денежной массы в игре.

■ ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЕЗДОВУЮ ЗЕБРУ, ПРИДЕТСЯ ПОТРАТИТЬ ДВАДЦАТЬ ДОЛЛАРОВ НА НОВУЮ КОРОБКУ WORLD OF WARCRAFT

ПОЛЦАРСТВА ЗА КОНЯ

Способов сделать бизнес-модель честнее с точки зрения игроков существует множество, но моральные проблемы редко имеют однозначное решение. У кажущейся правильности подписной модели тоже имеются недостатки. Торговля виртуальными ценностями при всех своих минусах позволяет сделать игру бесплатной, и это

важно само по себе. Человек, переставший платить за подписку, автоматически лишается привычной возможности общаться с товарищами по игре, если не успел связаться с ними за ее рамками. В бесплатную же игру можно вернуться в любой момент.

Разработчики, впрочем, редко рассматривают разницу между «западной» и «восточной» моделями оплаты с точки зрения пользы для игроков. Их, разумеется, больше интересует собственная выгода и возможность пробиться на уже довольно плотно занятый рынок. Если подписным играм вроде World of Warcraft очень тяжело уживаться друг с другом, и одна из них обязательно будет доминировать на рынке, то бесплатные вполне способны сосуществовать. «Не вижу причин, почему люди не могут играть в WoW и переключаться на что-то бесплатное, чтобы получать новые ощущения», — говорит президент компании ZeniMax Online, работающей в сотрудничестве с Bethesda Game Studios над пока не объявленным онлайн-проектом.

Возможность внедрения RMT все сильнее привлекает западных разработчиков. Компания Microsoft использует похожую систему даже в однопользовательских играх. Через Xbox Live Marketplace пользователи могут приобрести разного рода дополнения к играм. Одним из первых товаров стала броня для лошади из игры The Elder Scrolls IV: Oblivion, стоящая около двух долларов США. Покупается она вовсе не для красоты, а для упрощения игры — в такой броне конь будет куда более защищен. Не отказалась от возможности заработать несколько лишних долларов и Electronic Arts. В игре Battlefield: Bad Company за реальные деньги продаются дополнительные виды оружия, а в Tiger Woods PGA Tour 2007 микротранзакции открывают путь к тем возможностям, которые в обычном режиме появляются лишь по мере прохождения игры.

Такие эксперименты неизбежно вызывают упреки игроков в адрес издателей, но то, что эксперименты еще не свернули, свидетельствует об их успешности.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ТЯЖБЫ

АНТонио Эрнандес против IGE

Американец Антонио Эрнандес в ноябре прошлого года предъявил иск компании IGE, торгующей виртуальной собственностью. Истец обвинил ее в том, что она мешает пользователям World of Warcraft в полной мере получать удовольствие от игры. Суд встал на сторону Эрнандеса и запретил IGE продавать виртуальную собственность WoW в течение пяти лет. Впрочем, теперь представители компании говорят, что уже не имеют отношения к интернет-магазину ige.com. Тот, однако, продолжает работать по-прежнему.

SHANDA ПРОТИВ ЧЖАНА

Компании Shanda, разработавшей китайскую MMORPG World of Legend, пришлось заплатить около 680 долларов игроку по фамилии Чжан. С его учетной записи изъяли и не вернули шесть виртуальных предметов общей стоимостью около 205 долларов. Случилось это в ходе полицейской операции по расследованию воровства игровых вещей. Чжан остался неудовлетворен решением суда и решил предъявить фирме более крупный иск. Как сейчас идут дела у борца за справедливость, увы, неизвестно.

PERFECT WORLD ПРОТИВ РАЗРАБОТЧИКОВ БОТОВ

В октябре 2007 года китайская полиция арестовала трех программистов, писавших плагины для игры Perfect World. Можно предположить, что они

создавали ботов, способных общаться с сервером напрямую, что и позволило выдвинуть против них обвинения в хакерстве.

SULAKE CORPORATION ПРОТИВ ПОДРОСТКА

Голландский подросток был арестован за кражу виртуальной мебели пользователей онлайн-вселенной Habbo Hotel. Игровой валюты в ней нет, но Sulake, владелец Habbo Hotel, продает «монетки» по 20 центов, на которые игроки могут приобрести мебель для своей комнаты в гигантском отеле. Суммарная стоимость похищенной мебели составила около четырех тысяч евро.

EROS ПРОТИВ VOLKOV CATTENEO

Здесь мы видим несколько иную ситуацию: в марте текущего года наконец-то разрешился судебный спор между пользователями онлайн-мира Second Life Stroker Serpentine и Volkov Catteneo (настоящие имена — Кевин Альдерман и Роберт Лезервуд). Альдерман обвинял Лезервуда в копировании и продаже виртуальной порнопродукции, модели которой он позаимствовал из магазина Альдермана Eros. Суд постановил, что Volkov Catteneo должен подписать соглашение с обещанием больше не копировать модели, созданные Stroker Serpentine.

Михаил Карпов