**Call of Duty: WWII – COD Points появятся на следующей неделе.**

COD поинты, валюта для доната, которая присутствовала в каждой игре Call of Duty уже несколько последних лет, будет введена и в Call of Duty: WWII начиная со следующей недели.

Как это обычно и бывает со всеми играми Call of Duty, издатели не запускают магазин доната до тех пор, пока не решатся все проблемы с полноценным запуском игры. Call of Duty: WWII, не отставая от своих предыдущих собратьев, тоже имела небольшие проблемы с сервером, но, похоже, буря миновала, и релиз COD поинтов пройдет уже на следующей неделе.

Во всей линейке игр эта валюта покупалась за реальные деньги. В Call of Duty: WWII за нее можно купить кейс Rare Supply Drops. Однако донат – это не единственная возможность приобрести вещи: Rare Supply Drops можно заработать за выполнение заказов или контрактов, а также просто получить по ходу игры.

Сайт поддержки Activision подтвердил, что COD поинты будут введены со вторника 14 ноября с 9:00 по тихоокеанскому времени. Если вы делали предзаказ игры, то 1100 поинтов вам достанутся бесплатно.

Бесплатные поинты появятся в игре сразу же после открытия магазина доната. На данный момент в Supply Drops нет никакого оружия, которое меняет статы и дает превосходство, но положение дел может измениться в любой момент.

Обменный курс и цены на покупку поинтов еще неизвестны.

**Финансовый отчет Capcom: динамика продаж**

Финансовый отчет Capcom за первую половину финансового года (заканчивается в марте 2018 года) показывает, что крупные релизы компании за этот промежуток времени весьма неплохо окупаются. По отчету, который сплошь пестрит графиками и таблицами, можно проследить динамику продаж Capcom за год, и, надо сказать, выглядят они довольно солидно.

Например, Resident Evil 7 превысил показатели продаж в 4 миллиона копий. Корпорация планировала достичь этой отметки гораздо раньше, но продажи растянулись на длительный срок. Ранее было известно о четырех миллионах продаж, но на данный момент эта цифра уже больше, что является внушительным показателем.

Часть дохода, естественно, можно смело приписать к популярности линейки игр, но свою роль сыграла и агрессивная рекламная кампания.

Между тем, Marvel vs Capcom Infinite достиг отметки в 900 000 копий. С одной стороны, все начиналось достаточно вяло: игра на старте не смогла пробиться в десятку лучших в Великобритании, поэтому пришлось снижать цены на продукт. Несмотря на начальные трудности, проект наверстал упущенное.

Остальная часть отчета не так интересна, но стоит отметить, что франшиза Monster Hunter, а так же ее различные версии в виде мобильных приложений и аркад, доступных в Японии, развивается достаточно бойко. Похоже, что Monster Hunter XX на Switch, который был выпущен только в Японии, довольно конкурентоспособная игра.

Релиз Monster Hunter World, запланированный на январь 2018 года, обещает быть довольно крупным проектом для Capcom.

**Продажи и рейтинг Call of Duty: WWII за первые три дня**

Представители Activision объявили о доходе в более чем 500 миллионов долларов за первые три дня продаж Call of Duty: WWII. Если сравнивать с другими цифрами и верить ориентировочным оценкам компании, эта сумма превышает премьерный кассовый сбор от фильмов «Тор: Рагнарек» и «Чудо-женщина» вместе взятых.

На PlayStation 4 шутер Call of Duty: WWII установил рекорд как самая продаваемая цифровая игра по итогам премьерного дня, если учитывать количество проданных копий.

Захватывающая сюжетная линия, одиночный режим и многопользовательская игра, криповые нацистские зомби – лишь небольшой список того, что привлекло игроков из разных уголков мира, присоединившихся к войне в Call of Duty.

«Мы бросили зов геймерам, чтобы они снова собрались в боевые отряды, и те ответили на клич самым массовым участием, если сравнивать с другими нашими проектами на текущем поколении консолей и ПК», – заявил Эрик Хиршберг, генеральный директор Activision. – «Call of Duty: WWII возвращает франшизу к истокам, и результаты этого просто невероятны: в два раза более высокие продажи за первый уик-энд по сравнению с прошлым годом, а также рекорд цифровых премьерных продаж на PlayStation 4».

Данные основаны на розничных и цифровых продажах, а также отчетных цифрах сборов кинолент за первые три дня с момента выхода. Данные взяты из публично доступных источников, статистики розничных сетей и собственных оценок компании Activision.