

Помимо самого сюжетного режима, многие другие аспекты Ocean Stronghold удивили Чэнь Ша.

Например, чувствительность рук во время сражений!

Чэнь Ша был элитным геймером в играх FPS и обладал превосходными навыками. Он был чрезвычайно искусен в таких техниках, как залповый огонь и слежение за целью.

Проще говоря, у него были отличные навыки стрельбы. Это означало, что он возлагал большие надежды на чувствительность рук в играх FPS.

Игровой опыт для FPS игр в основном сосредоточен на чувствительности рук игры.

Когда он пробовал пулевое отверстие, Чэнь Ша был немного шокирован тем, как далеко производители игр зашли, чтобы усовершенствовать игру. Пулевое отверстие почти достигло уровня, на котором находился Counter Strike.

Однако то, что делало пулевое отверстие, в основном повторяло Counter Strike.

Это было совершенно нормально. Counter Strike оказалась самой близкой к совершенству игрой FPS в последние годы. По сравнению с другими играми, представленными на отечественном рынке, он был практически непобедим.

Все не пошло бы наперекосяк, если бы продюсеры из всех сил старались воспроизвести чувствительность рук в Counter Strike.

Однако проблема лежала именно здесь. Независимо от того, насколько тщательно они пытались воспроизвести игру, не было никакого способа превзойти саму оригинальную игру.

Пулевое отверстие попыталось воспроизвести чувствительность руки Counter Strike. Однако им было трудно достичь той высоты, на которой находился Counter Strike, из-за некоторых несовершенств и недостатков.

Несмотря на то, что Чэнь Ша предложил несколько поправок, чтобы улучшить игровой опыт Bullet Hole, даже он не мог указать, в чем заключались незначительные различия между этими двумя играми!

Само понятие «интуиция» трудно поддавалось количественной оценке. Иногда можно было бы знать, что проблема существует, но было бы трудно определить, какие поправки необходимы.

Океанская Твердыня, с другой стороны, пошла совершенно другим путем!

Чэнь Ша знал это с того момента, как он испытал режим истории.

Чувствительность рук в игре сильно отличалась от Counter Strike!

Например, стрельба была гораздо более стабильной в океанском оплоте. Паттерны отдачи его орудий были намного проще, посадка выстрела в голову была намного проще, и меньше времени требовалось, чтобы переключить оружие и открыть прицел...

Первым впечатлением Чэнь Ша было то, что игра была очень приятной!

Counter Strike была игрой FPS, которая требовала высокого уровня концентрации и обладала сложными техниками. Между тем, Ocean Stronghold значительно сократил кривую обучения в

игре, чтобы сделать стрелялки намного проще и приятнее!

Если бы Чэнь Ша испытал чувствительность рук игры во время боевого режима, у него могла бы развиваться небольшая неприязнь к игре.

Сокращение кривой обучения игре было ужасной новостью для таких игроков, как он, которые потратили годы на освоение Counter Strike и посвятили много времени совершенствованию своих методов в игре.

Тем не менее, Чэнь Ша испытывал режим истории игры.

Более низкие требования к стрельбе значительно улучшили игровой процесс в сюжетном режиме. Чэнь Ша чувствовал, что опыт был гладким, как шелк, и ему было трудно оторваться от игры!

Хотя сюжетный режим ограничивал количество пуль главного героя, Чэнь Ша прекрасно провел время, сражаясь с волнами зомби с помощью своих навыков переключения оружия и стрельбы. Главной причиной этого было то, что Ocean Stronghold значительно снизил сложность игры. Это сделало игровой опыт намного более удовлетворительным!

Потратив несколько часов на завершение сюжетного режима, Чэнь ша с удивлением понял, что привык к управлению игрой с более низкой сложностью. Он полностью избавился от своей неприязни к уровню сложности управления игрой!

Это заставило его почувствовать, что переключение оружия изначально должно быть таким быстрым, а противодействие откатам должно быть таким легким!

Более того, Чэнь Ша понял, что большое количество контента во время сражений в режиме истории, казалось, готовило игроков к боевым режимам!

Например, в одном из препятствий в режиме истории был босс, который мог стать полупрозрачным. Это соответствовало режиму привидения, который был одним из вариантов боевого режима.

Зомби в сюжетном режиме стали частью игрового процесса в биохимическом режиме.

Более того, главный герой в сюжетном режиме мог захватить и использовать современное огнестрельное оружие у разных наемников после победы над ними.

Это огнестрельное оружие можно было получить в боевых условиях, приобретая его непосредственно или каким-либо другим способом. Это означало, что режим истории позволял игрокам заранее использовать это продвинутое огнестрельное оружие!

Режим истории стал самым подходящим каналом, который помог Чэнь Ша плавно перейти от Counter Strike к Ocean Stronghold!

Чэнь Ша посмотрел на часы. Он начал играть в режиме истории в Ocean Stronghold во второй половине дня и провел пять часов, завершая его.

Хотя продолжительность сюжетного режима была небольшой и намного короче, чем в других зарубежных играх Triple-A, в нем был полный эмоциональный процесс, который адекватно управлял эмоциями игроков.

Чэнь Ша быстро открыл свой групповой чат и отправил ссылку на скачивание Ocean Stronghold на официальном сайте дистрибутива игры.

— Эта игра слишком невероятна! Быстро, приходите и попробуйте!”

Люди в групповом чате были немного удивлены. Это было необычно для Чэнь Ша-быть настолько взволнованным игрой, которую он рекомендовал.

Неужели он сделал это ради комиссионных?

Однако это не объясняло его волнения.

Это не было похоже на то, что Чэнь Ша никогда раньше не получал комиссионных за продвижение игры. За это ему платили довольно часто. Однако обычно он не был так взволнован, когда публиковал игру. В групповом чате он мог послать лишь поверхностное сообщение, Вот и все.

Например, когда он призвал участников группового чата принять участие в тестировании Bullet Hole, он просто сказал им, что это была возможность заработать деньги, и вообще не хвалил игру.

Чэнь Ша был человеком с большими ожиданиями. Он чувствовал, что пулевое отверстие-хорошая игра, и это была просто хорошая игра. Поэтому он просто хотел рекомендовать тестирование игры Bullet Hole как возможность трудоустройства и не прилагал много усилий для продвижения игры.

Его отношение на этот раз было немного запутанным!

Может ли это быть...?

— Брат Чэнь, твой аккаунт взломали?- спросил кто-то в группе.

Чэнь Ша потерял дар речи.

Что это было? Взломали? Почему обычно равнодушный человек не может порекомендовать игру со страстью?

“Я не взломан! Это действительно особенная игра. Вы, ребята, можете проверить это. В любом случае это бесплатно.- Терпеливо объяснил Чэнь Ша.

— А что в нем особенного? Это лучше, чем Counter Strike?- спросили некоторые любопытные умы.

Чэнь Ша задумался на некоторое время, прежде чем ответить: “Ну... я не знаю, как это объяснить. Это очень особенная игра. Среди игр FPS, содержащих сюжетные режимы, его боевой опыт является лучшим. Среди игр FPS, которые включают в себя боевые режимы, его сюжетный сюжет является лучшим. Несмотря на то, что его покупаемый контент довольно смешон, он заставляет людей чувствовать, что он недорогой и по разумной цене...”

Те, кто был в групповом чате, были озадачены.

— Пффф!”

“Какого черта?”

— Брат Чэнь сегодня пьян?”

“Это так смешно. Лучший боевой опыт среди игр с сюжетом и лучший сюжетный сюжет среди боевых игр!”

“Окей. Я собираюсь уйти с работы. Я попробую это после работы!”

“Есть ли кто-нибудь, кто хочет играть в специальные режимы в игре вместе? Я хочу попробовать их биохимический режим и режим привидений. Кто-нибудь хочет присоединиться ко мне?— Чэнь Ша набрал в групповом чате.

Не похоже, чтобы Чэнь Ша хотел воспользоваться своими друзьями.

Главное было то, что в океанской крепости было слишком мало игроков. В сети одновременно находилось не более десятка игроков. Он не мог найти других игроков для специальных режимов, используя внутриигровую систему подбора игроков!

Он мог создать свою собственную группу, только пригласив людей в групповой чат.

Очень быстро игроки в групповом чате начали с энтузиазмом говорить о Ocean Stronghold.

Все они были потрясены, обнаружив, что, кроме ужасного названия, все остальные аспекты игры были довольно хорошо продуманы.

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3190193>