

После официального релиза продажи «PUBG» неуклонно росли.

На этот раз отечественная и зарубежная версии игры по-прежнему продавались почти одновременно, и данные о продажах напрямую учитывали все продажи.

В первый день было продано шестьдесят одна тысяча с чем-то копий игры, а на следующий день было продано тридцать тысяч.

Конечно, такой объем продаж не казался особо большим, а если еще учесть данные предыдущего мира Чэнь Мо, где за меньше чем год было продано около пятидесяти миллионов копий игры...

Но в конце концов, в этом мире «PUBG» - это виртуальная игра. Лишь немногие люди могли позволить себе виртуальную капсулу и к тому же были готовы платить за виртуальные игры такие деньги, к тому же за игру, о которой многим было еще мало что известно.

Виртуальная версия «PUBG» была в десять раз дороже ее ПК-версии, поэтому, основываясь только на этом значении, доход Чен Мо будет даже выше, чем у «Bluehole» из его предыдущего мира.

Кроме того, он еще не брал в расчет доход от виртуальных интернет-кафе.

Сейчас основная масса виртуальных игроков приходила от виртуальных интернет кафе. Для интернет-кафе цена копии «PUBG» была относительно высока, а большинство посетителей виртуальных кафе могли позволить себе не очень многое с точки зрения средств.

К тому же в данный момент времени выходили сразу три значимых игры: «PUBG», «Волчья душа: поле боя» и «Тяжелый штурм 2».

Как только стартовали продажи «PUBG», компания «Императорская династия» и компания «Дзен» не смогли усидеть на месте.

Поскольку эти три игры были прямыми конкурентами, если они дадут игре «PUBG» продаться прямо сейчас, это приведет к опустошению кошельков некоторых игроков, что повлияет на продажи двух других игр.

Это в некоторой степени было похоже на фильмы, где один фильм мог потопить пять других из-за своей невероятной популярности.

Изначально игра «Волчья душа: поле боя» и игра «Тяжелый штурм 2» должны были выйти чуть позже, но под сильным давлением «PUBG» руководители этих двух компаний заставили всех работать сверхурочно.

В продажу они поступят чуть позже, но вот реклама уже работала во всю, и тестеры буквально не вылазили из их игр.

Сотрудники этих двух компаний поголовно работали сверхурочно, но все понимали, что сейчас наступил самый критический этап. В такое время нельзя было отдыхать!

Вскоре была опубликована серия тяжелых новостей...

Игра «Волчья душа: поле боя» и игра «Тяжелый штурм 2» объявили дату бета-теста и дату релиза, игра «Волчья душа: поле боя» выйдет раньше, а игра «Тяжелый штурм 2» выйдет позже.

Но неважно, кто среди них будет первой, а кто второй, в конце концов на рынке уже была «PUBG», которая очень активно продавалась.

----

Четвертого апреля стартовал бета-тест игры «Волчья душа: поле боя».

Пятого апреля стартовал бета-тест игры «Тяжелый штурм 2».

Хотя в их играх присутствовали некоторые незначительные проблемы, они не стали ждать исправления всех проблем. Этим двум компаниям нужно было срочно собрать отзывы от большого числа игроков, прежде чем они смогут внести дальнейшие изменения в игру.

В тоже время популярность «PUBG» росла как на дрожжах.

«Побеждать в этой игре так приятно!»

«Хе-хе, я восхищаюсь Чэнь Мо. Эта игра кажется мне такой приятной и новой, он что, волшебник?»

«Лучше играть в «Волчья душа: поле боя», где все очень быстро развивается и ощущается так круто! В этой игре на поле боя есть все виды современного оружия, так что эта игра намного лучше двух других!»

«Согласен, «Волчья душа: поле боя» - это игра, которая может вдохновить даже вашего кота. Зачем вам обедать после победы?»

«Игроки игры «Тяжелый штурм 2» посмеялись над вашей плохой рекламой. Две слабые игры так и будут гавкать на этого титана. Будущее за игрой «Тяжелый штурм 2»!»

«Игра «Тяжелый штурм 2» - это не что иное, как попытка в перенятие европейского опыта».

«Почему ты пишешь такое? Это первый шутер от первого лица в стране. Ты, братан, поколение фаст-фуда, только и знаешь, как пердеть!»

Три фанатские группы столкнулись, и эта битва не стихала до сих пор.

Если две игры соревновались друг с другом, то это было нормально, это не более чем попытка давления друг на друга, но теперь, когда три игры соревновались друг с другом, все мгновенно стало слишком хаотичным.

Довольно большое количество троллей участвовало в этой войне, но еще больше людей просто наблюдало за ходом баталий, словно за лучшим в мире спектаклем.

И можно сказать, что самый сильный аспект компании «Императорская династия» - это непробиваемые игроки.

Игрокам игры «Тяжелый штурм 2» по большей части не был интересен этот конфликт, и за эту игру реже всего вступались.

Главное мнение игроков игры «Волчья душа: поле боя» заключалось в том, что у «PUBG» в принципе не было новых идей, кроме режима «Королевская битва», однако из-за отсутствия успешных игр с подобным режимом многие говорили о том, что эта игра скоро загнется.

Сейчас игрокам было весело, но когда пройдет время, эта игра умрет.

Конечно, многие так же говорили о том, что в этой игре не учитывался опыт простого игрока, что стримерам подкручивали и так далее.

Игроки «PUBG» довольно активно отбивались, но в один момент они вдруг действительно не смогли найти никакого хорошего ответа.

Такого рода баталии - это не просто битва между игроками двух игр, но и битва команд по связью с общественностью из разных компаний.

Такого рода баталии влияли на впечатления игроков от игр. Если игра будет иметь плохие отзывы в интернете, многие игроки просто не будут рассматривать возможность покупки этой игры.