

После просмотра этого видео многие посмеялись.

«Неплохо, неплохо, это действительно неплохо!»

«Ха-ха-ха, я смеялся до смерти, это явно стеб игры «Волчья душа: поле боя»! Только там донатерам можно дарить пушки своим друзьям!»

«Золотой «АКМ»? Тысяча юаней за прокрутку? Слишком толсто!»

Многие игроки отреагировали положительно, когда увидели это видео, которое явно намекало на игру «Волчья душа: поле боя»!

Как представитель традиционных отечественных шутеров от первого лица, игра «Волчья душа» в основном по-прежнему является покупочной игрой но с традиционной системой внутриигровых донатных вещей. Для того, чтобы в игру играло как можно больше игроков, цены на игры зачастую снижали, но эта разница компенсировалась внутриигровым донатом.

В основном, такие действия, как отправка вещей, продажа оружия, продажа скинов, которые меняли персонажа полностью и зачастую не были честными по отношению к обычным скинам (уменьшение модельки и так далее), лотерея, с которой падал один мусор, покупка разных привилегий... многое из этого, если не все, присутствовало в подобных играх.

Конечно, привилегии в игре «Волчья душа: поле боя» не были такими безумными, но они существовали.

Видео Чэнь Мо, очевидно, показало ключевые проблемные места игры «Волчья душа: поле боя» и подняло большой шум по этому поводу.

На самом деле подобные варианты монетизации существовали и в игре «Тяжелый штурм», но они были не такими агрессивными, как в игре «Волчья душа: поле боя». И игра «PUBG» явно имела абсолютное преимущество на данный момент, потому что игра «PUBG» покупалась один раз и не имела никакого внутриигрового доната! Все продавалось обычными игроками!

Можно сказать, что Чэнь Мо сейчас стоял на защите чести и достоинства обычных игроков, и прогонял он палкой агрессивного пса, который хотел сожрать все кошельки на свете...

Разве игра «Волчья душа: поле боя» не уступает игре «PUBG» по всем фронтам? Бесплезно отнекиваться, вы должны признать это!

Самым большим недостатком игры «Волчья душа: поле боя» по сравнению с игрой «PUBG» является донат!

«Хе-хе, использовали видео для атаки моей игры? Я оплатил вам той же монетой!»

Многие игроки «PUBG» начали пересылать этот пост с видео официальному аккаунту игры «Волчья душа: поле боя».

Многие игроки игры «Волчья душа: поле боя» были злы, но опровергнуть это видео было действительно невозможно!

В игре «Волчья душа: поле боя» действительно было все вышеперечисленное, и сейчас это стало черным пятном, которое будет невозможно стереть.

Однако многие игроки игры «Волчья душа: поле боя» не были убеждены этим видео. Чэнь Мо хотел пожуричь других за донат в игре? Но в его играх обычно тоже было очень много доната...

Однако, когда дело доходило до игры «PUBG»... что ж, в ней действительно не было привычного всем доната...

Общественное мнение на счет этих двух игр мгновенно перевернулось с ног на голову, во всяком случае, что бы теперь ни говорили игроки игры «Волчья душа: поле боя», игроки «PUBG» просто улыбались и писали: «Йоу, у вас до сих пор можно купить супер-крутой статус? Кстати, когда истекает срок действия твоей любимой пушки? Как тебе донатеры, которые могут позволить себе практически что угодно?»

Это стало универсальным ответом на все претензии. В любом случае, что бы ни говорили игроки игры «Волчья душа: поле боя», игроки «PUBG» просто отправляли это предложение.

----

Игра «Волчья душа: поле боя» и игра «Тяжелый штурм 2» вскоре были официально выпущены после пары дней бета-тестирования, и в конце концов на старте все три новых шутера получили очень мощный импульс.

Отзывы об игре «PUBG» на данный момент были очень хорошими, однако многие игроки считали, что эта игра была очень токсичной, и что она была больше похожа на игру прыжков с парашютом, чем на шутер от первого лица...

Популярность игры «Волчья душа: поле боя» превзошла все мыслимые и немыслимые ожидания. Как игровые СМИ, так и игроки — все было в восторженных отзывах, однако на всех крупных площадках игра «Волчья душа: поле боя» и игра «PUBG» в основном конкурировали друг с другом без каких-либо значительных отставаний.

Что касается игры «Тяжелый штурм 2», отзывы об этой игре тоже были очень хорошими, но по сравнению с двумя предыдущими играми, она могла считаться лишь нишевой, и хоть она и

имела хорошие отзывы, они, по большей части, исходили от группы игроков, которые любили автономные игры.

Многие в данный момент прогнозировали будущие этих трех игр.

Игра «Тяжелый штурм 2» была весьма неплохого качества и имела неплохой сюжет, да и сарафанное радио уже начало работать, так что продажи определенно не будут слишком плохими, но обогнать две другие игры она точно не сможет.

Что касается игры «Волчья душа: поле боя», то тут все зависело от успехов игры «PUBG». Если этот новый игровой режим не уживется среди обычных игроков, то эта игра в ближайшее время умрет, что придаст новой игре компании «Императорская династия» неимоверно сильный толчок.

«Я думаю, что популярность игры «PUBG» скоро упадет. Этот режим слишком прост, и его масштабируемость не очень хороша! Можно, конечно, добавить новые режимы, но этого будет недостаточно!»

«Я думаю, что эта игра в будущем принесет одни убытки!»

«Что ты говоришь? Продажи этой игры на данный момент просто прекрасные, так как Чэнь Мо может потерять на ней деньги?»

«В этой игре просто нет доната. Игрокам не нужно будет платить ни юаня после того, как они купят игру, а это очень сильно ударит по доходу! В конце концов, сервера, сотрудники... многие вещи стоят немалых денег!»

«Хм, в этом есть смысл».

«После падения дохода частота обновлений определенно снизится, а это приведет к тому, что новые игроки перестанут приходить, а старые перестанут заходить».

«Вы говорите правду, однако игра «League of Legends» постоянно обновляется за счет постоянных продаж разных скинов, так разве для Чэнь Мо трата пары миллионов юаней в месяц на поддержание этой новой игры является чем-то страшным?»

«Я думаю, что вы немного странные. Вы беспокоитесь за Чэнь Мо, а точнее за то, что его новая игра не принесет ему денег? Ладно, это слишком смешно...»