

****Глава 65: Это действительно что-то особенное...****

Помимо самого сюжетного режима, многие другие аспекты *Океанской Крепости* удивили Чэнь Ша.

Например, чувствительность управления во время боёв!

Чэнь Ша был опытным геймером в FPS-играх и обладал отличными навыками. Он прекрасно владел такими техниками, как короткие очереди и отслеживание целей.

Проще говоря, у него были превосходные стрелковые навыки. Это означало, что он предъявлял высокие требования к чувствительности управления в FPS-играх.

Игровой опыт в FPS-играх в основном зависит от того, насколько точно и отзывчиво управление.

Когда он пробовал *Пулевое Отверстие*, Чэнь Ша был немного шокирован тем, насколько далеко продвинулись разработчики игры, чтобы достичь идеального баланса. *Пулевое Отверстие* почти достигло уровня *Counter Strike*.

Однако *Пулевое Отверстие* в основном копировало *Counter Strike*.

Это было нормально. *Counter Strike* была признана самой близкой к идеальной FPS-игрой за последние годы. Она была практически непобедимой по сравнению с другими играми на внутреннем рынке.

Ошибок не было бы, если бы разработчики старались как можно точнее воспроизвести управление в *Counter Strike*.

Однако проблема заключалась в том, что как бы они ни старались, невозможно превзойти оригинальную игру.

Пулевое Отверстие пыталось воспроизвести чувствительность управления *Counter Strike*. Однако из-за некоторых недостатков и несовершенств им было сложно достичь того же уровня.

Даже несмотря на то, что Чэнь Ша предложил несколько поправок для улучшения игрового опыта в *Пулевом Отверстии*, даже он не мог точно указать, в чём заключались небольшие различия между этими двумя играми!

«Интуиция» сама по себе является чем-то, что сложно количественно измерить. Иногда можно знать, что проблема существует, но будет трудно точно указать, какие изменения нужны.

С другой стороны, *Океанская Крепость* пошла совершенно другим путём!

Чэнь Ша понял это с того момента, как начал играть в сюжетный режим.

Чувствительность управления в этой игре сильно отличалась от *Counter Strike*!

Например, стрельба была гораздо более стабильной в *Океанской Крепости*. Отдача оружия была проще, попадание в голову было легче, а на переключение оружия и прицеливание требовалось меньше времени...

Первое впечатление Чэнь Ша было такое, что игра приносит огромное удовольствие!

Counter Strike была игрой, требующей высокого уровня концентрации и обладавшей сложными техниками. В то же время *Океанская Крепость* значительно уменьшила кривую обучения, делая шутер проще и более удовлетворительным!

Если бы Чэнь Ша испытал чувствительность управления в боевом режиме, у него, возможно, возникло бы лёгкое отвращение к игре.

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

Однако Чэнь Ша проходил сюжетный режим.

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

Несмотря на то, что в сюжетном режиме количество патронов у протагониста было ограничено, Чэнь Ша прекрасно провёл время, сражаясь с волнами зомби, используя свои навыки в переключении оружия и стрельбе. Основной причиной этого было то, что *Океанская Крепость* значительно снизила сложность игры. Это сделало игровой процесс гораздо более удовлетворительным!

После нескольких часов, проведённых в сюжетном режиме, Чэнь Ша неожиданно понял, что он привык к более простой системе управления. Он полностью избавился от своего недовольства из-за лёгкости управления!

Это заставило его почувствовать, что переключение оружия должно быть таким быстрым, а борьба с отдачей должна быть такой простой!

Кроме того, Чэнь Ша заметил, что многое из того, что происходило в боевых сценах сюжетного режима, как будто готовило игроков к боевым режимам!

Например, в одной из битв в сюжетном режиме был босс, который мог становиться полупрозрачным. Это соответствовало призрачному режиму, который был одним из вариантов боевого режима.

Зомби из сюжетного режима становились частью игрового процесса в биохимическом режиме.

Кроме того, протагонист в сюжетном режиме мог захватывать и использовать передовые огнестрельные оружия у разных наёмников после того, как побеждал их.

Эти виды оружия можно было получить в боевых режимах, купив их напрямую или другим способом. Это означало, что сюжетный режим позволял игрокам использовать эти передовые виды оружия заранее!

Сюжетный режим стал самым подходящим проводником, который помог Чэнь Ша плавно перейти от *Counter Strike* к *Океанской Крепости*!

Чэнь Ша посмотрел на время. Он начал играть в сюжетный режим *Океанской Крепости* днём и провёл в нём пять часов.

Хотя продолжительность сюжетного режима не была долгой и была гораздо короче, чем в

других зарубежных Triple-A играх, он содержал полный эмоциональный процесс, который адекватно направлял эмоции игроков.

Чэнь Ша быстро открыл чат и отправил ссылку на скачивание *Океанской Крепости* на официальном сайте распространения игр.

«Эта игра просто невероятна! Быстро скачивайте и попробуйте её!»

Люди в чате были немного удивлены. Было необычно видеть, что Чэнь Ша так взволнован игрой, которую он рекомендовал.

Он сделал это ради комиссии?

Однако это не объясняло его возбуждение.

Это не то, чтобы Чэнь Ша никогда не получал комиссию за продвижение игры. Ему за это часто платили. Однако он обычно не был так взволнован, когда продвигал игру. Обычно он просто отправлял дежурное сообщение в чат, и на этом всё заканчивалось.

Например, когда он призывал участников чата участвовать в тестировании *Пулевого Отверстия*, он просто сказал им, что это хорошая возможность заработать деньги, и не хвалил игру вовсе.

Чэнь Ша был человеком с высокими ожиданиями. Он считал, что *Пулевое Отверстие* — хорошая игра, и только хорошая игра. Поэтому он просто хотел рекомендовать тестирование игры как возможность заработать деньги и не вкладывал много усилий в продвижение игры.

Его поведение в этот раз было немного странным!

Неужели...?

«Брат Чэнь, у тебя взломали аккаунт?» — кто-то спросил в чате.

Чэнь Ша был ошеломлён.

«Что это ещё такое? Взломали? Почему обычно сдержанный человек не может порекомендовать игру с энтузиазмом?»

«Меня не взломали! Это действительно особенная игра. Вы можете сами проверить. Она бесплатная, в любом случае», — терпеливо объяснил Чэнь Ша.

«Чем она особенная? Она лучше, чем *Counter Strike*?» — спросили любопытные.

Чэнь Ша задумался на мгновение, прежде чем ответить: «Ну... я не знаю, как это объяснить. Это очень особенная игра. Среди FPS-игр, включающих сюжетные режимы, её боевой опыт лучший. Среди FPS-игр с боевыми режимами, её сюжет — лучший. Хотя покупаемый контент довольно абсурден, он вызывает ощущение, что это дёшево и стоит своих денег...»

Люди в чате были озадачены.

«Ха-ха!»

«Что за чёрт?»

«Брат Чэнь, ты сегодня пьян?»

«Это так забавно. Лучший боевой опыт среди игр с сюжетом и лучший сюжет среди боевых игр!»

«Ладно. Я скоро закончу работу. Попробую поиграть после работы!»

«Кто-нибудь хочет поиграть в специальные режимы вместе? Я хочу попробовать их биохимический режим и режим призраков. Есть желающие присоединиться?» — написал Чэнь Ша в чате.

Это не то, чтобы Чэнь Ша хотел воспользоваться своими товарищами.

Проблема была в том, что в *Океанской Крепости* было слишком мало игроков. В сети находилось в лучшем случае несколько десятков человек одновременно. Он не мог найти других игроков для специальных режимов с помощью системы поиска игроков в игре!

Ему пришлось собрать свою собственную команду, пригласив людей в чате.

Очень быстро участники чата начали активно обсуждать *Океанскую Крепость*.

Они все были удивлены, обнаружив, что, кроме ужасного названия, все остальные аспекты игры были довольно хорошо продуманы.

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4779686>