

****Глава 66: Это выглядит плохо!****

Лидеры групп, имевшие такой же опыт, как и Чэнь Ша, уже не были в меньшинстве.

Когда Линь Вань обратилась к ним с просьбой протестировать игру, большинство из них сразу возразили.

— Вы хотите, чтобы мы тестировали игру без оплаты? Вы пытаетесь использовать нас бесплатно?

Однако из-за собственного чувства гордости многие всё же решили скачать игру и попробовать её.

Как только они начали играть, остановиться было уже невозможно!

Океанская Крепость упростила управление. Для новичков это делало игру гораздо более увлекательной. Однако для экспертов, особенно для элитных игроков *Counter Strike*, это упрощение вызывало презрение и дискомфорт.

Тем не менее, сюжетный режим в *Океанской Крепости* решил эти проблемы!

Как только эта группа людей погружалась в игру, большинство из них захватывало сюжетный режим. Проведя в игре всего несколько часов, они постепенно привыкали к уникальной чувствительности управления и совершали идеальные переходы.

Более того, как только они привыкали к управлению, многим становилось некомфортно возвращаться к *Counter Strike*!

— Почему здесь так долго ведётся огонь?

— Почему так сложно справляться с отдачей?

— Почему реакция такая медленная?

Внезапно играть в *Counter Strike* становилось болезненно!

Counter Strike была отличной соревновательной игрой. В ней были жёсткие ограничения на механики.

Например, высокая скорость стрельбы могла позволить экспертам стать слишком сильными. На определённом уровне это могло разрушить баланс игры. Именно поэтому создатели игры снизили скорость стрельбы.

Однако *Океанской Крепости* не нужно было об этом задумываться. Её главная цель — чтобы игроки получали максимум удовольствия!

— Баланс? Я уже создал Красный Килин, а ты всё ещё говоришь о балансе?

Эти элитные игроки *Counter Strike* как будто внезапно освободились. Игровой процесс был невероятно плавным, и играть становилось чрезвычайно просто и расслабляюще!

В конце концов, когда они возвращались к *Counter Strike*, им было сложно снова привыкнуть.

Легко перейти от скромности к роскоши, но после того, как привыкнешь к играм с

упрощённым управлением, возвращаться к сложным играм становится невероятно трудно!

Кроме того, *Океанская Крепость* предлагала не только сюжетный режим. В ней были также всевозможные PVP-режимы!

По сравнению с *Пулевым Отверстием* и *Counter Strike*, режимы призраков и биохимический режим в *Океанской Крепости* были новыми способами игры. Это придавало большинству игроков чувство новизны!

Конечно, эти новые режимы были придуманы Бао Сю и Хуан Сибо во время создания сюжетного режима. Изначально они намеревались эффективно использовать оставшиеся ресурсы из сюжетного режима, такие как модели зомби и различные другие арт-ресурсы. С точки зрения игрового процесса эти режимы не считались зрелыми. Их баланс был всё ещё довольно плохим, и требовалось многое улучшить.

Тем не менее, самое важное было то, что на рынке не было другой игры с похожими режимами. Конкуренции просто не существовало!

Таким образом, многие игроки предпочитали режим призраков и биохимический режим основному PVP-режиму, несмотря на то, что они были менее справедливы. Хотя баланс был ужасным, они существовали исключительно ради веселья. Никого это особо не заботило. Напротив, это делало игру ещё более захватывающей!

Всего за несколько дней новости об *Океанской Крепости* распространились по многим группам игроков FPS-игр, как вирус.

...

...

Пятница.

Закончив последний профессиональный курс, Пэй Цянь наконец смог немного расслабиться.

Он уже решил отправиться в офис и узнать неприятную новость о том, что *Океанская Крепость* провалилась.

В течение нескольких дней после выхода *Океанской Крепости* Пэй Цянь был сосредоточен на экзаменах и, казалось, исчез с лица земли.

Он боялся, что Хуан Сибо потребует от него начать нормальный маркетинг игры, как только увидит, насколько плохо её приняли. Поэтому он быстро дал указание помощнику Синь отклонять всех, кто его искал, говоря, что он занят!

Пэй Цянь прошёл целую неделю, не заглядывая в статистику.

Океанская Крепость должна была уже занять своё место на рынке, верно?

Пэй Цянь был ответственен за все деньги на счетах компании. В сущности, он уже более или менее полностью смирился с провалом. Он не собирался тратить ни единого цента на маркетинг.

Даже если бы другие хотели заниматься маркетингом *Океанской Крепости*, у них просто не было бы на это возможности!

Это была просто череда неудач для Пэй Цяня — иметь дело с Жуан Гуанцзяном по поводу *Ghost General*. Как же можно было бы снова встретить такого талантливое художника, который, к тому же, был связан с кругом художников?

На этот раз такого художника не было для *Океанской Крепости*!

Более того, игра значительно отличалась по управлению от *Counter Strike* и содержала платное оборудование за 888 юаней.

Были все основания считать, что игра потерпит полный крах!

Пэй Цянь специально ждал так долго, прежде чем появиться в компании снова, в основном потому, что не хотел смеяться неконтролируемо, пока люди всё ещё приходили в себя после неудачи.

Теперь падение *Океанской Крепости* должно было быть более или менее завершено. Как босс компании, Пэй Цянь должен был прийти, чтобы поддержать своих сотрудников. Ему нужно было выразить свои глубочайшие сожаления по поводу *Океанской Крепости* и сказать им не отчаиваться и не сдаваться. Им нужно было быстро собрать силы и подготовиться к следующей цели.

Доходы от *Ghost General* всё ещё поддерживали бизнес компании. Затем Пэй Цянь смог бы получить пятьсот тысяч юаней и потратить больше средств системы на следующий этап.

Идеально! Слишком идеально!

Он подошёл к зданию Shenhua View.

Пэй Цянь потёр щёки, затем постарался опустить углы своих губ, которые неосознанно поднялись. Он посмотрел на небо под углом в 45 градусов и попытался вызвать в себе грусть от того, что время летит так быстро. Затем он постарался сохранить это выражение на своём лице.

Он достал телефон и посмотрел на себя в отражении. Его актёрские навыки были на уровне.

Пэй Цянь вошёл в лифт и поднялся в офис.

...

Как только он вошёл в офис, Пэй Цянь отчётливо почувствовал, что атмосфера в офисе была странной!

Хуан Сибо сидел перед своим компьютером и обновлял экран каждую секунду. Он буквально сидел на краю стула.

Сяо Лу тоже выглядел беспокойным. Он всё время тряс ногой и чесал голову, как будто у него был синдром дефицита внимания и гиперактивности.

Бао Сю не играл в игры. Вместо этого он смотрел на растения у окна и вид за окном. Пэй Цянь не мог понять, о чём он думает.

В этот момент Пэй Цянь внезапно почувствовал вину.

Он почувствовал, что подвёл их всех!

Это была группа бездельников, которые не могли придумать ничего хорошего. Более того, они тратили много времени на еду и путешествия, так что у них не было много времени на разработку новых игр.

Однако все они всё равно вложили часть своих эмоций в игры, которые разрабатывали вместе.

Теперь, видя, что никто не заботится о их игре и что она так сильно проваливается, было совершенно естественно, что они чувствовали себя ужасно.

Хуан Сибо, должно быть, был ошеломлён ужасными цифрами на экране.

Сяо Лу, вероятно, не знал, что делать дальше.

А Бао Сю? Он, должно быть, сомневался в своём существовании.

Пэй Цянь тихо вздохнул.

В этот момент им нужно было утешение и поддержка от босса. В конце концов, он должен был взять на себя девяносто процентов вины, теперь, когда игра так сильно провалилась.

Пэй Цянь быстро обдумал, что ему следует сказать.

Однако в этот момент две девушки-близняшки на ресепшене заметили Пэй Цяня.

— Босс Пэй пришёл!

Девушки вдруг начали хлопать в ладоши!

Весь офис тут же оживился. Раздались аплодисменты и радостные возгласы, что испугало Пэй Цяня до полусмерти.

Что, чёрт возьми, происходит?

Пэй Цянь заметил, что лица всех озарились яркими улыбками. Они даже не притворялись; эти улыбки были искренними и от души!

Это сразу же навеяло Пэй Цяню ужасное предчувствие!

Хуан Сибо встал и быстро подошёл к Пэй Цяню, затем низко поклонился.

— Босс Пэй, я извлёк урок! До этого я не понимал, почему вы не хотите заниматься маркетингом *Океанской Крепости*. Я даже начал сомневаться в ваших действиях. Но теперь я, наконец, всё понял!

— На самом деле, вы хотели показать мне, что хорошие игры не нуждаются в маркетинге! Благодаря лишь сарафанному радио, конкуренция на рынке будет устранена!

— Босс Пэй, я восхищаюсь вашей уверенностью в себе!

Сердце Пэй Цяня тут же похолодело.

Он едва не расплакался. Он изо всех сил пытался контролировать свои мышцы лица, чтобы сохранить серьёзное выражение.

— Моя игра... стала популярной? — спросил Пэй Цянь, чувствуя, что только что попал в глубокую яму.

Хуан Сибо энергично кивнул. — Она очень популярна!

— Я продолжал обновлять платформу, потому что не мог поверить своим глазам! Хотя мы не занимались никаким маркетингом, по популярности, количеству активных игроков и прибыли эта игра полностью обошла *Пулевое Отверстие*!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4779687>