

А можно сделать еще лучше — смешать в подобных матчах три типа игроков.

Первый тип – слабенький читер, второй – очень жесткий читер, а третий – очень сильный искусственный интеллект.

По началу эти читеры смогут убить от одного до трех игроков, и в это число будут входить как и читеры, так и «прокаченные» боты, но после этих убийств читеры будут наказаны ботами. Даже самый нереальный читер будет в конечном счете убит ботом.

Другими словами, если читер с «супер самым нереальным софтом» сможет дожить до финала, он все равно будет убит ботом, так что он никогда не сможет увидеть заветную плашку «победа».

Такая система конечно же не будет выставляться на всеобщее обозрение. Хотя они рано или поздно все поймут, время, которое они потеряли, уже нельзя будет вернуть.

Когда они все поймут они будут иметь всего два выхода — продолжить играть на «забаненном» аккаунте и в конечном итоге стать лучшим из лучших читеров, либо добровольно отказаться от аккаунта.

Но даже если кто-то станет признанным «читером номер 1», он никогда не сможет победить. Боты всегда будут убивать читеров, несмотря ни на что.

Для такой системы Чэнь Мо придумал красивое название.

Око Бога.

----

Игра «PUBG» все еще находилась в стадии разработки, а анонсы новых шутеров от первого лица от компании «Императорская династия» и компании «Дзен» уже начали появляться.

Поскольку Пангу был очень мощным, большое количество контента в шутере от первого лица могло быть создано с использованием Пангу, и эти две компании имели опыт создания шутеров от первого лица, поэтому их скорость разработки была очень высокой.

Идея компании «Императорская династия» состояла в расширении площади карты. На относительно большой карте будут расположены разнообразные полезные вещи, такие как транспортные средства, пулеметы, артиллерия, траншеи и так далее, и игроки будут сражаться в режиме «16x16». Эту игру называли «Волчья душа: поле боя».

Идея компании «Дзен» состояла в разработке автономной игры под названием «Тяжелый

штурм 2», которая помимо обычного «PvP» режима будет иметь какой-никакой сюжет и так далее.

У этих двух компаний была более или менее популярная интеллектуальная собственность, которую они решили использовать в своих целях.

В то же время некоторые «инсайдеры» также начали сообщать о том, что многие игровые компании сейчас разрабатывали шутеры от первого лица, из-за чего можно было сделать вывод, что Китай скоро накроет волна шутеров от первого лица.

Наконец-то для любителей шутеров от первого лица наступил праздник, потому что три главных шутера от первого лица уже немного всем надоели.

Хотя игра «Overwatch» получила высокую степень популярности и внимания, когда она была выпущена, это не та игра, в которую могли играть хардкорные игроки.

И после такого долгого времени игроки, которые любили играть в «Overwatch», уже перестали заходить в нее.

Не говоря уже о других двух играх, которые были традиционными и существовали уже довольно долго. С точки зрения качества существовал большой разрыв с новейшими шутерами от первого лица, которые выпускались крупными европейскими и американскими компаниями.

Многие игроки обсуждали и возлагали большие надежды на предстоящий выпуск новых шутеров от первого лица.

«Что вы думаете об игре «Волчья душа: поле боя»?»

«Скорее всего, она будет довольно веселой. Согласно информации, в эту игру будет добавлено множество современного военного вооружения. Игроки смогут поиграть за солдат с разными ролями и вместо банального уничтожения всего и вся штурмовыми или снайперскими винтовками, они смогут бросать гранаты или управлять тяжелыми пулеметами в окопах, управлять машинами... Возможность тактического сотрудничества в этой игре будет невероятно большим».

«Верно, и с точки зрения режима, эта игра поддерживает многопользовательские сражения 16 на 16, еще и карта будет больше».

«Я думаю, что игра «Тяжелый штурм 2» тоже хороша. В настоящее время в Китае нет ни одного шутера от первого лица, который имел бы дело с автономным сюжетом. Этот аспект всегда был слабостью отечественных игровых компаний. Игра «Тяжелый штурм 2» осмелилась взяться за исправление этого недоразумения. Я думаю, что только это достойно поощрения».

«Верно, и судя по некоторой информации, похоже, что главными действующими лицами в этой игре будут наши отечественные специальные войска. Я думаю, что это неплохо».

«Айя, обе игры с нетерпением жду... но жаль, что мой кошелек может позволить себе только одну игру, ну, я буду ждать, пока они появятся на бесплатных выходных, и тогда я уже решу, какую из этих двух игр я куплю».

«О, кстати, что выпустит Чэнь Мо? «Overwatch 2»?»

«Зачем? Если он захочет что-то добавить, разве не лучше просто выпустить глобальное обновление?».

«Какие улучшения могут быть настолько крупными, что потребуют создания новой игры? Бред».

«Я думаю, что игра «Overwatch» уже достигла своего потолка. Она не смогла подмять под себя весь рынок после столь долгого существования. И Чэнь Мо тоже понимает это. Игра «Overwatch» уже использовала весь свой потенциал и теперь просто доживает свой срок».

«Я не думаю, что твое предложение имеет смысл. По крайней мере я еще не слышал о разработке новой игры лично от Чэнь Мо. В отличие от двух других компаний, он еще ничего не опубликовал».

«Говорят, что благодаря Пангу время разработки игр сократилось примерно на процентов десять. А у этих двух компаний есть наработки. Так что все логично».

«Давно настали другие времена. В прошлом новых игр приходилось ждать по году – два, но сейчас время разработки сократилось во много раз. Новые технологии... они прекрасны».

Было много людей, которые спрашивали у Чэнь Мо где только можно на счет его дальнейших планов...

В конце концов, все знали Чэнь Мо, и что он любил идти наряду с волной популярности.

А если учесть, что комитет по надзору за играми призвал всех создать шутеры от первого лица... Чэнь Мо же наверняка выпустит свой шутер?

Игроки были рады обсудить этот вопрос.

И вот так игроки вновь объединились, желая заспамить все, что только можно и что имеет хоть какое-то отношение к Чэнь Мо!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1609922>