

Пятница, 2 августа.

Переезд Original Spark был завершен, и пошла новая волна расширения, почти удвоившая общее число сотрудников.

После того, как прибыл последний комплект оборудования, Unreal Research Lab была официально "открыта".

Поскольку Юй Чжаоя отвечала за эти вопросы, Сюнь Цзе не беспокоился о каких-либо проблемах, но для душевного спокойствия или добавить нотку метафизики, он пригласил мастера, чтобы тот пришел и провел практику, молясь о том, чтобы все прошло гладко и безопасно.

Как научные, так и метафизические аспекты были выполнены на высшем уровне.

Усевшись в новом кабинете, Сюнь Цзе оглядел новую обстановку, а затем посмотрел в окно на своих энергичных друзей и многочисленных сотрудников, и в его сердце зародилось чувство достижения.

Медленно закрыв глаза, Сюнь Цзе мысленно связался с системой: "Система, я хочу использовать Искру ускорения технологии, цель — Unreal Research Lab.

[Дзинь! Искра ускорения игровой технологии использована успешно! Пожалуйста, терпеливо ждите, в ближайшем будущем будут результаты исследований.]

Как только система заговорила, все в Unreal Research Lab почувствовали легкий ветерок на лице и вспышку вдохновения в глубине сознания, но вскоре все вернулось к спокойствию.

Они чувствовали себя очень хорошо, но считали это из-за того, что Unreal Research Lab официально открылась и на исследования было выделено достаточно средств.

Однако чего они не знают, что под действием Искры ускорения игровых технологий все их знания, опыт и т.д. были консолидированы, добавлено немного вдохновения, чтобы сформулировать четкую исследовательскую идею с высоким показателем успеха.

Пока они будут следовать этой линии исследования, время и затраты на разработку нового поколения виртуального интерфейса значительно сократятся.

Только убедившись, что Искра успешно активирована, Сюнь Цзе медленно открыл глаза и задумался о том, какую новую игру ему следует сделать следующей.

Увидев, как Сяосянь перепроходит "Cup Head", он попросил людей тайно разобраться и провести расследование, и обнаружил, что многие игроки надеялись, что он выпустит какое-то продолжение.

Раньше многие игроки хотели Titanfall 2, но после выхода Apex Legends количество игроков с таким голосом уменьшилось, и теперь игрой с наибольшим количеством голосов игроков является Битва на выживание 2.

Когда Сюнь Цзе был не особо компетентен во всех областях, он сделал Битву на выживание, которая завоевала сердца игроков благодаря огромному количеству зомби и особым типам зомби.

Позже Сюнь Цзе открыл доступ к Битва на выживание, позволив игрокам играть в различные народные моды к игре, и даже игроки с более высокими техническими навыками смогли делать собственные карты, что довольно сильно продлило срок жизни игры.

Но после таких игр, как Overwatch, Titanfall и совсем недавно Apex Legends, стало ясно, что Битва на выживание больше не отвечает потребностям современных геймеров.

Стрельба в игре должна быть улучшена, а уровни должны быть более красочными и полными случайностей и свежести, чтобы игроки были довольны.

Уже недостаточно полагаться на орды зомби, чтобы стимулировать чувства игрока.

Сюнь Цзе не собирается делать Битву на выживание 2, в конце концов, он не умеет считать до двух! Пусть эта его особенность продолжается.

Но он может разработать духовную наследницу Битвы на выживание — игру Back 4 Blood.

Эта игра была разработана оригинальной командой Left 4 Dead, и она получила множество положительных отзывов во время бета-тестирования. Сюнь Цзе также ранее видел, что "Back 4 Blood" также попала в топ-10 по еженедельным продажам в steam.

Это говорит, что качество игры должно быть хорошим.

Просто, когда Сюнь Цзе только перешел, он играл только в альфа-тест Back 4 Blood, не только уровни и персонажи были неполными, но и многое из содержимого не было доведено до совершенства, поэтому просто так переносить было нельзя.

К счастью, у него все еще была Трансграничный загрузчик, поэтому он мог поиграть в последнюю официальную версию игры.

Чтобы полностью прочувствовать все содержимое игры, Сюнь Цзе решил играть сразу на самой сложной сложности "Кошмар", а также в командном режиме для четырех игроков.

Просто он единственный, кто может играть, даже если его приятели не смогут, а подбор игроков неактивен.

А если все члены команды — компьютеры, то сложность "Кошмар" точно не одолеть...

Задумавшись на мгновение, Сюнь Цзе достал свой телефон и спросил:

— Эмили, ты можешь сыграть со мной в игру на консоли?

— Мастер, я сделана системный босом, плюс нет сущности, поэтому нет никаких проблем, чтобы играть в игры в группе с тобой.

Получив утвердительный ответ Эмили, Сюнь Цзе сразу же поговорил с Юй Чжаоя, после чего отправился домой с работы пораньше под завистливые взгляды коллег.

Вернувшись домой, Сюнь Цзе лег на диван в самой удобной позе и медленно закрыл глаза, пока его разум не переместился, и он не попал в пространство сознания, где перед ним стоял компьютер, напичканный техникой, и ждал его.

Купить игру, установить игру, войти в игру. Немного размяв руки, Сюнь Цзе надел титул "Игрока номер один" и вместе с Эмили вошел "Back 4 Blood".

Сюнь Цзе провел в игре не слишком много времени, после победы над второй крупной главой Сюнь Цзе вышел, и его сознание вернулось в реальный мир.

Он потер лоб и пробормотал:

— Сложность Кошмар в этой игре действительно не для людей.

Хотя Сюнь Цзе играл в официальную версию "Back 4 Blood", в игре все еще были некоторые очевидные проблемы.

Кроме того, скажем, что механика улучшения особых зомби на сложности "Кошмар" - это просто попытка.

Согласно настройкам игры, особые зомби появляются в слепой зоне игрока, и если это все, то все нормально. Но проблема в то, что часто особые зомби возрождаются слишком близко к игроку.

Это случилось с Сюнь Цзе, когда он перевел взгляд в сторону, чтобы справиться с обычным зомби вокруг него, и внезапно напал особый зомби.

Он играл с титулом "Игрок номер дин" на протяжении всей игры, независимо от того, идет ли речь о стрельбе, реакции или работе тела, все было на высшем уровне.

Остальные три члена команды находятся под контролем Эмили, и все они эквивалентны читу на автонацеливание.

Эмили также знала, как распределять припасы, уворачиваться, прикрывать огнем, но даже в этом случае Сюнь Цзе все еще был в затруднительном положении.

Они с Эмили так сражались, если бы это был обычный игрок, разве он не оказался бы в тюрьме на сложности "Кошмар"? Маловероятно, что он смог бы пройти игру за день.

Распределение сложности в игре также немного странное: битвы особенно сложны до точки сохранения, а после нее уровень сложности падает.

Также неудобно менять аксессуары на оружии, так как единственный способ пополнить оружие — найти новое.

Если вы случайно наденете неподходящий аксессуар, вы даже не сможете его выбросить, вам придется продолжать использовать, что в некотором смысле делает игру замаскированно сложнее.

Самое неприятное для Сюнь Цзе — это многочисленные ужасные баги.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2867192>