

Но вместо того, чтобы дожидаться Цзя Пэна, Гарен взял и бросился на врагов.

- Черт возьми!

Цзя Пэн был ошеломлен, потому что он только подходил к верхней линии, в то время как Гарен уже бросился на них.

Очевидно, что когда он увидел сигнал, он решил сразу же броситься в атаку.

У Цзя Пэна не было времени на написание сообщения, и к тому времени, как он подошел на топ, Гарена уже убили.

К счастью у двух вражеских героев все скиллы ушли в кд и их хп было не полным.

Силуэт мастера Йи преобразовался в поток света и вскоре Малфит умер, после чего все навыки мастера Йи сразу же откатились и он убил вражеского мастера Йи под башней.

Сразу же после этого приятный женский голос сказал: «Серия убийств!»

Гарен: «Мастер Йи, почему ты не помог мне?» <https://tl.rulate.ru/book/48330>

Цзя Пэн: «...»

Цзя Пэн почувствовал, что это будет невозможно объяснить, но так как он смог убить двоих вражеских героев все прошло более или менее хорошо.

----

Чэнь Мо также некоторое время думал над оповещениями. Некоторые из фраз на китайском звучали не очень хорошо, из-за чего он решил оставить фразу «FIRSTBLOOD» и «PENTAKILL» на английском.

Однако, так как в предыдущей жизни Чэнь Мо эта игра была импортирована из-за рубежа, из-за чего китайские игроки были готовы слышать разные английские фразы, сейчас же в этом мире все обстояло иначе.

В этом мире эта игра с самого начала «родилась» в Китае. И никто из китайских игроков еще не играл в достойные МОБА-игры. Если в игре будет слишком много английских фраз, некоторые люди могут почувствовать себя не очень хорошо.

Подумав об этом, Чэнь Мо решил оставить только фразы «FISRTBLOOD», «DOUBLEKILL»,

«TRIPLEKILL», «QUADRAKILL» и «PENTAKILL» на английском, все остальные фразы же были озвучены и заменены китайскими аналогами.

Но так как Чэнь Мо понимал, что некоторые люди будут отдавать предпочтение английским фразам, в настройках игры можно было изменить многие моменты, в том числе и озвучку.

----

Вэнь Линвэй никак не могла убить Твистед Фейт, в то время как и он не мог убить ее.

Они просто пытались прогнать друг друга с линии, пока не пришел Цзя Пэн и не помог ей убить его.

Кроме того, поскольку Цзя Пэн с каждой минутой убивал все больше и больше ботов, у него с каждой минутой появлялась какая-нибудь новая вещь, в то время как боты особо не продвигались в этом плане.

Мастер Ий не только быстро убивал героев, но и быстро разрушал башни. Остальные четыре игрока просто начали следовать за ним и быстро уничтожили вражеский некрус.

Окончательный счет мастера Ий: 13-0-4, подавляющее число убийств были сделаны им.

Чан Сюэ сказала: - Ого, Цзя Пэн, ты такой удивительный! <https://tl.rulate.ru/book/48330>

Цзя Пэн с легким сожалением почесал затылок: - Это все удача, удача.

Вэнь Линвэй сказала: - Ты - собака с человеческой головой.

Цзя Пэн дважды кашлянул. - Мне не нравится это слышать. Человеческая голова у собаки, как может человеческая голова быть у собаки...

В конце битвы Цзя Пэн посмотрел на свои данные.

В игре «Warcraft: The Frozen Throne» был специальный интерфейс, с помощью которого игрок после окончания матча мог посмотреть важные статистические данные и графики.

Но в игре «League of Legends» отображение различных данных было более обильным.

Существовало целые три специальные кнопки, с помощью которых можно было просмотреть ту или иную информацию: [Табло], [График] и [Обзор].

В разделе [Табло] игрок мог просмотреть снаряжение всех героев, их появление, навыки призывателя, как прокачивались навыки и так далее.

В разделе [График] игрок мог просмотреть различные подробные данные о героях, включая урон, количество исцеления, количество полученного урона, количество добытых миньонов...

Более того, все данные можно было отобразить в виде графика, с помощью которого можно было сразу увидеть полезность героя в тот или иной период времени.

В разделе [Обзор] игрок мог просмотреть экономическую кривую обеих команд, а так же область распределения убийств героев на карте...

После окончания боя игрок сразу сможет увидеть, хорошо ли он отыграл или же нет, в основном ему нужно будет просто просмотреть данные, чтобы все понять.

И с помощью предоставленных данных игрок сразу смог бы увидеть, с какого момента все пошло не так. <https://tl.rulate.ru/book/48330>

В некоторых играх такая статистика намеренно не детализировалась, чтобы игрок не подумал о себе плохо.

Но, в конце концов, это окажет негативный эффект на игрока.

Игрок, который пытается стать лучше и трудится для этого каждый день, в итоге не сможет увидеть эти важные данные, он не сможет понять, где он отыграл плохо, он не будет знать, как стать лучше и над чем поработать, из-за чего ему придется либо потратить кучу времени и сил на ручной поиск ошибок, либо же ему придется обратиться к кому-нибудь извне за помощью.

Но скорее всего он просто почувствует, что это не он плохой, а все вокруг него убогие, из-за чего в итоге начнет кидаться оскорблениями направо и налево, что в конечно итоге негативно отразится на игровом сообществе в долгосрочной перспективе.

Конечно некоторые игроки при просмотре этих данных могли почувствовать себя плохо, но в конечном итоге такие игроки либо признавали свои ошибки и пытались стать лучше, либо же просто выходили из игры и больше в нее никогда не возвращались, чего обычно никогда не происходило.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1312702>