

"Даже демонстрация самой машины, представленная в начале рекламного ролика, имеет некоторые несоответствия." Мужчина в белой клетчатой рубашке вошел в кабинет начальника планового отдела, держа в руках отчет по данным.— Особенно этот мужской персонаж, кажется, что его ролевая позиция немного изменилась.— Сяо Ли, отклонения — это нормально. Обычное дело, когда тексты сдвигаются в сторону. Более того, во многих случаях тексты часто конфликтуют с графиком. Это должно быть небольшим отклонением, когда отдел программирования вводит код.— Не повлияет ли его существование на продвижение основной сюжетной линии? В кабинете директора сидела довольно молодая женщина. Она лишь бегло взглянула на представленный секретарём отчет по данным, а затем вернула внимание к просмотру сценария последней сюжетной линии.— Это не повлияет на продвижение основной сюжетной линии. Молодой человек по фамилии Ли покачал головой и, казалось, вспомнил что-то, после чего заговорил.— Но этот мужской персонаж недавно доставил много хлопот игровому сообществу, и многие люди ненавидят этого персонажа.— Некоторые игроки даже отправили нам отзыв через электронную почту с просьбой убрать этого персонажа.— Начальник... стоит ли нам учесть мнение игроков и убрать этого персонажа?— Если это не влияет на главный сюжет, то добавьте рядом с ним небольшого злодея, чтобы усилить ненависть игроков... Когда общественное мнение вот-вот взорвется, организуйте ветвь истории, чтобы убрать этого персонажа.— В любом случае, изначально это был просто маленький злодей, не так уж и важно. Пока он говорил, раздался стук в дверь. Аудитор из отдела программирования пришел в плановый отдел с мнениями отдела программирования.— Отдел программирования скорректировал новый режим. Далее, пожалуйста, попросите плановый отдел подключиться к рабочему процессу и добавить более детализированные тексты для этого нового режима.— Конечно, отдел программирования сделал некоторые операции, что вызвало некоторые изменения в оригинальных текстах и сюжете. Глядя на аудитора, передающего работу перед собой, начальник планового отдела взглянул на Сяо Ли и выразил выражение, которое было неожиданным. Будучи опытным работником в игровой индустрии, он видел слишком много подобных ситуаций.— Отдел программирования придумал новый режим, но, кажется, это началось с внутреннего тестирования, и часть этого должна быть организована высшим руководством...— Хорошо, я понимаю, и наш отдел примет эту работу дальше. На пятый день после начала внутреннего тестирования большинство игроков, уже завершивших основную сюжетную линию тестовой фазы, обнаружили "Возвращение в прошлое", спрятанное в уголках интерфейса UI, и начали обсуждать этот новый режим в игровом сообществе. [Супер Энергия Должна Сгореть: Я играл в этот новый режим несколько раз. Он довольно сложный. Монстры в нем намного сложнее, чем монстры в основной сюжетной линии, но в целом он все еще довольно интересный. Не ожидал, что Tianmi сможет удивить.][Собачий Баг: Это больше, чем интересно. Настройка случайного получения баффа каждые десять уровней просто слишком захватывающая. Для такого тяжелого игрока, как я, этот режим намного веселее, чем основная сюжетная линия.][Неподходящая Цитата: Я думал, что после завершения основной сюжетной линии начнется долгий период бездействия. Не ожидал, что игровые разработчики уже подумали о трудностях игроков. Она действительно нежна. Я плакал до смерти.][Пока игроки обсуждали на форуме, Tianmi завершила оптимизацию "Возвращения в прошлое", не только расширив общую боевую площадку, сбалансировав значения между персонажами и монстрами, но и увеличив и скорректировав баффы, которые игроки могут получить. Сделав весь режим более плавным и удобным. Конечно, тексты также были дополнены. Основываясь на текстах, заполненных оригинальной системой, вся сюжетная линия была изображена более трагично и героически, а присутствие пилота было усилено. После всего этого Tianmi добавила патч об этом режиме в "Супер Силовой Хаос". Все игроки могут увидеть этот режим в заметном месте после открытия игры. Обсуждение о "Возвращении в прошлое" также испытало взрывной рост после официального запуска патча. [Фантайн Хуаджи, Специальный Удар Отчим: У вас есть карта для этого режима, которая сильно отличается от общего стиля, сформированного в основной сюжетной линии, и кажется, что она не в той же области. Это может указывать на то,

что в следующей версии мы действительно можем столкнуться с этим полем боя на большой карте.][Маленькая Мейден: Если это так, это слишком круто. Горящее поле боя, падающие корабли, поврежденная техника... Это игра, которую должны играть женщины!][Ле Ле Хехе: Верно, и голос, который появляется в начале уровня, кажется, говорит о Железном Пилоте. У меня есть предчувствие. Tianmi обязательно заложил в этом ловушку. Возможно, в будущем мы увидим Железного Пилота.][Огненная Суккуб: Не знаю почему, я всегда чувствую, что поврежденная техника в этом режиме немного похожа на механическую виртуальную машину, которая следует за злодейским боссом в предварительном просмотре PV. У меня плохое предчувствие...][Прошел месяц с момента окончания Звезд.Су Фэн решил создать передовую компанию, что было очень правильным решением. С преимуществом первого хода Рай Paradise контролировал несколько точек ресурсов и незагрязненных земель за пределами Звездного Города, которые изначально были покрыты суперэнергетическим искажением. Не говоря уже о том, что точки ресурсов могут добывать минералы, отходы и древесину для облегчения кризиса дефицита ресурсов, с которым сталкиваются люди во внешнем городе. Не говоря уже о незагрязненных землях, на которых можно выращивать культуры, что действительно предотвращает голод большего количества людей. Но это не самое важное. Несколько дней назад, когда Су Фэн отправился в глубь внешнего города, чтобы бесплатно играть музыку для жителей внешнего города, он случайно поднял девушку, которая была тощей и вонючей. Ну, я действительно поднял ее. Когда он увидел девушку, она лежала прямо в вонючем пруду, по всему телу были гнилые и наполненные гноем раны. Доброта в сердце Су Фэна, естественно, не позволила ему смотреть на нее равнодушно, поэтому он взял ее с собой в рай для лечения. Затем, после того как девушка проснулась, по какой-то причине она последовала за Су Фэном. Если бы это было все, то не было бы много чего сказать. Просто думайте, что в рай появился новый член. Но проблема заключалась в том, что Су Фэн обнаружил, что гнилые и наполненные гноем раны на теле девушки не были исправлены, и по всему телу все еще был странный запах. Более того, девушка обладала суперспособностями и была суперсилой. Его характер также был крайне жесток и искажен. [Хозяин сломан!][Мы только что проверили информацию и выяснили, что женщина рядом с вами — это новый официальный злодей.][Его характер крайне жесток и искажен. Его суперспособность, кажется, вызывает гниение атакуемого материала. При использовании он падает в неконтролируемое безумие.][Брось его быстро, иначе может быть большая опасность!][Глава 16 Добро пожаловать в Рай— Почему? Су Фэн посмотрел на систему с удивлением. В его ясных глазах было смущение, будто он не мог понять, что система сказала такие вещи. □ Она злодей! □ [Злодей с искаженным и сумасшедшим характером, и использование суперспособностей имеет негативные эффекты!][Зная характер Су Фэна, он систематически и терпеливо объяснил плюсы и минусы со многих сторон, пытаясь убедить Су Фэна отказаться от злодея перед ним. [По всему его телу раны, и раны все еще гниют и наполнены гноем, не могут зажить. Кто знает, какая болезнь в его теле!][Его психическое состояние крайне нестабильно, и он очень вероятно убьет невинных людей вокруг него из-за пустяка!][Его суперспособности крайне опасны, и малейшая небрежность может вызвать большую катастрофу!][Мерцая глазами, Су Фэн согласился с утверждением системы и затем сказал искренне.— Я поднял ее. [Но она злодей, злодей, назначенный Tianmi!][В будущем, в сюжете, он может стать элитным монстром или боссом и быть убит игроками и группой главных героев!][Такой человек — это как бомба замедленного действия, которая остается с вами, и вы не знаете, когда она взорвется!— Но разве я не злодей тоже? Су Фэн открыл рот и изо всех сил пытался убедить систему. Система была безмолвна и не знала, как ответить на это время. После долгого колебания она смогла заставить себя говорить. [Хозяин никогда не был злодеем...хозяин добрый человек...]— Но игроки считают меня злодеем, и игровые разработчики тоже считают меня злодеем.— Вы сказали, что игровые разработчики идентифицировали девушку перед вами как злодея, так что она злодей. Если это так, то я тоже злодей как эмоционально, так и рационально.— Разве не обычное дело, когда злодеи находятся рядом со злодеями? Доставая платок и вытирая гной, стекающий по обеим щекам девушки,

наблюдая за ней, как за зверем, Су Фэн осторожно протянул руку.— Добро пожаловать в парк.— С этого момента мы будем партнерами, шагающими рядом. Меня зовут Су Фэн, и вы можете также называть меня Су.— А ты? После долгого молчания безумие и искажение в глазах девушки, казалось, немного ослабли в этот момент. Он дрожащей рукой протянул руку и прорычал хриплым голосом.— Хей——— Это очень необычное имя. Ну, раз мы теперь компаньоны, давайте начнем выполнять наши обязанности как компаньонов.— Помогайте друг другу и двигайтесь вперед вместе.— Позвольте мне помочь вам. Видя, как Су Фэн постепенно завоевывает доверие, Система, наблюдающая за всем этим, глубоко вздохнула. Она полностью верила, что ее хозяин сможет успокоить сумасшедшего злодея перед ним и даже помочь ему выйти из безумия. Нет сомнений в том, что нежность хозяина может изменить внутренне деформированных злодеев в основной сюжетной линии. Просто чрезмерная нежность хозяина и его характер открытого и искреннего общения со всеми не явля

<http://tl.rulate.ru/book/112511/4496407>