

Глава 229 Была предпринята двусторонняя атака "Подземелья и Воины", и полугодовые усилия компании "Дью-технолджи" были напрасными. Но это не самая тревожная вещь для Му Яна, потому что игра ушла и может быть переделана снова, у него в голове много планирования игры. Но вопрос в том, как Му Ян может за короткое время создать игру, способную конкурировать с World of Warcraft и Dungeons and Dragons?

Му Ян думал об этом целых два дня и две ночи, и в конце концов придумал план. Его пакет является двусторонним подходом, который, несомненно, будет работать хорошо.

С одной стороны, "Подземелья и драконы" нельзя оставлять в одиночестве. Если Му Ян позволит ему свободно развиваться, то в будущем он станет большим врагом технологии Дью. Му Ян не хотел, чтобы продукт, который он разработал, стал камнем преткновения для себя.

Так как она была взята силой, я просто уничтожу ее.

Сложно хотеть уволить игру, но и уничтожить ее тоже сложно, но это гораздо проще сделать, чем уволить. А самый прямой способ сделать это - представить естественного врага игры - повесить!

Плагин - это программа обмана, которую некоторые люди делают, используя свою компьютерную технологию, чтобы целенаправленно нацелиться на одну или несколько онлайн-игр, изменяя часть игрового онлайн-программы.

Плагин родился практически одновременно с онлайн игрой, как решение человеческой инерции. Плагины, несомненно, окажут влияние на онлайн-игры, а влияние сильно варьируется в зависимости от типа плагина.

Вспомогательные плагины, как своего рода плагины, помогают игрокам играть в игру, добиться более удобного и удобного способа игры, влияние на онлайн-игру относительно невелико, в некоторых случаях даже становятся игровой необходимостью.

Другой тип плагина полностью разрушает баланс игры, используя собственные ограниченные возможности игры, позволяя пробиться сквозь ее ограничения, позволяя любому игроку, использующему программу, достичь в игре некоторых извращений, которые обычно не достигаются. Ускорение, удвоение атак и т.д. серьезно нарушает равновесие. Этот тип плагина может уничтожить онлайн-игру в одно мгновение, если не будет обработан должным образом оператором.

В оригинальном мире Му Яна не так уж и много игр, которые были разрушены внешними повешениями, самыми известными из которых являются Каменный век, Легенда, Чудо ОЛ и др. Конечно, "Подземелья и Воины" на этом оркестре.

Подземелья и воины плагины также хорошо известны. Когда-то, в мире Подземелья, была такая группа людей, которые относились к плодам чужого труда как ни к чему, открыто продавая подвески по разным каналам и различные объявления с рисунками кисти снаружи.

Есть также некоторые люди, на поле РК с модифицированной экипировкой и другие РК, на поле РК нормальных игроков наносили серьезные повреждения, такие как прикосновение яйца к камню, как мгновенное убийство шипом.

Система масштабирования поля РК является одной из особенностей Dungeons & Warriors, так что независимо от того, сколько уровней игроков РК вместе, на них не будет сильно влиять

фактор уровня. Игроки любят эту игру главным образом из-за ее РК процесса и обработки, поле РК считается священной почвой для игроков. Сейчас от этой запрещенной территории воняет "зависанием". Все больше и больше игроков беспомощны уйти.

Насколько Му Ян знает о плагинах "Подземелья" и "Воины", их не менее десяти. Они включают в себя вторую картину повесить, мгновенное повесить, изменить повесить, карты BUG повесить, и т.д. Что касается связывания и двойного открытия, то это всего лишь небольшие зависания, которые даже не считаются плагинами, а только вспомогательным программным обеспечением.

Конечно, Му Ян знал, что это аморально, но проблема была в том, что люди украли у тебя кровь твоего сердца, а ты все еще проповедовал им нравственность, не так ли? Кроме того, в конце концов, то, что он сделал, было только его собственные достижения.

Выбор разрушить игру, повиснув на ней имеет эффект убийства двух зайцев одним выстрелом. Подземелья и Воины не только умрут хронической смертью, но и принесут существенную прибыль технологии Diyou. Как только количество пользователей увеличивается, Му Ян считает, что деньги определенно могут восполнить потери, вызванные технологией Дию, и даже небольшой излишек.

Destroying Dungeons & Warriors - это один из аспектов, с другой стороны, DiYu Technology должна придумать игру, которая будет достаточно хороша, чтобы снова соперничать с World of Warcraft.

Вы можете спросить, так как вы можете уничтожить Подземелья и Воины с помощью плагина, почему бы не уничтожить World of Warcraft таким же образом?

Есть большая разница.

Прежде всего, однажды уже было сказано, что преднамеренное использование внешнего повешения для уничтожения игры является очень неэтичным и даже незаконным, если бы "Подземелья и Воины" не были разработаны технологией Дию лично, а затем украдены сетью Хао Ран, Му Ян не сделал бы такого зловещего шага. Если ты недобр, ты не можешь винить меня в том, что я неправеден.

Но для World of Warcraft Му Ян не захотел использовать такую коварную тактику и не потрудился использовать такую коварную тактику.

Как человек, рожденный свыше, у него есть гордость! У него есть своя гордость!

Во-вторых, плагины средства обнаружения и антиплагины средства World of Warcraft намного лучше, чем "Подземелья и Воины", не говоря уже о том, что использование Му Яном плагинов средств для уничтожения World of Warcraft, даже если они и используются, может оказаться неудачным.

Поэтому Му Ян все же решил переделать игру, чтобы соперничать с ней.

Он быстро нацелился на игры от первого лица FPS, лучшими из которых являются Counter-Strike CS и Crossfire CF.

Как они должны принимать решения? В соответствии с оригинальным мировым опытом, компания CS была популярна в Китае до появления Интернет-версии, большинство людей в

Интернет-кафе играют в эту однопользовательскую CS.

Но как онлайн игра, CF все равно лучше. Это даже называется "Мечта 300 миллионов мышинных перестрелок". До выхода Лиги легенд игра была не менее горячей, чем у любого из ее предшественников.

Пересечение линии огня, или сокращенно CF, было разработано компанией SmileGate в Южной Корее, распространено компанией Neowiz в Корее и эксплуатируется компанией Tencent в материковом Китае. Пересечение линии огня - это шутер от первого лица ММО, в котором игрок берет под свой контроль толкающего оружие бойца и вступает в вооруженный бой с другими игроками.

Игровые возможности игры высоки, а режимы игры сложены и разнообразны, чтобы держать игроков свежими.

Му Ян все еще немного колеблется, в конце концов, предпосылкой пожара CF в предыдущей жизни является наличие CS для игроков, чтобы заложить определенный фундамент для игр FPS. И эта жизнь, если сразу придумать Пересечение Линии Огня, интересно, будет ли она такой же жаркой, как и последняя.

Но Му Ян тоже не торопился, во всяком случае, он ни за что не собирался обнародовать план этой игры до тех пор, пока не будет пойман настоящий крот, он не хотел, чтобы трагедия произошла во второй раз!

(Доставлены все три смены, добро пожаловать в группу читателей мешков с мясом, прийти в группу для обсуждения сюжета, обсуждения сомнений, номер группы: 617107444)

<http://tl.rulate.ru/book/40448/882342>