

Суббота, 10 июля.

Продажи обновленной «Phasmophobia» неуклонно росли, и это не так уж и безумно в сравнение количеством продаж, когда игра вышла, но она все же помогла Сюнь Цзе получить много очков эмоций.

С игровым процессом, схемой действия призраков, инструментами и т. д. игроки уже почти разобрались, но обновление существенно изменило игру.

Игроки не знакомы с новой картой. После переделки старых карт игрокам стало труднее убегать от призраков. Раньше, когда игрок он бежал по прямой, многие призраки не могли его догнать.

Однако после обновления, значительно возросла скорость передвижения призрака во время охоты, и многие игроки, которые не среагировали, были напуганы внезапными появлениями призрака, издавая при этом волны криков. Больше всего пугает игрока, так это то, что после улучшения интеллекта призраков, их поведение перестало быть прямолинейным.

Перед началом охоты призрак попытается напугать игрока, например, прилипнет к игроку и исчезнет, повисит на спине игрока и т. д. После начала охоты, если призрак не может догнать определенного игрока, то он примет решительное поменяет свою цель и устремится к ближайшему игроку.

Уровень сложности «Эксперт» и уровень сложности «Ад» заставляют игроков понять, что значит выпустить чудовища из клетки. В первые три минуты нет безопасного времени. Если игроку не повезет и он встретит призрака типа "Демон", то на них начнут охотиться, как только они войдут в дом с привидениями, и не даст сделать и шага для исследования.

На уровне сложности «Ад» быстрое снижение атрибута рассудка и увеличение скорости движения призрака. На трех масштабных картах «Психиатрическая больница Санни Медоуз », «Средняя школа Браунстоуна» и «Тюрьма» могут появиться два призрака.

Можно сказать, что обновление напугало многих игроков до полусмерти, которые чувствовали до него себя очень комфортно. В области комментариев на странице продаж «Phasmophobia» игроки снова высоко оценили игру и поругали Сюнь Цзена.

Наблюдаю за тем, как игроки «метают громы и молнии» в разделе комментариев, Сюнь Цзе улыбнулся и сделал глоток растворимого кофе. Это вся любовь игрока к нему, а также милый лук-порей, за который я получаю очки эмоций. Как Сюнь Цзе мог быть готов с ними бороться?

Тем не менее неправильно позволять игрокам высказываться в разделе комментариев, поскольку это создаст у людей иллюзию, что игроки игровой платформы Стимпанк слишком агрессивны.

Линь Сонг вежливо спросил его, не хочет ли он удалить некоторые комментарии. Удаление комментариев может еще больше разозлить игроков и заставит игроков ругать Сюнь Цзена еще больше. В таком случае, почему бы мне просто не предоставить игрокам возможность высказаться?

Итак, Сюнь Цзе зарегистрировался на Вейбо, и с помощью Линь Сонга аккаунт быстро прошел официальную верификацию.

«Всем привет, я гейм-дизайнер «Phasmophobia», Сюнь Цзе. Спасибо за вашу поддержку и

любовь к этой игре. Я приложу настойчивые усилия, чтобы сделать больше игр, которые смогут согреть сердца игроков. (Забавно. JPG) ". [1]

Поскольку волшебный смайлик «забавно» еще не появился на Аквамарине, Сюнь Цзе сам нарисовал этот JPG. С 45 очками искусства смайлик нарисовать совсем не сложно.

Позже Сюнь Цзе разместил сообщение в раздел комментариев на странице игры «Phasmophobia» и разместил ссылку на свой Вейбо. Поскольку он является восходящей звездой игровой платформы в Стимпанк, его сообщение не только сразу же было помещено в верхнюю часть платформы, но и имело спецэффекты золотого света, которые было трудно игнорировать.

«Посмотрите, что я нашел? Собачий вор есть на Вейбо! »

"Вор! Если у тебя есть совесть, заплати за мои мокрые штаны! "

«Разве его фамилия не Сюнь? Почему его называют Собачим вором? »

«Что плохого в том, чтобы назвать его вором? Я думаю, это правильно! »

«Игра, которая согревает сердца игроков? »

"Братя, не будьте импульсивными, сначала нужно узнать, что это аккаунт Сюнь Цзе, нельзя ругать невинных людей. "

«На страничке висит большая буква V! Может ли официальная верификация быть подделкой? »

«Почему мне кажется, что этот JPG вора немного глупый и насмешливый? »

«Действительно, это немного глуповато».

"О, я поставлю на аватарку Забавно. JPG! "

Поначалу на вейбо Сюнь Цзена были вынуждены заходить только обычные игроки, чтобы излить душу, а позже к рядам ругающих Сюнь Цзена присоединились стримеры и владельцы UP, которые услышали эту новость.

"Собачий Вор! Я никогда не смогу жить с тобой под одним небом! " — написала Хан Мэй. После обновления игры она еще раз поняла, что такое страх.

"Собачий Вор! Плати за мои штаны! " — добавил стример, который заплакал после игры.

"Собачий Вор! Подпишись на меня! " — написал стример, пришедший воспользоваться шумихой.

Всего через полчаса вейбо Сюнь Цзена был похож осиное гнездо. Каждый раз, когда он обновлялся, появлялись десятки, а то и сотни комментариев. Число его поклонников на вейбо и платформе Стимпанк выросло до 100 000, и это число еще продолжает расти.

Хештег #собачийворплатизаштаны поднялся на 20-е место в горячем поиске. Все больше и больше прихожих приходят, чтобы присоединиться к веселью. После того, что новые поклонников просмотрели вейбо Сюнь Цзе, продажи «Phasmophobia» также начали расти. Они заинтересовались игрой потому, что на вейбо многие комментаторы боялись намочить штаны

от страха в "Phasmophobia". Скоро придет еще одна группа игроков, чтобы поругать Сюнь Цзе. Жаль, что ругань игрока на вейбо не может принести Сюнь Цзе очки эмоций, иначе он был бы не прочь хорошенько пообщаться с игроками.

Закрыв вейбо, Сюнь Цзе откинулся на спинку игрового кресла и задумался о новой игре. После боевого крещения «Phasmophobia» психологическое качество игроков в хоррор-играх увеличилось. Снова так не получится напугать Хан Мей и получить тысячу очков эмоций за раз, поэтому Сюнь Цзе сначала исключил хоррор-игры.

"Далее, мы должны относиться к большинству игроков по-доброму, чтобы они могли немного расслабиться..."

«Так какую игру мне разработать? Story of Seasons, Stardew Valley или Plants vs. Zombies? »

Сюнь Цзе размышляя, протянул руку и взял кружку, намереваясь сделать еще один глоток растворимого кофе, чтобы утолить жажду. Когда он держал кружку, в его голове вдруг всплыло название игры — «Cup Head»!

Вдохновленные мультфильмами 1930-х годов, графика и звуковые эффекты игры стремятся воспроизвести технологии того времени, такие как традиционная нарисованная вручную целлулоидная анимация, акварельные фоны и джаз на пластинках. Как лучшая независимая игра TGA2017, Cuphead, несомненно, пользуется успехом, и игроки высоко оценивают эту игру.

45 очков искусства для этой игры достаточно. Джаз на пластинках можно просто передать на аутсорс, а для всего остального 30 очков музыкальных способностей достаточно.

В то же время он также хотел проверить, сколько очков эмоций может принести ему этот тип игры. Если ли разница между количеством очков эмоций от установленных системой эмоций радости, гнева, печали, тоски, печали, страха и удивления? Если разница все же есть небольшая, то ею можно пренебречь. Может быть, определенная эмоция приносит много очков, а другая мало.

1. Забавно. JPG

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2407903>