

Понедельник, 6 декабря.

В студии Сюнь Цзе занимался разработкой PVP-режимом "World War Z". Он решил внести некоторые изменения, основываясь на PVP-режиме игры Left 4 Dead.

Игроки по-прежнему делятся на две команды, по очереди выступая в роли нападающих и защищающих.

В дополнение к традиционным 4V4, можно добавить еще два режима - 8V8 и 12V12, чтобы сделать PVP более оживленным.

Нападающие — это выжившие, которые сталкиваются с большим количеством зомби по пути из убежища в следующую локацию.

Раунд заканчивается, когда все четверо достигнут назначенного места или когда все они умрут.

Чем дальше продвинется атакующая команда, и чем больше людей выживет, то тем больше очков они заработают.

Во время нападения выживших нельзя оживить в убежище, когда они умирают, их можно оживить только дефибриллятором.

При начале нового раунда игры никакое снаряжение из предыдущего не сохраняется, а уровень здоровья восстанавливается до полного.

Каждому игроку, находящемуся команде защищающих, даётся под управление один из видов особых зомби: Толстяк, Курильщик, Громила и Ловец

Учитывая чрезмерную силу Ведьмы, Танка и Мясную гору, этих трех особых зомби нельзя выбрать в режиме PVP.

А поскольку зомби элитный, защищающаяся сторона может выбрать в лучшем случае только по одному особому зомби, а не одновременно одинаковых четырех, бросающихся на выживших вместе.

В дополнение к традиционному режиму можно добавить режим Confogl (Продвинутое противостояние), чтобы усложнить игру.

В этом режиме атакующая сторона может использовать только оружие самого низкого уровня, такое как пистолеты, пистолеты-пулеметы и дробовики.

Помимо отсутствия тяжелого оружия, будет убрана аптечка первой помощи и сокращено количество болеутоляющих средств и адреналина.

Когда особый зомби защищающейся стороны убито, он имеет разное время воскрешения в зависимости от выбранного типа зомби.

Однако для воскрешения он должен находиться в таком месте, чтобы атакующая сторона не могла его видеть. Со временем также можно попросить Дин Фаньсина добавить подсказки для защищающейся стороны, в каком месте они могут воскреснуть. После смерти защищающейся появляется призрак выбранного зомби.

Например, там, где возможно воскрешение, призрак засветится синим, а если красным, то в

этом месте нельзя воскреснуть.

По ходу игры обычные зомби также будут респавниться, но уровень этих зомби, опять же, самый низкий.

Количество зомби, возрождаемых за один раз, около тридцати, может действовать как сдерживающий фактор, не представляя смертельной угрозы для атакующей стороны.

Можно сделать несколько отдельных PVP-карт, чтобы дать игрокам ощущение новинки. Было еще много вещей, которые нужно было отточить в PVP, и Сюнь Цзе записывал их все один за другим.

Однако все элементы игры были разобраны им из "Left 4 Dead. ", и при нынешних способностях остальных членов студии достаточно трудно разработать их всех.

После того как PVP-контент был почти завершен, Сюнь Цзе вернулся к основному геймплею. Затем он действительно что-то заметил.

В World War Z, хотя было тяжелое оружие, но эффект взрыва был настолько плох, что это явно была ракета, но ее сделали похожей на пушечное ядро. Игроку не может испытать острые ощущения от стрельбы с тяжелого оружия.

Поэтому этот визуальный эффект должен быть улучшен, а сила взрыва должна быть увеличена.

Конечно, количество боеприпасов для тяжелого оружия должно быть ограничено, чтобы игрок не использовал его бездумно.

Таким образом, игроки будут дважды думать, прежде чем использовать тяжелое оружие, а не беспорядочно бомбить все.

Что касается игроков типа "коллекционеров", которые даже не удосуживаются использовать тяжелое оружие, пока не умрут, то Сюнь Цзе может только надеяться, что они смогут пройти уровень, когда будут использовать другое оружие.

На некоторых конкретных уровнях, в определенных местах, также доступны транспортные средства и тяжелое вооружение.

Например, крупнокалиберные пулеметы, бронемашины, танки и даже вертолеты - именно эти вещи делает игру крутой для игроков и радует их.

"Я действительно приложил много усилий, чтобы сделать игру крутой для игроков".

Сюнь Цзе уже собирался похвалить себя, как вдруг в его голове раздался голос системы.

[Дзинь! Обнаружено, что накопленные очки эмоций хоста достигли 500 000, система начинает обновление].

[Дзинь! Обновление системы завершено, новый контент после обновления, хозяин может проверить самостоятельно].

— Хм? Почему система обновилась сейчас? И не слишком ли незначительно обновление? — фыркнул Сюнь Цзе.

Системы в новеллах обновляются сутки, но его система была хороша тем, что обновилась мгновенно.

Казалось, что системе все равно, обновлена она или нет, она просто выполняет свои функции.

В душе было немного презрения, но Сюнь Цзе все равно открыл интерфейс системы, желая увидеть, какие хорошие вещи появились после обновления системы.

Неважно, что он не смотрел, но когда Сюнь Цзе увидел системный торговый центр, его лицо мгновенно потемнело.

Все товары в системном торговом центре выросли в цене, причем дешевые в два раза, а дорогие в десять раз!

Например, счастливый мешочек, от покупки которого он воздерживался, теперь стоил удивительно дорого - 100 000 очков эмоций за одну штуку, а описание ничуть не изменилось.

Гарантий по-прежнему не было, и он мог получить лапшу быстрого приготовления или лакомства.

Но поскольку цена всего повысилась, это делает счастливый мешок, в свою очередь, еще более привлекательным.

Ведь раньше при открытии счастливого мешка, в лучшем случае, можно получить вещи стоимостью в миллион очков эмоций, а теперь есть шансы получить предметы в 10 миллионов. Однако получаемые предметы не сильно изменились.

Но Сюнь Цзе все еще очень сердит!

— Система! Выходи! Как ты можешь поднять цену без разрешения?

[Хост, вы теперь двухзвездочный геймдизайнер, а не зеленый новичок, количество людей, покупающих вашу игру, будет только больше, чем раньше. Цена предметов в системном торговом центре должна естественно соответствовать вашему статусу.]

— Я согласен с тем, что игроков стало больно, но ты сделала все более дорогим, но эффект никак не изменился! Разве это не обман?

— Разве я настолько богат очками эмоциями?

— Я не могу себе позволить дорогие предметы!

[Хост, не волнуйтесь. После обновления системы также была открыта функция лотереи. Пока вы получаете достижения, вы можете участвовать в бесплатной лотерее. Конечно, вы также можете использовать очки эмоций для участия в лотерее]

Когда система напомнила ему об этом, Сюнь Цзе увидел, что в системном торговом центре действительно есть дополнительная кнопка лотереи.

Просто его разозлило повышение цен на что-то, поэтому он и не заметил.

После нажатия на кнопку лотереи перед Сюнь Цзеном появился гачапон-автомат, которое мог

видеть только он. [1]

Рядом с ручкой автомата также было табло, которое показывало количество прокруток.

— Система, почему столько прокруток? Это подарок?

[Хост, это награда, выдаваемая системой после того, как вас повысили до двухзвездочного геймдизайнера.]

— Хорошо! Это лучше, чем ничего, я бы хотел посмотреть, какие новые трюки может выкинуть этот гачапон.

Сюнь Цзе успокоился и повернул ручку, и капсулы в машине тут же запрыгали вверх-вниз.

1. Гачапон это игрушки в капсулах, которые можно приобрести в специально предназначенных для этого автоматах.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2480909>