

Вторник, 12 апреля.

В студии Сюнь Цзе, Дин Фаньсинь, Чэнь Сюэшу и Лу Цюле тестировали "Битву за выживание".

— Старший брат! Отходим быстро! — Чэнь Сюэшу отступил назад, не забыв сообщить об этом остальным членам своей команды.

— Подожги его и он умрет, отвалите от моей задницы! — Дин Фаньсинь тоже рванул с оружием, не думая, что не сможет остановить Танка.

Внезапно на его экране вспыхнул красный свет, сигнал, что на него напали, но он убил всех зомби вокруг себя. Он никак не мог получить урон от зомби, это мог быть только черный выстрел от его товарищей по команде.

— Черт! Кто стреляет по мне? — возбужденно крикнул Дин Фаньсинь командным тоном.

— Это я, — спокойно ответил Сюнь Цзе.

— Оу ... это ты стрелял, Сюнь! Ты хорош! — решительно уступил и сказал Дин Фаньсинь, который все еще был полон недовольства.

— Цк-цк! Какой слабак, — сказала с улыбкой Мо Даньцин, которая наблюдала за битвой со стороны.

— Не слабак, а мудрый человек, понятно? — сказал с жестким выражением лица Дин Фаньсинь.

Затем в него снова выстрелил Сюнь Цзе, и уровень его здоровья упал до более опасного уровня.

— Брат Сюнь, почему ты снова выстрелил в меня?

Дин Фаньсинь был в слезах, что он мог сделать? Сюнь Цзе был боссом, и он не мог начать ругаться, иначе завтра его, скорее всего, уволят за то.

— О, я тебе дам аптечку, а после ее приема уровень здоровья будет безопасным, и продолжим тестирование, — ответил Сюнь Цзе.

— Хорошо ... брат Сюнь.

У Дин Фаньсиня было безжизненное лицо, как так получилось, что он вдруг превратился в дружественную цель для тестирования урона?

Откуда ему было знать, что он только что случайно задел Сюнь Цзе выстрелом, но битва была настолько напряженной, что никто этого не заметил. Но Сюнь Цзе тестировал игру, просматривая фоновые данные, так как же он мог отпустить Дин Фаньсиня?

— Пауза, — сказал Сюнь Цзе, поставив игру на паузу.

Дин Фаньсинь, который ненадолго отлучился, спросил:

— Брат Сюнь, в чем проблема?

— В игру можно добавить подсказку, чтобы, когда игрок стреляет в товарища по команде, слева появлялась подсказка, что так делать нельзя, — сказал Сюнь Цзе.

— Ээ... брат Сюнь, добавление подсказок — это хорошо, но действительно ли нужно напоминать игрокам, что нельзя стрелять по своим? — спросил Чэнь Сюэшу.

— Мы благосклонно напоминаем игрокам, чтобы они не стреляли по товарищам. Если игроки все равно хотят стрелять по своим товарищам по команде, то это не наша проблема, а проблема игроков, — объяснил Сюнь Цзе.

— Ааа, я понял, — Дин Фаньсинь, которого сильно беспокоил дружественный огонь, поспешно записывал слова Сюня..

— Кроме того, в конце каждой миссии можно показывать статистику. Она будет показывать количество: урона, лечения, убийств и дружественного огня

— Да, брат Сюнь.

Дин Фаньсинь считал, что это хорошая функция. Если игроки находятся в группе между друзьями, они также могут использовать эти данные для соперничества друг с другом, что принесет немалую пользу игре.

— Окей, тогда мы продолжим.

После того как Сюнь Цзе сказал это, они продолжили двигаться вперед, и когда вошли в комнату, обычный зомби, прятаясь здесь, бросился на Сюнь Цзе и был убит его ударом. Но вместо того, чтобы почувствовать радость, Сюнь Цзе снова поставил игру на паузу.

— Брат Сюнь, в чем проблема? — всякий раз, когда Сюнь Цзе ставил игру на паузу, Дин Фаньсинь был напряжен, боясь, что именно с его кодом или оптимизации что-то не так.

— Я думаю, что немного расточительно — поместить в эту комнату обычного зомби, почему бы нам не поместить сюда Толстяка. Что скажете? — спросил Сюнь Цзе.

— А это точно хорошо? — слабо сказала Лу Цюйле.

Комната не очень большая, если поместить Толстяка, то половина комнаты будет заполнена рвотой, и в случае его убийств, никто не сможет убежать. Лучший способ справиться с Толстяком — немедленно выйти из комнаты и выманить в коридор снаружи и убить его.

Но вопрос в том, у скольких игроков хватит ума это сделать?

Когда игрок входит в комнату и сталкивается лицом к лицу с любым зомби, его первой реакцией должно быть выстрелить или разрубить оружие ближнего боя.

— Все в порядке, мы можем немного ослабить Толстяка, в этом случае он в основном нужен, чтобы удивить игроков, — сказал с улыбкой Сюнь Цзе.

— Ха! Думаю, игроки к тому времени не будут удивленными, а шокированными! — сказал Дин Фаньсинь.

— ОК... — сказал Сюнь Цзе, который внезапно о чем-то задумался, поэтому он не сразу начал игру.

Подождав некоторое время и не увидев никакого движения, Чэнь Сюэшу не мог не спросить:

— Брат Сюнь, что-то еще?

— Я подумал, что запихивать в комнату одного Толстяка кажется немного недостаточным, — сказал Сюнь Цзе.

— Что значит "немного недостаточно"? — спросил Дин Фаньсинь с легким шоком.

Хотя Толстяк был ослабленной версией, если уровень здоровья игрока был слишком низким, он мог быть легко убитым в этой маленькой комнате.

Но Сюнь Цзе даже сказал, что этого недостаточно, кого нужно еще запихнуть сюда, чтобы удовлетворить его другой вкус?

— Я думаю, что не все игроки боятся Толстяков. Разные игроки сталкиваются с разными особыми зомби и определенно некоторые находят Крикуна трудным, но другие находят его нормальным.

— Поэтому я думаю, что лучше быть гибкими, когда мы помещаем особых зомби в некоторых местах. Нужно сделать дополнительную программу в игре, чтобы собрать данные, от какого особого зомби игроки умирают больше всего во время игры или теряют больше всего здоровья. Тогда мы помещаем особого зомби, с которым игроки наименее хорошо справляются, в какой-нибудь неожиданный угол. Если это группа, то объединить статистику всех четырех игроков.

Услышав слова Сюнь Цзе, товарищи по студии были ошеломлены.

Брат Сюнь, будь человеком! Тебе недостаточно набить игроков фиксированными особыми зомби, но ты также хочешь добавить особых зомби, с которыми они хуже всего справляются, используя большие данные. Разве это не убийство большими данными?

Не дожидаясь, пока подчиненные что-нибудь скажут, Сюнь Цзе продолжил:

— Конечно, не стоит перебарщивать, иначе это повлияет на игровой опыт игрока, я думаю, что послать одного или двух будет достаточно, как вам это? Я по-прежнему очень хорошо отношусь к игрокам, верно?

— Ха-ха-ха! Конечно! Ты всегда заботаешься об игроках больше всех! — Дин Фаньсинь был первым, кто начал льстить.

— Соглашусь.

— Я тоже.

Другие приятели ответили тем же, что они могли сделать?

В крайнем случае, они могут добавить пару фраз персонажам вроде "Будьте осторожны" или "Я слышал странный шум", чтобы напомнить игрокам не быть слишком безрассудными и неосторожными.