

После торгового центра, Хан Мэй с остальными ожидали, что последующие миссии будут такими же, как и первая, захватывающей поездкой до самого конца, но постепенно увеличивающееся количество особых зомби заставило их понять, почему игра называется "Битва на выживание"!

— Ах! Помогите мне! Здесь Громила! — жалобно закричала Хан Мэй.

— Попробуй убежать, мы еще не закончили с зомби на нашей стороне!

.....

— Ах! Я умираю! Хан Мэй, спаси меня!

— Что с тобой? Почему ты упал?

— Ах, Собачий вор такой бесчеловечный! Здесь в углу сидел Толстяк, я убил его и он взорвался!

— Ах! Почему я на земле? ! Что это за особый зомби? Он слишком агрессивный.

.....

Вчетвером они проходили через всевозможные препятствия во время игры, не говоря уже о зрителях, даже они сами не знали, по какой причине они упадут на землю в следующий момент.

Был ли это азарт, но игра нисколько не показалась четверке сложной, наоборот, они находили игру захватывающей, и после каждой пройденной миссии было чувство выполненного долга.

Конечно, в процессе игры они не переставали проклинать ямы, который приготовил для них Сюнь Цзе.

После захватывающего убийства ведьмы все четверо отдыхали и немного сбавили темп. Они думали, что могут пройти игру сегодня, но уже было час ночи, а они сыграли только три четверти всего игрового процесса.

— Чем больше мы играем, тем больше мы попадаем в ямы Собачего Вора!

— Приятно увидеть по пути несколько зомби из Plants vs. Zombies, а особых зомби действительно трудно убить.

— Я думаю, все в порядке, если знать навыки особых зомби, то справиться с ними не сложно. Посмотри на эту ведьму, разве ты не можешь просто поджечь и убить ее?

Хан Мэй не думала об этом, так как она все время убегала или лечила других, поэтому у нее не было такой глубокой ненависти к особым зомби, как у трех других, за исключением Громилы.

— Не забывай, что мы играем на самой легкой сложности. Если бы мы играли на самой высокой сложности, как ты думаешь, мы бы все еще смогли бы поджечь ведьму?

— Ты хочешь бросить вызов самой высокой сложности?

— Конечно! Именно высшая сложность дает тебе чувство достижения, верно?

Когда они снова отправились в путь, Счастливчик Эрл взглянул на труп ведьмы на земле и сказал:

— Не говоря уже о том, что, посмотрев на многих зомби, я нашел эту ведьму довольно симпатичной.

— Брат, ты такой странный!

— У тебя все в порядке? Эта ведьма тоже зомби, и, честно говоря, она просто холодный труп.

— Ладно! Больше никаких холодных ведьм...

— Заткнись ты нахрен! — злобно сказала Хан Мэй.

Если бы он продолжал говорить, ее прямую трансляцию заблокируют.

И пока Хан Мэй с друзьями проходили кампанию, многие игроки, купившие "Битву на выживание", также сражались на передовой.

Хардкорные игроки, в основном поклонники Сяо Мэн, бросали вызов высшей сложности.

Однако для открытия высшей сложности "Кошмар" нужно, чтобы хотя бы один член команды должен пройти сложность "Ветеран", поэтому сейчас они играют на этой сложности. Но даже в этом случае группе хардкорным игрокам пришлось нелегко.

— Назад, назад, перед нами Громила и Толстяк, давайте сначала разделаемся с Толстяком!

— Я перезаряжаюсь, ребята, прикройте меня ненадолго.

— В следующей волне не забудьте бросить канистру с бензином там, у входа.

— А почему на иностранном корабле играет музыка в нашем национальном стиле?

— Музыка такая хорошая и запоминающаяся...

Четверо игроков болтали, когда волна зомби наступала с множеством особых зомби, и в то же время, уже на шумевшая фоновая музыка внезапно разразилась воодушевляющим звуком суоны.

— Черт! Почему здесь суона? !

— Сюнь Цзе — чертов музыкальный гений!

— Ах! Я не понимаю, что происходит? Я горю! Маленькие зомби, позвольте мне отправить вас в ад!

Стрелок с тяжелым пулеметом завывал в такт музыки", расстреливая волну зомби, а остальные трое членов команды не только не остановили его, но и последовали его примеру.

Через несколько мгновений экраны четырех игроков стали черно-белыми и появилась кроваво-красная надпись "Не удалось выжить".

— Эх! Неплохо! Мы почти справились.

— Как мы внезапно умерли только что?

— Нас накрыла суона и мы отказались от первоначальной линии обороны. Я думал, что мы сможем перемолоть всех зомби, но в итоге зомби съели нас.

— У этого Сюнь Цзе какое-то психическое заболевание? Что это за особые зомби? Это отвратительно.

Услышав слова этого человека, лидер группы сразу заговорил:

— Не говори ерунды, я думаю, что особые зомби Сюнь Цзе хорошо разработаны, и он не использовал их, чтобы заставить игру быть более сложной и вызвать отвращение у игроков. Мы действительно слишком увлеклись только что.

— Игра называется "Битва на выживание", так как это выживание, конечно, нельзя безрассудно нестись вперед. Нужно делать шаг за шагом, разумно использовать ресурсы, а мы все еще играем на высокой сложности.

— Когда мы бросим вызов сложности "Кошмар", мы также должны быть более осторожными, иначе не сможем пройти игру.

— Навыки персонажей помогли нам снизить сложность, и если мы хорошо стреляем и при этом знакомы с игрой, мы способны пройти. Я никогда не играл в шутер с такой хорошей кривой сложности.

— Нельзя, чтобы Богиня Сяо слышала это, иначе она рассердится.

— Ерунда! Богиня Сяо не настолько скупа, я уверен, что если бы она тоже поиграла в эту игру, она бы одобрила ее как шутер.

— Ладно, хватит отдыхать, продолжаем! Нам нужно сегодня одолеть сложность Ветеран.

— Хорошо!

— Погнали!

На вилле Сяо Мэн действительно также играла в "Битву за выживание". Она действительно хотела увидеть, какие сюрпризы Сюнь Цзе может преподнести.

Надо сказать, что сюрприз оказался не совсем обычным.

"Существует множество видов огнестрельного оружия, и хотя ощущения от стрельбы не полностью соответствуют реальности, но позволяет игрокам комфортно играть. Каждый вид огнестрельного оружия имеет свои отличительные характеристики, что позволяет игрокам найти наиболее подходящее оружие для себя из множества доступных вариантов".

"Количество зомби действительно несколько пугает, но есть скрытая закономерность: вместо того, чтобы наброситься на игроков одним махом, они появляются периодически, давая игрокам достаточно времени для реакции, но при этом максимально усиливая давление".

"Справившись с ордой зомби, игроки могут получить огромное удовольствие, но если это все, то удовольствие быстро угаснет и наступит пустота, что значительно сократит время жизни игры".

"Добавление особых зомби отлично решает эту проблему, не только повышая сложность, но и делая каждое сражение более красочным, давая игрокам не только острые ощущения от прорыва сквозь орду зомби, но и чувство достижения после убийства сильного врага".

"С разумной динамической сложности, даже игроки с плохими навыками могут получить удовольствие от игры. Даже если есть сложные места, пока они пытаются несколько раз, они определенно могут пройти миссию, и нет проблемы застревания".

"Музыка на корабле энергичная и быстрая, что может напрямую мобилизовать эмоции игрока, особенно в тот момент, когда появляется суона, даже сонные игроки сразу станут энергичными".

— Режим PVP - это глазурь на торте... Брат Сюнь, как ты смог до этого додуматься? — пробормотала про себя Сяо Мэн с улыбкой.

Она достала свой мобильный телефон и отправила пост в Вейбо: "Советую крутой шутер — "Битва на выживание"!

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2767386>