

Небольшое количество героев в Overwatch - одна из причин, по которой состав команд относительно фиксирован.

Если вы посмотрите на League of Legends, там более сотни героев, и все еще можно выбрать другого, даже если в бане.

A League of Legends может выпускать как минимум двух-трех новых героев в год, такая частота обновлений заставляет игроков Overwatch плакать.

Но, несмотря на это, Сюнь Цзе не собирается выпускать слишком много героев за один раз, а будет обновлять их постепенно, чтобы игра оставалась свежей и при этом хорошо сбалансированной.

Для начала он намерен выпустить 21 героя.

Солдат-76, Жнец, Фарра, Гэндзи, Трейсер, Маккри.

Хандзо, Крысавчик, Бастион, Торбьорн, Мэй, Роковая вдова.

Заря, Райнхардт, Уинстон, Турбосвин.

Ангел, Лусио, Дзен'ятта, Симметра.

Определившись с механикой подбора матчей, режимами, а также героями для Overwatch, следующее, с чем придется столкнуться Сюнь Цзе — это игроки.

Среда в Overwatch будет становиться все хуже и хуже, помимо смерти самой Blizzard, еще одна причина — токсичный голосовой чат, различные ругать и нецензурная брань игроков.

Конечно, есть и читы, с которыми плохо боролись.

Но на Аквамарина с читами боролись насмерть, и Сюнь Цзе не пришлось о них беспокоиться, а главное, что ему нужно было решить — это игроки с плохой моралью.

Независимо от того, являются ли эти игроки товарищами по команде или соперниками, все они очень сильно влияют на менталитет других игроков.

Сюнь Цзе намерен добавить в ИИ функцию, которая заключается в определении того, ругаются ли игрок.

Когда вы в восторге от игры, не мешает время от времени восклицать "дерьмо" или "них...", но если игрок ругается в течение длительного периода времени, это определенно то, с чем нужно бороться.

ИИ, возможно, не сможет распознать ругательства, но длительный поток ругательств все равно можно обнаружить.

Если вы встретите такого игрока, независимо от того, печатает ли другой игрок или говорит, даже если он ругается на диалекте, ИИ просто замутит его.

Если он будет продолжать, ИИ также поместит игрока в маленькую черную комнату и даст ему подумать над своим поведением, прежде чем отпустить его.

Если игрок ведет себя негативно, например, намеренно фидит, выступает в роли актера или

зависает в начале игры, игрокам придется следить друг за другом и подавать отчеты ИИ.

При рассмотрении сообщений от игроков ручная проверка позволяет избежать ложных банов, но объем работы огромен, трудозатраты слишком высоки, а обработка происходит недостаточно своевременно.

Но хотя скорость обработки ИИ была высокой, снова оставалась возможность ошибочной блокировки невинных игроков, а с нынешним уровнем интеллекта ИИ было трудно решить эту проблему идеально.

Поразмыслив некоторое время, Сюнь Цзе так ничего и не понял, поэтому ему ничего не оставалось, как спросить у системы.

— Система, если ли высокоинтеллектуальные ИИ в торговом центре?

[Да. Хозяин. Насколько высокий интеллект вам нужен?

— Ух ...не слишком высокий, он должен уметь правильно проверить отчет игрока, и...

Сюнь Цзе подробно описал все требования, он действительно немного волновался, что система даст ему не ИИ с высоким IQ, а ИИ с высоким интеллектом, и тогда Кризис Интеллекта в Overwatch может стать реальностью.

[Хост, после обобщения ваших требований я предлагаю вам приобрести этот высокоинтеллектуальный искусственный интеллект МАХ-002, у которого также есть имя — Эмили. С помощью нее вы сможете не только заставить ее работать в Overwatch, но и блистать в других ваших играх.]

— Я посмотрю.

Открыв системный торговый центр, Сюнь Цзе быстро нашел Эмили через функцию поиска, а затем взглянул на цену, ооо! Вот это парень! 50 миллионов очков эмоций, как и ожидалось от высокоинтеллектуального ИИ!

Текущая очки эмоций Сюнь Цзе составляют всего 10 миллионов, как он мог заполнить такой большой пробел?

— Эх, я все еще бедный.

Когда Сюнь Цзе собирался выйти из системного торгового центра, голос системы раздался снова.

[Хост, после модернизации системы, вы можете назначить определенный предмет в торговом центре в качестве награды и потратить один миллион очков эмоций, чтобы создать задание. Если задание будет выполнено, вы получите награду, если задание провалено, миллион очков эмоций будет потеряно. Однако вы можете быть уверены, что даже если задание будет провалено, указанный предмет не подорожает и тем более не исчезнет, просто его больше нельзя будет использовать в качестве награды за задание.]

Глаза Сюнь Цзе загорелись, когда он услышал слова системы. Функция системы неплохая. В любом случае, если он хочет купить Эмили сейчас, очков эмоций далеко не достаточно, и это мало влияет на то, есть у него этот миллион или нет.

В таком случае лучше принять бой. Как говорится, богатство в опасности. Более того, даже если миссия провалится, Эмили не исчезнет. Самое большее, у него не будет высокоинтеллектуального искусственного интеллекта, который можно будет использовать в течение короткого периода времени. Он может все еще позволять себе этот риск.

Что касается миллиона, то можно сделать еще несколько садистских игр и собрать урожай игроков должным образом!

— Я назначаю высокоинтеллектуальный ИИ Эмили, кодовое имя МАХ-002, в качестве награды за миссию и генерирую миссию].

[Получено. Для генерации миссии требуется один миллион очков эмоций].

— Продолжить.

[Один миллион очков эмоций был списан, генерация миссии...]

Как только система заговорила, перед Сюнь Цзе медленно появилась игровой автомат, который только он мог видеть.

Автомат был немного похож на патинко, который распространен в Японии, в нем было три области, соответствующие типу игры, требованиям к продажам и количеству времени на выполнение задания.

— Неужели все так формально? — пробормотал про себя Сюнь Цзе, потянув за рычаг автомата.

[Дзинь! Тип игры — триллер].

[Дзинь! Требование к продажам — два миллиона копий].

[Дзинь! Ограничение по времени миссии — нет.]

[Генерация миссии завершена. Награда: высокоинтеллектуальный ИИ Эмили, кодовое имя МАХ-002. Провал миссии не влечет за собой никаких наказаний, но Эмили больше не будет доступна в качестве награды за миссию.

Увидев это задание, Сюнь Цзе не мог не сжать кулак, поблагодарив себя за удачу.

Он не слишком беспокоился о типе игры, в оригинальном мире было так много игр, что всегда можно было найти подходящую.

Главное было требование к продажам и ограничение по времени. Когда автомат закрутился, он увидел, что минимальное требование к продажам составляет 50 000 копий, а максимальное - 50 миллионов копий, и ему повезло получить два миллиона копий.

Срок выполнения задания был еще более безумный, минимальный составлял всего три дня.

Откинувшись на спинку дивана, Сюнь Цзе протяжно вздохнул, для задания игры у него уже есть идея, но перед этим лучше разобраться с Overwatch и затем провести совещание.