

У выбранного противником меха было мало здоровья, и Сюнь Цзе одним выстрелом убил.

После успешного снайперского выстрела Сюнь Цзе не пожадничал и использовал высокую мобильность меха, чтобы вернуться к команде.

И в это время пули противника прилетели с опозданием, но они попали только в то место, где до этого находился Сюнь Цзе, даже не задев его.

Далее Сюнь Цзе либо спрятался за щитом танк, либо находил подходящее место самостоятельно, и каждый раз, когда он стрелял, ему удавалось убивать парня с вонючим ртом.

Если бы можно было посмотреть подробную статистику, то можно было бы увидеть, что парень с поганым ртом умер по меньшей мере дюжину раз менее чем за пять минут.

От стрельбы Сюнь Цзе погиб не только тот парень, но и его сапорт в пати, а также другой дамагер и сапорт, у которых не было шансов выжить, пока они находились в зоне поражения Сюнь Цзе.

После того как Сюнь Цзе стал "игроком номер один", он знал все о таймингах навыках, карте и даже о том, когда обновляются ящики с припасами. Он мог предположить, когда перезарядятся навыки противника.

Кроме того, увидев, что Сюнь Цзе оказался старшим братом, все товарищи по команде тесно сплотились вокруг Сюнь Цзе, и играли на него. Противникам было трудно подавить Сюнь Цзе, а убить еще труднее.

По ходу игры счет команды Сюнь Цзе достиг 90 очков, в то время как у его противника 0 очков.

Бах...

Очередной выстрел отправил токсика домой, союзный танк искренне похвалил: — — Братан, ты профессиональный снайпер?

— Повезло, — скромно ответил Сюнь Цзе.

— Старший брат, добавь в друзья.

— Старший брат в соло!

Товарищи по команде, которые раньше не очень доверяли Сюнь Цзе, теперь превратились в фанатов и хотели, чтобы он привел их на вершину.

Игрок с вонючим ртом практически не выходил из респа, но он все еще продолжал ругаться, но теперь он выглядел для остальных как бездомная собака, умеющая только яростно лаять в гневе.

Даже его товарищи по команде жаловались, но даже в этом случае его все еще не забанили.

Сюнь Цзе не удержался и громко рассмеялся:

— Сапору Games на удивление медленно решает некоторые проблемы, пока они не влияют доходы, но для меня это хорошо.

Среда, 1 марта.

Жар от трейлера спадает, но общее количество просмотров, превысившее полмиллиарда, все еще шокирует.

С таким большим вниманием, полученным всего лишь от одного CG, что будет, когда выйдет Overwatch?

Многие коллеги по отрасли молились, надеясь, что качество "Overwatch" Сюнь Цзе будет не на высоте, потому что он потратил все свои деньги на CG.

Но когда они увидели игроков, которые щедро жертвовали деньги, чтобы отправить их Сюнь Цзе для создания большего количества CG, они почувствовали, что это желание было более сложным, чем мир во всем мире.

Интересно, что бы почувствовали они, узнав, что трейлер обошелся Сюнь Цзе почти даром, и основные расходы были на озвучку Myo Sae Dubbing.

Разработка "Overwatch" продвигается в соответствии с ожиданиями Сюнь Цзе, и он также достиг рейтинга мастера в "Titan".

Главная проблема рейтинга алмаза в том, что слишком много игроков, выбирающих роль дамагера, что снижает игровой опыт других игроков. Однако проблема мастера в том, что он "мертвый".

После боли на алмазе, ни один игрок на мастере не хочет опускаться вниз, они играют не для удовольствия, они играют, чтобы победить!

Поэтому в рейтинговых матчах мастера состав мехов относительно фиксирован, и игроки "идеально" повторяют состав профессиональной команды. Если кто-то выберет мехи вне пика, он тут же подвергнется резкому осуждению или даже угрозам со стороны своих товарищей по команде.

Это заставляет Сюнь Цзе чувствовать, что он не играет в игру, а работает. Будь то состав, стиль игры или что-то еще, есть стандарт, заданный Titan. Если вы не играете в соответствии с этим стандартом, вы не сможете получить удовольствие от игры.

Сюнь Цзе был озадачен тем, почему так много игроков все еще играют с такой мертвой атмосферой. Он ясно чувствовал, что многие игроки не в лучшем настроении, когда играют друг против друга, но все же они настаивали на игре.

Позже Сюнь Цзе поговорил с некоторыми игроками и узнал, что поскольку до сих пор только Titan добился наилучших результатов в играх такого жанра. Более того, я наконец-то добился мастера, не было бы пустой тратой моих предыдущих усилий, если бы я не продолжал бороться?

Некоторые игроки также сказали, что они с нетерпением ждали "Future Pact" Сяо Мэн и "Overwatch" Сюнь Цзе, но сейчас этих двух игр даже не видно, так что же делать?

Некоторые игроки в замешательстве, они играли в Titan, когда он только вышел, и это была в целом качественная игра, но как игра оказалась такой после того, как в нее поиграли?

Такая ситуация не только в Китае, а и за рубежом, просто максимум немного другая фиксированный состав.

Бум...

Один из товарищей Сюнь Цзе по команде был убит снайперским выстрелом, и это был третий раз, когда противник выстрелил ему в голову.

Счет был 50:50, не то чтобы обе стороны были равны, но Сюнь Цзе обнаружил, что другая сторона играет с ними, как кошка, ловящая мышь.

Убив Сюнь Цзе, игрок написал в чат ряд слов на иностранном языке, но Сюнь Цзе понял только слово "easy" в начале.

— Что этот парень говорит? — спросил Сюнь Цзе.

— Хозяин, вам нужно, чтобы я перевела для вас? — внезапно раздался голос Эмили.

Как высокоинтеллектуальный ИИ, Эмили выучила все иностранные языки Аквамарины, благодаря интернету, поэтому она быстро дала перевод: Изи, вы, китайские игроки просто нубы, которые не умеют играть.

Увидев перевод, Сюнь Цзе слегка нахмурился, он был уверен, что собеседник смурф. Сюнь Цзе предположил, что он, скорее всего, профессиональный игрок.

Иностранный язык очень прост в использовании, а снайперская стрельба противника точна и быстра, что доказывает, что проблемы с задержкой в сети нет. Это должны быть профессиональные игроки из разных стран, которые пришли на китайский сервер.

Это нормальная ситуация, но другая сторона прямо насмехается, что довольно неприлично.

Поскольку характер другой стороны был не очень хорошим, то Сюнь Цзе не нужно было заботиться об игровом опыте другой стороны.

— Игрок номер один! — Сюнь Цзе надел свой титул и выбрал непопулярного меха-дамагера снайперского типа, который очень редко появлялся в играх.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2806767>