

Недавно запущенный режим Contingency Contract сложен для многих игроков, даже для донатных мастеров и рейдовых групп, но нет способа пройти его за короткое время.

Некоторые рейдовые группы даже играли в "Contingency Contract" всю ночь, чтобы получить так называемое "первое прохождение", а вызов был брошен на 25-м уровне сложности, самом высоком уровне сложности, который игроки могли бросить в этот раз.

Многие люди обругали Сюнь Цзе, когда бросали вызов, что вызвало небольшой всплеск очков эмоций у Сюнь Цзе, заставив его немного удивиться и подумать, что в будущем он мог бы уделять больше внимания "Arknights", возможно, одно из обновлений снова удивит его.

Но хотя Contingency Contract сложен, Сюнь Цзе не настолько бессердечен, чтобы не дать игрокам пройти его, и через некоторое время на сайте появляется все больше и больше видеороликов о новом режиме.

Есть видео, где игроки побеждают 18 уровень, несколько членов команды побеждают определенную сложность, и даже группа донаторов побеждает 25 уровень, которому поклоняются как богу.

Во время испытания игроков команда проекта Arknights провела еще один опрос, чтобы узнать, удовлетворяет ли игроков сложность Contingency Contract.

Поначалу отзывы были хорошими, но когда дело дошло до оценки сложности, почти 90% игроков выбрали "очень легко".

Глядя на упрямство игроков, у команды проекта Arknights не было выбора.

— Господин Сюнь, вот подробные данные опроса.

Сотрудник взял распечатанный опрос и пришел в офис Сюнь Цзе, чтобы доложить.

Сюнь Цзе взял бумаги и некоторое время читал, затем улыбнулся и сказал:

— Неужели игроки все еще думают, что контракт слишком прост?

Работник горько рассмеялся и сказал:

— Мне кажется, что игроки делают это специально, чтобы посмотреть, какие новые задания мы сможем придумать.

— Все в порядке, это нормально, так как усложняет жизнь донатным большим парням и рейдерской команде в процессе. В следующих обновлениях просто следуйте первоначальному плану и не увлекайтесь игроками.

— Хорошо, босс.

— Когда контракт закончится, готовьтесь к запуску нового эпизода основной сюжетной линии! — сказал Сюнь Цзе, положив папку на свой стол:— это план сюжета новой основной линии, а также операции и так далее, так что вы, ребята, хорошенько поработайте!

— Да, босс.

Сотрудник взял папку и пролистал ее некоторое время, после чего его глаза расширились.

На этот раз новый эпизод назывался "Частичный некроз", и в конце сюжета популярная героиня Фрост Нова должна была упасть в объятия Доктора, положив конец своей якобы прекрасной жизни.

— Господин Сюнь, этот эпизод... будет... — сотрудник не знал, что сказать.

Хотя Фрост Нова была той, кто объединил движение и победил многих игроков, когда она дебютировала в качестве босса, было неоспоримо, что она очень популярна среди игроков.

Теперь, когда Фрост Нова погибла в бою, это нож в сердце многих игроков, и сотрудник очень беспокоится, что после просмотра новой основной сюжетной линии, будет много "бунтующих".

— Сожаления незабываемы, трагедии вечны. Давайте просто следить за обновлением сюжета! — с улыбкой сказала Сюнь Цзе.

— Хорошо, господин Сюнь.

— судя по сюжету, Фрост Нова может быть воскрешена! Я не полностью исключил эту возможность.

Работник тоже загорелся при этих словах, действительно, смерть Фрост Новы в битве ударила по нему слишком сильно, поэтому он упустил из виду многие детали сюжета.

— Так когда Фрост Нова будет воскрешена? — не мог не спросить сотрудник.

— Кто знает?

Ответ Сюнь Цзе на мгновение лишил сотрудника дара речи, и он сказал себе: "Ты даже не подумал об этом! Это просто дало игрокам немного надежды."

Видя, что работник застыл, Сюнь Цзе снова спросил:

— Есть ли еще вопросы?

— Нет, я пойду работать.

— Хорошо.

Увидев, что сотрудник уходит, Сюнь Цзе улыбнулся и пробормотал про себя:

— Даже если вы, донатные шишки и рейдовые пати, сильны, вы даже не можете разрубить Брата Красного Ножа, но если я пошлю меч по заговору, вы не сможете остановить и его!

Говоря об этом, Сюнь Цзе вспомнил классический смайлик.

Человек в полном доспехе сказал: "У меня максимальный характер, максимальный уровень, максимальный навык погружения, полная сущность три, ничто больше не может причинить мне вреда в этой игре.

Затем кто-то сбоку медленно сказал: "Я хотел бы присоединиться к Острову Родос.

Шлем открылся, явив плачущую кошачью голову.

Среда, 1 ноября.

Dungeon & Fighter в продаже.

Когда Сюнь Цзе ранее приобрел Smoke Curl Studio, вокруг все бурлило, особенно когда все узнали, что то, что Сюнь Цзе поручила студии разработать 2D горизонтальную ММО, что привлекло много внимания.

Хотя многие из этих людей стали насмехаться, нужно признать, что с самого начала это привлекло большое внимание к Dungeon & Fighter.

Особенно в период разработки, Сюнь Цзе также время от времени выпускал рекламные ролики, и хотя все они были в виде анимации, результаты все равно были хорошими с точки зрения количества просмотров.

Некоторые люди думали, что после открытия Dungeon & Fighter меньше людей будет приходить играть, поэтому они планировали зарегистрировать учетную запись, чтобы потусоваться, затем сфотографироваться и записать видео, чтобы разослать его для высмеивания Сюнь Цзе.

Однако, выбрав регион, они обнаружили, что первые несколько регионов заполнены, что заставило их внезапно очнуться от того факта, что динамика развития Dungeon & Fighter, похоже, лучше, чем они ожидали, и намного лучше.

Причина этого в том, что на самом деле существует немало игроков с ностальгией по 2D, но на рынке просто нет ММО такого типа, поэтому они могут играть только в синглплеер самостоятельно.

И даже если продажи 2D одиночных игр будут высокими, люди из просто подумают, что это нормально, и таким образом проигнорируют игроков с чувствами.

Теперь, когда вышла "Dungeon & Fighter" от Сюнь Цзе, качество гарантировано, поэтому эти сентиментальные игроки попали в яму, а некоторые из них даже встречаются со своими друзьями, чтобы вновь пережить подростковую страсть.

Помимо сентиментальных игроков, есть также игроки, у которых кружится голова от 3D, но они хотят играть в онлайн-игры, они могут составлять относительно небольшой процент базы игроков, но их количество не стоит недооценивать.

Вместе с фанатами Сюнь Цзе, другие игроки, которым было любопытно узнать о Dungeon & Fighter, стали причиной того, что сразу после выхода заполнили сразу несколько больших областей.

К счастью, в самом начале Сюнь Цзе оснастил Dungeon & Fighter лучшими на данный момент серверами в Китае, такими же, как и в Overwatch, что показывает, что Сюнь Цзе не отдает предпочтение одной игре перед другой.

В то же время Сюнь Цзе сказал Цуй Юннуо и остальным, что он окажет им достаточную поддержку в плане оборудования, но если игра не будет оптимизирована должным образом, из-за чего игроки будут часто вылетать из игры, ему придется переоценить стоимость Smoke Curl Studio.

Сюнь Цзе не хотел повторения проблем оригинального "Dungeon & Fighter" на Аквамарине.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2852864>