Во избежание повторения даунтайма оригинального Dungeon & Fighter, Сюнь Цзе не только предоставил лучшие серверы в Китае, но и "предупредил" Цуй Юннуо и остальных.

Если бы он заполнил все условия для аппаратного обеспечения, но игра не была оптимизирована должным образом, из-за чего игроки часто вылетали из игры, то ему пришлось бы переоценить стоимость студии Smoke Curl.

В ответ на предупреждение Сюнь Цзе Цуй Юннуо и остальные не почувствовали ничего плохого, не говоря уже о трудностях. Разве это не самое основное требование к онлайн-игре — обеспечить, чтобы игроки не вылетали из игры?

Они также были рады, что с самого начала уделили этому вопросу достаточно внимания и сделали все возможное, чтобы оптимизировать игру по максимуму.

В противном случае, при таком уровне активности в день выхода, существовала реальная возможность того, что что-то могло случиться, и если бы игроки не смогли войти в игру или если бы упал сервер, им, возможно, пришлось бы закрыть игру и удалить.

По прошествии времени Цуй Юннуо также понял, что за человек Сюнь Цзе. Обычно он выглядит элегантным и непринужденным, может пошутить с подчиненными, но у него почти навязчивое стремление к геймдизайну.

Такие вещи, как плохая оптимизация, приводящая к злостным банам в игре, являются принципиальными ошибками, и в Original Spark опасно так облажаться.

Другим ошибкам Сюнь Цзе может дать шанс, но к принципиальным он не будет милосерден.

Shark Live.

Как только Сюбао, один из крупных стримеров в игровой зоне, начал вещание, множество фанатов и зрителей нахлынули.

— Брат Бао ты наконец-то в потоке.

— Я думал, что ты вернешься только после рождения второго ребенка!

— Большая обезьяна все еще играет в игры сегодня?

— Или проверять комнаты?

— Разве брат Бао не говорил раньше, что он больше не будет прикасаться к этой игре?

— Тогда что ты делаешь сегодня?

Помимо того, что Сюбао является крупным стримером, у него есть свое сообщество стримеров, и многие из известных стримеров Shark Live являются его членами.

Поэтому проверки комнат Сюбао все еще немного напрягают стримеров под его началом, но бывают моменты, когда стрим идет хорошо, и зрителям, и фанатам нравится смотреть.

— Нет, нет, сегодня я здесь, чтобы попробовать новую игру Собачего вора "Dungeon & Fighter".

Игра, в которую Сюбо играл раньше, была корейской ММО, которую распространяла Penguin Games в Китае, в той игре он потратил много денег и можно даже сказать, что в одиночку

кормил большой регион.

В той игре не было никого, кто мог бы сравниться с его аккаунтом, поэтому он привлекал множество игроков, чтобы прийти и посмотреть, в конце концов, о богах и богинях обычно много слышали, но возможность подойти "вблизи" все еще относительно редка.

Однако у самого Сюбао хороший актер, та и любит поболтать. Он очень хорош во взаимодействии с аудиторией. Фанаты постепенно росли и, наконец, стал одним из самых крупных стримеров Shark Live. Какое-то время Сюбао вполне мог позволить себе титул “Старшого брата Shark Live”.

Просто разработчики, преследуя сиюминутные интересы, продолжает совершать некоторые поступки, наносящие вред игрокам, и даже такие боги, как Сюбао, не застрахованы от них.

Кроме того, последовало много неприятностей в жизни, Сюбао выбрался из ямы и на некоторое время прекратил вещание, взяв с собой жену и детей в путешествие.

Сегодня первый день его возвращения. Как он уже говорил ранее, он больше никогда не прикоснется к этой игре, но он все еще очень заинтересован в том, чтобы попробовать "Dungeon & Fighter".

— Ого! Ты тоже играешь в игры Собачего вора, брат Бао?

— Это лучше, чем играть в Overwatch, что такого интересного в 2D MMO?

— Брат Бао, я не ожидал, что ты тоже перейдешь на сторону врага!

— Что ты имеешь в виду под переходом на сторону врага?

— Брат Бао не играет в игру Penguin Games, вместо этого он идет играть в игру Собачего вора, разве это не переход на сторону врага?

Сюбао улыбнулся и сказал:

— Эй, они даже не относится к своим игрокам как к людям, так почему мы должны облизывать свои лица, чтобы играть в нее? И как это я перехожу на сторону врага? Не то чтобы Shark Live запретила игру Вора.

— Даже для Overwatch есть отдельный раздел прямых трансляций! Что плохого в том, что я попробую новую игру Собачего вора?

Была еще одна причина, по которой Сюбо не сказал, и заключалась она в том, что он тоже ностальгировал по 2D, просто раньше не было такой игры, как Dungeon & Fighter, поэтому он мог играть только в другие MMO.

Теперь, когда появилась такая возможность, игра Сюнь Цзе, качество должно быть гарантировано, поэтому он сказал, что попробует, несмотря ни на что.

— Брат Бао прав!

— Бао начинай, я посмотрю, насколько хорошо ты играешь, прежде чем решать, входить в яму или нет.

Зайдя в игру, Сюбао не стал долго раздумывать, он решительно выбрал класс Призрачного

Мечника и приготовился переключиться на Берсерка.

Он заинтересовался берсерком, когда смотрел промо-ролик Dungeon & Fighter, и, по его мнению, настоящий мужчина должен носить огромный меч и бросаться в кровавую бойню.

Пройдя обучение для новичков, Сюбао оказался в центре города, и его персонаж был мгновенно ошеломлен огромным количеством игроков, почти не видя, где он сам находится.

— Вот это да! В этой игре слишком много игроков! — с некоторым удивлением сказал Сюбао.

— Это же игра Вора! Это нормально, что так много игроков.

— Давайте посмотрим, сколько игроков останется после периода новизны.

— Даже если останется только десятая часть игроков, это лучше, чем многие онлайн игры в наше время!

Пока Сюбао искал NPC для сдачи квестов, он заметил одну вещь: когда его персонаж передвигался, даже если вокруг было много игроков, лагов не было вообще.

Его компьютер был хорош, а скорость интернета не была низкой, так что по определению, в какую бы онлайн-игру он ни играл, она не лагала.

Но в той игре, в которую он играл раньше, если на экране оказывалось больше игроков, возникали заметные зависания, а в серьезных случаях игра вылетала.

Если игра зависала, то это могло быть связано только с оптимизацией самой игры.

Тот факт, что они срезали так много лука-порея, но не смогли сделать даже самую элементарную оптимизацию, говорит, что игра совершенно не заботилась об игроках.

Получив квест, Сюбао продолжил в одиночку чистить подземелье, и, рубя гоблинов огромным синим мечом, он с улыбкой на лице сказал:

— В этой игре хорошее чувство боя! Обратная связь довольно хорошая, когда ты бьешь монстров.

— Это выглядит довольно забавно, все навыки просто великолепны.

— Просто сейчас уровень немного низковат, поэтому пока нельзя выучить крутые и красочные навыки.

— И игра не выглядит грубой!

— Действительно, я ожидал, что она расплывется в мозаику.

— Во многих местах есть детали, которые должны быть там, Собачий вор все же вложил много усилий в игру!

Сюбао сражался с боссом и не мог взаимодействовать с аудиторией, но сразу после того, как он зарубил босса до смерти, он улыбнулся и не сказал:

— Видишь? Я напрямую убил босса с помощью комбо! Не круто ли?

Хотя у персонажей предыдущих игр тоже было много навыков, все они выглядели практически одинаково, разница была только в цвете, а если наложить слишком много навыков за один раз, то это приведет к световому загрязнению, что тяжело для глаз после длительного просмотра.

Напротив, навыки в Dungeon & Fighter не только крутые и удобные на вид, но их также можно использовать в комбо.

Острые ощущения от убийства босса с помощью комбо навыков — это то, что предыдущие игры далеко не всегда могли ему дать.

Сам того не осознавая, Сюбао исчерпал очки усталости.

http://tl.rulate.ru/book/79545/2852957