

Попросив команду потратить больше времени на skins огнестрельного оружия и не обманывать игрока простым изменением цвета, Сюнь Цзе вернулся к карточной системе.

— Активные карты можно в целом разделить на четыре основные категории: рефлекс, дисциплина, браун и удача. Среди них категория "Рефлекс" сосредоточена на усилении скорости и выносливости, а также усиления урона, преимущество карт — гибкость и мобильность в бою, всего пятьдесят четыре карты.

Например, одна из карт Рефлекс — "Комплексная тренировка" увеличивает запас выносливости и восстановление выносливости игрока на 20%, а также увеличивает скорость передвижения на 3% и добавляет дополнительные пять очков здоровья.

Колода "Дисциплина" сосредоточена на усилении урона, точности, здоровья и защиты, а также включает в себя усиленную выносливость, которая больше способствует уничтожению врагов лоб в лоб и защите товарищей по команде, всего сорок пять карт.

Например, одна из карт дисциплины — "Боевая подготовка" увеличивает урон от пуль игрока на 5%, а также повышает пробивную способность пуль на 50%.

Колода "Браун" сосредоточена на ближнем бою и защите, а также включает в себя усиленный урон в ближнем бою, всего тридцать пять карт.

Карта "Берсерк" колоды "Браун" дает игрокам 10% бонус к урону в ближнем бою, 10% к скорости ближнего боя и еще 5% прибавку к скорости передвижения за каждое убийство в ближнем бою в течение четырех секунд.

Карты "Удача" сосредоточены на деньгах и вторичных эффектах, а также имеют случайные эффекты. Основная цель — позволить игрокам получить больше денег, чтобы потратить их на необходимые в ходе игры вещи. Всего существует двадцать две карты.

Карта "Опасное пособие", например, позволяет игроку получить 250 монет в начале каждого уровня.

Кстати, между некоторыми картами будут возникать конфликты. Не все карты можно носить с собой, и игрокам нужно идти на компромиссы

Услышав, как Сюнь Цзе говорит об этом, Дин Фаньсинь легонько постучал себя по бедру и сказал:

— Это здорово! Подбирая разные карты, игроки могут играть в разных ролях даже с одним и тем же персонажем.

Линь Цинъяо добавила:

— Каждый раз, когда ты приобретаешь карту случайным образом, то опыт будет разным. Это может значительно сохранить свежесть игры, а также значительно снизить сложность игры. Брат Сюнь, я права?

После этого вопроса Линь Цинъяо увидела, что Сюнь Цзе снова тепло улыбнулся, улыбка на ее лице мгновенно застыла, а через мгновение она медленно переспросила:

— Верно же?

Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— Карты позволяют игрокам играть различными стилями игры. Чтобы дать игрокам более высокий вызов и чувство выполненного долга после прохождения уровня, это как покорить сложный уровень с одними волками, я решил... — Сюнь Цзе сделал небольшую паузу, прежде чем продолжить, — я решил включить в игру карты мутации в дополнение к картам игроков.

—Что такое карта мутации?

Хотя, как только она услышала это название, она знала, что карта мутации не была чем-то хорошим, Линь Цинъяо все равно должна была задать вопрос.

Сюнь Цзе с улыбкой кивнул и сказал:

— Карты мутации могут изменять игровую среду, добавлять сложные миссии, а также карты, улучшающие атрибуты зомби, перед началом каждого уровня игра сначала разыгрывает карты мутации.

— Коррупционные карты делятся на три основные категории: "Культисты и мутации", "Вызов и награды" и "События".

— Карты событий влияют на окружающую среду уровня, например, на появление тумана, отключение электричества и т.д., ограничивая обзор игрока или увеличивая количество птичьих стай и маячков сигнализации.

— Если игрок случайно поднимет стаю птиц или атакует маячки, то будет вызвана волна зомби. Также волну зомби вызывает Ретч — особый зомби, который появится на уровнях, где нет его, если игрок вытянет эту карту.

— Карточки вызова имеют дополнительные условия, которые можно рассматривать как побочные задания, например, ограничение по времени прохождения уровня, достижение ворот безопасности при сохранении жизни всех игроков, прохождение уровня без срабатывания сигнализации или нахождение случайного образца крови.

— За выполнение задания игроки получают дополнительные деньги, а за его провал нет никакого наказания, только меньше денег.

— Что касается карты мутации, то в дополнение к мутантному бедствию, который появится на уровне, есть также карты, усиливающие другие бедствия и даже усилить особого зомби, так что он будет иметь больший запас здоровья, больший урон и более мощную защиту.

— Например, карта "Ужасающе бедствие" увеличивает запас здоровья и урон зомби или особых зомби со словом "Ужас". Чем выше сложность игры, тем больше карт мутации будет появляться на каждом уровне.

Линь Цинъяо, выслушав объяснения Сюнь Цзе о картах мутации, едва выдавила из себя улыбку, она уже представляла, как игроки пробираются сквозь туман, как некоторые из них попадают в стаю птиц за поворотом, вызывая волну зомби.

Зомби возрождаются в слепой зоны игрока, то есть посреди тумана зомби будут выбегать со всех сторон, а особые зомби смешиваются с обычными.

Несмотря на то, что Сюнь Цзе неоднократно подчеркивал, что обычные и особые зомби

должны находиться достаточно далеко от игрока, когда они обновляются, и не могут появляться слишком близко, в густом тумане расстояние не имеет никакого значения.

"Я могу только надеяться, что игрокам повезет в игре настолько, что они не вытянут ни одной плохой комбинации карт мутации!" — помолилась Линь Цинъяо.

— Кстати, в игру также будет добавлена механика "Травма". Когда игрок получает травму, он не может восстановиться с помощью бинтов и аптечек, другими словами, снижается максимальный запас здоровья.

— Травматические повреждения могут быть вылечены только через стационарные медицинские пункты, или путем повышения устойчивости к травматическим повреждениям с помощью карт, навыков персонажа и т.д."

Наблюдая за тем, как Сюнь Цзе почти хмуро рассказывает о новом сеттинге, они почувствовали себя так, словно они вернулись в тот день, когда Сюнь Цзе планировал "Битву на выживание", время, когда он был так же взволнован.

"Брат Сюнь все тот же, что и раньше, без единого изменения, даже если он станет пятизвездочным геймдизайнером, даже если он получит лучшую игру года Аквамарины, но его сердце не изменилось", — жаловался Дин Фаньсинь в уме.

"Несмотря на то, что был добавлен совершенно новый игровой процесс со случайными картами, но брат Сюнь по-прежнему хочет обрекать игроков на страдания!" — тоже жаловался Чэнь Сюэшу.

Девочки тоже жаловались в глубине души, но не осмеливались сказать.

Обговорив еще несколько деталей, Сюнь Цзе закончил встречу и сказал им приступать к работе и постараться как можно скорее разработать "Back 4 Blood".

Однако когда команда один за другим вышли из зала, Сюнь Цзе увидел, что Ни Сяоди и Мо Даньцин остались позади, как будто хотели что-то сказать ему.

— Что случилось? Есть еще вопросы? — спросил Сюнь Цзе.

— Брат Сюнь, Back 4 Blood слишком легкий для меня! Не мог бы ты организовать для меня какую-нибудь другую работу? — Ни Сяоди была первой, кто спросил.

Мо Даньцин также кивнула в знак согласия и сказала:

— Да, брат Сюнь, есть ли другая работа для меня, более значимая или более сложная?

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2867502>