

И они обе играли на так называемой «зафиксированной перспективе», смысл которой заключался в том, что герой всегда будет находиться в центре экрана, и перспектива обзора игрока будет перемещаться вместе с героем.

Очевидно, что для игр, где требовалось постоянно следить за сражениями на другой части карты, такая перспектива была самой неподходящей.

В обучении так же говорилось о том, что если игрок нажмет на кнопку [Y], то сможет переключиться между свободной перспективой и фиксированной перспективой.

По умолчанию же стояла свободная перспектива.

Другими словами, и Вэнь Линвэй, и Чан Сюэ добровольно решили играть на зафиксированной перспективе игры.

Цзя Пэн был немного озадачен: - Вы не чувствуете себя некомфортно на зафиксированной перспективе?

- Эх? Почему? - спросила Чан Сюэ. - Разве она не очень удобна? Так я могу быстро найти своего героя, так же, как и в игре «Diablo», это же очень удобно.

Вэнь Линвэй также сказала: - Верно, разве это не то же самое, что и «Варкрафт»?

Цзя Пэн: - ... .

Некоторое время он наблюдал за действиями этих двух и понял, что они были ужасны.

Чан Сюэ играла очень, очень безопасно, Гарен, очевидно, был танком, но она играла им как саппортом, и всегда избегала драк, если у нее было меньше половины здоровья. Она даже купила три единицы оборонительного снаряжения, но так и не решилась войти в зону атаки башни.

Цзя Пэн мог только начать терпеливо объяснять им.

- Нажимая на кнопку «E» вы все еще можете управлять Гареном и крутиться вокруг вражеских героев. <https://tl.rulate.ru/book/48330>

- Урон башни можно проигнорировать, но только ее первые два выстрела, ибо больше двух выстрелов отнимают уже приличное количество хп.

- Ульт Гарена конечно силен, но не выкидывайте его при первой же возможности.

- Почему вы купили два сапога? Эффект от двух сапогов не будет складываться. О, конечно же я знаю, что у Гарена две ноги...

----

Самые элементарные и базовые знания игры «League of Legends» были очень просты. О многих вещах даже не нужно было долго думать, так как они были понятны при первом же взгляде.

Но Чан Сюэ и Вэнь Линвэй многое не понимали.

На самом деле многие игроки будут совершать те же ошибки, что и Цзя Пэн, то есть будут переоценивать себя и будут пытаться помочь другим.

Существовало множество игр, которые было трудно освоить.

Для таких игроков, как Цзя Пэн, игра «Warcraft: The Frozen Throne» была чем-то сложным, кастомка «Битва богов» была довольно простой, а игра «League of Legends» была легкой при первом взгляде.

Но для таких игроков, как Чан Сюэ, игра «Warcraft: The Frozen Throne» и кастомка «Битва богов» были слишком сложными, в игру «League of Legends» она еще сможет худо-бедно поиграть, но вот мобильная игра «Апирор» подойдет для нее как нельзя лучше.

Если игрок ограничит свое видение «серьезными» играми, то игра «League of Legends» будет казаться ему не более, чем шуткой.

Разве концепт управления одним героем с помощью мыши и нажатием клавиш не был слишком простым?

Но что насчёт сложных героев, на которых нужно было действительно долго и упорно играть, чтобы смочь играть на них хорошо?

Не говоря уже о сложных механиках, где помимо всего прочего игрокам нужно успевать следить за всем полем боя. И уже это было довольно трудным делом для подавляющего числа игроков.

По данным из предыдущей жизни Чэнь Мо, около тридцати семи процентов игроков не вырывались из бронзовой лиги.

Если добавить игроков из золотой лиги, то этот показатель составит около пятидесяти девяти процентов.

Статистика у каждого сезона была чуть другой, но в целом плюс-минус такой же.

Эти данные не означали, что сама игра была какой-то плохой, они отражали объективный факт: большая группа игроков в основном была распределена в этой пропорции.

Такие игроки, как Цзя Пэн, могут просто не понять смысла этих данных, и они будут шокированы.

Но дела обстоят именно так. Для многих игроков игра «League of Legends» будет выступать как сложная игра.

Поэтому он сделал настолько дотошное обучение.

Это чересчур подробное обучение не отпугнет «профи» и позволит группе простых игроков быстрее втянуться в игру.

----

Вообще для подобных игр был важен концепт «легкого старта».

Ядром игры «League of Legends» является «продажа игрового процесса», а не «продажа внутриигровых скинов».

Эта игра была похожа на те одиночные шедевры, которые продавали свой сюжет.

Однако ядром таких игр, как «League of Legends» и «Overwatch» являлась «продажа геймплея». И обе эти игры были реиграбельными играми. Каждый новый матч предоставлял других соперников, других героев и другой исход матча.

Но для таких игр самым важным фактором является глубина рыбного пруда.

Другими словами - количество прихода в игру нового мяса.

И поскольку все удовольствие от этой игры исходит от победы, самое большое удовольствие игрок получает после того, как в конце концов после тяжелой и напряженной битвы его команда ломает нексус врага.

Если во вражеской команде есть новички, то ваша команда получит фору. Но если каждый раз во вражеской команде будут одни профи?

Только небольшое количество игроков начнут упорно работать.

Большинство игроков же предпочтут выйти из игры.

В конце концов, это всего лишь игра. Кто захочет после работы тратить и так уже малое количество сил?

И хоть для подавляющего большинства игроков фактор успеха определяется тем, сколько времени он упорно работал, но более важным фактором в становлении киберспортсменов является врожденный талант - реакция и скорость рук.

Игрок, который не сможет играть в такую игру из-за своих природных особенностей, всегда будет находиться на дне.

Если рыбный пруд будет слишком мелкий, то новичок каждый раз будет сталкиваться с старичками, которые раз за разом будут издеваться над ним.

Сколько процентов из только что вошедших в игру остались бы в ней после нескольких подобных игр?

И именно из-за этого Чэнь Мо сделал такое подробное обучение на ряду с такой милостивой графикой.

От переводчика(sivensi1): возможны сбои в выкладке глав, но в конечном итоге все будет выложено как обычно, только со сдвигом. Спасибо за понимание.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1310561>