

Движение персонажей в игре «King of Glory» было очень плавным, а использование любых навыков было очень удобным, что удивило Чжан Бэя.

Мобильная «МОБА»-игра и приятное использование навыков? Это было возможным?

К тому же он обнаружил, что ходить в этой игре было так приятно!

В игре «League of Legends» перемещение персонажа на самом деле было относительно нудной и сложной операцией. Если игрок хотел переместить своего персонажа, ему нужно было кликнуть мышкой по месту, и так каждый раз, а если он хотел к тому же еще и атаковать, ему приходилось кликать в два, если не в три раза больше. И не стоило забывать о том, что игрок мог запросто промахнуться по своей цели, что обычно не приводило ни к чему хорошему.

Некоторые игроки предпочитали использовать клавишу «А» для атаки близлежащих целей, но навыки подобным способом применить было нельзя, плюс не стоило забывать о том, что ближе к модельке персонажа мог находиться не вражеский герой, а какой-нибудь крип.

Но в игре «King of Glory» Чжан Бэй не увидел подобных проблем. Он просто использовал виртуальный джойстик для управления движениями персонажа, и в случае надобности тыкал на кнопку «Атаки».

Поскольку операции движения и атаки были распределены на левую и правую руки игрока, им не нужно было беспокоиться об возможных ошибках с управлением.

Но Чжан Бэй был немного озадачен. Почему его мобильная версия игры «Antiquity Apocalypse» не приносила такого приятного чувства от игры в, казалось бы, такую простую игру?

И после тщательного изучения он обнаружил, что Чэнь Мо внес некоторые изменения в движения персонажей. Каждая анимация, каждый отклик на действия игрока были отточены до своего максимума, и время задержки между сервером и игроком было настолько минимальным, что ему даже казалось, будто бы он играет в оффлайн-игру, а не онлайн-игру.

После окончания матча каждый мог увидеть специальный расчетный интерфейс, где были собраны различные данные этого матча в виде пентаграммы, а также в виде статистики, где подчеркивались лучшие игроки этого матча.

Хотя Чжан Бэй был геймдизайнером и знал, зачем это делалось, он не мог не почувствовать себя счастливым, видя то, как его хвалят.

Что еще больше удивило Чжан Бэя, так это то, что в этой игре спокойно существовали навыки, которые применялись на площадь!

Он ранее так долго думал над решением этой проблемы...

И увидев метод решения этой проблемы в игре «King of Glory», Чжан Бэй вдруг захотел побиться головой об стену – это решение было таким простым, так почему он не додумался до этого?

Решение было действительно очень простым — игрок просто нажимал на нужный навык и держал на кнопке активации этого навыка свой палец, после чего весь игровой интерфейс пропадал, из-за чего игрок мог спокойно увидеть намного больше окружающего его персонажа пространства, и с помощью другой своей руки он мог спокойно направить этот навык в любое место.

Это решение было таким простым, но он не додумался до него!

На самом деле в этом не было ничего удивительного, так как многие решения выглядели простыми только тогда, когда кто-нибудь до них додумывался и показывал другим.

Подобное решение, которое выглядело самым простым и естественным решением в мире, в прошлом мире Чэнь Мо появилось только после того, как мобильный рынок был заполнен «МОБА»-играми одного и того же качества. Как только это решение появилось в одной игре, оно тут же быстро популяризировалось и появилось во всех «МОБА»-играх.

Чжан Бэй долго думал над подобным решением проблемы, до которого додумался Чэнь Мо, и пришел к выводу, что для телефонов данное решение было просто слишком подходящим и удобным, и на самом деле сейчас использовать навыки было даже приятнее, чем в любой другой ПК «МОБА»-игре!

Поскольку игрокам больше не нужно было часто щелкать мышью, так как игра «King of Glory» на самом деле не требовала от игрока огромной скорости рук, из-за этого всего игроки просто не успевали устать за матч длиною в пятнадцать минут.

И с точки зрения обучения, эта новая игра Чэнь Мо была нацелена на игроков, которые никогда не сталкивались с «МОБА»-играми. Обучение было очень подробным, даже более подробное, чем обучение в игре «League of Legends».

В обучении рассказывалось практически обо всем на свете: об уровнях, золоте, навыках, о важности башен и так далее...

Что удивило Чжан Бэя, так это то, что в управлении был спрятан казался бы простой, но очень умный ход.

В промежутках между атаками можно было нажать на кнопку, которая отвечала за выбор цели — на кнопку с иконкой «Солдата» или с иконкой «Героя».

После нажатия на одну из кнопок и до момента, пока игрок не нажмет на другую кнопку,

герой будет автоматически атаковать близлежащих крипов или же героев, что предотвращало неловкую ситуацию, когда герой бил либо крипов, либо башню, но никак не вражеского героя.

То есть подобная конструкция обеспечивала игрокам наилучший игровой опыт путем всего лишь двух маленьких кнопок.

Так же в игре существовала еще одна довольно маленькая, но очень полезная функция.

Когда вражеский герой входил в зону атаки игрока, его иконка в верхней части экрана подсвечивалась, и тапнув по иконке вражеского героя, который вошел в диапазон действия атаки, можно было сразу пульнуть в него все свои навыки.

Это ошеломило Чжан Бэя, потому что еще одна проблема, о которой он так долго думал, была решена Чэнь Мо!

Он не знал, как настроить автоатаку между крипами и героями...

Он не знал, как можно было настроить быстрый, а главное точный запуск навыков во вражеских героев...

Не знал, как можно было быстро оповестить игрока о входе вражеского героя в его диапазон атаки...

Неважно какая проблема, все они имели решение в новой игре Чэнь Мо.

Чжан Бэй понял, что операции в игре «King of Glory» были намного проще, чем операции в игре «League of Legends».

Однако это не была простая глупая кастрация всего и вся, а рациональная конструкция с учетом платформы, на которой существовала игра.

Что уж говорить о боевой части, если даже неигровой интерфейс заставлял Чжан Бэя чувствовать себя очень комфортно...

Игра «King of Glory» была полностью разработана с пониманием того, что она - мобильная игра, и почти все части интерфейса были интуитивно понятны.

За исключением некоторых очень маленьких кнопок, этот интерфейс был простым и очень понятным. Самые важные кнопки, которые отвечали за поиск матча, магазин и так называемый «Гардероб», были расположены в очень хороших местах, из-за чего создавалось ощущение, будто бы они всегда там и были.

Увидев все это, Чжан Бэй захотел просто напросто переделать всю мобильную версию игры «Antiquity Apocalypse»...

Только увидев перед собой все эти решения, он понял, что сильно ошибался!

И Чэнь Мо не солгал ему тогда!

По сравнению с «King of Glory», неудобный и непривычный дизайн игры «Antiquity Apocalypse» был просто нечитабельным и ощущался просто ужасно!

Более того, из-за неудачных решений в управлении, воспроизвести уникальные характеристики «МОБА»-игры им не удалось.

«Кто, черт возьми, сказал мне не верить Чэнь Мо?»

«Чэнь Мо явно тогда сказал правду... какой честный парень!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1500185>