

Загрузка игры...

В команде Цзя Пэна играли следующие герои: Гарен, мастер Йи, Энни, Вейн и Лулу.

За команду ботов играли следующие герои: Мальфит, Твистед Фейт, мастер Йи, мисс Фортуна, Сорака.

Герои ботов выбирались случайным образом и на каждую роль выбирался один герой.

Однако, Чэнь Мо не стал прорабатывать ИИ для компьютера, который должен будет пойти в лес, поэтому команда ботов почти всегда будет играть по стратегии 2-1-2 (два героя на верхней линии, один в центральной и двое на нижней).

Цзя Пэн посмотрел на загрузочный интерфейс и протер глаза.

- Это, всмысле?! Откуда у ботов скины?

У двух ботов в противоположной команде были скины, а конкретнее у мастера Йи и Мальфита.

Самое смешное, что у мастера Йи был тот самый скин, который хотел купить Цзя Пэн...

Цзя Пэн с чувством сказал: - Черт возьми, этот скин очень красив! Да и Мальфит тоже неплох, эх...

Чан Сюэ же сказала: - Против нас не играет Тимо, так что я разочарована...

Из пяти ботов только у двух всегда будет какой-нибудь красивый скин. Конечно же выбор будет случайным, но по большей части алгоритмы были выстроены так, чтобы у каждого героя был показан самый красивый скин. Сделано же это было для стимуляции игроков, ибо никто не хотел видеть обычный скин на своем персонаже.

Что касается того, почему Чэнь Мо не сделал так, чтобы все пять ботов имели скины...в конце концов и бедные игроки будут играть в его игру, так что он должен был дать им возможность сохранить лицо!

Как только его герой вместе с другими появился на фонтане, Цзя Пэн купил мачете охотника и зелье жизни.

Так как Цзя Пэн уже прошел обучение, вопросов при покупке тех или иных вещей у него не возникло.

Что касается системы оборудования в целом, то Цзя Пэн счел ее довольно удобной.

Для каждого героя была своя собственная рекомендованная сборка, так что проблем с окончательной сборкой возникнуть даже у новичка не должно.

Так же те вещи, на которые в данный момент хватало денег были подсвечены синим цветом, в то время как те вещи, на которые денег не хватало, были подсвечены серым цветом, из-за чего ориентироваться в данных вещах было проще простого.

Кроме того, все вещи были организованы в определенном порядке, из-за чего нахождение какой-либо вещи не было трудным делом.

В прошлой жизни Чэнь Мо многие из рекомендованных вещей не подходили большинству героев. Из-за этого игроки постоянно искали лучшее решение для оснащения. Поэтому Чэнь Мо внес некоторые изменения в рекомендуемое снаряжение.

Вскоре миньоны с обеих сторон начали идти по всем трем линиям.

По мнению Цзя Пэна, эти миньоны были довольно уродливы.

Но на самом деле форма этих миньонов была намеренно спроектирована такой непримечательной, это было сделано для того, чтобы игрок меньше отвлекался на них и был сосредоточен на других вещах.

В то же время Цзя Пэн был немного расслаблен.

Эта игра отличалась от игры «Warcraft: The Frozen Throne». Когда он играл в нее, Цзя Пэн чувствовал, что всегда был напряжен.

Такое происходило не только из-за быстрого темпа развития событий, но и из-за стиля и атмосферы самой игры.

В игре «Warcraft: The Frozen Throne» различные звуковые эффекты были очень хорошо проработаны, плюс понимание того, что каждая секунда важна, давило на игрока.

Каждая мелочь напоминала игрокам о том, что расслабляться не стоило. Например после каждой постройки, обучения солдат или модернизации будет выдано соответствующее уведомление.

Даже при манипулировании героем или обычным юнитом каждый раз они выдавали какую-нибудь фразу.

Можно сказать, что игрок получал все виды информации каждую секунду, а в сочетании с относительно темным реалистичным стилем игры «Warcraft: The Frozen Throne» и немного нервным фоновым музыкальным сопровождением, игроки сами того не понимая погружались в игру и были максимально сконцентрированы.

И это было как и преимуществом, так и недостатком. Конечно же игроки быстрее и полнее погружались в атмосферу игры, но так же они очень быстро уставали от нее.

Но в игре «League of Legends» все обстояло иначе.

Фоновая музыка была мелодична и успокаивала. Даже когда вспыхивала жестокая битва, никакая боевая или подобная мелодия не начинала проигрываться.

Если же игрок будет часто манипулировать движением героя, он будет выдавать реплику раз в несколько секунд, а не при каждом клике, как это было в игре «Warcraft: The Frozen Throne».

В сочетании с высокой яркостью и насыщенностью, а также мультяшной графикой игрок на протяжении всего матча будет расслаблен.

Перед началом игры Цзя Пэн успел посмотреть, что за навыки были у мастера Ий, и увидел, что все четыре навыка мастера были чистыми убийственными навыками, кроме одного — медитации, из-за чего ему не терпелось опробовать данного персонажа в действии.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1312577>