

Но по крайней мере одно было совершенно ясно. Эта игра в основном была выполнена в китайском стиле, и герои в ней также в основном были китайскими героями.

Это заставило многих игроков испытывать некоторое удивление, ведь на данный момент все китайские мобильные игры по-прежнему были сосредоточены на западных фэнтезийных героях.

Шаг Чэнь Мо заставил многих игроков почувствовать, что они наконец-то увидели нечто новое.

Спустя столько однотипных западных игр иногда хотелось вкусить и «Свою» игру!

Но поскольку эта игра была выполнена в китайском стиле, кем были все эти персонажи, что были показаны в синематике?

Многие хотели узнать ответ на этот вопрос.

----

Посмотрев синематик, Чжан Бэй был одновременно удивлен и одновременно вместе с этим завидовал Чэнь Мо.

Хотя в мобильную версию игры «Antiquity Apocalypse» влили огромное количество денег, им не разрешили создать синематик на примерно таком же уровне. Ведь инвестиции в создание подобного синематика были слишком велики, и штаб-квартира компании «Императорская династия» явно не была согласна на такие безумные траты.

Хотя Чжан Бэй являлся не последним человеком в этой компании, в конце концов он не был главным. Сделать тоже самое, что и Чэнь Мо, было просто невозможно.

Чжан Бэй мог только вздохнуть и завидовать, поскольку компания Чэнь Мо еще даже не начала продавать свои акции, из-за чего она, по сути, полностью принадлежала Чэнь Мо...

После входа в игру перед ним предстало обучение.

Поскольку игра «King of Glory» только что вышла, каждый новый игрок должен был пройти обучение, но после некоторого времени это обучение просто напроsto можно будет пропустить.

В самом начале его научили тому, как можно было двигаться, и вместе с этим также рассказывали предысторию этого мира.

Это обучение, по сути, было полной копией обучения из игры «League of Legends».

Чжан Бэю же было интересно то, как Чэнь Мо решил проблему с неудобностью использования некоторых навыков.

Первоначальное обучение было очень простым - перемещение, атака, навыки, убийство героев, покупка вещей, методы восстановления здоровья и маны... Для Чжан Бэя все это было известно, и он был немного разочарован, потому что не видел каких-либо существенных улучшений по сравнению со своей игрой, однако интерфейс игры не был продемонстрирован ему в полной мере, наверное из-за обучения.

И вскоре Чжан Бэй все таки увидел полный игровой интерфейс.

В левом нижнем углу находился джойстик, а в правом - кнопка атаки и кнопки с навыками.

Мини-карта была помещена в верхний левый угол, и сигналы все так же можно было отправлять на эту мини карту.

Кнопка со статистикой игры, магазином и другие не менее важные кнопки хорошо сочетались с этим интерфейсом и были расставлены очень разумно.

Кроме того, существовали три кнопки справа, которые отвечали за сигналы «Атаки», «Отступления» и «Сбора», которые могли быть использованы для быстрого информирования команды.

Чжан Бэй был немного удивлен. В общем целом этот интерфейс был очень хорош, особенно наличие этих трех кнопок удивило его больше некуда.

В конце концов, в «МОБА»-игре игроку всегда нужно было сотрудничать со своими товарищами, и мобильные игры нуждались в кнопках, с помощью которых игрок мог быстро подать какой-нибудь сигнал своим товарищам.

После этого он решил сыграть один матч. Ему на выбор был доступен либо бой с ботами, либо бой с реальными игроками.

Однако Чжан Бэй сильно сомневался в том, что даже если он и выберет бой с реальными игроками, что он попадется с реальными игроками, а не с теми же ботами, которые будут нацелены на то, чтобы игрок почувствовал себя самым лучшим игроком на свете...

Случайно выбрав героя, Чжан Бэя на конец игры имел счет десять-ноль-три...

И во время игры Чжан Бэй также обнаружил некоторые особенности этой игры.

Во-первых, эта игра имела очень быстрый темп.

Если битвы проходили довольно часто, матч мог длиться около пятнадцати минут, причем вражеская команда могла в любой момент сдаться.

Игроки начинали яростно сражаться друг с другом с тех пор, как появлялись на линии, и им приходилось добивать крипов и дамажить друг друга. А поскольку количество навыков сократилось до трех, то игроки третьего уровня уже могли задействовать свои ультимативные способности...

При этом по мере того, как уровень персонажа рос, его скорость передвижения становилась все выше, что приводило к ускорению игрового ритма.

Во-вторых, вещи в магазине можно было купить в любом месте на карте, не нужно было возвращаться ради покупки вещей на базу.

Это казалось рискованным решением, но, поиграв некоторое время, Чжан Бэй понял, что это решение было просто великолепным!

Возможность покупать вещи в любое время и в любом месте и превращать свои экономические преимущества в вещевые преимущества прямо в этот же момент была просто слишком важной частью этой быстро развивающейся игры.

Это также означало, что снежный ком с каждой минутой будет обрастать все легче, потому что игроку не придется беспокоиться о возвращении на базу, ему не нужно будет думать о том, когда ему вернуться на эту самую базу, и ему не нужно будет вечно волноваться насчет быстро заканчивающихся расходников. Если игрок играл достаточно хорошо, то он за весь матч мог вообще ни разу не вернуться на базу.

И Чжан Бэй увидел, что карта также претерпела некоторые изменения, в том числе сократилось время респавна лесных крипов, скорость передвижения всех крипов на карте существенно повысилась и роль различных особых монстров стала более важной... многие моменты этой игры сильно отличались от особенностей игры «League of Legends».

Даже здоровье башен было существенно урезано. В игре «League of Legends» башни обычно уничтожали на десятой-пятнадцатой минуте, но в игре «King of Glory» башню можно было уничтожить без каких-либо проблем и на второй, и на третьей минуте...

Все эти настройки указывали на то, что ритм этой игры был существенно ускорен.

Матчи в игре «League of Legends» в большинстве своем длились минут тридцать, и зачастую они могли длиться сорок и более минут, но такого просто не могло произойти в игре «King of Glory».

В игре «King of Glory» матчи обычно завершались в течении пятнадцати минут, и матчи длиною в тридцать минут были довольно редким явлением.

Другими словами, с точки зрения продолжительности игры, эта игра очень хорошо подходила для мобильной платформы.

С точки зрения ощущений, матчи в игре «League of Legends» ощущались как самая настоящая шахматная партия, от которой можно было сильно устать, а вот матчи в игре «King of Glory» ощущались легким перекурком, от которого становилось только легче.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1498692>