

Игра была собрана полностью ею, поэтому она лучше всех знала содержание игры. Она понимала, почему эта игра может быть привлекательной для кого-то, но она находила ее скучной, так как не особо любила игры такого типа.

Однако из-за того, что эту игру собрала она и нарисовала нескольких персонажей, она решила дать ей шанс.

Цзя Пэн уже установил игру на свой телефон.

На значке игры находилось очаровательное лицо Таурена.

Начальная кат-сцена была той же, что была показана в первой серии первого сезона. Поскольку все права на данный мультсериал принадлежали Чэнь Мо, он мог использовать вставки из мультсериала как ему было угодно.

Для входа в саму игру нужно было зайти в свою учетную запись компании «Удар молнии».

После того, как он авторизовался, его сразу закинули в бой. На стороне игрока был танк, шаман, охотник, разбойник, красавица и вор. На стороне врага находилась леди, Брик, тиран, президент, охотник и старшая сестра.

Игроки обычно смогут выставлять только пять карт, но для того, чтобы сделать первую битву более интенсивной, Чэнь Мо решил использовать шесть карт вместо пяти.

Все карты, которые сейчас находились на поле боя, были самого высокого уровня и были максимально прокачаны. Арты на картах были очень красивыми, и каждое их действие было анимировано и несло с собой качественные звуковые эффекты.

- Хм, неплохо, неплохо, - удивился Цзя Пэн. Хоть он и видел некоторых персонажей из игры задолго до этого, но увидев их в игре в карточном обрамлении, анимацией и спецэффектами, теперь всё стало ощущаться совершенно по-другому.

Эта битва была реконструкцией сцены из второго сезона «I am MT», битвы у подножия Хилсбрада.

После непродолжительного диалога обе стороны начали сражаться. Карты атаковали друг друга по очереди, и у каждой карты были свои уникальные атаки. От обычных атак и до пронзающей молнии, между картами начали летать всевозможные типы атак... Анимации каждой отдельной карточки и даже цифры нанесенного урона были скорректированы Чэнь Мо бесчисленное количество раз, и в итоге его игра смогла превзойти оригинальную игру из его прошлого мира.

- Наблюдение за атаками доставляют мне...удовольствие?!

Цзя Пэн был потрясен, так как думал, что за карточным боем будет неприятно и скучно смотреть, поэтому он не ожидал, что ему это понравится.

Например, обычная анимация атаки вора была довольно красивой – он пододвинется к своей цели, немного повернется, словно демонстрируя свое превосходство, а затем со звуком *слэш* пронзит свою цель.

А когда вор использует свою способность, он исчезнет из своего первоначального местоположения, а затем появится позади своей цели, симулируя удар в спину.

От плавающих чисел и всплывающих диалогов во время атак, все было доведено до совершенства. А в сочетании с анимацией атаки карты и затем следующей за ней тряской, все это создаёт очень приятную картинку, за которой было интересно наблюдать.

Многие атаки, например цепные молнии или лунные сюрикэны, имели очень яркую анимацию. Хотя в итоге он и наблюдал за боем карт, за этим было действительно интересно наблюдать.

- Наблюдать за кучей сражающихся карт довольно приятно... – пробормотал он.

Цзя Пэн также был весьма удивлен тем фактом, что хоть это и была обычная карточная игра, в ней большое внимание уделялось разным деталям...

После короткого обучения Цзя Пэн получил стартовые карты - танка и шамана. Также ему из четырех персонажей нужно было выбрать одного - он мог выбрать вора, охотника, друида и приста в качестве третьего персонажа.

- Вроде бы прист исцелял в мультсериале... Тогда я выберу его.

Цзя Пэн выбрал приста.

Пройдя через еще несколько мини-обучений, он вошел в свое первое подземелье. Каждое обучение в основном было связано с историей мира и было ясным и кратким, каждое мини-обучение умудрялось передавать информацию с использованием наименьшего количества слов, чтобы игрок не смог почувствовать, что игра считает его тупым.

Боевая механика, получение снаряжения и опыта, улучшение карт, способы получения карт, ежедневные бонусы...

Теперь он смог увидеть лучшую особенность китайских мобильных игр, весь ход игры, особенно геймплей первого дня, был тщательно спланирован. Каждое действие и каждая деталь будет затягивать игрока все глубже и глубже в игру.

С одной стороны, игроку не нужно будет тратить слишком много усилий на понимание и изучение игры, что позволит ему получить хорошее представление о механике игры, даже если он не уделит ей должного внимания. Это означало, что не будет игроков, которые сразу же уйдут только из-за того, что они не поняли игру с первого взгляда.

С другой стороны, игрок увидит различные механики игры с самого начала, что заставит его увидеть то, что в игре было много контента.

Цзя Пэн почувствовал, что он начинает медленно втягиваться в игру. На самом деле бои в карточных играх полностью теряли свое очарование после нескольких десятков сражений и побуждали бы игрока удалить игру.

Однако всякий раз, когда игрок испытывал бы эту чувство, игра должна предлагать игроку новые механики или же дать ему ценную награду, чтобы заманить его в игру.

- Хм? Фиолетовая леди? - ни с того ни с сего сказала Вэнь Линвэй.

Цзя Пэн и остальные были шокированы: - А? Как ты получила фиолетовую карточку? Почему никто из нас не получил ни одну?

Вэнь Линвэй сказала: - Я просто нажала на кнопку «x10» в колесе фортуны.

Цзя Пэн хлопнул себя по лбу ладонью. Конечно, в обучении говорилось о колесе фортуны, но ему позволили нажать только на кнопку «x1». Кроме того, у Цзя Пэна не было достаточного количества рун.

- Для этого нужны две тысячи пятьсот рун, откуда у тебя столько? - спросил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй посмотрела на него и нахмурилась: - Ты что, тупой? Разве игра просто не раздает руны направо и налево? Бонусы за прохождения уровней, бонусы за вход, за достижения, просто заberi все награды.

Цзя Пэн зашел в раздел с наградами. До этого он был сосредоточен на сражениях и не обращал никакого внимания на награды.

Он начал нажимать на кнопку [Получить] бесчисленное количество раз...

Многие миссии и достижения уже были выполнены. Прохождение некоторых уровней также выдавали сундуки с ресурсами. Так же он собрал бонусы за вход в систему и бонусы за проведенное количество времени в игре...

Цзя Пэн внимательно просматривал награды за выполненные задания и достижения и

обнаружил, что за них давали много золота, карт опыта, рун, за некоторые из них даже давали обычные карты... наград было так много, что он едва успевал просматривать их пока нажимал на кнопку.

Собрав большую часть наград, Цзя Пэн увидел, что теперь у него на счету появилось две тысячи шестьсот рун, такого количества было достаточно для десяти прокруток.

- Ого! Получается, что я только что получил больше двухсот юаней! И почему я думал, что игра будет очень дорогой? Почему она раздает деньги? Или это из-за того, что мы ее тестируем, и это одна из привилегий тестеров? - потрясенно пробормотал Цзя Пэн.

Кто-то услышал его и спросил: - Управляющий, почему мы получили так много наград, это привилегии тестировщиков?

Чэнь Мо покачал головой: - Нормальные игроки тоже получают такие же бонусы.

Все были шокированы его ответом, и тот же парень спросил: - И мы будем получать столько бонусов каждый день?

Чэнь Мо кивнул: - Каждый день. Но в первый день игрок получит чуть больше нормы.

Су Цзинью была озадачена: - Босс, разве эта игра не должна принести много денег? Для получения самого высокого «ВИП » - уровня нужно заплатить пятьдесят тысяч юаней, но если игра будет раздавать столько ресурсов, кто будет платить?

Чан Сюэ кивнула и сказала: - Верно, я получаю руны быстрее, чем успеваю их тратить. Мне всего лишь нужно немного подождать для десятка прокручиваний в колесе фортуны...

Чэнь Мо рассмеялся: - Не беспокойтесь об этом, лучше ответьте, готовы ли вы продолжать играть в эту игру.

Цзя Пэн сказал после некоторого раздумья: - Я отвечу на этот вопрос после того, как увижу результат десяти прокручиваний...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1209976>