

Реклама игры «Antiquity Apocalypse» превзошли все мыслимые и немыслимые ожидания. Даже обычные игроки отчетливо видели то, что компания «Императорская династия» придала этой игре огромное значение.

И сейчас на многих форумах велось бурное обсуждение этой игры.

«Игра «Antiquity Apocalypse» вроде как уже в закрытом бета-тесте, кто-нибудь сыграл в нее?»

«Подделка от «Императорской династии» уже вышла в бета-тест? Зачем ты о ней спрашиваешь?»

«Но ведь конкуренция это же хорошо, верно? Имея игру «League of Legends» в качестве эталона они же не смогут сделать плохую игру».

«Я тоже так думаю, плюс их игра будет более дружелюбной к новичкам. Не нужно будет добивать миньонов и покупать снаряжение, а всяких плюшек на карте довольно много».

«В игре «League of Legends» я постоянно играю с инвалидами, меня почему-то закинуло на бронзу, так что я надеюсь, что игра «Antiquity Apocalypse» позволит мне получить удовольствие...»

----

Бета-тест игры «Antiquity Apocalypse» привлек внимания множества игроков, в том числе и внимание игроков игры «League of Legends».

Но это было вполне нормальным явлением, так как многие игроки зачастую играли в сразу несколько игр одного жанра.

Вскоре на разных площадках появились первые геймплейные ролики, и в основном их оценили довольно тепло.

Игроки в основном хвалили три аспекта этой игры.

Первая — легко начать играть.

После отмены необходимости добивания миньонов и удаления в привычном смысле системы вещей, порог вхождения был значительно уменьшен, плюс игрокам больше не нужно было контролировать экономику и думать, что нужно купить из вещей.

Начинающему игроку нужно только иногда нажимать вовремя кнопки, сражаться с

вражескими героями и очищать лес.

Ситуации, которые часто возникали в игре «League of Legends», где линия проносилась из-за одной смерти игрока, в этой игре не возникало, плюс обычно убийство в этой игре происходили в командных боях.

Поэтому игроки, которые решили попробовать ее после игры «League of Legends», чувствовали, что эта игра была слишком глупой и простой.

Второе - это четкие цели.

В игре «League of Legends» период лайнинга проходил весьма стандартно. Но после него большинство новых игроков чувствовали себя не в своей тарелке.

«Что же мне теперь делать? Фармить лес? Пушить? Помогать мидеру? Остаться на линии?» - вот какие мысли посещали большинства новичков

Слишком много вариантов!

Из-за этого многие новички терялись.

Но в игре «Antiquity Apocalypse» все было предельно ясно. Карта игры «Antiquity Apocalypse» была похожа на карту игры «League of Legends», но все лесные монстры были заменены особыми существами с определенными способностями.

Например, некоторые лесные существа после смерти обращались в дружелюбные для убившего их игрока существ и шли ломать вражеские башни. После убийства лесных существ игрок получал монеты, которые можно было потратить в алтаре.

Каждый игрок знал, что ему нужно было делать. Каждую минуту лесные существа снова появлялись на своих местах, так что все знали, что нужно было делать.

В-третьих - статистика.

В игре «Antiquity Apocalypse» никогда не возникнет ситуации, которая часто возникала в игре «League of Legends», когда игрок в конце матча имел счет в виде 0-10-0, ибо в этой игре все убийства шли в общий счет, а смерти попросту не считались, как и количества помощи.

Поэтому в игре «Antiquity Apocalypse» никто не будет воровать киллы просто ради красивого счета.

В итоге первые часы новичков, которые еще не сыграли в игру «League of Legends», были очень приятными. Все, что им нужно было сделать, так это ознакомиться с навыками героев, вот и все. Ну и следить за временем.

Ты умер? Ну и ладно, кого это волнует?

Более того, в самом начале игроки обычно только познавали игру, из-за чего сейчас в небольшом игровом сообществе этой игры царила гармония.

Всевозможные факторы заставили первых тестеров игры «Antiquity Apocalypse» почувствовать, что эта игра была очень увлекательной!

Вскоре были собраны отзывы бета-тестеров, и общая оценка была равна девяти целым двум десятым баллам... из десяти!

Качество игры «Antiquity Apocalypse» находилось на высшем уровне, плюс на рынке было очень мало игр данного жанра, так что игроки еще не были искушены играми данного типа.

Более того, графика и дизайн этой игры точно заслуживали похвалы, обычный загрузочный экран только чего стоил — он цеплял внимание игрока и не отпускал его до самой загрузки.

В итоге после мелких доработок и улучшений игра «Antiquity Apocalypse» вышла в свет, не пробыв в закрытом бета тестировании и недели!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1335137>