

Первое, что бросалось в глаза, это разница в характерах Тяньцин и старшего брата. Поскольку это была только пробная версия, NPC могли рассказать немного. Однако, несмотря на это, игроки, пытаясь всеми возможными способами, получали от NPC различные эмоциональные реакции.

Некоторые даже заметили, что в процессе общения Тяньцин и старший брат реагировали на тему разговора. Если тема была интересной или упоминались определенные слова, это повышало уровень симпатии NPC.

Когда уровень симпатии NPC достигал определенного порога, они давали игрокам задания и делились ранее неизвестной информацией. Многие игроки предполагали, что это были подсказки к заданиям или указания на скрытые сокровища, но в пробной версии это невозможно было проверить, и они могли только мечтать.

Поэтому ожидания от новой игры были очень высокими, и многие с нетерпением ждали выхода полной версии. Группы в мессенджерах, социальные сети, форумы и даже игровые чаты были заполнены обсуждениями «Легенды о небесном мандата».

Обычно такая массовая реклама раздражает, но в данном случае информация, которая распространялась, была настолько уникальной и захватывающей, что многие не могли удержаться и пробовали игру, а затем присоединялись к армии поклонников, не испытывая никакого раздражения.

Даже те, кто не был увлечен играми, поддавались на уговоры вроде «можно напрямую общаться с NPC, и они отвечают как настоящие люди» или «ваш персонаж будет реагировать на ваши слова» и тоже пробовали игру.

Цю Бай не ошибся, предсказав, что эта игра станет прорывом.

Что касается голосов, то Тяньцин и старший брат звучали не совсем естественно, их голоса все же отличались от человеческих. Однако они были гораздо лучше стандартных электронных голосов или синтезированной речи. По крайней мере, их слова были понятны, а эмоции передавались, пусть и с небольшими задержками.

Но для большинства игроков, впервые столкнувшихся с такой игрой, этого было достаточно. Даже те, кто обычно критиковал игровые озвучки, не обращали внимания на небольшие паузы и неестественные интонации Тяньцин и старшего брата, часто проводя с ними много времени в разговорах.

Эти персонажи все же не были полностью интеллектуальными, и иногда не могли ответить на некоторые темы. Однако система уровня симпатии и постепенное изменение тона и эмоций в зависимости от этого уровня компенсировали этот недостаток, что ярко демонстрировало теорию данных, которую подчеркивал Чжоу Фань.

Из-за популярности этой системы уникальная боевая система игры была несколько отодвинута на второй план. Хотя некоторые упоминали о ней в своих обзорах, она казалась лишь дополнением, а не основной фишкой.

Однако некоторые обзоры все же уделили внимание боевой системе:

«...Боевая система «Легенды о небесном мандата» разделена на режим действия и стратегический режим. Режим действия выполнен очень эффектно, хотя количество доступных навыков пока ограничено, но они уже демонстрируют свою уникальность. Несмотря на

фэнтезийный сеттинг, боевые действия удивительно четкие и лаконичные. Атаки мечом, за исключением необходимых движений, почти не содержат лишних элементов, а основное внимание уделено плавности анимации и звуковым эффектам, что создает отличное ощущение удара. Магические навыки, связанные с водой и огнем, также выполнены очень реалистично, с эффектами, которые выглядят естественно и без излишней яркости, что придает им особую тонкость... Стратегический режим представляет собой совершенно новый вид боевой системы, не похожий на традиционные стратегические игры. Его можно описать как динамическую настольную игру, где игрок управляет фишками для ведения боя. Удивительно, но после изучения правил система оказывается достаточно простой для освоения, но при этом позволяет проявлять мастерство».

«Стратегический режим предлагает две профессии: Мастер формаций и Повелитель зверей. Мастер формаций при встрече с врагом мгновенно активирует замедление времени, создавая вокруг себя область с магическим полем, и переключает вид в режим перспективы. В пробной версии доступен только базовый магический круг пяти элементов, который дает игроку пять фишек: металл, дерево, вода, огонь и земля. Эти фишки можно свободно размещать на свободных позициях. Фишки дерева и земли видны противнику, и он обычно избегает их, но если не может, то атакует, чтобы уничтожить. Фишки металла, воды и огня не видны врагу, и при активации наносят урон. Кроме того, игрок может использовать энергию для активации различных механизмов, таких как барьеры, ловушки, телепорты и порталы...»

«Повелитель зверей проще. Игрок может призвать пять существ, выбирая их атрибуты. У каждого существа есть небольшая панель управления с девятиклеточной сеткой, где в центре отображается цель. Существа самостоятельно выбирают навыки для атаки, но игрок может задавать им стратегии, такие как «уничтожение», «ненависть», «защита», «приманка» и так далее. Монстры имеют отношения взаимного усиления или подавления, и при сражении с боссом правильный порядок атак может значительно увеличить эффективность каждого существа...»

Хотя это звучит сложно, на деле играть довольно просто. Синцзэ провел множество тестов для настройки сложности, поэтому финальная версия оказалась легкой для освоения, а обучение было понятным и быстрым, позволяя игрокам быстро вникнуть в процесс.

Режим действия оставим в стороне, но стратегическая часть боевой системы завоевала любовь многих игроков. Этот динамичный, похожий на настольную игру стиль боя, хоть и лишенный кровавой жестокости и адреналина режима действия, предлагал свои уникальные тактические возможности. Хотя в обзорах он упоминался реже, на форумах появилось множество стратегий, и некоторые игроки успешно прошли пробную версию от легкого до сложного уровня, экспериментируя с различными тактиками...

Конечно, многие также испытывали сильное разочарование из-за невозможности продолжить сюжет.

С ростом популярности игры количество скачиваний начало стремительно увеличиваться. Одновременно росло и число зарегистрированных пользователей платформы «Будущее», что превысило ожидания Линь Шу. Через три недели количество пользователей превзошло 30 000 000 данных Фэйсинь, а количество скачиваний перевалило за 10 000 000.

Когда эти данные были опубликованы, Линь Шу устроил праздничный ужин для всей компании, даже для тех, кто работал в ночную смену.

Пробная версия «Легенды о небесном мандата» стала мощным ударом для Синцзэ. Ранее

многие считали, что платформа «Будущее» потеряет часть рынка из-за появления новых открытых движков, но Синцзэ незаметно выпустил этот мощный проект.

Этот проект не был основан на рекламе или слияниях, а представлял собой новый движок, который превзошел все ожидания своим креативом, технологиями и качеством.

Линь Шу своим действием показал, что фокус Синцзэ — это не реклама и не капитал, а реальный продукт и технологии.

Именно с этого момента индустрия начала серьезно воспринимать Синцзэ, а не считать его просто удачливым стартапом с хорошими идеями.

Вскоре Синцзэ снова получил приглашение на интервью. На этот раз его предложил известный китайский электронный журнал, и Цзин Хэ, как представитель разработчиков, принял приглашение.

<http://bllate.org/book/16614/1520291>