

Игра «Легенда о небесном мандате» сочетает в себе уникальные пейзажи в китайском стиле с увлекательным геймплеем и ощущением боя, которые позволяют игрокам из разных культурных фонов наслаждаться процессом. Более того, основные механики управления соответствуют современным популярным стандартам, что позволяет большинству игроков быстро освоиться и привлечь их внимание в кратчайшие сроки.

Однако, несмотря на то, что иностранная версия «Легенды о небесном мандате» быстро набрала популярность и продажи, за этим скрывалось немало проблем. Например, многие западные игроки считали, что эмоциональные взаимодействия в игре слишком сдержанны. Некоторые жаловались, что в китайских играх сложно почувствовать романтическую атмосферу, и даже при высоком уровне симпатии персонажей не происходит ничего значимого, вроде поцелуев или более близких отношений. Другие отмечали, что некоторые диалоги и реплики слишком сложны для понимания, задаваясь вопросом, всегда ли китайцы говорят так загадочно.

Тем не менее, были и те, кто заинтересовался культурным контекстом игры и начал изучать китайскую культуру, чтобы лучше понять её.

К счастью, в последние годы культурный экспорт Китая постепенно увеличивается, и некоторые базовые концепции уже настолько распространены, что иностранцы понимают их без необходимости дополнительных исследований. «Легенда о небесном мандате» лишь ускорила этот процесс, позволив многим быстрее и проще понять то, что раньше казалось им загадочным.

Благодаря успеху «Легенды о небесном мандате», в некоторых странах снова возрос интерес к китайскому стилю.

После успеха «Легенды о небесном мандате» внимание общественности привлекла ранее незаконченная игра «Ночь призраков». Эта игра кардинально отличалась от «Легенды о небесном мандате»: если первая была основана на древнем сюжете о совершенствовании, то вторая представляла собой современную мистическую историю.

Из-за наличия в названии слов «призраки» и «духи», в игре было множество различных видов сверхъестественных существ. Благодаря влиянию системы ИИ, их характеристики были проработаны с особым вниманием.

Сюжет «Ночи призраков» также был весьма интересен: он рассказывал историю о торговле с призраками. Главный герой в одну из ночей привлёк внимание двух духов, которые хотели завладеть его телом. Однако по стечению обстоятельств оба призрака оказались заперты в его теле, что дало ему способность общаться с духами.

Таким образом, герой и два призрака, каждый со своими целями, начали путешествие, полное приключений и интеллектуальных схваток, стремясь обрести свободу.

В «Ночи призраков» Линь Шу внедрил новый эксперимент — режим взаимодействия ИИ. В отличие от пассивного общения в «Легенде о небесном мандате», где Дева Ясного Неба реагировала только на реплики игрока, новый модуль позволял ИИ не только отвечать на темы, предложенные игроком, но и общаться друг с другом, спорить и взаимодействовать в соответствии с их характерами.

Хотя, учитывая ограничения ИИ, они всё ещё оставались пассивными в реакциях на игрока, последовательность их ответов стала более естественной, что создавало ощущение интеллектуальной системы.

Прогресс всегда проявляется незаметно.

После анонса «Ночи призраков» ожидания были высоки, но многие старые пользователи больше интересовались выпуском нового движка ARPG — Актя. На официальном форуме постоянно появлялись сообщения с просьбами к Синцэ скорее выпустить новый движок, чтобы игроки могли самостоятельно создавать модули.

Однако Синцэ отложил выпуск движка до даты релиза «Ночи призраков».

В этот период Ду Сытун подписала контракт на новое произведение с Цзиньцзян.

Это произведение называлось «Возвращение несчастливой звезды» и представляло собой футуристическую научно-фантастическую комедию. На Цзиньцзян научная фантастика и фэнтези традиционно были непопулярными жанрами, но в последнее время, благодаря нескольким конкурсам, организованным Синцэ на Цзиньцзян, эти жанры быстро ожили, словно в одночасье превратившись из непопулярных в модные.

«Возвращение несчастливой звезды» — это новая популярная научно-фантастическая комедия, рассказывающая историю девушки, которая в детстве попала в беду и была спасена инопланетными микроорганизмами, называемыми «несчастливые звёзды». Эти существа мечтали стать космическими героями, спасающими мир, но на самом деле обладали «проклятой аурой», которая приносила неудачи всем, к кому они прикасались.

Девушка стала единственным человеком, которому они смогли помочь.

Спустя несколько лет, когда «несчастливые звёзды» снова приблизились к краю Солнечной системы, девушка вместе с группой забавных инопланетян прибыла на Землю, где начала использовать их способность приносить неудачи для борьбы с несправедливостью и злом.

Конечно, как и положено научной фантастике, пусть даже лёгкой, в истории было множество научных элементов. Например, способность «несчастливых звёзд» приносить неудачи была объяснена как негативное магнитное поле. Более того, существовал любопытный момент: когда «несчастливые звёзды» начинали молиться о чём-то хорошем, их негативное поле мгновенно усиливалось, символизируя взаимное превращение и уравнивание добра и зла.

Конечно, Ду Сытун выбрала это произведение не только из-за его уникального сеттинга. Основной сюжет и стиль повествования также были очень интересными, что позволило ему выделиться среди множества других работ.

Главным врагом девушки был известный молодой учёный, гениальный, но безумный, который планировал захватить мир. Однако каждый раз, сталкиваясь с девушкой, он терпел неудачи. Этот злодей когда-то был её другом детства.

Много лет назад, когда девушку спасли «несчастливые звёзды», её семья и друзья на Земле полностью забыли о ней. Злодей был одним из тех, кто её забыл.

Реклама нового модуля и приобретение новых прав на произведения привлекли внимание множества людей, сделав соответствующие темы ещё более популярными. В результате резко увеличилось количество произведений, не связанных с романтикой.

Однако, поскольку на Цзиньцзян произведения делятся на два основных направления — романтические и не романтические, а все не-BG произведения (включая BL, GL и без романтики) попадают в категорию не романтики, это вызвало значительную путаницу в

классификации.

Например, произведения с уклоном в сюжет, хотя и содержат нормальные ВГ отношения, почти не касаются романтики, что делает их классификацию весьма неопределённой. Более того, Цзиньцзян не слишком строго контролирует разделение по жанрам, что создаёт серьёзные трудности для читателей в поиске подходящих произведений.

Из-за недавних изменений на сайте появилось больше мужской аудитории, а также женщин, предпочитающих сюжетные произведения. Однако из-за популярности определённых тегов, многие авторы по разным причинам выбирают теги, не соответствующие содержанию их работ.

Это приводит к недовольству как любителей сюжетных произведений, так и поклонников романтики, поскольку при поиске они часто находят работы, не соответствующие их предпочтениям, и это становится ясно только в процессе чтения.

Именно в этот момент Линь Шу решил обсудить с вице-директором Лю возможность создания двух новых каналов: одного для мужской аудитории и одного для общего (G-рейтинг) контента.

Мужской канал будет ориентирован на произведения для мужчин, а общий канал — на произведения без возрастных ограничений, такие как сказки или фантастические истории, не содержащие сцен насилия, жестокости, эротики или преступлений. Авторы Цзиньцзян смогут свободно публиковать свои работы на этих трёх платформах, но каждая работа может быть размещена только на одном из них.

<http://bllate.org/book/16614/1520362>