

Графика игры действительно была невероятной, а пользовательский интерфейс был невероятно удобным, в отличие от многих других мобильных карточных игр. Вкладки «персонажи», «входящие» и плашка чата вместе с настройками и картой были расположены сверху, а не снизу, как у всех остальных мобильных карточных игр.

Подобный пользовательский интерфейс в сочетании с красивыми пейзажами, высококачественными моделями, расслабляющей музыкой и очень приятной озвучкой породили захватывающую игру.

Эта игра ощущалась совершенной, в отличие от других карточных игр.

Каждый персонаж был невероятно красивым и имел свою уникальную историю, что позволяло игрокам легче погрузиться в историю.

И следуя обучению игроки увидели, как в этой игре происходят бои...

Именно тогда они поняли, что бои были на самом деле обычными боями, не карточными, не смешанными 2D-недоделками, а качественными 3D боями!

«Боже мой, я думала, что это карточная игра. Но на самом деле это 3D и во время боя еще можно менять расположение камеры!»

«Модельки персонажей настолько высокого качества, что я смело могу сказать, что они словно сошли с какой-нибудь компьютерной игры!»

«Эффекты и эти анимации... Боже, они великолепны!»

«Монстры всегда наблюдают за персонажами! Ого, они так мило двигаются ☹️».

«Хоть это все еще пошаговый бой, но плюс в том, что вы можете контролировать абсолютно все!»

«Наконец-то я прошел обучение! О, теперь я могу немного задонатить, хе-хе».

«Ух ты, я выбил симпатичную девушку - Юки Онну!»

«Не радуйся, я тоже ее выбил. Видимо она падает всем за первую прокрутку...»

«А-а-а! Я все никак не могу пройти обучения, я просто хочу закинуть немного денег и повыбивать персонажей!»

Игроки быстро втянулись в игру.

Первые несколько часов игры были тщательно распланированы. Различные механики будут медленно открываться по мере продвижения игрока по сюжету, из-за чего игроку будет не скучно продвигаться по нему.

Сцена встречи Инугами и Воробья также привлекла внимание многих игроков.

«Этот персонаж такой интересный!»

«Ого, он кажется честным и искренним».

«Межвидовые отношения... Хотя эта история была довольно короткой, концовка была такой хорошей и трогательной».

«История великолепна, и в сочетании с художественным оформлением и озвучкой я действительно думаю, что Чэнь Мо - хороший геймдизайнер, он все-таки разработал тот самый Варкрафт!»

«Я влюбилась!»

—

Другие геймдизайнеры мобильных карточных игр также загрузили игру «Onpuoji», чтобы посмотреть, что человек, который открыл для всех этот жанр, внес в него нового.

И вскоре они поняли, что его игра находилась на совершенно ином уровне!

«Графика и озвучка... Создание такой игры, вероятно, обошлось ему в десятки миллионов юаней, не так ли?»

«Да, он, должно быть, потратил целую кучу денег! Интересно, сильно ли это ударило по его карману?»

«Он богат, так что я не думаю, что это как-то сказалось на толщине его кошелька».

«Даже если это так, никто не будет выкидывать на ветер столько денег. Ядро мобильных карточных игр лежит в игровом процессе, графика же не имеет большого значения. Если бы он потратил эти деньги на рекламу, разве эффект был бы не лучше?»

«Чэнь Мо тоже выпустил немного рекламы, так что все в порядке».

«Я думал, что компания «Императорская династия» невероятно жадная, но Чэнь Мо на самом деле жаднее ее! Компания «Императорская династия» хотела протестировать рынок с помощью первой части «Убийцы демонов», а затем монополизировать рынок карточных игр, но тут появился Чэнь Мо, который решил захватить весь рынок всего одной игрой!»

«Ты зашел слишком далеко. Чэнь Мо просто сделал смелый ход, и его новая игра в корне отличается от его прошлой карточной игры. Но примут ли ее игроки?»

«Мы узнаем это только тогда, когда будет опубликована статистика за первый месяц».

—

Цю Бинь, вероятно, был тем, кто больше всех сейчас нервничал. Он скачал новую игру Чэнь Мо, как только она стала доступна, и играл в нее без остановки, чтобы понять, какие изменения Чэнь Мо на этот раз решил внести в мобильные карточные игры.

И он был ошарашен! Его новая игра в корне отличалась от его прошлой игры - «I am MT»!

Цю Бинь думал, что Чэнь Мо только изменил тему и стиль игры, а механику игры оставил прежней. Но только сейчас он понял, что он изменил все!

Возьмем, к примеру, систему улучшения Шикигами: игра «Onmyoji» полностью отказалась от системы улучшения из игры «I am MT». Уровень и звезды было довольно легко повысить, но вот пробуждение и души...

Так же игроки могли находить и читать разные записки, читать полноценные истории, магазин и метод выпадения новых карт в корне отличался от игры «I am MT»! Хотя его новая игра и имела некоторое сходство с карточными играми, играя в нее, никто не сказал бы, что это была типичная карточная игра! Игровой процесс был полностью переработан, и обычные игроки только были рады этому и полностью поддерживали все эти инновации!

Цю Биня больше всего озадачил тот факт, что игра «Onmyoji» бросила вызов всем его прежним знаниям о мобильных карточных играх. Три его ключевых аспекта были полностью проигнорированы этой игрой.

Фрагментация, низкая стоимость, лучшая интеллектуальная собственность... Игра «Onmyoji» вообще плевать хотела на эти три пункта!

Фрагментация? Эта игра невероятно утомляла. В первый же день игроки проводили по пять-шесть часов в игре без перерыва, и в последующие дни они не чувствовали себя расслабленными. Пока игрок находится в сети, он всегда находил себе занятие, из-за чего фрагментация времени была не более, чем шуткой.

Низкая стоимость? Цена создания этой игры была вовсе не низкой. С первого взгляда на эти модельки и озвучку было ясно, что на создание этой игры было потрачено как минимум десять миллионов юаней, намного больше, чем на среднюю компьютерную игру!

Хорошая интеллектуальная собственность? У игры «Onmyoji» не было никакого популярного фэндома в своей основе. Конечно период Хэйан может быть известен в некоторых конкретных кругах, но большинство людей даже не слышали об этом периоде.

Возможно вы и знаете полулегендарного японского мистика Абэ-но Сэймэя, но что насчет каких-нибудь текстов или других популярных личностей?

Цю Бинь потратил так много времени и усилий, чтобы тщательно проанализировать и выявить эти три термина, но Чэнь Мо просто взял и растоптал их!

- Невозможно, я на это не куплюсь. Вкусы игроков не могут так быстро и легко поменяться. Хоть ты и ввел совершенно новый стиль, но что насчет порога вхождения?

- В твою игру нужно играть долго, а донат очень дорог. Я не верю в то, что твоя игра станет успешной!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1262505>