

После окончания выставки интернет внезапно наполнился информацией о различных играх, и геймеры с энтузиазмом включались в раунд за раундом обсуждений.

В отличие от сильного прошлогоднего показа, в этом году Arknights от Сюнь Цзе Arknights вяло обсуждался среди многих игр.

Причина этого в том, что в прошлом году Сюнь Цзе был чистым новичком, поэтому, когда он пробивал себе путь вверх по чартам в окружении многих крупных конкурентов, это было довольно вдохновляюще в том смысле, что это выглядело, как подъем к вершине с самих низов.

Кроме того, многие представители игровой прессы любят такие игры, которые способствуют созданию шумихи и заработку трафика. К тому же прошлогодняя Cup Head обладала мгновенно узнаваемыми отличительными особенностями в плане музыки, графики и сложности, что способствовало еще более быстрому распространению.

С другой стороны, Arknights - это аниме-игра в жанре tower defence, которая не так хороша, как Cup Head во всем.

Хотя внешний вид персонажей Arknights очень хороший, но в других двумерных аниме играх персонажи ненамного хуже, и можно сказать, что у них есть свои достоинства.

Кроме того, одной из изюминок Arknights является ее грандиозный сеттинг и сюжет о поиске надежды посреди катастрофы, чего не было видно в демоверсии на выставке игр, что делает ее менее привлекательной.

Что касается основного геймплея tower defence, то игроки не найдут в нем ничего удивительного, пока не создадут собственный аккаунт и не потратят время и силы на прокачку.

Поскольку все демоаккаунты на выставке были полностью прокачаны. В них не только разблокированы все операторы, но и каждый из них был полностью прокачен с полной специализацией навыков на три уровня.

У игроков было такое серьезное выражение лица, это потому что еще не разобрались в операторах, и характеристиках навыков, когда некоторые игроки разобрались с набором, они в защите начинают жить полной жизнью.

Глядя на то, что "Arknights" Сюнь Цзе не набирает силу, многие конкуренты почувствовали облегчение, и переключили свое внимание на другие игры.

По их мнению, даже если бы "Arknights" был бесплатным, результаты определенно были бы средними. С известностью и способностями Сюнь Цзе игра, возможно, и смогла бы заработать деньги, но заработает лишь небольшую сумму, которой недостаточно, чтобы беспокоиться, и не за чем следить.

Хотя рынок аниме становится все больше и больше, и появляется все больше и больше таких игр, но в целом все так и есть.

Все они покупают популярную игру или ту, с которой все знакомы, или целую 2D историю, а затем собирают персонажей с помощью платных карточек.

Если проигрываешь просто продолжайте покупать платные карточки для развития персонажей.

Но это то, что ищут многие игроки: пока персонажи хорошо прорисованы или достаточно "большие", игровой процесс становится второстепенным.

Arknights - это в лучшем случае игра в жанре tower defence, но в остальном ничего примечательного.

Более того, персонажи в "Arknights" по-прежнему так сильно связаны один за другим, и они не могут привлечь игроков. Возможно, результаты будут не так хороши, как в других аниме играх!

Воспользовавшись тем, что накал Международной игровой выставки еще не прошел, Сюнь Цзе выпустил первый рекламный ролик Arknights.

Хотя он длился менее двух минут, это было не то, что Сюнь Цзе внезапно придумал. Он попросил кого-то связаться с анимационной компанией, когда только был создан проект с названием Arknights.

Кстати, один из трех геймдизайнеров, которые последовали за Сюнь Цзе за суп, был тем, кто заключил сделку.

Он договорился с анимационной компанией на выставке о создании аниме-игры, и поскольку он хотел включить в игру некоторые известные анимационные сцены, он также установил некоторые контакты с компанией, производящей анимацию.

Когда он узнал, что Сюнь Цзе хочет продвигать "Arknights", он сразу же порекомендовал эту анимационную компанию.

После того как Сюнь Цзе осмотрел эту анимационную компанию и решил, что она хороша во всех отношениях, он попытался связаться с другой стороной.

Анимационная компания без лишних слов согласилась рекламировать новую игру Сюнь Цзе, так как это была не только выгодная сделка, но и отличная возможность заработать репутацию.

Их начальник даже подошел непосредственно к Сюнь Цзе и похлопал себя по груди, сказав, что он обязательно сделает хорошую работу и будет уверен, что Сюнь Цзе останется доволен.

Что касается содержания игры, Сюнь Цзе купил предмет в системе и легко вспомнил сюжет, диалоги, описание персонажей, побочные линии, пасхалки и так далее.

Это были бы вещи, которые обеим сторонам нужно было бы долго обсуждать друг с другом, прежде чем их можно было бы реализовать.

Но с помощью системного предмета обо всем этом мог позаботиться сам Сюнь Цзе, и одного zip-архива, который он скинул им, было достаточно, чтобы продвинуть производство на большой шаг вперед.

Эта анимационная компания также была мощной, и после получения информации и требований со стороны Сюнь Цзе, они сделали рекламный ролик почти за две недели.

В то же время они были очень впечатлены тем, что, судя по тому, что прислал Сюнь Цзе, у Сюнь Цзе были значительные достижения в создании анимации, и если ему позволить углубиться в эту область, он определенно прославится.

К счастью, Сюнь Цзе — геймдизайнер и занимается разработкой игр. Если бы Сюнь Цзе также открыл анимационную компанию, они могли бы лишиться части рынка.

Из-за восхищения и угрызений совести перед Сюнь Цзе можно сказать, что анимационная компания работает на полную катушку, когда дело доходит до производства рекламы, и стремится к совершенству во всех аспектах, опасаясь, что Сюнь Цзе засучит рукава и сам пойдет в бой, потому что его не устраивает качество ролика. К тому времени у анимационной компании появится грозный соперник.

Сюнь Цзе был очень доволен рекламой и сказал, что в будущем обе стороны могут сотрудничать все больше и больше.

Анимационная компания, конечно же, с радостью согласилась.

Сюнь Цзе применил двухсторонний подход в озвучке, наняв ряд известных актеров озвучивания из Японии в дополнение к продолжению сотрудничества со студией дубляжа Myo Sae Dubbing.

Игроки могут свободно переключать язык озвучки, чтобы удовлетворить потребности разных игроков.

Ведь некоторые анимешники привыкли к японской озвучке и непривычно слышать отечественную озвучку.

После того как все подтвердилось, что проблем нет, Сюнь Цзе попросил Лю Идэ отправить рекламный ролик Билибили.

С точки зрения концентрации АСГ-контента лучшей площадкой в Китае на данный момент является Билибили, а Arknights может расцвести своим неповторимым шармом только на правильной почве.

Вскоре после выхода промо-ролика множество людей тут же слетелось на видео.

— Смотрите, что я нашел. Это новая игра Собачего вора!

— Я сначала подумал, что это подделка потому, что оф. аккаунт был мертв.

— Наверное, раньше им не хватало сотрудников! Теперь, когда студия Собачего расширилась, есть кто-то, кто отвечает за эти аккаунты.

— Похоже, это первый раз, когда Собачий вор делает рекламу мобильной игры!

— Я бы хотел посмотреть, что такого хорошего в ней.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2781712>