

Ян Синь и Жуань Нинсюэ были полны сомнений.

"Не разрабатывать сиквел "Под легендой" и не делать МЕТА-игры?" - Ян Синь не мог понять, почему.

То же самое и с Жуань Нинсюэ.

Вы должны знать, что в наши дни игровые СМИ в основном проводят различные оценки "Под легендой".

На некоторых форумах, где часто бывают промышленные дизайнеры, различные профессиональные геймеры также анализируют характеристики режима "Под легендой".

В конце концов, такой свежий элемент действительно кажется, что он может стать новым флюгером.

Даже некоторые производители игр и некоторые разработчики игр публично заявили, что также создали игры с элементами МЕТА.

Но теперь Чэнь Сюй сказал нет?

Можно представить, как много людей будут удивлены, когда выйдет такая новость.

В конце концов, концепция МЕТА была неизвестна до "Под легендой".

В соответствии с нормальным режимом, с популярностью "Под легендой" вполне естественно выпустить сиквел, пока железо горячо, так же, как "Магическое зеркало" выпустило DLC.

Каким бы плохим он ни был, это совершенно новая МЕТА-игра!

На самом деле, до этого Жуань Нинсюэ и Ян Синь тоже обсуждали это наедине.

Они даже подумали, что следующим, что они могут разработать, будет приквел к "Под легендой".

В конце концов, в игре история Лэмба и Чары всего лишь краткое описание, а не полная разработка.

В результате сейчас Чэнь Сюй сказал им не делать продолжение "Под легендой", даже не делать МЕТА-игры?

"Это не очень подходит, и размер элемента МЕТА очень ограничен. "Под легендой" действительно достаточно шокирует игроков, но главная причина в том, что игрок не подготовлен психологически заранее. Отсутствует соответствующая концепция."

"Продолжайте выпускать МЕТА-игры в это время, так что последующий отклик определенно будет не лучше, чем "Под легендой", и даже по первому впечатлению игроков он будет казаться все хуже и хуже."

Чэнь Сюй объяснил двум людям.

Другие не знают тип мета-игры, но Чэнь Сюй все еще очень ясен.

До путешествия во времени метаигры не были чем-то особенным.

"Эш", "Притчи Стэнли", "Остров маленьких пони" и "Под легендой", которые Чэнь Сюй выбрал для разработки.

Являются лучшими из них.

Но самыми продаваемыми являются "Под легендой" и "Эш". В прошлой жизни "Притчи Стэнли", которые действительно приблизили МЕТА к полю зрения игрока, продавались не так высоко, как эти две восходящие звезды.

Что касается "Острова маленьких пони", то многие игроки даже не слышали о нем.

Основная причина, то есть элемент МЕТА, не подходит в качестве основной главной точки продажи.

Присмотревшись, можно заметить, что в игре Эша присутствуют элементы действия.

Хотя "Под легендой" подрывает настройки RPG, по сути, это комбинация RPG и игрового процесса заграждения.

Эти две игры дополнены элементами МЕТА, в то время как "Остров маленьких пони" и "Притчи Стэнли" больше основаны на элементах МЕТА с добавлением других элементов.

Элемент МЕТА действительно является установкой, которая может шокировать игроков.

Однако он не подходит в качестве основного ядра, а скорее как смазочный материал, позволяющий ему химически реагировать с самим содержанием игры.

Включая многие масштабные игры в прошлой жизни, использовались похожие проекты.

Например, в серии "Металлические шестерни" БОСС - духовный богомол, который может читать операцию игрока.

Есть и финал "Nier: Automata", в котором архив игрока используется для спасения других.

Все это - использование элемента МЕТА, но больше как вторичная установка.

И успех "Под легендой" определенно не обусловлен только элементом МЕТА.

Выслушав объяснения Чэнь Сюя, Жуань Нинсюэ и Ян Синь все еще были в замешательстве.

Я понимаю, но не до конца.

Но кое-что они поняли.

То есть, если вы продолжите выпускать МЕТА-игры, вы можете не заработать много денег, а репутация может быть не очень хорошей.

Вместе с добавлением МЕТА-элементов большим количеством производителей игр, это также может вызвать эстетическую усталость у игроков.

«Тогда какой тип проекта мы выбираем?» — спросил Ян Синь Чэнь Сю.

«На данный момент будет осуществлен переход с низкими затратами, а также потребуется расширение команды», — сказал Чэнь Сю.

«Что касается типа... посмотрите на это».

С этими словами Чэнь Сю открыл ноутбук рядом с ним, а затем вошел на сайт: официальный сайт Министерства игр.

Затем, в слегка растерянных глазах Руань Нинсюэ и Ян Синь, было открыто объявление.

□Наука — источник человеческого прогресса; прогресс и инновации науки заставляют нашу жизнь претерпевать потрясающие изменения. Под девизом «Технологии меняют жизнь» департамент игр проведет конкурс научной фантастики.□

1. Предмет тура: национальные дизайнеры игр.
2. Требования к поездке: неограниченные платформы, здоровые и позитивные темы.
3. Организация мероприятия: данное мероприятие проводится Национальным департаментом игр и использует двойной режим проверки и голосования игроков для отбора с целью обеспечения честности и справедливости.
4. Отбор и награждение: в зависимости от общего количества туристических поездок будет присуждено одно первое место, три вторых места, шесть третьих мест и несколько отличных призов.

Отличные работы будут продвигаться и рекомендоваться на главной странице официальной платформы после мероприятия.

В то же время удостоенным наград дизайнерам будет присвоено звание выдающегося дизайнера в качестве поощрения.

(Период регистрации на конкурс с 1 по 5 сентября, а мероприятие заканчивается в конце сентября.)

«Мы собираемся участвовать?» — удивился Ян Синь.

На самом деле он знал об этом мероприятии.

Похоже, что это национальный дизайнер игр, но на самом деле в основном все вовлеченные — независимые дизайнеры игр или некоторые малые и средние игровые компании.

Преимущества, естественно, есть. Ведь организатором является департамент игр. Обзор игр, включая оценку титула дизайнера и разработку технологии игрового движка, а также введение соответствующей игровой политики — все это в основном в ведении директора департамента игр.

Быть в состоянии показать свое лицо перед официальным лицом определенно выгодно и безвредно.

Кроме того, настоящая польза — это реклама и рекомендация на главной странице официального сайта.

В конце концов, официальная игровая платформа также является одним из крупнейших каналов в Китае.

Что касается того, почему крупные заводы не участвовали, то это в основном потому, что этот

вид экспедиции был для них безвкусным.

Высокая стоимость и высокое производство, нехватки в этом воздействии нет.

А игры с большими затратами и высоким производством должны быть в основном коммерческими.

Коммерчески ориентированные игры, естественно, лишены некоторых особых элементов, которые могут привлечь игроков.

Не будем говорить о насилии и торговле мясом, даже если в гареме много женских персонажей, этот элемент очень некрасиво получить на таком официальном мероприятии.

Так что, естественно, здесь нет игр с большим бюджетом.

В основном это независимые разработчики игр, малые и средние производители игр, а также, конечно же, будут участвовать некоторые студии, приобретенные крупными производителями.

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3947608>