

На следующий день в офисе Nebula Games Чэнь Сюй передал Янь Синь и Жоу Нинсюе завершённый концептуальный эскиз дизайна и требования к оформлению главных героев, таких как Джонни, Рива, Ева и Нил.

Изучив концептуальный эскиз дизайна и сценарий, Янь Синь и Жоу Нинсюе были тронуты.

Но при этом, сейчас явно было не время погружаться в историю игры, и у них в голове возник вопрос.

«Разве это не научно-фантастическая игра? Основная тема президента Чэня — явно любовь!» В вопросе Жоу Нинсюе даже обращение изменилось.

«Да, а где тут научная фантастика?» Согласился Ян Синь.

Вчера во время конференции Чэнь Сюй рассказал им предысторию.

Начнём с полёта на Луну и технологии, преобразующей память.

Они вдвоём даже пообщались между собой. На время они обсудили мозг в колбе, антиутопию, киберпанк и прочее.

И вот, получив концептуальный эскиз дизайна, они поняли.

Как хорошо парни всё напутали!

Оказалось, это роман в научно-фантастической обложке!

«А почему это больше не научная фантастика? Взгляните на технологию преобразования памяти. Разве это не научная фантастика?»

«Тогда мы добавим немного научно-фантастического подтекста, например, двух докторов в машине Джонни, и немного изменим это на научно-фантастический вариант».

«Это не так важно, главное, чтобы содержание игры трогало сердца игроков».

«Хорошо, хорошо, большие шишки — это хорошо, у нас мало времени!» Чэнь Сюй кашлянул два раза.

.....

В то же время тема этого мероприятия в Интернете тоже постепенно набирала обороты.

Всё-таки время приближалось.

Кроме официального мероприятия, есть и официальная реклама.

В то же время некоторые разработчики игр, участвовавшие в этом мероприятии, также рекламировали его в своих официальных блогах.

Но в основном это были ПК- и мобильные игры.

Главная причина заключалась в том, что цикл разработки был относительно коротким.

Среди них участвовали и некоторые известные китайские производители игр, такие как

NetDragon.

Конечно, не основная студия.

У всех этих крупных компаний много студий.

При таких обстоятельствах многие группы игроков также получили новости и поочерёдно обсуждали их.

«Кстати, [Конкурс научной фантастики] вот-вот начнётся!»

«Турнир по научной фантастике? Что это, чёрт возьми, такое?»

«Это конкурс, который ранее проводил Департамент по разработке игр».

«Слушайте, я забыл, этот экспедиционный конкурс можно отменить, какие ещё адские игры отобраны».

«Верно, не обязательно, чтобы он был похож на "Under the Legend", но, по крайней мере, что-нибудь приличное?»

«На этот раз всё немного отличается от предыдущего. Игроки также могут сделать выбор. Раньше основными объектами выбора были руководители Департамента по разработке игр. Те игры, которые пытались получить награды, должны были понравиться руководителям».

«Так что на этот раз народ будет веселиться?»

«В любом случае это почти то, что подразумевается, на этот раз всё обязательно будет с уклоном в сторону игроков».

«Нормально сомневаться».

«Но вы сказали, что в этом конкурсе будет много МЕТА-игр? Элементы МЕТА действительно популярны в последнее время».

«Это вряд ли возможно, всё-таки "Under the Legend" не появилась в Сети, когда начался тур».

«Как вы думаете, Чэнь Сюй будет участвовать?»

«Мечта? Не смотрите на время, если Чэнь Сюй захочет принять участие, я всё порублю!»

«Разве мой брат такой свирепый?»

«Чушь, ты же понимаешь, что невозможно думать задницей! За то время, когда была запущена Zhengyou, Чэнь Сюй создал "Magic Mirror" и "Under the Legend". Как он мог разрабатывать новые игры для участия в этом мероприятии?»

«Чёрт возьми, брат, твоего не гарантировано, поторопись и посмотри официальный блог Чэнь Сюя, он действительно участвует!»

«??? что происходит? Шутите что ли! ?»

«На секунду мне жаль курицу брата наверху».

«Блин, это же правда! ?»

.....

«Under the Legend» — инди-игра, её популярность совсем не похожа на популярность инди-игры.

Главная причина заключается в том, что эта игра показывает некий МЕТА-элемент.

Сочетая свою хорошую коммерческую успешность, эта игра стала образцом сочетания искусства и бизнеса.

Естественно, она привлекла внимание многих дизайнеров в индустрии игр.

А уж о СМИ и говорить нечего.

Обычный дизайнер игр создал такую игру; что это значит?

Трафик и шумиха!

По поводу проектов, которые создадут Nebula Games и последующих игр Чэнь Сю.

В основном мнения индустрии игр и игроков совпадают.

Что это будет продолжение «Under the Legend» или ещё одна МЕТА-игра.

Но кто мог подумать, что Чэнь Сю публично заявит в официальном блоге, что Nebula Games разрабатывает специальную игру для участия в этом событии.

Что касается этой особенной игры, Чэнь Сю не упомянул об этом в официальном блоге.

Но игроки, дизайнеры и СМИ в индустрии не придали этому слишком большого значения.

В конце концов, какой бы особенной она ни была, разве это не игра?

Главное — время!

За полмесяца, прошедших с момента публикации новости о крайнем сроке регистрации игры, успеют ли Nebula Games закончить разработку?

Следует знать, что, согласно предыдущему плану по проектам от Nebula Games, становится

ясно, что игра, участвующая в соревновании, определенно не была подготовлена заранее.

Получив эту новость, многие разработчики игр в этой индустрии решили, что на этот раз Nebula Games ведет себя как дети.

Zhong Media, которая до этого сдерживалась из-за «Under the Legend», не известно, следил ли он за Чэнь Сю постоянно.

Менее чем через четыре минуты после публикации этого официального сообщения в блоге, он переслал его и добавил свой комментарий.

«Временный успех — не значит успех на всю жизнь. К сожалению, некоторые разработчики игр этого не понимают и даже относятся к официальному походу, как к детской игре. Думаю, что такие разработки даже не пройдут проверку».

Очевидно, что Zhong Media был разбит вдребезги. После того как он увидел официальный блог Чэнь Сю, он тут же выскочил и захотел перевести огонь на себя.

Не говоря о том, что в комментариях ниже идёт поток разного рода высказываний странного характера, на этот раз слова также получили некую поддержку.

В конце концов, можно разработать научно-фантастическую игру за десять дней усилий, которая поучаствует в соревновании?

Это просто нереально!

Что касается ответа Zhong Media, то Чэнь Сю сделал очень простую вещь.

Он сделал скриншот предыдущего удаленного сообщения Zhong Media из официального блога, добавил счёт и диаграмму продаж «Under the Legend» и, наконец, отправил емоji-пакет.

Содержимым емоji-пакета стал популярный в последнее время образ маленького кролика, который смотрит на клоуна с отвращением, а рядом Чэнь Сю также оставил строчку: Не обращайтесь ко мне, я не хочу говорить с клоуном.

Увидев, как Чэнь Сю ответил с этим емоji-пакетом, игроки не сдержали радости.

молодец, прямо в сердце!

Не говоря о том, что Zhong Media очень популярен в игровой индустрии, как среди игроков, так и в своем кругу.

Под этим emoji он получил много радостных ответов от игроков.

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3947710>