

В раннее утро 31 октября Чэнь Сюй своевременно загрузил заранее записанное видео в свой официальный блог.

Также он отправил сообщение: Угадайте, какая новая игра?

Хотя дело было рано утром, стоит отметить, что в это время среди подписчиков официального блога Чэнь Сюя все еще было много ночных сов.

Как только новость вышла в свет, вскоре некоторые игроки обратили на нее внимание.

'Что происходит? Смотрите, что я нашел? У Чэнь Сюя есть новая игра? '

'Новость была опубликована рано утром, это уже слишком? '

'Боже мой, что это за видео! Я думал, что это что-то хорошее, из-за чего можно было встать поздно ночью! '

'Погодите, какого черта это за видео! Хоррор? '

'Блин, эта видекамера выглядит слишком жуткой! '

'Так в следующей игре Чэнь Сюй собирается сделать хоррор? '

'Да мне-то все равно на хорроры и прочее, главное, что на этот раз это слишком жутко! ? '

'Так следующая игра про видекамеру? '

На какое-то время многие игроки были в замешательстве.

Ведь намерение Чэнь Сюя, можно сказать, было очевидным. Это очень жуткое видео – это ясный намек игрокам, что следующая новая работа – хоррор.

Но больше всего игроков волнует новость, опубликованная в это время.

На следующий день официальный блог Чэнь Сюя вызвал множество ретвитов и публикаций в СМИ.

В конце концов, известность Чэнь Сюя после получения первой премии экспедиции с "To the Moon" все еще немного сохранилась.

Близится ноябрь, а достойных упоминания шедевров на рынке пока нет.

Что же касается видео Чэнь Сюя, то игроки также обсудили и проанализировали, какой будет тема его новой игры.

В конце концов, даже если это хоррор, все еще есть разделение по тематике.

'Там есть видекамера, и это, судя по виду, внутренний офис, поэтому, вероятно, это будет современно. '

'Он снимает что-то на видекамеру, но все видео очень тихое, и комната в видео, которое ссылаются, очень беспорядочная, так что мы можем сделать смелое предположение: призракам нужна видекамера, чтобы их можно было увидеть? '

'Идет по темному коридору и комнате с видеокамерой в руке, во время ходьбы на экране видеокамеры появляется гримаса, а затем затягивает фотографа в темную бездну! '

'ММР, группа великих драматургов, ничего нет, а мы анализируем? У меня мурашки по коже, хотя я смотрю на это при полном дневном свете! '

'Ты слишком трусливый, этого недостаточно? Я советую тебе надеть подгузник, когда будешь играть или смотреть. '

'Это адский мир. Я нашел его рано утром вчерашней ночью, и ничего не раскрывал по этому поводу. В результате я сам себя напугал, чувствовал, что под кроватью кто-то есть, и провел половину ночи в таком состоянии. '

Онлайн-игроки много говорят, но в основном это просто слепой анализ. В конце концов, видео Чэнь Сюя – это намек для игроков, что следующая игра – хоррор.

Но какой именно тип, еще не раскрыто.

Обсуждают не только игроки, но и дизайнерская группа, и СМИ в этой сфере.

'Вы слышали? Новая работа Чэнь Сюя оказалась хоррором! '

'Немного неожиданно, я не ожидал, что Чэнь Сюй начнет с хоррора. '

'Но это и не слишком удивительно, для маленьких команд и независимых разработчиков игр хоррор – это тоже хорошая точка входа. '

'Маленькая команда? Команда Чэнь Сюя – не маленькая. Вы не читали о Nebula Games? Команда Чэнь Сюя не такая и маленькая. '

'Это нормально, в конце концов, "Under the Legend" и "To the Moon" продаются очень хорошо. '

'Однако хорроры все же довольно узкие, чего уж говорить о местных, и даже за рубежом, кажется, нет каких-то ярких хорроров, верно? '

'Да, хотя и кажется, что VR лучше подходит для хорроров, рынок и стоимость – это еще одна большая проблема. '

'Я думаю, что хоррор Чэнь Сюя может оказаться псом, которого пытаются продать под видом овцы. '

'В каком смысле? '

Глядя на «К Луне» и «Под легендой», очевидно, что Чэнь Сюй — это дизайнер, который умеет рассказывать истории, так что возможно ли, что эта так называемая хоррор-игра — скорее страшная оболочка, а затем расскажет милую историю?

Невозможно сказать, что это исключено, в конце концов, разве Чэнь Сюй не говорил раньше, что он был воином любви?

Это имеет смысл!

Дизайнеры в игровой индустрии обсуждают Чэнь Сюя и новости о его новой работе.

Однако для различных игровых самиздатов, которые преувеличивают важность трафика, это немного танец демонов.

«Выпустил странное видео поздно ночью, что задумал Чэнь Сюй? □

«От уютного к ужасному? Дизайнер Чэнь Сюй перешел на хоррор-игры! □

«Оставить область экспертизы и попробовать непопулярные хоррор-игры, уверенно или вслепую? □

.....

Статьи отчетов публикуются на различных веб-сайтах и форумах.

Некоторые из более крупных медиаресурсов можно считать нейтральными.

Но для некоторых маркетинговых аккаунтов, а также мелких игровых медиа второго и третьего уровня, это все виды ритма.

Это также в основном связано с типом игры, которую выбрал Чэнь Сюй.

В конце концов, индустрия уже много лет не выпускает хорошую хоррор-игру.

Вся индустрия хоррор-игр считается захолустьем, но не имеет особой жизненной силы.

Некоторые хорошо продаваемые хоррор-игры на рынке — в основном IP-серии, а продажи продолжают падать с каждым годом.

Да и типы хоррор-игр тоже странные.

Отечественные зомби, тема женских призраков.

Иностранные убийцы, темы дьявола.

Реалистичные, сюрреалистичные.

Можно сказать, что существуют разные типы.

Но продавать нечего.

Главное, что ни одна из этих хоррор-игр не вырвалась из круга.

По-прежнему используется компактный режим испуга, стрельбы и развязки.

Не то чтобы эта модель была плохой, просто действительно трудно сделать что-то замечательное.

В прошлой жизни было так много игр-боевиков + ужасов, сколько из них смогли оставить свои имена?

Это всего лишь «Resident Evil» и «Dead Space», первый из которых все еще можно рассматривать как первоклассный IP, а второй умер напрямую до тех пор, пока у EA не стало ничего жарить через много лет, а затем его снова достали и пожарили. один раз.

Однако для Чэнь Сюя и всей команды Nebula Games эти темы в Интернете не имели большого влияния.

Потому что прогресс разработки всей игры, можно сказать, растет заметно невооруженным глазом.

Хотя игра пока не завершена, можно также ознакомиться с некоторым предыдущим контентом.

После знакомства у Ян Синя, Руан Нинсюэ и остальных членов группы была только одна мысль.

Это... Этот Nima ни в коем случае нельзя играть ночью!

Никак, это слишком страшно.

Даже если каждый, кто участвовал в разработке игры, все пункты были разработаны совместными усилиями всех.

Но это не значит, что они больше не боятся!

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3948398>