

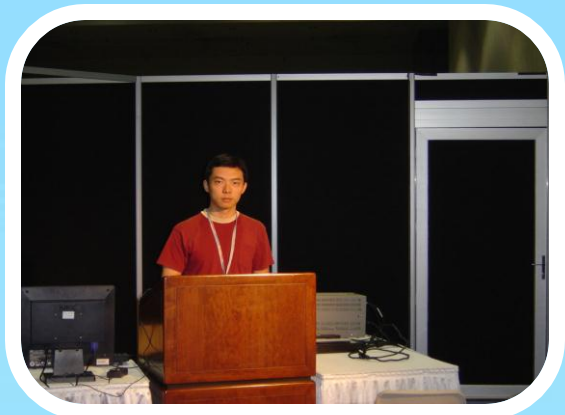
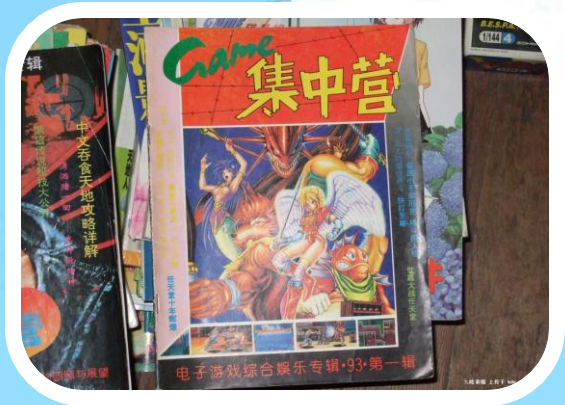
从中国到美国， 从AAA到独立游戏 —《Mr. Runner 2》的创作思考

叶丁, 叶展
联合创始人, Zing Games



GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA
SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19-21, 2014

We are Zing Games



Zing Games史前期



Mr. Runner



Zing Games成立！



- 厕上极品
- 做什么游戏？

Mr. Runner 2



Mr. Runner 2

- 横卷轴纸片卡通风格跑酷游戏
- 面具和换装系统
- 精心集成了众多美国流行文化要素和八九十年代经典游戏的符号隐喻
- 获得了多项游戏专业展会的奖项，包括在Casual Connect 2014(旧金山)上的Indie Prize Awards的Best Mobile Game。

Mr. Runner 2立项目标

- 美国市场
- 继承Mr. Runner初代的核心操作
- 高production value
- 塑造可延展的IP



Mr. Runner 2的创作思考

- 从中国到美国

中国人针对欧美市场做游戏

- 从AAA到独立游戏

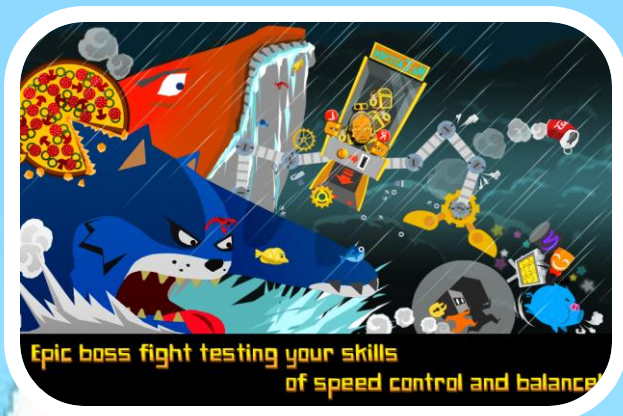
从做console游戏到做独立游戏的转变

从中国到美国

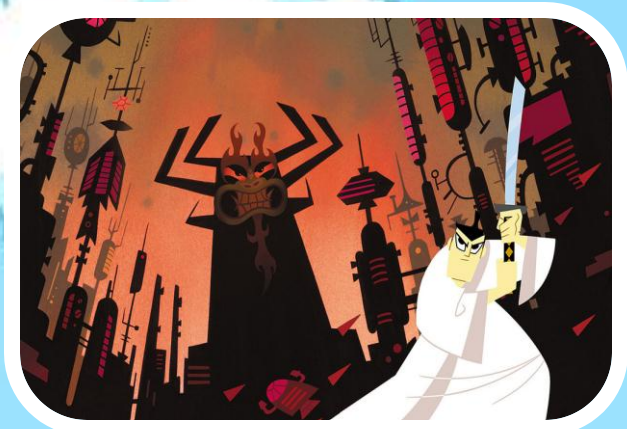
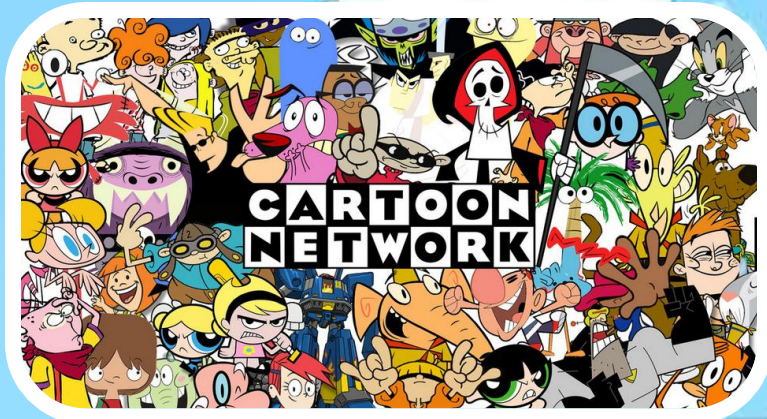
我们是如何做针对美国市场的游戏的

- 美术风格的选择
- 借力流行文化要素
- 怀旧情景的借用
- 本地内容的植入
- 文字工作
- User Testing
- 题外话: 游戏主题

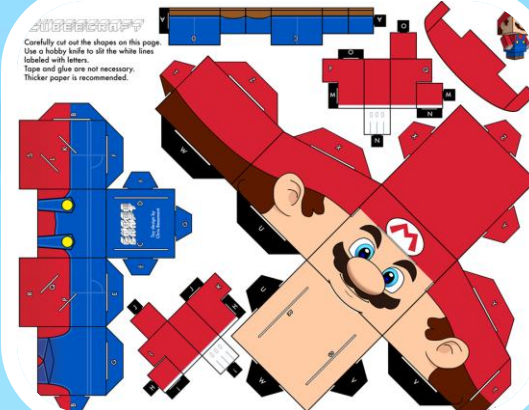
美术风格的选择



美式卡通-美国风



纸片卡通范例



最终确定的美术风格

- 纯色纸片，无质感无纹路
- 强颜色反差突出形状
- 一切都基于几何形状
- 不要圆润的边界，折线感



借力流行文化要素

- 恶搞流行文化要素(Kuso)
- 暗藏经典游戏内容
- 引起玩家共鸣, 唤醒观众回忆, 增加文化亲近感

恶搞流行文化要素(Kuso)



Retreat! Retreat!

- Cobra (G.I.JOE)



Sunflower

- 植物大战僵尸



Dumb Teen Killer

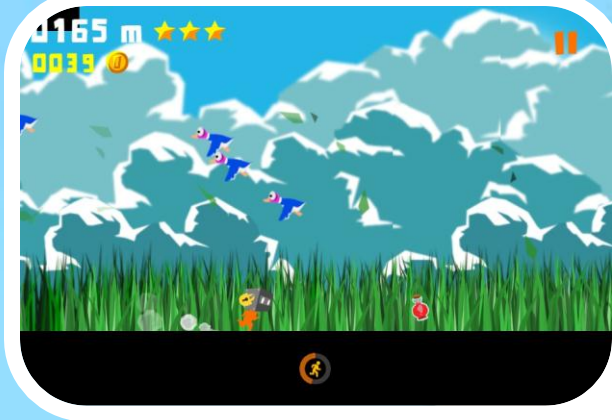
- 电影Scary Movie



128 bit

- 任天堂Game Cube主机

暗藏经典游戏和电影内容



引起玩家共鸣，唤醒观众回忆，增加文化亲近感

怀旧元素和场景的选择



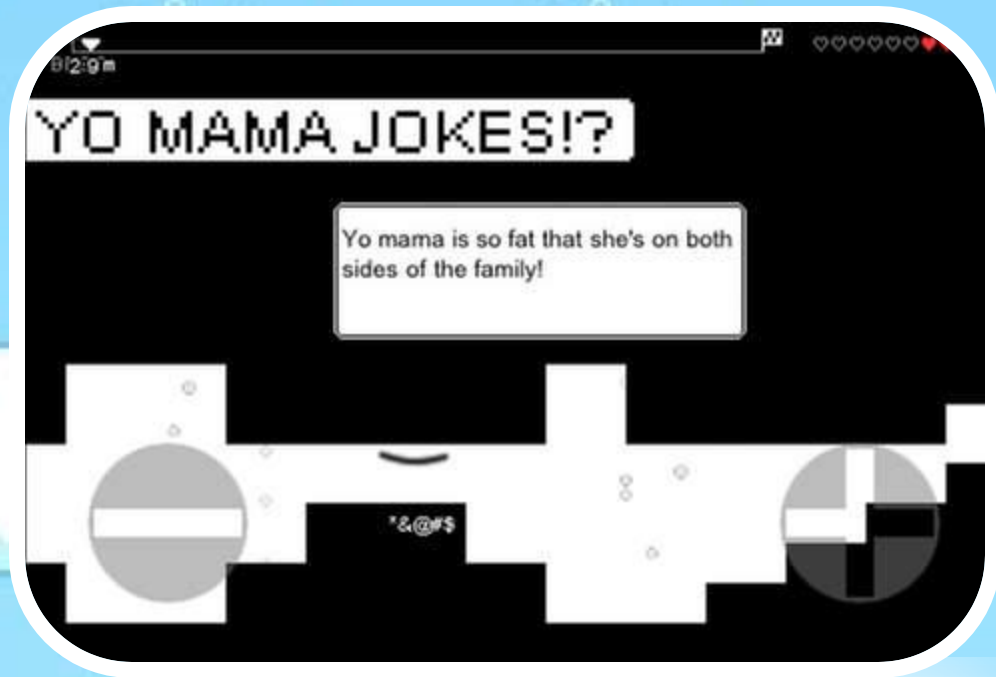
本地内容的植入 – Yo Mama Jokes

- 福原爱采访片段
- 本地笑话植入

Yo mama so fat people jog around her for exercise

Yo mamma is so fat, I took a picture of her last Christmas and it's still printing.

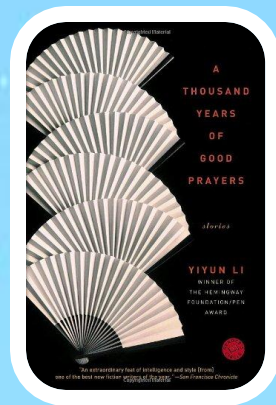
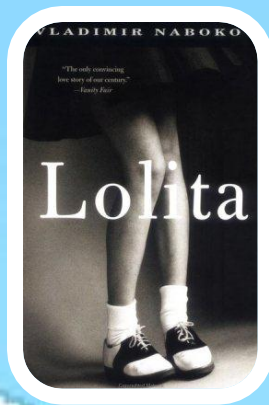
Yo mamma is so ugly when she tried to join an ugly contest they said, "Sorry, no professionals."



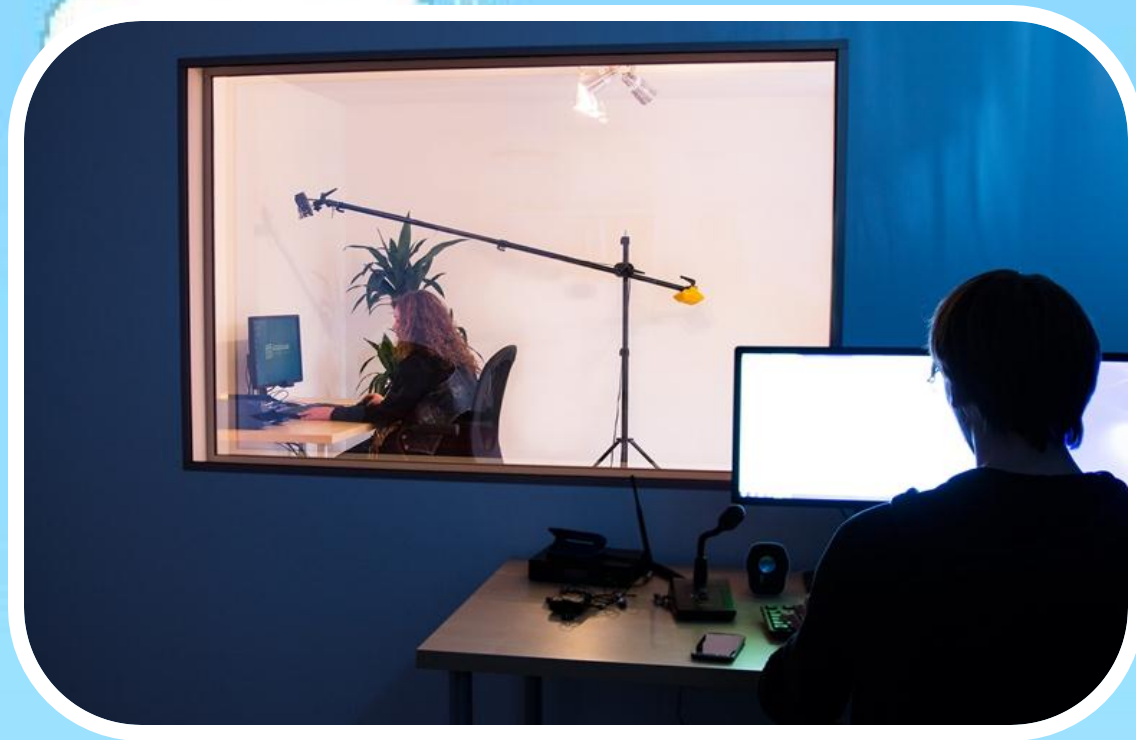
文字工作

iPhone 6
比更大还更大

了解更多 >
体验主题演讲 ▶



本地玩家User testing

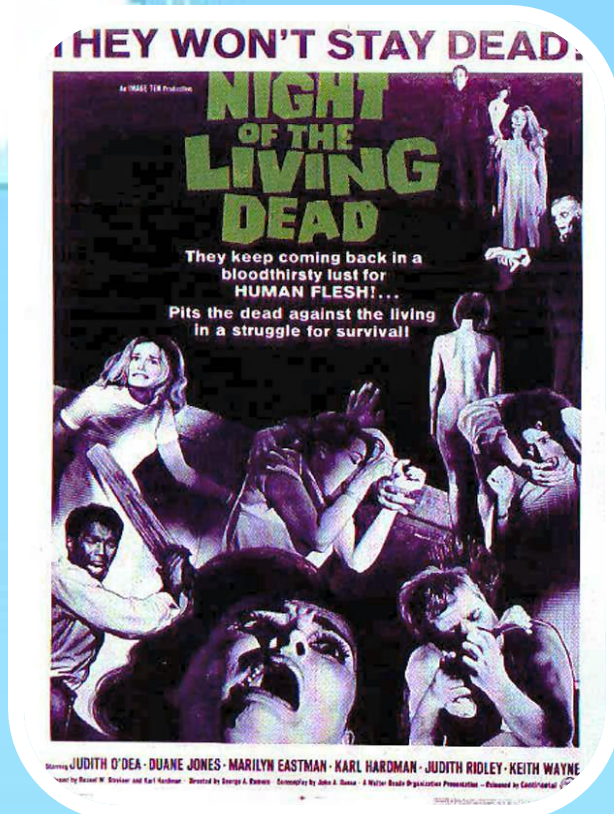


Goodgame Studios' user testing lab

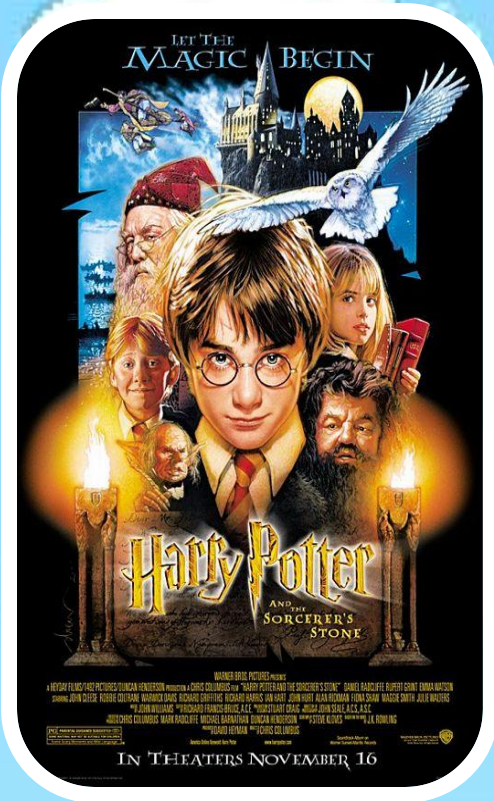
题外话：游戏主题

- 针对目标市场，选择游戏主题
- 海外市场流行的游戏主题 (Themes)

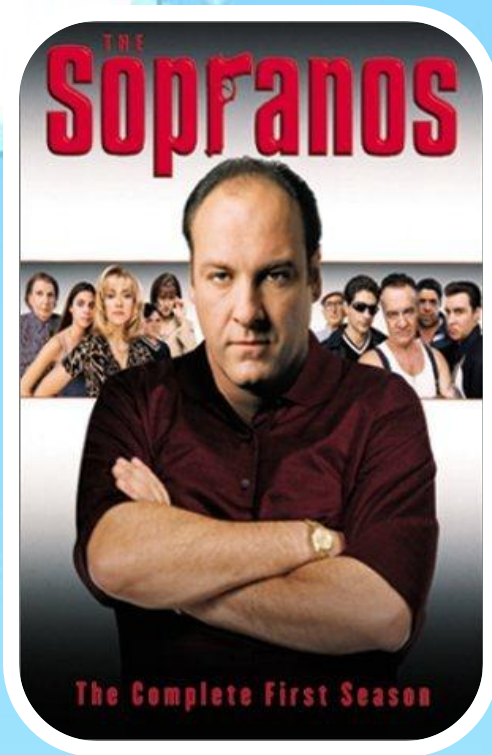
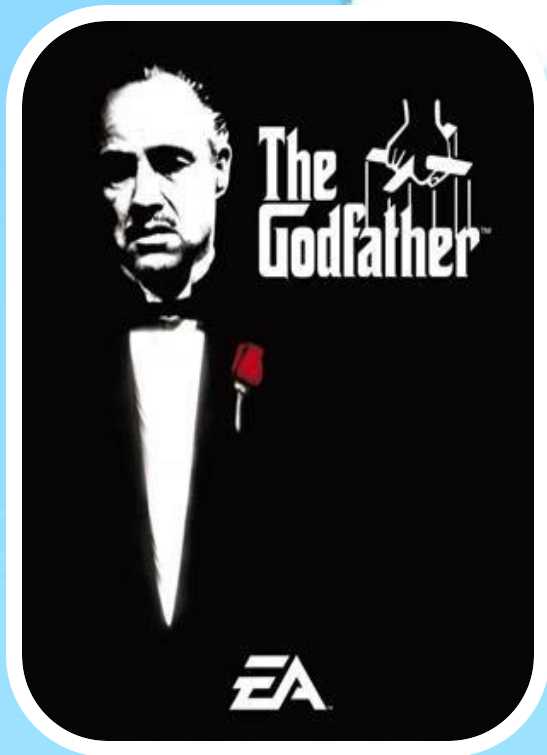
题外话：游戏主题



题外话：游戏主题



题外话：游戏主题



题外话：游戏主题

- 游戏主题和流行文化的关系
- 游戏主题是中国游戏出海的第一个障碍
- 主题置换

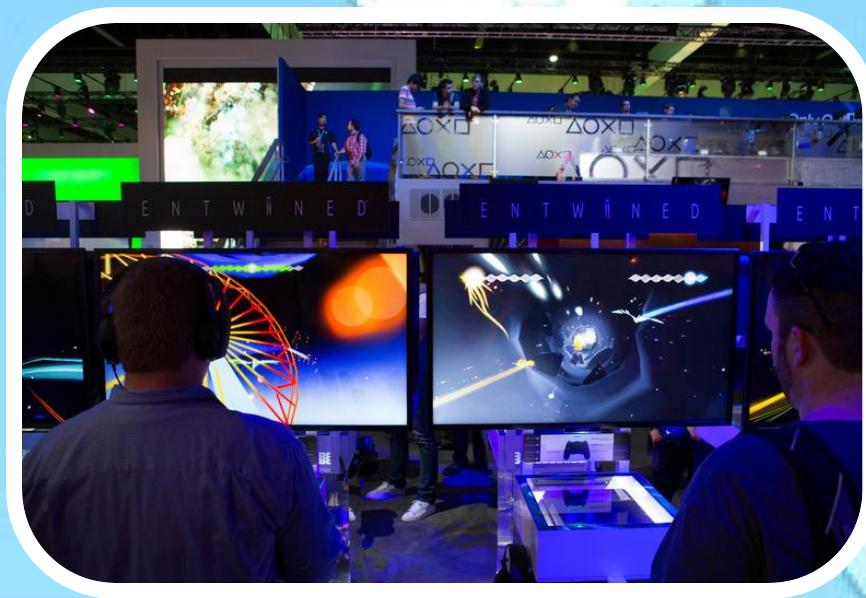
从AAA到独立游戏

- 人员: Console 200人-300人团队, 各司其职术有专攻 vs. Indie 5、6个人 每人十项全能
- 成本: 2000万美元的项目 vs. 几万、十几万美元的项目
- 周期: 2-3年, 甚至4-5年 vs 几个月到2-3年

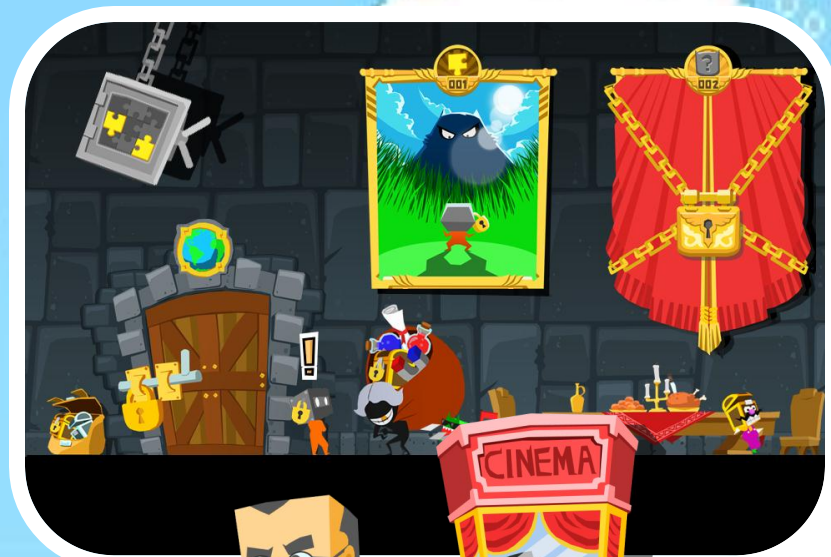
官僚工厂和自由作坊



中层坍塌和创新缺失



用户体验的巨大差异



展望

- 继续针对欧美市场做游戏
- 跟国内厂商合作把国内游戏深度欧美化介绍到国际市场

谢谢！

叶展

zhanye@zinggames.net