

EA Originals不再局限独立游戏 将朝向大型游戏迈进

EA在2016年推出了专注于发行合作伙伴独立游戏的EA Originals项目，自推出以来曾发行了不少小型独立游戏，比如《毛线小精灵》《毛线小精灵2》《任意迷途》《孤独之海》《双人成行》《逃出生天》《FE》等等。

不过近期在接受外媒GamesIndustry.biz采访时，EA Partner总经理Jeff Gamon透漏，EA Originals项目将进行扩张，不再局限于小型独立游戏，未来也会发行合作伙伴的大型游戏。



一个典型的例子就是近期和光荣合作的狩猎游戏《狂野之心》。此外还有TGA 2022上公布的魔法战斗游戏《不朽者传奇（Immortals of

Aveum) 》。

Jeff Gamon告诉外媒GamesIndustry.biz：“我们发现，人们渴望有更大、更好、更有创意的游戏来补充EA的产品组合。因此，我们从小型独立游戏开始。现在，我们正逐渐转向独立创作的各种形状、规模、范围和预算的游戏。我们正在从小众游戏转向大胆。我们正在吸引来自媒体和消费者的大量好评。我们因《双人成行》的成功而高歌猛进，但即使是我们历史上发布的其他作品，也受到了评论界的好评。

我们靠自己的声誉做生意。我认为EA Originals与工作室合作的方式在业内是独一无二的。我们所做的一切都是与我们合作的工作室合作。我们向所有内部工作室的资源 and 人才敞开大门，并将其引入合作工作室。一直以来，我们都在保护他们不受更大公司EA的影响，并保护他们的创作自由。”

当然，Gamon也承诺独立游戏仍然是EA Originals的重要组成部分。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16757467907269.html>