

Но в тот же день, когда компания «EA» выпустила видео с геймплеем игры «Потерянное сокровище», Чэнь Мо также выпустил видео по своей игре!

Содержание его поста на «Вейбо» было очень простым.

[Синематик игры «Uncharted», Примечание: все показанное в синематике – реальные кадры из игры.]

Когда многие увидели это примечание, все были немного ошарашены, хотя еще даже не посмотрели ролик.

«Ответ от Чэнь Мо?!»

«Какой хороший ход, хорошая работа!»

«В чем дело? Все показанное в синематике – реальные кадры из игры?»

«Э-э, разве тоже самое он не сделал с «PUBG»?»

«Использовал контент из игры для создания синематика?»

«Чэнь Мо такой ленивый, киностудия «Удар молнии» исчезла, осталась только игровая компания...»

«Использовал тот же ход, что и с «PUBG», но та игра действительно подходила под такой ход, но эта...»

«Забейте, все равно в итоге станет ясно, кто победил а кто проиграл».

Многие игроки забеспокоились, когда увидели текст к этому посту. Он уже сделал нечто подобное с «PUBG», и эффект был хорошим, но проблема заключалась в том, что «PUBG» - это игра, которая фокусировалась на самом геймплее, и хоть в ней и была неплохая графика, она определенно не была «пиковой».

Многие игроки считали, что синематики по-прежнему должны были быть созданы кадр за кадром, как и раньше, так как обычно именно синематики и составляли первое впечатление об игре, и именно они зачастую продавали игру потребителю.

Игра «Uncharted» была игрой про поиск сокровищ и про приключения, и ее графика неизбежно будет сравниваться с графикой игры «Потерянное сокровище» от компании «EA». Когда придет время, если графика в игре Чэнь Мо будет хоть чуть хуже, это только плохо

повлияет на ее продажи.

Многие игроки с беспокойством начинали просмотр этого синематика.

----

Логотип компании «Удар молнии»...

Логотип игровой платформы компании «Удар молнии»...

- Нейт, это наша судьба. [1]

Под мостом юные Сэм и Нейтан смотрели на огни города вдалеке, словно размышляя о своей судьбе и будущем, после чего экран погас.

- Ты, и я, вместе.

- Нас с тобой ждет что-то великое.

Взрослые Сэм и Нейтан подошли к крупным каменным воротам, нажали на кнопку, после чего эти каменные ворота отворились.

После этих слов камера показала великолепный вид на пышную зеленую долину, покрытую растительностью. Эта долина была полна виноградных лоз и обветшалых домов.

Сэм и Нейтан медленно двинулись вперед, потрясенные тем, что увидели.

После этого камера начала быстро показывать разные локации.

Таинственные и жуткие катакомбы.

Гору Килиманджаро, окутанную облаками.

Голубое морское дно с деревянным затонувшим кораблем.

Салливан: - Он с таким трудом завязал с этим делом.

Сэм: - Нет, это его призвание.

- Мы - воры, которые тянут руки к чужому добру.

- Жаль мы не на одной стороне.

- Я человек фортуны, и я поймаю ее за хвост.

- А, ты готов ловить свою фортуну?

Погоня...

Драка...

Перестрелка...

Побег на самолете...

Сцены мелькали одна за другой.

Вскоре на экране появилась Елена.

Нейтан: - Я же обещал в такое больше не ввязываться.

Сэм: - Сколько мы с тобой за этим гоняемся?

Нейтан: - Давно, очень давно.

Сэм: - Мы с тобой вдвоем, а эти двое они... не понимают.

Елена: - Если закончил врать мне, то прекрати врать самому себе.

Синее море и скоростная лодка, которая прорезала тихую гладь воды...

- Величайшее пиратское сокровище у нас на ладонях, пойми.

- Вот что Нейт, даю тебе последнюю возможность, бросай это все.

- Езжай домой, к жене, либо закончим всё здесь

После серии захватывающих и драйвовых сцен мелодия постепенно подошла к своему концу. В короткой, тенистой сцене, чей-то голос тихо спросил: - Не задумывался, что было бы... если бы мы жили иначе?

Нейтан стоял спиной к камере, и его голос был тихим, но твердым: - Нет... мне и так хорошо.

В это время картинка резко остановилась, и появился логотип игры: «Uncharted»!

----

После просмотра этого синематика многие зрители были ошеломлены.

«Стоп, все это — кадры из игры?»

«Невозможно, я думаю, что это — полностью спродюсированный синематик!»

«Даже волосы на голове персонажа и небольшие шрамы на его щеке хорошо видны, а эта мимика и движения персонажа... это точно синематик, созданный на контенте самой игры?»

«Это технология захвата движения».

«Невозможно сделать это настолько идеально, для такого уровня нужно настраивать все вручную».

«Вручную? Она будет длиться парочку часов, да и разве много движений нужно было отрегулировать вручную?»

«Я понял, почему Чэнь Мо подчеркнул, что все это — кадры из игры. Если бы он не написал это, я бы подумал, что это обычный синематик!»

«То есть, когда мы войдем в игру, мы увидим такую же графику? Черт, это не укладывается в моей голове, а вообще наши капсулы смогут вытянуть такую графику? Если ее потянут только самые мощные капсулы, будет немного неловко...»

«Если это действительно правда, то, несомненно, «Потерянное сокровище» будет где-то на дне!»

Чэнь Мо ранее сжигал деньги и создавал качественные синематики, качество которых было сравнимо с высокобюджетными фильмами или даже лучше.

Но сейчас этот синематик был создан с помощью контента самой игры!

Он использовал очень хитрый трюк – использовал кадры из игры для ее продвижения, и на самом деле просто сделал из них синематик. Многие посмотревшие синематик до сих пор не могли в это поверить. Многие думали, что в заявлении Чэнь Мо была некоторая доля утрирования.

Тем не менее, этот синематик содержал огромное количество информации.

Хотя весь синематик состоял из фрагментов разных моментов, благодаря этим моментам зрители могли примерно угадать контуры истории этой игры.

Очевидно, что это история о приключениях, семье и судьбе.

В отличие от традиционных приключенческих историй, где герой мужского пола сталкивается с трудностями и медленно раскачивается, этот сразу же бросается в гущу событий.

[1] Ссылка на синематик - <https://www.youtube.com/watch?v=yMMzkBrw7IU>

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1666559>