

Разработка игры «Uncharted» продвигалась довольно плавно, но требовалось еще приличное количество времени на ее полировку.

Когда виртуальная версия «Uncharted» будет готова, даже сам Чэнь Мо не знал, насколько она будет невероятной по части графики и эффекта погружения.

Достичь уровня его предыдущего мира было нетрудно. Ведь технический уровень этого мира был намного выше. В предыдущем мире эта игра была самой «графонистой» игрой на «PS4».

Но Чэнь Мо хотел добиться невероятного уровня графики для виртуальных капсул, что было очень сложно сделать.

Но на данный момент разработка продвигалась очень плавно.

----

В то время как рекламные баталии двух игр «Потерянное сокровище» и «Uncharted» шли полным ходом, игроки также узнавали больше подробностей об этих двух играх и получали все больше и больше информации.

Многие игроки понимали, что хотя Чэнь Мо выпустил множество скриншотов и даже опубликовал синематик, все СМИ, похоже, продвигали одну и ту же тему.

«Лучшая виртуальная игра».

Даже рекламные материалы и слоганы подчеркивали тот факт, что «Uncharted», скорее всего, станет лучшей виртуальной игрой на сегодняшний день.

У многих игроков были некоторые сомнения. Чэнь Мо планировал с помощью графики продавать свою игру?

Будь то фильм или игра, графика, конечно, была важна, но очевидно, что графика - это не «Всё».

Повествование, раскрытие персонажей, геймплей, податливость управления... все это являлось ключевыми факторами, которые определяли качество игры.

У многих игроков были некоторые опасения по этому поводу, да и почему Чэнь Мо всегда подчеркивал невероятную графику своей новой игры, а про все остальное молчал?

Из-за того, что она ничего из себя не представляла?

Или Чэнь Мо был настолько уверен, что сможет продать ее огромному количеству людей только из-за ее невероятной графики?

----

В павильоне захвата движения.

Чэнь Мо объяснял сюжет иностранному актеру, который играл Нейтана Дрейка.

- Елена разговаривает с тобой в это время, но ты витаешь где-то в другом месте, поэтому ты несколько рассеян, но то, что ты только что показал, показывает, что ты как будто намеренно игнорируешь слова Елены.

- Да, чтобы быть более естественным, ты можешь сначала посмотреть на миску и вилку в своей руке, кивнуть, обратить свое внимание на картину на стене, а затем медленно...

Там было несколько переводчиков, которые гарантировали, что персонал и иностранные актеры смогут общаться без каких-либо проблем.

Поскольку игра «Uncharted» несла в себе иностранную тему, все персонажи должны были разговаривать на английском, чтобы это выглядело более аутентично.

Конечно, будет и китайская версия, но китайская версия будет озвучиваться напрямую.

В конце концов, если парень, который выглядел как иностранец и находился где угодно, но только не в Китае, начал бы говорить по-китайски... это казалось бы слишком странным.

Эти иностранные актеры не были крупными звездами, но все они были представителями старой гвардии, и все они специализировались на игровых ролях. Они были довольно молодыми по сравнению со своими коллегами из киноиндустрии, но их актерское мастерство находилось на высшем уровне.

Однако иногда Чэнь Мо делал некоторые замечания.

Сама игра состояла из глав, так что им не нужно было последовательно прорабатывать одну сцену за другой, что существенно облегчало процесс создания кат-сцен.

Плюс Чэнь Мо специально нанял нескольких профессиональных скалолазов, дайвингистов и мастеров выживания в дикой природе, чтобы они продемонстрировали свои отточенные годами движения.

Все их действия станут действиями Нейтана Дрейка в игре, и они продемонстрируют его профессионализм как искателя приключений.

Кроме того, при беге, беге и стрельбе, поиске укрытий, выстрелах вслепую и так далее, была проработана более сложная система действий. Основываясь на местоположении Нейтана, возможном укрытии и местоположении врага, персонаж выберет наиболее подходящее действие.

Даже если игрок был глуп, Нейтан в крайнем случае сделает все возможное.

В процессе разработки «Uncharted» Чэнь Мо уделял особое внимание мелочам и деталям.

Люди, которые работали над игрой, с горящими глазами делали все возможное, желая сделать игру более реалистичной.

----

Вскоре игра «Потерянное сокровище» и игра «Uncharted» получили свои даты выхода.

В бета-версию игры «Потерянное сокровище» можно будет сыграть седьмого июля, а сама она выйдет двадцать третьего июля.

В бета-версию игры «Uncharted» можно будет сыграть седьмого июля, а сама она выйдет четырнадцатого июля.

Как только эти даты были опубликованы, компания «EA» была ошарашена.

Почему компания «Удар молнии» решила выпустить свою игру намного раньше нее?

Это же неразумно!

Эти две игры по затратам должны были быть примерно одинаковыми.

Игра «Потерянное сокровище» имела готовый сценарий, который предоставил сам автор, в то время как «Uncharted» имела оригинальный сюжет.

И судя по опубликованным данным, графика в игре «Потерянное сокровище» была хуже, чем в игре «Uncharted».

Более того, игра «Uncharted» начала разрабатываться позже игры «Потерянное сокровище». Другими словами, над игрой «Потерянное сокровище» явно работали намного дольше и

больше.

Компания «EA» и так сделала многое, чтобы выпустить игру как можно быстрее, но как Чэнь Мо умудрился решиться на такой шаг — выпустить свою игру в свет более чем на неделю раньше нее?

Хотя разница заключалась в сроке чуть больше недели, такой отрыв, в конце концов, окажет невероятный эффект.

Только представьте себе игроков, которые яро ждали две игры, но в итоге узнавали, что одна из них выйдет на неделю раньше...

Результат можно себе представить.

Компания «EA» чувствовала боль, но ничего не могла с этим поделать. В конце концов, она и так подгоняла как только можно команду игры «Потерянное сокровище» и уже сократила время на как можно больший срок.

Сейчас она могла только молиться, чтобы игра «Uncharted» утонула в негативе и разгромных рецензиях из-за плохого качества игры.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1666561>