Популярность игры «Uncharted» продолжала расти. Многие игровые СМИ как китайские, так и зарубежные, давали этой игре высокие оценки, и зачастую это было девять и более баллов, и рецензии этой игры были наполнены только хорошими словами.

«Конец и начало легендарного приключения: история игры «Uncharted» рассказывает нам о конце приключений Дрейка, и кажется, что Чэнь Мо вообще не намеревался выпускать продолжение этой удивительной истории после такого ошеломительного успеха. Однако для жанра приключенческих игр это, скорее всего, будет только началом, началом, которое почти достигло пика, как только появилось в этом мире!»

«Это лучшая виртуальная игра по качеству графики: игра «Uncharted» шокирует своей невероятной графикой. Будь то море, луга или горы, каждая сцена обладает выразительной силой. Крупный план лица персонажа - это высший уровень игрового мира, если у вас есть виртуальная капсула, то эту игру определенно нельзя пропустить!»

«Никаких загрузок вообще, гладко, как шелк!».

«Краткий анализ деталей игры «Uncharted»»

«Отличные экшн-сцены, цельные раскрытые персонажи и прекрасные сюжеты, отличная графика и хорошие эффекты, игровой процесс и повествование - все аспекты этой игры прекрасны, это беспрецедентный приключенческий опыт, достойный лучшей оценки!»

Самое авторитетное игровое СМИ - «TGN», также выдало супер высокую оценку в виде «9,8» баллов.

«В отличие от игры «Потерянное сокровище», игра «Uncharted» рассказывает не о приятной охоте за сокровищами везучего парня, а о настоящем приключении.

Сумасшедшие перестрелки, паркур и скалолазание, удивительная производительность... многие аспекты произвели впечатление на всех игроков и обеспечили всем хороший опыт.

Шокирует то, как в игре «Uncharted» превосходно раскрыт внутренний мир группы авантюристов, которые устали от споров. Во время некоторых тихих и успокаивающих моментов эти искатели приключений раскрывают свои голоса и мысли. Они показывали свою собственную радость и горе, что заставляло воспринимать их как реальных персонажей, что также хорошо раскрывает интерпретацию и аннотацию темы «Uncharted».

Эта игра вовсе не использует популярную концепцию «открытого мира», а выбирает традиционный метод линейных игр, но это такая игра, в которой присутствует новый концепт, отшлифованный до крайности. Эта имеет право называться шокирующим шедевром!»

Под беспорядочной бомбардировкой игровых СМИ и хвастовством игроков игра «Потерянное сокровище» неизбежно вытаскивалась на публику бесчисленное множество раз в форме груши, которую били все, кому не лень.

Хотя до официального релиза игры «Потерянного сокровища» было еще некоторое время, игроки уже поставили на ней крест.

Судя по демо-версии игры «Потерянного сокровища», даже лучший геймдизайнер не сможет сделать из нее игру лучше, чем «Uncharted».

Независимо от сюжета, графики и геймплея, игра «Uncharted» просто превосходила ее на несколько уровней. Этот пробел не мог быть компенсирован отложением выхода игры всего на месяц.

За неделю до того, как игра «Потерянное сокровище» должна была быть выпущена в свет, от игры «Uncharted» появилось кое-что неожиданное.

Было выпущены десять новых обоев для виртуальных капсул и независимая мини-игра под названием «Приморский особняк»!

Новость об этом была вывешена прямо на главной странице игровой платформы «Удар молнии»… в самом видном месте.

И цена этих обоев и мини-игры шокировала многих игроков.

Почти бесплатно!

Десять новых обоев… за десять обоев можно было отдать сто юаней, или же заплатить за один всего десять юаней, а что касается «Приморского особняка», то если игрок потратил более «2888» юаней в игровой платформе «Удар молнии», он получит его совершенно бесплатно.

Многие были шокированы.

Что можно было купить за десять юаней на данный момент? Такие потрясающие пейзажи продавались всего лишь за десять юаней!

Мини-игра «Приморский особняк» была еще более потрясающей, и она отдавалась игроку за бесплатно, если он в совокупности потратил «2888» юаней или более. Учитывая, что хорошие виртуальные игры стоили от тысячи юаней, было довольно легко предположить, что почти любой обладатель виртуальной капсулы сможет забрать эту мини-игру совершенно бесплатно…

В итоге многие люди предпочитали не выбирать обои, а просто покупали все десять тем за раз, и просто ставили смену обоев раз в три дня или около того.

Даже игроки, которые не купили «Uncharted», купили эти обои, потому что они были очень красивыми.

Некоторые игроки, которые еле-еле противостояли мысли о покупке этой игры, в конечном итоге сдавались и покупали ее.

Кроме того, эти обои содержали в себе разные стили. Каждый стиль имел свои особенности, так что ни один из этих десяти обоев не был похож на другой.

После того, как многие игроки установили эти обои, это было эквивалентно гигантской рекламе «Uncharted», на которую Чэнь Мо не потратил и копейки.

Эти обои, очевидно, были огромной рекламой игры «Uncharted»… но вы когда-нибудь видели рекламу, за которую сами зрители платили по десять юаней?

http://tl.rulate.ru/book/48330/1678395