

После нахождения креста Нейтан рассказал все Воргасу...

После этого из-за разногласий с дележкой еще не добытых сокровищ они убивают Воргаса...

Побег из тюрьмы...

Они уже было почти ушли, но в самый последний момент Сэма подстреливают и Нейтану приходится оставить его, так как он не имел другого выбора.

Нейтану и Рэйфу удалось сбежать.

----

Линь Сюэ пронеслась сквозь серию интенсивных и захватывающих сюжетов, из-за чего в основном была полностью сконцентрирована на игре, и она практически не заглядывала в чат на протяжении всего этого времени.

- А?! Его подстрелили? В меня стреляли столько раз, но на мне даже нету и царапинки, а его так просто подстрелили? Твою мать!

Линь Сюэ была погружена в этот печальный сюжет.

Спрыгнув со скалы в море, все перед Линь Сюэ почернело, но в ее ушах раздалась успокаивающая мелодия.

После этого перед ней начали довольно быстро мелькать рисунки, словно нарисованные пером, которые знакомили ее с именами тех, кто работал над этой игрой, а так же некоторые оригинальные рисунки.

- Это... это только начало? Это было лишь вступлением?

Линь Сюэ была шокирована, потому что она играла в игру уже почти два часа.

Более того, несмотря на то, что Линь Сюэ играла почти что два часа, она совсем не чувствовала утомления или усталости. Наоборот, она с нетерпением ждала начала следующей главы.

- Эта игра, похоже, метается между различными тонами, что полностью устраняет усталость.

Сначала сцена погони в море, потом приют, тюрьма и восхождение... все эти сцены обладали разными тонами, и сюжет был упорядочен по своей структуре. После напряженной и

захватывающей главы будет относительно спокойная глава. Самая напряженная сцена побега из тюрьмы, момент, когда эмоции игроков достигнут своего пика... все закончилось так идеально.

Линь Сюэ хотела поскорее увидеть, как сюжет будет развиваться дальше.

----

В то время как игроки в магазине видеоигр были словно зомби, которые ждали своей очереди сыграть в «Uncharted» и увидеть продолжение сюжета, игроки, которые попробовали поиграть в «Uncharted» с помощью своих собственных виртуальных капсул, бунтовали.

На различных форумах, в постах, которые никак не относились к этой теме, и на игровых сайтах, хештег в виде «#ЧэньМоБесчестнаяСобака» стал очень популярным.

«В нее было так приятно играть, и бац, конец! Жди выхода!»

«О боже, сюжет приблизился к такому моменту, но почему на нем окончилась демка? Я хочу понаблюдать за братьями!»

«Я посмотрел стрим Линь Сюэ, после сцены с мотоциклом идет история взрослого Нейтана в тюрьме, но Чэнь Мо просто решил обрезать демо-версию... мы не увидели даже половину вступительной истории...»

«А? Серьезно? Чэнь Мо, он действительно жулик!»

«Бессовестный геймдизайнер! Осуждаю!»

«Это так неприятно! Есть у кого повтор стрима? Я хочу это увидеть!»

«Линь Сюэ все еще ведет стрим. Но! Разница между личным опытом и тем, когда ты наблюдаешь за тем, как кто-то играет, слишком огромная!»

«Согласен, не рекомендую смотреть стримы, качество изображения и впечатления отличаются словно неба и земля, вы только все испортите!»

«А-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!!!»

После пары часов многие игроки были шокированы игрой «Uncharted», и все могли сказать, что она действительно превосходила любую виртуальную игру на рынке. Недавно вышедшие шедевры европейских и американских компаний даже рядом с ней не стояли!

Окружающая среда, свет и тень, плавные и естественные диалоги между персонажами, чувство реальности и игровой интерфейс, которого во время игры не было видно... Все эти факторы заставили игроков чувствовать, что они наслаждались фильмом, или, точнее, наслаждались чем-то большим, чем просто фильм.

Потому что при просмотре фильма зритель остается зрителем, но в игре «Uncharted» игрок «вселяется» в главного героя и участвует во всей истории от первого лица.

Кроме того, не всегда игроки видели все от первого лица. В некоторых ключевых сценах игроки видели сцену с заранее поставленной геймдизайнером позиции, из-за чего впечатления от некоторых более эмоциональных сцен только усиливались.

Переключение между обзором от первого и третьего лица было плавным и естественным.

Более того, многие зрители, которые смотрели стрим Линь Сюэ, задавали тот же вопрос, что и Линь Сюэ задавала сама себе: «А где загрузки в этой игре?»

Многие игроки решались и скачивали демо-версию, в конце концов, она была бесплатной. Там было доступно только два уровня - море и детский дом. Они думали, что в демо-версии было меньше контента, поэтому и загрузки не требовались, но зрители, которые смотрели стрим Линь Сюэ, знали, что загрузок вообще не было!

Переключение между сценами и главами происходило плавно и без «скачков». Самое впечатляющее - это быстрый перенос с детского дома в тюрьму. Юный Нейтан вдруг становится взрослым, и между двумя этими сценами не было никаких загрузок.

В других играх зачастую были загрузки, хоть в последнее время их и старались избегать. Многие игроки, которые играли в «Uncharted» в магазине видеоигр, были озадачены. В среднем они играли по три часа и больше, но почему они на протяжении всего времени не видели ни одной загрузки?

Сюжет «Uncharted» был настолько хорош, что многие игроки вообще забывали о времени. Одна глава только что закончилась, но тут же следующая глава уже началась...

«Чэнь Мо достал какую-то инопланетянскую технологию для создания такой игры, в которой не нужно будет ждать прогрузок?»

«Разве это не просто одна большая карта, в которой игрока отправляют с одной части карты на другую часть, как и в других играх».

«Не думаю. Вспомни, какая графика в «Uncharted». Можно ли их сравнивать?»

«Согласен, те, кто делает бесшовные уровни обычно жертвуют графикой, но в «Uncharted»

самая лучшая графика на данный момент, что я только видел!»

Многие из тех комментаторов, которые утверждали о том, что игра «Uncharted», скорее всего, будет игрой о постоянных загрузках, чувствовали, как их лица горят.

Согласно первоначальному выводу этих людей, для того, чтобы улучшить графику в игре «Uncharted», Чэнь Мо будет необходимо сосредоточить всю производительность виртуальных капсул на обработке одного небольшого уровня, из-за чего с каждым переходом на следующий уровень игрокам пришлось бы ждать прогрузки уровня, но...

... но в этой игре даже не было индикатора загрузки!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1671724>