

Для «EA» ситуация с игрой «Потерянное сокровище» было очень, очень неприятной ситуацией.

Они заплатили огромную сумму за право на коммерческое использование интеллектуальной собственности.

Они создали виртуальную игру по хорошему сценарию.

На раскрутку также было потрачено много денег.

Но, в конце концов, все это, видимо, было сделано для раскрутки «Uncharted».

Чэнь Мо украл всех игроков, которые любили приключенческие игры, и компания «EA» на данный момент не смогла отбить хотя бы затраты на создание игры.

Геймдизайнер «Потерянного сокровища» был крайне подавлен.

Эта игра могла стать его лестницей на небеса. В конце концов, никто еще не создавал такую новаторскую приключенческую виртуальную игру, но из-за появления «Uncharted» все внезапно пошло коту под хвост.

И, что самое главное, компания «EA» не видела проблемы в интеллектуальной собственности, на которой была основана игра, так что это говорило о том, что компания думала, что вся проблема заключалась в геймдизайнере.

----

Вскоре многие игроки обнаружили, что на официальном сайте компании «EA» игра «Потерянное сокровище», которая первоначально занимала самое главное место, была «понижена» до относительно незначительной позиции, а самое привлекательное место теперь занимала совершенно новая игра. Она называлась довольно просто - «Project Z».

Провал «Потерянного сокровища» был виден невооруженным глазом, и компании «EA» не нужно было терять на этой игре еще больше средств.

Сейчас ей действительно нужно было быстро выпустить новую игру, которая отвлекла бы внимание игроков с провала «Потерянного сокровища». Если насмешки и сарказм в отношении «Потерянного сокровища» будут литься и дальше, инвесторы будут чувствовать себя очень неловко.

Хотя у этой игры не было запоминающегося названия, ее геймдизайнер был очень известен, это был Джош Уилсон.

Один из самых опытных геймдизайнеров компании «EA». Он разработал несколько европейских и американских шедевров, которые высоко ценятся многими игроками, и он был особенно хорош в построении игровых сцен и в создании живых персонажей.

Возможно, с точки зрения геймплея у Джоша Уилсона вообще не было никаких особых идей, но его сильные стороны полностью нивелировали этот недостаток. Он был особенно хорош в проработке атмосферы, сюжета и в создании живых персонажей. С точки зрения проработки своих «сюжетов», он был одним из самых лучших геймдизайнеров в мире.

И когда многие узнали о том, что Джош Уилсон лично работал над новым проектом, многие даже не стали высмеивать попытку «EA» отвлечь внимание игроков, потому что все знали, что все игры, которые он создал, можно было считать классическими и культовыми.

Его можно было причислить к числу редких геймдизайнеров с чистой совестью.

После такой новости внимание игроков и игровых СМИ действительно переключилось с игры «Потерянное сокровище». Всех стало волновать то, что это за игра такая - так называемая «Project Z»?

Игроки хотели узнать ответ на этот вопрос, и компания «EA» была счастлива - их действие возымело нужный эффект!

Пришло время забыть о несчастьях прошлого и начать новый путь!

Издание «TGN» организовала эксклюзивное интервью, желая услышать некоторую инсайдерскую информацию о новой игре от самого Джоша Уилсона.

И вскоре интервью было опубликовано. Перед лицом журналистов из «TGN» Джош Уилсон говорил довольно красноречиво, было очевидно, что он был очень оптимистично настроен в отношении этого проекта.

- Содержание игры не может быть раскрыто слишком подробно, но я могу сказать, что причина, из-за которой в названии этой игры присутствует буква «Z», заключается в том, что ключевая особенность этой игры - зомби.

- Конечно, я понимаю, что игроки уже устали от традиционных зомби, и что геймплей игр, где присутствуют зомби, уже немного устарел. Но на этот раз я собираюсь разработать игру, которая будет сосредоточена на сюжете.

- Причина присутствия зомби заключается главным образом в том, что я хочу выделить человечность в эсхатологической[1] среде. Я хочу создать беспрецедентный и отчаянный мир, который только подчеркнет сложность выживания игроков.

В этом эксклюзивном интервью репортер также поинтересовался его мнением об игре «Uncharted» и игре «Потерянных сокровищах», а так же о его мыслях на счет игры года

Лицо Джоша Уилсона при этом вопросе стало выглядеть немного неприглядно. - Я думаю, что «Потерянное сокровище» - хорошая игра, но сейчас игроки, возможно, не смогут понять ее красоту.

- Конечно, я говорю это не для того, чтобы оправдать ее крах. Я хочу подчеркнуть, что успех и неудачу на игровом поле трудно определить. Существует огромное количество хороших игр, которые плохо продаются.

- Что касается игры «Uncharted», я должен признать, что у нее есть некоторые достоинства в графике, но я думаю, что она не впечатляет по части сюжета.

- Я не говорю, что ее сюжет плох. На самом деле, это очень хороший сюжет под попкорн, но... ну, ему не хватает некоторой глубины.

- Что касается игры года... мы все знаем, что судьи предпочитают работы, которые являются инновационными, имеют глубокий подтекст и хорошо выражает то или иное мировоззрение. Если брать в пример прошлогоднюю игру «Dark Souls», мне понравился ее неясный сюжет, но с игрой «Uncharted»... я сожалею, что Чэнь Мо не стал развивать этот стиль.

- Я не смогу с уверенностью сказать, кто заберет эту награду, но я думаю, что эта награда должна принадлежать более глубокой работе.

Это интервью вызвало бурную дискуссию среди игроков.

С одной стороны были игроки, которые с нетерпением ждали «Project Z», хотя тема зомби не была нова, но игра про зомби, которую лично создал Джош Уилсон, стоило подождать, однако с другой стороны, это интервью вызвало огромное количество насмешек со стороны многих игроков.

Конечно, как геймдизайнер компании «EA», для Джоша было нормально восхвалять игру «Потерянное сокровище». В конце концов, она понесла такие большие потери, и компании «EA», по оценкам, сейчас находилась в довольно плохом состоянии, но такого рода восхваление с принижением игры «Uncharted» было совершенно неуместным.

Однако были и игроки, которые считали, что не было необходимости углубляться в этот вопрос, потому что хоть слова Джоша и были немного неуместны, но они были разумны.

Игра «Uncharted» на самом деле не была так хороша по части сюжета.

В качестве приключенческой игры сюжет «Uncharted» был очень хорош - братство, дружба и

любовь, в результате чего Нейтан в глазах игрока превращался в персонажа из плоти и крови.

Но каким бы хорошим он ни был, он не выходил из категории «под попкорн», и в нем не было ничего такого, что навело бы хотя бы кого-нибудь на серьезные размышления.

[1] Система религиозных взглядов и представлений о конце истории, искуплении и загробной жизни, о судьбе Вселенной и её переходе в качественно новое состояние.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1686043>