

Популярность фильма «Потерянное сокровище» была невероятной, но она была вполне объяснимой.

В этом мире тема в виде «охота за сокровищами», включая романы, кино и телевизионные драмы и так далее, считались относительно нишевыми, но многие могли сказать, что эта тема на самом деле имела большой потенциал.

Тема в виде «охота за сокровищами» в основном опиралась на несколько пунктов: путешествие к примерному местоположению сокровища, расшифровка загадок и осмотр найденного богатства.

На основе этих трех пунктов можно было создать блокбастер под попкорн, а такие блокбастеры в наше время были довольно популярными.

Однако создавая подобные фильмы нужно было полагаться как минимум на эти три пункта, а иначе зрителю будет очень трудно смотреть фильм, который будет состоять лишь из расшифровок загадок и подсчета прибыли от продажи найденных сокровищ.

В конце концов, в эпоху, когда фильмы под попкорн выходили нескончаемым потоком, порог принятия аудитории становился все выше и выше, из-за чего они с каждым годом все менее охотнее хотели смотреть за пресной охотой за сокровищами и решением головоломок.

В этом мире фильм «Потерянное сокровище» оказался таким фильмом, который решил поставить на необычные для этого мира особенности, поэтому он и смог так хорошо «выстрелить».

Успех фильма «Потерянное сокровище» привел продюсеров в восторг, и права на этот фильм сразу же попали в центр внимания многих больших шишек.

Популярность фильма «Потерянное сокровище» вызвала рост продаж оригинальных романов, которые рассказывали о поиске сокровищ, а также привлекла внимание многих игровых компаний.

Такая популярная интеллектуальная собственность стоила очень, очень дорого, но это было само собой разумеющимся, так как с помощью одного такого популярного имени можно было привлечь к себе огромное количество внимания. Покупка прав на использования имени и вселенной фильма «Потерянное сокровище», конечно, обойдется в приличную сумму, но популярность получившегося продукта будет гарантирована.

Вскоре многие зарубежные игровые СМИ сообщили новость о том, что несколько крупных игровых компаний уже обсуждали этот вопрос с создателями «Потерянное сокровище», надеясь использовать историю фильма «Потерянное сокровище» для ее адаптации в виртуальную игру. Даже компания «Императорская династия» и компания «Дзен» также пошли на переговоры, так как этот фильм был довольно популярен в Китае.

Однако в итоге права получила компания «ЕА»...

Многие люди, которым понравился фильм «Потерянное сокровище», начали хвататься за головы, когда слышали эту новость.

Учитывая репутацию компании «ЕА», можно было не ожидать того, что виртуальная версия фильма «Потерянное сокровище» будет хотя бы примерно таким же хорошим. Если эта компания сможет создать игру, в которой будет присутствовать хотя бы восемьдесят процентов того, что было показано в фильме, игроки уже будут благодарны.

Однако менеджер, который отвечал за менеджмент команды разработки этой новой игры по этому фильму, заявил на интервью о том, что он был абсолютно уверен в том, что игра по фильму «Потерянное сокровище» станет инновационным приключенческим шедевром, и что их команда сотрудничает с автором книги «Потерянное сокровище», чтобы получившаяся игра была более впечатляющей, чем фильм по ней.

В связи с этим многие люди начали выражать осторожный оптимизм. В конце концов, то, что сам автор помогал с созданием игры, не могло быть плохим.

Тем не менее еще никто и понятия не имел, что в итоге получится создать у этой компании.

----

Многие китайские игроки немного опечалились из-за такой новости, ведь если бы у компании «Удар молнии» была подобная интеллектуальная собственность, получившаяся игра определенно была бы намного лучше, чем игра «ЕА», но ничего изменить уже было нельзя. К тому же Чэнь Мо всегда создавал игры по своим собственным идеям, и никто еще не слышал о том, чтобы он купил хотя бы одну интеллектуальную собственность.

Сейчас сам Чэнь Мо был на совещании, на котором объяснял всем концепт новой игры.

«Uncharted – кино и игра в одном».

Такое определение вызвало у всех легкое любопытство.

Кино и игра в одном?

На этот раз цель Чэнь Мо состояла не только в превращении фильма «Потерянное сокровище» в игру, но и в чем-то более сложном.

- На этот раз мы собираемся постичь совершенно новую область, а если точнее игры, которые по своему качеству не будут уступать высокобюджетному фильму.

- Концепция нашей новой игры на самом деле очень проста, ее можно понять так: это фильм, в котором игрок будет принимать участие в роли главного героя.

Чэнь Мо указал на несколько элементов на проекции. - Игра «Uncharted» будет брать упор на три вещи: отсутствие каких-либо загрузок, максимально возможная графика на данный момент и полная реалистичность происходящих событий.

Цянь Кун выглядел немного ошарашенным. - Босс, э-э, я пропустил какие-то важные новости в последнее время? Технологии снова шагнули вперед?

Чэнь Мо покачал головой. - Нет.

Цянь Кун почесал затылок. - Это, босс, отсутствие загрузок и невероятная графика, учитывая то, что это будет игра как минимум «А» класса... разве мы сможем создать такую игру с нашим текущим техническим уровнем?

Чэнь Мо рассмеялся. - Конечно сможем. Не нужно сомневаться в этом, сначала позвольте мне рассказать вам об окончательной форме этой игры.

- Это, можно сказать, игра по фильму «Потерянное сокровище» - в ней будут присутствовать перестрелки, драки, интенсивные погони на машинах, решение разных головоломок, игроки даже будут посещать различные знаменитые достопримечательности, в этой игре будет присутствовать драма и так далее. Эта игра станет такой игрой, каждый скриншот которой заставит людей думать, что это им показывают фотки с различных реальных мест, а не скриншоты из игры.

- Конечно, учитывая нынешние мощности виртуальных капсул, для достижения такого эффекта игроки должны будут играть на очень мощных виртуальных капсулах, но решение данной проблемы на самом деле очень простое. Мы будем полностью расчерчивать каждый уровень и использовать производительность виртуальных капсул на полную.

Цзя Пэн был сбит с толку. - Подожди, босс, а как именно будут прогружаться следующие уровни?

Чэнь Мо дважды постучал по клавиатуре. - Отсутствие загрузки означает, что игрок просто не будет видеть, как прогружается следующий уровень, то есть он просто не будет видеть плашку с прогрузкой уровня, но на самом деле в это же время, пока он будет проходить первый уровень, второй на фоне будет прогружаться, но игрок не будет знать об этом, вот и все.

- Я нашел пятьдесят три способа скрыть панель загрузки. Например, пока будет проигрываться катсцена, следующий уровень будет спокойно себе прогружаться. Или, например, вот тут, во время погони...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1662836>