

Процесс разработки игры «Uncharted» проходил относительно гладко.

На самом деле, процесс разработок игр «AAA» класса был относительно единым. После создания пары тройки игр этого класса можно было со спокойной душой переносить существующие наработки в свою следующую игру.

Например, компания «Naughty Dog» при разработке игры «Uncharted» 4» опиралась на успешные механики «The Last of Us». С точки зрения стрельбы, боевой системы и так далее, эти две игры в какой-то степени имели общие точки соприкосновения.

На протяжении долгого времени художественная команда под руководством Чэнь Мо постоянно создавала различные художественные ресурсы, включая различные сцены, персонажей и так далее для дальнейшего использования.

В «игровом движке иллюзий» было представлено множество готовых ассетов. Некоторые из них были высококачественными, но так как многие из них обладали особыми условиями для присутствия в каком-либо коммерческом проекте, использовать их Чэнь Мо не собирался, однако многие из этих ассетов можно было использовать в качестве базы, что значительно снижало нагрузку.

В то же время количество людей в команде «Uncharted» значительно увеличилось, вобрав в себя множество специалистов, которые до этого момента были заняты созданием контента для других игр компании «Удар молнии», что значительно ускорило создание игры.

Так как компания «Удар молнии» сейчас не испытывала недостатка в деньгах, время было самым ценным ресурсом на данный момент, а нехватка рабочей силы замедляла прогресс создания, из-за чего отдел поиска кадров начал работать на полную катушку.

Конечно, штат сотрудников не расширялся вслепую. Стандарт набора новых сотрудников компании «Удар молнии» сейчас был высок как никогда прежде — подходили только талантливые люди отечественной игровой индустрии с большим опытом работы и несколькими достижениями в своей сфере.

С точки зрения количества сотрудников, компания «Удар молнии», возможно, и не входила в топ-три компании Китая, но Чэнь Мо не собирался брать кого попало в свою компанию. Каждая игра, разработанная компанией «Удар молнии», была как минимум популярной игрой. По качеству сарафанного радио, известности и международному влиянию компания «Удар молнии» уже заслуженно занимала первое место в Китае.

На самом деле, с точки зрения качества сарафанного радио, компания «Удар молнии» уже превосходила компанию «EA»...

----

Новости о создании виртуальной игры по фильму «Потерянное сокровище» постоянно поступали в Китай по различным каналам.

В конце концов, этот фильм был популярным, так что было неудивительно, что многие обращали свое внимание на игру, которая должна была «вот-вот» выйти.

На некоторых зарубежных игровых выставках компания «EA» начала демонстрировать некоторые моменты из игры, и эти материалы также просачивались в Китай.

И после просмотра многих показанных моментов игроки вдруг поняли, что все было не так уж и плохо.

«О, эта игра, кажется, будет вполне неплохой?»

«Ну, по крайней мере, судя по графике, в происходящее поверить можно будет довольно легко!»

«Это действительно кадры из игры а не созданная ради выставки сцена? Если это первое, то выглядит все довольно неплохо».

«Если подобное действительно будет присутствовать в игре, я куплю ее!»

«Ну, это же большая компания, так что стоило ожидать чего-то подобного, в конце концов, деньги и ресурсы на создание хорошей игры у нее есть!»

В результате, когда новости о игре «Потерянное сокровище» заполнили интернет, Чэнь Мо опубликовал пост на своем «Вейбо».

В этом посте был скриншот с Нейтаном Дрейком, на котором он находился в середине всего происходящего, и в него стреляли наемники.

Он только что спрыгнул с обрыва и выкинул веревку вперед, которая должна была зацепиться за обрыв напротив него.

Графика, показанная в этом скриншоте, была невероятная, а количество деталей огромным.

Текст к этому посту представлял собой краткое введение.

«Этот персонаж: Нейтан Дрейк.

Он красив, красноречив, немного загадочен и необъяснимо надежен. Он великий искатель

приключений и он пережил бесчисленное множество замечательных путешествий, которые обычные люди не могут себе даже представить.

Он пошел по следу Фрэнсиса Дрейка в поисках Эльдорадо, пошел по следу Марко Поло в поисках утраченного наследия и обнаружил наследие великого пирата Генри Эвери - пиратский остров.

Он - Легенда, и его жизнь можно подытожить одной известной поговоркой.

"Я не рассказал и половины того, что видел, потому что знал, что мне не поверят", - Марко Поло»

----

Как только этот пост появился, игроки в одно мгновение начали делиться им со своими друзьями!

Смысл такого действия был предельно ясен — это был анонс новой игры Чэнь Мо!

К тому же в этом введении в историю Нейтана присутствовали удивительные места, которые он уже посетил, что удивило многих.

«Черт, большие новости, большие новости, Чэнь Мо создает приключенческую игру?»

«Очевидно, что его новая игра будет конкурировать с игрой «ЕА»!»

«А я то думал, почему Чэнь Мо молчал, когда «ЕА» во всю трубила о приобретении прав. Оказалось, что он в это время уже создавал свою новую игру!»

«Неплохо, учитывая, что Чэнь Мо решил вернуться к истокам, я не думаю, что его новая игра в итоге провалится».

«Главный герой иностранец? И что, главное, чтобы игра была веселой!»

«Всего лишь скриншот? Где какое-нибудь видео или демонстрация геймплея?»

«Ждем, мы ждем! Учитывая скорость Чэнь Мо, я думаю, что мы успеем поиграть в нее в этом году».

----

Энтузиазм игроков мгновенно вспыхнул!

Из-за того, что фильм «Потерянное сокровище» уже давно разогревал публику, а компания «EA» публиковала всевозможные материалы из игры, многие игроки ожидали выхода новой игры.

Так что когда Чэнь Мо опубликовал пост, который сообщил о том, что он создавал приключенческую игру, он мгновенно получил внимание от фанатов фильма «Потерянное сокровище»!

И хотя Чэнь Мо опубликовал всего лишь один скриншот, репутация компании «Удар молнии» на данный момент находилась на пике, так что независимо от того, какая именно это была игра, одного имени «Чэнь Мо» в ее создателях было достаточно!

Многие игроки из Европы и Соединенных Штатах даже взяли на себя инициативу и начали оставлять сообщения под официальным социальным аккаунтом еще не вышедшей игры «Потерянное сокровище», и в основном они писали о том, что игра от компании «Удар молнии» уже наступала ей на пятки!

Такого развития событий никто из команды «Потерянное сокровище» не ожидал...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1664062>