

Игра «Потерянное сокровище» вовсе не вышла в свет, как предполагали многие игроки, но ее демо-версия все таки вышла.

У компании «EA» было несколько своих студий в Европе и Соединенных Штатах, где можно было поиграть в их игры, и некоторые игроки заранее сделали все возможное, чтобы получить доступ к демо-версии, но вот китайские игроки не могли насладиться даже демо-версией этой игры.

Хотя китайские игроки не могли в нее поиграть, это не означало, что они вдруг перестали обращать на нее внимания. Многие иностранные игроки и китайцы, которые проживали в Европе и Соединенных Штатах, очень активно предоставляли китайским игрокам информацию из первых рук.

В то же время ролики и даже стримы по игре «Потерянное сокровище» появлялись на зарубежных видеосайтах, которые довольно быстро адаптировались для китайских игроков некоторыми неравнодушными мастерами на все руки.

Вообще, если брать во внимание планы компании «EA» на релиз этой игры, она уже должна была выйти в свет.

Однако через три дня после официального выпуска игры «Uncharted», компания «EA» внезапно объявила о том, что время выхода игры «Потерянное сокровище» будет перенесено, и примерные сроки выхода этой игры лежали где-то в сентябре.

Такому решению игроки нисколько не удивились, и даже сочли, что это было вполне разумным ходом. В конце концов, все было очень просто. Эта игра была просто слишком далека от игры «Uncharted»!

Но помимо тех, кто сочувствовал компании «EA», были и те, кто радовался чужому несчастью.

«Ха-ха-ха, какая шутка, они наконец-то создали игру и хотели ее релизнуть, но в результате были вынуждены отложить ее выпуск!»

«Если мы посмотрим на предыдущие игры компании «EA», их игра «Потерянное сокровище» превзошла обычный уровень этой компании - в ней нет ни единого бага, да и графика в ней очень хорошая, но кто знал, что наряду с ней выйдет «Uncharted»?»

«Эй, если бы игра «Потерянное сокровище» вышла бы наряду с фильмом или сразу после него, она смогла бы продаться большим тиражом... но сейчас уже вышла «Uncharted», и кто потратит еще как минимум тысячу юаней на покупку игры «Потерянное сокровище»?»

После опробования демо-версии игры «Потерянное сокровище» многие игроки пришли к одному выводу.

Качество хорошее, контент из фильма в игре был воспроизведен относительно хорошо, и было добавлено множество сюжетов. Исходя из стандарта экранизации игр, эта игра считалась бы очень успешной.

Однако по сравнению с игрой «Uncharted» стали очевидны различные проблемы.

Первая проблема - это сюжет.

Игра «Потерянное сокровище» была основана на книге и сюжете фильма, и была немного расширена. Это действительно могло привлечь немного популярности, но проблема состояла в том, что большинство людей уже посмотрели фильм, так что сюжет потерял всю свою интригу.

Эти повороты, ключевые сюжеты и финальная концовка уже были увидены игроками, когда они смотрели фильм, так что все эти прекрасные поворотные моменты в итоге стали пресными.

В то же время сюжетный ритм игры «Потерянного сокровища» был несбалансирован, в отличие от игры «Uncharted».

Продолжительность киноверсии «Потерянного сокровища» составляла чуть более двух часов, поэтому контента для игры было немного, из-за чего его пришлось дополнять или улучшать.

Конечно, они могли добавить в игру различные уровни и головоломки, но сколько бы их ни было, маленькая продолжительность основного сюжета все равно было недостатком. Геймдизайнер мог только удлинить сюжет или добавить некоторые ответвления, но это заставило бы игру потерять ощущение компактности фильма.

С точки зрения геймплея, больше всего игроков волновал простой вопрос... почему так много загрузок?

На самом деле, на данный момент игра «Потерянное сокровище» имела не так уж и много загрузочных панелей, по крайней мере существовали игры, в которых их было намного больше!

При переключении сцен показывалась красивая картинка и появлялось несколько советов, разве это не было обычной практикой?

Более того, игра «Потерянное сокровище» была специально оптимизирована, и каждая загрузка могла быть завершена всего за пять-восемь секунд. С точки зрения веса этой игры, это уже был очень короткий срок.

Однако игроки так не думали. Загрузок в игре «Uncharted» не было, из-за чего эти загрузки длительностью от пяти до восьми секунд просто убивали желание играть в эту игру!

Более того, даже если это время будет сокращено, это будет бесполезно. Факт загрузки не заключался в ее длине. Загрузки в основном разрушали игровой опыт игрока и нарушали эмоциональный настрой игрока.

Только представьте - в последнюю секунду главный герой падает в воду и теряет сознание. Игрок будет погружен в печаль и горе, но в следующую секунду перед ним появляется огромная панель загрузки...

Кроме того, графика в этой игре была не так хороша, как в игре «Uncharted».

Хотя игра является всеобъемлющим произведением искусства, в приключенческой игре графика является самой важной частью, которая непосредственно определяет внешний вид игры.

На самом деле, графика в игре «Потерянное сокровище» была очень хороша, но все зависело от того, с кем ее сравнивать.

И, самое важное, в ней было мало захватывающих сцен и геймплей в этой игре был недостаточно смелым.

Это не проблема игры, на самом деле то же самое относится и к фильму.

В фильме «Потерянное сокровище» стимулирующие сцены были не слишком длинными. В основном речь шла об охоте за сокровищами и решении головоломок. В этот весьма не веселый процесс было добавлено немного погонь и перестрелок.

Хотя игра «Потерянное сокровище» была усилена в этих аспектах, все же этого было недостаточно.

Игра «Uncharted» была другой — ее геймплей был полон погонь, перестрелок, обрушений разных построек, боевых стычек и так далее.

Особенно ярко это демонстрировала одиннадцатая глава «Спрятано у всех на виду», где Нейтан, казалось бы, сделал все, что только было можно сделать...

Однако в игре «Потерянном сокровище» такого рода сюжетов было очень мало и они были слабыми. Многие игроки говорили, что хотя это и приключенческая игра, она вызывала у них сонливость во время игры, особенно загрузки...

Игроки в Европе и Америке, очевидно, чувствовали то же самое. После того, как они сыграли в игру «Uncharted», а затем попробовали игру «Потерянные сокровища», эта разница была слишком очевидной, поэтому демо-версия игры «Потерянные сокровища» была наполнена одними отрицательными отзывами.

Можно сказать, что эта демо-версия не только не возымела нужного эффекта, но и сделала ситуацию более плачевной.

Многие игроки после пары часов игры в «Потерянное сокровище» просто напросто выбирали игру «Uncharted».

Из-за этого компания «EA» могла только беспомощно объявить о переносе игры, надеясь доработать игру за месяц.

Согласно отзывам игроков, если она будет выпущена в соответствии с обычным графиком, компания, скорее всего, понесет большие убытки.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1678392>