

Четвертой игрой была не кто иной, как спортивная игра от Golden Mouse Studios - "Peaks Unlimited".

Судя по видеоролику, Peaks Unlimited - это игра, в которой помимо возможности взбираться на возвышающиеся снежные горы, также можно кататься на лыжах и планерах в снежных горах со сложным ландшафтом и многое другое.

Благодаря финансированию EagleX Games графика выглядит реалистично, но не настолько, чтобы можно было погрузиться.

Что касается движений персонажей, то они были сделаны с помощью захват движений, поэтому были плавными.

При выборе персонажей также можно заметить, что некоторые из них взяты на основе самых популярных зарубежных актрисах.

Рекламный ролик игры выглядит так, будто он заставит вас немного разгорячиться и пойти играть, но это всего лишь реклама!

Сюнь Цзе был удивлен, что после выставки никто из отечественных коллег не взялся разрабатывать какие-либо спортивные игры типа альпинизма, но неожиданно студию Golden Mouse попала на его уловку.

Можно сказать, что он поймал иностранную рыбу, к тому же Golden Mouse Studio теперь поддерживается EagleXGames, так что, надо сказать, он поймал большую иностранную рыбу!

Фрикес с улыбкой сказал:

— Геймдизайнер Сюнь, я слышал одну новость, что Peaks Unlimited похоже на твою новую игру! Я слышал, что ее специально разработали, чтобы твоя новая игра не смогла успешно открыть рынок США.

Сюнь Цзе не мог не рассмеяться:

— Это так страшно! У меня всего лишь маленькая студия, как она может быть конкурентом EagleX Company? Хех, мы еще не подписали контракт! Еще не слишком поздно бежать.

— Хахаха! Геймдизайнер Сюнь, ты смотришь на меня свысока. Это всего лишь небольшая демонстрация. Я доверяю твоим способностям, так что когда контракт будет подписан, дай нам новую игру вовремя для распространения!

Rheinland Steel Фрикерса распространила тысячу игр, если не восемьсот, и на некоторые из этих игр огрызались конкуренты.

Были и те, которые были обстреляны до такой степени, что не могли продаваться, но были и те, которые успешно сопротивлялись, так что он совсем не паниковал.

К тому же он только что ясно увидел, что Сюнь Цзе, после краткого мгновения удивления, показал намек на хихиканье. Хотя Сюнь Цзе хорошо скрывал это, он сидел рядом с Сюнь Цзе, поэтому эта перемена в настроении не ускользнула от его глаз.

Фликс догадался, что демоверсия новой игры, которую Сюнь Цзе выпустил на выставке, была использована, чтобы ввести в заблуждение конкурентов, но, к его удивлению, его коллеги в

Китае остались невозмутимы, и вместо них была обманута студия Golden Mouse, или EagleX Game Company.

— Мистер Фрикерс, когда придет время, сможете ли вы распространять игру в США? — спросил Сюнь Цзе.

— Без проблем. Я могу начать подготовку сейчас и заранее проложить путь для вашей новой игры.

— Хорошо, тогда это будет тяжелая работа для мистера Фрикерса.

Пока Сюнь Цзе мило беседовал с Фрикс, энергичный Оккам на сцене тоже увидел Сюнь Цзе.

Сначала он немного удивился, не понимая, как Сюнь Цзе удалось слиться с толпой и занять, казалось бы, выгодную позицию.

Но когда он увидел Фрикерса рядом с Сюнь Цзе, и они вдвоем радостно разговаривали, Оккам сразу все понял, и в то же время у него появилось некоторое беспокойство.

Он и раньше был уверен, что победит Сюнь Цзе, в основном потому, что EagleX News Games была настолько богата и могущественна, что вполне могла победить новую игру Сюнь Цзе, просто бросив деньги.

Кроме того, он был абсолютно уверен, что у Сюнь Цзе нет сильного канала распространения, и пока EagleX Games оказывает небольшое давление, издатели, работающие с Сюнь Цзе, не решатся на сотрудничество.

Но теперь, когда Сюнь Цзе сошелся с Фрикерсом и, возможно, договорилась о партнерстве, с каналами распространения Rheinsteel, что-то может измениться.

Но если подумать, то хорошо, что он вовремя заметил ситуацию и позже доложит Роберту, чтобы пресечь любую проблему в зародыше.

Видя, что взгляд Оккама постоянно устремлен в эту сторону, Фрикерс не удержался и цокнул.

— Что случилось? — спросил Сюнь Цзе.

— Оккам должен был нас увидеть, так что о нашем сотрудничестве скоро узнают. Я думал подкрасться к ним, чтобы застать их врасплох, но теперь, похоже, нам придется изменить наш план, — сказал Фрикес.

Лея, которая была рядом с Фрикс, заговорила:

— Я все устрою.

Задумавшись о чем-то, Оккам не мог не говорить немного быстрее, и вскоре спустился к Роберту, чтобы доложить о ситуации и обсудить контрмеры.

После того как Оккам ушел, сразу после этого началось видео пятой игры.

В зале раздались одобрительные возгласы, когда появился логотип Blizzard, показывая, что компания имеет очень высокий авторитет не только среди игроков, но и среди многих их коллег.

Видео было тем же самым старым видео, которое Сюнь Цзе уже видел раньше, но даже несмотря на это, многие люди смотрели его с большим интересом.

В конце старого ролика появился новый мех, и в зале раздались аплодисменты.

Это был мех снайперского типа, который мог атаковать на расстоянии. Судя по его обтекаемой форме, он также был очень мобилен, но с относительно низкой защитой и запасом здоровьем, он мог быть легко убит противником, если быть неосторожным. После видео с новым мехом, была короткая демонстрация навыков. Хотя единственной изюминкой всего видео был новый мех, этого было достаточно, чтобы вызвать огромный интерес у присутствующих представителей игровой прессы.

— Геймдизайнер Сюнь, знаете что? На самом деле, у Blizzard были большие амбиции. Они начали с намерения сделать Titan массовой многопользовательской онлайн-игрой.

В игре будет бесчисленное множество планет, которые игроки смогут заселить, и будут разделены на несколько лагерей, чтобы бороться за ресурсы для выживания и время от времени вступать в войну.

— Игроки могут управлять не только мехами, но и большими транспортными средствами, такими как космические корабли, чтобы атаковать территорию противоборствующего лагеря. Игроки также могут выбрать разные профессии.

— Каждая профессия имеет не три, а несколько навыков на выбор, и в итоге игрок самостоятельно подбирает три наиболее лучших навыка для комбо, а главный ход представляет собой слияние двух меньших навыков.

— Таким образом, в теории, кроме мелких навыков, основные движения игроков отличаются друг от друга, и Blizzard хочет использовать это, чтобы сделать мехи игроков более разнообразными и индивидуальными.

Выслушав Фрикера, Сюнь Цзе тоже был немного удивлен. Если Blizzard действительно сделает таким Titan, я думаю, что ни одна игра не сможет пошатнуть их позиции в течение долгого времени.

— Так почему же их амбиции не сбылись? — спросил Сюнь Цзе.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2781061>