

С помощью Rheinland Steel Rise of the Tomb Raider продалась тиражом пять миллионов копий в Европе, а также агрессивно продвигалась в США.

Хотя сотрудничество между Сюнь Цзе и Фрикерсом было замечено Оккамом, и EagleX Games отреагировала заранее, когда получила эту новость.

Но в лучшем случае это могло только немного помешать Фрикерсу, но полностью заблокировать выход Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider в США невозможно.

И даже несмотря на это, игры, выпущенные в то же время, все равно столкнулись с Rise of the Tomb Raider.

Среди них больше всего пострадала Peaks Unlimited от студии Golden Mouse.

Изначально эта игра была разработана для конкуренции с Сюнь Цзе, поэтому, когда "Rise of the Tomb Raider" вышла в США, "Peaks Unlimited" рекламировался, говоря, что необходимо научить некоторых людей хорошо играть в экстремальные спортивные игры

Не то чтобы игроки вдавались в подробности, но кампания была слишком очевидной.

Несмотря на "дурную славу" EagleX Games, нельзя отрицать, что они сделали несколько отличных игр, даже классических, которые понравились геймерам.

Благодаря имени EagleX Games многие игроки в США предпочли купить Peaks Unlimited вместо игры Сюнь Цзе Rise of the Tomb Raider.

В результате у Peaks Unlimited были продажи больше, чем у Rise of the Tomb Raider в начале, на сотни тысяч копий больше, и с таким большим отрывом Оккам не мог придумать никакой другой причины для их проигрыша.

Но Оккаму не пришлось долго ждать своего счастья: игроки, игравшие в Rise of the Tomb Raider, начали неистово советовать игру окружающим, а стримеры начали транслировать игру.

Другие игроки увидели, что Rise of the Tomb Raider - это не игра про скалолазание, а приключенческая игра, и благодаря графике, анимации и невиданным ранее игровым механикам, таким как режим замедления времени, инстинкт выживания и бесшовная загрузка., они должны были купить копию игры.

Игроки, купившие обе игры, после прохождения заявили, что Rise of the Tomb Raider - шедевр, а Peaks Unlimited даже не заслуживает упоминания!

Графика обеих игр прекрасна, но Rise of the Tomb Raider более детализирована и глубоко проработана, без каких-либо изъянов.

Peaks Unlimited, напротив, местами имеет небольшие изъяны, на который игроки совершенно не обратили бы внимания, если бы не поиграли в Rise of the Tomb Raider.

Но проблема в том, что вам приходится сравнивать эти две игры, и после того, как вы испытали изысканную графику Rise of the Tomb Raider, то при взгляде на Peaks Unlimited последняя кажется грубоватой.

Кроме того, в обеих играх используется технология захвата движения, которая не сильно искажает происходящее, но некоторые движения в Peaks Unlimited все же выглядят

скованными, жёсткими.

С другой стороны, в Rise of the Tomb Raider не только Лара Крофт, но и каждый персонаж, который появляется, двигается так плавно и естественно от начала до конца.

Кроме того, в игре есть главная героиня Лара Крофт, которая после своего дебюта не только заставила бесчисленных игроков называть ее богиней, но и за рубежом.

Хотя в Peaks Unlimited есть женские персонажи с прекрасными телами и внешностью, их роль в сюжете невелика, что не позволяет игрокам воспринимать их как живых персонажей и лишает их привлекательности.

Но ничего не поделаешь, кто будет тратить кучу ресурсов, чтобы обогатить персонажа в спортивной игре? Обычно это просто вопрос присвоения имен, статистики и биографий, и все.

Эти бездушные персонажи не идут ни в какое сравнение с Ларой Крофт из плоти и крови.

Конечно, как бы ни были важны эти факторы, для игры все равно важно, насколько хорош геймплей, и в этом отношении Peaks Unlimited еще больше проигрывает Rise of the Tomb Raider.

Просто с точки зрения опыта восхождения на горы, игроки чувствуют, что "Peaks Unlimited" не так хорош, как "Rise of the Tomb Raider", не говоря уже, что во второй игре есть элементы паркура, перестрелки, убийства, головоломки и так далее. Эти элементы интегрированы настолько гармонично, что игроки не могут от этого оторваться.

Говоря прямо, игроки играли во многие игры, подобные Peaks Unlimited, но с такой игрой, как Rise of the Tomb Raider, они сталкиваются впервые.

Кстати, Rise of the Tomb Raider стоит вдвое дешевле Peaks Unlimited, а при этом намного лучше по качеству.

За исключением некоторых игроков, предпочитающих экстремальные спортивные игры, средний игрок с ограниченным бюджетом определенно выберет "Rise of the Tomb Raider". То, что произошло потом, было вполне логично. Rise of the Tomb Raider впоследствии обогнала Peaks Unlimited и стала самой продаваемой игрой октября.

И хотя Peaks Unlimited продалась тиражом более миллиона копий, что может показаться достойным результатом, важно знать, что EagleX Games потратила на разработку много денег и сделала все возможное для ее продвижения. Поэтому они не только не заработали на продаже более миллиона копий, но и потеряли много денег.

Студия Golden Mouse.

Их нынешний офис намного просторнее, чем до того, как их приобрела EagleX Games, а отделка, оборудование и другие аспекты были улучшены на несколько порядков.

Но в такой новой и просторной обстановке нового офиса атмосфера в студии была напряженной.

— Можете ли вы сказать мне, почему продажи Peaks Unlimited так плохи? — ругался Роберт, сидевший в кресле босса, хмурился, чуть ли не тыкал пальцем в нос Оккама.

Они рассчитывали продать не менее трех миллионов копий Peaks Unlimited, но теперь они не продали ни половины того, на что рассчитывали, и почти потеряли все свои деньги.

Как надзиратель студии "Golden Mouse", Роберт получил выговор от своего босса. Ему нужно было выпустить свой гнев, и Оккам был лучшим человеком для этого.

— Сэр, это не наша вина, это в основном потому, что Сюнь Цзе был слишком хитрым и одурачил нас всех с демоверсией игры, заставив нас думать, что он собирается сделать спортивную игру.

Оккам чувствовал себя обиженным и оскорбленным, он уже сделал все, что мог, в спортивной игре, но он не ожидал, что Сюнь Цзе будет играть не по правилам и выпустит приключенческую игру, застав их врасплох.

Роберт посмеялся над объяснением Оккама и спросил с холодным фырканьем:

— Что сделано, то сделано, бесполезно говорить об этом, вы должны что-то придумать, чтобы спасти продажи!

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2785822>