

На следующий день было воскресенье, и мобилизация старых игроков не проявляла никаких признаков замедления.

Более того, еще больше людей ушли в отпуск, а новые игроки получили в свои руки консоли, что сделало ситуацию еще более оживленной.

Хотя термин "мобилизация старых игроков" не занял высокого места в списке горячих тем Spiritual Rhinoceros, он остался в десятке и не смог попасть в топ-10.

Это объяснялось тем, что игроки проводили время за игрой, а не просматривали сообщения на Spiritual Rhinoceros.

Линкольн мог видеть подробные данные из бэкграунда.

Со вчерашнего вечера до сегодняшнего дня в сети одновременно находилось не менее миллиона игроков, а в воскресенье пик достиг ошеломляющей отметки в 1,6 миллиона одновременных пользователей!

К счастью, передовая технология построения распределенного виртуального мира, которую они использовали, обеспечивала, что чем больше игроков было онлайн, тем больше становилось вычислительных ресурсов.

В противном случае арендованные вычислительные ресурсы давно бы обрушили сервер.

В ходе этого процесса большое количество старых игроков случайным образом сходилась друг с другом, что иногда приводило к тому, что два ветерана в белых халатах с полными коллекциями встречались друг с другом.

Когда это происходило, большинство старых игроков общались некоторое время, и если разговор был средненьким, они разбежались, выходили из игры и ждали, пока их снова сведут с новым игроком.

Но если разговор шел хорошо, они могли даже забыть о своей первоначальной цели и начать общаться, добавив друг друга в друзья.

Это значительно усиливало социальный аспект игры.

Конечно, больше всего от этого события мобилизации пострадали новые игроки.

И на Spiritual Rhinoceros, и в обновленном сообществе игроков "Ветер-путешественник" Линкольна и Сяомэна новые игроки писали повсюду.

Они рассказывали о людях, с которыми познакомились в игре, об интересных и трогательных моментах их совместного путешествия, очень точно отмечали время встречи и расставания, надеясь найти своего партнера по игре.

Хотя теоретически найти встретившегося игрока должно быть гораздо проще из-за целенаправленного характера этого мероприятия по сравнению со случайным подбором в прошлом, огромное количество сообщений делало задачу такой же сложной, как поиск иголки в океане. Лишь немногим игрокам в итоге удалось найти своих попутчиков.

Однако приток большого количества игроков быстро оживил сообщество игроков.

Среди новых игроков во время этого события также появилась особая группа.

Строго говоря, все они были самыми обычными игроками-тяжеловесами, даже более преданными, чем обычные игроки-тяжеловесы, и могли считаться основными игроками.

Это были профессиональные игроки эспорта.

Однако профессиональные игроки в этом мире были совсем не такими, какими их помнил Линкольн.

Все дело было в коротком времени разработки игр и стремительном развитии технологий, поэтому на рынке не было ни одной по-настоящему доминирующей игры.

Ранние соревнования по эспорту были небольшими мероприятиями для развлечения, и не существовало такой профессии, как профессиональный игрок. Все были любителями, а соревнования проводились для общения и развлечения.

Однако продвижение и поддержание популярности игры с помощью соревнований оказалось очень эффективным.

Вскоре разработчики игр обратили на это внимание и начали устраивать соревнования по своим играм, предлагая солидные призовые фонды.

Когда на кону стояли призовые деньги, игроки стали более серьезно изучать игры и тренировать свои навыки.

В этот момент соревновательный характер конкурсов стал более интенсивным.

Однако призовые деньги в то время были невелики - как правило, от 100 000 до 200 000.

Хотя это может показаться много, не стоило тратить силы на организацию команд и преодолевать большие расстояния, чтобы соревноваться в другом городе.

Кроме того, этим соревнованиям не хватало постоянства. Они могли проводиться один или два раза, когда игра была популярна, но как только популярность угасала, соревнования, естественно, прекращались.

Поэтому игроки на этом этапе относились к соревнованиям более несерьезно. Если в соседних городах проводились соревнования, они собирали команду с друзьями и участвовали в них ради развлечения.

Соревнующиеся игроки по-прежнему рассматривали это как возможность подзаработать: если они выигрывали, то получали большой куш, если проигрывали, то просто ради удовольствия.

Такая ситуация продолжалась несколько лет, пока производители VR-игр, опираясь на мощный капитал, не пришли в эту сферу и не начали организовывать собственные соревнования, постепенно меняя статус-кво.

Знаковым событием стало то, что Wild Island Game организовала конкурс для своей топовой игры "Gunfire", увеличив призовой фонд для чемпиона до 2 миллионов, что является скачком на несколько порядков!

Более того, они прямо заявили, что соревнования будут проводиться в середине июня в срок в течение следующих пяти лет!

Именно такие стабильные соревнования и высокие призовые фонды для чемпионов стали зародышем киберспортивных клубов.

Позже более мощные игровые компании последовали их примеру, объявив о проведении собственных соревнований.

В результате клубы могли участвовать более чем в десятке различных соревнований в год, а призовые для чемпионов продолжали расти.

Таким образом, киберспортивные клубы нашли почву для выживания.

Они собирали талантливых, способных игроков в клубы.

Они обеспечивали им лучшие условия для тренировок, стабильные зарплаты, высокие бонусы и отправляли их на различные площадки, чтобы они выигрывали больше чемпионатов и приносили доход клубу.

Все начиналось именно так.

Пока некоторые менеджеры не обнаружили, что чемпионские призы меркнут по сравнению с деньгами, заработанными на спонсорстве?

После успешного подписания контракта на покупку одежды для ведущего игрока клуба, деятельность киберспортивного клуба начала выходить на путь полной коммерциализации.

В настоящее время профессиональные игроки киберспорта уже стали вполне официальной и общепризнанной профессией.

Ведь для того, чтобы стать профессиональным игроком, стандарты безумно высоки.

Нужно обладать не только великолепным игровым талантом, но и необычайной физической подготовкой, быть способным тренироваться по 6 часов в день на всенаправленной беговой дорожке при высокой нагрузке!

Еще более безумным является то, что, исходя из соображений коммерческой выгоды, вы должны быть еще и красивы!

Здесь нет растрепанных, седовласых киберспортсменов с прыщами и темной кожей, потому что они не могут получить спонсорскую поддержку и, следовательно, не имеют коммерческой ценности. Профессиональные киберспортсмены здесь могут быть выдернуты и сразу сформированы в мальчиковую группу!

Лэнс - талантливый, трудолюбивый и молодой, но богатый профессиональный игрок.

Он ровесник Шуйхуа, работает в индустрии менее трех лет, а уже имеет 17 спонсорских контрактов, стремительно набирает популярность и имеет годовой доход более миллиона.

В то же время он преследует близкую подругу принцессы Камиллы Виктории Патрицию.

Ранее Шуйхуа взяла принцессу и, используя связи, посетила киберспортивный клуб, где Лэнс должен был испытать "Blaze 3".

Ее знакомым оказался Лэнс.

К сожалению, несмотря на то, что у Лэнса прекрасные задатки и хорошая внешность, Шуйхуа он просто не привлекает.

Камилла Виктория однажды поинтересовалась, почему Шуйхуа так себя чувствует?

В результате Шуйхуа сказала: "Он слишком хорошо знаком, одна мысль о том, чтобы быть вместе, ощущается как моральное давление".

Только потому, что эти двое выросли соседями, а их родители дружили полжизни, Шуйхуа могла продолжать наглеть и брать у Камиллы Виктории VR-оборудование, чтобы поиграть в игры после явного отказа Лэнса.

Хотя Лэнс и вздохнул, ему оставалось только согласиться помочь, иначе Шуйхуа посмеет пожаловаться его родителям, когда вернется домой.

Эти две семьи были слишком похожи! Оба родителя относились к чужому ребенку как к своему собственному.

Жаль только, что Шуйхуа просто ничего не чувствует к Лэнсу.

До того как Лэнс признался ей, она даже серьезно помогала Лэнсу общаться с подругами.

Конечно, не принцессе Камилле Виктории.

Это не из-за статуса или чего-то еще; просто Шуйхуа считает, что принцесса Камилла Виктория слишком выдающаяся. А Лэнс.... недостоин!

<http://tl.rulate.ru/book/103087/3709422>