

Ван Юй, схватив за руку Чжан Синя, резко сжал её. – Тьфу ты, да ты совсем с ума сошёл? Я же просто так сказал, а ты всерьёз воспринял, будто игра старшего Фанга действительно войдёт в историю! Ты что, думаешь, его инопланетяне овладели? Это же его первая игра для ПК, да ещё и стратегией он никогда не занимался! Как он вообще мог создать такой шедевр, который за месяц перевернул всё с ног на голову?! – А кто ж его знает, тебя спрашивать! – Неужели старший Фан действительно создал хит? Похоже, в этом месяце имя Фан Юня впервые появится в топе продаж игр для ПК! Хотя стратегии, сами по себе, жанр не самый популярный. Пока эта семёрка обсуждала, с любопытством прислушивались и окружающие игроки. – Надо сказать, игра действительно затягивает. Модели персонажей, особенно в личном режиме, просто бомба! Красавицы, красавцы, и все с такой исторической харизмой! Три часа просидел в личном режиме, и ни разу не увидел повторяющихся моделей! – А что тут говорить? Я играл в режиме «Состязание», и когда список полководцев открыл, их оказалось больше 750! Семьсот пятьдесят! Вы где-нибудь такое видели? Столько генералов в «Троецарствии»? Да ещё и, насколько я знаю, все они исторические личности! Ну, некоторые из них – персонажи романов. – Вот вам и сила Фан Юня! Сказать нечего, слова не подбираются – капитуляция! – Так, игра уже в сети? Нет, я хочу её купить прямо сейчас! – Купить, купить, купить! Как мы можем быть достойными династии Хань, если не купим? – Ты прав, покупать! ...Хотя ведущий всё ещё находился на сцене, семёрка судей оценивала производство оставшихся шести игр в порядке очереди. Но игроки уже не обращали на них внимания, ведь в тройке лидеров сомнений не было. Фан Юнь. С огромным отрывом он завоевал чемпионский титул на «Национальной премии стратегических игр в китайском стиле»! Игроки обсуждали сенсационный успех Фан Юня. Судьи, похоже, заметили этот ажиотаж, и их оценки оставшихся шести игр стали гораздо более формальными. Кратко описав плюсы и минусы, они выставляли баллы. Наивысшую оценку – 42 балла – получила игра от Чжан Чжаолина из E-net Games. Его игра заняла второе место по времени с общим результатом 62148 минут и с 37 баллами. Всего, таким образом, 79 баллов. По сравнению с этими играми, оставшиеся пять были просто «рыбой и креветками» – ничего особенного. Оценивание подошло к концу. Ведущий, откашлявшись, объявил: – Тише, игроки! Знаю, все с нетерпением ждут объявления результатов, но у нас есть ещё «десерт» – речь наших троих победителей. После речей будет проведен случайный отбор, и вы сможете задать им вопросы. Кто хочет поучаствовать в вопросах, думайте над темами уже сейчас! – Кроме того, я тоже с нетерпением жду, что скажет Фан Юнь, создатель игры «Троецарствие»! И так, встречайте наших троих триумфаторов! Фан Юнь, Ци Па и Цянь Ли, получив сигнал из закулисья, выстроились в шеренгу и под аплодисменты оставшихся девяти участников вышли на сцену. Ведущий начал представлять троих разработчиков, называя их имена и успешные работы. Естественно, сначала он представил «бронзового» призёра: – Занимающий третье место – Цянь Ли, разработчик игры «Мечты о воинском искусстве»! Цянь Ли – независимый разработчик игр, специализирующийся на создании стратегических игр для ПК. Он выпустил немало популярных стратегических игр. Сейчас я прошу его выйти на сцену и произнести свою речь! – Благодарю Оргкомитет за организацию этого конкурса!... После долгой благодарственной речи Цянь Ли сошел с импровизированной «трибуны». – Следующий – разработчик, занявший второе место: Ци Па! Он также является ведущим разработчиком игр, ранее специализировался на создании мобильных игр. Два года назад он переключился на разработку игр для ПК и добился неплохих успехов. Сегодня созданная им игра снова вошла в топ! Давайте поаплодируем Ци Па! И так, просим Ци Па выйти на сцену и произнести свою речь! – Ну, спасибо всем игрокам за поддержку. Спасибо компании «Sky Interactive Entertainment» за обучение! Когда я создавал эту игру, «Sky Interactive Entertainment» оказала мне огромную помощь, и многие разработчики делились со мной своими идеями. Благодаря этому я смог создать такую игру. Я очень признателен им за помощь! Также я хочу поблагодарить Оргкомитет за предоставление такой прекрасной площадки для конкурса. Спасибо! – И наконец, главный герой сегодняшнего дня: Фан Юнь! Он стал младшим разработчиком всего месяц назад, недавно окончил университет. Он создал популярные

мобильные игры: "Fruit Ninja" и "Temple Run". Две классические мобильные игры. И жанры совершенно разные, но обе стали хитами. И вот, он перешел на ПК. В этом его первом стратегическом проекте: "Троецарствие", можно сказать, уже достиг немалого успеха. И так, просим Фан Юня выйти на сцену и произнести свою речь! – Хм... давайте подумаем, что сказать... Спасибо всем за поддержку! – Ещё я хотел бы поблагодарить "Sky Interactive Entertainment" за то, что они поставили мою игру на главную страницу магазина! Речь Фан Юня вызвала смех в зале. В этот раз " Sky Interactive Entertainment" просто "попали в яблочко". Кто бы мог подумать, что игра Фан Юня будет с такой исключительной популярностью?! Затем многие игроки с нетерпением задали Фан Юню вопросы о том, как он создал эту игру. – Как вы её создали? Я просто воплотил в реальность стратегическую игру из своей головы: каждый ход игрока должен быть продуман, и каждый выбор будет влиять на развитие собственных сил в большей или меньшей степени. Это более реалистично и ближе к нашей реальной жизни. Вот и вся стратегия из моих мечтаний. Фан Юнь остановился на минуту, посмотрел на удивленные лица игроков и продолжил, обращаясь к себе: – Почему я выбрал "Троецарствие" в качестве темы? Потому что я хорошо знаю этот период истории и мне очень интересно в нем копаться. – Кроме того, я увидел объявление конкурса довольно поздно, поэтому мог создать игру только на ту тему, с которой я знаком. – Что касается того, что судьи сейчас сказали, будто "Троецарствие" станет эталоном в индустрии стратегических игр, я думаю, "Троецарствие" ещё далеко от этого! – У меня ещё много идей в голове, которые я не смог реализовать, из-за нехватки ресурсов и времени. Поэтому приношу всем извинения. Простите! Затем Фан Юнь поклонился игрокам и сошел с трибуны.

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138362>