

Жар конкуренции еще не утих. Соревнование, организованное правительством, было самым формальным из всех, и хотя западные игровые гиганты не обращали на него особого внимания, некоторые страны вокруг страны Z, особенно страна R, все же следили за ним с интересом. Многие в стране R питали особую страсть к истории страны Z, и многие их игры были основаны именно на ней. Поэтому одна из игровых компаний страны R заинтересовалась творением Фан Юня - "Романом трех Царств", и захотела получить от него права на перевод и публикацию игры в стране R. Когда Фан Юнь получил звонок, он был озадачен, особенно когда услышал название компании: «Ронггуан». «Слава? Слава...», - пробормотал Фан Юнь, несколько растерявшись. Узнав о намерениях «Ронггуан», Фан Юнь, немного подумав, вежливо отказался. Он планировал переводить игру сам. Сейчас он был практически неизвестен за рубежом, но кто знает, что принесет будущее? Когда он станет знаменитым, он сможет воспользоваться этой возможностью, чтобы продвигать свою игру по всему миру. Разве не замечательно было бы самому насладиться плодами этой сладкой победы? Компания «Ронггуан» тоже вела себя вежливо. Никто не стал «пылать гневом» из-за отказа Фан Юня. Они просто выразили сожаление, добавив, что надеются на сотрудничество в будущем, и повесили трубку. «Посмотрите на чужие компании, а потом на Sky Interactive Entertainment, просто смех!» - вздохнул Фан Юнь, положив трубку. Следующие несколько дней Фан Юнь и Цю Сяои работали за стойкой регистрации в игровом клубе. Не то, чтобы они не хотели полениться и отдохнуть, но количество посетителей, желающих попробовать игру, хотя и было значительно меньше, чем в первые два дня после конкурса, все же в несколько раз превышало количество посетителей до тестового периода. Лу Цзимэн тоже пропадал в игровом клубе Фан Юня практически круглые сутки. Он даже не всегда играл, а просто болтался, разговаривая на своем диалекте. В один из таких дней, просматривая ленту новостей в телефоне и обсуждая с Фан Юнем текущее состояние игрового рынка, Лу Цзимэн заговорил о жанре RTS (стратегии в реальном времени). «Эй, Босс Фан, а почему бы тебе не адаптировать "Роман трех Царств" под RTS-игру? Мне кажется, система строительства и развития в "Романе трех Царств" плюс сочетание армий и генералов в бою – идеально подходят для игры в реальном времени. У нее есть своя собственная система, ничего лишнего. Не думал об этом?» Когда Лу Цзимэн сказал это, в голове Фан Юня всплыла картинка знакомой игры: «Age of Empires», классический RTS с военным сюжетом, историческая военная стратегия. «Переделать "Роман трех Царств" возможно, но я не хочу этого делать. Этой игре хватит места в жанре стратегий. И, ты же знаешь, что в эпоху Троецарствия советники играли очень важную роль. Если сделать RTS, то их роль сойдет на нет. Это не то, что я хочу». Фан Юнь покачал головой, объясняя. На самом деле, не только Лу Цзимэн хотел, чтобы Фан Юнь переделал "Роман трех Царств" в RTS-игру. Многие игроки в интернете говорили об этом, они хотели, чтобы Фан Юнь извлек из "Романа трех Царств" систему строительства и боевую систему, добавленную в режим гегемонии, добавил свои творческие идеи, и создал несколько масштабируемых карт, основанных на исторических событиях или современных картах – получилась бы отличная RTS-игра. Фан Юнь не воспринимал это всерьез. В его голове крутилось: «Я целый месяц трудился без отдыха, пора бы и отдохнуть. К тому же, сейчас октябрь, уже почти конец года, пора подумать о новогодних покупках...» «Эй, Лу Цзимэн, смотри Weibo! Sky Interactive Entertainment анонсировали свою главную игру года. Это RTS-игра под названием "Поле боя"! Похоже, это RTS-игра, основанная на западной средневековой модели войны!» «Ах! Дай-ка гляну!» Лу Цзимэн, бормоча, открыл Weibo на своем телефоне. Действительно, на официальном Weibo Sky Interactive Entertainment была опубликована превью "Поля боя" и несколько скриншотов: персонажи – чисто западного типа, в средневековой одежде. Картинки – неплохие, но других деталей пока не было. Пост на Weibo гласил: «Старший дизайнер Конг Линь тщательно проработал ежегодную флагманскую RTS-игру Sky Interactive Entertainment: "Поле боя"! Игра скоро выйдет онлайн, следите за новостями!» «Черт возьми, как это он разработал?» Лу Цзимэн взбесился, увидев имя разработчика. Фан Юнь слышал о Конг Лине раньше. Он знал, что тот – старший дизайнер одной из трех крупнейших компаний. Фан Юнь знал о нем только

поверхностно: Конг Линь, старший разработчик игр из Sky Interactive Entertainment, специализируется на RTS-играх. Его первая RTS-игра "Clash of Clans" имела большой успех, и теперь он считается одним из лучших разработчиков RTS в Китае. «Конг Линь? Что не так?» Фан Юнь был немного удивлен. Он забрал телефон у Лу Цзимэна и посмотрел на иллюстрации игры. Ему понравились они. «Этот парень взлетел благодаря Sky Interactive Entertainment. Хотя его дебютная работа была действительно хороша, после этого его забрала Sky Interactive Entertainment. Все последующие игры, которые он выпускал, были практически не лучше первой. Играть в одну из его игр – все равно, что играть во все остальные. Я правда не понимаю, есть ли у него какая-то связь с боссом Sky Interactive Entertainment, но ему все равно дали такой флагманский проект». Лу Цзимэн объяснил. «Но эта картинка довольно неплохая. Должно быть, речь идет о войне между средневековыми странами. Только вот, я не знаю, какую историю он придумал? Крестовые походы?» Фан Юнь был немного любопытен. «История? Что это такое? RTS-играм не нужны сюжеты. Например, в "Поле боя" достаточно просто указать местоположение каждой страны и их сильные стороны?» Лу Цзимэн был в замешательстве. «Сюжет не нужен? Ты серьезно?» «? Не нужно! Современные RTS-игры не имеют сюжета. В некоторых играх просто кратко описывается состав страны, добрая она или злая, и какие технологии доступны. В конце концов, в RTS главное — противостояние между игроками. Кому нужна история?» Лу Цзимэн, проговаривая это, подумал про себя: «Похоже, босс Фан не всемогущ, есть области в играх, которые ему не по силам!» «А? Нам разве не нужно подробно объяснить, почему началась война? Почему конфликтуют две страны? Почему враждуют разные расы? Какие события произошли в этот период? Есть ли герои? Есть ли истории об оружии этого периода? Почему появилось это оружие? Есть ли у этого оружия свои герои? Разве это не важно?» Фан Юнь задал столько вопросов, что у самого дыхание перехватило. «А тебе нужны эти вещи?» Лу Цзимэн был растерян. «А тебе не нужны эти вещи?» Фан Юнь тоже был в недоумении.