

Мир стратегий в реальном времени. Фан Юнь пока не знал их в деталях, лишь слышал, что западные RTS-игры популярнее отечественных. Причина проста: за рубежом в них больше магии и научной фантастики. Отечественные же либо подражают западной фантастике, либо делают свое, опираясь на боевые искусства или историю. В сфере фантастики, как может подражание сравниться с колыбелью жанра? К тому же, крупные западные компании, когда-то создававшие RTS, теперь сосредоточились на VR-играх, что привело к общему спаду жанра. После нескольких дней игры в отечественные проекты, игроки отказывались от них, а новых западных работ не появлялось, вынуждая фанатов RTS играть в игры многолетней давности. Таким образом, отечественный RTS – проект слабый, в Китае на самом деле нет сильных разработок... Это видно по тому, что самый высокий уровень, на котором оценивается комитет разработчиков, – старший геймдизайнер. Следовательно, эти отечественные "мастера" RTS – просто самые высокие среди низкорослых, и их вынуждают... По сравнению с настоящими мастерами за рубежом, их имя даже не стоит упоминать. Вот почему Фан Юнь мало знал о дизайнере Конг Лине. В конце концов, тот был слишком слаб. — Так во что ты сейчас играешь? — спросил Фан Юнь. — Сейчас? Большинство из нас, фанатов RTS, играют в "War Alert", созданный американской компанией "Hurricane". Хотя в Китае каждый год выходит по одной-две RTS-игры, обычно мы играем в них не больше месяца, а потом возвращаемся к "War Alert". Отечественные разработки всегда кажутся странными, — ответил Лу Цзыминь. — "War Alert", знаю, эта игра славится своей динамикой, она проверяет навыки управления, но вроде старовата, да? Если я правильно помню, она вышла шесть лет назад, — Фан Юнь вспомнил. — Да, уже шесть лет, и играть в нее больше не хочется. Проблема в том, что ничего более интересного не появилось, так что приходится возвращаться к этой игре, — с досадой сказал Лу Цзыминь. Фан Юнь и Лу Цзыминь целый день болтали об RTS-играх. Фан Юнь в основном говорил об "индустриальных" вопросах, а Лу Цзыминь делился впечатлениями игроков. "Троецарствие" Фан Юня было онлайн уже три дня. Еще со второго дня, когда они с Лу Цзыминым общались, его "Троецарствие" уже добралось до топа продаж РС-игр, заняв первое место в категории "новинки"! Сегодня "Троецарствие" продано тиражом 1,9 млн копий! Оно успешно вошло в список самых продаваемых РС-игр года! Конечно, его рейтинг пока не очень высок, только 60-е место. И, судя по текущей ситуации, похоже, это еще один шедевр, способный ворваться в тройку лидеров! Однако, беды, похоже, всегда находят Фан Юня. Фан Юнь хотел отдохнуть несколько дней, посидеть в игровом магазине, попить чай, пообщаться с игроками, пришедшими поиграть, и посвевать дурака с девушками-студентками, заглянувшими в магазин (ведь магазин находился рядом с университетом)... В этот день Фан Юнь сидел за стойкой, держа в руке банку "счастливого напитка" для полных отаку, и пил его соломкой, делая вид, что глубоко задумался, чтобы никто не мешал ему наслаждаться напитком. Сидевшая рядом Цю Сяои внезапно хлопнула его по плечу: — Босс, проверь Weibo. Конг Лин, тот, о ком ты с Лу Цзымином пару дней назад говорили, написал пост, адресованный тебе! — "???" — Фан Юнь удивился. Он взял у Цю Сяои телефон и внимательно прочитал. Содержание поста Weibo было следующим: "Стратегия в реальном времени "Поле битвы" скоро выйдет. Просим игроков поддержать этот флагманский проект Sky Interactive Entertainment! Ранее многие игроки в Интернете призывали некоторых разработчиков адаптировать игру и превратить ее в RTS. Я считаю, что с официальным запуском "Поля битвы" эти голоса должны стихнуть! Более того, RTS-игры действительно не так просты в разработке. Хотя не нужно придумывать сюжет, баланс значений – главная проблема RTS. Можно сказать, что значения в RTS-играх — самые сложные во всех типах игр! Таких разработчиков, которые действительно могут сделать это хорошо, очень мало, не говоря уже о новичках. Я не умею рекламироваться, в отличие от некоторых, которые устраивают шумиху, когда получают голоса. Просто надеюсь, что всем понравится моя "Поле битвы", когда она выйдет". Этот пост Weibo просто изобилует насмешками! Он просто не договорил: "Фан Юнь, ты новичок, ты недостаточно квалифицирован, у тебя недостаточно опыта, ты не можешь сделать RTS, основанную на балансе значений!" Однако некоторые слова Конг Лина были верны. В RTS-

играх, где игроки сражаются друг с другом, действительно сложно сбалансировать значения каждой фракции и каждого вида войск. Ошибка может привести к тому, что какая-то раса или страна станет слишком сильной, и тогда все игроки будут выбирать эту расу или страну, что значительно сократит продолжительность жизни игры и в конечном итоге вызовет множество негативных отзывов. Это также причина того, что в прошлой жизни Фан Юнь после запуска некоторых RTS-игр компании-разработчики часто делали обновления версий. — Черт, он что, больной? Просто рекламирует свою игру, зачем меня втягивать? — Фан Юнь был расстроен. — Может, это Sky Interactive Entertainment? Они ведь раньше "целились" в тебя, босс? На этот раз они решили воспользоваться запуском своей флагманской игры, чтобы "напасть" на тебя, мстя за предыдущие неудачи? — предположила Цю Сяои. Фан Юнь хорошенько обдумал и понял, что это действительно возможно. Говорили, что Ван Линь, босс Sky Interactive Entertainment, был не из тех, кто прощает обиды. Его предыдущие действия против Фан Юня не увенчались успехом. Быть может, это новая попытка? Однако на этот раз Фан Юнь ошибся. Ван Линь не принимал таких решений. Все это было инициативой самого Конг Лина. Причиной, по которой Конг Лина так сильно рекомендовала Sky Interactive Entertainment, была не та, что предположил Лу Цзыминь. Он не был родственником босса Ван Линя, но умел очень хорошо льстить. Кроме того, по своим способностям он действительно был хорош для Китая, поэтому Sky Interactive Entertainment продолжала вкладывать в него ресурсы. Многие разработчики из Sky Interactive Entertainment знали о делах Фан Юня, но Конг Лин не мог найти подходящего момента. Теперь, когда его новая игра вот-вот должна выйти, он воспользовался случаем, чтобы польстить боссу, но не ожидал, что в этот раз, кажется, "дал маху"... Вскоре комментарии под постом Конг Лина на Weibo заполнились: — Значения между подразделениями в "Троецарствии" Фан Юня очень хорошо сбалансированы, каждое подразделение играет свою роль. Почему ты утверждаешь, что он не может создать отличную RTS-игру? — Разве Фан Юнь не отказался от предложения присоединиться к Sky Interactive Entertainment? Зачем ты его "трогаешь"? Разве ты не даешь новичкам шанса выжить? — А если Фан Юнь уже не новичок? Если Фан Юнь еще новичок, как насчет этих "стариков"? Сколько из "стариков" достигло такого уровня, как Фан Юнь? — Другой проект получил 97 баллов на конкурсе, а может ли твоя "Поле битвы" на такое же? — Фан Юнь, тебя оскорбляют, давай, отвечай! @ — Конг Лин, разве это не тот разработчик, который каждый год меняет название, но фактически выпускает одно и то же? Просто меняет модель, но смысл тот же, и продолжает выпускать ее в сеть? Как ты смеешь насмехаться над другими? Не знаю, как тебе дали звание старшего разработчика. Помоему, тебе подходит уровень "средний"! ...