

Следующие дни Фан Юнь проводил, следя за ростом очков системы, не забывая о постоянной связи с Чжао Хуем. Параллельно он продолжал работу над "воспоминаниями". За несколько прошедших дней жизнь Фан Юня стала невероятно насыщенной, он словно вновь обрёл вкус "создания игр". Растягиваясь и глядя на плотно забитый текст в документе, Фан Юнь наконец выдохнул с облегчением. Три дня подряд он использовал зелья памяти, чтобы максимально восстановить сюжет, по пять флаконов в день, а всё остальное время напрягал мозги. Фан Юнь, привыкший к восьмичасовому рабочему дню, вновь почувствовал себя "белым воротничком". "Система, преобразуй мои сюжетные линии в фрагменты." "Расчёт... Расчёт завершён, всего 31 фрагмент сюжета "StarCraft", пожалуйста, проверьте." "Получается, за три дня без зелий я добыл лишь один фрагмент? Думал, два вытащу, этого бы хватило для обмена!" Фан Юнь взглянул на количество фрагментов: 39... "Система, эти фрагменты плюс мои очки можно обменять на полный сюжет!" Фан Юнь принял решение. "Списано 39 фрагментов сюжета "StarCraft" и 65 000 очков для получения полного игрового сюжета "StarCraft"!" "Наконец, обмен состоялся! Следующий шаг - обмен на команду разработчиков RTS-игр. Говоря об очках, Фан Юнь в какой-то степени был благодарен Sky Interactive Entertainment. Именно благодаря этой компании он смог поддерживать популярность. Продажи двух мобильных игр, вероятно, уже бы снизились после месяца, но благодаря шумихе, поднятому Sky Interactive Entertainment, они наоборот, выросли. Это огромная помощь для накопления очков! При поддержке "Sky Interactive Entertainment" Фан Юнь успешно накопил 570 000 очков за три дня! С учетом имеющихся очков, их количество достигло 2,9 миллионов! Осталось всего 300 000 очков до 3,2 миллионов, необходимых для обмена. При текущей динамике в течение двух дней команда разработчиков, необходимая Фан Юню, будет готова. Более того, двое ранее полученных "иллюстраторов" и "режиссёров" уже начали выполнять свои задачи: иллюстратор обладает удивительным пониманием сценария, так что обложка, которую он нарисовал по сценарию Фан Юня, практически полностью совпадает с его видением! Оценивая это, Фан Юнь подумал: "Система - действительно система, полностью соответствует моим требованиям!" Режиссёр же отвечает за монтаж, режиссуру сюжетной анимации и CG. Как и иллюстратор, ему достаточно следовать "полному сюжету", предоставленному системой, чтобы результат получился практически идентичным оригиналу. Это значительно упрощает работу Фан Юня. Ему больше не нужно самостоятельно восстанавливать внешний вид каждой расы, создавать оригинальные изображения таких известных героев, как Керриган, Рэйнор или Зератул - теперь это сделает за него система. Всё, что ему нужно, - просто ждать. После того, как команда разработчиков будет сформирована послезавтра, он сможет отдохнуть! Освободившийся Фан Юнь наконец... спустился вниз!" "Босс, вы закончили работу?" Кю Сяои, увидев Фан Юня, который несколько дней просидел на втором этаже и теперь самостоятельно спустился вниз, особенно с напитком в руке, сразу же задала вопрос. "Настройки сюжета завершены, следующий этап - ждать, пока команда всё сделает. Пока у меня нет никаких дел." Фан Юнь кивнул и, держа чашку, уселся за стойку. "Можете рассказать? Какая в целом сюжетная линия?" Кю Сяои любопытствовала. "По сути, это история о том, как человечество и протоссы сражаются против зергов." "Исчезли?" "Исчезли." "А детали?" "Деталей очень много. Когда игра будет готова, вы всё поймёте, если внимательно пройдёте сюжетный режим!" "....." Вспомнив об этом, Фан Юнь задумался: он же ещё на Weibo писал, что постепенно будет раскрывать вселенную игры. Прошло уже несколько дней - игроки, наверное, уже заждались?! Он достал телефон, открыл Weibo и начал писать: "Объявление о вселенной StarCraft: Сегодня мы представляем вам одну из главных рас в обширной вселенной StarCraft: протоссы. Это раса, созданная людьми, существа, состоящие из чистой энергии и духа... По сути Фан Юнь просто повторил то, что говорил Лу Цзымину и другим, но на этот раз он добавил изображение: протосс Зератул! Затем он опубликовал пост. В интернете посыпались догадки про "человечество против насекомых"; "все игроки, которые предполагали вторжение зергов, получили пощечину!"; а ведь немало было тех, кто предвидел войну между людьми и зергами! "Чёрт, как же сильно болит лицо!" "Раздуло щеки от пощечин

Фан Юня. Разве разработчики не должны создавать игры по воле игроков? Фан Юнь, чего ты меня так каждый день бьёшь по лицу?!" "На предыдущих анонсах была изображена Терра, а на заднем плане - война. Мы все думали, что это война людей и зергов. А первого, кого они нам представили, - протоссы?" "Мама, смотри, какая огромная пощечина!"Конг Линь, увидев пост Фан Юня на Weibo, тоже немного растерялся. Он ведь поклялся своему боссу, что сюжет банален, но теперь оказалось, что не всё так просто. "Давай, проверь ещё раз нашу игру! Ладно, я сам проверю. Конг Линь обратился к своему помощнику. "Разве я не только что её проверил? С игрой всё в порядке." "Я ещё раз внимательно всё изучу, и на этот раз сам всё исправлю. Я тоже добавлю посты на Weibo, опубликую несколько детальных изображений из игры, а потом через несколько дней - скриншоты!" "Ясно."Два дня спустя Фан Юнь накопил достаточно очков! После инструкций Кю Сяои Фан Юнь отправился в студию, которую снимал раньше, и проверил систему. После обмена на [Команду разработки масштабных стратегических игр в реальном времени] перед Фан Юнем появились толпы людей. "123... Черт, как же их много, больше 70 человек?" Фан Юнь начал считать и ужаснулся, увидев количество членов команды. Он рассчитывал на команду максимум из 30-40 человек, но их оказалось вдвое больше! "Так даже лучше, чем больше людей, тем быстрее будет результат!" "Сюжет и настройки - всё хранится в компьютере. Цифровые значения тоже раньше обрабатывала другая команда, но они не специализировались на RTS, так что вам нужно всё проверить. Начинайте писать код. Включая создание CG, как долго вам потребуется, чтобы закончить игру?" Фан Юнь раздал задания и задал ещё один вопрос. P.S.: Пять обновлений завершены! Завтра мне нужно ехать в другой город на свадьбу к однокласснику, так что вероятно, выйдет всего три обновления, а время публикации может быть нестабильным, прошу прощения.

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138502>