

Фэн Сяо легко согласился: "Не беспокойтесь об этом! Мы проверим все клубы, желающие участвовать, и пришлем вам их информацию, когда придет время". Фэн Сяо понимал, что имел в виду Фан Юнь. "StarCraft" был многообещающим проектом. Если в процессе профессионализации появятся одна или две "крысы", это будет как кусок крысиного помета в кастрюле с кашей. Даже если бы Фан Юнь не сказал ни слова, их профессиональная лига не допустила бы такого. "Хорошо, давайте подпишем контракт". Фан Юнь просмотрел договор, не найдя ничего лишнего. Фэн Сяо тут же протянул контракт. Фан Юнь внимательно его изучил, убедившись, что все условия соответствуют предыдущим договоренностям. В документе не было ничего неразумного, и он поставил подпись и печать, быстро завершив процедуру. "Мистер Фан, у нас приятное сотрудничество. Если у вас возникнут вопросы, просто позвоните мне, и мы свяжемся!" Фэн Сяо убрал договор, протянул руку Фан Юню, пожал ему руку, а затем передал визитку со словами: "Хорошо". Весь процесс занял не более десяти минут, и обе стороны действовали очень оперативно. Фан Юнь проводил их до двери, затем вернулся за стойку регистрации, чтобы обдумать предстоящее событие. В этом мире отсутствовали такие ежегодные супер-соревнования, как WCG в прошлой жизни. Большинство мировых турниров проводились компаниями-разработчиками игр, приглашая десятки известных игроков. Кроме того существовали профессиональные лиги, организованные в рамках отдельных стран или нескольких стран. Фан Юнь хотел внести свою лепту! Он мечтал создать самое влиятельное киберспортивное событие в мире, подобное WCG! Но не стоит пытаться съесть слона за один присест. Единственная игра, которая сейчас могла претендовать на проведение такого мероприятия, была "StarCraft", но он еще не был выпущен за границу, хотя многие зарубежные игроки слышали о популярности "StarCraft" в Китае и смотрели различные видео. Но иностранные игроки были бессильны, пока игра не вышла. Тем не менее, многие профессионалы тайком заходили на китайские серверы, чтобы заранее тренироваться в "StarCraft". В настоящее время команда Фан Юня также ускорила перевод "StarCraft". Английская и китайская версии уже существовали давно, но Фан Юнь, желая произвести хорошее впечатление на международную аудиторию, планировал одновременный выпуск нескольких языковых версий. Объем работы был немалым! Но, рассчитав время, Фан Юнь понял, что скоро наступит момент для выхода игры за границу. Славу "StarCraft" уже почувствовали по всему миру. Многочисленные игровые компании обращались к Фан Юню с просьбами о предоставлении прав на распространение игры в своих регионах. Как и раньше, Фан Юнь категорически отказывался, ссылаясь на "отсутствие полной готовности". Игровая ассоциация соседнего города Х несколько раз обращалась к Фан Юню с предложением о введении "StarCraft" и оперативном запуске соответствующих профессиональных соревнований, но Фан Юнь отклонял все предложения, отвечая, что "работа по переводу продолжается". Фан Юнь, которому ничто не мешало, вновь погрузился в безделье. Сейчас у него не было желания играть в "StarCraft", так как уровень игроков был слишком низким для него. Каждый день Фан Юнь пил чай, наблюдая, как пятерка и Лу Зимин играют в игры. Стоит упомянуть, что Лю Синь и Лу Зимин воспринимали дом Фан Юня как свой. Они приходили рано утром и играли до тех пор, пока Фан Юнь не закрывал дверь. Теперь Лю Синь вел свои трансляции на платформе Фан Юня. Прошла всего пара дней, и пока Фан Юнь был в компании пятерки, к ним подошла Цю Сяои, держа в руках распечатанный документ. "Босс Фан, я закончила план, который вы мне поручили. Пожалуйста, ознакомьтесь". Фан Юнь взял у Цю Сяои материалы и внимательно их изучил. Раньше Фан Юнь поручил Цю Сяои разработать мобильную игру в японском стиле. Несколько дней Цю Сяои сидела за стойкой регистрации, размышляя над темой, заданной Фан Юнем, и, помимо основной работы, смогла закончить план. Фан Юнь быстро прочитал работу Цю Сяои. В целом, это была мобильная игра с сюжетной линией, стиль сюжета был приближен к стилю аниме. Даже под влиянием Фан Юня, она включила в проект множество вариантов развития сюжета. В целом, это была расслабляющая повседневная мобильная игра с оттенком романтики. Под взглядами пятерки Фан Юнь высказал свое мнение: "Общая концепция дизайна очень плавная. Сюжет

соответствует необходимым требованиям, а общий стиль является непринужденным, подходящим для развлечений молодых людей..."Цю Сяои слушала, ее глаза сияли все ярче. Она не ожидала такой оценки от Фан Юня!"В целом, хорошо... но..."Фан Юнь сделал паузу."Но что? Есть ли в нем какие-то недостатки?"С тревогой спросила Чжан Синь."В целом, хорошо, но требуется серьезная переработка! Или вы можете просто переписать его заново". "А?"

!"Почему?"Пятеро людей, включая Цю Сяои, удивленно смотрели на него."В целом, все отлично, но ведь на рынке уже столько подобных игр в японском стиле? Что я чаще всего говорю? Инновации! В твоем плане я вижу только простое расширение существующих игр, но не вижу никакой инновации".Фан Юнь объяснил причины.Цю Сяои задумалась и поняла, что это действительно так. Какая из игр Фан Юня не была новаторской? А вот в ее плане произошло простое расширение существующих игр, и ни о какой инновации речи не шло."Вы понимаете игроков?"Пока Цю Сяои размышляла, Фан Юнь задал еще один, кажущийся бессмысленным вопрос."Понимать... игроков?"Не только Цю Сяои, но и все пятеро людей, слушавших их, были в замешательстве."Что знают игроки? Хотите провести исследование, чтобы узнать, какие игры им нравятся?"спросил Линь Хань."Нет, приведу пример. Сейчас столько молодых людей любят аниме R. Почему?Вопрос Фан Юня заставил всех задуматься. Через некоторое время все дали свои ответы:Чжан Синь: "Сюжет более привлекателен?"Шао Ции: "Качество производства гораздо выше, чем у отечественных аниме".Лу Ман: "Настройка более оригинальна?"Линь Хань: "Характер персонажей"...Каждый высказывал свое мнение. Выслушав их, Фан Юнь покачал головой и сказал:"Вы правы, но и неправы". "По-моему, если говорить о настройке, то настройки во многих отечественных романах не уступают японским, персонажи также яркие, а сюжетные сцены еще более грандиозны, чем в японских комиксах. Но почему анимационные адаптации этих романов вызывают такую холодную реакцию?"Я думаю, преимущество японских комиксов в дизайне персонажей!"..._Feilu напоминает: Три вещи, которые нужно сделать, когда вы читаете — собирать, рекомендовать