

Слава Фан Юня гремела по всему миру. Геймеры со всех континентов узнали имя этого китайского разработчика, создавшего гениальную научно-фантастическую стратегию в реальном времени! Соотечественники же, в основном, завидовали Фан Юню. А злость... ну, разве вы забыли, что стало с «Sky Interactive Entertainment»? Год подходил к концу, и вот-вот должен был стартовать ежегодный отбор номинантов на премию в сфере игровой индустрии. В разных странах в конце ноября проводили свои конкурсы: киберспортсмены голосовали за любимые игры, а комитеты отбирали наиболее достойные. В Китае победители становились известны в конце года. За границей подобные мероприятия проходили в значительно большем масштабе. Самым известным был отбор, организованный сразу несколькими крупными игровыми медиа и Международным комитетом разработчиков. Там номинанты объявлялись в середине декабря, а церемония награждения проходила в январе. Фан Юнь заявил, что китайскими отборами не интересуется. Международные его, пожалуй, заинтересуют, а вот местные... слишком уж бледны по сравнению с мировыми. Между тем, прошло две недели с момента выхода международной версии «StarCraft». За это время игра разошлась тиражом в 900 000 копий! И это учитывая, что к китайским играм за рубежом относились с нескрываемым презрением. Такой результат за две недели – это был настоящий триумф, особенно для дебюта Фан Юня на международной арене! За эти две недели Цю Сяойи переработала план, представив его Фан Юню. На этот раз ее работа превзошла все ожидания. Фан Юнь предложил ей помощь своей команды, но девушка покачала головой. «Я бы не смогла сделать игру такой, какой она есть сейчас, без вашей помощи, босс. Но мне хочется самостоятельно разработать свою первую игру. Когда будет готов следующий план, если он вам понравится, я сразу же приступлю к работе». Фан Юнь был удивлен. Он не ожидал от Цю Сяойи такой целеустремленности, а потому с готовностью согласился с ее решением. Вернувшись к своим делам, Фан Юнь решил потратить десять накопленных халявных прокруток. И, как и ожидалось, он собрал все фрагменты сюжета «FateStayNight», обменивая их, Фан Юнь получил доступ сразу к трем сюжетным линиям! «Черт, не ожидал, что система окажется такой щедрой! Я думал, что смогу получить только одну сюжетную линию за двадцать фрагментов!» Помимо этого, он получил несколько фрагментов игровых сюжетов и зелий. В том числе было пополнено количество зелий памяти, которые он использовал для восстановления сюжета «StarCraft». Хватит, чтобы создать короткую сюжетную игру, если понадобится. В это время интернет кипел обсуждениями: — Голосование за номинации на премию уже началось! Вы уже проголосовали? — Помимо «Троецарствия» и «StarCraft» в этом году вышли флагманские игры от «Императора пингвина» и «YiWang». — Думаю, Фан Юнь уже практически гарантированно получит награду, правда? — Вы считаете, Фан Юнь сможет выиграть «Лучшую игру» в этом году? Это самая престижная награда, победитель получает повышение профессионального уровня. Напоминаю, совсем недавно Фан Юнь получил звание «профессионал среднего уровня». Если он выиграет... — Самый быстрый рост до «главного дизайнера» в истории? Думаю, это вполне вероятно. Хотя «Троецарствие», возможно, сравнится с играми «Императора пингвина» и «YiWang», международный успех «StarCraft» виден невооруженным глазом. Ни одна отечественная игра не добивалась такого признания за границей. Благодаря этому, «StarCraft» должен опередить все остальные игры! — Да, но не факт, что судьи учтут этот фактор. Фан Юнь, конечно, обо всем этом не знал. Он бездельничал уже почти месяц, но все равно получил приглашение от Комитета разработчиков. Уважаемый господин Фан Юнь! Игры, разработанные вами в этом году: «Троецарствие» и «StarCraft», номинированы на участие в ежегодном конкурсе разработчиков. Искренне просим вас приехать 15 декабря в шанхайский центр XX, чтобы принять участие в конкурсе. Конкурс, проводимый Комитетом разработчиков, — это как ежегодная встреча всех разработчиков. Номинанты, естественно, приглашаются на мероприятие. Другие разработчики, которые не прошли в число номинантов, также могут подать заявку и принять участие в конкурсе, ведь не все сводится к объявлению победителей. В рамках конкурса также пройдут мастер-классы известных дизайнеров, где они поделятся своим опытом создания игр, а также будут организованы

салюны для обсуждения актуальных тем, например, будущего направления развития игровой индустрии. Поэтому каждый год многие начинающие разработчики стремятся принять участие, а те, кто получают приглашения от Комитета, гордятся этой честью. Пожалуй, Фан Юнь – единственный, кто относится к этому так холодно. Обе игры Фан Юня, выпущенные для ПК, успешно вышли в номинацию. В интернете даже появились прогнозы «посевных игроков», которые могли бы претендовать на звание «Игры года». «StarCraft» занял первое сеяное место, а за «Троецарствием» числится четвертое. Вскоре наступил 15 декабря. Рано утром Фан Юнь выходил из дома. Делать было нечего.....ехать на метро! У Фан Юня не было машины, да и водить он был совсем не любитель. Он уже несколько месяцев не выезжал за пределы района. За это время он бывал на улице всего пару раз, большую часть времени он проводил в своем маленьком магазине, словно зажаренная рыба на солнце. По словам самого Фан Юня, так он накапливал вдохновение. Фан Юнь заранее предупредил Цю Сяой о своих планах, поэтому отправлялся в одиночестве без всяких забот. В метро было людно. Уже входя в вагон, Фан Юнь пожалел, что не купил себе машину....— Э, а это не Фан Юнь? Фан Юнь!— Хм? Фан Юнь? Он же должен участвовать в конкурсе Комитета разработчиков, иначе зачем ему ехать по первой линии?— Он, конечно, едет туда! Вы же знаете, что Фан Юнь практически не выходит из дома?— А почему не купит себе машину? Игра приносит столько денег...— Наверное, в этом и есть разница между нами, простыми смертными, и Фан Юнем!— Фан Юнь, пожалуйста, поставьте мне автограф!_To read the ununderlined version of the novel, please download Feilu Xiao

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138891>