

Фан Юнь закончил свою речь, зал взорвался. "Какого черта? Я еще месячную зарплату не получил, а мне говорят о деньгах? Да это ж бред какой-то!" "Ну да, "СтарКрафт" - это такая мелочь, просто хороший спектакль..." "А как же мы? Мы даже средненький проект не можем выпустить?" "Да уж, сравнивать себя с другими - занятие не для слабонервных..." Прямая трансляция церемонии награждения бушевала в сети. Фан Юнь, получив две награды, произнес стандартные речи, но финальная речь, после присуждения ему главной награды... Игроки дружно решили, что перед ними самый настоящий наглец. "Что это было? Что только что сказал Фан Юнь? Он что, хвастается?" "Черт, он говорит, что не видел денег? Он не в курсе, сколько он заработал за последние несколько месяцев на этих играх?" "Фан Юнь уже всех достал. Раньше он над игроками издевался в Вейбо, теперь вот дизайнеров на церемонии награждения троллит." "Сделайте крупный план дизайнеров! Мне срочно нужно увидеть их лица!" На лицах дизайнеров царили самые разные эмоции: кто-то смеялся сквозь слезы, кто-то презрительно фыркал, а кто-то смотрел на Фан Юня с восхищением... Но к концу церемонии фраза "Мне неинтересны деньги" стала самым горячим трендом Вейбо. "Я же говорю правду, почему мне никто не верит? Вы так долго здесь находитесь, ни разу денег не видели?" - заявил Фан Юнь на следующий день, разговаривая с пятеркой друзей, пришедших в его игровой зал. "Фан Сень, ты нормальный? Ты вообще посчитал, сколько ты заработал за последние месяцы?" - удивился Чжан Синь. Оказалось, что в глазах Фан Юня "ни разу не видел наличных" = "ни разу не видел денег". Видео с речью Фан Юня попало на зарубежные видеопорталы. В итоге, иностранные игроки тоже пришли к выводу, что он самый настоящий наглец. Тем временем, журнал "Игры Времени" опубликовал список игр, номинированных на "Лучшую игру года". Среди номинантов оказался "СтарКрафт"! "Сень! Твоя игра номинирована! Если ты получишь награду, ты станешь лучшим дизайнером, причем самым молодым!" Новостью о номинации "СтарКрафта" заговорила вся страна. В Китае отечественные игры номинацию получали раз в два-три года, и то лишь для галочки. Добивались маленькой, малоизвестной награды, раз в несколько лет выигрывая её. И хотя "маленькая блоха, хоть и блоха", Фан Юнь предпочел бы пройти мимо, чем удостаиваться подобных "почестей". Он не особо верил, что его игра способна победить, ведь в списке номинаций зарубежных игр не было категории для стратегий в реальном времени (RTS). Помимо номинаций "лучшая графика и анимация" и "лучший сюжет", была только одна - "лучшая игра". А в зарубежных странах РС-игры полностью проигрывали VR-играм, этот факт был особенно очевиден. Поэтому, когда все вокруг обсуждали шансы его игры на победу, Фан Юнь сохранял спокойствие. В зарубежном рейтинге победителей объявляли 15 декабря, а финальные результаты - 15 января следующего года. Само награждение было назначено на июнь, в середине года. Победителей просили присутствовать на церемонии, но и номинанты могли прийти, а вот тех, кто не попал в список, должны были подать заявку на участие. Процесс был аналогичен отечественному. Так что Фан Юнь сразу решил, что ехать в другую страну ему не придется. Даже если он получит награду, то отправится в Страну М только в июне следующего года. Продажи международной версии "СтарКрафта" стабильно держались на вершине рейтинга среди РС-игр, но до абсолютного лидерства было далеко. Во-первых, её затмевали VR-игры, а во-вторых, жанр RTS уже не пользовался такой популярностью за границей, как несколько лет назад. Иностранная экономика была развитее, поэтому больше пользователей покупали VR-игры и переключались на VR. У Фан Юня становилось все больше и больше дел. Сюжет "Fate/Stay Night" он уже передал соответствующим сотрудникам создательской группы. Фан Юнь был поражен их многогранностью! В его распоряжении были только группа "RTS-крупных" и "стратегии-маленьких", но члены команды умели производить материалы разных жанров. True, скорость работы у них была обычной, и некоторые моменты сюжета не всем были понятны, но все же. В группе "RTS" было несколько людей, способных создавать анимационные фильмы. У Фан Юня был режиссер и иллюстратор. Даже если создатели анимации не понимали задумку Фан Юня, иллюстратор вполне справлялся! После того, как Фан Юнь нарисовал классического Себеру в оригинальном стиле, его иллюстратор смог почти идеально воссоздать других персонажей. В

умелых руках режиссера сюжет просто ожил! Он также выложил немалую сумму денег, чтобы пригласить известного японского озвучивателя для озвучивания персонажей в его играх и анимациях. Параллельно он работал над проектом "Fate/Grand Order" (FGO). Оригинальные рисунки предоставили иллюстраторы. Сюжет FGO он выкупил за очки в системе. Это была мобильная игра, поэтому выкуп сюжета не требовал значительных затрат. За последнее время Фан Юнь накопил достаточно очков, чтобы оплатить любую крупную команду по созданию игр или купить весь сюжет большой игры! Но из-за нехватки профессионалов скорость создания анимации и игр была очень медленной. К тому же, Фан Юнь не спешил. Он планировал выпустить эту игру только к Новому году. Дата запуска игры была назначена на первый день китайского Нового года! Ахем, почему именно на первый день Нового года...? Потому что в первый день Нового года игроки получают денежные подарки и красные конверты! Именно в эти дни "лэк" растет быстрее всего! А FGO... Цена одной "заказы" - 518! Фан Юнь не хотел менять цену. Ведь цифра 518 уже стала "классикой" .

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138958>