

Имперская столица, киберспортивный клуб.

- Добро пожаловать, господин Чэнь.

Человек с пухлой фигурой протянул руку Чэнь Мо.

Бай Шуньхуа собственной персоной, менеджер киберспортивного клуба «MG», приветствовал Чэнь Мо как своего самого лучшего друга.

Чэнь Мо и Бай Шуньхуа пожали друг другу руки.

- А у вас тут неплохо, - сказал Чэнь Мо.

- Господин Чэнь очень добр. Не говоря уже о том, что вы друг господина Чжао, даже если бы вы не были с ним знакомы, вы все равно являетесь ВИП-клиентом нашего клуба. Ведь игра «League of Legends» так хорошо развилась. В будущем наш клуб сформирует команду по игре «League of Legends», так что мы должны поддерживать с вами хорошие отношения.

- Входите, пожалуйста, - сказал Бай Шуньхуа, ведя Чэнь Мо в здание клуба.

До этого момента Чэнь Мо имел лишь примерное представление о профессиональных клубах этого мира.

Но после того, как он поговорил с Чжао Цзыхао, он познакомил его с менеджером компании «MG Esports Club». Чэнь Мо хотел изучить текущее состояние клубов в рамках подготовки к будущему турниру по игре «League of Legends».

К счастью, основа киберспортивного клуба «MG» находилась в столице империи.

Прежде чем он приехал к ним, Чэнь Мо поискал информацию и получил некоторое представление о текущем состоянии киберспортивной сферы этого мира.

Ее можно было описать одним предложением - «Живут хорошо, но мало тех, кто живет богатой жизнью».

В основном такая ситуация сложилась из-за недостатка хороших зрелищных игр.

В настоящее время в Китае функционировало более десяти крупных киберспортивных клубов, которые были сосредоточены либо в столице империи, либо в Шанхае. Но большинство клубов находилось в Шанхае.

В других городах, конечно же, тоже существовали свои киберспортивные клубы, но они были либо малоизвестны, либо не показали каких-то хороших результатов.

Клуб «MG» же входил в топ три отечественных киберспортивных клубов, а также являлся крупнейшим клубом имперской столицы.

Расшифровка данной аббревиатуры было таково: «MG - MysteriousGaming», и босс, который основал данный клуб, был богачом второго поколения. Ну, по другому быть не могло. Первое поколение обычно занимались более традиционными видами бизнеса.

Если говорить о финансовой стороне этого киберспортивного клуба, то его экономический статус был в порядке и иногда он даже приносил своему владельцу немного денег.

Самая большая проблема заключалась в том, что турниры были недостаточно формальны.

Но в конце концов это все еще были игры, так что чего-то удивительного в этом не было.

В этом мире турниры устраивали всего по нескольким жанрам: по шутерам, ММОРПГ-играм и стратегиям. На других жанрах было довольно трудно держать аудиторию на крючке.

В этом мире шутеры были довольно популярными, но более-менее достойные шутеры были доступны только для виртуальных игровых модулей, из-за чего конкуренция была довольно слабой. Но даже с таким условием в основном доход приносили именно шутерные турниры.

Стратегии тоже были довольно хороши. В настоящее время практически все киберспортивные клубы подписали контракты с хорошими игроками из игры «Warcraft: The Frozen Throne», но так как аудитории у стратегий была не очень большая, говорить что-либо о долгосрочной перспективе не приходилось.

Что касается ММОРПГ-игр, то на эту часть рынка Чэнь Мо сейчас смотрел голодными глазами. Само собой разумеется, что ММОРПГ-игры не следует считать квалифицированным киберспортивным направлением, потому что такие игры требовали больших денежных и временных затрат для создания и прокачки персонажа.

Подобные игры были не совсем честными по отношению к обычным игрокам, из-за чего в прошлом мире Чэнь Мо не проводилось ни одного более-менее крупного игрового турнира с игрой такого типа в главных ролях.

Но в этом мире у каждого более-менее крупного киберспортивного клуба в подчинении находилась как минимум одна студия, или же по простому сборище РМТ-шеров[1].

Богачи из второго поколения обычно сразу же думали о создании личной студии, когда только начинали играть в ММОРПГ-игру.

Вот только подобные студии зачастую наносили немалый вред игре, но так как полностью ликвидировать студию было нереально, две стороны пришли к взаимовыгодному соглашению.

В этом мире все крупные игровые компании сформировали взаимовыгодные отношения с более-менее крупными игровыми студиями, из-за которых вторые имели ряд ограничений. Но главное — они не имели права использовать любые скрипты или плагины, которые могли нанести вред игре, в случае нарушения же всю студию отправляли в перманентный бан, без исключений или поблажек.

Поэтому киберспортивные клубы в этом мире в основном держали игроков в шутерах, ММОРПГ-играх и стратегиях. Шутеры и стратегии сезонами приносили неплохие деньги, в то время как ММОРПГ-игры стабильно приносили не очень большую сумму, но все же приносили.

Здание этого клуба было довольно новым. Четыре этажа были выделены и давно разделены между собой, а отделка помещений вызывала ощущение легкости.

Бай Шуньхуа проводил для Чэнь Мо экскурсию по зданию.

- Это зона отдыха наших игроков.

- Тут находится кафетерий. Там поочередно работает три шеф повара с четырьмя звездами, так что еда в итоге выходит весьма недурной.

- Тут находится одиночная комната отдыха.

- Это вход в зону тренировок. Для входа нужна специальная карточка. Посторонних сюда не пускают, так как это негативно повлияет на ход тренировки наших игроков.

Бай Шуньхуа провел своей карточкой по сканеру, после чего стеклянная дверь с пискот открылась.

- Господин Чэнь, пожалуйста.

Бай Шуньхуа повел Чэнь Мо на тренировочную площадку.

Она была разделена на множество различных мини-кабинок, всего таких огороженных кабинок было семь, места было довольно много, и повсюду стояли разные растения.

Сейчас проходила тренировка, и время от времени игроки поглядывали на Бай Шуньхуа и Чэнь Мо, а затем поворачивали головы и продолжали играть.

Бай Шуньхуа сказал: - В настоящее время у нас сформировано шесть относительно больших команд, тут же тренируется шутерная составляющая нашего клуба, виртуальные игровые модули находятся чуть поодаль, но нам нет смысла сейчас идти туда.

[1] РМТ — продажа внутриигровых предметов за реальные деньги

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1332399>