

Бай Шуньхуа провел Чэнь Мо по разным местам и ознакомил его с каждой тренировочной зоной, и в итоге привел его к последней тренировочной комнате.

- Тут находится последняя тренировочная комната, в основном тут тренируются игроки игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Чэнь Мо заглянул внутрь.

Такая же по размерам тренировочная комната была закреплена за игрой «Warcraft: The Frozen Throne», но сейчас в ней находилось всего три игрока.

Из-за этого тренировочная комната казалась немного пустой.

Бай Шуньхуа сказал: - Поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» в основном основана на конкуренции одиночных игроков, нам нужно только подписывать хороших игроков и не нужно будет формировать команду из пяти человек.

Чэнь Мо понимающе кивнул.

Бай Шуньхуа снова повел Чэнь Мо за собой и они, наконец, вернулись в приемную.

- Вот и все. Есть ли у господина Чэня еще что-нибудь, что он хочет узнать? - спросил Бай Шуньхуа.

Чэнь Мо кивнул. - Я узнал почти все, что хотел.

Бай Шуньхуа взял чашку горячей воды из стоящего рядом автомата и протянул ее Чэнь Мо. - Господин Чэнь ранее сказал, что хочет поговорить о развитии киберспорта. О чем именно вы хотели поговорить?

Чэнь Мо на мгновение задумался.

- Менеджер Бай, есть ли у вашего клуба какие-либо планы по формированию дивизиона для игры «League of Legends»?

Бай Шуньхуа рассмеялся. - Конечно, господин Чэнь, игра «League of Legends» является очень честной конкурентной игрой, популярность которой уже перевалила за все необходимые отметки, как мы можем оставить без внимания такой огромный кусок пирога?

- Мы планируем посмотреть на несколько потенциальных хороших игроков, которые скоро должны будут показать себя у нас на базе. Что касается формального формирования команды,

то здесь может возникнуть небольшая задержка.

Чэнь Мо кивнул. - Понятно. Что касается киберспортивного режима игры «League of Legends», то у меня есть одна идея. Я надеюсь, что крупные клубы смогут вместе сформировать долгосрочную лигу, как и в традиционных видах спорта.

Бай Шуньхуа был шокирован. - Долгосрочная лига? Господин Чэнь, что вы имеете в виду?

Чэнь Мо сказал: - Управляющий Бай, представьте себе вот такую картину...

- Все киберспортивные клубы Китая сформируют свои команды и будут бороться между собой в каждом турнире. В каждом новом сезоне будут проходить весенние и летние турниры.

- По суммарным очкам весенних и летних турниров будут отобраны две команды для участия в мировом чемпионате.

- На большом стадионе, под аплодисменты нескольких тысяч зрителей, две команды будут соревноваться за высшую награду в виде большого трофея и приза в размере до нескольких миллионов долларов.

- На каждой крупной стриминговой площадке и даже у некоторых традиционные СМИ будет вестись прямой эфир с описанием данного турнира. Когда придет время, сразу несколько миллионов человек будут наблюдать за этим турниром.

- Управляющий Бай, вы можете себе представить, как будет выглядеть эта картина?

Бай Шуньхуа был ошеломлен. Предложение Чэнь Мо немного ошеломило его.

У Бай Шуньхуа даже создалось впечатление, что он словно снова вернулся в прошлое и встретился с боссом, который был акулой бизнеса на протяжении уже многих лет.

Однако, в конце концов, Бай Шуньхуа являлся менеджером киберспортивного клуба, и он был очень хорошо знаком с киберспортивной сферой Китая и мира в целом, поэтому вскоре он пришел в себя.

Он дважды кашлянул и сказал: - Господин Чэнь, это действительно очень красивая картина, и я также думаю, что индустрия киберспорта - это индустрия утреннего солнца, которая действительно сможет вскоре обогнать по популярности традиционные виды спорта. Однако, судя по нынешнему состоянию развития отечественной киберспортивной индустрии, картина, которую только что описал мне господин Чэнь, боюсь... потребует прождать более десяти лет, чтобы достичь чего-то подобного.

- Дело не в том, что технологии все еще недостаточно хороши, в основном все упирается во влияние. В настоящее время не существует устойчивого внутреннего игрового круга, даже все еще нет мирового игрового круга, нет конкурентоспособных игр, которые могли бы обставить традиционные виды спорта, такие как футбол и баскетбол.

- Так же еще стоит вопрос с привлечением аудитории и игроков. Без достаточного количества новой крови не будет и аудитории.

- Как сказал господин Чэнь, если турнир будет смотреть одновременно около пары миллионов человек, то количество заинтересованных в игре игроков должно перевалить за отметку в хотя бы десять миллионов. С нынешней точки зрения... это слишком фантастично.

Чэнь Мо рассмеялся. Действительно, с точки зрения состояния развития киберспортивной индустрии этого мира, Чэнь Мо мог понять, почему он так рассуждал.

В прошлой жизни Чэнь Мо финал первого сезона игры «League of Legends» смотрели не так много игроков. Финал второго сезона одновременно смотрели же более восьмиста тысяч зрителей, а на финал третьего сезона количество одновременно смотрящих перевалило за три миллиона.

Действительно, если кто-то сказал бы человеку, который крутился в игровой индустрии уже несколько десятков лет, о том, что самый первый турнир по игре будут смотреть более миллиона человек... этот человек покрутил бы у виска и посмеялся.

Чэнь Мо не собирался объяснять слишком многого и просто сказал: - Менеджер Бай, иногда наше видение может быть слишком ограниченным, моя игра будет развиваться все быстрее и быстрее с каждым днем.

- Однако сейчас нам предстоит создать хороший механизм, который поможет нам с поддержанием интереса. В конце концов, сейчас у нас есть зрители, но нету игроков. Сейчас недостаточно будет создать только идеальный механизм отбора талантов, необходимо создать полноценное партнерство между крупными клубами и моей компанией.

Бай Шуньхуа кивнул. - Никаких проблем, господин Чэнь. На самом деле именно этим и занимался наш клуб, но другие разработчики игр об этом не заботились и не шли на контакт. Если вы готовы поспособствовать нам, я считаю, что другие клубы также только будут рады пойти на контакт.

Чэнь Мо кивнул. - Надеюсь на это. Менеджер Бай, запомни, что перед каждым весенним и летним турниром будут проходить квалификационные игры, на основе которых будет отобрано десять команд, из которых в чемпионат в итоге отойдет только две.