

Системное оповещение зазвенело, будто пронзая тишину: «Динь! Обмен успешен, члены команды придут в студию через 30 секунд, будьте готовы». Фан Юнь, услышав сигнал, поспешил вниз. И точно, спустя 30 секунд десять человек вошли в его магазин. «Босс Фан, мы договаривались...», - начал было лидер, но его прервал Фан Юнь: «Я понимаю. Идите со мной наверх, зарплата и условия работы такие же, как у остальных сотрудников». «А-а, хорошо», - лидер был ошеломлён стремительностью и решительностью босса. Не меньше удивилась и Цю Сяои: «Босс, ты набираешь людей? Не хватает рабочих рук для игры? Но неужели набор такой... неформальный?». Не обращая внимания на странное выражение лица Цю Сяои, Фан Юнь повёл новоприбывших наверх. Войдя в мастерскую на втором этаже, он сказал: «Я собираюсь разрабатывать игру, мне нужно много оригинальных художников. Сколько из вас могут создавать оригинальные картины?». В этот момент Фан Юнь задал самый важный вопрос. Если бы только один или двое из десяти могли справиться, ему пришлось бы искать помощь у аутсорсинговых компаний. «По правде говоря, босс Фан, у нас у всех много работы. Например, с базовыми элементами, такими как оригинальная живопись, справится каждый из нас, но мы, конечно, не так быстры, как профессионалы», - ответил лидер. Конечно, под «профессионалами» он подразумевал не земных художников, а тех, что предоставляла система. «Хорошо, если у вас сейчас есть время, можете приступить к работе. Кстати, я так и не спросил, как вас зовут?», - спросил Фан Юнь. «Меня зовут Чжао Хуэй, босс Фан можете звать меня Лао Чжао, а остальных... Чжао И, Чжао Эр... Чжао Цзю! Мы можем начинать, просто сядем где-нибудь», - ответил средних лет мужчина. «...», - Фан Юнь опять был в недоумении, но на самом деле это было даже удобно. Все лица были одинаковые. Если бы ему сразу назвали десять разных имён, он бы точно ничего не запомнил. Теперь ему нужно было запомнить только одно имя. В любом случае, он с Чжао Хуэем будут координировать работу, так что имена остальных «братцев» не имели значения. «Приступайте, я буду разрабатывать игру «Троецарствие». Стиль должен быть традиционно китайским, разумеется, это стратегическая игра с осадой и захватом. Я составил план, можете ознакомиться», - сказал Фан Юнь, протягивая документ. В нём содержался план игры, где уделялось внимание нескольким сюжетам из «Троецарствия», а также прописывались настройки и значения, такие как оружие, здания и так далее. Что касается конкретного содержания сюжета (знаменитых сражений или важных событий), Фан Юнь не стал его прописывать, ведь это можно найти в интернете. Чжао Хуэй взял план, быстро пролистал его и спросил: «Есть ли ограничение по времени? Сюжет не кажется сложным. Моделирование нужно только для большой карты, всё делается быстро, но персонажей действительно много, а оригинальная живопись может занять больше всего времени». «Я уже заготовил оригинальные рисунки. Вы будете заниматься в основном главными героями. Я позже пришлю несколько образцов, просто воссоздайте стиль. Остальных, менее известных персонажей, буду рисовать другие. Мой план — закончить работу над оригинальными рисунками за две недели, код должен быть готов примерно в то же время. Потом три-четыре дня на интеграцию, а оставшееся время — на тестирование. Всё должно быть закончено до 1 октября! Фань может помочь тебе с частью кода», - сказал Фан Юнь. Это были его требования, а также требования системы. Объяснив задание, Чжао Хуэй и его команда распределили работу. Пятеро занимались оригинальными рисунками, остальные шестеро, включая Фань, писали код, искали исторические данные и выполняли другие задачи. Фан Юнь вспомнил, что после завершения второго задания системы в качестве награды была предусмотрена «удвоенная начисление баллов в течение недели». Он проверил свой статус — награда была активна. Согласно тенденциям мобильных игр, на этой неделе должны были выйти две успешные мобильные игры. Необходимо было накопить очки. Если возникнут проблемы с рабочей силой «Троецарствия», он может временно обменять людей, чтобы восполнить недостаток. В качестве награды за задание также была предусмотрена возможность провести десять бесплатных раундов в игре. «Система, проведи десять бесплатных раундов». «Десять бесплатных раундов...проводится...» На виртуальном экране отобразился тот же процесс, что и при первом розыгрыше. Через некоторое время система случайным образом

выбрала из пула призов десять карт. «Открыть их все!». Помня о своем первом опыте, Фан Юнь не стал тратить время и открыл их сразу. «Фейт: Начало истории × 3, зелье повышения эффективности × 1, зелье улучшения физических качеств (то есть, просто зелье) × 1, зелье повышения памяти (кратковременное) × 1, «Звездный крафт» фрагменты истории игры × 4!». В целом, розыгрыш был неплохим. «Звездный крафт» - классическая игра в жанре стратегии в реальном времени. Хотя она и не столь популярна, как Warcraft, по геймплею эти игры считались довольно равноценными. Что касается фрагментов истории из аниме «Фейт», то вместе с полученным в прошлый раз, у Фан Юня теперь было 5 фрагментов. Стоимость синтеза для аниме была невысокой. Для обмена требовалось всего 20 фрагментов плюс 100 000 баллов. Фан Юнь уже собрал четверть. Если повезет, в завершение этого задания, после всех бесплатных раундов, он сможет собрать практически все фрагменты. Новое зелье повышения эффективности давало возможность увеличить эффективность работы в течение одного дня. О точном количестве повышения система не сообщала. Фан Юнь должен был узнать это сам. Выпив зелье физической подготовки и положив остальные зелья и фрагменты в хранилище, он завершил очередной розыгрыш. Ещё рано было, Фан Юнь собирался продолжить рисовать оригинальную картину, когда вдруг раздался телефонный звонок. Он взял трубку, на экране значился незнакомый номер. «Неужели это босс от рекламного места, которое я забронировал в Fruit Ninja?». С долей сомнения Фан Юнь ответил на звонок...

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138064>