

"Алло, это Фан Юнь, гейм-дизайнер?" "Да, а вы...?" "Я менеджер по персоналу из Sky Interactive Entertainment. Поздравляю, господин Фан, с успехом ваших двух мобильных игр!" После того, как человек на другом конце провода подтвердил, что это Фан Юнь, он первым поздравил его. "?? Спасибо. С чем связался ваш отдел кадров?" Фан Юнь был немного озадачен. "Дело в том, господин Фан, вы задумывались о том, чтобы перевести свою студию к нам? Мы предложим команде господина Фаня очень высокую заработную плату, и им нужно будет выпускать всего три мобильных игры в год, из которых только одна должна быть главной. Разрешите спросить...?" Менеджер по персоналу Sky Interactive Entertainment изложил свою цель, но Фан Юнь прервал его, не дав договорить: "Простите, у меня нет таких планов." "Господин Фан, мы надеемся, что вы серьезно рассмотрите наше предложение. Мы одна из трех крупнейших игровых компаний в Китае. У нас много дизайнеров, в том числе множество опытных специалистов. Если господин Фан присоединится к нам, он сможет почерпнуть опыт у настоящих мастеров. К тому же, господин Фан только что окончил университет и не уверен в том, чтобы начать свой бизнес. В разработке игр не все сводится к созданию популярных игр. Если я правильно понимаю, господин Фан сейчас младший дизайнер. Придя к нам, вы получите более высокий уровень, то есть статус дизайнера среднего звена. С повышением до среднего звена ваша зарплата увеличится. Кроме того, компания берет только 30% прибыли от дохода игры. Компания также возьмет на себя продвижение игры и предоставит ценные советы во время разработки..." "На самом деле в играх господина Фаня есть много возможностей для развития. Настройки внутриигровых покупок очень невкусные. Наша компания может помочь господину Фану разработать несколько внутриигровых покупок, которые гарантированно принесут прибыль..." "Проповедь менеджера по персоналу..." "Вы закончили?" Фан Юнь молча слушал, а когда менеджер заговорил об "внутриигровых покупках", он не выдержал и прервал его. "Какая шутка, говорить с Фан Юнем об внутриигровых покупках?! Судя по проектам внутриигровых покупок в этом мире, как они могут сравниться с теми, что были в прошлой жизни? Фан Юнь запросто найдет несколько проектов с "донатом", которые превзойдут этот мир в десять раз. "Создавай счастье с помощью зарплаты, а без денег ты - ничто" - для вас это не шутка. "Просто у Фан Юня сейчас нет возможности (времени) сделать такую игру. Такую игру он создаст рано или поздно. Если он присоединится к Sky Interactive Entertainment и сделает такую игру с уклоном в "донат", по 518 80 за заказ, при этом отдавая 30% прибыли - это смешно!" "Э-э... Я почти закончил. Я надеюсь, что господин Фан хорошенько подумает о своем будущем. Молодым людям свойственно быть самоуверенными, но нужно знать себя. Многие дизайнеры, считавшие себя гениями, так и не дошли до финиша." "Я все взвесил. Спасибо за ваше предложение, но я хочу идти своим путем." Фан Юнь снова отказался. "Тогда не жалейте о своем решении!" Видя, что Фан Юнь так решительно настроен, менеджер по персоналу мог только сказать что-то резкое и повесил трубку. "Я буду жалеть, если присоединюсь к вам! Sky Interactive Entertainment? Вы ведь добились успеха только за счет переманивания людей? И вы обучаете новых сотрудников? Вы этого достойны?" Фан Юнь презрительно скривил губы. Если бы к нему пришли представители Emperor Penguin и Yiwang Company, он бы с ними вежливо поговорил. В конце концов, эти две компании, входящие в тройку лидеров игровой индустрии Китая, сами обучили большое количество молодых специалистов. Фан Юнь верит тому, что подобные компании говорят ему. А что касается Sky Interactive Entertainment, то забудьте. Кроме того, Фан Юнь считает, что если ему дать время, то три крупнейших игровые компании Китая рано или поздно будут превзойдены Yunmeng Group или Yunmeng Interactive Entertainment. Фан Юнь уже давно поставил перед собой цель "стать одной из сильнейших игровых компаний в мире", и даже хочет убрать слово "одна из". Положив трубку, Фан Юнь вернулся к работе. Но сегодня что-то произошло. Фан Юну позвонили несколько игровых компаний подряд, предлагая ему присоединиться к ним. В тройке лидеров тоже были желающие, но к двум другим компаниям Фан Юнь относился намного лучше. Звонили также представители независимых студий и средних игровых компаний. Некоторые старались переговоры вести дружелюбно, другие были

резки, но Фан Юнь игнорировал всех – он отказал всем! В конце концов, раздосадованный Фан Юнь сделал запись в Weibo: "Я хочу руководить своей собственной командой и идти все дальше по пути разработки и создания игр. Я ценю добрые намерения других." Это было публичное заявление о том, что он не присоединится ни к одной компании. Опубликовав этот пост, Фан Юнь задумался, стоит ли ему начать раскручивать свое участие в "Национальной премии по стратегическим играм в китайском стиле" и рекламировать свою игру "Роман трех королевств". Он отредактировал пост в Weibo: "Разогрев к новой игре! Стратегическая игра в китайском стиле для ПК! Хотите почувствовать себя властелином мира? Хотите заполучить всех красавиц мира? Здесь вы можете выбрать: взять в руки меч и завоевывать города и крепости, или же заключить союз с далекими государствами и атаковать близлежащие страны, чтобы победить врага без боя!" На этом... Фан Юнь больше не смог писать, поэтому просто отправил полунаписанный текст, даже придумав ему название: "Лучше оставить интригу". До первого поста Фан Юня в Weibo, люди спорили о том, присоединится ли он к какой-нибудь крупной игровой компании. Первый пост Фан Юня подтвердил эту догадку. Но он поступил не так, как ожидали многие. Он не выбрал присоединиться к известной компании, а решил работать самостоятельно. Когда люди обсуждали, почему Фан Юнь не присоединился к другим крупным компаниям, а решил работать самостоятельно, второй пост Фан Юня просто взорвал игроков: "Черт возьми! Фан Юнь хочет участвовать в Национальной премии по стратегическим играм в китайском стиле в октябре?!" "Я знаю, что Фан Юнь никогда не играл в игры для ПК. И его две мобильные игры не связаны со стратегиями. Почему он вдруг захотел участвовать в этом конкурсе?" "Похоже, Фан Юнь хочет разрабатывать игры для ПК? Он хочет прославиться на этом конкурсе? Но мне кажется, он рискует. Не то чтобы я сомневался в том, что он сможет сделать хорошую игру для ПК. Но геймплей стратегических игр на рынке практически одинаков. Разница только в сюжете и качестве графики. Уверен ли Фан Юнь, что сможет изменить геймплей?"...

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138085>