

Фан Юнь, чье имя гремело в мобильной игровой индустрии, решил бросить вызов себе и попробовать силы в стратегических играх для ПК. Это решение вызвало бурное обсуждение в игровом сообществе. "Фан Юнь, по-моему, заигрался. Он не интересуется перспективным мобильным рынком, а пытается влезть в сферу, где он не силен. Это же самоубийство! Думаю, он сильно ударится лицом об асфальт!" - пророчествовал один из игроков. "Может, он просто хочет попробовать? Участвовать в конкурсе, даже без шанса на победу. Неужели нельзя даже участвовать, если нет шанса победить? С этими троллями просто нет никакого диалога!" - возражал другой. Некоторые игроки считали Фан Юня самоуверенным, другие - просто смелым. В этот момент Лин Ивань, дизайнер среднего звена из Sky Interactive Entertainment, опубликовал пост в Вейбо: "Человек, никогда не работавший над играми для ПК, пытается сразу же влиться в стратегический жанр, который, к слову, не так уж прост для платформы ПК? Мне это больше похоже на самоуверенность. Он, видимо, после успеха на мобильных играх, решил, что теперь может все? Зазнался! Его идеи, как и он сам..." - язвительно писал Лин Ивань. Надо сказать, что Лин Ивань был одним из разработчиков стратегических игр для ПК в Sky Interactive Entertainment и прекрасно разбирался в тонкостях жанра. Этот пост, особенно после отказа Фан Юня от предложения Sky Interactive Entertainment, вызвал шквал обсуждений. Казалось бы, Лин Ивань просто намекал на то, что Фан Юнь завышает свои возможности, но в то же время он тонко высмеивал отказ от предложения. Вслед за Лин Иванем, подобные посты стали появляться в лентах других дизайнеров, из компаний, которые также предлагали Фан Юню сотрудничество, но были отвергнуты. Это была явная месть отвергнутых. История Фан Юня стала вирусной. Всего за полдня о ней узнали практически все. Ведь в эту "игру" вступили крупные компании, а имя Фан Юня впервые попало в поле зрения не только игроков в мобильные игры, но и всей игровой аудитории. Игроки, узнавшие о Фан Юне, удивлялись: этот дизайнер, который даже еще не получал диплом, всего лишь дважды доказал свой талант, но его работы были просто бесподобны. Число подписчиков Фан Юня в Вейбо взлетело с 100 тысяч до миллиона! Независимо от целей Фан Юня, его имя стало известно практически всем игрокам. Идея создания стратегической игры для ПК вызвала большой интерес. Многие с нетерпением ждали, что Фан Юнь предложит им что-то новое и необычное. Игра еще не была готова, но реклама уже шла полным ходом. Как говорится, "хорошая реклама - это уже половина успеха"... "Так, значит, старший собрал нас здесь для новой игры?!" - Линь Хан смотрел на Фан Юня с горящими глазами и едва сдерживал волнение. "Да, для новой игры нам нужно много оригинальных иллюстраций, а у меня сильный дефицит кадров. Вы ведь профессионалы, не так ли? Просто подумал, может, поможете? Качество - на уровне, оплата - по рыночным ставкам". Это было на следующий день после того, как Фан Юнь позвонил пятерке дизайнеров, и те, не раздумывая, помчались к нему. "А какую стратегическую игру ты делаешь? Тоже что-то в стиле боевых искусств?" - поинтересовался Чжань Сюнь. "Нет, это будет историческая стратегия, называется "Романы Трех Царств". По названию похожа на исторический источник," - пояснил Фан Юнь. Затем Фан Юнь подробно рассказал о новой игре, чтобы дизайнеры лучше поняли ее концепцию и в будущем могли создавать иллюстрации, максимально соответствующие его задумке. "Вам нужно будет создать рисунки персонажей - исторических генералов. Я готовлю варианты стилей и материалы об истории персонажей, их особенностях, требованиях к дизайну. Рисуйте, основываясь именно на этом." Фан Юнь, захватив планшет, показал дизайнерам эскизы, а затем передал им документ с информацией о персонажах. "А, это же Чжугэ Лян?!" - Линь Хан сразу же узнал стратега с веером и длинным шарфом. "Да, такой стиль, но нужно, чтобы он отражал характер каждого героя. Как думаешь, справишься?" - Фан Юнь наблюдал за реакцией дизайнеров. "Да, могу, но поначалу будет сложно. Как только освою стиль - будет легче. А сколько персонажей нам нужно нарисовать?" - Линь Хан после небольшой паузы ответил утвердительно. "Больше 700 персонажей..." - Фан Юнь начал рассказывать. "Что?! Больше 700?! Боже мой! Что там в Трех Царств, полцарства генералов?!" - Чжань Сюнь перебил юного разработчика. "Подожди! Всего больше 700, но я сам буду делать большую часть рисунков. Скажите, сколько вы можете

нарисовать в день? Я рассчитываю завершить всю работу за две недели." - Фан Юнь пытался объяснить ситуацию. "Линь Хан самая быстрая, Ци И и Сяо Манг тоже неплохо справляются. А мы с Чжань Сюнем немножко медленнее. У меня предел, скорее всего, три рисунка в день," - Чжань Сюнь был немного не уверен. "У меня тоже примерно столько же," - Wang Yu кивнул, подтверждая слова Чжань Сюня. "Я могу нарисовать 5-6 рисунков в день", - Линь Хан подумав, ответила. Шао Ци И и Лю Манг переглянулись и в конце концов Лю Манг сказал: "Мы с Ци И, возможно, сможем нарисовать четыре рисунка в день, а может и пять. Точно не могу сказать..." Сопоставив минимальные количества, Фан Юнь посчитал, что пятеро дизайнеров могут нарисовать 19 картин в день, 5 дней в неделю, то есть 190 картин за две недели. Но всего 751 генералов, а если учесть, что Фан Юнь будет рисовать сам, то остается более 740 генералов. Скорость работы дизайнеров определяла итог. Если они не успеют, придется нанять еще одного или двух художников, чтобы дорисовывать персонажей... "Давайте так. Вы работаете пять дней в неделю, зарплата будет обычная, хорошо? Если возможно, приходите ко мне каждый день. У меня есть компьютеры, все необходимое. Будем рисовать вместе. Если у вас возникнут вопросы, спрашивайте меня." Фан Юнь немного подумав, ответил. "Шестидневная неделя - не проблема! Начинаем с завтрашнего дня. Сегодня подготовлюсь и завтра утро уже буду здесь. Давно мечтал поработать с Фан Старшим!" Чжань Сюнь был счастлив.

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138103>