

Три дня спустя, в зале защиты игровых проектов:– Эй, Фан Юнь, ты правда сделал игру за три дня? Не просил кого-нибудь со стороны? – поинтересовался сидевший рядом с Фан Юнем парень со стандартным, "стандартно-прямым" лицом. Это был Гу Пэн, его однокурсник и лучший друг, с которым они прожили в общежитии четыре года. Пэн рос в богатой семье, и его мечтой было стать первоклассным разработчиком игр.– Сам сделал. Концепция очень проста, времени много не заняла. Просто сделал, когда пришло вдохновение, – отмахнулся Фан Юнь, прибегая к заготовленному оправданию "вдохновения", чтобы отвязаться от назойливых расспросов. Хотя "путешествие во времени" казалось "весьма обыденным" в его прежнем мире, в этом оно все еще вызывало жутковатые ощущения.– А ты, говорил же, что разработаешь свою независимую игру. Как продвигается? Покажи, – попросил Фан Юнь. – Обычная мобильная игра, похожая на те, что сейчас популярны. Узнаешь, когда немного поиграешь, – загадочно ответил Гу Пэн. Процесс защиты выглядел так: группа преподавателей-защитников состояла из шести человек – профессоров университета и экспертов из Комитета разработчиков. Студентам нужно было объяснить свои дизайнерские идеи и концепции (включая бизнес-модель). Оценка выставлялась шестью экспертами после того, как они поиграли в представленную игру. При этом, студенты-участники могли скачать игру и попробовать сами, пока преподаватели ее испытывали. Что касается самих студентов, участвующих в защите, то в большой аудитории, где был Фан Юнь, их было почти сто двадцать. Это означало, что за один день нужно было оценить 120 работ. Огромная работа. Само собой, на каждого разработчика времени на игру отводилось совсем немного. Некоторые сюжетные игры могли получить низкий балл. Фан Юнь прекрасно понимал это. "Fruit Ninja", по сути, вовсе не сюжетная игра. В ней нет ни единого сюжета. Просто игра на ловкость, простая и интуитивно понятная. Один из критериев отличной игры: легко начать, сложно освоить. Фан Юнь сидел в зале, наблюдая, как студенты выходят на сцену и представляют свои работы. Одновременно он пробовал поиграть в каждую из них. Большинство игр относились к категории "мобильные". В этом мире мобильные игры, похоже, были "игрой для новичков" для разработчиков. Разумеется, Фан Юнь был слишком ленив, чтобы критиковать эти "новичкинские" игры. В них обычно была одна и та же механика: решение головоломок или прохождение уровней. Иногда попадались работы с упором на сюжет. Все они успешно прошли защиту, но высоких оценок не получили. Если бы Фан Юня попросили оценить эти игры в его прежней жизни, он бы сказал, что графика посредственная, сюжеты третьесортные, а то и вовсе банальны, и играть в одну такую игру – то же самое, что играть в сто. Даже бесплатные отечественные игры были лучше. Несколько часов Фан Юнь провел в скучном тестировании. Номер Фан Юня был 86, то есть, он оказался в хвосте очереди. Первоначально, у Фан Юня была слабая надежда на то, что новые разработчики этого мира смогут удивить его, и он сможет поиграть в игры, вызывающие интерес. Однако за полдня тестирования, кроме разочарования, он чувствовал лишь небольшое волнение. Вечерняя защита началась, и вскоре настала очередь Фан Юня. Поднимаясь на подиум, Фан Юнь начал представление игры: – Добрый вечер, уважаемые преподаватели. Я разработал небольшую игру для мобильных платформ – Fruit Ninja. Она сочетает в себе веселье, удобство управления, и требует определенных навыков. В игре есть сетевой режим и таблица лидеров. Стоимость разработки очень низкая. Надеюсь, игра вам понравится. – Все? Только и всего? – поинтересовался эксперт, сидевший в самом левом углу. Эксперта звали Чжан И, и он был одним из судей, посланных от Комитета разработчиков. Предыдущие студенты в своих презентациях уделяли слишком много внимания деталям. Они хотели рассказать о всех трудностях, с которыми столкнулись во время разработки игры. Фан Юнь же выступил с краткой презентацией, затратив на нее меньше минуты. Как правило, такое поведение – краткое представление – свойственно трем типам людей. Первый тип: уверенный в себе и своей работе. Второй тип: человек, который оторвался от реальности и погряз в самоуничтожении. Третий тип: больной. Но глядя на спокойное и уверенное выражение лица, преподаватели интуитивно решили, что перед ними человек из первого типа. И к тому же, у них появилось ощущение ожидания от предстоящей игры. Ведь после целого дня,

проведенного за игрой в бессмысленные, бездарные игры, у них уже начинала тошнить. Преподаватели с ожиданием вглядывались в игру, разработанную Фан Юнем: иконка игры представляла собой плавный рез, напоминающий разрезанный пополам арбуз, с брызгающей наружу мякотью. Щелкая по иконке, преподаватели видели очень простой главный интерфейс: на фоне, напоминающем японский тренировочный зальчик – "додзё" (Dojo), медленно вращались три фрукта. На фрукте слева была написана надпись "Додзё" (Dojo). Щелкая по нему, можно было зайти в настройки, просмотреть достижения, и несколько разделов, относившихся к игре. Конечно, вся графика была выдержана в том же стиле, что и главный интерфейс – надписи были нанесены на вращающиеся фрукты. Фрукт в центре главного интерфейса содержал надпись "Выбор режима". Щелчок по нему открывал доступ к трем режимам игры. Фрукт справа содержал надпись "Дополнительно". Это, безусловно, была необходимая система платных дополнений. Непрямой, и в чем-то новшеский стиль рисунка привлек внимание Чжан И. Он сразу же щелкнул по кнопке "Начать" и выбрал классический режим. В игре не было вступительного сюжета. В начале медленно падал фрукт, и на экране появлялась подсказка: "Проводите пальцем по фрукту, чтобы набрать очки". После того, как Чжан И сделал это, падающий арбуз разрезался пополам, и красный сок разбрызгивался в воздух. Немного сока попало на стену на заднем плане! – Детали прорисованы отлично! – невольно отметил Чжан И, продолжая изучать классический режим. Вскоре, Чжан И столкнулся с падающей бомбой. В этот же момент на экране появилась система подсказок: "Будьте осторожны, не режьте бомбу, иначе игра закончится немедленно". – Бомба? Похоже, в этом и заключается сложность игры. Среди падающих фруктов появляются бомбы. Нельзя трогать бомбы, разрезая фрукты. Это проверка внимания. Довольно интересно. – Чжан И в тайне проводил свою оценку в процессе игры. В его голову летели мысли о дизайнерских идеях всей игры, поэтому он невольно отвлекался. Он случайно разрезал бомбу, и игра закончилась. На экране появился рисунок "Игра окончена". В верхней части экрана было пустое прямоугольное место, на котором Фан Юнь обозначил "Рекламное место", а в нижней части экрана были две кнопки: "Загрузить счет" и "Выход". Для того, чтобы продолжить игру, достаточно было нажать на пустое место. PS: Прошу вас помочь с первой главой новой книги! Ваша поддержка – моя мотивация!

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4137822>