

В Китае, только три гигантские компании могли похвастаться более чем 1900 скачиваниями за первый час после релиза игры. Если добавить приставку "неизвестный разработчик", ни один гейм-дизайнер в Китае не смог бы повторить этот успех. В то время Фан Юнь понятия не имел, что его "Fruit Ninja" распространяется как вирус, а имя "Дизайнер Фан Юнь" уже гуляло по коридорам крупных игровых компаний... Вечером, хотя "Fruit Ninja" пробыла на прилавках меньше полудня, она уже уверенно заняла место в списке самых продаваемых игр AppStore. Пока Фан Юнь поглощал доставку, в кабинете председателя Sky Interactive Entertainment (одной из трех крупнейших игровых компаний в Китае), босс Ван Линь изучал отчет, поданный его подчиненными. В нем рассказывалось о самых горячих играх на рынке и их разработчиках. Цель – найти новых талантов и переманить их в компанию, чтобы обеспечить ее долгосрочный успех. Sky Interactive Entertainment – единственная из трех крупнейших компаний, не занимающаяся подготовкой собственных талантов. Основной источник кадров – хищнические рейды на конкурентов. Последняя строка отчета содержала имя Фан Юня, но информация о нем была скудной, словно добавленная в спешке. В отличие от остальных разработчиков, большинство из которых были известными личностями, уже открыли свои студии и добились успеха, Ван Линь был заинтригован Фан Юнем. В отчете говорилось: "Фан Юнь, мужчина, только что получил звание младшего гейм-дизайнера, разработал мобильную игру "Fruit Ninja", которая была выпущена по цене 5 юаней. За три часа количество загрузок составило 6318! И это число продолжает взрывно расти!" "Fruit Ninja, говоришь?" – пробормотал Ван Линь, беря планшет со стола. Он открыл AppStore и скачал игру. Играл два раза. Правила были просты, и Ван Линь быстро втянулся. Но по непонятной причине больше всего ему понравился "режим дзен". "Черт, не знаю почему, но когда я играю, представляю, что эти фрукты – несчастные существа, и режу их просто так. После игры чувствую себя куда спокойнее!" Такую оценку дал Ван Линь после нескольких раундов. Поразмыслив, он поднял телефон и набрал номер: "Алло? Это Ван Линь. Проведите проверку разработчика Фан Юня с мобильной платформы. Если он работает в одиночку, постарайтесь переманить его к нам и назначьте зарплату на уровне средних дизайнеров! Быстро!" "Перспективный парень. Было бы здорово заполучить его в наш отдел мобильных игр". Тем временем, Фан Юнь уже не думал о судьбе своей игры. После того, как он глянул на количество загрузок за последние несколько часов, его сердце успокоилось. Похоже, что общие эстетические предпочтения в двух мирах сошлись. Теперь его волновало другое. Совсем недавно система выдала второе задание! "Разработать игру за одну неделю и войти в тройку самых продаваемых игр в AppStore!" "Награда за миссию: удвоенные очки, заработанные за неделю, 10 последовательных розыгрышей (первичных)*1" "Штраф за провал: вычет 5000 очков" Важно отметить, что очки начисляются в реальном времени. Например, если игра Фан Юня заработала за час 10 000 юаней, то за этот час очки увеличились на 100. Если их удвоить, получится 200. "Система, а моя Fruit Ninja не считается?" – поинтересовался Фан Юнь. Судя по нынешним продажам "Fruit Ninja", она прочно обосновалась в списке самых продаваемых. Он просто не знал, будет ли система учитывать ее. "Нет, хосту необходимо разработать новую игру. Новая игра начнется завтра, надеюсь, хост поторопится", – звучал категоричный ответ системы. "Черт, как это можно назвать разработкой игры? Это просто смертный приговор! А если провалишь, то спишут 5000 очков? Переводя на деньги, это 500 000 юаней?! Если округлить, это потеря 100 миллионов?!" – Фан Юнь был в отчаянии. Делать нечего. Чтобы не потерять эти 100 миллионов, ему оставалось только ломать голову над тем, какую игру можно сделать быстро и просто, а главное, приносящую доход. Во-первых, игры типа FGO, Onmyoji, Azur Lane сразу же отпали. Не то чтобы они не приносили прибыль, просто такие игры стабильно держались в списках продаж весь год. В конце концов, будучи серьезными мобильными играми, они обладали отвратительной системой доната. Стоит добавить, что мобильные игры в этом мире всё ещё находились на уровне "маленьких игр". То есть это были простые, короткие игры: можно было в любой момент сохранить прогресс, никакой рутины, нет "ежедневных задач, силы, еженедельных бонусов" и прочей ерунды, забирающей кучу

времени. В этой реальности люди проводили за играми много времени, поэтому у серьезных игр был огромный потенциал. Однако недели было недостаточно для создания такой игры! Одни только оригинальные иллюстрации требовали много времени. Поэтому Фан Юнь сразу исключил все игры из "последних лет" своей прошлой жизни, сосредоточившись на классических играх из прошлого. "Angry Birds? Не подходит. Слишком похоже на "Fruit Ninja", да и цена должна быть невысокой. Doodle Jump? Слишком просто...." Долго думая, Фан Юнь отсеял множество вариантов и остановился на игре, которая также не требовала сюжета: несколько монстров преследовали человека, а игрок должен был управлять беглецом, прыгая вверх-вниз и избегая препятствий слева, справа, сверху и снизу. - "Temple Run"! "Temple Run"! Классическая игра про бег, "Temple Run", с общим фоном: искатель приключений приходит в древний храм за сокровищами, но его преследует чудовище. Игроку нужно поворачивать, прыгать и кувыркаться, перелезать через стены древнего храма и карабкаться по крутым скалам. По пути нужно собирать золотые монеты на земле, качая устройство вправо-влево. Управление простое, интуитивно понятное, можно играть одной рукой, но и сложное. Малейшая ошибка - и игра проиграна!

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4137892>