

- Не говори ничего. Я всю ночь не спал. Думал, моя игра после выхода в свет покажет хороший результат, а теперь вообще не оправдывает ожиданий. Ты сегодня пришел пораньше, так что можешь помочь мне разобраться, что не так. Гу Пэн вздохнул и произнес: - А? Давай сначала посмотрим... Фан Юнь налил Гу Пэн чашку воды, затем уселся за стол и открыл AppStore. Игра Гу Пэна называлась "Храбрый приключенец", - имя, показавшееся Фан Юню старомодным, но в этом мире, судя по всему, считалось мейнстримом. Щелкнув по данным о продажах, Фан Юнь увидел, что "Храбрый приключенец" провел на полках всего 11 часов, собрав 6849 загрузок по цене 12 юаней за штуку. - Неплохой результат, как по мне? Что, недоволен? - Фан Юнь закрыл страницу и, загружая игру себе на телефон, спросил: - Конечно, я не рад. Я больше полугода над ней трудился. Считал, что даже если не стану лидером чартов, все равно добьюсь определенной популярности. А в итоге - вот это. Да, кстати, не загружай ее, используй мою. У меня права администратора, так что уровни проходишь легче. Ты просто посмотри, что там не так. - Хорошо. Фан Юнь запустил игру на планшете, который протянул ему Гу Пэн. Он уже играл в нее во время защиты диссертации, но кое-какие детали пропустил. Сейчас же он решил пройти игру полностью. Надо сказать, Гу Пэн обладал талантом к геймдизайну. Он потратил немало времени, продумывая методы борьбы с боссами на разных уровнях. Некоторых из них можно было победить, только используя определенные навыки. По сравнению с аналогичными играми на рынке, "Храбрый приключенец" выглядел значительно сильнее. Единственным слабым местом игры был сюжет... Великое приключение храброго воина - звучало слишком банально. - Хм... - После того, как Фан Юнь поиграл немного, он замаялся. - Ну как? Дай пару советов. Если что-то не так, критикуй прямо, не стесняйся! - Гу Пэн заметил замешательство Фан Юня и решил, что тот стесняется давать оценку. - Я просто подбирал слова, не переживай. - Фан Юнь закатил глаза, не скрывая своего недоумения, и продолжил: - С общей графикой все нормально, а идеи для боссов уровней отличные. В целом, с игровым процессом все не так плохо, но главная проблема - баланс сложности, точнее, численные значения. Некоторые из уровней на поздних этапах слишком простые для игроков. Оснащение, накопленное на начальных уровнях, позволяет без проблем проходить некоторые из поздних уровней, имея преимущество в снаряжении, - это самая большая проблема. - Теперь давай поговорим о сюжете. По-моему, самая большая проблема твоей игры - это именно он. Слишком заезженно! Храбрый приключенец, поиски дракона? Это же стиль прошлого века! Сейчас на рынке сплошь и рядом похожие сюжеты, а ты все еще используешь этот? - Фан Юнь стал жаловаться. - Ну, не так уж все и плохо. Сюжет рыцаря, спасающего принцессу, сейчас переборщили в плане банальности. Мой-то хороший... - Гу Пэн изо всех сил защищал свое творение. - ...Смотри, если не брать во внимание сюжет, игре можно смело поставить 8,5 из 10, но если учитывать его, то даже 7 не наберешь. Я считаю, ты можешь полностью переработать сюжет, создать новую игру или провести глобальное обновление, которое исправит этот недостаток. - Обновить можно, но как изменить сюжет? Главное, что сюжет нельзя кардинально переделывать, иначе после обновления игра может стать нестабильной... - В этом случае добавь несколько финалов и дай герою несколько вариантов действий во время прохождения игры. Игроки будут получать разные сюжетные линии в зависимости от выбранных вариантов. Конечно, основной финал - твой вариант. В более зловещем варианте можно даже выбрать путь нового демона после убийства демона. Сейчас игрокам трудно следовать идеям разработчика. Ведь у каждого свое представление о мире. Если добавить несколько ветвей сюжета, игроки смогут выбирать, и продажи твоего творения, по идее, должны вырасти. - Действительно ли это возможно? По-моему, сейчас такого рода игр нет... - Гу Пэн сомневается. - Верь мне, это однозначно лучше, чем то, что у тебя сейчас. Если бы ты не хотел делать серьезные изменения, я бы посоветовал тебе перевернуть сюжет с ног на голову. В конце концов, этот сюжет слишком... банальный. - Фан Юнь успокоил друга. - Хорошо, я вернусь и переделаю его, сделаю версию 2.0. Отправлю тебе, посмотришь. Если все нормально, то сразу обновлю ее в сети. - Гу Пэн принял решение. - Да, не вопрос. Сейчас у тебя результат довольно неплохой. Постарайся со временем сделать еще лучше. Кстати, сложность

уровней нужно подкорректировать. Главное, чтобы баланс был. – Фан Юнь поддержал друга. – Я знаю. А как у тебя дела? Занимаешься новой игрой или чем-то еще? Кажется, ты раньше хотел работать в большой компании. Почему решил теперь открывать свою студию? – Гу Пэн ответил на вопрос и, в свою очередь, спросил друга. – Это было раньше. Раньше я просто хотел устроиться в игровую компанию и провести там свои дни. Но сейчас, собственно, неплохо иметь свою собственную студию. Как думаешь? Не хочешь перейти ко мне работать? – Забудь, ты же знаешь, что моя детская мечта – открыть собственную студию. Место уже практически выбрано. Сначала буду работать сам. Если совсем не получится, то приду к тебе. Будешь стараться, не подведи меня, чтобы я успел, а ты – нет. Мы оба будем вынуждены работать где попало, чтобы свести концы с концами. Это было бы совсем не весело, ха-ха. – Гу Пэн отказался от предложения Фан Юня. – Да как же так? Моя вторая игра практически готова, в этот раз я постараюсь попасть в топ-3 AppStore. – Фан Юнь рассмеялся, услышав слова Гу Пэна. P.S. Пожалуйста, добавьте в коллекцию и поставьте лайк!

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4137938>