

- "Новая игра почти готова?" - Гу Пэн недоуменно смотрел на Фан Юня. Логика подсказывала, что после создания успешной игры, нужно безжалостно доить кошельки игроков, выжимать из них каждую копейку. Дождаться, когда прибыль иссякнет, и только тогда браться за новую игру. Но как же так, что Фан Юнь, всего через два дня после запуска "Фруктового ниндзя", уже завершил вторую игру? - "Да, странно, да? Игра сама по себе не такая большая, так что не занимает много времени," - спокойно ответил Фан Юнь. - "А "Фруктовый ниндзя"? Просто так бросил его, забросил? Такая популярная игра!" - Гу Пэн не скрывал своего удивления. - "Мне все равно. Сделал несколько ниндзя-мечей, добавил их в магазин, когда вспомнил. Еще сделал пару фонов на праздники, вот и все. Это же не онлайн-игра, никакой сюжетной линии. Не так уж и хлопотно", - пожал плечами Фан Юнь. Гу Пэн принялся объяснять Фан Юню вселенскую истину о том, что "разработчики должны создавать новые игры, когда с предыдущей уже ничего нельзя сделать". Фан Юнь выглядел сбитым с толку. - "Этот, кто придумал эту теорию, явно не в себе. Это болезнь! Неважно, насколько популярна игра, рано или поздно аудитория иссякнет. Кому нравится, тот играет, а кого-то не заставишь, правильно? Особенно в играх, где донат не обязателен, игроки - это поле лука. Каждая игра - новое поле. Как думаешь?" - Фан Юнь сделал театральную паузу, а затем, с привычной ему уверенностью, добавил: - "Больше денег можно заработать, срезая лук на одном и том же поле, или лучше осваивать новые?" - он усмехнулся. - "Кроме того, моя задача как разработчика - создавать игры, которые бы нравились игрокам, давали им радость. Чем быстрее я их выпускаю, тем больше они получают удовольствия, не так ли?" - Фан Юнь развел руками. Гу Пэн был ошарашен. Словоохотливый Фан Юнь давал понять, что его логика не так уж и плоха. Но Гу Пэн все-таки пытался возразить: "Ты выпускаешь игру каждую неделю. Какое поле выдержит такую интенсивную "сборку урожая"? Где взять столько денег у игроков?" - он задумался, но, опасаясь, что Фан Юнь снова найдет что-нибудь умное, чтобы его опровергнуть, сдержался. - "Какая игра? Я не видел, чтобы ты ее делал. Ты уже закончил? Сидишь на ресепшене и ничего не делаешь," - Гу Пэн заметил. - "А, я недавно нашел программиста, который пишет код молниеносно. Я даю ему план, а он пишет код. Потом проверяю и принимаю, когда дело сделано," - Фан Юнь как бы невзначай бросил. - "Программист? Тебе же только вчера компания открылась! Ты уже всех набрал, так быстро?" - Гу Пэн не мог поверить своим ушам. - "Да, я повезло. Как раз когда открылись, этот программист проходил мимо, зашел посмотреть. Ему понравилась работа, и он решил остаться," - Фан Юнь ловко соврал. - "Какой везунчик! А он не ленивый? Или у него с компетенцией не все ладно?" - Гу Пэн не стал заморачиваться деталями. - "Не волнуйся, я проверил. Способный парень," - заверил Фан Юнь. - "Ну, поздравляю тогда," - Гу Пэн отдал должное успеху друга. Они болтали и болтали, и вот уже прошло полдня. За все это время к Фан Юню зашли всего несколько студентов. Узнав, что он - создатель "Фруктового ниндзя", они выражали восторг, а затем уходили. Фан Юнь не спешил делать новые игры, поэтому в игровой зоне (на компьютерах) было пусто. Даже в "зоне отдыха" (для мобильных игр) гостям предлагался только один "Фруктовый ниндзя". Спустя два дня... Фан Юнь сидел за стойкой ресепшена, потягивая молочный коктейль и неотрывно смотрел на экран компьютера. Фан И спустился с верхнего этажа, держа в руках планшет. - "Босс Фан, "Бег по Храму" готов. Посмотри," - сказал Фан И, поставив планшет на стол. Фан Юнь взял планшет и запустил игру, написанную системой (Фан И) - своим собственным кодом. После нескольких апгрейдов соков физической силы у Фан Юня заметно улучшились рефлексы. Несмотря на то, что он уже давно не играл в "Бег по Храму", игра давалась ему легко. Он пробежал около 6000 метров, прежде чем случайно проиграл. Пройдя всю игру, Фан Юнь не обнаружил никаких ошибок в коде. Сложность игры постепенно увеличивалась, скорость бега героя тоже плавно нарастала, не скачав до уровня, который бы отпугнул игроков. Кроме того, была улучшена музыка. По сравнению с оригинальной версией, она не утомляла даже при продолжительной игре. Это тоже был большой плюс. - "Отлично! Молодец, ты потрудились за эти два дня. Игра сделана прекрасно!" - Фан Юнь похвалил Фан И. - "Служу народу..." - Фан И помялся и добавил: - "...". - "Пф-ф..." - Фан Юнь выплюнул только что выпитый молочный коктейль. - "Э-э, поднимайся,

отдыхай. Делай, что хочешь. Я тебя позову, когда будет задание", – Фан Юнь смутился. – "Хорошо, босс," – Фан И ушел наверх. – "Это же система, ее творения – беззаботный комфорт..." – Фан Юнь вздохнул с облегчением.... На следующий день, не прошло и пары часов с начала рабочего дня Фан Юня, как в его магазин влетел Чжан Синь со своей командой из пяти человек. – "Фан-сэньсэй, новая игра готова? Давай попробуем!" – радостно крикнул Чжан Синь, врываясь в магазин. – "Вот, игры установлены на планшеты. Играйте, сколько хотите. Все замечания и предложения – ко мне," – Фан Юнь указал на "зону отдыха". Пятеро молодых людей направились к планшетам, уселись поудобнее и погрузились в мир "Бега по Храму".****P.S.** Пишите свои комментарии, делитесь идеями! □

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4137947>