

Жень Чжан открыл игру. Интерфейс был прост, как у Fruit Ninja: древнеегипетский храм на заднем плане, четыре массивных кнопки на экране: "Начать игру", "Магазин", "Достижения", "Настройки". В правом верхнем углу, конечно же, красовалась маленькая кнопка "Пополнить баланс". Не то чтобы нельзя было пополнить баланс в такой игре. Ведь в ней полно искателей приключений, идеально подходящих для побега, и, хотя их всех можно было купить за золотые монеты, пополнение баланса, без сомнения, давало ускорение. Однако пополнение баланса не могло сделать игрока сильнее. С тех пор как Фан Юнь установил тестовую версию игры на планшет, где все персонажи были разблокированы, каждый из них имел уникальные навыки, помимо собственного внешнего вида. Например, навык "Щит", навык "Магнит" и даже навык "Автонаведение + Неуязвимость" на короткое время. "Старший, какого персонажа лучше выбрать? Посоветуйте, пожалуйста?" - Жень Чжан смотрел на семерых персонажей и, замешкавшись, задал вопрос. Вопрос Жень Чжана был точь-в-точь таким же, как и у остальных. Как только он задал его, все четверо повернулись к Фан Юню. "Я бы посоветовал начать с первого персонажа. Ведь в официальной версии вы сможете играть только им, остальные будут доступны за золотые монеты. Кроме того, у начального персонажа есть навык "Щит", который идеально подходит для новичков. Вы сможете попробовать других персонажей, как только освоите его", - ответил Фан Юнь. Услышав слова Фан Юня, Жень Чжан не раздумывая выбрал начального персонажа и начал игру. Экран погрузился во тьму, затем вспыхнул. Три черных монстра преследовали человека. Затем перспектива сменилась: теперь камера показывала человека сзади. На экране всплыли подсказки: "Проводить пальцем влево или вправо, чтобы переместить персонажа, проводить пальцем вверх или вниз, чтобы заставить персонажа прыгнуть или скользить назад". На первой короткой дистанции не было никаких препятствий, и Жень Чжан быстро освоил основные действия в игре. Он начал свой первый "побег" в жизни. Фан Юнь сидел в кресле и наблюдал за ними. Три девушки то и дело восклицали, видимо, столкнувшись с препятствием и не успев увернуться. Двое парней часто ругались. Спустя некоторое время возгласы раздавались все реже, а лица игроков становились все серьезнее. Они полностью погрузились в игру. Незаметно наступило время обеда. "Ребята, я сейчас закажу еду на вынос. А вы хотите, чтобы я и вам заказал?" - Фан Юнь прервал пять человек, увлеченных захватывающей игрой. "А! Я снова погиб! Этот третий персонаж так неудобен! Его навык дает всего 50 золотых монет? Бесполезно!" - Лин Хань, напуганный внезапным вопросом Фан Юня, дрожащими пальцами провел по экрану. Перед ним был пень, чтобы пройти дальше, нужно было прыгнуть. Развязка была предсказуема... "Как уже полдень? Мы пришли сюда утром, а кажется, что играли совсем недолго", - Жень Чжан опустил планшет, посмотрел на время и был поражен. "Вы были так увлечены игрой, что забыли о времени", - ответил Фан Юнь. "Да, игра Фан Юня такая увлекательная! Она requires больше мастерства, чем Fruit Ninja, но дизайн некоторых элементов действительно непрост!" - сказал Ван Юй. "И, правильно, она непростая. Хотя сложность постепенно увеличивается, в лёгких уровнях есть одна-две ловушки, что делает игру интереснее. На самом деле, эти ловушки не так уж и сложны. Если внимательно смотреть, их легко преодолеть. Я ведь еще не говорил вам, как решим вопрос с обедом. Может, останетесь в магазине, и я закажу вам еду на вынос?", - объяснил Фан Юнь. "Спасибо, Фан Юнь!" - пятеро переглянулись и приняли решение. Заказывая еду, Фан Юнь не забыл заказать порцию и для Фан И. Вскоре еда была доставлена. Фан И отказалась спуститься, чтобы поесть, так что за столом остались только Фан Юнь и шестеро других. "Старший, у вас нет аккаунта в Вейбо? Ведь сейчас многие разработчики заводят свои аккаунты в Вейбо. Они рекламируют свои игры в Вейбо всякий раз, когда выпускают новую. Это повышает их популярность" - спросил Шао Цзыи, поедая и болтая. "Я еще не завел аккаунт. Если бы ты мне не напомнил, я бы просто забыл об этом. Заведу сегодня. Скоро будет запущен Temple Run, и я могу разместить небольшую рекламу" - Фан Юнь вспомнил, что так делают. Ведь у него не было опыта, многое было не ясно, он просто ленился об этом думать. "Я не думаю, что это небольшая реклама. Если все игроки, которые играли в Fruit Ninja, подпишутся на старшего, у него может быть несколько сотен тысяч подписчиков..." - тихо

добавил Лу Ман. Это правда. На сегодняшний день "Fruit Ninja" Фан Юнь скачали 370 000 раз! И имя "Fruit Ninja" уже занимает первые места в различных рейтингах: "Самые популярные игры" - № 2, "Список продаж" - № 4, "Скачивания" - № 1! После обеда Фан Юнь завел сертифицированный аккаунт в Вейбо. Он загрузил свои данные, и аккаунт быстро верифицировали. С этого момента Фан Юнь мог считаться "известным пользователем Вейбо". Фан Юнь верифицировал свой аккаунт под именем: Создатель и дизайнер игровой студии "Юньмэн", дизайнер "Fruit Ninja" и "Temple Run". После этого Жень Чжан и пятеро других достали телефоны и подписались на Фан Юня в Вейбо, и количество его подписчиков увеличилось до 5. Затем Фан Юнь опубликовал свой первый пост в Вейбо: "Скоро выйдет бесплатная игра для планшетов "Temple Run", попробуйте паркёр, отличающийся от горизонтального формата в "Temple Run". Затем Фан Юнь просто закрыл Вейбо и забыл о нем. После обеда команда из пяти человек еще какое-то время посидела с Фан Юнем, поболтала, а затем ушла. Игра после дня тестирования оказалась безошибочной, и Фан Юнь был готов к запуску. Время было назначено на 12:00 следующего дня. Убедившись, что все в порядке, Фан Юнь опубликовал в Вейбо еще один пост, чтобы объявить время запуска игры. К тому времени у Фан Юня было уже более 40 000 подписчиков. Похоже, игроки все еще хотели быть в курсе событий любимых разработчиков. Под первым постом Фан Юня были разнообразные комментарии: "Разработчик Фан Юнь? Возможно, новичок? Удивительно, что он создал такую игру, как Fruit Ninja!" "Как быстро они выпускают новые игры, только что продали огромное количество игр, а уже новая? Неужели качество на этот раз очень плохое?" "Новая игра в неделю? Хочется увидеть, насколько увлекательна эта игра про паркёр". Мнения были разные, ничем не отличающиеся от того, что ожидал Фан Юнь. Ведь всюду были распространены волшебные существа, похожие на распылители. Конечно, большинство игроков с нетерпением ждали новую игру Фан Юня, так как они уже играли в Fruit Ninja, или же немного беспокоились о качестве игры, которую Фан Юнь создал всего за несколько дней.

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4137986>