411. Новая компания

Гао Хэ изначально планировал доработать в этом году в своей прежней компании, но неожиданное стечение обстоятельств повлияло на его планы. Однако его увольнение вовсе не было результатом безрассудства и импульсивности.

Плохое может перемениться и к хорошему.

«У меня в компании есть два умелых приятеля, с которыми я неплохо лажу. Они хотят вместе со мной создать бизнес!»

Гао Хэ произнёс: «Также я связался с несколькими товарищами, которые недавно выпустились из нашего университета. Если потребуется, я могу немедленно подтянуть команду из около десяти человек».

Его прежняя компания была небольшой, а конкуренция в игровой индустрии была чрезвычайно ожесточённой. Когда победители забирали себе почти всё, слабым малым предприятиям, несомненно, приходилось крайне трудно.

Мизерная зарплата, большие затраты труда, неясные перспективы…Гао Хэ проработал в прежней компании больше года и уже давно планировал оттуда уйти, а оставался там только из-за необходимости накопить опыт и трудовой стаж.

Поэтому, пообщавшись в прошлый раз с Лу Чэнем, он начал активно подготавливаться.

Для создания мобильной игры команды из десяти человек явно было недостаточно, но стоило поднять флаг, и в Ханчжоу, считавшемся родиной новых высоких технологий, без труда получится нанять соответствующих специалистов.

«Для начала много людей не потребуется…»

Лу Чэнь с улыбкой сказал: «Я уже придумал первый игровой проект».

«Чем займёмся?»

Гао Хэ тут же заинтересовался: «Ролевая игра? Стратегия? Экшн? Головоломка...»

Он спрашивал о жанре игры.

Для новой компании важно было определиться с жанром мобильных игр. Это был один из ключевых пунктов её успеха.

Гао Хэ смыслил в технике и мог долго в поте лица трудиться перед компьютером, но игровые идеи не были его сильной стороной.

Его даже больше заботила игровая идея Лу Чэня, чем предложенные последним деньги!

На рынке мобильных игр многое зависело от оригинальной задумки.

Лу Чэнь не торопился отвечать. Он попросил официанта принести ручку и несколько листов бумаги.

Взяв ручку, он написал в одну строчку что-то на английском и передал лист Гао Хэ.

Взглянув на написанное, Гао Хэ принял недоумевающий вид.

Ван Сяолин, с любопытством вытянув голову, осторожно спросила: «Счастье?»

На бумаге был написан адрес сайта: http://www.kaixin.com! (*Kaixin в китайской транскрипции означает “счастье”, “радость”, “веселье”*)

Лу Чэнь рассмеялся: «Верно, это будет адрес сайта новой компании. Сайт будет называться Счастье!» (*Видимо, тут отсылка на китайскую социальную сеть Kaixin001, которая также известна как Happy Net*)

Этот адрес уже давно был зарегистрирован. К счастью, он не принадлежал какому-то известному сайту, а находился в руках одного перекупщика доменов. Лу Чэнь потратил всего 100 тысяч юаней на покупку этого адреса.

«Первым проектом новой компании станут социальная сеть и мобильная игра в жанре засев!»

Лу Чэнь, быстро задвигав ручкой, с помощью простых штрихов нарисовал в общих чертах изображение игры на новом белом листе. Там были земельные участки, крестьянские дома, ветряное колесо, ручьи и многое другое. Разумеется, не обошлось и без выросших овощей.

Лу Чэнь ранее обучался рисованию эскизов и живописи. Несмотря на то, что он значительно уступал профессионалам в умении рисовать, однако его наброски, походившие на детские рисунки, и не требовали какого-то высшего мастерства, поэтому вскоре он нарисовал всё необходимое.

Он с помощью этого рисунка объяснил Гао Хэ и Ван Сяолин свой замысел: «Эта игра называется Счастливая Ферма. Все зарегистрированные пользователи будут иметь начальные ресурсы. В их руках окажутся земельные участки, сельскохозяйственные орудия, семена и многое другое. Они смогут ежедневно заходить на свою ферму, чтобы ухаживать за ней. Сюда входят посадка семян, поливка, внесение удобрений, дезинсекция, сборы плодов…»

Вот как?

Гао Хэ и Ван Сяолин обменялись растерянными взглядами, не зная, что и сказать.

Пара в этой индустрии обладала не только нужными умениями, но и широким кругозором.

Игровая задумка Лу Чэня была в некотором смысле специфической, но звучала она не слишком привлекательно. Кому настолько станет скучно, что он начнёт ежедневно на мобильном телефоне или в компьютере сажать овощи? Как можно было быть уверенным, что людей заинтересует такая игра?

Только из-за боязни оскорбить друга, обоим людям было неловко напрямую говорить свои мысли Лу Чэню. У них был слегка чудаковатый вид.

Лу Чэнь обратил внимание на их выражение лиц и с улыбкой продолжил: «Игра кажется скучной? На самом деле её суть заключается в интерактивности. Зарегистрированные пользователи могут приглашать других людей в друзья, а затем помогать развивать фермы друзей или воровать плоды их посевов».

«Другими словами, воровать овощи!»

В мире сновидений «Счастливая ферма» некогда произвела фурор среди браузерных игр, а всеобщая мода на воровство овощей продолжалась очень долго. В средствах массовой информации постоянно появлялись новости, связанные с этой игрой.

К сожалению, она появилась слегка рановато, в тот период, когда смартфоны начали только-только развиваться, в противном случае игра непременно стала бы мобильным хитом. Она была простой, занимательной, интерактивной и была нацелена на слабости человеческого характера.

Лу Чэнь предложил эту игру в качестве начального проекта новой компании, во-первых, потому что «Счастливая ферма» была весьма оригинальна и могла гарантировать мгновенный успех, а во-вторых, потому что её производство было не особо сложным и в самый раз подходило для маленького коллектива разработчиков.

Ни одна мобильная игра не была долговечной, и «Счастливая ферма» тоже не была исключением, однако к тому времени, когда игра придёт в упадок, компания уже успеет обрести прочный фундамент, а Лу Чэнь сможет предложить ещё больше оригинальных задумок: Fruit Ninja, Plants VS Zombies, Angry Birds…

Когда Лу Чэнь подробно рассказал о «Счастливой ферме», первой отреагировала Ван Сяолин: «Это кажется интересным, нам, девушкам, непременно понравится игра».

Девушкам обычно не нравились военные игры, где нужно было избивать и убивать. Им больше подходили казуальные игры. А «Счастливая ферма» как раз являлась казуальной игрой, в которой вдобавок присутствовали повышение уровня и дух соперничества, причём её сильной стороной была плотная интерактивность.

Лу Чэнь продолжил: «Пользователи могут привязать свои аккаунты из Feixun, чтобы посредством этих аккаунтов сразу заходить в игру и приглашать туда всех своих друзей».

Будучи лидером среди программ мгновенного обмена сообщениями по интернету, программа Feixun располагала наибольшим количеством пользователей в мире. Аккаунт в Feixun часто использовался, чтобы зарегистрироваться на многих сайтах и в играх.

Рабочая студия Лу Чэня имела прекрасные деловые отношения с Feixun, поэтому никаких проблем не возникнет с получением ресурсов Feixun для игры. Может, даже удастся через Feixun разместить рекламу игры.

Лу Чэнь продумал этот шаг. Даже до сих пор находившийся в лёгком недоумении Гао Хэ принял решение: «Третий, как ты скажешь, так и поступим. Мы во всём будем слушаться тебя!»

Ван Сяолин стиснув зубы произнесла: «Лу Чэнь, что касается инвестиций в новую компанию, то Гао Хэ даст 300 тысяч, а я – 200 тысяч, в общей сложности получится 500 тысяч. А ты распредели, кому какая доля акций достанется!»

Под инвестициями двух человек подразумевались все средства, которые сумели выделить семьи обоих человек.

Лу Чэнь кивнул: «Тогда я дам 4,5 миллиона, у меня будет 80% акций, а у вас – 10%. Оставшиеся 10% в качестве поощрения отдадим тем работником, которые внесут наибольший вклад в развитие компании. Как вы на это смотрите?»

5 миллионов юаней для первого проекта «Счастливая ферма» хватит за глаза. Лу Чэнь справедливо распределил акции и даже в какой-то степени снисходительно отнёсся к Гао Хэ и Ван Сяолин, поскольку он выделил 10% поощрительных акций, вдобавок он сделал самое важное – предложил оригинальную идею.

Гао Хэ без раздумий сказал: «По рукам!»

Лу Чэнь с улыбкой протянул руку: «Тогда пусть наше сотрудничество будет плодотворным!»

http://tl.rulate.ru/book/96733/331305