

Фан Юнь, признанный своими талантами, оказался на сцене, вынужденный произнести речь. Неловкость его выдала: "Сразу скажу, я всего лишь новичок, и всё, что я скажу – это мои собственные идеи. Не воспринимайте слова близко к сердцу. У меня нет готового текста, так что прошу прощения, если речь будет не очень связной". "Не волнуйтесь, говорите!" – раздался дружелюбный голос из зала. Фан Юнь собрал мысли и начал: "Тема «Будущее казуальных игр», верно? На мой взгляд, развитие казуальных мобильных игр достигло пика, дальнейший прогресс маловероятен, возможно, даже медленное угасание!" Первые слова Фан Юня заставили зал замереть. "Как так? Разве у казуальных игр нет потенциала для роста?" "Не может быть..." – недоверчиво шептались дизайнеры. Фан Юнь игнорировал шёпот и продолжал: "На рынке уже слишком много игр, будь то уровни или сюжетные линии. Даже моя «Fruit Ninja» и «Temple Run», которые внесли некоторые новшества в игровой процесс, по сути остались прежними. Представьте, если механика перестанет меняться, где тогда будущее казуальных игр?" "Да, веселая казуальная игра может поглотить массу времени игрока. Но сколько бы времени ни потратили, рано или поздно игроку надоест. И что, думаете, тогда он будет скачивать игру, похожую на ту, в которую уже наигрался? Сейчас казуальные игры востребованы, потому что ещё много нераскрытых механик, игроки испытывают новизну. Когда эта новизна иссякнет, будут ли игроки еще любить этот жанр?" Фан Юнь заставил всех задуматься. Ранее выступление Ли Сяна анализировало "механику" казуальных игр, и дизайнерам казалось, что они кое-что узнали. Но никто не задумывался – что будет с жанром, когда все эти механики будут раскрыты? "Так что я считаю, казуальные игры достигли пика, и теперь им предстоит медленный спад, а не дальнейшее развитие". "Лично я уверен, что будущее игр – переход от лёгких к тяжёлым, особенно в мобильных играх. Раньше лёгкие игры были популярны по простой причине: у игроков было мало времени, они не могли уделять много времени одной игре!" "Им нужно было работать и жить. Но сейчас? Технологии не стоят на месте. Базовые потребности, пища, автоматизированы. Помимо нескольких отраслей, работа в остальных намного проще, чем раньше. У игроков больше свободного времени. И это одна из причин бурного развития индустрии развлечений". "Раз у людей больше времени, почему бы не создавать игры, требующие большего времени? Может, именно они будут популярны?" Фан Юнь заговорил с улыбкой: "Это мои общие мысли. В общем, вот так вот. Не воспринимайте их всерьёз". Сказав это, он сошёл со сцены. В этот момент кто-то спросил: "Тогда какая игра будет успешной?" "Это... я тоже не знаю". Фан Юнь загадочно улыбнулся, после чего сошёл со сцены, подошёл к Гу Пэнгу и вместе они покинули зал. "Какой жанр?" – заговорили за спиной. Речь Фан Юня заставила аудиторию задуматься. Некоторые умные ребята заметили загадочную улыбку Фан Юня, когда он уходил со сцены, отвечая на последний вопрос. "Фан Юнь, наверняка, знает ответ!". Все пришли к такому выводу. Тихо покинув зал, они присматривали возможность поговорить с Фан Юнем, но не знали, согласится ли он открыть свои карты. Ведь это было коммерческой тайной. И действительно, в следующие два дня дизайнеры осторожно приближались к Фан Юню, желающие узнать у него что-нибудь, но ему удалось отбиться от них, говоря: "Я тоже размышляю об этом". На протяжении этих трёх дней Фан Юнь посещал несколько лекций. Некоторые из них были полезны, а некоторые представляли собой пустую трату времени... Вскоре настал день награждения: на конференции Фан Юнь занял место в первом ряду. Дизайнеров, приглашённых Комитетом по Дизайну, посадили в первых рядах. Руководители, соответственно, сидели в самых первых. Остальные места располагались от первого ряда до последнего в зависимости от титула дизайнера. Фан Юнь оказался в самом центре, среди первых рядов. Что касается дизайнеров, пришедших самостоятельно, у них не было закреплённых мест, все занимали их в порядке живой очереди. Ведущий вышел на сцену, и дизайнеры, до этого шептавшиеся друг с другом, немедленно умолкли, зал с готовностью зааплодировал. Руководители также заняли свои места. Они представляли различные отделы Комитета по Дизайну и заняли свои места согласно предварительной раскладке. Затем с речью выступил председатель Комитета. Он говорил более десяти минут, и Фан Юню показалось, что он на выпускном в своей школе.

Директор говорил полчаса, чем больше он говорил, тем сложнее было остановиться...Фан Юнь всегда не любил такие речи, и сейчас было не исключение. Десятиминутное выступление заставило Фан Юня зевать. Если бы не его имидж, он бы уже заснул, склонив голову на стул. Дизайнер, сидящий рядом с Фан Юнем, заметив его поведение, улыбнулся и прошептал ему: "Таланты отличаются от обычных людей. Посмотрите на людей на сцене, каждый из них полн энергии, а вы как будто не спали несколько дней!" Услышав голос, Фан Юнь приподнял свои немного затуманенные глаза и бросил на него взгляд: ей было около тридцати лет, довольно молодой гейм-дизайнер, внешне довольно привлекательный. "Я сам не хочу спать. С детства я засыпаю на таких выступлениях, я не могу с этим ничего сделать..." "Я забыл представиться. Меня зовут Вэнь Маоянь, дизайнер из Yiwang". "А, я о вас уже слышал". " ... Нет нужды в таких формальностях. Я знаю, что вы никогда не слышали о моем имени. Я просто неизвестный маленький человек". – Вэнь Маоянь сказал с улыбкой.

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138923>