

Час оценки видеоигр закончился. Ведущий подошел к краю сцены.

- Хорошо, раунд оценки закончился! Всем удалось найти игру, которая вам понравилась?

- Давайте перейдем к следующему этапу, но сначала мы посмотрим на результаты, которых достигли эти двадцать игр. Пожалуйста, посмотрите на экран.

Зрители перевели взгляд на игровое время и количество рекомендаций двадцати игр, которые сейчас были показаны на главном экране.

Публика громко ахнула.

- Что за...ни за что!

- Э-эт невозможно. Это безумие!

- Как может существовать такой большой разрыв?

- Ведущий, результаты точно достоверны?

Все были удивлены цифрам, которых достигла «FlappyBird»: общее игровое время: 349 часов; рекомендаций: 544!

С другой стороны, на втором месте была игра под названием «Остров охотников» с 92 часами и 330 рекомендациями!

Ведущий тоже был шокирован, так как впервые увидел эти цифры. Он думал так же, как и почти все зрители: скорее всего тут была какая-то ошибка!

Судьи тоже были в недоумении, они тоже находили такие результаты невероятными.

Как такое возможно? В общей сложности в зале было семьсот человек, то есть все они в среднем провели пол часа в этой игре!

Пятьсот сорок четыре из семисот человек порекомендовали эту игру другим. Эти цифры не поддавались логике!

Чэнь Мо не слишком удивился, так как цифры соответствовали его расчетам.

На самом деле, «FlappyBird» не была приятной игрой; она давала вызов игрокам. Если бы эта

игра была выпущена на рынок, большинство игроков закрыли бы ее через пять минут.

Однако целевая аудитория участвовала в конкурсе, а это означало, что конкуренты «FlappyBird» не были играми AAA класса, а всего навсего ужасными играми начального уровня.

Остальные игры не смогли надолго удержать внимание игроков. Поэтому большинство из них решили вернуться в «FlappyBird», чтобы улучшить свой счет. Самые упрямые из них провели весь час в игре, раз за разом пытаясь улучшить свой результат в «FlappyBird».

Если учитывать этот факт, то достижение такого количества игрового времени было вполне нормальным.

Ведущий молчал несколько секунд, слушая, что ему говорят по наушнику, после чего поднял голову и сказал: - Техники только что подтвердили, что все подсчитано верно.

В зале воцарилась суматоха.

Многие в аудитории отказывались верить в то, что «FlappyBird» смогла достичь такого результата, особенно те, кто ничего не чувствовал к подобным играм и играл в подобные игры всего несколько минут.

Однако подавляющее большинство людей восприняло это как истину.

- Эта игра действительно так хороша? Она выглядит так просто, что на нее больно смотреть, и ее игровая механика тоже невероятно проста. Как она могла занять первое место? Причем с таким огромным разрывом.

- Что в этом странного? Вспомни, сколько времени ты на нее потратил?

- ...по меньшей мере сорок минут.

- Я потратил почти час! И я никак не могу забыть этот звук поражения...

- А когда я закрываю глаза, все, что я вижу, так это глупую птицу, которая подпрыгивает вверх и вниз...

- Послушайте, в списках лидеров находится почти шестьсот человек. Первые двести человек имеют двадцать или больше очков, и те, кто находится в первой десятке, имеют больше сорока пяти очков. Как долго вы играли, чтобы добраться до двадцати очков?

- Не меньше двадцати минут.

- Вот именно, тогда цифры сходятся.

- Но все же... Это безумие... - Теперь те, кто ранее сомневался в достоверности результатов, начали сомневаться в своих убеждениях.

Ведущий покашлял, чтобы привлечь внимание аудитории: - И так, поскольку достоверность результатов была подтверждена, в настоящее время на первом месте находится «FlappyBird», ее создатель — дизайнер под номером семь!

- Следующий раунд - оценка судей. После завершения оценки все присутствующие в аудитории примут участие в последнем раунде.

После паузы ведущий продолжил: - Напомню, что сейчас «FlappyBird» лидирует как в игровом времени, так и в рекомендациях. Согласно правилам, каждая рекомендация стоит тридцать минут игрового времени, а это значит, что если «Остров охотников» получит по крайней мере еще 128 рекомендаций, то он сможет занять первое место!

- Ну что же, передаю слово вам, дорогие судьи.

Ведущий поднял руку, показывая судьям, чтобы они приступили к оценке.

Судьи посмотрели друг на друга. Тогда Цю Хэнъян сказал Ши Хуачжэ: - Думаю, что старший должен начать первым.

Все судьи были первоклассными разработчиками видеоигр. Они не работали в одной компании, поэтому у них не было никакой разницы в статусе. Поскольку Ши Хуачжэ был старшим, Линь Хай и Цю Хэнъян проявили уважение, позволив ему заговорить первым.

Ши Хуачжэ побледнел, придвинул микрофон поближе к себе и откашлялся.

- Это вообще игра?! Я буду первым, кто не одобрит ее! Если ЭТО можно считать игрой, то разве не кто угодно может сделать игру?!

- Уличный артист, который поет на улице - это поп-звезда?!

- Граффитист - это художник?!

- Реперы - это поэты?!

- Мусор!

Ши Хуажэ был явно зол и даже ударил по столу костяшками пальцев.

- Во-первых, в этой игре нет сюжета, стиль игры обыденный, графика простая, а управление ужасное! Эта штука вообще не соответствует критериям игры!

- Во-вторых, эта игра использует пороки игроков, чтобы они пытались побить рекорд друг друга, что искусственно раздувает игровое время!

- Вся статистика, которую вы видите, независимо от времени игры или рекомендаций, все это бессмысленно! Почему? Потому что это неортодоксально!

- Поэтому, как вы можете сказать, я против такой игры!

Закончив, Ши Хуажэ отодвинул микрофон, тяжело дыша.

- Точно! Мистер Ши хорошо сказал! - прокричал кто-то, и публика разразилась громким хохотом.

Скорее всего это был другой дизайнер, который был очень недоволен данной статистикой.

Чэнь Мо спокойно открутил крышку своей бутылки с водой и сделал глоток. Он вполне ожидал такой реакции от Ши Хуажэ.

Очевидно, Ши Хуажэ очень сильно не любил подобные игры, потому что он не был хорош в них и не получал удовольствия от постоянных проигрышей.

Более того, «суперфокусер» Чэнь Мо заставил его играть в эту игру целых десять минут.

Ведущий явно не ожидал, что Ши Хуачжэ будет так взбешен, и быстро сменил тему: - Хорошо, мистер Ши Хуачжэ высказал свое мнение! Следующий, Мистер Лин Хай.

Линь Хай посмотрел на Ши Хуажэ, а потом на «FlappyBird». Застыв между молотом и наковальней, он нерешительно включил микрофон.

- Эта игра...я думаю, что Ши Хуажэ верно все подметил, игра действительно довольно странная и имеет довольно простую механику. С точки зрения качества она не совсем достойна стать победителем данного соревнования.

После паузы Линь Хай сказал: - Однако я думаю, что если она смогла получить такой

результат, это означает, что игроки считают ее достойной. Поэтому я оставляю окончательное решение за игроками.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1191170>