

Речь Линь Хая была гораздо более продуманной, ей он не оскорбил ни одну из сторон. По правде говоря, у него не было четкой позиции по этому вопросу.

Из зала начал доноситься шепот.

Речь Ши Хуачжэ все же держалась в умах аудитории. Старший дизайнер высказал такое сильное отрицательное мнение в отношении видеоигры, причем предоставил аргументы, которые заставили аудиторию начать сомневаться.

С другой стороны, Линь Хай просто сохранял нейтралитет. На самом деле его речь не имела никакого значения, его высказывание забылось практически сразу же. Но вот речь Ши Хуачжэ произвела глубокое впечатление практически на всех.

Чэнь Мо вздохнул с облегчением.

Если бы Линь Хай оказался против «FlappyBird», он оказался бы в неловкой ситуации. Мнение двух судей повлияет на большинство зрителей. Но так как Линь Хай остался нейтральным, это было и не хорошо, но и не плохо.

Следующим должен был высказаться самый молодой судья - Цю Хэнъян. Один из трех судей был против его игры, а другой остался нейтральным, мнение Цю Хэнъяня решит дальнейшую судьбу его игры.

Цю Хэнъян включил микрофон и после некоторого раздумья сказал: - В отличии от господина Ши Хуачжэ, у меня другое мнение об этой игре.

Чэнь Мо был потрясен. «Почему этот парень помогает мне? Может быть, его вкусы более уникальны, чем у двух других судей, и он смог увидеть хорошие стороны моей игры?»

Ши Хуачжэ тоже выказал удивление, глядя на Цю Хэнъяна, желая услышать, что Цю Хэнъян собирается сказать.

- Эта игра...прежде чем я увидел результаты, я дал ей восемь баллов, но после того, как я увидел итоговую статистику, я думаю, что она заслуживает девяти баллов. Конечно такой балл я выставил с учетом других игр, которые были сделаны другими девятнадцатью дизайнерами. - Сказал Цю Хэнъян.

- Эта игра действительно заслуживает первого места.

Зрители ахнули.

Что за черт? Девять? Может быть, девять баллов из ста?

Однако, судя по тону и выражению лица Цю Хэнъяна, он явно подразумевал девять баллов из десяти возможных!

Многим в зале понравилась «FlappyBird». Но они видели, что игра была немного сырой. Семь из десяти было бы неплохой оценкой, но девять из десяти – разве это не перебор?

Цю Хэнъян проигнорировал удивленную аудиторию и продолжил: - Пожалуйста, не думайте, что это странно. В этом и заключается отличие видение создателей игр от обычных игроков.

- Вы, ребята, видите мини-игру с простой графикой и монотонным стилем игры, но в моих глазах она была тщательно продуманна и сделана с максимальным вниманием к деталям.

- Почему я так думаю? Позвольте мне объяснить.

Аудитория была заинтересована высказыванием Цю Хэнъяном. Все они хотели узнать, что же в этой игре есть такого хорошего?

Не стоит забывать, что соревнование транслировалось в прямом эфире. Если бы Цю Хэнъян сказал чушь, это нанесло бы ущерб его имиджу не только в кругах создателей видеоигр!

Цю Хэнъян сказал: - Я задам вам, игрокам, несколько вопросов.

- Первый вопрос: практически все согласились с тем, что игра выглядит очень просто. Тогда я спрошу у вас - вы действительно думаете, что птица уродлива? Или вы думаете, что птица выглядит немного глупо, но ее анимация полета и анимация смерти довольно забавна?

- Второй вопрос: кто-нибудь пытался подсчитать, с какой скоростью падает птица? Или на сколько она поднимается вверх, когда вы нажимаете на экран?

- Третий вопрос: почему игра перезапускается всего одним нажатием после того, как вы проигрываете? Зачем простой мини-игре нужна таблица лидеров и онлайн?

- Четвертый вопрос: все вы, скорее всего, заметили рекламное место в верхней части экрана игры, верно?

- Пожалуйста, серьезно подумайте над моими вопросами.

После того, как Цю Хэнъян закончил, он намеренно выключил микрофон, чтобы дать некоторое время аудитории.

Публика тут же принялась обсуждать происходящее.

Все они были геймерами, поэтому они, естественно, пытались найти разные лазейки. Кроме того, большая часть аудитории была зависима от «FlappyBird», поэтому вопросы, которые задал Цю Хэнъян, вызвали множество дискуссий.

Чэнь Мо был шокирован, потому что вопросы, которые задал Цю Хэнъян, касались ключевых моментов игры, и он был очень удивлен. В конце концов, идеология дизайна видеоигр в этом мире была отсталой и была наполнена предрассудками.

Цю Хэнъян был невероятен. Он смог отбросить свои предубеждения и углубиться в факторы, которые делали игру привлекательной, полностью проигнорировав идею слепой удачи...

Только благодаря этому качеству Чэнь Мо был уверен в том, что даже в его предыдущем мире Цю Хэнъян все равно был бы выдающимся дизайнером видеоигр!

Как только Цю Хэнъян решил, что аудитории хватило времени, чтобы обсудить и подумать об этом, он продолжил: - Теперь у вас всех должны появиться какие-то идеи. Поздравляю вас с тем, вы сделали свой первый шаг в мир мыслей дизайнеров видеоигр.

- Первый вопрос: была ли графика этой игры действительно настолько плохой? Когда вы смотрели на эту птицу, какая первая мысль приходила вам в голову? Глупая? Незрелая? Странная? В любом варианте вы будете правы, она может показаться вам графически простой птицей; она была нарисована с помощью обычных цветов и линий, но большие глаза, колбасного вида клюв и маленькие крылья сразу же вызовут у играющего ассоциацию с глупой птицей. Но это не так то уж и просто сделать!

- Более того, внешний вид птицы вполне соответствует содержанию игры. Глупый вид птицы снимает остроту разочарования от неудач. Она даже заставляет вас думать, что во всем виновата сама эта глупая птица, а не вы, верно?

Когда Цю Хэнъян закончил, в зале раздался смех.

Цю Хэнъян продолжил: - Второй вопрос! Почему я спросил о скорости падения и взлета? В этой игре эти две вещи являются ключевыми факторами кода, которые непосредственно влияют на сложность этой игры.

- Если скорость падения будет слишком высока, а скорость взлета также будет слишком быстра, игра станет слишком трудной. Большинство людей не смогли бы преодолеть и двух труб. А это означает, что игра будет слишком хардкорной, и большинство из игроков не будут играть в нее дольше пяти минут.

- В обратном же случае игра была бы слишком легкой, большинство из игроков смогли бы преодолеть отметку в несколько десятков очков. Но тогда игрок подумает, что игра слишком легкая и скучная; и все так же окончится тем, что игрок удалит эту игру.

- Поэтому, на мой взгляд, дизайн этой игры был тщательно продуман. Дизайнер смог сделать так, чтобы игрокам было трудно, но он смог сделать так, чтобы с каждым проигрышем у вас появлялась чувство надежды, что в следующий раз вы сыграете намного лучше, что будет заставлять вас играть в эту игру снова и снова!

- Перейдем к третьему вопросу! Создатель намеренно сделал перезапуск игры всего в одно касание. Таким образом он уменьшил количество ненужных шагов что позволяет вам быстрее начать следующий раунд.

- Что касается таблицы лидеров и онлайн, я думаю, что это вишенка, без которой торт не будет таким вкусным. Без онлайн результаты этой игры составляли бы треть от того, что есть сейчас, но я думаю, что скорее всего даже хуже.

- Почему? Потому что в таких играх именно продвижение в таблице лидеров делает ваш результат значимым. Если бы не было таблицы, то зачем игрокам пытаться достигнуть 100 или 1000 очков, если они не смогут похвастаться своим результатом?

- Конечно вы бы могли показать своим близким свой телефон с результатом, но вы не сможете показать другим игрокам то, насколько вы хороши! Вы не сможете сказать другим игрокам со всего мира: - «Смотрите, смотрите, какой я скилловый!»

- Те, кто пытался улучшить свой результат, согласны со мной? Много ли нас таких? Я, например, провел большую часть времени за этой игрой, пытаюсь улучшить свой результат. Поднимите пожалуйста свои руки, если согласны со мной.

Большая часть зрителей подняла руки.

Цю Хэнъян кивнул: - Тогда вы понимаете, о чем я говорю! Онлайн и таблица лидеров жизненно важные части этой игры!

Один из зрителей в первом ряду крикнул: - Господин Цю, так вот почему вы набрали 39 очков и изменили ник? - Из зала раздался громкий смех.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1191171>