Усевшись на свое место, Чэнь Мо начал наблюдать за ситуацией вокруг себя.

Зрители уже расселись – было около семисот человек. Некоторые из них разговаривали, а другие играли на своих телефонах.

Телекоммуникационные технологии в этом мире были очень развиты. Обычная сим-карта могла вмещать в себя данные на более чем сотню гигабайт. Кроме того, удивительной мощности сигнала и покрытия было более чем достаточно, чтобы все могли смотреть видео или прямые трансляции без каких-нибудь задержек.

Чэнь Мо чувствовал, что это была одна из причин, по которой мобильные игры не взлетели. Большинство из людей будут играть в VR-игры, когда они придут домой. В мобильные игры обычно играли только тогда, когда людям было скучно. Кроме того, у всех был доступ к фильмам, сериалам, прямым трансляциям, новостям и социальным сетям, так что вряд ли кто-то будет играть в мобильные игры, чтобы скоротать время.

Развлечения в этом мире также были очень хорошо развиты, а это означает, что альтернатив видеоиграм было довольно много. В сочетании с тем, что мобильные игры едва ли приносили каких-то денег, разработчики в них не вкладывались, поэтому многие предпочитали не играть в мобильные игры.

Большую часть пришедшей аудитории составляли геймеры, в частности мобильные геймеры. Только любители мобильных игр могли бы присутствовать на подобном мероприятии!

В конце концов это соревнование любителей. Среди участников почти не было дизайнеров видеоигр класса "D". Какую игру они могли бы сделать? В лучшем случае они выставили бы несколько простых казуальных мобильных игр.

Большая часть зрителей, вероятно, пришла сюда из-за бесплатного входа, и они не возлагали больших надежд на соревнование.

Были также три судьи, которые только что прибыли.

Каждый из трех судей имел перед собой qr-код, который находился прямо перед ними на столе. Воспользовавшись телефоном, Чэнь Мо быстро проверил их личности.

Ши Хуачжэ, сорок семь лет, дизайнер видеоигр класса "B". Раньше работал в компании «Императорская династия», но сейчас он был на пенсии и теперь критиковал видеоигры. Профессиональный оценщик игр.

Линь Хай, тридцать девять лет. Дизайнер видеоигр класса "B" из компании «Дзен». Сейчас он работает менеджером и больше не создает игры в «Дзен». Профессиональный оценщик игр.

Цю Хэньян, двадцать семь лет, дизайнер видеоигр класса "B". Основатель сайта «YouCube.com».

По случайному совпадению возраст судей разнился очень сильно, одному судье было двадцать, другому тридцать и последнему сорок лет — вместе они охватывали золотой век создателей видеоигр.

Хотя может показаться, что все они-дизайнеры видеоигр класса "B", на самом деле тут о них было написано не все.

«Императорская династия» и «Дзен» были двумя лучшими компаниями в области исследований и разработок видеоигр на материке. Вместе они занимали около восьмидесяти процентов индустрии видеоигр. Большинство дизайнеров видеоигр хотели поработать там, чтобы улучшить свои резюме.

Однако то, что они работали в этих компаниях, еще не означало, что они были хороши. Например, Ши Хуачжэ работал в «Императорской династии» и имел несколько достойных игр, но на самом деле они не были созданы его мастерством или знаниями, все его игры - результат многолетнего труда.

Что касается Линь Хая, то его дизайнерские навыки были намного лучше, чем у Ши Хуачжэ, но с тех пор, как он занял должность менеджера, его способности начали ржаветь.

Из-за этих обстоятельств, казалось, что двадцатисемилетний Хэньян был лучшим с точки зрения дизайна видеоигр. Дизайнер видеоигр класса "B" в таком молодом возрасте и к тому же основатель компании «YouCube.com», его будущее казалось более светлым, чем у двоих предыдущих.

- Надеюсь что трое судей отнесутся ко мне снисходительно. Надеюсь что один из вас пройдет мою игру... - Чэнь Мо тихо помолился.

Остальные участники тоже сильно нервничали. Всего было двадцать претендентов, но самый лучший приз достанется только первому месту.

Хотя сертификация дизайнера класса "D" была важной, очевидно, что те, кто пришел сюда, пришли сюда именно за наличными и магазином.

Вскоре после этого начались соревнования.

Ведущий начал разогревать толпу...

Речь организатора...

Представление судей...

Речь самих судей...

После долгой прелюдии наконец наступило главное событие.

Ведущий увидел, что зрители задремали. Четыреста человек из семиста разговаривали по своим телефонам, а еще две сотни шептались друг с другом, а некоторые даже успели заснуть на своих местах.

С этим ничего нельзя было поделать, все это было необходимо сделать из-за официальности данного мероприятия.

- Кхм. - Ведущий откашлялся, намекая на то, что зрители должны посмотреть на главное событие.

- Вот оно, скоро начнется самая интересная часть в этом соревновании - отборочный тур! Позвольте мне повторить правила!

- Каждый в аудитории должен был получить планшет. Они поставляются с предустановленными играми всех участников.

Чэнь Мо оглянулся: перед каждым из присутствующих на столе лежал планшет. Когда ведущий закончил фразу, все планшеты включились автоматически.

- В течение следующего часа каждый зритель может протестировать любую игру по своему вкусу. В то же время мы разместим краткое введение для каждой из игр на главном экране.

- Когда вы выйдете из игры, вы можете выбрать "рекомендую" или "не рекомендую". Рекомендую означает, что вы рассказали бы об этой игре своим друзьям.

- Наши судьи также проверят эти двадцать игр в течение установленного срока. Через час мы соберем время, которые зрители провели в той или иной игре, и количество рекомендаций, эти два фактора определяют рейтинг игр.

- После этого состоится дискуссионный раунд судей. Ознакомившись с мнением судей, все присутствующие в зале получают еще один шанс либо порекомендовать, либо не рекомендовать каждую из игр.

- И наконец дизайнер, что разработал игру, которая будет возглавлять чарты после подсчета проведенного игрового времени и количества рекомендаций, будет коронован чемпионом!

Ведущий сменил тему, подчеркнув: - Пожалуйста, обратите внимание! Даже после того, как будет выбрано первое место, судьи будут иметь право наложить вето на это решение. Для этого потребуется единогласное решение всех троих. В этом случае второе место займет первое место, и так далее.

- Все поняли? Хорошо, отсчет начинается прямо...сейчас!

Зрители начали приступать к просмотру игр.

Чэнь Мо узнал правила заранее, вот почему он так беспокоился о судьях.

В первом туре зрители играли огромную роль, так как время игры и их рекомендации напрямую влияли на рейтинг.

Однако судьи были еще важнее!

Во-первых, был дискуссионный раунд, после которого зрители получают еще одно голосование. Это означало, что судьи могли влиять на решения зрителей. Если бы первые две игры шли плечом к плечу, и судьи похвалили бы одну из них, то, очевидно, как это повлияло бы на результаты.

Во-вторых, судьи имеют право налагать вето. Если бы судьи приняли единогласное решение, достижение первого места ничего бы не значило.

Вероятно, это было связано с уважением, которое этот мир питал к разработчикам видеоигр. Но, по мнению Чэнь Мо, эти правила были совершенно бессмысленными и невероятно глупыми.

Но в конце концов он был всего лишь претендентом, который даже не был дизайнером «D» ранга. Все, что он мог сделать, так это смириться с этим.

В то же самое время на экране появилось введение игры Чэнь Мо!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1189525>