

- Что? Вы спрашиваете, во что играли игроки? Я был далеко и не мог нормально разглядеть, но они кричали что-то вроде "Поддержите династию Хань!" и "Дяочан моя!".- Это, наверное, игра про Троецарствие, "Роман о Троецарствии" или "Войны Троецарствия", не уверен. Мы же просто персонал, нам не разрешается подглядывать за игроками. От других сотрудников были похожие ответы, в каждом из них звучали два ключевых слова: "Троецарствие"! Все дизайнеры тут же уставились на двух человек: Фан Юня и Чжан Шуня из студии Emperor Penguin.- Не смотрите на меня, это вряд ли моя "Война Троецарствия". Хотя я и оптимистично настроен, но всё же знаю, насколько хороша моя игра, - отмахнулся Чжан Шунь.- Не знаю, может, это и не я. Разве персонал не сказал, что не видел толком? К тому же, с таким количеством игроков, они вряд ли могли играть только в одну игру, - расплывчато ответил Фан Юнь. Он сейчас не хотел привлекать к себе внимание. Ещё когда слышал ответы сотрудников, в голове Фан Юня уже зародилась мысль, что его игра сегодня скорее всего получит высший балл! С помощью своих людей и "внешних информаторов" остальные дизайнеры, скорее всего, тоже уже в курсе ситуации с утра. У Фан Юня, конечно же, тоже были "внешние информаторы". Пятерка его команды плюс Лу Цзымин и Ку Сяои - вот его "надёжный тыл". Хотя они и не говорили об этом вслух, все понимали, что игра Фан Юня - лучшая за утро. Какую бы игру игроки ни выбрали вначале, в итоге все переключились на "Роман о Троецарствии". Некоторые так увлеклись, что провели за игрой целых три часа и в конце даже не хотели уходить, а хотели продолжить. "В чём же секрет привлекательности игр Фан Юня?" Механика? Графика? Или что-то ещё? "Первое место, возможно, уже не получить, но за второе и третье ещё стоит побороться". У дизайнеров у каждого в голове были свои мысли. Быстро перекусив, они вернулись в ту же комнату отдыха, где были утром. Послеобеденная часть была довольно простой. Судьи по очереди давали свои комментарии, выставляли оценки, объявляли время игры и рейтинг игроков, а затем подводили окончательный результат. Дизайнерам наподобие Фан Юня в этом не было никакой необходимости. Лишь после объявления тройки победителей эти три человека могли выйти на сцену и произнести "речи победителей", рассказать о своих идеях при создании игры, поблагодарить телеканал CCTV или что-нибудь в этом роде. А вот девять дизайнеров, не получивших награду, вообще не могли появиться на публике! Слабые не достойны внимания! Фан Юню это правило нравилось: по своей сути он был заядлым затворником. Пообщаться с несколькими или даже десятками людей было для него несложно, это случалось и в его реальной жизни. Но вот выступать перед тысячами людей несколько часов подряд было для него настоящим испытанием.- Добро пожаловать обратно! Думаю, игроки уже пообедали. Итак, начнём самое важное событие дня - выставление оценок! Конечно, у игроков свои критерии, но для начала послушаем профессиональное мнение наших судей!- Позвольте представить вам сегодняшних судей. Все они - члены комитета дизайнеров: Янь Тан, Чжэн Тун, Вэнь Янцзе, Юй Цзяньминь, Янь Яньяо, Юй Чэн и Му Вэньшу. Прошу этих семерых судей по очереди высказать своё мнение об игре. Затем на сцену вышли семь судей, поприветствовали игроков и начали свои комментарии. Игра Фан Юня была под номером 6, весьма удачное число! Первая игра была разработана Цянь Ли, она уже некоторое время была доступна онлайн: "Вождь союза мастеров боевых искусств". Геймплей игры представляет собой большой квест: выбор места рождения - вступление в секту - путешествие по миру - борьба за место главы союза мастеров боевых искусств.- Я начну. Общий стиль этой игры соответствует теме нашего конкурса: китайский стиль. Я играл в неё ещё до её запуска, графика сделана очень изящно, в полной мере передаёт дух боевых искусств. Геймплей тоже был улучшен по сравнению с другими играми... После длинного перечня профессиональных оценок Янь Тан перешёл к выставлению баллов: - В целом, "Вождь союза мастеров боевых искусств" соответствует теме этого конкурса. В итоге все наши судьи оценили игру в 48 баллов (из 60). 48 баллов - это уже очень хороший результат. Переводя в систему из 100 баллов, это 80! - 48 баллов! Отличный результат! А теперь посмотрим, какую "оценку" поставили игроки! Закончив говорить, ведущий повернулся к большому экрану позади себя. На экране одновременно появилось общее время игры и оценка: Общее время игры: 49623 минуты! Оценка: 34 балла!-

Общее время игры – 49623 минуты! Это примерно 827 часов! Игроки поставили оценку в 34 балла, а это, похоже, третье место на сегодня! Таким образом, общая оценка "Вождя союза мастеров боевых искусств" – 82 балла! Вау, очень высокий балл! Кстати, кажется, дизайнерам остальных игр придётся попотеть! Ведущий очень быстро подсчитал эти данные. 82 балла – это действительно высокий результат. В некоторые годы даже такой балл мог гарантировать победу в конкурсе! Затем началась оценка второй игры. Вторая игра – "Война Троецарствия"! – Я судья Чжэн Тун. Сейчас я расскажу о нашей игре под номером 2, "Война Троецарствия"...– В целом геймплей "Войны Троецарствия" немного похож на "Вождя союза мастеров боевых искусств", но в "Войне Троецарствия" есть западные магические элементы, что несколько не соответствует национальному стилю, который мы выбрали темой этого года. Поэтому мы после обсуждения решили выставить 41 балл! На большом экране тоже появились данные игроков: общее время игры – 21032 минуты, оценка – 31 балл. Как только эти данные появились на экране, в зале раздались крики!– Я что-то путаю? Почему так мало времени?– Чёрт, 21 000 минут и только четвёртое место по баллам? Вы шутите?– Это нелогично! Нужно понимать, что 3 000 игроков, играющих по 3 часа, набирают 540 000 минут! Как эти 20 000 минут могли оказаться на четвёртом месте? А некоторые игроки, похоже, догадались о чём-то и с нетерпением ждали. Может быть, сегодня будет установлен новый рекорд в истории конкурса, и они смогут стать свидетелями этого исторического события!– 21032 минуты, данные верны! Таким образом, окончательная оценка "Войны Троецарствия" – 72 балла!

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138329>