

Сейчас Чэнь Мо находился на балконе на втором этаже своего магазина видеоигр и наслаждался лучами солнца.

Он развалился на кресле, на его лице находились темные очки, а в его руке был стакан, сейчас он словно отдыхал на Гавайях.

Несмотря на то, что на улице было не так уж и жарко, все равно было довольно приятно находиться прямо под солнцем.

Но вскоре уютная атмосфера была нарушена.

- Босс, перестань бездельничать! Я думала, что ты закончишь проектную документацию для новой игры в течение этой недели! - сердито сказала Су Цзинью, уперев руки в бока.

С выходом обновления «Reaper of Souls» поддержка игры «Diablo» была приостановлена. И из-за природы игры «Don't Starve» не было необходимости выпускать частые обновления.

Повседневная дела компании, а также техническое обслуживание и балансировка игр теперь выполнялись новыми сотрудниками. Из-за этого Чэнь Мо нужно было только распределять работу, из-за чего у него появилось много свободного времени.

- Черт возьми, как приятно быть боссом, - вдруг сказал Чэнь Мо.

- ...босс, вставай и начинай работать над новой игрой!

- Боже, золотая рыбка, как ты могла не понять этого после стольких лет работы со мной? Позволь мне спросить у тебя, что является самой важной частью создания игр?

Су Цзинью была потрясена. - Э-э-э, исполнение и вдохновение?

Чэнь Мо кивнул. - Верно. Но тогда откуда же берется вдохновение?

Су Цзинью была смущена. - Откуда берется вдохновение...разве оно не приходит в голову из ниоткуда?

Чэнь Мо покачал головой и сказал: - Нет, вдохновение приходит от расслабления. Как может вдохновение прийти к тебе, если ты работаешь как собака каждый божий день? Мне нужно отдохнуть, и когда мой ум прояснится, ко мне придет вдохновение.

- Э-э, ты хочешь сказать, что мы начнем работать только тогда, когда к тебе придет вдохновение?

Чэнь Мо кивнул. - Конечно. Помни, что самая важная часть создания игры - это убедиться в том, что мы идем в правильном направлении. Если мы пойдем не в правильном направлении, мы просто потратим энергию впустую. Так что то, что ты хочешь поторопить меня, имеют прямо противоположный эффект.

- О, тогда я оставлю тебя наедине. Не торопись и наберись вдохновения, босс.

Когда Су Цзинью ушла, Чэнь Мо продолжил наслаждаться солнцем.

Он не ждал вдохновения или чего-то подобного, ему просто было лень.

После того, как он узнал, сколько сейчас денег лежит на балансе его компании, Чэнь Мо понял, что он был гораздо богаче, чем думал.

- Должен ли я подумать о покупке более крупного магазина видеоигр? А так же о большом доме...

- Точно, когда у меня появится дом, мне понадобится жена, а еще и дети. Но кого я хочу больше - мальчика или девочку?

- С детскими смесями проблем не возникнет, но им понадобится собственная квартира рядом с универом, верно?

- Как бы то ни было, я могу просто отправить их учиться за границу. Интересно, смогут ли они выжить за границей без бдительных глаз родственников?

К счастью, никто больше не услышал это.

Если бы игроки узнали об этом, они наверняка сказали бы: «Не имеет значения, женишься ли ты, заведешь ли детей или останешься холостяком до конца своей жизни. Единственное, что важно, так это то, как часто ты будешь выпускать игры!»

Чэнь Мо не был тем человеком, у которого не было обычных желаний, но для него игры всегда стояли на первом месте, так как именно они не раз вытаскивали его из уныния.

Что касается разработки игр, то Чэнь Мо просто был трудоголиком, который редко отдыхал.

Кроме того, разработка игр отличалась от других отраслей тем, что он должен прислушиваться к отзывам игроков и вносить изменения в соответствии с требованиями рынка. Это означало, что на пол пути разработки игры остановиться уже будет нельзя. Только когда игра будет выпущена и будет работать стабильно, он мог бы взять денек отдыха.

Но после того, как он подумал о времени и обещаниях, которые он дал в этом мире, он понял, что его развитие было не таким уж и честным.

Он дал обещание Чжуо Яо, что выпустит невероятно популярную компьютерную игру, которая привлечет много внимания к рынку ПК-игр, и, следовательно, поможет ее интернет кафе. Прошло уже почти три года, а он даже не начал создавать такую игру.

Вместо этого он даже начал думать о создании виртуальной игры. Чэнь Мо думал, что ему понадобится по меньшей мере пять лет, чтобы прикоснуться к виртуальным играм, и он не думал, что начнет задумываться о создании такой игры так рано.

Но его нынешний магазин видеоигр был невероятно мал для его личности, особенно сейчас, когда он стал довольно популярным и богатым. У него появилось достаточное количество денег и на горизонте уже появился большой волшебный пендель, который недвусмысленно подталкивал его на переезд в более крупный магазин видеоигр.

Однако, учитывая то, что ему нужно будет сейчас продумать создание следующей игры, Чэнь Мо решил отложить переезд до августа или сентября следующего года.

Чэнь Мо уже поручил Линь Сяо найти новое место для магазина видеоигр.

В конце концов, переезд в более крупный магазин видеоигр был большим делом. Чэнь Мо хотел, чтобы места хватило по крайней мере еще на пять или десять лет, чтобы им не пришлось переезжать сразу же после того, как они только обустроят новое место.

Плюс ему так или иначе придется потратить много денег на увеличение своих атрибутов.

Чэнь Мо иногда забывал, что он был переселенцем с системой.

Это было в основном связано с тем, что ее услуги были слишком дорогими, из-за чего экономный Чэнь Мо постоянно забывал о ее существовании.

Кроме того, разработка новых игр и переезд в новый магазин видеоигр также обойдется ему в кругленькую сумму. Чэнь Мо не хотел тратить слишком много денег на систему, поскольку он придерживался позиции «пока не припрет, денег не трачу».

Он включил виртуальный экран своего браслета.

Сто тысяч юаней за одну прокрутку. Конечно помимо обычных наград ему могли выпасть и новые, но это не отменяло того факта, что одна прокрутка стоила слишком дорого.

Но поскольку Чэнь Мо недавно перешел на второй уровень, ему придется потратить немного

денег.

Чэнь Мо немного подумал и решил потратить десять миллионов юаней.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1283147>