

«Руководитель, вы вправду уйдете, оставив все дело так?»

«Что изменится от моих слов? Думаете, Директор Хан будет ко мне прислушиваться?»

«Но вы должны хотя бы попытаться»

«Все хорошо. Я все уже решил. Понятия нашего нынешнего и прежнего Гендиректоров крайне отличаются. Вы разве не видели, что он говорил при директоре Хане?»

«Это уже слишком, Руководитель группы. Вы сами убедили меня присоединиться к вашей команде, чтобы создать великую игру вместе, вы должны, как минимум, остаться на должности Руководителя группы»

«Так значит Вы хотите присоединиться ко мне в отделе работы с клиентами?»

«Я не это хотел сказать....»

«Мне очень жаль, я не думал, что все так далеко зайдет»

«Вы должно быть в паршивом настроении» Я оставил должность и выпустил пар.

«Но какое облегчение, что вы все же не уходите. Сработайтесь с директором Ханом и завершите проект подобающим образом...»

«Да, я сделаю все, что в моих силах. Кстати, если ты свободен, может по пивку?»

«Эм, у меня же жена, пиво в такое позднее время будет немного...?»

«Черт! Ну ладно. Увидимся еще»

«Спокойной ночи, Руководитель»

На улице я почувствовал дуновение холодного ветра. Уже осень? По дороге к парковке я обернулся посмотреть на компанию.

Мне 34 года. У меня 15 летний стаж программирования, но завтра, я войду уже как представитель отдела работы с клиентами..... У меня слов нет.

Когда я только пришел в эту компанию, я думал, что смогу создать любую игру, какую захочу, но я был занят тем, что создавал игры других людей первые 8 лет. Мало что поменялось, после

того как я стал Руководителем команды.

Игры, которые я создавал, я представлял с точки зрения не ее развлекательного характера, а наоборот, сколько выгоды принесет игра в соотношении с затратами на ее разработку.

В конце концов, игры, которые я создавал, не пользовались большой популярностью.

Кончено, все было предсказуемо..... в процессе разработки игры очень много людей вносили свои поправки, в итоге результат крайне отличался от того, что было запланировано в начале.

Вдобавок к этому, из-за сжатых крайних сроков выпуска игры, и спешке по многим причинам, игра выпускалась с багами и серверными ошибками.

Последним трендом в разработке мобильных игр была скорость.

Спустя две недели после релиза игры, разработчики следили и затем принимали решение, будет ли игра иметь успех или нет, и в зависимости от этого решали, продолжать ее обслуживание или отказаться.

Если игра обещала быть успешной, то производители копировали игру, делали в ней небольшие изменения и судились со всеми, что они спланировали их творение.

Что-то похожее на корейский вариант «Атари шок».

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Кризис_индустрии_компьютерных_игр_1983_года]

В восьмидесятых, Американская игровая индустрия переживала глубокий кризис, известный как один из самых темных времен в игровой истории.

Огромное количество игр, которые даже не прошли определенные бета-тесты, заполнили рынок.

Примером такой игры могла послужить игра, разработанная Атари, и носившая название E.T. the Extraterrestrial (Инопланетянин).

Игра Инопланетянин была разработана в течение 5 недель, чтобы выпустить ее перед Рождеством, и понятно без слов, что игра была катастрофой. Миллионы нереализованных товарных упаковок были зарыты посередине пустыни в Нью-Мексико.

Индустрия почти 3 миллиардов долларов США упала до 100 миллионов после этого происшествия, и носила название «Атари шок».

Настоящее положение в Корее было прямо похоже на ту.

«Дома меня никто не ждет. Значит я могу взять пиво для себя в баре рядом с домом»

Я вытащил ключи от машины и отправился на парковку. Мне в этом году стукнет 34, а я еще холост. *грустный вздох*

В этом ли прелесть одиночества?

Я припарковался недалеко от своего дома и выпил две бутылки соджу (корейская водка) в ближайшем баре.

Да, как можно было не напиться в такой день, *радуется*

В пьяном остоленении, я бродил по улицам, шумя и крича.

Завтра я буду делать абсолютно иную работу, чем разработка игр. Санина печь.... моя мечта стать великим разработчиком игр закончится именно так?

- Пиу, пиу, пиу~

Его заставили остановиться сигнальные звуки.

-Блоп-блип-блоп-блип-блоп-блип

Как будто звук очень старого аркадного игрового автомата, но вокруг меня не могло быть старых магазинов.

-Пиу~ ПиуПиу~

Однако, я слышу это как наяву. Это звук выстрела из старого аркадного игрового автомата... Утонув в своих детских воспоминаниях, я оглянулся по сторонам и искал источник звука.

-Бойн~ Бойн~

Это что, был звук прыжков Супер Мариджи на платформе SFX?

Возможно, где-то поблизости играют в игровые автоматы?

Но насколько я знаю, игровые дома давно исчезли в девяностых. От понимания всего этого, я ускорил шаги. Звучит странно, но старые сигнальные звуки напоминали мне старую поп-музыку.

Сколько я уже брожу в полночи?

В глаза бросился ярко освещенный магазин у ближайшего перекрестка.

На стеклянной витрине стоял старый телевизор (которые мы сейчас называем ящиками). На полках лежали завязанные вместе картриджи.

«Добро пожаловать в наш магазин.

Внутри магазина, с улыбкою на губах, на меня смотрел седой пожилой человек.

«Здр-здравствуйте, господин»

<http://tl.rulate.ru/book/1563/1410686>