

Когда он зашёл в ванную комнату, и умылся, и посмотрел в лицо, Чэнь Мо заметил, что его внешность особенно не изменилась, однако складывалось ощущение, что он стал моложе,

будто после окончания им университета прошло буквально четыре года.

Чэнь Мо медленно начал восстанавливать свои воспоминания касательно параллельного мира.

В целом этот мир был схож с его родным, однако игровая индустрия была совершенна отлична от мира Чэнь Мо.

Эти отличия появились из-за разницы в технологическом уровне.

Он не знал почему в этом мире произошёл такой большой технологический скачок, может изза того, что инопланетяне дергали ниточки из-за кулис или может быть в этом принял участие такой же путешественник как Чэнь Мо.

Скорость с которой компьютерные технологии развивались была просто невероятной. Сравнить её можно с полётом на ракете.

После того как персональные компьютеры обрели бешенную популярность, учёным удалось создать супер-компьютер способный вычислять до нескольких десятков миллионов раз в секунду.

Когда инновации в области компьютерных технологиях были на полпути. VR технологии произвели фурор своим прорывом. Мечта посетить виртуальный мир стала сбыточной.

Чэнь Мо в его мире не смог бы увидеть даже половину таких инноваций за семьдесят, а то и восемьдесят лет своей жизни. Однако для этого мира, это был лишь короткий путь длиной в 3-5 лет.

"Техно-бум" это конечно хорошо, но это и стало главным фактором в падении игровой индустрии данного мира.

Когда ПК игры ещё даже не начали разрабатываться, игры уже вошли в эпоху VR, и все геймразработчики пустили свои силы на освоение движков VR.

Это и вызвало цепной механизм, ведь без надлежащего опыта, хоть и с доступом к продвинутым технологиям, игры в некоторых аспектах находились в Каменной Эре.

Но одна хорошая вещь всё таки имела место быть, этот мир придавал огромное значение гейминдустрии.

Игры не считают диковинным зверем или же кибер-наркотиком, как в его родном мире. Вместо, этого они рассматриваются как девятое искусство, даже государство изъявляет желание поддержать гейм-дейв.

Гейм-дизайнеры больше не просто IT-работники, в обществе их навыки ставят на равне с медиками, юристами, литераторами и художниками. Гейм-дизайне стал одной из самых востребованных профессий.

Что касается Чэнь Мо, он являлся обычным студентом, который только год назад получил надлежащее образование и готов присоединиться к гейм-индустрии.

Странным было, то что этот мир завлекал Чэнь Мо методом "Покорения Гейм-индустрии", сам факт этого напоминал ему о его грёзах в прошлой жизни.

Чэнь Мо взял полотенце и вытер капли воды с лица. Он подошёл к окну и отдёрнул штору.

На улице был день, солнце ярко светило.

Август в Имперском Городе был реально жарким. Кондиционер дунул на Чэнь Мо, когда тот посмотрел в окно. Он словно чувствовал намерение Солнца растопить всех прохожих, хотя он лишь смотрел на улицу из окна.

Чэнь Мо чуть ли не уверял себя в том, что все пешеходы являлись сахарными человечками и в скором времени под жара солнца они растают.

Чэнь Мо, подошёл к столу.

Толстый, словно кирпич ноутбук - это один из наилучшайших ПК в этом мире.

Его цена составляла целых 20.000 юаней[1].

Чэнь Мо, бедный студент, который только получил своё образование, не родившийся с серебряной ложкой во рту. Зачем ему откладывать деньги раз в полгода и покупать этот высококлассный компьютер?

Конечно же, единственным объяснением этому являлось его желанием работать над играми.

Это ещё один фактор, отличающий этот мир от его родины. Тут, в этом странном мире, разработчикам игр не нужны были программисты в команде.

Тогда кто собирается код?

Ответ прост: нет необходимости писать код, ведь в этом мире существует самый совершенный редактор игр, разработчикам лишь надо придерживаться определённых правил и тогда они могут создать любую игру.

Начиная от казуальных, занимающих десяток мегабайтов игрушек, вплоть до масштабных VR проектов весом в десятки терабайтов. Этот сверх-редактор способен на это! Конечно, цена, затраченные ресурсы и время были бы различны.

В отличии от разработчиков игр из мира парня, здесь гейм-дизайнеры были харизматичны и приравнивались к творцам.

Работа разработчиков не ограничивается дизайном уровней, механикой, системами и т.д. Это всё осталось в прошлом. Сейчас гейм-дизайнеры должны быть всемогущи! Разработчик, который является способным в сфере систем, но не умеющий писать сюжет будет презираемый в индустрии.

Некоторые игровые разработчики являются одновременно прекрасными новеллистами и первоклассными художниками, прям как Микеланджело, который при жизни был гением, скульптор, художник, архитектор и поэт, всё в одном флаконе.

Конечно, для некоторых супер-больших VR игр, нужен шеф-дизайнер, который так же найдет ассистентов, но в команде он будет абсолютным авторитетом в любой из сфер разработки. Ассистенты скорре не коллеги, а ученики.

Как упоминалось ранее, Чэнь Мо молодой человек стремящийся в игровую индустрию.

Однако, дабы попасть в эту индустрию не нужно идти в игровую компанию. Есть другой, отличный от этого метод.

Игровой редактор этого мира открыт, но в зависимости от личности разработчика, степени доступа и разрешения отличны. Дабы войти в игровую индустрию, нужно создать собственный проект и предоставить его на суд профессионалам.

В прошлом Чэнь Мо уже получил квалификацию как начинающий-разработчик. Пока он разрабатывает казуальную игру, он может автоматически стать гейм-дизайнером D-класса.

Так почему же Чэнь Мо сейчас проживает в отеле? Это всё из-за его участия в конкурсе разработчиков Имперского города, в течении этих двух ней ему нужна тихая обстановка, чтобы завершить свой собственный проект.

К сожалению, возможно, из-за высокого давления или же переутомления, он скончался.

Чэнь Мо лишился дара речи.

"Не спал в течении двух дней и закончил тем, что умер молодым? Да уж, моё тело слабо."

Неудивительно, что Чэнь Мо испытывал серьёзное давление, даже в этом мире путь разработчика игр был нелегок.

Чэнь МО окончил школу почти год назад, но у него не было такой возможности. Игры, которые

он сделал, не прошли оценку. Хотя его способности находятся на начальном уровне, но он всегда не мог стать дизайнером игр D-класса.

Чэнь Мо получил образование почти год назад, но у него не было возможности получить D-ранг, ведь его способности были на начальном уровне.

Если он продолжить воплощать столь бездумные амбиции в жизнь, он останется без гроша в кармане. Есть только три пути: либо пить северо-западный ветер[2], возвращаться домой и ждать старость. либо же выбрать другую специальность.

Потому Чэнь Мо трудился не покладая рук, дабы выложиться на все сто в предстоящем конкурсе. Однако из-за своей неосторожности поплатился своей смертью.

После трёх секунд сожаления о ушедшем в мир иной Чэнь Мо, нынешний Чэнь Мо успокоил свои эмоции.

Это ведь просто разработка игр, не так ли? Это та вещь с которой я знаком, с точки зрения концепции данной эпохи, если я не отымею всю игровую индустрию, не будет ли это пустой тратой знаний об отечественных играх.

Чэнь Мо открыл ноутбук.

Но перед этим он решил заказать еды.

Он был очень голоден. Дабы не стать первым путешественником между мирами, умершим от голода, он взял свой телефон со стола для того чтобы сделать заказ.

Конечно, некоторые жизненеобходимые приложения были похожи с его родными, однако все таки различия можно было проследить. Так же он заметил что смартфоны этого мира были схожи с телефонами из его мира, однако конфигурация у этих явно была выше.

Заказав рис с мясом и овощами, чай с молоком из приложения "What to Eat", Чэнь Мо сосредоточился и сев за стул открыл редактор.

[1] -

[2] - "drink the northwest wind" - значит жить питаясь лишь ветром, то есть бедно, либо совсем

без денег.

http://tl.rulate.ru/book/24602/597726