Будучи дизайнером видеоигр, Чэнь Мо считал, что его жизнь удалась.

Все игры, которые разработал Чэнь Мо, вошли в историю.

«Journey» получила несколько наград на глобальной конференции разработчиков игр: награду за лучшие визуальные эффекты, лучший дизайн, лучшие звуковые эффекты и самую инновационную игру года.

«League of Legends» было уже семь лет, но она все еще занимала трон компьютерных игр. Финал чемпионата League of Legends продолжал побивать рейтинги по просмотрам.

«TheLast of Us», «Uncharted», и «GTA5» были популярны во всем мире и по сей день продавались, давно побив многие рекорды.

«Outlast», «Tales of Glory» и «Thriller Paradise» произвели революцию в игровой индустрии виртуальной реальности. Многие разработчики видеоигр считали их классикой.

Даже мобильные игры, такие как «Honor of Kings» и «Onmyoji», всегда находились на вершине рейтинга мобильных игр.

Плюс он сделал много игр только ради заработка денег…

Если Чэнь Мо и сожалел о чем-то, так это, вероятно, о том, что он до сих пор не избавился от своей привычки, которая давала о себе знать только во время его сверхурочных.

Все вышеперечисленное было лишь мечтами Чэнь Мо. На самом деле он был продюсером мобильных игр в одной из множества компаний Китая. После двух месяцев ужасной сверхурочной работы любой бы начал мечтать на его месте.

Как и другие дизайнеры видеоигр, Чэнь Мо вошел в индустрию, наполненный надеждами и мечтами. Однако после нескольких лет сверхурочной работы, мечты, к которым он когда-то стремился, были уничтожены суровой реальностью.

Однако Чэнь Мо все еще любил называть себя дизайнером видеоигр, несмотря на то, что теперь он работал продюсером видеоигр. Возможно, что это название – это все, что осталось от его надежд и мечтаний.

Чэнь Мо посмотрел на соседний столик, на котором все еще стояла чашка лапши, которую поставили туда еще вчера днем. Она принадлежала разработчику программного обеспечения, который сейчас сидел за столом с растрепанными волосами и огромными мешками под глазами.

Разработчики программного обеспечения были инопланетянами. Чэнь Мо чувствовал, что еще пять минут сверхурочной работы могут убить его, но разработчик программного обеспечения, который сидел около него, казалось, спокойно мог жить в таком состоянии в течение нескольких месяцев. Даже когда он убирал один баг, а на его место приходило десять, он говорил: «Я уйду домой после того, как эти ошибки будут исправлены».

Увы, такова жизнь тружеников.

- Я больше не могу этого вынести, пойду вздремну.

Он отрубился, как только его голова коснулась подушки.

Возможно, что у него просто разыгралось воображение, но Чэнь Мо показалось, что он услышал звук во сне.

«Загрузка игры…»

«Главная цель: стать лучшим дизайнером видеоигр в параллельном мире.»

«Побочная цель номер 1: получить более двух миллиардов чистого дохода от игр за один месяц.»

«Побочная цель номер 2: достигнуть более 10 миллионов активных игроков в одной игре, которые будут заходить в вашу игру на протяжении целого месяца.»

«Побочная цель номер 3: создать игры для трех платформ: ПК, мобильные устройства, виртуальная реальность. Получить хотя бы на одну игру для каждой платформы ярлык «классической» игры.»

«Побочная цель номер 4: достигнуть уровня знаменитости первого уровня.»

«Бонус новичка: нет.»

«Сложность: максимальная.»

«Обучение: нет.»

«Переход в параллельный мир…»

«3…»

«2…»

«1…»

«Игра начинается!»

http://tl.rulate.ru/book/48330/1187939