

Публикация этой записи в социальной сети вызвала шквал интереса и обсуждений среди пользователей. Обложка игры была понятна, она представляла новый проект. Но сопровождающий текст был действительно дерзким!

Игроки, увидев его, возмутились до глубины души:

— Ах ты, подлый воришка! Ты слишком задираешь нос! Клянусь, поймаю тебя, съем твоё мясо, сняв твою кожу!

— Как смеешь ты, Цай Гоу, недооценивать героев нашего времени?!

— Старый негодяй, знаешь ли ты, кто твой дедушка Цзян?!

— Цай Гоу, ты всего лишь игровой дизайнер, что ты знаешь о хардкоре?!

Сотни и тысячи комментариев игроков свелись к одному слову — дерзость! После испытания, которым для них стал проект «Кербал Спейс Программ», игроки полагали, что никакая игра больше не сможет их сломить. Но наивный вызов от Цай Гоу на онлайн-выставке ко дню Циси вызвал у них чувство унижения и обиды.

Такое терпеть нельзя! Дядя может стерпеть, а тетя — нет!

Раз за разом, в каждой новой игре Цай Гоу задавал один и тот же вопрос: "Может ли ты это пройти, жалкий игрок?" И теперь игроки решили ответить ему: — Это не так-то просто!

Игроки объединились в единый фронт, чтобы преподать Цай Гоу урок. Ведущие стримеры, пережившие черный пятничный инцидент с «Кербал Спейс Программ», также объединились и поклялись отомстить!

На платформе "Доуюй", в игровом стриме, ведущий Дай Сыма объявил:

— В прошлый раз Союз против Цай Гоу потерпел поражение из-за плохого руководства. После обсуждения мы решили, что на этот раз я возьму командование на себя. Мы обязательно покажем этому злодею, что нельзя недооценивать героев!

Зрители стрима были в восторге, они чувствовали себя частью большой и сплоченной команды:

— Генерал Дай Сыма, вы должны отомстить за нас, простых людей!

— Генерал, у меня есть план!

— О, у тебя есть план?

— У нас есть генерал Дай Сыма, он сможет победить старого злодея!

Вечером, в восемь часов, началась онлайн-выставка ко дню Циси. Дай Сыма сразу вошел в раздел мероприятий и нашел игру от студии "Хуан Тянь" — «Ловушка Куньмина».

[Название игры: Ловушка Куньмина.]

[Разработчик: студия "Хуан Тянь".]

[Жанр: хардкор, головоломка, интерактивный ARG.]

[Цена: 6 юаней.]

[Послание разработчика: "Сможешь ли ты это пройти, жалкий игрок?"]

Головоломка? На Циси ты предлагаешь мне головоломку? Ты что, считаешь это праздником фонарей с загадками?

Имя говорит само за себя. Увидев слово "головоломка", у Дай Сыма затряслись колени. Он открыл страницу игры и увидел, что, хотя стиль игры улучшился по сравнению с пиксельным прошлым, всё же было нечто странное.

Дай Сыма решил купить игру, рассуждая, что всё равно придется пройти через испытание, и запустил её. К их удивлению, перед зрителями появилась анимация длительностью 8 минут и 12 секунд.

— Что это такое? Это ошибка?

— Студия "Хуан Тянь" загрузила неправильную игру?

— Анимация? Хардкор? Головоломка? Как это связано?

Дай Сыма поднял руку, успокаивая всех:

— Не волнуйтесь, мы знаем стиль студии "Хуан Тянь". Цай Гоу любит удивлять. Если это анимация, давайте посмотрим её. Раз это головоломка, будьте внимательны, возможно, загадки спрятаны в анимации!

Зрители поняли, что с "Ловушкой Куньмина" нельзя быть легкомысленными.

Анимация началась. Парень, изможденный после тяжелого дня, вернулся домой, где его встретила девушка. В гостиную она подарила ему игровую приставку. Вскоре после этого из телевизора начали исходить странные лучи, и девушка, захваченная тревогой, пошла посмотреть, что происходит. Она обнаружила, что парень исчез, а телевизор светился, как бездонная яма, готовая поглотить всё вокруг.

Вихрь влетел в комнату, и девушка оказалась внутри игры. Прочитав инструкцию, она начала поиски парня, проходя через множество уровней и постоянно погибая. Каждая смерть окрашивала ловушки и механизмы в коричневатый цвет крови.

Её пронзали шипы, кусали монстры, предавали скрытые ловушки. Каждый раз, умирая, она начинала заново, но её упорство и талант помогли ей освоить новые приемы и пройти несколько уровней.

Наконец, девушка достигла последнего уровня, ужасной фабрики. Игровая сложность возросла до предела, лазеры и пилы заполнили пространство. Она встретила парня, но он, поглощенный злом, атаковал её, и она снова погибла. После каждой смерти у неё был выбор: продолжить игру и страдания или вернуться домой. Видя парня, она всегда выбирала продолжать.

Девушка наконец добралась до финальной битвы, но её силы были на исходе. Парень, прозрев, выдернул трубки из своего тела, нарушив систему игры. Девушка возродилась и, благодаря их усилиям, спасла парня.

Игра закончилась, но все были в замешательстве. Головоломка? Где же загадки?

<http://tl.rulate.ru/book/113146/4269473>