

Сильный дождь продолжал идти. Гао Мин не чувствовал себя слишком напуганным, но его внутренние эмоции были немного сложными.

Уже рассвело, но после поиска в интернете Гао Мин узнал, что сильный дождь перекрыл дороги, ведь начались внезапные наводнения. Сейчас вблизи туннеля, расположенного на стыке Ханьцзян, Синьху и Ханьхай, нет ни одного транспортного средства.

'Надеюсь, тот туннель не перекроют внезапные наводнения.'

Не в состоянии понять причину, по которой игра стала реальностью, Гао Мин мог только сначала принять этот абсурдный факт:

'Я не знаю, не слишком ли поздно удалить эти игровые проекты. Кажется, мне стоит съездить в Nightlight Games Studio.'

Когда он работал неполный рабочий день в сфере создания игр и дизайна, он много раз сотрудничал с Nightlight Game Studio и предоставлял им большое количество решений в области игрового дизайна и захватывающих идей по расследованию убийств. Теперь он хотел удалить всё связанное с преступлениями, что он разрабатывал в прошлом, чтобы узнать, можно ли всё исправить.

После простого завтрака Гао Мин положил фотографии в свой рюкзак, надел дождевик и отправился в путь. Он исполнительный человек.

Проливные дожди обрушились на город, и все вокруг окутали пасмурные облака. Гао Мин взял такси до северного города Ханьхай.

На самом деле, согласно его первоначальному плану, уволившись с работы психолога-консультанта, он должен был прийти в игровую студию Nightlight на собеседование и стать настоящим геймдизайнером.

Причина, по которой он решил работать в этой индустрии, также очень проста. На рынке нет хорроров, в которые ему нравилось бы играть, поэтому он решил разработать их сам.

В девять часов утра Гао Мин под руководством уборщицы нашёл офис студии Nightlight.

Игровая студия Nightlight принадлежит Magic Map Technology, крупнейшему игровому сервису в Китае, хотя она и остаётся просто одной из многих. Она специализируется на играх в жанре саспенса и триллеров, но сейчас находится в стадии трансформации, и их жизнь нелегка..

— Это плохо? Ты нормальный?

Через стеклянную дверь Гао Мин услышал грохот в офисе и заглянул внутрь.

Несколько сотрудников сидели за своими рабочими местами, а на большом экране перед ними демонстрировался игровой экран - парень в обычной одежде спокойно просматривает видео собственной смерти, играя в спиритическую игры со своей мертвой женой в проклятом доме.

— То, что просит клиент - это относительно новая интерактивная игра с любовной линией! И через две недели вы приносите мне это? □

Менеджер Гоу, ответственный за игровую студию Night Light, стоял у стола с потемневшим лицом. Из-за того, что он был слишком зол, его генеральский живот ходил ходуном, а парик

вот-вот должен был соскользнуть с его головы.

— Разве не требовалось отличаться от романтических игр, представленных на рынке? — В небольшом офисе, Вэй Даю сидит у двери, как будто готов сбежать в любой момент. Он разработчик игр и программист студии Nightlight, помешанный на спорте. Несколько лет назад руководство вынудило его обратиться в Интернет за новыми идеями, так он познакомился с Гао Мином.

Первоначально он просто выполнял задание, но кто знал, что геймдизайн, данный ему Гао Мином, получит награду "Самая креативная новинка" в том году.

Вэй Даю решил рассказать организаторам правду, а потому автора оригинала изменили на Гао Мина, и так тот официально вошёл в игровую индустрию.

— Я и просил отличаться! Но это не означает снова создавать хорроры! — Менеджер Гоу схватил свой парик и бросил его на стол, единственные пряди волос, оставшиеся на его голове, взмокли от пота.

— Все были на смене в течение двух недель, и все они старались изо всех сил. — Ся Ян отодвинул зеркальце, слегка прищурился и сохранил улыбку на лице, как будто все беды в мире не имели к нему никакого отношения. Возможно, именно из-за его хорошего менталитета в этом году ему исполняется 37 лет, но выглядит он так, словно ему чуть за 20. Парень является главным красавцем студии и лауреатом международных художественных премий. Его стиль живописи трудно понять обычным людям.

— Старалась моя задница! — Менеджер Гоу яростно похлопал по столу:

— Изначально клиентов и так было немного, а теперь вы хотите добить оставшихся, верно?

— Инновации, сильное воздействие на игрока, постепенное сближение персонажей, вечная любовь до самой смерти - сделано полностью в соответствии с вашими требованиями. — Вэй Даю показал сообщение, отправленное менеджером Гоу в то время.

— Чёртов саботёр! — Менеджер Гоу взглянул на нескольких подчиненных в офисе, придерживая обеими руками остатки волос:

— В нашей компании в общей сложности 41 игровая студия, и мы занимаем 41-е место. Здесь вообще нет места для заминок! — Если мы продолжим лажать, то распадёмся и будем вышвырнуты из Magic Map Technology!

В отличие от других участников студии, менеджера Гоу прислала Magic Map Technology. Говорят, что из-за оскорблений он был вынужден начинать всё сначала.

Хоть он и отъел себе большое брюхо, но из-за обиды кровь у менеджера пылает сильнее всех в студии, он хочет снова выслужиться перед компанией.

— Три дня! Я даю тебе ещё три дня, и ты должен показать мне нормальную романтическую линию! — Менеджер Гоу подобрал свой парик, сердито схватил свой огромный термос с ягодами годжи и вышел на своих толстых ногах, но в дверях случайно столкнулся с Гао Мином.

Увидев Гао Мина, веки менеджера Гоу слегка дрогнули. Менеджер много раз работал с ним и знал стиль дизайна и философию Гао Мина.

Он ещё помнил, что, когда он впервые увидел дизайн-план Гао Мина, в 3000 словах краткого описания были представлены 17 локаций связанных с кровью и ужасами, что также вызвало глубокий шок у мистера Гоу.

— Гао Мин... Доброе утро, позавчера вы не пришли на собеседование, поэтому нам пришлось нанять новичка. Менеджер Гоу отвел глаза:

— Она скоро выйдет на работу.

Когда студия занималась саспенс-играми, менеджер Гоу и Гао Минг прекрасно сотрудничали, но теперь студия собирается отказаться от хоррор-игр, и приход Гао Мина немного смутил.

— Я здесь не для собеседования. — Гао Мин с первого взгляда раскурил беспокойство менеджера Гоу. Он очень добр и не любит доставлять неприятности другим, поэтому он взял на себя инициативу объясниться:

— Я столкнулся с чем-то, что трудно объяснить. Возможно, мне придется забрать все предоставленные вам дизайны игры и уничтожить их.

— Уничтожать? Если по ним создать игры, все они станут классикой! Вэй Даю сразу же встал и подошел к Гао Мину:

— Что случилось?

— Возможно, в будущем я не смогу разрабатывать хорроры. Гао Мин похлопал Вэй Даю по плечу:

— Ещё один совет для тебя: постарайся в ближайшие дни не выходить на улицу по ночам.

Услышав эти слова, что он не станет заниматься играми ужасов, менеджер Гоу вновь обрёл энтузиазм:

— Гао Мин, Даю рассказывал, что ты перестал работать в тюрьме, или ты просто сначала пришёл ко мне искать работу? Мы высоко ценим твои способности, тебе даже не потребуется собеседование!

— Забудь об этом.

Гао Мин хорошо пообщался со всеми и в конце концов убедил Вэй Даю открыть шкаф, где студия хранила файлы. Там он порылся во всех планах игрового дизайна, которые он предоставлял им на протяжении многих лет.

Существует длительный цикл создания игр, а первоначальные инвестиции огромны. Для многих идей невозможно найти инвесторов, поэтому их можно только отложить в долгий ящик.

Честно говоря, если бы студия Night Light не готовилась к трансформации и отказу от хоррор-игр, Гао Мину было бы трудно забрать эти наработки.

Терпеливо анализируя свои собственные усилия на протяжении многих лет, Гао Мин грубо разделит разработанные им игры на пять категорий в соответствии с опасностью: преступления, слухи, предзнаменования, потусторонние слова и странные истории.

Преступления - это игры, созданные по мотивам реальных дел. Опасность исходит исключительно от людей. Они сосредоточены на рассуждениях и поиске улики, а также логике

реального мира.

Слухи также основаны на убийствах, некоторыми странными и ужасающими историями, но большинство из этих историй ложны, и реальная опасность – это люди.

Игра на уровне предзнаменований отличается. Пугающие явления начинают проявляться, а психическое состояние персонажа рушится, источником опасности становятся различные проклятия и странности.

Четвертый уровень – потусторонние слова, где потустороннее действительно будет проявляться.

Пятый уровень – это странные истории. До определённого предела всюду появляется опасность, реальность начнёт меняться, а странные истории будут продолжать распространяться, затрагивая всё больше людей.

На самом деле, существует ещё и шестой уровень опасности – вышедшие из-под контроля странные истории. Такая полная отчаяния игра также была разработана Гао Мином. На этот раз он пришел сюда главным образом для того, чтобы уничтожить самые отчаянные игры, надеясь, что они не станут реальными...

'36 преступлений, 25 слухов, 5 предзнаменований, 25 потусторонних слов, 31 странная история, 4 неконтролируемых странных истории... Да, я был действительно плодовит все эти годы.'

<http://tl.rulate.ru/book/94711/3316367>