

Я глубоко задумался. Следует ли мне радоваться, узнав истинное лицо человека, которого я считал другом, или огорчаться этому?

"Ты слишком упрям. Твоё стремление к искусству, одержимость шедеврами — это ребячество. Ты веришь, что художественная ценность важнее игрового процесса. При одном упоминании имени Чхон Ёнхо передёргивает весь бизнес-отдел."

"Это грубо, шеф" - ответил я.

"Но это правда. Новый проект на подходе, и что мне остаётся? Ведь ты попросил об этом. И все снова облажались."

Мне захотелось уйти. Этот парень, возможный кандидат на пост директора, в отличие от меня, успешно завершил три крупных проекта.

Я же всегда слышал: "Ёнхо, почему ты предлагаешь неработоспособные системы? Как мы запустим игру, полагаясь только на внутриигровую валюту?"

Мои предложения всегда казались несоответствующими требованиям рынка.

"Это исправлено? Проверь ещё раз!" — так говорили мне, требуя соответствия корпоративной политике.

"Ёнхо, остановимся на этом проекте. Он в минусе."

"Я старался, шеф."

"Ты всегда стараешься. Но нужно подстраиваться под вкус аудитории, а это у тебя не выходит."

Я всегда думал: "Игры не продаются, потому что они не интересные". Почему игры стали только средством для заработка, а не источником удовольствия?

Мне пришлось выбирать: согласиться с тем, что я мог ошибаться, как сказал начальник, или продолжить верить в себя. В конце концов, я принял решение уйти.

"Увольняешься?"

"Да. Хочу заняться разработкой игр в одиночку."

"Разработка игр в одиночку? Как это мило. Буду болеть за тебя. Известить меня, когда будет релиз."

Я решил не отступать и не идти на компромисс. Я был уверен в себе. Я не ошибался. Моя игра станет проявлением моей личности. Она будет не просто продуктом для заработка, она будет чем-то большим.

"Разумеется."

В глазах коллеги, ранее полных странного презрения, вдруг появился намек на восторг. Казалось, его взгляд кричал: "Ты обречён на неудачу".

Но я решил принять этот вызов, я убеждал себя: "Я не ошибся".

За годы работы мне удалось накопить приличную финансовую подушку. Благодаря отсутствию семьи, у меня было немного расходов, и я мог откладывать деньги. Накопив опыт в программировании, я решил заняться планированием проектов, так как технические вопросы не составляли для меня трудности. У меня были идеи для историй, которые я хотел воплотить.

Я начал разработку. От планирования до дизайна, создания прототипов и полноценной работы над проектом, я не видел ни еды, ни сна.

"Прибыль возрастёт, если сделать акцент на геймплей," — эти слова звучали в моей голове. Гнев был моим топливом.

"Чего в этом плохого?" — думал я. В чём проблема, если делать упор на геймплей, добавлять детализацию миру, глубину персонажам и сложность системам? Это должно быть естественно. Игра должна быть похожа на игру.

С каких пор игры стали только демонстрацией богатства, превращаясь в одноразовые предметы для кратковременного удовольствия, заставляя бездумно повторять одни и те же действия?

Когда-то игры были погружением в новый мир, они дарили достижения в нём и чувство удовлетворения от процесса. Они должны оставлять в памяти долговременные впечатления.

"Давайте будем реалистами," — говорили мне.

Но это был не реализм, это был компромисс. Коллеги боялись провалов, отказывались от вызовов, прячась за цифрами прибыли. Я же знал: я был прав. Я не пошёл на компромисс и не отступил. Проблема была не во мне, а в тех, кто снижал ценность моих стремлений, не пытаясь понять их суть.

Со временем моё беспокойство всё больше сменялось уверенностью. Я продолжал разрабатывать игру, которая становилась отражением моей личности. Она должна была быть не просто продуктом для заработка, а чем-то большим, значимым.

Эта игра была исследованием разных сфер жизни и эмоций. Каждый шаг игрового персонажа противопоставлял его всему миру. Чем увереннее был пользователь, тем сильнее чувствовал давление. Это давление поселяло в нём сомнение, и при малейшей ошибке заставляло отступить. Тревога, гнев, отчаяние и боль внушались игрокам, чтобы заставить идти на компромисс. Но единственный путь вперёд был через уверенность. С несокрушимой уверенностью они боролись со стенами препятствий, пока те не рушились.

Это была игра, направленная на то, чтобы человек осознал свою ценность, ценность своего сопротивления препятствиям, ценность победы над вызовом общества. Я хотел сказать: "Верь в себя и двигайся вперёд". Такую игру мог пройти лишь тот, кто привык брать от жизни всё. [Идентичность] — это была история человека, который, сохранив стойкость перед лицом страданий и сомнений, в итоге находил счастье. Игра, которую игроки переживали около двенадцати часов. Моя история стала достоянием всего мира.

В тот день я сделал первый глоток алкоголя за многие годы. Чувство освобождения разлилось по всему телу. Я вспоминал последние годы своей жизни. Только пройдя через всё это, я понял суть.

"Как ты поживаешь? Я слышал, что твоя игра получила награду! Решил позвонить и поздравить!" — прозвучал голос по телефону.

Я доказал свою правоту.

"Я играл в неё, и она действительно великолепна! Залип на выходных, совсем потерял счёт времени. Это было невероятно!"

Я получил высшую награду в индустрии. Хотя сильной конкуренции у меня не было, ведь я был единственным серьёзным разработчиком в сфере инди-игр, это было явным подтверждением моей правоты.

В душе я кричал от восторга. Это был крик, который никто не мог услышать. "Смотрите, я был прав". В игре важнее всего не бизнес-модель, а присущее ей удовольствие, завершенность геймплея. Я был прав, а вы ошибались.

"Церемония награждения сегодня, верно? Ты, наверное, уже в самолёте? Счастливого полёта!" — это был голос члена команды, который оставался со мной на связи до конца. Пока я слушал его, голова начала кружиться. Я осознал, что в последнее время такое происходит слишком часто.

Мне действительно пора было отправляться в полёт, но силы внезапно начали меня покидать.

"...Спасибо" - только и успел сказать я. Как только я встал, головокружение ударило с новой силой, в ушах зазвенело.

Это было не так, как обычно. Зрение помутнело, я почувствовал, как дыхание останавливается. Это было ощущение конца, более сильное, чем когда-либо. Словно вдруг произошла авария. Я не смог устоять на ногах и рухнул на землю.

"Кх...Шеф...?" - голос доносился откуда-то издалека.

Глаза застелило чёрной пеленой. Я больше не мог дышать. Конец.

"Шеф! Шеф!!"

Смерть от переутомления. Это судьба того, кто истощил себя в погоне за подтверждением своей правоты.

---

Галлюциногенный эффект, вызванный повреждениями мозга?

Эта мысль мелькнула, но я сразу же её откинул. Инстинктивно я понял — я оказался в Аду. Вокруг меня развернулась сцена, полная криков и смеха. Мир, который непрерывно расширялся и сжимался, менял декорации.

Я видел грешников, скорчившихся на багровой земле, превратившихся в своих идолов, висящих на крестах, убивающих друг друга, молящихся в спокойствии.

Всё это было невообразимо, и в то же время захватывающе. Я не понимал, почему я здесь, но от чего-то мне казалось, что не просто так.

Меня переполнял ужас. Сердце билось сильнее, чем когда-либо при жизни.

"Это словно встреча с первой любовью", — подумал я.

Я понял, что оказался в Аду за то, что убил себя ради создания игры. Но это не могло потушить стихийный огонь, который разгорался во мне.

"Я хочу сделать такую игру", — решил я.

Идеи заполнили мой разум, как приливная волна.

В один момент всё потемнело.

"Ёнхо! Очнись!" — это были последние слова, которые я услышал, прежде чем покинуть Ад.

<http://tl.rulate.ru/book/99007/3476038>