Планета Малдея.

Вернувшись к Галерине, я первым делом доложила обо всем на Землю через ютубе.

Я взяла один Switz из Транспортного самолета и сделала селфи.

- Привет, Земля. Послушайте, я наконец-то импортировала Switz в Малдею. Теперь я собираюсь распространить игру Земли на эту планету!

Я остановила запись как раз в тот момент, когда Галена просунула голову в камеру.

Видео было слишком коротким, всего десяток секунд, но мне было все равно.

Я отправлю его как есть.

Как только я загрузила его на ютубе, он начал получать огромное количество просмотров.

Индикатор воспроизведения был сломан или что-то в этом роде, он застрял и не двигался. Только лайки быстро превысили 10 000.

Я разместила его на других сайтах социальных сетей вместе с изображением.

Мгновенный поток комментариев был огромен.

[Наша игра наконец-то вышла в космос!]

[Спасибо! Для нас это большая честь!]

[Спасибо! Спасибо!]

[Надеюсь, Малдее нравится Nikkendo.]

[Спасибо, что выбрали видеоигры!]

[Mamma mia!]

[Сейчас мы наблюдаем первые шаги новой эры игровой истории.]

[WANOOOOOOO]

Похоже, что большинство взволнованных людей являются поклонниками видеоигр.

Все выразили свою радость.

Теперь, когда я сказала людям Земли, пришло время доставить товар.

На следующий день нам с Галеной пришлось разделить, чтобы доставить Switz розничным торговцам.

Мы подумывали попросить варп-офис доставить их, но Nikkendo дал нам буклеты и плакаты.

Я хотела передать их один за другим, и попросить магазин дать рекламу.

Это не требует таких усилий, как на Земле, потому что с варп-станциями я могу мгновенно перемещаться на другие станции.

Проверив данные заказа на своем устройстве, мы вышли из здания Галерины.

Первым местом, куда я пошла, был магазин игрушек, где был сделан наш первый заказ.

- Это пакет для основного устройства. Мы уже включили пакет программного обеспечения, так что вы можете играть в него прямо из коробки.

- Хм, странная коробка.

Менеджер магазина игрушек уставился так, как будто это было что-то необычное.

- Это дополнительный контроллер. Если вы купите его дополнительно, то сможете играть до четырех человек. Я также подготовила около пяти гоночных игровых программ.

Я положила пакет на прилавок. Взглянув на иллюстрацию на обложке, он сказал:

- Это великолепная картина. Этот тоже выглядит забавно. Значит, это плакат.

Затем менеджер магазина обратил свое внимание на стимулирование сбыта товаров.

- Ммм. Я была бы счастлива, если бы вы повесили этот плакат в своем магазине. Кроме того, есть брошюра, объясняющая Switz. Если они её прочтут, думаю, клиенты сразу поймут, что это за игрушка.

Глаза управляющего расширились от удивления, когда он открыл буклет, который достал.

- Ух ты. Это не волшебный буклет, но выглядит довольно мило. Я слышал, что вы небольшая компания, но довольно солидная.

- Компания, которая производит это устройство, является крупной компанией, поэтому они помогают нам с рекламой.

- Хм, Nikkendo... Я запомню это название, - Тихо пробормотал менеджер, взглянув на фирменный логотип.

Я хожу от магазина к магазину, одновременно проверяя приборы на предмет отгрузки.

В течение следующих нескольких дней мы отправили все четыре тысячи Switz в розницу до даты запуска.

Я договорилась о встрече с Галеной в офисе компании, чтобы окончательно оформить заказ и отгрузку.

- Все уже отправлено, верно?

- Ага. Теперь все, что нам нужно сделать — это дождаться даты релиза, то есть послезавтра.

Галена удовлетворенно кивнула, хотя выглядела усталой.

- Я хотела устроить испытательный стенд или что-то в этом роде, но не смогла найти для этого места.

Помню, когда была ребенком в прошлой жизни, в магазинах электроники были тестовые стенды для Famicom.

Я обычно играла в игровой секции все время, пока мои родители ходили по магазинам.

Вероятно, это было стимулирование сбыта.

Но у меня все еще недостаточно доверия, чтобы заставить магазин сделать это.

- Испытательный стенд. Может быть, мы сможем сделать это в институте, - сказала Галена, как будто у нее была идея.

- В институте?

- Хм. Есть место, которое называется испытательной комнатой, где мы помещаем наши прототипы и другие продукты для тестирования неопределенным числом людей. Просто оставь Switz там, и любопытные исследователи потрогают его.

- Это здорово!

Она сделала чудесное предложение.

На самом деле мы были слишком суетливы, чтобы просто ждать. Думаю, мы хотели сделать это успешно.

Я быстро приготовила пару приставок и направилась в институт.

Затем мы отправились в испытательный зал на третьем этаже.

Как объяснила Галена, в большой комнате были различные магические прототипы устройств.

Исследователи в комнате, казалось, прикасались к прототипам и записывали свои впечатления на свои устройства.

- А можно поставить здесь игровую приставку?

- Нет проблем. Там иногда бывают какие-то беспорядочные вещи, так что я думаю, что все идет своим чередом, - сказала Галена легким тоном.

Мы положили switz на стол и решили понаблюдать за происходящим со стула на некотором расстоянии.

Затем исследователи подошли к нему.

- Привет. Разве это не Лина Мардерита осталась?

- Интересно, он с Земли? До меня дошли слухи, что они с Галеной Мириам основали компанию и что-то импортируют.

Две женщины в белых халатах посмотрели на switz и заговорили.

- На устройстве есть странная кнопка.

- Да, это должна быть игрушка. Я никогда раньше не видела игрушку с Земли.

- Хмм. На экране появилось видео. Гипермаруо? Кнопки начала здесь.

- Ты собираешься играть? Я должна идти.

Один из них сразу же ушла, но другая, казалось, пока играла с ним.

- Интересно, не пойти ли мне направо? Ха, я умру, если он попадет в меня?

Судя по всему, она умерла мгновенно.

Я думала, что она немедленно остановится, но женщина продолжала управлять консолью довольно долго после этого.

- М-м-м, почему я не могу его достать?

Она начинала злиться и нажимала на все кнопки.

У меня не было выбора, поэтому я решила что-то предпринять.

- Гм, что случилось?

- Я не могу вытащить монеты отсюда, потому что там коричневый блок.

Когда женщина указала на экран, я сразу поняла ситуацию.

- Чтобы сломать блок, просто нужно сделать удар прикладом сверху. Нажмите кнопку вниз во время прыжка.

- О, я поняла!

Ее глаза расширились от удивления при виде монеты, которая легко отделилась.

- Да, поздравляю.

- ...Н-не хвали меня за это. Я только что получила монету.

Я улыбнулась женщине, которая выглядела немного смущенной.

- Как это? Интересно?

- Да, это так. Это совсем не плохо.

Она возобновляет игру с не очень тонким выражением на лице.

- Я оставлю его тут до даты выхода Switz, так что, пожалуйста, играйте, если хотите.

Женщина, казалось, была поглощена экраном, когда быстро ответила: "Я поняла".

Очевидно, она попала на крючок.

Галена была не единственной девушкой-геймером. Это будет хорошо продаваться в Малдее.

Наконец прошло два дня.

Наступила дата выхода.