



Ужасная борьба умирающей звезды.

Когда наша компания объявила о разработке новой игры, нас не встретили ничего, кроме насмешек. Компания, которая более десяти лет выпускала одну и ту же устаревшую игру, внезапно решила разработать визуальную новеллу, которую всегда презирала — она заслуживала насмешек.

Но на этот раз всё было по-другому. Это был масштабный проект с открытым миром, сочетающий визуальные новеллы и ролевые игры. Если бы это не выстрелило, нашей компании пришёл бы конец.

— Ого, это что-то другое.

— Наши ребята могут создать что-то подобное? Тогда почему они не сделали этого до сих пор?

— Вместо того, чтобы создавать бесполезные вещи, нужно было просто сказать им, чтобы они продолжали рисовать пиксели...

Команда разработчиков выполнила поставленную задачу. Они отдельно разработали физический движок для охоты и экшена, который можно назвать ядром RPG-игр, и его доработка оказалась на удивление успешной.

Когда вы размахиваете мечом, это выходит за рамки простого снижения здоровья монстра — на поражённой части тела появляются раны или что-то отсекается. Это вполне реально.

Я думал, что из-за того, что талантливых разработчиков постоянно забирают стартапы, в нашей компании остался только пиксельный рабский труд, так что это было неожиданно.

Я писал сюжет для части визуальных новелл. Поскольку я был единственным в компании, кто больше всего играл в игры такого типа, меня неожиданно назначили ответственным за это. Я, который за всю свою жизнь сыграл всего в два визуальных романа, отвечал за историю визуальных новелл.

Меня уже охватило зловещее предчувствие, но я решил набраться храбрости, глядя на команду разработчиков, которая сегодня снова работала всю ночь.

— Хэй, всё это хорошо, но не слишком ли это противоестественно?

— Что именно?

— Утром ты встречаешься со Святой, за обедом — с Ведьмой, а вечером — с Повелительницей Мороза. Но никто из этих троих вообще не подозревает обмана?

— ...

Первая проблема старой компании: поиск реализма в необычных местах. Кому захочется играть в визуальный роман и быть заподозренным героинями в мошенничестве? Никто не захотел бы сидеть за компьютером, чтобы вылечиться, только для того, чтобы его голову разорвали на части и обглодали.

— Так уж устроены визуальные романы. Поэтому элементы, которые легко утомляют пользователя, обычно опускаются...

— Должны ли мы следовать примеру других визуальных романов? Мы создаём свою собственную игру, а не копируем чужие. Быть уникальным — это хорошо, не так ли?

— ...

Вторая проблема старой компании: проявлять новаторство в бесполезных местах. Что они делали, не проявляя инновационного духа, до тех пор, пока компания не рухнула?

— Плюс, если мы сделаем это, то будет трудно добиться успеха ха-ха-ха... что это было?

— Ты говоришь о гареме?

— Да, гарем. Сложность достижения этой цели тоже возрастёт. В наши дни детям нравятся игры повышенной сложности, верно? Я не прав?

— Ты прав...

\*Писк\*.

История была полностью переработана. В отличие от маршрута преданной любви, где вы посвящаете все своё время одной героине, в гаремном маршруте количество дел значительно увеличилось.

Чем меньше времени вы уделяете героине, тем больше растёт её подозрительность, и эта подозрительность напрямую влияет на её поведение. Когда подозрения достигают своего пика, героиня иногда превращается в психопатку.

— Ты сказал, что любишь меня! Ты сказал, что любишь меня! Тогда почему ты не можешь

сказать, где ты был?!

Пока я строчил, я задавался вопросом, правильно ли это. Я не мог понять, визуальный роман это или игра ужасов.

Тем не менее, я решил преподнести это в несколько позитивном ключе. В любом случае, в маршруте преданной любви вы можете ощутить вкус, схожий с другими визуальными романами.

А если ограничиться маршрутом по гарему, вы могли бы познакомиться с уникальной визуальной новеллой, похожей на хоррор-игру, но не на хоррор-игру, которую выпускает только наша компания, так что, возможно, она понравилась бы людям, которым нравятся подобные вещи.

— Ах, неважно. Если они скажут отказаться от этого, я откажусь.

Мы продолжили в том же духе. История была завершена в одно мгновение, и начали добавляться реалистичные линии, о которых упоминал генеральный директор.

Теперь пользователям придётся немного пошевелить головой, чтобы увидеть окончание гарема. Также можно было оправдываться перед героиней, спрашивающей, куда вы ходили, показывая ей заранее приготовленный рог монстра и говоря, что вы были на охоте.

— Вау, это кажется правдоподобным.

— Хорошо, что мы выбрали открытый мир.

По мере разработки игры атмосфера в компании улучшалась. Не говоря уже о том, что цвет лица у всех был не очень хорошим из-за частых свёрхурочных.

Главный герой повышает свой уровень, охотясь, приобретает снаряжение, чтобы стать сильнее, защищает героиню, помогает ей и постепенно становится ближе.

Когда его репутация повышается за счёт убийств монстров, героини проявляют интерес и подходят первыми. А иногда, когда он устраивает вечеринку с героиней S-ранга и входит в определённое подземелье, сложность ада внезапно снижается.

Визуальные романы и ролевые игры. Сначала я подумал, что они совсем не подходят друг другу, но, посмотрев на это с другой стороны, они, казалось, хорошо сочетаются друг с другом, даже трогательно. Я беспокоился, что мой сюжет будет слишком небрежным по сравнению с высококачественным физическим движком...

— До релиза осталось три месяца! Давайте сделаем всё, что в наших силах!

До релиза осталось три месяца. Даже если бы они так сказали, мне почти ничего не оставалось делать. Я снова запустил проверку орфографии, которую уже заканчивал несколько раз. И проверил, не нарушен ли где-нибудь шрифт.

Я проверил, подходит ли распределение строк для каждого фрагмента, просто чтобы скоротать время. Команда разработчиков работала сверхурочно до последнего дня, так что я не мог расслабиться, даже если бы захотел из чувства вины.

— До открытия осталось десять секунд! Девять! Восемь...

Наконец, настал долгожданный день открытия. Внутриигровых кадров и видеофильмов, выпущенных для игровой индустрии, которая некоторое время испытывала нехватку новых релизов, было достаточно, чтобы привлечь внимание публики.

Агрессивный маркетинг, вплоть до того, что его обругали за то, что он покрыл рекламой весь вагон метро, также сыграл свою роль. В хорошем или плохом свете, но наша игра вызывала большой интерес ещё до релиза.

И в тот момент, когда игра, наконец, открылась.

— Хм-м?..

Сервер вышел из строя. Все были взволнованы, но лица у них были радостные. Это был первый раз, когда трафик достиг такой величины, что заставил наши серверы компании работать в напряжении.

Но после одного часа простоя сервера, двух часов и приближения к четырёхчасовой отметке никто больше не улыбался.

— Что, черт возьми, ты делаешь! Поторопись и исправь это!

— Я думаю, нам нужно расширить серверы...

— У нас есть на это деньги? Перестань нести чушь и исправь это!

В конце концов, нам удалось восстановить сервер, отказавшись от фундаментального решения. Но мы не смогли избежать того, что серверы постоянно отключались всякий раз, когда собирались люди, и со слезами на глазах нам пришлось значительно снизить лимит одновременного подключения.

Для скольких? 5.000 человек. Серверы не могли обслуживать большее количество игроков. Сотни тысяч людей ждали возможности поиграть в игру, но только 5.000 смогли насладиться ею.

<http://tl.rulate.ru/book/106439/3894539>