

Генеральный директор, запоздало осознав серьёзность ситуации, решил собрать все деньги, которые у нас были, даже те, которых у нас не было, для расширения серверов.

— Это действительно RPG-игра? Она слишком жестокая.

— В ней слишком страшно охотиться. Посмотрите, как они убегают, истекая кровью после того, как им отрубили руки.

— Другие игры, вероятно, не могут создать такую реалистичную систему, поэтому они этого не делают, лол.

Неожиданная критика обрушилась на интернет-сообщества. Экшен с использованием физического движка, который команда разработчиков амбициозно создала, был слишком масштабным.

Общая атмосфера игры была захватывающей, как в визуальном романе, но как только вы вступали в бой, возникало ощущение кровавой битвы между патриархом гоблинов, который решил защитить свою семью, и главным героем-психопатом, что затрудняло погружение — такое мнение было распространено.

— Но сюжет для визуальной новеллы довольно хорош?

— Чёрт возьми, я всё ещё хочу написать только части для визуальной новеллы, но необходимость выходить на улицу и искать материалы в перерывах между ними чертовски раздражает.

— Ух ты, Юля так классно двигается. Чем занимались эти чёртовы звёзды, которые до сих пор не создавали визуальные романы?!

Кроме того, было много похвал за визуальную новеллу. Я не знал, радоваться этому или нет. Я чувствовал противоречие.

— Почему эти ублюдки вдруг все как один подхватили паранойю? Они сходят с ума всякий раз, когда я куда-то ухожу и возвращаюсь.

— Я не знаю, играю ли я в визуальную новеллу или в симулятор психиатрической помощи для психопатов-яндеров.

— Эта игра случайно не является рекламой общественного сервиса по предотвращению мошенничества?

Вся критика была направлена на глупые системы, которые предлагал создать генеральный

директор. Я же говорил. Если вы увеличите сложность гарема таким образом, все будут в шоке.

— Вы так сильно хотели продемонстрировать свой новый физический движок? (□□□□□)

— Похоже, они не знают, в каком жанре игры работают. (□□□□□)

— Делайте что-то одно за раз. (□□□□□)

Затем даже игровые критики обрушили на игру дополнительные удары. Дело не в том, что мы не пытались отреагировать.

В конце концов, мы отказались от самопровозглашённой реалистичной системы, в которой кровь разбрызгивалась в местах попадания, а тела были расчленены.

Как и в других распространённых играх, мы добавили эффект, при котором монстры шатаются и вздрагивают при попадании, а трупы исчезают после смерти.

В качестве бонуса команде разработчиков пришлось работать всю ночь напролёт.

Кроме того, благодаря расширению количества серверов стало возможным одновременное подключение до 100.000 человек. Всё это было достигнуто через три месяца после выпуска. Это было быстро, учитывая время, затраченное на покупку серверов. Это стало возможным благодаря связям генерального директора, которыми он всегда хвастался.

— Работает? Сервер расширился, так почему же количество одновременных пользователей уменьшается?

— ...

Но трёх месяцев было достаточно, чтобы пользователи, которые видели только отзывы, разочаровались и ушли, а пользователи, которые хотели попробовать это сами, устали и бросили. Было уже слишком поздно.

И если вы спросите, не возникло ли проблем даже после обновления, это тоже неправда. Как будто мы неправильно обработали код, также появилась ошибка, из-за которой строки после определённого момента получались перепутанными.

В большинстве случаев это приводило к такой неразберихе, что нормальный ход игры был затруднён, но очень редко всё складывалось удачно.

Реплики будут звучать плавно, как будто героини помнят события предыдущего прохождения. Пользователь, который выиграл в лотерею, написал в сообществе, что от этих героинь у него мурашки побежали по коже.

Я так смеялся, видя это. В конце концов, игра провалилась. Если мы пытались исправить эту ошибку, появлялась другая, а если эта ошибка была исправлена, появлялись ещё две ошибки.

Они сказали, что это была проблема, возникшая из-за того, что код с самого начала был слишком запутанным. Это была проблема, которую можно было решить, только полностью переработав, и, не говоря уже о том, что это заняло бы много времени, было неизвестно, возможно ли это даже с помощью нашей рабочей силы.

Игра провалилась. Но был один человек, который всё ещё не мог смириться с этим фактом.

— Вы, ублюдки! Я купил серверы, так почему бы вам не починить игру! Если мы просто избавимся от ошибок, трафик тоже возрастёт!

Игнорируя мнение команды разработчиков о том, что нам нужно привлекать для разработки сторонних специалистов, потому что код, очевидно, будет испорчен таким образом, и выдавая желаемое за действительное, когда они в самом начале сказали, что нам следует расширить серверы, мы упустили золотое время — таков был генеральный директор.

Он и сам это прекрасно понимал. Но не мог удержаться, не обвиняя других.

Даже когда проценты по его долгам по частным займам росли, а в игре не было никаких признаков оживления, генеральный директор не сдавался, продолжая играть в уже проигранную игру.

Даже этот генеральный директор, наконец, поднял белый флаг, когда прошло шесть месяцев с момента выпуска нашей амбициозной новой игры, объявив о прекращении её использования.

— Эх...

Войдя в пустой офис, я почувствовал себя неловко. Команда разработчиков практически жила здесь, но я не думал, что доживу до того дня, когда в офисе станет тихо.

Меня осенило, что это действительно конец. Что мне делать после банкротства компании? Стоит ли мне вернуться к написанию сценариев для драм или фильмов? Или я слышал, что сейчас популярны веб-романы, может, мне попробовать их написать...

— Если подумать, мне так и не довелось сыграть в законченную версию.

Возможно, из-за того, что это было место разработчика, который работал весь день, я включил компьютер после того, как аккуратно убрал разбросанный тут и там мусор и подпёр подбородок рукой.

Хотя я не создавал персонажей, я написал все реплики для героинь, главных героев и ролей второго плана. Мне стало любопытно, как они выглядят в игре, и я захотел испытать это на себе.

Игра уже провалилась, но я тоже хотел хотя бы раз насладиться ею до конца. Я также хотел проверить, насколько глупо было так часто выслушивать проклятия.

— А что в этом плохого?

Но даже после того, как панель загрузки полностью заполнилась, игра долго не запускалась. Как истинный студент гуманитарных факультетов, я попытался нажать на компьютер, но панель загрузки по-прежнему отказывалась открываться.

Были ли ошибки при запуске во всём, что происходило? Я вздохнул и встал со своего места, и внезапно игра запустилась.

[ID: Ю Чжин]

[Пароль: *****]

[Вход завершён.]

Что за. Я ничего не трогал, но идентификатор и пароль были введены сами по себе, и он вошёл в систему. Откуда он вообще узнал моё имя...

— Угх...

Внезапно с экрана компьютера полился яркий свет. Зачарованный, я не мог оторвать глаз от экрана, и вскоре свет полностью окутал моё тело.

Он был таким ярким, что я крепко зажмурился, а когда снова открыл глаза, то увидел, что они открыты.

[Добро пожаловать.]

— ?..

Перед моими глазами предстал пышный лесной пейзаж. Не зная, сон это или реальность, я заморгал, протёр глаза и даже хлопнул себя по щекам, и в этот момент.

— Кекх! Враг моего отца! Кекх!

— Что за...

Внезапно на меня бросился гоблин, обливаясь слезами и держа в руках дубинку. Теперь я понял, где нахожусь.

Мне захотелось плакать.



<http://tl.rulate.ru/book/106439/3914684>