

- Я так волнуюсь! - Леля вертела головой, рассматривая данные на мониторах в операторской. На ее губах играла предвкушающая улыбка, а глаза сияли восторженным любопытством.

В отличие от нее, двое других создателей пылали куда меньшим энтузиазмом, скорее нервным ожиданием релиза новой игры.

Изначально Сателлите планировалась, как небольшое полуавтономное дополнение к Небесным Садам. Но уже на первом совещании игра переросла в нечто большее, чем просто попытка угодить многочисленным фанатам Скрытого Мира.

Она обзавелась множеством подробностей и даже маленьким сказочным сюжетом. У каждого из питомцев, которого предстояло выращивать игрокам, были своя история, особенности, умения и даже характер.

Сначала отдел разработки хотел, чтобы пользователи могли собирать волшебных существ в коллекцию, но быстро отказались от данной идеи и перешли на иную тактику.

Теперь у каждого игрока был лишь один основной питомец. Конечно, можно было поочередно ухаживать сразу за несколькими, но, пребывая в законсервированном виде более нескольких суток, они погибали. Что осложняло выведение целого зверинца. Мало у какого безумца хватило бы упорства и времени выращивать нескольких существ. И будет очень жаль, если столько труда окажется напрасным, когда кто-то из них умрет.

Питомец с рождения привязывался к хозяину и был верен до самой смерти. Его можно было дрессировать и даже обучать полезным навыкам для игры в Изнанке. В основном приложении следовало ухаживать и лелеять своего избранника. С ними можно было играть во встроенные мини-игры и набирать рейтинг, выполняя специальные задания.

У каждой из дюжины различных зверушек имелся свой диапазон внешнего вида. Один Кролежук был легко отличим от другого Кролежука. Также существовали аксессуары, при помощи которых можно было дополнительно выделить своего милого обаяшку.

Получить персонального спутника было нелегко. Необходимо было пройти цепочку заданий в приложении Небесные Сады.

Компания сделала довольно многое, чтобы спутник стал неотъемлемой частью жизни их пользователей. Впрочем, данные планы, а также ряд расширений пока находились на начальном этапе реализации. Дальнейшая тактика по развитию приложения на данный момент полностью зависела от реакции людей.

Например, сувенирный отдел сейчас был на низком старте, ожидая отклика пользователей на новинку. Уже имелись модели будущих мягких игрушек, а также эскизы печати для брелоков. Как и многое другое.

Приложение с новой игрой уже было загружено в общий магазин, а также на сайт компании. Доступ к ссылке появится ровно в двенадцать часов дня по Гринвичу.

Оставалось чуть больше двух минут. Секунды до обещанного релиза тянулись медленно, словно рука могущественного божества стянула полотно времени.

Тори сама себе признавалась, что была так взволнована в последний раз перед выпуском Садов. Но тогда масштабная работа по реализации многочисленных идей привела к фурору и настоящему вознесению компании. Что же покажет маленький и очаровательный Спутник?

Рядом с напичканной антидепрессантами женой стоял Улим. Он выстукивал пальцами мелкую дробь и допивал третью чашку крепкого кофе.

Дождаться релиза - даже не начало дела. Самая жуть начнется примерно через десять минут. Когда посыпятся первые отзывы и оценки. Как правило, негативные. Потому что за столь короткий срок невозможно пройти ветку заданий и получить своего первого питомца. А люди хотели всего и сразу.

Уже потом появятся более адекватные оценки, и негатив потонет под весом собственного рейтинга. Благо чужие отзывы можно было оценивать по актуальности.

Сама компания в этот аспект почти не вмешивалась. Данная особенность была одним из неизменных столпов существования Изнанки. Прислушиваться к пользователям, делать выводы, развиваться - вот, благодаря чему Скрытый Мир был настолько успешен. И благодаря стараниям, труду и удаче создателей, конечно.

- Пошло дело, - произнес один из операторов. И сам вздрогнул, понимая, что сказал это вслух.

Леля тепло улыбнулась ему и звонко захлопала в ладоши. Со стороны Тори тоже раздались редкие хлопки. После чего зааплодировал весь зал. Даже представители этической комиссии, что решили выползти из своих кабинетов, поддерживали новое детище компании.

Ребята из отдела Тори всю работу. Они помогали нейросети анализировать полученные данные.

Пусть все тесты были успешно пройдены и игра не вызвала нареканий, но пользователи смотрели на продукт под иным углом. Также нередко в самых неожиданных местах выползали ошибки, до которых не добрались даже самые дотошные тестировщики.

Пока все было гладко. Час наблюдений не выявил критических недочетов.

Первые пользователи стали счастливыми обладателями уникальных питомцев и увлеченно с ними играли.

- Все еще стабильно поступают жалобы на сложность получения Спутника, - докладывал один из операторов.

- Там ветка из пяти простейших шагов, - раздраженно вздохнул Улим. - Каков процент жалоб?

- 2,4% от общего количества оценок.

- В пределах допустимого, - махнул мужчина рукой. - Пусть читают инструкции. В приложении все есть.

Вместо столь грубого ответа оператор ввел куда более тактичную и стандартизированную фразу.

- Анонс события на Купала через минуту! - сообщил о готовности другой оператор.

Сваливать два дела в один день было привычной практикой. Пока множество пользователей спешили скачать новую игру и протестировать ее в виртуальной среде, очень удобно было запустить новость о ближайшем событии в Изнанке и Садах.

Фестиваль в честь крупнейшего летнего праздника начинался через пять дней. Длился он чуть большим двух декад.

Как всегда, разработчики решили не останавливаться на банальных заданиях, рейдовых боссах и маленьких плюшках. Уже были полностью подготовлены оригинальные текстуры, впечатляющая анимация, музыка и предметы для смены внешнего вида игроков. В Садах появятся новые схемы для транспорта и ездовые питомцы, которых можно будет получить, выполняя задания.

Параллельно компания решила на такой шаг, как введение отдельной пиктограммы для акций и скидков, что находилась в группе магазинов. Данный пункт можно было признать меркантильным, так как он являлся одним из видов рекламы. С другой стороны, подстраивалась не сама компания Скрытый Мир, а коммерческие лица, что арендовали виртуальные места в Небесных Садах. Именно им с данного момента придется приурочивать волну скидков не к удобным им периодам, а к таким вот праздникам и событиям, которые набрали наибольшую посещаемость потенциальных клиентов. От подобной сделки теоретически все были в плюсе.

Технически данное событие отвечало не только за Купальскую ночь, но и за ряд летних праздников, что проходили примерно в это же время в других регионах. Поэтому местные офисы разрабатывали соответствующие локализации. Все же традиции в разных уголках Империи отличались друг от друга. Отличий в самом событии было немного. Зачастую менялось лишь название, содержание поздравлений и заданий.

Анонс тоже проходил гладко. Люди ставили положительные оценки после просмотра короткого видео, а также активно обсуждали предстоящие награды.

Как всегда, в чате разворачивалась типичная мини-игра по выуживанию информации у модераторов. Но те стойко и дружелюбно отвечали лишь по делу, не раскрывая секретных деталей.

\*

Тори заглянула в комм. Кому-либо не из списка исключений связаться с ней в данный момент было трудно, но один из избранных контактов прислал сообщение. Это было милое поздравление с релизом игры от Шуры. Девушка желала удачного старта и легкого развития.

Блондинка невольно улыбнулась, глядя на карикатурного Морколиса, что держал в лапках букет цветов. Такие сообщения было приятно получать в любое время суток. Сейчас оно пришлось как нельзя кстати.

Торчать дальше в операторской особого смысла не было. Данные в виде отчетов поступали помощникам и отсеивались до архиважных вопросов, заслуживающих внимания высшего начальства. Создатели, а также руководство отделов-разработчиков пришли скорее для поддержки, чем для реального контроля.

Традиции. От них трудно было избавиться.

Большинство ушли еще в первые пятнадцать минут. В основном, чтобы не торчать рядом с начальниками.

- Пойдем пообедаем? - предложила Тори чете.

Казалось, что еще одна чашка кофе, и Улим пробьет дыру в полу в качестве живого перфоратора. Настолько нервно он постукивал пяткой.

Тогда как его супруга была воодушевлена и расслаблена. По сравнению со вчерашней депрессивной Лелей это произвело на блондинку немалое впечатление.

\*

- Ты что-то принимаешь? - осторожно поинтересовалась она за трапезой.

- Чутьочку того, чутьочку этого. Психолог прописала новые пилюльки, - ничуть не смущаясь, улыбнулась та.

- А ты их точно принимаешь по рецепту? Мне кажется, у тебя небольшая передозировка.

- Тебе не кажется, - хмуро заметил мужчина. - Я уже позвонил Марии Сергеевне для коррекции препарата.

- Зачем? - насупилась Леля. - Хорошо же все.

- Слишком хорошо. Ты сегодня чуть не выскочила на проезжую часть, и не заметила, - привел аргумент Улим. - И вообще выглядишь так, будто накачалась наркотой. Что на работе не лучший вид для твоего статуса. Сама посуди.

После чего за столом повисла тишина.

- Традиционный корпоративчик? - предложила Тори, чтобы смягчить обстановку.

- Давай на обновление с событием? - скривился он. - Тогда и результаты Сателлите будем знать.

- Мне кажется, что коррекция рецепта Леле не нужна. Поделите одну дозу на двоих, и будет вам счастье.

- Ха, - кисло заметил мужчина. - В чем-то ты права. Чую, кроме седативных мне скоро тоже понадобятся антидепрессанты.

- Что-то случилось?

- Ты хотела сказать "опять". Не скрывай этого.

- Ну да. Что-то опять (!) случилось. Иначе, почему в тебе пробудился супер-зануда? - парировала блондинка.

- У нас все хорошо, - кивнула Леля. - Ничего не случилось.

- Угу. Наверное, поэтому вы оба сидите на препаратах. Может, мне тоже стоит попробовать для разнообразия? Слышала, что это сейчас модно.

Ни Леля, ни Улим спор продолжать не хотели, поэтому молча уткнулись в свои тарелки с обедами. День предстоял длинный и тяжелый. Основная масса пользователей еще даже не добрались до новой игры.