

5.2

- Думаешь, хоть кто-то ее купит?

- Уверена, что мы все отлично продадим!

Когда я выразил свое беспокойство по поводу продаж игры на фестивале, Кейко-сан решила, что стоит меня обнадежить, хотя я особо не поверил ее словам.

- Но мы не получили особо популярности после первого анонса, и демка не вызвала особого ажиотажа?

Воскресенье, 29 апреля. Я приехал в Токио с Кейко-сан. Мы участвовали в Comix Zero - это вторая по величине ярмарка додзинси после Comiket. Сейчас мы приближались к месту проведения выставки.

- Будет ли игра продаваться или нет, не важно. Все дело в создании себе имени и набору фанатов. К тому же, далеко не все, кто покупает тут игры, потом в них играет.

- Серьезно?

- Это же додзинси. Их часто берут на сдачу, если картинка на обложке красивая, все думают - поиграю как-нибудь потом, убирают игру на полку и забывают о ней.

Слова Кейко-сан звучали несколько холодно.

- Грубо говоря, пока вы делаете так, чтобы игра хорошо смотрелась снаружи, она будет продаваться, даже если не будет хорошо выглядеть внутри. Мало кто проходит такие игры до конца хотя бы одного рута. Времена изменились. Игр сейчас слишком много, а времени слишком мало. Только признанные шедевры проходят целиком.

- Как-то жутко становиться за игровую индустрию, слушая такие слова.

- Это правда. Если игра гаремник, ты проходишь рут героини которая тебе понравилась и обычно лень перечитывать половину игры заново, ради новой развилки с другими, менее интересными персонажами. Так что уйма времени разработчиков уходит впустую.

- И эта ваша стратегия, с заманиванием обложкой... успешна?

Это правда, что количество просмотров на сайте не снижалось. Оно было небольшим, но не снижалось. Однако, некоторые критики в интернете, уже успели раскритиковать нашу игру, хотя она еще даже не вышла, а уж когда вышла демка, помой на нас стали лить в три разха активнее. Но были и положительные отзывы. В общем, я сам не понимал, чего мне стоит ждать.

- Ну что ж, просто посмотрим, как пойдет - сказала Кейко и с этого момента больше не открывала рта.

Я прибыл на место проведения фестиваля, достал билет и вошел внутрь. Время - почти восемь часов утра. Людей по-прежнему было очень мало, что подчеркивала тишина вокруг.

- А, вот и мой лоток - она указала на стенд и пару столов, около которых стояли другие ребята из ее клуба, доставая из коробок диски, и готовясь к началу продаж.

Наш стол был рядом. Раз уж мы вроде как работали от их имени, то должны были находиться рядом, но это срабатывает, только если покупатели об этом знают и будут искать нас именно тут, а в это не особо верилось.

- Готовы увидеть посылку? – спросила Кейко, указав на коробку.

- Д-да... - распаковав коробку с товаром, я взял одну из игр, поставив ее на прилавок в качестве образца.

На обложке нового DVD еще пахнущего горелым пластиком, было изображение героини, нарисованной Шиноаки, и логотип кружка.

- ...мы действительно сделали это.

На обороте были имена разработчиков, хотя они были далеки от реальных. Все в команде использовали псевдонимы, которые не имели ничего общего с их настоящими именами, хотя лично я очень хотел написать на обложке свое имя. Я хотел оставить доказательство того, что это был мой проект, что вернувшись в прошлое, и смог что-то сделать. Я почувствовал, что, наконец, смог воплотить свою мечту в реальность.

Вокруг были незнакомые люди, открывавшие картонные коробки с играми, несколько из них я видел в клубе, но мы не общались. Вокруг были и другие клубы и еще куча народа, так что конкуренция будет огромной. Хотя я и примазался к крупному клубу, большая часть покупателей придет за их товаром, а наш проект, скорее всего, будут покупать в довесок. Если вообще купят.

- ... это довольно легко, не правда ли? Думал, будет сложнее?

- Вот на что похоже утро фестиваля. Интересный опыт, увидеть, как все тут проходит с другой стороны.

Я бывал в прошлом, то есть уже будущем на фестивалях, но только как покупатель. В прошлом я немного помогал кружкам. Однако это был мой первый опыт участия в таком масштабном мероприятии. Сначала мы разобрали картонные коробки, чтобы выставить товар на прилавок, закрепив стопки дисков лентой, я приклеил на скотч к столешнице большой плакат с артом Шиноаки, с героиней игры. Кто посещал наш сайт, должны узнать эту картинку издалека. В теории.

Разные люди сновали туда-сюда доставая товар и располагая его так, чтобы было удобно доставать его при продаже, обустраивали стенды и делали прочие дела. Откровенно говоря, я был бесполезен. Все, что я делал – это открывал коробки и доставал содержимое.

- Скоро начало?

- Уже волнуешься?

Серые ставни передо мной все еще были закрыты. Первая группа, должно быть, уже выстроились в очередь перед входом. Другими словами, успех или провал проекта зависит от того, насколько там много людей и дойдут ли они до нас, не успев растратить деньги по пути.

- Двери открываются через 30 минут, да? - последние четыре месяца у меня было мало времени на то, чтобы бездельничать. И сейчас, когда нечем было заняться, меня начала терзать тревога. Я был в восторге и одновременно напуган, не зная, что это будет дальше.

- А теперь пора, готовьтесь, будто открываются ворота в ад! - Кейко-сан сказала это серьезным тоном, словно была напугана, и ребята из клуба засуетились и посоветовали мне отойти от ставен, иначе людской поток снесет меня. Я услышал звук заработавшего мотора, и ставни медленно открылись. И там я увидел...

- Ого!?... - если не считать этого вырвавшегося вскрика удивления, я потерял дар речи.

Это была волна людей. Огромный рой. Морская волна из человеков!

Все выстроились в очередь, используя стенды как ориентир. Все люди пришли к нам за тем, что клубы вроде нашего создавали. Когда я подумал об этом, что-то вырвалось из глубины моей души. Конечно, мало кто из них пришел именно ради нашей игры, но быть частью чего-то настолько внушительного – было приятно.

Двери должны были открыться через пять минут. Я больше не видел линии очередей, все словно смешалось в одну неуправляемую толпу. И вскоре вся эта толпа пошла на нас...

<http://tl.rulate.ru/book/40159/1607484>