

Я смотрела на свой телефон, пока мы ехали в Киото на машине.

В социальных сетях главной темой разговоров стали прогнозы о цели визита Лины Мардериты в Японию

[Приехать в Японию после Америки, не странно ли?]

[Интересно, что она делает?]

[Суши, темпура?]

[Я не думаю, что инопланетяне едут туда с кулинарными целями.]

[Но есть история о том, как она ела суши в Белом доме, даже не моргнув глазом, когда они подавали еду со всего мира.]

[Мило > w< ]

[Это всего лишь выдуманный слух.]

[Вот именно. Японское Аниме!]

[Она приехала в Японию, чтобы посмотреть аниме?]

[Тогда это катана. Самурай, Ниндзя, Гейши]

Среди всех предсказаний, которые больше не имели смысла, было одно удивительное.

Это парень по имени "Нару-любовник".

- На самом деле Лина Мардерита — бывшая японка, перевоплотившаяся в другой мир, и целью ее приезда в Японию было увидеть свой родной город в прошлой жизни.

Да. Он настолько прав, что это пугает. Интернет меня пугает.

По-видимому, такие установки популярны в кругах японской фантастики.

Для мира нехорошо знать, что я бывший японец.

Причина в том, что люди будут думать, что я иностранец, который будет благосклонен к Японии в полной мере.

Если бы другие страны воспользовались этим как поводом, чтобы выступить против Японии, это было бы очень плохо. Я даже представить себе этого не могла.

Думаю, что это вопрос, который затрагивает международные дела.

Наверное, безопаснее держать его в темноте.

Я сделаю вид, что свободно владею японским языком и что научилась этому благодаря своим усилиям вести переговоры с японскими компаниями.

Мне действительно пришлось отчаянно учить английский, пока не научилась говорить на нем.

Я не уверена, что смогу поехать в Нару при таких обстоятельствах.

Это плохая идея — действовать в одиночку.

Я планирую остаться здесь надолго, потому что буду разрабатывать игровую приставку для Малдеи.

Мне бы хотелось что-нибудь с этим сделать, но нет смысла думать об этом все время.

Сейчас обед.

Я открыла причудливую коробку с завтраком, которую получила в аэропорту, и выражение моего лица смягчилось от ностальгического вкуса. "Мунк~, Мунк~"

Теперь я в Киото.

Мы прибыли в передней части здания с блестящими логотип Nikkendo.

У входа нас ждали сотрудники в костюмах и приветствовали по-английски.

- Добро пожаловать в Японию! Мисс Мардерита.

Добро пожаловать в Японию, говорят они.

- Спасибо. Японский — это прекрасно.

Сотрудники Nikkendo были удивлены и рассмеялись, когда я попыталась сказать это по-японски.

Они кажутся веселыми людьми.

Вестибюль на первом этаже выглядел очень красиво.

Я поднялась на лифте на четвертый этаж и направилась в конференц-зал.

Там меня ждали люди, похожие на руководителей в костюмах.

Возможно, у них тоже был переводчик, женщина заговорила со мной по-английски.

- Ха-ха, Японский — это прекрасно.

Когда я прямо сказал об этом важным людям, они тоже улыбнулись.

- Ты очень хорошо говоришь по-японски, Лина.

Кто-то в относительно непринужденной обстановке разговаривает со мной.

- Да. Помимо английского, я стараюсь изучать язык страны, которую посещаю.

- Это здорово. Я все еще не очень хорошо говорю по-английски.

Человек, который говорил со мной, казалось, был приятным человеком.

Немного поболтав и посмеявшись, я решила перейти к делу.

- ГМ, я играла во многие Ваши игры. Это было очень интересно. Это был бы отличный опыт для Малдеи. Надеюсь, моя точка зрения до вас дойдет.

- Да, я рад, что вы выбрали нашу продукцию. Продавать наши игры на планете Малдея — это большая работа. Правительство тоже просило об этом, и мы хотим помочь, чем можем.

- Понимаю. Это приятно знать.

- Но технология магии — это то, чего мы еще не касались. Как мы поменяем аппаратное обеспечение для Малдеи, или нам нужно настроить программное обеспечение? В зависимости от этого усилия по разработке будут сильно различаться. Сначала я хотел бы спросить вас об этом.

- Да. Я также думаю, что сначала мне нужно узнать технические характеристики игровой консоли и программного обеспечения.

И вот, обсуждая одно за другим, началась разработка игровой приставки для Малдеи.

Но дело не в шишках.

Меня познакомили с командой, которая фактически проектировала аппаратное обеспечение, и там началась разработка.

Там же были и инженеры из крупного производителя бытовой электроники, по-видимому, занимавшиеся разработкой оборудования.

Однако слова "магическая сила" выбили их из колеи.

- Подходит ли он для домашней обстановки, которая использует магическую силу в качестве энергии вместо электричества? Это трудно.

Один мужчина кладет руку на голову, а женщина рядом с ним начинает стонать от горя.

- Switz основан на предположении, что все оборудование и программное обеспечение будут электрическими. Это довольно сложная задача.

У разработчиков с самого начала обсуждения был довольно усталый вид.

Это правда, что если бы мы изменили все содержимое игровой консоли, на это ушли бы годы.

Я немного подумала об этом и решила придумать идею с точки зрения мага.

- Тогда, пожалуйста, держите игровую приставку в целости и сохранности и не трогайте ее. Как насчет того, чтобы сделать магическое устройство, которое преобразует магическую силу в электричество на входе источника питания?

- Магическое устройство?

- Да. Я могу сделать так, что когда подключу переключатель к магическому источнику энергии в моем доме в Малдее, преобразователь превратит его в электричество. Таким образом, энергия, поступающая в консоль, преобразуется в электричество, и она будет работать как обычно.

Разработчики, казалось, почувствовали облегчение от моего предложения.

- Спасибо тебе за это. Если вы можете сделать это, я думаю, мы сможем справиться с остальным.

- Да. Затем основное внимание будет уделено созданию конвертера, локализации языка и другим деталям для Малдейцев.

Дискуссия, казалось, шла гладко.

Однако старшая женщина-разработчик выглядела немного обеспокоенной.

- Но, Лина. Мы знаем, что ты единственная со стороны Малдеи. Ты называешь это преобразователем, но у нас нет никаких знаний о магии. Я могу научить тебя стандартам питания. Можешь ли ты сама создать механизм для преобразования магической силы в электричество?

- Не волнуйся. Я колдун с Малдеи, и мне поручено вести переговоры с Землей. Не думаю, что есть что-то, что я не могу сделать.

В пятнадцать лет я окончила престижную магическую академию и поступила в Министерство магии, чем могу гордиться.

Мозг в этой жизни вращается в сто раз быстрее, чем в предыдущей.

- Это здорово, но... Преобразователь содержит магическую технологию, не так ли? Возможно, мы не сможем массово производить что-то подобное на Земле.

Женщина-инженер задала прямой вопрос.

- Совершенно верно. Я хотела бы изготовить магические части конвертера в Малдее. Если это всего лишь небольшая часть, человек может попросить волшебную компанию изготовить ее для него. Я уверена, что цена будет низкой поэтому, пожалуйста, не беспокойтесь об этом.

- Ну да. Тогда, может быть, это сработает.

Пока мы продолжали обсуждать одно за другим, разработчики были озадачены, но мне удалось убедить их.

Я должна подготовить все механизмы для преобразования магической силы в Японское стандартное электричество.

- Мне кажется, что первая игра должна быть Нурермагуо.

- Да. Там не будет никаких культурных барьеров, и это простая игра для понимания, так что думаю, что это хорошая идея.

Гипер Марио — это буквально Персонаж видеоигры, которого все знают как круглолицего дядю.

В 1985 году это название вызвало феномен в домашних видеоиграх и создало игровой бренд Nekkendo.

Содержание круглолицего старика, летающего, прыгающего и бегающего вокруг, захватило мир, как буря.

С точки зрения написания, это немного интересная история.

Но привлекательность его неоспорима.

Мир наполнен красотой и хорошим чувством работы.

И хорошо продуманное действие.

Это должно быть привлекательно для жителей Малдеи.

Также хорошо, что в игре используется очень мало слов, поэтому перевод не требует большой работы.

Во многих отношениях это был подходящий выбор для первого проекта.

Мы обсудили программное обеспечение и определились с названием первого выпуска.

Это называется стартовым названием, которое выпускается вместе с игровой консолью.

Первая — это 2D-экшн-игра Nupermaruo.

Другая — гоночная игра под названием Maruokarts.

С точки зрения Малдеи, автомобиль с шинами — доисторический. Как игрушка, все в порядке.

Решение было принято без возражений, так как это супер классическая игра, в которую может играть каждый.

В конце концов, я хотела бы расширить свой бизнес, включив в него игры других компаний, но это только первый шаг.

<http://tl.rulate.ru/book/50698/1283135>