-[Настоящее время: один этаж многоэтажного здания, Синдзюку, Токио, Япония].

" Сенпай сенпай! Вы уже видели это? Результаты того конкурса!"

"Конкурс...? Что это было?"

Корпорация "Новые игры", в зоне отдыха перед торговым автоматом компании. Там находились двое мужчин. Молодой человек, переполненный свежим духом, разговаривал с другим усталым человеком по имени Сенпай, который выглядел беспокойным, как собака, которой не хватило веселья.

"Да, ты разговаривал со мной на днях! Мы говорили о нашей игре [Let's Go Crush the Demon King], которая вышла в начале этого года!"

"А... кажется, мы уже говорили о чем-то подобном...? Ну, и что? Что с той игрой?"

Новичок ухмыляется старшему сотруднику, который незаинтересованно потягивает свой консервированный кофе, и говорит: "Вы будете удивлены, знаете?" С блеском в глазах он произносит.

"Удивительно, но работа нашего директора Мацутани, [Let's Go Crush the Demon King], выиграла в этом году награду [Проклятая игра года]!".

"...Что, серьезно?"

"Я серьезно."

Компания New Games Inc. выпустила игру [Let's Go Crush the Demon King] в январе этого года. Содержание игры - это ролевая игра с мечом и колдовством, которая является королевской дорогой фэнтези... но герой игры, герой, - человек с очень своеобразным характером.

Он отправляется в путешествие, чтобы уничтожить Короля Демонов, чтобы вернуть похищенную принцессу королевства. Но он насильно добавляет героинь в друзья, создает гарем, заигрывает со средним боссом, и, наконец, после победы над Королем Демонов, он бросает всех героинь и сбегает с принцессой, которую он спас от Короля Демонов.

"Ну... Я думал, что это своего рода авангард, или игра с действительно новаторским сценарием, но я не ожидал, что она станет чертовски лучшей игрой года".

"В каком-то смысле, шедевром, который войдет в историю? Так она стала..."

"Это позор, однако, быть самой проклятой игрой года. Директор Мацутани сейчас бился в истерике за своим столом.

Насколько я помню, он сказал что-то вроде: "Если бы я сохранил сценарий таким, каким планировал его в начале, этого бы не произошло! ... или что-то в этом роде".

"О, он все еще говорит это, не так ли?".

Старший сотрудник издал глубокий вздох, наполненный тревогой, когда он сказал это.

"(Все еще)... что вы имеете в виду?"

"О, точно. Ты новичок, верно, ты не знаешь".

Старшего сотрудника, который сделал многозначительный комментарий, я спросил: "Да, что это такое? Пожалуйста, скажите мне!" Новичок подползает к нему.

"Ну, тут нечего скрывать. Вообще-то... [прототип] игры, который был сделан из самого первого проектного предложения директора Мацутани, был еще хуже, понимаете?"

"[Прототип]? Что это?"

"Прототип означает [прототип]. Игры, которые мы выпускаем, делятся на две версии: прототипная версия для презентации внутри компании и релизная версия, которую мы действительно продаем."

"Эээ...? Это так?

"О. Первая, которую мы делаем, это прототипная версия, в которой реализована только основная сюжетная часть. Когда она будет готова, мы покажем ее продюсеру компании, которая будет финансировать разработку игры, и если он даст добро на продолжение разработки, мы используем прототипную версию игры как основу для полномасштабной релизной версии игры."

"О, ничего себе! Я этого не знал!"

Новичок широко открывает рот от удивления... затем снова ухмыляется, полный любопытства.

"Итак... каково было содержание той прототипной версии? Если версия прототипа и версия релиза имели разное содержание, значит, версия прототипа была отвергнута продюсерами, так? Она была настолько плоха?"

"Верно, это был беспорядок во многих отношениях".

Выражение лица старшего сотрудника начало расслабляться. Он много лет усердно работал под руководством директора Мацутани, который был хорошо знакомым сотрудником. Его речь постепенно стала более плавной, поскольку он был рад, что есть кому высказать свои претензии.

"Во-первых, первоначальные персонажи были другими. Я думаю... да.

Женщина-колдунья по имени [Агранис] - первый персонаж, присоединившийся к героям."

"А? Она даже раньше [Нины-воровки]?"

"Да, да. И эта героиня Агранис... на самом деле из [Империи], что делает королевство, где происходит поражение Короля Демонов, фактически вражеской страной."

"Вы имеете в виду... [враг, притворяющийся союзником]?"

"Именно это я и имею в виду. Империя услышала новости о нападении армии Короля Демонов на замок Короля от шпионов, которые были внедрены заранее, и заставила Агранис пробраться в замок Короля, чтобы нарисовать героя, который в конечном итоге будет приглашен Королем в Империю."

"Понятно... это звучит как довольно интересный сценарий, не так ли?".

"Только из того, что мы видели до сих пор, да".

Старший сотрудник издал вздох разочарования и продолжил говорить с ухмылкой.

"...Но знаешь что, новичок? Ты забываешь, что герой этой истории - тот самый герой Арк, не так ли?".

"А... ты начинаешь волноваться?"

"В середине истории герой, победивший Короля Демонов, находится в хорошем настроении, и он очень зол на Агранис за то, что она завербовала его в Империю. 'Как ты посмел обмануть меня так далеко! '. Поэтому он пытается убить Аграниса".

"Это слишком недальновидно!"

"Агранису удается вырваться из рук героя, но... конечно, Империя не молчит. Хотя они изначально послали Аграниса, чтобы украсть героя для себя, они повернулись и сказали: "Мы не можем простить тебе попытку убить нашего придворного мага, который был одолжен герою, чтобы победить Короля Демонов! Немедленно отдай героя! Или будет война!" ' и надавили на королевство, используя это как предлог".

"Так что теперь начнется конфликт между королевством и империей... Это довольно длинная история с множеством различных элементов".

Новичку, который морщил лоб и крутил головой, старший сотрудник язвительно улыбнулся: "Тх-тх-тх... ты все еще немного наивен, новичок".

"Ты все еще не понимаешь, кто такой директор Мацутани".

"А?

Что это значит...?"

"Этот человек, понимаешь, он дерьмовый директор, которого не может устраивать такой уровень фактора!".

"Правда? Что? Какие еще были элементы?"

Старший сотрудник объясняет под дых, а новичок возбужденно подначивает его.

"Хорошо, слушай и удивляйся, новичок. Империя... чтобы подготовить силы для борьбы с героем, они [вызывают] потусторонних людей".

"Потусторонних? Значит ли это, что они из современной Японии?"

"Да, да. Это популярный "потусторонний перевод".

"О нет! Возможно ли, что вызванный этим потусторонний человек будет следующим последним боссом?"

"Нет, нет. Это средние боссы, их семь".

"Семь человек были перенесены в другой мир?"

"Последний босс - это император империи. Он ездит на секретном сокровище империи, магической броне - как мобильный костюм из "Гундама" - и нападает на них".

"Га-дам, Га-дам, Га-дам!"

"Хахаха, разве это не безумие? Картина мира совсем запуталась!"

Эти двое смеются перед торговым автоматом в загадочном напряжении. Что происходит? Другие сотрудники пришли посмотреть, поэтому они вдвоем подавили громкость своего смеха.

"У меня живот болит от смеха".

"Это так смешно, не правда ли? В день объявления прототипной версии атмосфера была действительно ледяной, но... если вспомнить сейчас, то это всего лишь забавная история".

Возможно, устав от долгих разговоров, старший сотрудник покупает в автомате вторую банку кофе и выпивает ее.

"Ну, вот почему в релизной версии мы сделали вид, что персонажа Агранис не существует, и довели сценарий до победы над Королем Демонов. Иллюстрация побега с принцессой имела совершенно другое значение в версии прототипа... но теперь весь элемент империи исчез. Это был просто побег как таковой".

"Понятно... Я не знал, что у игры такая история.

Но версия релиза также, похоже, имела довольно плохой сценарий, но как продюсер получил разрешение...?".

"...Отец режиссера Мацутани - управляющий директор компании продюсера".

"... Ача..."

Новичок не стал задавать дальнейших глубоких вопросов, возможно, понимая, что тьма в обществе оказалась глубже, чем он ожидал. Вместо этого.

"Нет, но почему, интересно? Когда я услышал то, о чем вы говорили, мне вроде как захотелось поиграть в прототипную версию".

"О, серьезно?"

"Может быть, это просто желание увидеть что-то интересное. Но... прототипная версия была изменена и превращена в релизную, так что ее уже нигде не найти, не так ли?".

"Нет? Да, есть?"

"Что? Есть?"

"Да. Наверное, она все еще находится на [проверочном сервере] на этаже над нами. Я могу получить к нему доступ из нашей компании. Если вы сделаете это в нерабочее время, никто ничего не скажет".

"Правда! Я понял!"

"Да! О, Боже!"

Молодой сотрудник, один из подчиненных старшего сотрудника, внезапно ворвался в комнату отдыха, где новичок с упоением позировал.

"Хм? В чем дело? Что-то пошло не так?"

"Нет, нет... [Хаясида-кун] исчез!"

"Что? Исчез? Что значит исчез?

"Вот так... внезапно вокруг места на сервере проверки, где сидел Хаяшида-кун, появилось фиолетовое свечение, а затем, точно так же, он исчез! Исчез в одно мгновение!"

"А...?"

Старший сотрудник просто наклонил голову, как будто он не понимал, что происходит. Младший сотрудник, казалось, был очень нетерпелив, что его объяснение по какой-то причине не было передано правильно. Поскольку объяснение становилось все более бессвязным, старший сотрудник сказал: "Давайте успокоимся на минутку".

"Хм, во-первых, кто такой этот Хаясида-кун? "

"А? Ты никогда не встречал его раньше?"

"Нет, не встречал."

В ответ на вопрос новичка старший сотрудник заставил молодого сотрудника сесть на диван в комнате отдыха, чтобы успокоить его, купил ему воды и передал ее ему, затем указал на потолок.

"Он всегда на этаже над нами. Вы знаете комнату, где хранятся серверы верификации и бэк-серверы?"

"О, я никогда там не был. Если подумать".

"Тогда, наверное, вы не знакомы. Хаяшида-кун работает у нас на полставки, он отладчик игр... другими словами, он тестирует игры, чтобы убедиться, что они работают правильно. Он работает с нами с прошлого года, когда мы тестировали прототипную версию [Let's Go Crush the Demon King], так что он определенно старше, чем нынешние новички."

"Правда! Тогда я должен пойти поздороваться!"

Когда новичок так над ним смеется...

"Дааааааааа!"

Молодой работник, который немного успокоился после того, как выпил воды, снова встает.

"Этот Хаяшида-кун исчез!"

"Вот, сначала успокойся".

Старший сотрудник сделал ему замечание, и молодой сотрудник снова сел... но затем он начал держать голову в руках.

"Я тоже не знаю, что это значит... но он действительно исчез... в одно мгновение... как будто он куда-то телепортировался..."

"Хорошо, хорошо... а что случилось с другими людьми на этаже выше тебя?"

"Нет, там были только я и Хаяшида-кун до этого момента..."

"Так ты говоришь, что других свидетелей не было?"

"Да..."

Старший сотрудник поднял глаза к потолку, как бы размышляя о чем-то.

"Вы устали, не так ли? Почему бы тебе сегодня не пойти домой пораньше?"

сказал он младшему сотруднику.

"Ни за что! Вы мне не верите?

"Нет, я тебе не верю... ты, наверное, не так понял. Он рано или поздно вернется".

"Я так не думаю!"

восклицает молодой сотрудник и выбегает из комнаты отдыха.

"...Что это было?"

"....Не знаете?"

Старший сотрудник и новичок оба наклонили головы.

Однако позже слова молодого сотрудника были отнесены к галлюцинациям, "вызванным усталостью от слишком напряженной работы".

Хаясида Мамору. Он работал на полставки в New Games в течение одного года и девяти месяцев и участвовал в создании прототипа версии [Let's Go Crush the Demon King]. но в этот день он исчез. Больше он никогда не возвращался в эту компанию.

http://tl.rulate.ru/book/74844/2464536