

Двадцать дней пролетели как один миг.

Бай Лань завершила разработку Неба судьбы, уложившись ровно в срок — ни днем больше, ни днем меньше.

Соблюсти режим полной посещаемости оказалось сложнее, чем она предполагала, но всё же ей это удалось.

Да или нет: завершить разработку игрового проекта Небо судьбы?

Бай Лань со смешанными чувствами смотрела на творение, которому посвятила последние двадцать дней своей жизни. Впервые она в одиночку прошла путь от начала до конца, создав игру — пусть даже это был простенький визуальный роман. Но чувство достижения, ожидание и волнение не отпускали её, надолго задерживаясь в мыслях.

Да.

В конце концов, нужно же показать товар лицом, какой бы ни была эта лошадка.

Поздравляем, разработчик выполнил условия активности Полная посещаемость. Награда: 10% к уровню внутренней конкуренции в мировой индустрии развлечений!

Да или нет: провести повторную комплексную оценку качества игрового проекта Небо судьбы?

Да.

Комплексная оценка игрового проекта Небо судьбы: 79 баллов. Рейтинг: С.

Вердикт: превосходная работа в плане сюжета и проработки персонажей. Графика и музыка немного не дотягивают. Игра сочетает в себе интересную историю и высокую реиграбельность, но до шедевра ей остался всего один шаг.

Ну вот...

Бай Лань облегченно выдохнула.

Все её труды не пропали даром!

Над графикой и музыкой она тоже старалась изо всех сил, но, в конце концов, они были бесплатными, и разница с профессионально заказанным контентом всё же ощущалась.

Бай Лань не стала слепо копировать игру из своих воспоминаний, она постоянно размышляла в процессе разработки. Чтобы игроки не заскучали из-за затянутых будней, она разделила повседневные события на две части.

Первая — это важные для сюжета и воспоминаний персонажей события, своего рода основной

каркас.

Вторая — это рандомизированные события, встроенные в структуру игры. Благодаря им мелкие бытовые сценки стали случайными: каждый раз, начиная прохождение заново, игрок сталкивается с новыми историями. А триггеры этих событий меняют простые текстовые фрагменты в воспоминаниях и сюжете.

Таким образом, удалось не только избежать затянутости повествования, но и сохранить интерес игроков после первого и второго прохождений.

Ради этого Бай Лань немало потрудились над системой достижений. Помимо основных, она продумала награды за каждую концовку и даже за случайные события, спрятав при этом несколько пасхалок.

Может быть...

Может, у неё от природы талант заставлять людей проводить за игрой бессонные ночи?

Перепроверив файлы игры на компьютере, Бай Лань торжественно загрузила их на Платформу Хаоса.

Название: Небо судьбы.

Жанр: Текстовый приключенческий визуальный роман.

Разработчик: Линь Бэй Бай Лань-цзян.

Цена: 18 юаней.

В этом мире, возможно, из-за консервативных нравов, даже не было категории симуляторов свиданий, поэтому Бай Лань пришлось определиться так. Если она позже добавит в библиотеку больше таких игр, не откроет ли она однажды полноценный раздел игр для любителей аниме-девушек?

Да ну, брось. Если бы был выбор, кто стал бы делать галгеймы? Это же вещь без души!

Бай Лань скривилась.

Будь её воля, она бы выбрала что-то вроде Прекрасного дня!

Она навела курсор на кнопку подтверждения публикации, а затем высоко подняла палец, изображая из себя персонажа с синдромом восьмиклассника.

— Позвольте же мне подарить этому миру немного шока от галгейма!

С этим выкриком она нажала кнопку. Игра официально вышла.

Игра опубликована, начинается запись данных...

Бай Лань не стала вчитываться в системные уведомления. Она просто не сводила глаз с пожелтевшего экрана ноутбука, ожидая, когда изменятся цифры продаж в личном кабинете Платформы Хаоса.

— Посреди ночи, чего разорались! Совести совсем нет? — внезапно донеслось из-за окна.

Бай Лань машинально вжалась в кресло, забежав глазами.

Черт, она и забыла, что уже почти рассвет. Звукоизоляция в этой съемной квартире ужасная, слышен любой шорох. Хорошо, что свет она не включала и не выдала себя. Если бы она только что прокричала: Это я, Бай Лань, кто-нибудь мог бы и заявиться с разборками.

Как же хочется поскорее съехать отсюда.

Бай Лань, обняв подушку-акулу, уставилась на продажи.

Продажи: 0.

Минута...

Две минуты...

Десять минут...

Цифра в овале не сдвинулась ни на йоту.

Монетки! Мои монетки! Почему вы не сыплетесь?

Бай Лань с кислой миной не могла вымолвить ни слова. Она понимала, что без рекламы и хайпа её работу никто не купит сразу после выхода, но столкнувшись с реальностью лицом к лицу, она ощутила невыразимую горечь.

Денег на рекламные пакеты у неё не осталось.

Бай Лань посмотрела на остаток средств. 25 юаней 3 фэня. Она сэкономила как могла, но осталось всего 25 юаней. Если она ничего не заработает, то после того, как доест лапшу, ей останется только питаться святым духом?

Безнадега.

Поколебавшись, Бай Лань решила зайти на платформу и купить копию сама.

Продажи: 1.

Цифра в кабинете наконец изменилась. Не ноль, и почему-то от этого стало чуточку легче.

Устала. Пусть этот мир сгорит.

Бай Лань выключила компьютер и, уткнувшись в телефон, обессиленно повалилась на кровать.

Огромный контраст между ожиданиями и реальностью навалился на неё. Только сейчас она почувствовала, как ноет всё тело. Эти двадцать дней она жила игрой, даже без учета системы полной посещаемости.

Она действительно любила создавать игры. Ради того, чтобы всё получилось, она могла питаться самой дешевой лапшой, не спать сутками, делая игру, и проваливаться в сон, как только силы покидали её. Даже оставшись без работы, она не думала бросать это дело.

Она хотела видеть, как игроки хвалят её труд, хотела читать длинные отзывы, хотела общаться с ними. Она хотела видеть улыбки и слезы на лицах людей, вызванные её игрой.

Если даже с системой она не добьется успеха в единственном деле, которое по-настоящему любит, то её жизнь не будет иметь смысла.

Спрятав лицо в одеяло, Бай Лань шмыгнула носом.

Разве так ведет себя будущий бог игр?

Видишь проблему — ищи решение!

Видишь тупик — ищи выход!

Бай Лань открыла телефон, собираясь поискать другие способы продвижения, как вдруг время сменилось на 00:00. Начался новый день.

Дзынь.

На экране всплыло уведомление. Бай Лань мельком взглянула на него, собираясь смахнуть.

Хм?

Она замерла, глядя на экран.

Платформа JiliJili объявляет о запуске функции прямых трансляций 15 ноября в 20:00. Звездный состав стримеров уже ждет вас! Нажмите, чтобы узнать, будет ли ваш любимый блогер вести трансляцию...

В этом мире до сих пор не было стриминговых платформ.

<http://bllate.org/book/19582/1920205>