Мурыжили нас не долго, я даже устать не успел и придумал всего три новых аргумента и пару сцен из воображаемой дорамы про меня. О стажёре нельзя было сказать того же… Каждая минута отсутствия другой стороны была для него новым стрессом, будто они придумывают защитные меры против нашего иска…

— Посовещавшись, мы пришли к выводу, что иск действительно беспочвенный и у нас все шансы победить в этом деле… — Невозмутимо начал директор.

— … — Стажёра же от его слов чуть не начало потряхивать.

— Но всё же, чтобы лишний раз не беспокоить суд и не тратить своё время, мы согласны на переоценку вашей игры! — Всё также невозмутимо продолжал директор.

-! — Истёкший потом стажёр оживился, услышав то, что уже не надеялся.

— Если ваша игра будет соответствовать нашим требованиям, то мы включим её в список новинок и начальник отдела Чану понесёт наказание. Если же она официально не пройдёт проверку, то мы просим вас отказаться от суда, ведь иначе мы обвиним вас в клевете и не постесняемся подать в суд уже на вас! — Закончил свою речь директор.

— Не предвзятая переоценка? — Спросил я, пока стажёр беспокоился из-за этой азартной игры.

— Несомненно! — Подтвердил всё директор.

— Значит если я выиграю, то вы уволите начальника отдела Чану? — Продолжал спрашивать я.

— Если превышение полномочий с его стороны будет выявлено, то его работа будет перепроверена и в зависимости от полученных результатов мы примем решение. — Обломал меня директор.

— А если моя игра не только пройдёт переоценку, но и окажется вполне неплохой, то я могу рассчитывать на преимущества? — Затаив дыхание спросил я.

— Абсолютно нет! Оценка вашей игры не будет ни уменьшена, ни увеличена путём стороннего вмешательства, как и все остальные игры! — Слегка раздражённо ответил директор.

— Ну и отлично! Мою проверку на предвзятость вы прошли! Я с радостью приму ваше предложение о переоценке! — Согласился я.

— Ну и отлично, пройдёмте… — Сказал директор и повёл нас на другой этаж.

— Здесь проходят тестирования игр, этаж бета-тестеров. — Объяснил мне всё один из свиты, чтобы директору не пришлось.

Проверять мою игру вызвали пятерых слабо занятых тестеров. Четверых для игры в команде и пятого для одиночного прохождения. Всё бы хорошо, но лицо второго тестера мне не понравилось…

— Директор… — Обратился я к директору, пока он не ушёл, ведь проверка не проходит быстро.

— Вас что-то не устраивает? — С лёгким раздражением спросил кто-то из свиты.

— Вообще-то да! — Привлёк я их внимание.

— И что же? — Спросил директор.

— Человек за вторым компьютером похож на того, кого я выгнал из шатра вместе с сыном начальника отдела Чану! — Обратил я внимание всех на очевидное.

— … — Присмотревшись, все заметили эту деталь и начали шушукаться.

— Хорошо, мы заменим его. — Согласился директор.

— Раз уж на то пошло, то можно заменить ещё и пятого? — С надеждой спросил я.

— Вы его откуда-то знаете или чем-то обидели? — Серьёзно спросил директор.

— Нет, просто я заметил, как он подмигивает начальнику отдела Чану и мне показалось это неуместным. — Серьёзно ответил я.

— … Хорошо… Раз мы недоглядели насчёт второго, то согласны и с заменой пятого. — Раздражённо сказал директор, только раздражение его было направлено не на меня.

— После тестирования, мне нужно ваше честное мнение! — Обратился директор к тестерам, после замены второго и пятого.

— Конечно! — Чуть ли не хором ответили ему.

Помимо проверки самой игры, нужно было ещё много чего проверить. Не было ли жульничества, вроде продаж друзьям. Подавал ли я заявку на установку камер на фестивале. Является ли моя игра оригинальной…

В общем дел было много и стажёра заставили таскаться со свитой, ну а я предпочёл никуда не ходить и понаблюдать за прохождением игры тестерами.

В отличии от обычного прохождения, тестеры проверяли всё подряд! Точность звуков, красоту музыки, скорость разбития одних и тех же блоков… В общем они целенаправленно искали баги! Но совместно с проверками механик игры, они её проходили!

Быстро найдя первого босса, группа из четырёх тестеров откинулась ничего достойного ему, не сделав… Одиночный тестер тоже дошёл до босса, но первый босс, с которым он сразился оказался другим!

Исследовав поверхность, тестеры начали углубляться под землю, добывая ресурсы, сундуки, открывая новые подземелья и сражаясь с новыми монстрами.

Обзаведясь дальнобойным оружием, построив с помощью смекалки арену для манёвров от босса, тестерам удалось расправиться с первым боссом и получить награду за его убийство, вместе с улучшением мира.

С каждым убийством босса или выполнением определённого скрипта, мир будет развиваться, создавая новые руды и новых монстров, делая игру интереснее.

Гидом в моём лице пользовались чаще всего, и кто-то из тестеров даже заметил сходство наших голосов.

Пройдя все не самые важные проверки, я ждал, когда тестеры выскажутся об игре.

Все тестеры заметили, что сначала предвзято относились к 2D игре, но она им понравилась. Группе понравилось сражаться и придумывать тактику, а одиночке, что не смог победить босса, пришлось заняться чем-то другим и ему тоже не было скучно, что значит — каждый найдёт в игре что-то для себя!

Хоть и не с отличием, но хорошо пройдя переоценку, я удосужился извинений от директора, после которых мы всё решили.

Меня попросили не распространяться способом, которым я привлёк внимание компании, чтобы все не начали так делать, но больше ничего.

Всё решилось хорошо и оставалось только ждать результатов, что объявят в течении месяца.

Отведя стажёра обратно, я рассказал госпоже Чой, как всё прошло.

— Мы всё решили, не обращаясь в суд! — Гордо сказал я.

— Вот и хорошо! Как проявил себя стажёр? — Улыбнувшись спросила госпожа Чой.

— Нормально, только потел много… — Прикрасил я.

— Волнуется за первое дело, и хорошо! — Похвалила госпожа Чой стажёра, отпуская.

— Спасибо! Поклонился стажёр и убежал. — Выглядя счастливым

— Так как он? — Переспросила госпожа Чой, когда он ушёл.

— Вы же и меня и стажёра знаете, я сам там всех отхуесосил. — Похвалился я.

— Ну что за словечки! — Возмутилась госпожа Чой. — Знаю…

Не дожидаясь официальных новостей, издательства выведывали потенциальных фаворитов у студий, чтобы начать договариваться с понравившимися.

Буквально на следующий день и ко мне постучалось авторитетное издательство. Предлагали хороший договор с приемлемыми процентами, только рассчитывали на полную покупку прав на игру, чем и отталкивали меня.

Не сказал бы, что за меня боролись издательства, но за неделю со мной связались четверо! И только с одним, что смирился с тем, что не сможет купить у меня игру, я начал переговоры.

Почуяв, что потенциально хорошую игру собираются увести у них из-под носа, другие издательства тоже ослабили свои требования, усложняя для меня выбор, но помимо прибыли, я держал в уме на приоритетном месте и фирму, что первой пошла на поблажку, склоняя выбор в её сторону.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/29096/1626700