Отсев происходил не быстро, сначала отсеяли всех, кто допустил слишком много ошибок в письмах. Это явно были дети, и хоть это и есть игровая аудитория, но ничего конструктивного они не скажут. Хотя даже среди не особо грамотных двое прошли отсев Серы, что похвально!

Далее Сера отсеивала тех, кто вообще мне ни разу не написал, но и среди них были счастливчики, что каким-то образом смогли привлечь внимание и протиснуться.

Ещё я просил уделять отдельное внимание тем, кто пишет о том, что у них есть команда и из-за этого они смогут проверить больше механик игры. Их Сера сразу пропускала ко мне.

После первичного отсева Серы, пошёл вторичный от меня. Чтобы вознаградить усилия Серы по достоинству, я прочитал каждое письмо с особой тщательностью и отсеял не так много, согласившись в основном с мнением Серы.

Но помимо тех, кто захотел принять участие в бета-тестировании после прочтения манхвы, мне пришлось нанять и профессионалов, которые разберут мою игру по кирпичику!

Я не собирался выпускать игру на жёстких носителях, собираясь распространять её по интернету на своей игровой платформе, что впитывала в себя все мои игры, которые предоставляла по цене чуть ниже рыночной.

Моя игровая платформа ещё не обрела должной популярности, ведь вмещала всего пару десятков тысяч человек, чуть больше тысячи из которых что-то купили, остальные же довольствовались халявой.

Малое количество зарегистрированных пользователей — это не плохо, ведь как только я начну распространять рекламу новой игры, может дойти до того, что мои сервера откинутся…

Рекламировать новую игру я собирался на станциях метро и на остановках, затем возле школ и в офисном квартале, ведь обычным работникам больше всех нужно расслабляться за играми!

Также собирался наводнить интернет форумы других популярных онлайн игр, чтобы переманить уже искушённую публику, хоть и настраивая против себя других разработчиков…

Как я и предполагал, большинство тестеров по объявлению всем были довольны и с радостью играли, сравнивая игру с манхвой, абсолютно забыв о том, что им нужно исследовать игру на предмет багов и докладывать о них! Ну хоть они были довольны, и то хорошо…

Нанятые тестеры прекрасно справлялись со своими обязанностями, раскладывая игру на атомы, специально пытаясь вызвать баги и проверяя разные вещи, до которых я не сразу бы додумался без определённого опыта.

Были косяки не только в коде, но и в дизайнах, некоторые из которых я проглядел, но так-как я

уже принял их, то переделывал сам…

Популярная манхва долго не залёживается, так и моя, что всего раз вылетела из лидирующей тройки на еженедельном голосовании, уже получила предложение от новенькой студии анимации!

Ох, не знали они о моей репутации…

Перед тем, как передавать мне это послание, Сой сама их проверила и предупредила о моём придирчивом характере, но они всё равно напросились на работу со мной, поэтому пусть страдают!

Только для запуска полноценного аниме количества глав ещё не было достаточно, поэтому меня попросили написать сценарий для полноценного или короткометражного фильма.

Узнав о новой студии, я понял, почему они захотели работать именно со мной!

Во-первых, из-за графики! Все их графические возможности прекрасно кооперировались с моей манхвой, дополняя друг друга.

Во-вторых, из-за того, что они новички без имени и со средним бюджетом, поэтому не могут привлечь кого-то знаменитого или перекупить какую-нибудь популярную франшизу, а я относительно неизвестен и сейчас ни с кем не связан контрактами.

В-третьих, потому что среди руководства их анимационной студии есть любители D&D, которые испытывают желание снять историю про авантюристов и подземелья.

В общем мне просто повезло с тематикой…

Естественно, если им не понравится мой сюжет полнометражного анимированного фильма, они не будут его снимать, поэтому просто проявили интерес и намекнули на сотрудничество.

Против я не был, поэтому в свободное время набросал сценарий полнометражного анимационного фильма. Помогала в его создании мне Сой, поэтому в разговорах с анимационной студией выступала как мой редактор и агент, кем и являлась.

От себя я добавил в фильм пару секреток, отсылок и намекнул на новых монстров, которых ещё не добавил.

Для фильма я не стал занижать планку и постарался на славу, поэтому и заключил хорошее соглашение на долю от прибыли совместно с урезанной выплатой за работу. Естественно, после долгих уговоров, мне разрешили вставлять своё мнение на этапах рисования и редактирования.

Фильм рисовался быстрыми темпами, поддерживая хорошее качество, а в игре тестеры нашли не так много багов, которые я своевременно исправлял, поэтому после бета-теста добавлю несколько штрихов и можно будет выпустить игру даже одновременно с фильмом, что «бесплатно» прорекламирует мою игру.

Купив несколько обслуживаемых серверов у занимающихся заботой и хранением серверов компаний, я также создал высокотехнологичный сервер в подвале. И пусть в одиночку он не протянет и года, зато с лёгкостью сможет выдержать весь поток посетителей.

Также за неделю до выхода игры я разрешил начать скачивание игры для тех, кто оную купил, чтобы потом не случилось никаких казусов с моим сайтом. Естественно играть было нельзя…

Бета-тестерам я не предоставлял игру бесплатно, но в зависимости от вклада добавил несколько хороших подарков.

Не успел я оглянуться, как прошли каникулы и мне вновь нужно было тратить время на посещение школы, но это не сильно отвлекало меня, ведь на особо скучных уроках я просто доставал ноутбук и благодаря особо тихой клавиатуре никому не мешал.

Хотя жить, не мешая никому — это как-то не по-человечески, поэтому это только фраза, на самом же деле даже при тихой клавиатуре многие завидовали мне, думая, что я играю в игры, а не создаю их.

Реклама же тоже выполняла свои функции и всплывала везде, где не попадя, привлекая и даже заставляя возненавидеть мою игру ещё до того, как она вышла.

Реклама анимационного фильма тоже не подкачала, делала отсылки на меня, как и я на них, вроде «эта игра ещё не выпущена, но по её мотивам уже был снят фильм!». Анимированная компания же писала обратное «по этому фильму уже написали игру!», с моего разрешения естественно.

Не так важно было держать покупателей в трезвом уме, ведь главное было заинтересовать, а то, что в рекламе что-то было неправильно быстро забудется.

На предварительный просмотр фильма помимо Сой и Серы пришло ещё несколько друзей, узнав о такой возможности бесплатно понаблюдать за чем-то отдалённым, к чему ты приложил руку.

Для меня самым главным в фильме было его качество и то, что в нём упоминается моя игра, с остальным я был готов мириться, но мне не пришлось, ведь фильм вышел великолепным! И я уже представлял себе комментарии диванных критиков о том, что игра не такая, как фильм. Зато манхва получилась эдаким введением для новичка, некоторые кадры из которой я специально использовал для объяснения механик игры. Только полностью загрузить манхву в игру мне не разрешили. Но это пока…

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/29096/2264288