## C-0. Cоздания персонажа

Работа ГГ

– Осталось только два незначительных бага, – радостно заявил новенький из отдела тестирования.

– Мы говорим про экран создания персонажа. Это первый же экран, который увидят игроки в начале игры. В нём не может быть незначительных багов, – устало объяснил я. – Какие именно проблемы ты нашёл?

– Чек бокс дизейблится после клика, – выпалил он и уже набрал воздуха для второй объяснения второго бага, как я его остановил.

– Имей совесть. У нас на встрече не только программисты присутствуют. – Видя удивленный взгляд новичка я решил сам расшифровать его речь. – Если игрок выберет особенность, то отменить свой выбор он уже не сможет. Правильно?

– Я так и сказал, – потупив взор ответил тестировщик.

– Ладно, а что за вторая проблема?

– Игрок может перейти на экран характеристик с отрицательной суммой свободных очков характеристик.

– Да не баг это! – В сердцах воскликнул один из программистов. – Я уже три раза говорил, мы с бизнес аналитиком это даже в документацию внесли. Сколько можно по кругу ходить…

За окном сверкнула молния. Рефлекторно я отключил микрофон, что бы гром не помешал всем, кто сейчас был подключён к вечернему созвону. Заметив, что рядом с моей аватаркой появился символ перечеркнутого микрофона, тестировщик и программист восприняли это как знак того, что я самоустранился от их проблем и начали с жаром обсуждать кто же из них ошибся.

В такие моменты я пусть и на мгновенье, но начинал сомневаться, стоило ли два года назад соглашаться на предложение моего старого знакомого. Помочь ему создать свою игру, звучало как воплощение моей детской мечты. Финансирование он брал на себя, а мне, как программисту с 10 летним стажем, нужно было лишь стать его глазами и ушами в отделе разработки. С начала всё шло неплохо. Раз в месяц меня закидывали в новую команду. Я разбирался как у них идут дела, вникал в их проблемы, пару раз подсказывал общее направление игры. Но достаточно быстро моя роль сменилась на пожарного. Слухи о том, что я знаком с главой компании расползлись по всем отделам. Плюс к этому, меня в очередной раз закинули в новую команду и всем вдруг стало ясно, что практически любой вопрос будет быстрее и проще решить не через официальное руководство, а через меня.

Дыра в сюжете, которую хотят закрыть геймплеем? Можно ли добавить шутливую анимацию боссу? А есть в нашем физическом движке, возможность сделать летающую крепость с водопадом? Не важно какой вопрос возникал в команде, все были абсолютно уверены, что я могу его решить.

Вот и сегодня, в пятницу вечером, я присутствовал на обсуждении результатов финального тестирования отдела пользовательских интерфейсов, хотя сам ни одной строчки кода в этом модуле не написал.

Звук от молнии наконец настиг мою квартиру и по ушам больно ударили раскаты грома. После чего за окном сверкнуло еще несколько вспышек и свет в доме вырубился.

Открыв рабочий чатик, я коротко описал свою ситуацию

// раз уж выделяем текстом письма - то и чатики можно)

// Согласен. Только шрифт нужно бы подобрать

// и время добавить для схожести :)



НОИ: У нас как раз к понедельнику должна закончиться генерация предыстории мира. Заглянешь к нам на созвон?

Оптимист: Если до 12, то могу. И когда ты уже ник расшифруешь? Не фига же не понятно кто пишет

НОИ: Начальник отдела историй не так круто звучит

НОИ: И вообще

НОИ: На свой ник посмотри

Оптимист: А я что? Мне и должности-то нормальной не дали

НОИ: Как насчёт, Главный Пожарный?

Оптимист: 🙂 ладно, я пошёл. В понедельник тогда пингуй, подключусь к вам

После я побрёл на кухню. Обходя препятствия в виде одежды разбросанной по полу и стула почему-то стоящего посреди комнаты, я добрался своего склада со сладостями. Пробежавшись глазами по коробкам со печеньками и конфетами, разложенных на столе в неком подобие порядка, я двигаясь от шоколадного края стола к центру, где хранились желейные сладости, всё же выбрал пару печенек, закинул их в рот и не пережевывая подошёл к холодильнику. Только после того как в руке оказался молочный коктейль я начал двигать челюстью параллельно запивая свой сладкий перекус.

Как всегда, после рабочего дня, я брал себе хотя бы пару минут без электронных устройств, чтобы слегка отключить мозг. Для чего отлично подходило любование видом из окна параллельно с набивание брюха чем-то вкусным.

На этом день закончился и я завалился спать.

Перед глазами всплыл экран создания персонажа, который мы обсуждали в конце рабочего дня.

\*\*\*Свободных очков развития 10\*\*\*

|  |  |
| --- | --- |
| Название способности | цена |
| Абсолютный полиглот  Вы понимаете А-а-абсолютно все языки | 50 |
| Силач  Вы были хорошим ребёнком и съедали всю кашу  [Сила +1] | 2 |
| Дохляк  Могли бы в детстве хоть пару раз присесть.  Ваши силы слабые [Сила -1] | -2 |
| Ловкач  Кто бы мог подумать, что жонглирование вам поможет в жизни  [Ловкость +1] | 2 |
| Слон в посудной лавке  Железная посуда, ваше единственное спасение  [Ловкость -1] | -2 |
| Умник  Вы не считаете себя умным. Просто все вокруг глупее вас  [Интеллект +1] | 2 |
| Балбес  Вас ещё ни разу не назвали дураком. Или назвали, но вы не поняли этого, а может просто забыли  [Интеллект -1] | -2 |
| Чёрный кот  [Удача -1] | -2 |
| Удачник  Какой стороной упадёт монетка? Конечно же нужной вам  [Удача +1] | 2 |
| Простолюдин  Герой учиться всему на лету. Почувствуй же себя в шкуре НПС, потеряй бафф на прокачку  [скорость роста опыта падает с 500% до 100%] | -5 |

*«Вот и поехал я кукухой. Уже даже во сне только о работе и думаю. Хотя если бы мне снились игровые элементы в тот момент, когда мы разрабатывали сюжетных женских персонажей, я был бы не против.» -* Подумал я.

Тем не менее удержаться от соблазна и ткнуть по особенности, чтобы проверить, будет ли в моём сне исправлен баг, я не смог.

*«Во я даю. Даже во сне не могу себе представить наш продукт без ошибок.*

*И почему цена полиглота такая большая? Не помню большого количество квестов где бы он использовался. Ладно, надо бы набрать отрицательных черт, чтобы свободные очки, хотя бы к 0 приблизились. Минус к статам не самый разумный выбор, но могу я хотя бы во сне не задумываться над правильным билдом? Так что минус Сила, Ловкость, Удача, Инт… Хотя нет, балбесом я себя не хочу чувствовать, даже в игре.*

*Всё равно минус остался? Ну и ладно, значит просто статами пожертвую»*

\*\*\*Свободных очков развития -15\*\*\*

Пролистав все дополнительные экраны с возможностью выбрать “божественного покровителя”, “необычных предков” с особыми пасивками и прочие усиления на которых у меня не хватало свободных очков развития, я добрался до меню распределения характеристик

|  |  |
| --- | --- |
| Сила | 5 -> 2 [-3] |
| Ловкость | 5 -> 3 [-2] |
| Интеллект | 5 -> 5 |
| Удача | 5 -> 1 [-4] |

*«Хм, удачу сразу можно в минус загонять. Ловкость и Сила тоже на минимум. Ух ты, даже пара очков остаётся. Ладно, тогда будем капельку сильными, и почти даже ловкими.*

*Далее.*

*Да уж, всё-таки не хватает какого-нибудь атмосферного арта на фоне. Когда там уже согласуют с дизайнерами фоны?»*

Осмотрев итоговый экран создания персонажа, я со смешанными чувствами посмотрел на кнопку “Завершить создание” и, подсознательно ожидая, что с ее нажатием закончится и сон, ещё раз осмотрел экран.

*«Да уж, как проснусь, нужно будет глянуть, что там с багом по выбору особенностей»*

С этими мыслями я нажал на кнопку “Завершить создание”

## 