| Надпись несколько дней спустя, н*овый офис, три кликабельных спрайта, сценарист, тимлид, кодер* |

***Серёга*** Надо поговорить с ребятами, а то в последние дни я заработался, что не знаю игра вообще разрабатывается или нет

| *При клике на сценариста* |

***Серёга*** Привет Жень, как у тебя дела продвигаются со сценарием

***Женя*** Привет, да как-то не очень. Понимаешь вдохновения нет, а ты знаешь без него никуда. Сижу уж который день в творческом кризисе, вроде мир стройный получается, но вот конфликт никак не могу придумать, одна банальщина выходит.

Выбор (1. Аппетит приходит во время еды (+1 со сценаристом) 2. А почему бы тебе не сменить сферу деятельности (-3 со сценаристом) 3. Поднажми сроки горят (-1 со сценаристом))

{

***Серёга*** Аппетит приходит во время еды... Начни писать то, что выходит, хоть самую банальную банальщину. Посмотри на неё, начни исправлять точечно: там добавь драмы, там добавь остроты сюжету. Делать до победного конца.

***Женя*** Ха-ха, конечно, завернул ты, но я понял, что ты имеешь ввиду.

В твоих словах есть смысл, буду двигаться в таком направлении, может и вправду захочу есть.

***Серёга*** Всегда к твоим услугам.  
}

{

***Серёга*** А почему бы тебе не сменить поле деятельности, у нас как раз геймдизайнера нет.

...

На время я имею ввиду... Я не предлагаю тебе полностью отказаться от написания сценариев... Просто если у тебя не получается сейчас может направить энергию в полезное русло... На пользу команды я имею ввиду.

***Женя*** Я рассмотрю подобный вариант, надо только уведомить Пашу о кадровых перестановках

***Серёга*** ...

}

{

***Серёга*** Поднажми, а то мы останемся без работы. Пойдёт и банальщина, всё лучше, чем отсутствие чего-либо в принципе.

***Женя*** Так-то оно так, ну ладно подкорректирую немного свои наработки и скину вам, авось потом придумаю что поинтереснее.

***Серёга*** Время не терпит...

}

| *При клике на Пашу* |

***Серёга*** Привет Паш, как оценишь состояние проекта, всё нормально? В сроки укладываемся?

***Паша*** Привет, да вроде всё выглядит нормально, идёт, но...

***Серёга***, но?

***Паша*** Но, мне не даёт покоя наша сделка с тем инвестором. Да, он держит обещание и не вмешивается, но это пока мы никому неизвестны. А вот представь, мы выпускаем игру, она становится популярной, теперь у публики есть ожидания от нас, а он ведь хочет видеть результат своих вложений, так что он начнёт давить на нас, чтобы оправдать ожидания людей, наймёт студию аналитики. И ВСЁ! Наш продукт в заложниках.

Выбор (1. А где минусы (-2 с тимлидом) 2. Всегда можно уйти (+1 с тимлидом))

{

***Серёга*** А где минусы? Не я понимаю свобода самовыражения и всё такое, но подумай какие зарплаты он нам будет платить, обернись наша игра успехом. Разве эта пресловутая свобода стоит тех денег?

***Паша*** Вот из-за мыслящих так как ты индустрия и скатилась. Вы смотрите только на краткосрочную выгоду, в погоне на прибыль вы забываете о долгоиграющих последствиях, хотя эти самые последствия ведут к потерям не только лично вашим, но и общечеловеческим.

***Серёга*** Лично я, могу просто пойти работать кодером в другую сферу. Да и все мы.

***Паша*** В нашем мире все сферы взаимосвязаны, кризис в одной неизбежно повлечёт кризис в другой, хотя это может быть не так очевидно.

***Серёга*** ...

***Паша*** Ой, да что с вами говорить, с самого начала всё понятно было.

}

{

***Серёга*** Всегда можно уйти от него, мы же не подписывались на постоянное сотрудничество.

***Паша*** Но компания-то ему принадлежать будет.

***Серёга*** Главное не название, а люди что за этим названием стоят, мы можем основать новую компанию, благо деньги у нас будут, а если их будет мало, можно организовать краудфандинговую компанию, что-то типа “Новый проект от людей, подаривших вам \*Игра нейм\*”

***Паша*** Ну кстати да, я как-то не подумал о краудфандинге. Спасибо, что разубедил в обречённости нашего будущего.

***Серёга*** Всегда к твоим услугам.

}

| *При клике на Лизу* |

***Лиза*** Привет. Вот скажи мне почему мы должны писать движок с нуля, почему не использовать готовый, даже есть из чего выбирать. Написание с нуля столько времени отнимает, мы бы уже готовый продукт выпустить, если б не заморочки с движком.

Выбор (1. Рассматривай это как проверку своих возможностей (+1 с кодером) 2. Так сказало начальство (-1 с кодером) 3. А почему бы тебе не спросить у тимлида (-1 с кодером -1 с тимлидом)

{

***Серёга*** И тебе привет. Ну ты можешь рассматривать это как проверку своих сколов, написание движка явно задача неординарная.

***Лиза*** Я как-то уверена в своих сколах. Не думаю, что они нуждаются в проверке

***Серёга*** Ну может быть ты и уверена, а вот работодатель не всегда. А если у тебя в резюме будет значиться движок, написанный с нуля, он сразу поймёт с кем имеет дело.

***Лиза*** В чём-то ты прав, наверное. Ну ладно, но я всё равно поговорю с Пашей.

***Серёга*** Всегда к твоим услугам.

}

{

***Серёга*** Так сказал начальник, ему виднее.

***Лиза*** И тебя ничего не тревожит. Например, что мы можем не уложиться в сроки?

***Серёга*** Наверное, раз он поставил такую задачу, он распланировал так, чтобы учитывать время на разработку движка.

***Лиза*** ... Начальство всегда право значит. Ну и ладно, значит и ответственность за сгоревшие дедлайны ложится на него.

***Серёга*** Всегда к твоим услугам.

}

{

***Серёга*** А почему бы тебе не поговорить с ним?

***Лиза*** Может потому, что это я выдвинула идею об инвесторе, которая, как ты знаешь, немного так не понравилась.

***Серёга*** И всё же я не вижу причин тебе не поговорить с ним. Не будешь же ты не вступать с ним в контакт до конца разработки.

***Лиза*** Хочешь остаться ни при делах, а самому то тоже неохота писать. Ну ладно я поговорю с ним.

***Серёга*** Всегда к твоим услугам.

}

| *Становится кликабельным комп, при клике на него затемнение и надпись, в таком ключе проходят последующие дни. Однако всему наступает свой черёд так и \*игра нейм\** *пора увидеть свет* |

| *Тут картинка на весь экран, новостной сайт с статьёй об игре. Какой будет статья определяет уровень взаимоотношений в команде. Гейм овер фэнк ю фор плеинег и всё в таком духе* |