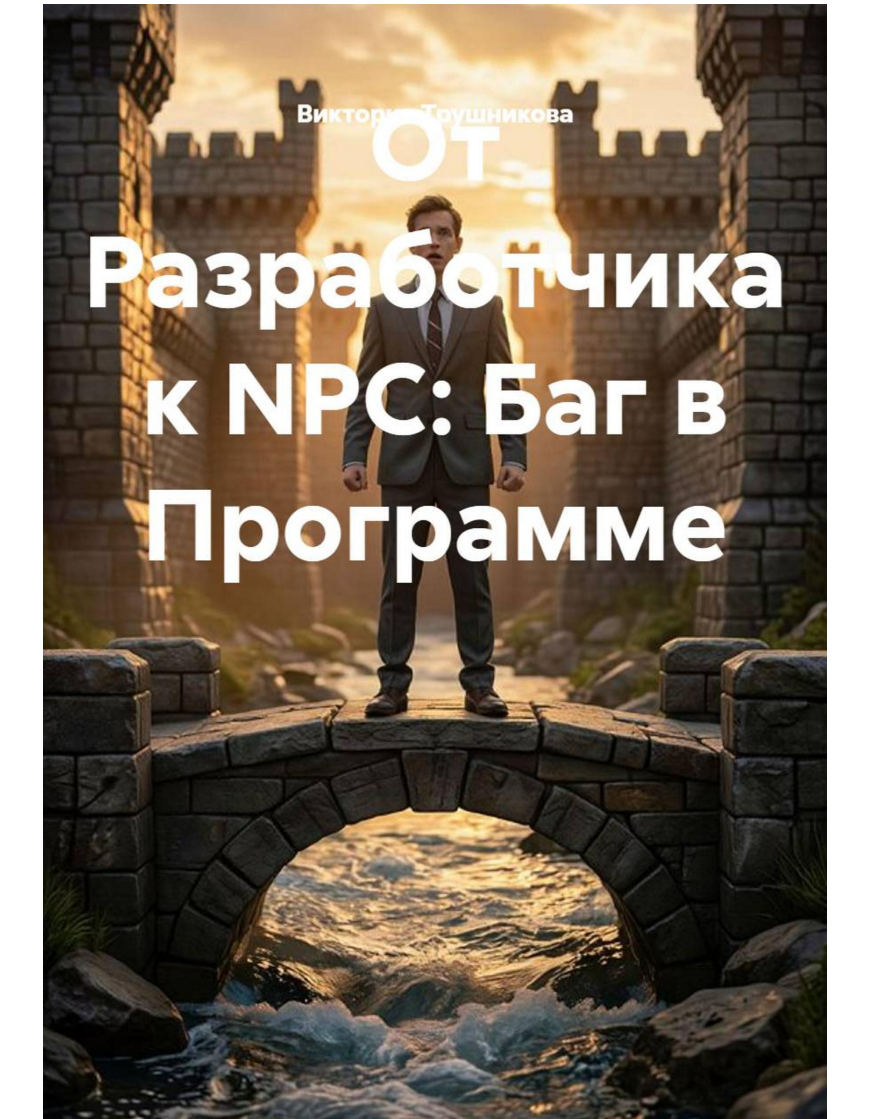


A man in a dark suit and tie stands on a stone bridge over a river. The bridge has a large archway. In the background, there is a castle with multiple towers and battlements. The scene is set during sunset or sunrise, with a warm, golden light illuminating the sky and the water. The man is looking directly at the camera.

Виктор Трушников

От Разработчика к NPC: Баг в Программе

Виктория Трушникова От Разработчика к NPC: Баг в Программе

<https://litres.ru/74546608>

SelfPub; 2026

Аннотация

Джэд Эванс, 40-летний работник офиса и страстный разработчик фантастических игр, познал свою последнюю игру раньше, чем ожидал – от переутомления. Но вместо забвения, он обрел новую реальность: мир, созданный им самим, он очнулся в своей последней игре, мире, аристократов и дворцовых интриг... Вот только он здесь не герой, а всего лишь второстепенный персонаж, обреченный умереть в одиннадцать лет. Причина? Нелепая – падение с лестницы.

Сорок пять жизней. Каждая попытка избежать предначертанного – от попыток наладить контакт до отчаянных драк – заканчивалась одинаково. Смерть. Бессмысленная, унижительная, несправедливая. Но в 46-й раз, когда Джэд открыл глаза, он ощутил нечто совершенно новое. И услышал. Голос, звучащий из уст кота. Неужели 46-я жизнь – это та, которая окончательно сведет его с ума?

Содержание

Пролог	4
Конец ознакомительного фрагмента.	8

Виктория Трушникова

От Разработчика к

NPC: Баг в Программе

Пролог

С самого своего рождения, Джэд знал, что судьба несправедлива. Попав в сиротский приют, будучи грудным ребенком, он рос там до пяти лет, пока на его день рождения, на пороге не появился мужчина.

С того дня мир Джэда преобразился.

Алекс так звали мужчину, оказался младшим братом его матери, которая как выяснилось позже родила Джэда в шестнадцать, от неизвестного мужчины. Алекс перевёз мальчика в огромный роскошный дом на окраине города, где стены были увешаны постерами разных героев игр.

Здесь Джэд впервые узнал вкус настоящей семьи: тёплые ужины за столом, долгие разговоры, именно дядя помог ему определиться с выбором, кем он хочет стать в будущем и чем заниматься. Алекс был известным разработчиком игр, а так же невероятно талантливым геймером.

– Дядя! Я хочу быть, как ты! Тоже разрабатывать игры!

Алекс улыбнулся, потрепав волосы племянника.

– Это потребует много труда, Джэд, но я буду рад помочь тебе на этом пути. Программирование, дизайн, сюжет - все это важные составляющие хорошей игры. Мы начнем с основ, и постепенно ты освоишь все необходимые навыки.

Дни превратились в увлекательные уроки. Алекс терпеливо объяснял сложные алгоритмы, показывал, как создавать 3D-модели и работать с игровыми движками. Джэд впитывал знания, как губка, его глаза горели энтузиазмом. Вечерами они вместе играли в новинки игровой индустрии, разбирая их механики и графику, обсуждая, что можно улучшить или сделать по-другому.

Шли годы. Джэд вырос и превратился в талантливого программиста. Его идеи становились все смелее и оригинальнее.

– Мистер Эванс! Расскажите, над чем вы сейчас работаете?

– Мистер Эванс, можете ответить на несколько вопросов? – задавали вопросы назойливые репортеры. Джэд избегал камер и интервью. Он всегда помнил, как дядя Алекс говорил:

– Пусть о тебе говорят твои игры, а не слова. Поэтому он предпочитал уединение своей студии, где под мерный стук клавиш рождались его шедевры. Когда Джэду исполнилось тридцать три года, он начал разрабатывать уникальную игру, где переплетены мир технологий и мир магии.

Игра, которую он назвал "Пьедестал", обещала стать настоящим прорывом. В ней игроки могли погрузиться в мир,

где высокие технологии соседствовали с древней магией, где программирование заклинаний было реальностью, а кибер-артефакты даровали невероятные силы.

Клод Моренно, главный герой "Пьедестала", родился в семье герцога, где магия была особым критерием к наследованию титула. В нем таилась искра, невидимая сила, которая влекла его к знаниям и приключениям. Экзамен в Академию Магических Технологий был его единственным шансом вырваться из серой рутины и доказать, что он достоин большего.

Джэд вложил в Клода частичку себя – ту самую жажду знаний и стремление к мечте, которые когда-то привели его в мир разработки игр. Он тщательно проработал мир "Пьедестала", наполнив его сложными персонажами, запутанными квестами и захватывающими сражениями.

Наконец, после долгих лет работы, "Пьедестал" вышла в свет. И мир взорвался. Игра побила все рекорды продаж, критики превозносили ее новаторский подход, а игроки восхищались захватывающим сюжетом и потрясающей графикой. Джэд Эванс стал настоящей звездой игровой индустрии, его имя знали все.

Но к сорока лет, его здоровье ухудшилось бессонные ночи, проведенные за компьютером, нерегулярное питание и постоянный стресс дали о себе знать. Джэд стал замечать, что ему все труднее концентрироваться, а усталость накатывает даже после непродолжительной работы. Врачи настаи-

вали на отдыхе и смене образа жизни, но он не мог остановиться. В голове роились новые идеи, а "Пьедестал" требовал постоянных обновлений и дополнений. Он чувствовал ответственность перед игроками, которые ждали от него новых приключений в этом удивительном мире.

Однажды, во время работы над очередным дополнением, Джэд почувствовал резкую боль в груди. Он схватился за сердце и потерял сознание.

– Ах, моя голова. – встав с кровати, он посмотрел на свои руки, это были руки не сорокалетнего мужчины, а молодого юноши. Джэд вскочил с кровати и, оглядевшись понял, что он явно не у себя дома, он быстро подбежал к зеркалу и увидел юношу лет одиннадцати, с растрепанными рыжими волосами с алой изнанкой и испуганными золотыми глазами. Это было не его лицо. Паника нарастала, он не понимал, что происходит.

– Это сон? Галлюцинация? Или что-то еще более невероятное?

Собравшись с духом, Джэд, обратил внимание на фотографию, висевшую в его комнате. Он прекрасно знал ее, ведь эти люди были созданы именно им, как персонажи его игры, но ему не повезло стать второстепенным героем, младшим сводным братом главного героя, который умирает в самом начале игры, а именно Балисом Моренно.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.