

Дорогих гостей встретили как надо, с улыбками, приветствиями, и все это абсолютно искренне, даже без малейшей тени притворства. Киаре такое было в новинку, она привыкла, что в ней и ее семье видят власть, а следовательно угрозу или выгоду. Впрочем, и у самих Айсбернов в личной среде не все гладко.

Так, что собраться вот так по семейному, для девушки стало необычным и очень приятным опытом. Тут даже не было нужды притворяться.

Родители Ника показались ей приятными людьми. Скромные и вежливые. У них никогда не было власти, а ответственность заключалась в заботе о родных. Дети на первом месте.

Мама приготовила целый стол самых разных блюд, некоторые из них её научила готовить мама Сацуки.

Киара ожидала ряд вопросов со стороны взрослых, но с этим все прошло вполне нормально. Родители, особенно мама сами с охотой делились воспоминаниями, большая часть из которых конечно же касалась Николаса. Взрослые не жаловались на тяжелое прошлое, а вспоминали его с улыбкой, говоря о том, что все трудности остались позади.

Сацуки активно поддерживала беседу, то начиная новую тему с вопроса, то сама переводила разговор в другое русло. Киара по началу, вела себя сдержанно, но глядя на подругу стала более открытой.

Девушки тоже рассказывали о себе и своих родных, а в ответ слышали похвалу от семейства Мор.

Конечно же, темой для беседы в том числе стали игры. Как оказалось, Ник мало рассказывал об этом, так что родителям было интересно узнать, как друзья работают на благо родных и всего человечества. Детали разработки не сильно заботили взрослых, главное чтобы друзьям это было по душе.

В какой-то момент, Киара увлеклась и не удержалась от смеха. Ну а после этого, она поймала себя на мысли, что чувствует себя здесь иначе, чем в родном доме. Казалось бы, ее семья в том особняке, но почему то именно здесь она ощущает себя свободной, в тепле и уюте.

Удивительно, но даже простое общение оказалось для родителей Ника дороже, чем подарки, которые конечно же очень понравились маме и папе.

- «Планы? Это лишь первый год нашей учебы в Норквесте, а еще нам приходится работать над играми. О дальнейших перспективах пока говорить рано, но мы несомненно будем развивать свои навыки» - Киара

- «Точно, а на каникулах хорошо бы слетать в другой город на отдых. Куда-нибудь в теплые края, на море» - Сацуки

- «Вы стали не разлей вода, я очень рада за вас» - мама

Женщина собиралась перейти к одной, очень интересующей ее теме, которая может оказаться неловкой для юноши и двух девушек, но к сожалению ее прервали.

- «Я дома» - Сара

Девушка пришла где-то через два часа, от прихода гостей.

- «Сара, ты опоздала. Мы уже закончили ужинать» - мама

- «Я не голодна. Мы с друзьями поели в кафе» - Сара

- «Ник сказал, что вы успели познакомиться, но тебе следовало прийти раньше. У нас нечасто бывают гости» - мама

- «Но я же не могла бросить своих друзей! Тем более, я договорилась с ними раньше, чем мне сказали про этот вечер» - Сара

Тот факт, что она каждый день где-то шляется, ее совершенно не заботил.

С приходом девушки, атмосфера в доме поменялась.

Сара то и дело отвлекалась на смс и копалась в телефоне. Также, она то и дело задавала вопросы Киаре, практически игнорируя всех остальных, и темы в основном касались семьи Айсбернов. Киара еще со встречи в торговом центре, распознала в Саре тот тип людей, который часто липнет к людям обладающим богатством и властью, а потому если и отвечала то очень кратко и сухо.

Попытки матери ни к чему не приводили, Сара продолжала гнуть свою линию, а когда поняла что ей ничего не светит, то переключилась на брата.

- «Я слышала, твоя игра хорошо продается. Ты мог бы пригласить нас всех в ресторан, а не заставлять маму весь вечер торчать на кухне» - Сара

- «Сара, это я пригласила их домой, и мне нравится готовить для семьи» - мама

- «Мы заботились о нём столько лет, а он не может проявить элементарную благодарность. Только вот не надо говорить, что он и так содержит наш дом. Представляете, как мне было стыдно? Брат зашибает такие деньги, а мне достается какая-то мелочь? Он выставил меня душой перед друзьями. Я хожу в каком-то тряпье и узнаю, что Ник получает офигенные бабки» - Сара

- «Тебя интересует только это – деньги?» - Ник

- «А в нашем мире все вертится вокруг силы и денег» - Сара

- «В таком случае тебе не следовало бросать колледж. Ник учится и работает одновременно, а ты только и делаешь, что встречаешься со своими так называемыми друзьями и тратишь деньги брата. Тебе следует поучиться у него ответственности» - мама

Сара готовилась устроить истерику...

- «Если я дам тебе денег, ты перестанешь так себя вести?» - Ник

- «Что значит так? Это ты к чему?» - Сара

Юноше очень захотелось ударить свою сестру. Это раньше он был слабый и не мог себе такое позволить, но вот сейчас...

Он подавил свое желание и достал телефон.

Тынь!

- «Теперь довольна?» - Ник

- «А почему так мало?» - Сара

- «Это больше, чем отец зарабатывает в месяц на новой работе. Какого черта ты воспринимаешь это как мелочь? В общем так, эту квартиру оплачиваю я. А поэтому, я не желаю тебя здесь видеть» - Ник

- «Чего?!» - Сара

- «У тебя есть неделя, чтобы съехать. Потом, мы поменяем замки, а я дам распоряжение охране не пускать тебя в здание. Если хочешь, чтобы я и дальше давал тебе деньги, возвращайся в колледж. Если учеба тебе не нужна, ищи работу. Наши родители пахали как проклятые всю жизнь, и сейчас они не сидят сложа руки, только ты тут ведешь себя как ленивая, наглая стерва» - Ник

- «Чего?!» - Сара

Бамс!

Она вздрогнула от хлопка его кулака по столу.

От Николаса исходила сильная магическая аура. Его глаза светились, а выражение лица не предвещало ничего хорошего. Впервые в жизни Сара боялась своего брата.

- «Если так хочется угробить свою жизнь, делай это без нас. Я ни цента тебе не дам, если не возьмешься за ум. Я не позволю пить кровь из нашей семьи, и не смей давить на кровные узы, мы и так тебе слишком много позволяли. Ты явилась в мой дом и портишь всем настроение своими тупыми выходками. Сколько ты выпила, прежде чем прийти сюда? В прошлый раз я видел тебя с другим парнем, а сейчас даже не знаю кто из тех двоих обрыганов с тобой встречается. Если кто-то из твоих друзей подойдет к дому, охрана сломает им ноги, ты меня поняла? Если решишь водиться с гнильем, то тебя даже к порогу не пустят. Я бы на твоём месте задал себе несколько важных вопросов, а не винил окружающих в собственных неудачах» - Ник

Его аура медленно ослабевала.

- «Прошу прощения. Я повел себя не как взрослый» - Ник обратился ко всем

- «Все хорошо...» - мама

- «Думаю, нам пора. Завтра много дел, так что надо возвращаться в колледж» - Ник

Сацуки и Киара попрощались с родителями Ника. Завершение ужина вышло не очень, но до прихода Сары все было отлично. Мама сказала, что будет рада снова увидеть друзей ее сына.

Когда троица вышла, а отец направился в комнату, мама обратилась к дочери.

- «Сара, я понимаю, мы все через многое прошли, но сейчас ты перегибаешь палку. Ник прав, такое поведение неприемлемо. Используй переведенные им деньги, чтобы снять себе жилье. Найди работу или вернись в колледж. Прости, но мы не станем поддерживать твой нынешний образ жизни» - мама

Сара пыталась что-то ответить, но мать не стала ее слушать.

...

На другой день, все шло как обычно.

Друзья как обычно занимались на уроках и тренировках, а когда речь зашла о личном, то вспоминали из вчерашнего дня только хорошее. Про сестру Ника Киара упомянула только то, что решение брата пойдет ей на пользу. Сацуки с ней согласилась, сказав что Саре не явно не хватило строгости в плане воспитания.

Случай не должен влиять на человека, если речь о проблемах конечно же.

Ник всегда настраивался таким образом, дабы ни один внешний фактор не ухудшал его работу над играми. Даже проблемы с сестрой не должны его беспокоить. Ее жизнь, это ее жизнь, а не его. Пусть делает что хочет, он сделал для нее все что нужно, а дальше – ее забота.

Отбросив все посторонние мысли, он взял обруч для входа в матрицу.

Использовать капсулу нет необходимости, потому что сегодня он хочет начать самую базовую работу над новой игрой. Не факт, что созданные сегодня объекты или детали будут включены в саму игру. Скорее всего, Ник поработает над своего рода черновиком, а вот основная работа начнется в другой день.

Тренировки в созданной Киарой имитации глубин матрицы, не прошли для него бесследно. Ник не только тренировался и прокачивал свое тело и магические способности, но и улучшил взаимодействие с осколком сознания.

После своего пробуждения, чужое сознание едва не захватило тело Николаса, но тот смог выстоять и победить. С тех пор, осколок сознания заперт в теле юноши, и оттуда удастся получать информацию о другом мире. Это не всегда проходит гладко, но вот создавая игры с которыми связаны хорошие воспоминания, Ник позволяет этой памяти раскрыться еще сильнее. А благодаря помощи Киары, ему стало еще проще. В его сознании пробуждалось больше деталей, игры выглядели красочнее и подробнее. Возможно, вместе с ними воспроизводили мысли человека, которому принадлежала эта память.

Чем сильнее в плане магии и способностей становится Ник, тем проще ему работать над играми, тем больше у него возможностей.

Одной из самых важных для работы в матрице – является скорость.

Ник воссоздавал образы из памяти или выдуманные им, воспроизводил их в матрице, а уже затем вносил изменения. Бывало и такое, что образ был смазанным или мыльным, с малым количеством деталей, но вот после работы с ним – получалось нечто невероятное. Вот как например было с монстрами для Титан Квест, которых юноша фактически создавал с нуля, взяв за основу их облик из игры.

Кто знает, если его рост продолжится, то времени на создание игр будет требоваться существенно меньше. Хотя это вряд ли, он же старается совершенствовать все что только можно, начиная конечно же с графики.

Шух...

Его сознание в виде сияющего, прозрачного аватара неспешно плавало в подконтрольном пространстве матрицы, пока юноша размышлял.

Что же следует выпустить после Титан Квест?

Технически, последней игрой от Азраила, можно назвать Викинг – Битва за Асгард, которую он сделал частью Титана, выпустив в качестве дополнения.

Тургор – выпущен Николасом, над Фейбл работает Сацуки. Киара все еще выпускает дополнения к Форесту.

Самое время Азраилу начать работу.

Тургор, несмотря на все сложности в производстве, нельзя назвать большой игрой. Ник старается выпускать между большими проектами, маленькие, дабы отдохнуть ментально. Если заниматься только AAA играми, то есть немаленькая вероятность перегореть.

А ведь он еще и несколько игр отдал для разработки своим напарникам. Получалось – он вкладывает не так много сил и времени, как если разрабатывал их сам, а в итоге получает хороший продукт, в который приятно играть самому. А при этом, осколок сознания получает необходимые эмоции и вдохновение.

Но, нельзя же все на свете поручать друзьям? Особенно если речь про очень значимый проект.

А вот каким он будет?

Ник выпустил ряд игр, среди которых были фэнтези проекты, шутер про вторую мировую, шутер в совре... в антураже конца двадцатого века, ну и еще игры для ПК, а также необычные Тургор и Грим Фанданго. К этому можно прибавить выживалку Форест и Фейбл.

Фэнтези как-то многовато...

Двадцатый век был.

А вот чего не было так это будущего.

Развивая эту мысль, Николас пришел к выводу – не стоит забегать слишком далеко. Будет лучше, сначала показать не такое далекое будущее, ну или альтернативное настоящее. Для чужой памяти, настоящим остались конец двадцатого века и начало двадцать первого.

Неплохой вариант – показать как мог бы развиваться мир, не появившись в нем магия. На ум сходу приходит несколько проектов.

Приоритет следует отдать старым. Если Ник станет торопиться и воссоздавать поздние игры, то старые потеряют всякую актуальность и какой бы то смысл на возрождение в этом мире.

Его мысли, сами пришли к одному названию.

Half-life.

Период полураспада.

Халф Лайф, именно так она была известна всему миру.

Знаковый проект, совершивший революцию в игровой индустрии, заложивший основы создание шутеров на десятилетия вперед. Его сиквел наделал еще больше шума, превратив серию игр чуть ли ни в культ. К сожалению, сколько бы Ник не копался в своей памяти, он не увидел в памяти Осколка третьей части игры.

Но даже так, Халф Лайф более, чем достойна на свое место и в этом мире.

Но... прежде чем приступить к разработке, Ник хотел узнать, что полезного из этой игры могут почерпнуть маги.

Да и не только из нее, а из научной фантастики в целом.

В мире сложилась своеобразная обстановка.

Технологии развиты довольно сильно, но высокие технологии есть не у всех. Они распределены неравномерно. Есть немало отсталых регионов, где люди справляются и без сложного оборудования.

Другой важный фактор – влияние магии. Речь не только о магах, но и злобных животных, магических ресурсах и магической энергии в целом. Со всем этим приходится взаимодействовать. Например, существуют генераторы работающие на магических кристаллах, двигатели того же рода, оружие, техника. Магию тут используют как источник энергии. Есть и другие примеры, когда оборудование служит усилителем для магии или самого мага. Когда направляет магическую энергию, создавая тем самым заклинание.

Однако, слияние техники и магии до сих пор находится на низком уровне. Развивать это направление очень нелегко, надо отлично владеть и магией и при этом иметь доступ к самым совершенным технологиям. И того и другого достичь трудно и дорого.

Магия, в силу своей природы, лучше всего взаимодействует с живыми организмами. Это и еще парочка факторов, приводят к тому, что маги-ремесленники в своей основной массе работают руками или инструментами, подобно древним кузнецам, алхимикам, портным или лекарям. Точно также, смешивают, разделяют, пробуют и достигают результата. Это без магии, можно используя ткацкий станок на заводе, сшить с его помощью сотню платьев за день. Если речь о магических предметах, то такой станок сгорит в процессе, очень уж много надо учесть факторов. Если ремесленник поработает и создаст такое оборудование, то оно скорее всего будет работать по шаблону, с идентичными друг другу материалами. Если среди них попадутся неоднородные, то поломка неизбежна.

Так что лучший вариант – это когда ремесленник, вручную трудится над материалом, изготавливая то, что задумал. Он вливает туда свою манну в процессе, контролирует его на недоступным человеческому глазу уровне, и получает в итоге нечто превосходное.

Как не странно, есть маги обладающие способностями как раз с работой связанной с оборудованием и техникой. Например геймдизайнеры. И нетрудно сравнить с программистами, только они используют магию в своей работе, которая протекает в матрице.

В мире достаточно игр воспроизводящих высокотехнологичное оружие, области с развитой промышленной инфраструктурой и прочее.

Но вот Ник знал, в этих играх нет творческой жилки. Точно также как не было в играх до его пробуждения. Но что если это измениться? Что если маги, смогут испытывать вдохновение и рост магии, не только во время игр в фэнтези мирах или прошлом, но и в настоящей научной

фантастике? Как тогда отреагирует энергия в их телах?

А чего тут гадать?

Есть лишь один способ это выяснить.

Надо создать отличную игру, а там будет видно, что там и как.

Метафорически закатав рукава, Николас стал творить свой черновик по Half-life.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3321940>