

Глава 68 – Семья Лэнгли.

Глава семьи, он же известный охотник по имени Эдди, обладал вполне обычной европеоидной внешностью. Светлая кожа, светло-русые волосы, вполне себе западные черты лица. Он отлично подходил под определение – обычный.

А вот его супруга выделялась куда сильнее, хотя бы благодаря своим азиатским корням. Она была чистокровной японкой, о чем ясно говорили как ее черты лица, так и длинные черные волосы.

Трое детей этой семейной пары, переняли внешность от обоих родителей. В каждом очень плавно смешивались западные и восточные черты. Собственно говоря, лицом вся троица больше напоминала мать, но вот волосы у них в точности как у отца.

Ник сразу обратил на это внимание, все-таки он каждый день видит Сацуки, поэтому внешность ее близких сразу бросилась ему в глаза.

Мор не обладал чутьем или если хотите – интуицией.

Он слишком мало общался для этого, и редко попадал в опасные ситуации, так что способов развить чутье или возможности понимать людей без слов, у него не было. Но даже так, он ощущал явную неприязнь со стороны мужской половины семьи Лэнгли.

Молчаливый охотник, человек умеющий убивать сам по себе должен внушать страх, даже с абсолютно каменным лицом. А сейчас он не сводит глаз с парня которого привела в дом его старшая дочь.

Молодой юноша, судя по всему ученик первого года старшей школы, был моложе Сацуки и в данный момент не скрывал недоброго взгляда в сторону чужака.

А вот сидящая возле брата девочка, младше его года эдак на полтора, спокойно улыбается. И дело не в расположении к Николасу, а скорее в любопытстве. В ее взгляде так и читалось желание получить от него ответы на самые неловкие вопросы.

- «Так вы друг Сацуки? Я рада, что наша дочь смогла найти хороших друзей. Мы так беспокоились из-за того, что никто из ее класса не пробудился как геймдизайнер. Прошу, угощайся. Это традиционные Японские блюда» - мама

Стол и правда был накрыт едой, которую Ник раньше видел только на экране. Его мама конечно стала много всего готовить, но до Японской кухни пока еще не дошла.

- «Спасибо. Мм (он попробовал первое блюдо). О, очень вкусно» - Ник

- «Сацуки тоже нравится это блюдо» - мама

Ник взял чашку чая и сделал глоток...

- «А как давно вы встречаетесь?» - сестра

- «Пух! Кха! Кха!» - Ник

Юноша закашлялся от внезапного вопроса.

- «Сестра! Не говори глупостей! Мы не встречаемся! Мы учимся в одном классе и состоим в

одной группе. Не надо себе надумывать лишнего» - Сацуки

- «Но ведь ты говорила, что он помогал тебе с игрой, а это было еще в самом начале учебы в колледже. Уверена, ни один из парней не стал бы делать подобного просто так. Значит у него была на это причина?» - сестра

В этот момент Ник невольно, на мгновение бросил встретился взглядом с Сацуки и это не осталось незамеченным для ее сестры, которая улыбнулась еще шире.

- «Ну-ну дети, не надо смущать нашего гостя, и не забывайте про еду. Я старалась» - мама

Блюда на столе и правда отличные, но вот Нику кусок в горло не лезет, а остальные кроме Сацуки больше заинтересованы в нем, чем в еде.

- «Николас, (в этот момент все замерли на мгновение) значит ты геймдизайнер?» - Эдди

- «Да. Я пробудился с этой способностью. Мне удалось поступить в Норквест, так что развиваю свои способности в экспериментальном классе как и Сацуки» - Ник

- «Игры это хорошо, они позволяют тренироваться в безопасности. Но навыки геймдизайнеров не подходят для реального боя. Скажи, ты способен защитить Сацуки?» - Эдди

- «Папа!» - Сацуки

Вопрос каверзный.

Если Ник начнет оправдываться перед бывалым охотником, то лишь признается в собственной слабости. Если безоговорочно заявит, что справиться со всем что угодно, тут неровен час нарваться на дуэль с Эдди, или скажем поединок в армрестлинге.

- «У каждого класса магов свои преимущества и недостатки. Я намерен развиваться как геймдизайнер, а что касается защиты. Я создам игры, которые сделают охотников Эдмонта гораздо сильнее, чем сейчас. Таким образом, я смогу защитить не только Сацуки, но и всех людей в городе, а может и не только в нем. А что касается личной защиты, именитые ремесленники охраняются не хуже главы города, а зачастую обладают властью не уступающей ему. Каждый должен делать то, что получается у него лучше всего, не так ли? Моя стезя - разработка игр» - Ник

- «И много ты их разработал?» - Эдди

- «Хехе, это же кузница где имеет значение количество выпущенных изделий. Геймдизайнер способен выпустить одну игру, которая повлияет на множество охотников. Так что я стремлюсь к качеству. Из того, что я создал ни одна игра не подверглась разгромной критике, напротив - их хвалят, что подтверждается деньгами которые я получаю» - Ник

- «Я видела прохождение Мрачного Фанданго и много раз в Веселую Ферму и Как Достать Соседа. Ты умеешь придумывать хорошие идеи?» - сестра

- «Да. Я делаю ставку на них» - Ник

- «Сацуки была так увлечена, работая над своими играми. Без твоей помощи, она бы не создала нечто подобное» - мама

- «Пф! Как же? Этот пацан просто хочет примазаться к играм сестры. Я что-то не помню чтобы

слышал про...» - брат

Дыщ!

- «Ай!» - брат

Сацуки пнула его ногой под столом.

- «Не носи чушь! Ник отлично придумывает игры! Видел бы ты, как здорово он работает в матрице» - Сацуки

Мужчина, так и не прикоснувшийся к ужину, вел себя максимально спокойно.

- «Ты сказал про группу, я думал что все игры разрабатываются одним человеком?» - Эдди

- «Так и есть, работа в матрице имеет свои особенности. Любой маг, в независимости от силы, не обладающий навыками геймдизайнера – очень ограничен, его манна может работать только по заложенным алгоритмам. Так и работают игры, каждая из них это своего рода зона с определенными правилами, а игроки используют свою магию, чтобы действовать по ним. Но вот геймдизайнеры другие, они обладают способностью работать в матрице, более глубоко влиять на ее процессы. Маги не могут играть друг с другом, также как геймдизайнеры разрабатывать одну игру из-за конфликта манны. При соприкосновении энергии двух человек происходит реакция, в матрице это приводит к бурному рассеиванию энергии. Поэтому, все геймдизайнеры работают каждый над своей игрой, и только человек создавший игру, может получать через нее часть манны затрачиваемой игроками на то, чтобы находиться там и играть. Мы же – экспериментальный класс, ищем способы улучшить игры и работу над ними. Сейчас, наша группа из трех человек работает над одной игрой. Мы с Сацуки создаем концепты, объекты и все такое, а третий из нас воплощает все это в игре. Это совместная работа» - Ник

- «Чего!? То есть, работает Сацуки, а все лавры заберет кто-то другой?» - брат

Бац!

- «Ай! Хватит!» - брат

- «Это ты хватит! Мы работаем в команде и вообще, это задание колледжа, все равно что экзамен. Папа, я говорила тебе, мы работаем с Киарой Айсберн, дочерью семьи Айсберн. И не надо думать, что мы делаем за нее всю работу. Ты даже не представляешь - как тяжело бывает работать в матрице и управлять всей этой энергией и данными» - Сацуки

Она поднялась, когда говорила это, но сразу после – села обратно.

- «В одиночку, я даже посредственную игру не смогу выпустить» - Сацуки

- «Я рада, что у тебя есть тот, кто тебя поддерживает, так?» - мама

- «А что за игру вы делаете?» - сестра

Ник и Сацуки переглянулись.

- «Простите, но это конфиденциальная информация. Даже не пытайтесь спрашивать. Мы хотели поговорить с отцом на эту тему, но...» - Сацуки

Будет сложно оставить Ника наедине с Эдди.

- «Мы могли бы поговорить с глазу на глаз, если вы не против» - Ник

- «Нет проблем. Если это касается работы охотником, буду рад ответить на все интересующие вопросы» - Эдди

- «Мы хотели, чтобы ты пришел в Норквест завтра и помог там, а сейчас надо выяснить только самые насущные, чтобы мы знали что именно надо подготовить. Ник, папа мы вас оставим» - Сацуки

- «Но я хочу послушать Ника. Я еще не спросила - как далеко у вас зашло» - сестра

Сацуки вытянула младшую сестру за руку из комнаты, а мама выпроводила сына.

- «Дорогой, только не доставляй неудобств нашему гостю» - мама

В этот момент, женщина испустила жуткую ауру наполненную жадой крови. Хотя красивая леди улыбалась, за этим выражением скрывалось нечто опасное.

Хлоп!

Мужчина и юноша остались наедине.

- «Эх, непросто с ней, да?» - Эдди

- «Что?» - Ник

- «Я хорошо знаю свою дочь, она наверняка доставляет тебе массу неудобств. Прости, за ее поведение» - Эдди

- «Вы не должны извиняться! Сацуки не доставляет мне неудобств... обычно» - Ник

Мужчина расслабился, даже его аура стала не такой давящей.

- «Я, как и любой мужчина желаю своей семье только самого лучшего. Похоже, что ты тоже. Я не слышал, чтобы геймдизайнеры помогали друг другу с играми и тем более делились идеями. Моя дочь... эх, она с самого детства стремилась стать охотником. Как же страстно она ждала своего пробуждения. Но когда это произошло, ей открылась неудобная правда» - Эдди

Николас отлично понимал, о чем говорит Эдди.

Юноша и сам желал стать охотником, а пробудился как геймдизайнер. Но в случае с Сацуки все серьезнее. Девушка шла по стопам отца и долго тренировалась. Это спортивное тело не взялось из ниоткуда, а стало результатом упорных тренировок. Как же непросто ей пришлось, осознав свое предназначение.

Такое не редкость.

Немало ремесленников до своего пробуждения мечтали о свершениях и готовились к предстоящим боям, да только у судьбы были на них совсем другие планы.

Тут главное не пасть духом. Надо встряхнуться, взять себя в руки и стиснув зубы работать в открывшемся направлении. Только так можно достичь успеха.

- «Я уважаю работу геймдизайнеров. Не счесть скольким охотникам спасла в жизнь, тренировка в играх. Ты сказал, вы часть экспериментального класса?» - Эдди

- «Ага» - Ник

- «Обычно я скептически отношусь к экспериментам. Ремесленники переводят ценные ресурсы собранные охотниками, маги нередко травмируются в ходе так называемых экспериментов, техники так и вовсе способны довести до катастрофы. Но в матрице, не может случиться ничего непоправимого. Как жаль, что люди не осознали ценность исследований в ней раньше. Тебе нравятся работы Азраила?» - Эдди

Как они могут не нравиться его создателю?

- «А как же? Конечно нравятся. Я почерпнул из них много нового. Они вдохновляют...» - Ник

- «Я тоже так считаю. Забавно, я столько лет тренировался в играх, и это было тяжелой работой, а с появлением Азраила стал получать удовольствие от игр. Но главное, то насколько хорошо маги развивают свои способности. Это - прежде всего» - Эдди

Он взял чашку чая и медленно сделал глоток.

- «Что именно от меня требуется?» - Эдди

...

В памяти Николаса, игры из другого мира имели совершенно другой подход к созданию, нежели здесь. Возможности энергетической психоматрицы в руках геймдизайнеров раскрывались на неведомом обычным людям уровне.

Здесь не надо разрабатывать игровой движок, использовать его для разработки игр, подгонять их под программное обеспечение и технические устройства. В матрице все проще и одновременно многограннее.

Вот скажем - в игре про выживание не было механики позволяющей копать ямы, рыть землю и всячески использовать это. Но в матрице нет каких-то не решаемых сложностей в этом вопросе, так что Ник задумался над этим еще в самом начале разработки.

Прежде всего, игрок мог скрафтить себе лопату, и уже с ее помощью рыть землю. Например, это могла быть небольшая яма, глубиной по колено. В нее помещался заточенный колышек или еще лучше, острая кость. Если мутант провалится туда ногой, ему будет очень нехорошо. Конечно, он может разозлиться от боли и хромая бросаться на выживальщика.

А если сделать яму глубже и шире? Да еще и кольев туда наставить прилично? Это приведет к тому, что в какой-то момент, вместо веток и листьев скрывающих яму, будет зиять дыра с пронзенным кольями трупом.

А куда девать землю?

Для этих целей надо сделать плетеное ведро, ну или корзину и складывать землю туда, а выбрасывать в другом месте. Если земли много, то тогда понадобится модифицированная версия саней для перевозки бревен. Заполняем ее землей и вывозим. Вместо того, чтобы выбрасывать, ничто не мешает сделать из этого насыпь, вал или скажем устроить землянку. Возможности по большей части должны ограничиваться только воображением игрока.

Ник предложил Киаре, сделать так, чтобы ямы и горы земли со временем исчезали. Будь то ветер или дождь, ямы засыпаются, а насыпи расползаются и зарастают, это конечно же по большей части относится к базовой сложности, где все происходит быстро.

Услышав про землянки, Киара сразу вспомнила историю про то, как люди выживали на севере. Например, скандинавы возводившие себе землянки облепленные дерном, да с низкими потолками, чтобы внутри было тепло. Нечто подобное, она собиралась реализовать в игре. Так что когда наступят холода, игрокам лучше быть к этому готовым.

Девушка прислушивалась к советам юноши, даже упомянутым вскользь. Случалось и такое, что Киара удивляла его реализованной деталью, на которую он и не рассчитывал.

В назначенный час, в Норквест прибыл отец Сацуки.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3249204>