

Киара всегда росла подобно роскошному цветку в теплице.

Под надежной защитой, не испытывая голода и внешних опасностей. Но ценой тому становилось постоянное поведение и необходимость оправдывать возложенные на тебя ожидания. Если цветок завянет или будет не столь красив, его заменят. Человека, особенно твоей плоти и крови, не так то легко заменить, поэтому внимание и требования к Киаре со стороны её семьи было ещё больше.

Всё что делала девушка, вплоть до каждого её слова составлялось по особым алгоритмам.

Пожалуй только в своих мыслях она оставалась свободной, но и тут её пытались внедрить свои идеи. Хорошо это или плохо, так сразу и не скажешь. Родные желают тебе добра, но для этого приходится использовать жесткие методы. Всё это создает серьезную психическую нагрузку.

Пробуждение геймдизайнером определило будущее Киары в плане магического развития, о творчестве она тогда и подумать не могла. Но, первым настоящим её решением был отказ от замужества предложенного семьей. Брендан Вуд был замечательной партией, но Киара не испытывала к нему романтических чувств, ни единой капли. Впрочем, какой то выраженной неприязни по отношению к Брендану, у Киары тоже не было.

Но затем... судьба свела её с Николасом Мором и Сацуки Лэнгли, которые не взирая на разницу в статусе, стали для неё настоящими друзьями и что не менее важно, раскрыли глаза на творческую составляющую геймдизайна.

Киара, всю жизнь живущая по заложенной схеме, по четкому плану, получила возможность творить, и это оказалось чудесно.

Воплощать в реальность самые смелые идеи, создавать то, чего никогда не существовало, радоваться этому вместе с друзьями. Да одно лишь это перевешивало всю материальную выгоду.

Девушка не признавалась, но несмотря на свой ум, пытливый разум и способность просчитывать всё наперед, создавать что-то с нуля было не так то просто. Киара легко отталкивалась от имеющегося материала. Если нарисовать на бумаге кляксу или линии, девушка продолжит эту мазию и превратит её в полноценный рисунок. Но если дать чистый лист и велеть творить, Киара не сможет моментально всё просчитать, у неё просто не будет для этого достаточно данных.

Когда Ник создал Гримм Фанданго, Киара очень удивилась задумке столь своеобразного загробного мира, а также протекающей внутри него истории жнеца по имени Мэнни Калавера. Кем надо быть, чтобы с нуля придумать подобное?

Привыкшая использовать разумные доводы, холодный анализ и логику, Киара смотрела на эту игру как на пришельца из космоса, хоть и не подавала этого. А ведь когда Ник и Сацуки сделали игру про Гуся, та выглядела столь забавной и веселой, тоже вызвав недоумение, мол как вообще можно прийти к такой игре?

А затем и Киара, стала создавать необычные игры.

Это было удивительно, а что ничуть не хуже, так это магическая прогрессия в ходе разработки. Киара ещё до поступления в Норквест создавала проекты, но не испытывала во время работы

над ними и частицы того вдохновения и увлеченности, как после знакомства с Ником и Сацуки.

С тех пор много чего произошло. Столько событий, как тяжелых так и хороших, приятных и не очень...

Прямо сейчас, Киара уверена в том, что она именно там где должна быть. Ей нравится заниматься разработкой игр и проводить время с друзьями. Сейчас, она проводит с ними большую часть своего времени, а семья которая раньше была для неё всем, находится где-то в стороне. Родители по прежнему важны для Киары, но она больше не живет с ними, так что это смело можно назвать ответственностью и взрослением.

Это и означает быть взрослым - принимать решения и нести за них ответственность.

Как впрочем, и довольствоваться результатами своих трудов.

Киаре нравилось работать с Ником при создании игр. Он всегда, в любой момент мог предложить интересную, необычную и даже провокационную идею, а всякая история исходящая из его уст была целостной и перспективной. Даже если речь шла о чем то простом, Ник видел результат. Стоило только попросить и он создавал пусть и простые, но вполне понятные образы, а также объяснял принципы взаимодействия между ними и игроком. Приблизительные цифры с показателями здоровья, урона, сопротивления и тому подобному, чаще всего оказывались очень близкими к необходимому для игры балансу.

Для Киары Ник становился человеком, что собирает для неё кусочки пазла и предоставляет потенциальную схему, а девушка берет всё это и собирает конструктор. Продуктивность, как говорится на лицо.

И ведь, Ник совсем не против инициативы, он с радостью принимает новые идеи и предложения, при условии если те не разрушают целостность геймплея. Всё это удивительным образом позволяет Киаре раскрыться с творческой стороны.

Взять хотя бы Форест, Ник предложил несколько идей касаясь причин происходящих на острове ужасов и появления уродливых врагов. Киара настолько загорелась идеей, что воплотила их всех, пользуясь довольно скромным объяснением со стороны Ника.

А вот когда он предложил создать игру на основе творчества Лавкрафта, Киара смогла использовать книги писателя в качестве материала для будущего проекта. Ужасы и мерзость нисколько не пугали девушку. Она спокойно и рассудительно читала такие книги, а создание уродливого чудища не вызывало и толики страха или отвращения. Все-таки, это Киара создает это существо, она сама его творит и оно будет именно таким, как она того пожелает.

Совместная работа несколько отличалась от единоличного создания проекта, но тут как правило, друзья распределяли роли, так что никаких проблем не было. Кроме того, каждый мог подсказать и помочь другому, что отлично показало себя как в Left 4 Dead так и в Мафии.

Киара чувствовала, что Нику и Сацуки тоже нравится создавать игры. Они любят это, а ещё искренне радуются за своих напарников, когда те достигают успеха.

Это соперничество, где каждый стремиться достичь большего, а остальные поддерживают тебя, как и ты их.

Ну а в данный момент, Киара работает над игрой под названием Рафт.

Удивление Николаса вполне понятно. Результат выданный Киарой, значительно отличается от предложенных заготовок и отчасти мультяшного стиля. На это есть причина. Дело в том, что дочь Айсбернов использовала готовые материалы касательно воды, просто дополнительно поработала над ними.

Ещё в работе над Форестом, она создала сегмент моря, реки и озера на острове. В Мафии, город Лост-Хевен находится у воды. В нём есть свой порт, так что тут тоже пришлось работать с морем.

Упрощать готовый материал Киара не стала, она решила улучшить его. Смысл развивать свои способности, как раз заключается в том, чтобы каждый следующий раз у тебя получалось всё лучше и лучше. Незачем ухудшать результаты, без веской на то необходимости.

Пока что - в плане геймплея, Киара следует советам Ника, но в перспективе, можно будет усложнить процесс крафта, вплоть до того, чтобы сделать его реалистичным. Игроку придется натурально своими руками мастерить и строить. Это конечно же потребует отдельного режима сложности, а лучше нескольких, где усложнение и реализм будут повышаться и идти друг с другом рука об руку. Полноценный крафт далеко не всем зайдет в медитативной игре, но вот те кому нужен челендж, порадуются возможности испытать себя на прочность.

В голове роились мысли, о том как бы наполнить этот мир.

Ник предложил несколько идей, но они сойдут как часть мира, так что тут есть где развернуться.

Думая над этим, Киара смотрела на плот.

Такое чувство, что это плот главный герой игры. Дом, инструмент, убежище, корабль... особенно если играют несколько человек, то вся их деятельность крутится вокруг плота.

Разглядывая самодельные инструменты собранные из дерева, пластика и хлама, Киара не могла не сравнить их с современными, настоящими творениями заводского оборудования, а плот с полноценным кораблем.

Само собой, она размышляла, можно ли добавить в игру современные девайсы, то чем игрок заменит свои поделки. Ну а раз возрастут характеристики предметов и плота в целом, то и опасность должна расти. Акулы не могут прокусить защищенное основание. А кто может? Морские чудища? Другие люди с опасным вооружением?

В мыслях всплыл образ кораблей стреляющих друг в друга из пушек, а затем появлялся гигантский кальмар и топил обоих.

Возможные перспективы игры настолько увлекли девушку, что её состояние вдохновения значительно усилилось.

- «Киара, пора за дело. У нас сегодня очередной рейд» - Лиза

- «Сейчас...» - Киара

Она вышла из пространства игры и прошла через барьер.

Окружающая её тело защитная мембрана приобрела голубой оттенок.

- «Киара, что с тобой?» - Ник

- «Ничего. Просто, работала над игрой» - Киара

- «Всё в норме? Нельзя отправляться в таком виде. Стабилизируй состояние» - Лиза

- «Сейчас, я только...» - Киара

Она подумала несколько секунд и выпустила наружу энергию. Та сразу вступила в реакцию и тут же возникли образы. Все они касались плота из Рафта. Друзья сразу это заметили.

Причем, образы не исчезали столь быстро как прежде, а держались заметно дольше и были устойчивее.

- «Попробуй взять это под контроль. Действуй интуитивно» - Лиза

Учитель точно не знала, что тут происходит, но не хотела упускать момент узнать нечто новое об инфополе.

Вжух!

Энергии стало достаточно для образования сгустка, подобно тому как это было с маяком. Киара воздействовала на этот процесс, продолжая управлять реакцией.

Пух!

Преобразование завершилось яркой вспышкой, а затем...

- «Э?» - Ник

- «Ого, что это?» - Сацуки

- «Глаза могут меня обманывать, но что-то мне подсказывает, что это плот» - Лиза

И ведь действительно. Получившийся сгусток не был шароподобным облаком, а выглядел как прямоугольный плот из Рафта, только без паруса и всего остального. Словно шесть квадратных сегментов в виде прямоугольника, только над ними заметна слабо искрящаяся дымка.

- «Как ты его создала?» - Сацуки

- «Точно не уверена, но меня охватило вдохновение при создании игры, а затем я использовал энергию и свои мысли, чтобы создать его» - Киара

Лиза подлетела ближе всех.

- «У тебя есть с ним связь?» - Лиза

Киара коснулась его.

- «Да. Почти как у маяка. Я удерживаю между плотом и маяком связь, с помощью своей связующей нити. Я уверена, что могу закрепить его на барьере» - Киара

Девушка встала на плот, и тот по её желанию сдвинулся в сторону.

- «Я могу им управлять. Это даже легче, чем двигать защитный пузырь. Но тут хуже сенсорный

эффект, чем у маяков. Они сильнее. Почувствовать его находясь вне матрицы - будет непросто»
- Киара

У Лизы был план на сегодня, но всё резко переменялось, как только Киара создала плот.

- «Смотрите, он белый, но форма похожа на плот из Рафта. Вот тут покрытие похоже на дерево, а снизу на пластиковые канистры, прямо как в игре» - Сацуки

- «Как это возможно?» - Ник

- «А как возможно то, что мы создаем визуальные образы самих себя? А наше оружие? Духи обитающие в этом мире, напоминают собой зверей и чудовищ. Это мир полон энергии, а также информации. Если уж мы, геймдизайнеры способны воздействовать на матрицу, создавая в ней их манны что угодно, то вероятно тоже относится и к информационному полю в целом. Только тут всё гораздо сложнее» - Лиза

Следующие полчаса, Киара испытывала возможности своего изобретения, подробно объясняя каждую деталь, особенно то как она смогла создать его.

Попытка Лизы сделать нечто подобное не увенчалась успехом, а ведь Лиза маг высокого ранга, а Киара среднего.

- «Выходит магических навыков тут недостаточно. Видимо, дело действительно в психической составляющей или эмоциональной» - Лиза

- «Если эта штука быстрее нас, сплаваем на нем до мира духов?» - Сацуки

- «Хорошо. Киара, если что-то пойдет не так, будь готова бросить этот плот. Поняла?» - Лиза

- «Да» - Киара

Все четверо сели на плот и ощутили как их окутал незримый слой энергии.

- «Вы можете передавать мне энергию, чтобы я не тратила свою. Но вот управлять этим плотом могу лишь я» - Киара

- «Не покидай его, без лишней на то необходимости. Ты способна вести огонь, стоя на нём» - Лиза

И вот, они отправились в путь.

Лететь на плоту оказалось быстрее и удобнее. Он неплохо маневрировал, огибая опасные области и преодолевая бурные потоки. При этом, тут нет встречного ветра или какой-либо аэродинамики. Не важно стоишь ты, или лежишь, на результат это не повлияет. Тем более, плот окружен незримым слоем защитной энергии, так что люди внутри укрыты от внешней среды.

Благодаря плоту, друзья преодолели расстояние от маяков до границы, втрое быстрее чем прежде.

- «Сбавь ход. Глядите в оба. Нам нужны сочные жертвы, только не переборщите. Мы не знаем, как духи отнесутся к этому плоту. Может он для них как алая тряпка для быка или настоящий деликатес» - Лиза

- «Деликатес тут мы» - Ник

- «Вижу двух цветочных китов. Вон там...» - Киара

- «Так и быть, займемся ими. Не подставляйтесь под удар» - Лиза

Обозначенные как цветочные киты, два здоровенных духа, куда больше напоминали растения, нежели морских гигантов, с которыми их роднила только форма пасти и размер.

Лиза отвергла идею подлететь к ним на плоту и высадится на спины, пронзив те мечами. Вместо этого, группа использовала обычную тактику, когда удалось зайти со стороны на одного духа, подавить его огнем из пистолетов, а затем добить мечом.

Схожим образом удалось разобраться со вторым, но он дал более жесткий отпор, пустив в ход свои части напоминающие виноградные лозы с шипами. Но итог был один – оба духа пали под натиском людей.

На месте их гибели остались два шара с искрящимися разрядами внутри.

- «Элемент молнии, вне всяких сомнений» - Лиза

- «Странно, что духи его не использовали» - Ник

- «Возможно, они его где-то съели, а он переваривался внутри их тел, подобно тому как это происходит с маяками» - Киара

- «Или эта парочка просто не успела воспользоваться молниями. В любом случае, пора собирать добычу» - Ник

Он схватил оба шара и покрыл их тонким, защитным слоем.

- «Киара, попробуй разместить лут на борту» - Ник

Когда девушка приблизилась на плоту, юноша положил на него оба шара, но те утонули внутри плота.

- «Э? Киара?» - Ник

- «Секунду... сейчас...» - Киара

Вшух!

Она запустила руку в поверхность плота и вытащила оттуда шар полученный из останков убитого духа, причем этот шар явно не мог уместиться внутри плота, он был больше чем плоская поверхность.

Вшух...

Девушка убрала его обратно.

- «Он и правда похож на маяк, в нём тоже есть место, но он не сможет переварить добычу. Её можно только хранить. Думаю, если плот разрушится, то его содержимое выльется наружу» - Киара

- «Минутку, и много там места под лут?» - Ник

- «Пока не знаю» - Киара

- «Так давайте это выясним! Надерем дюжины китовых задниц и вернемся домой с полным трюмом добычи!» - Сацуки

- «Хехе, ты сейчас прямо настоящий пират» - Ник

- «Я охотник! Мы охотимся на монстров, а пираты грабят людей» - Сацуки

- «Если встретим шаманов, я не откажусь их ограбить» - Ник

Лиза коснулась плота рукой, но ничего не могла сделать. Это не её энергия, тут можно только передать часть своей манны Киаре.

- «Нагрузка возросла?» - Лиза

- «2-3% процента, но я не уверена. Если заполнить его энергией, он вероятно будет двигаться медленнее. Нужно провести эксперимент» - Киара

Учитель дала согласие.

Они ещё некоторое время провели за охотой.

Большая часть добычи была не особо крупной, так что её энергию поглотили сразу, а вот чуть позже нашлось несколько особей, чьи останки сразу поместили внутрь плота.

- «Возвращаемся» - Лиза

У них достаточно сил для полноценной охоты, но учитель предпочла соблюсти осторожность. Квартет геймдизайнеров вернулся к маякам, где собранную добычу разделили на четверых и поместили внутрь маяков, а Киара пришвартовала свой плот к барьеру, спрятав за маяком.

- «Возвращайтесь в Хостос. Мне предстоит долгий разговор с парой ученых» - Лиза

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3555526>