-Гарри, это Бродяга. Бродяга, это Гарри. Ну все я вас познакомил, а теперь сами тут разбирайтесь.

-Постой! Может объяснишь, какой еще крестный и при чем тут эта собака?

-Я же сказал помой пса вначале, а потом поговорим.

Не став больше слушать криков из ванны, я направился к остальным.

“Да уж, не ожидал я такого когда становился крестным и видя теперь перед собой результат пренебрежения, теперь буду точно ходить на дни рождения и просто так навещать ее. Хотя у девочки есть родители, а значит заниматься воспитанием и приглядом мне будет не нужно. Снейп ходящий с кучей проклятий тоже не пример поведения, поэтому придется покрутиться среди волшебников и поискать себе пример, как должен буду себя вести.”

Чуть позже, когда передо мной сидели кузен с псом, я стал рассказывать о нарушении клятвы.

-Гарри, ты ведь еще не забыл наш разговор о магической клятве?

-Нет, ты меня сильно запугал, поэтому вряд ли скоро забуду.

-Тогда я напугаю тебя еще сильнее, чтобы ты не забыл об этом никогда. Ты ведь знаешь, что у твоего отца в школе был лучший друг Сириус?

-Мне профессор Люпин о нем рассказывал, а еще случай с пожирателем был.

-Угу. Так вот, он был не только другом вашей семьи, но и твоим крестным. Если бы у него было побольше мозгов, и он не гонялся за крысой, то ты бы точно воспитывался им.

-Я слышал эту историю, про Питера Петтигрю, но Сириуса посадили в тюрьму за убийство маглов.

-Только убила людей все та же крыса, когда инсценировала смерть, а Сириуса без разбирательств уперли в тюрьму.

-Получается, он ни в чем не виноват?

-Вина есть, но по закону он должен быть на свободе.

-Мы его должны вытащить, у тебя же есть знакомый адвокат.

-Хм. То есть тебя он раньше не волновал, а теперь ты его хочешь спасти?

-Ну, он же был другом моих родителей...

-Тогда почему ты не помогаешь Люпину, ведь он тоже был другом, а сейчас влачит жалкое существование.

-Ну, э...

-Ты даже об этом не задумывался, но сейчас мы говорим не о нем, а о твоём крестном. У него было, что то вроде клятвы перед твоими родителями, и он должен был позаботиться о тебе. Когда же был побег из Азкабана, он тоже мог сбежать, но не сделал этого и не пришел к тебе, чтобы узнать как ты.

-Это же противозаконно сбежать.

-По твоему нужно пожизненно сидеть безвинному человеку, вместо того чтобы попытаться сбежать?

-Я так не считаю.

-Я тоже и видимо его договор посчитал также. По крайней мере мы так считаем.

-Значит, он понес наказание? Неужели он умер?

-Можно сказать и так. Как и Хвост, Сириус был анимагом и мог превращаться в собаку...

-Эм, этот пес Сириус?

Перебив меня, Гарри уставился на улегшегося у него в ногах пса.

-Когда то он им был, но теперь он застрял в своей животной форме и не может превратиться обратно. Самое же плохое, у него теперь разум собаки. Видимо в нем еще остались некоторые яркие воспоминания из прошлого, раз он привязался к тебе.

-Зачем ты мне все это рассказываешь?

-Чтобы наглядно показать какие могут быть последствия, к тому же теперь это твоя собака и заботиться о ней придется тебе.

Бродяга оказался умнее обычной собаки и понимая человеческую речь, легко обучился выполнять команды. Пока Гарри будет учиться, за псом должен был кто-то присматривать, а разлучать их было не желательно. Поэтому поступили проще, и Бродяга поедет с кузеном в школу, как его домашний любимец. В крайнем случае, его можно будет оставить у Хагрида и уже там навещать его.

Со всеми этими событиями пришлось рассказать, как мы устроили побег для Бродяги, а затронув это, пришлось сознаться в помощи при побеге Беллы. Официально она считается мертвой, поэтому всем было понятно, что об этом лучше вообще не упоминать.

Каникулы быстро пролетели, и пришло время возвращаться в школу, где нас ждали новые приключения, а раз они ждут, то и нам не стоило задерживаться. В это время из-за дезинформации, орден продолжал охранять комнату с предсказаниями и следить за бывшими пожирателями, ища поддержки у других народов. Все были заняты и даже не навестили наш дом за время каникул, хотя даже если бы и появились, то ничего бы и не увидели.

За эти праздники, я подсел на настолки и не успел вдоволь наиграться, а местным ученикам не интересны не магические игрушки, поэтому пришлось снова садиться за создание новой игры. В отличие от того как я начинал, у меня было множество заклинаний, но не было нужной идеи. Я хотел всего и сразу. Мне нужна была пошаговая игра с кубиками, веселая викторина, дух соперничества и забавные наказания.

Раздумывая как бы все это объединить, я рассматривал карту, по которой бегали дети, а те, кто постарше, готовились к походу в Хогсмид на день Святого Валентина. Я настолько ушел в себя, что очнулся, когда хотел переместить ученика как фигурку в другое место. Учеником оказался, какой то первокурсник, который не срезал путь через всеми знакомый туннель.

Посмотрев еще раз на карту и учеников, я растянул губы в улыбке, так как мне понравилась возникшая идея, передвигать фигурки по школе. Правильно, зачем ограничиваться плоским полем, когда можно передвигаться еще вверх или вниз. Количество ходов будет определять первый кубик, а куда повернуть на перекрестке будет решать второй, даже если он будет указывать вернуться назад. Целью похода будет обойти все кабинеты, а для старших курсов будет дополнительно нужно сдать экзамены. Что бы не было скучно просто так гулять, на клетках я расположу простые вопросы и если на них не ответишь, то получишь наказание и у меня как раз для этого появились новые конфеты от близнецов.

Загоревшись игрой, я продолжил генерировать идеи и кроме теоритических вопросов решил добавить практики. Колдовать в помещении мне никто не разрешит, а вот заменить палочку игрушкой было можно. Придется делать тонкую настройку и вводить данные как должно выглядеть идеальное заклинание, чтобы игра сама решала, выполнил волшебник все правильно или ошибся. Можно будет даже отображать процент, насколько хорошо было сделано заклинание. Для выявления минимально доступного порога в заклинании придется проводить эксперименты и обращаться к Флитвику, но думаю, ему будет это интересно.

В мою игру можно будет играть даже одному, но так же можно будет собрать большую компанию. Кроме личных достижений можно будет сделать еще похожие часы с балами, чтобы

соревнования шли еще и между факультетами. Если же будет играть один факультет, то за неправильные ответы балы должны были достаться рандомному факультету. Так, даже когда все дойдут до финиша, сохраниться интрига кто в итоге остался победителем.

Прикидывая карту у себя в голове, я вспомнил об интересном опыте, когда игровые карты украшались в связи с разными событиями и вот, например, к ближайшему празднику можно будет украсить замок сердечками и купидончиками. Жалко я тогда не успел создать игру к началу года и пропустил таким образом много праздников, зато потом для детей будет сюрприз. Своей игрой я убиваю не пару зайцев, а целый выводок и в будущем можно будет не волноваться, что некому будет позаниматься с младшими и помочь им с подготовкой.

Создание игры, а точнее доработка мелочей оказалось сложнее, чем я думал. Создать объемное изображение замка со всеми тайными ходами, которые знают все, было не сложно, так же как и сделать чибби-учеников. А вот с написанием вопросов и ответов на них мне приходилось мучиться, так как нужен был простой ответ, а не пересказ целой главы. За реализацию палочки вообще еще не садился. Хорошо, что мне еще напомнили о празднике, и я смог встретиться с Нимфадорой, принявшей сегодня вид школьницы. Наверное, сегодня пойдут слухи о новой ни кому неизвестной ученице, но это будет потом, а в тот день я отдыхал телом и душой.

<http://tl.rulate.ru/book/84170/2695320>