Глава 65 – Планы на будущее.

К моменту когда трио студентов вышло из центра, на улице уже стемнело.

- «Там было столько всего. Мне понравилось, как они делали магические свитки. Это удивительно. Простым письмом, в бумагу вкладывают заклинание» - Сацуки

- «Это не простое письмо. Ремесленник проделывает трудную работу своей манной. То что мы видели, всего лишь верхушка айсберга. Главное было скрыто от наших глаз» - Киара

Бумагу для свитков изготавливают из деревьев особых пород, насыщенных магией. Еще лучше, если в дело идет кожа магических зверей, тоже к слову подходит не каждая. Чернила также изготавливают из магических компонентов, причем ремесленник должен обладать соответствующей силой, иначе не справиться с ними, это зависит от их качества и его способностей.

Другой маг, способен влив в свиток немного своей манны, запустив тем самым заложенное в нем заклинание. В большинстве случаев – боевое, но есть масса восстанавливающих и поддерживающих.

- «Сложность их изготовления можно сравнить с созданием ювелирных украшений и магической гравировкой. Там тоже проводится тонкая работа» - Киара

Металлы и кристаллы, иначе проводят манну нежели бумага и кожа. Зачастую, они способны выдерживать куда большие нагрузки магической энергией, так что неудивительно, что из них делают украшения. Кольцо, браслет, серьги, да что угодно может нести в себе магическую структуру, которой будет пользоваться охотник.

Из кольца инкрустированного драгоценным камнем, может вылететь молния, а серьги улучшат контроль над манной в теле охотника. Все это и многое другое – заслуги долгой, усердной работы магических ремесленников.

Геймдизайнерам оказалось очень полезно понаблюдать за работой этих людей и послушать о том, как это происходит из уст сотрудника центра.

Хлоп!

Троица забралась в лимузин. Машина мягко тронулась с места.

- «Мне казалось, что обучение мастерству меча занудное с его вечными повторениями. Двести ударов до обеда! Триста после! И так далее. А тут люди изо дня в день раз за разом делают одно и тоже в надежде на то, что их способности хоть немножечко улучшаться» - Сацуки

- «Далеко не все зависит от усердия. Врожденные способности определяют многое в человеке. Магическое пробуждение показывает это лучше всего. Чем раньше оно произошло, тем выше потенциал этого мага. Те кого мы сегодня видели, не принадлежат к элите, потому им остается уповать на усердный труд. Мир несправедлив и ничего с этим не поделать» - Киара

- «Странно слышать это от леди семьи Айсберн» - Сацуки

- «Эдмонтон не такой развитый и могучий город как может показаться. Но мы родились именно здесь и ничего с этим не поделать. Ты удивилась мастерской в этом центре, но она не идет ни в какое сравнение с тем, что доступно в южных городах. Почему думаешь большинство

ремесленников имеющих потенциал, уезжают на обучение в другие города? Есть масса мест где наши способности разовьются гораздо быстрее, но мы вынуждены делать свою работу здесь, в колледже Эдмонтона Норквесте. Хотим мы этого или нет» - Киара

После этих слов, они ехали молча около минуты, пока Сацуки вновь ни начала беседу.

- «А вы нашли в центре, что хотели для нашей игры?» - Сацуки

Девушка смотрела то на Киару, то на Ника.

Обе девушки сидели на одной стороне, лицом вперед, а вот юноша находился напротив них.

- «Этот опыт оказался полезным, но я еще не придумала, как это использовать. Ник, что ты думаешь по этому поводу?» - Киара

- «Я?» - Ник

- «Я создаю игру, но это ты придумал ее основные идеи и механики. Мне очень важно узнать твое мнение» - Киара

- «Мне тоже интересно. Ты придумал - как внести все увиденное в игру?» - Сацуки

Юноша задумавшись, скрестил руки на груди.

Обе напарницы по команде, не спускали с него глаз. Во взгляде Сацуки горело пламя, а Киара была холодна как всегда.

- «Если подумать… Это не подходит для нашей игры. Если только взять самые основы, и то не все. Но я не вижу способа каким, можно реализовать что-то подобное в нашей игре. Это противоречит ее сути. Обычный человек выживает в дикой природе и сталкивается с мутантами. Он должен побеждать собственными силами. Будет странно, если он построит себе кузницу, будет плавить металл и ковать из него мечи и броню. Подобное смотрится как минимум инородно. Кроме того, при попытке воссоздать аспекты ремесла, надо либо самому в этом отлично разбираться, либо упрощать, но в этом случае подобное ничем кроме магии я объяснить не могу. В нашей игре, создание дома из бревен за одну секунду – условность. На сложном уровне, все реальнее но там все еще есть условности и допущения. С воссозданием работы ремесленников будет также» - Ник

Киара внимательно вслушивалась в каждое слово…

- «Скажи, а какой должна по твоему выглядеть игра, где можно реализовать систему ремесленных навыков? Представь, что я овладела всей необходимой информацией. Как в таком случае должна выглядеть игра?» - Киара

- «Ну… Раз мы говорим об основах, то использование техники, станков и прочих высоких технологий лишним. Тут речь о том, чтобы делать все собственными руками, прогонять через себя манну, а не надеяться на помощь агрегатов. Также, надо объяснить необходимость всего крафта для игры, совместив это с геймплеем. Вот у нас герой оказывается на острове. Оружия нет, укрытия нет, снаряжения нет – а без них не выжить, так что он сам их создает. Это необходимость. Значит в новой игре должно объяснятся для чего игроку нужно создавать все, что там задумано. Наличие магии в этой игре – обязательно, да и сюжет само собой должен вертеться вокруг нее. Что еще там понадобится, так это прокачка. У нашего проекта, ее как таковой нет, только менеджмент инвентаря, а вот тут все должно быть иначе. Вот в Меч и

Магия, персонажи прокачиваются. У них есть статы, навыки, классы – все это надо развивать, чтобы продвигаться все дальше ради выполнения главной миссии. Так и в игре про ремесленников, с той лишь разницей, что оружие, снарягу и прочее надо не находить, а создавать самому. И выживание тут будет другим. По крайней мере ползунки жажды и голода будут надоедать меньше, а игрок сможет становиться сильнее, стало быть в какой-то момент, определенные биомы перестанут представлять для него угрозу. Ну, как-то так» - Ник

На протяжении всего изложения своих мыслей он не смотрел на девушек, а глядел куда-то в пустоту, словно вглядываясь вдаль или наоборот не пытаясь что-либо увидеть. Но когда закончил то ощутил движение манны в ауре Киары.

У Ника такое происходило во время разработки игры, когда накатывало вдохновение.

Он ничего не говорил. Сацуки тоже обратила внимание на Киару, поэтому также не смела ее прерывать. Примерно через две минуты, аура успокоилась.

- «Нам необходимо выпустить игру по заданию учителя Скарлет. Запланированных элементов итак очень много. Мы не сможем внести еще и магические ремесла. Сосредоточимся на том что у нас есть» - Киара

- «Ага. Кстати говоря, мне пришла в голову идея насчет лагеря мутантов. Сделаю пару вариантов и сразу покажу» - Сацуки

- «Хорошо» - Киара

Черноволосая девушка с голубыми глазами, задумчиво смотрела на Николаса.

- «Тебя что-то взволновало? С самого начала нашей экскурсии ты выглядишь взволнованным» - Киара

- «Я впервые видел работу магических ремесленников. Это так… необычно. В смысле, в жизни обычного общества, армия, сотрудники правопорядка и прочие люди с оружием и подготовкой – являют собой небольшую часть от всей массы людей. А у магов все наоборот. Большинство связаны с боевыми навыками. Откуда такой дисбаланс?» - Ник

- «Это необходимость. В нашем суровом мире по другому не выжить. Также как приспосабливаются звери, также и люди, только по своему» - Киара

- «В этом и проблемы. Мы люди – те кто продвинулся от волосатых приматов к созданиям способным оказывать влияние на весь мир и даже выйти за его пределы. Мы строим космические корабли, раскрываем тайны вселенной, перестраиваем мир под себя, мы создам искусство, нам не чужда мораль. Мы не животные, но получив в свои руки магию, удивительный и всемогущий инструмент, используем его как звери, словно они это пример для подражания. У них свой путь и опыт в миллионы лет, а мы вместо того чтобы искать свой собственный, пытаемся копировать у тех кто живет инстинктами, не волнуется о мире и плевать хотел на мораль и искусство» - Ник

- «Звери видоизменяют собственные тела, эволюционируют. А люди используют навыки и действуют сообща» - Киара

- «Сообща? Я бы поспорил. Человечество разделено на страны, страны на города, города на социальные слои, те на группы, группы на одиночек. Мы никогда не были едины. Живем в мире где монстры в любой момент могут стереть в пыль целые страны, а вместо того чтобы

работать вместе, каждый тянет одеяло на себя. Каждый ищет лучше доли для себя, свой семьи, своего города, но не для всего человечества. Вот в чем проблема. Все люди плывут через океан на одной лодке, а она протекает. Только вот тем, кто сидит сверху, нет никакого дела до того, что люди снизу тонут. На просьбы и мольбы, им предлагают помощь в кредит. Купи инструмент для ремонта. Возьми кредит и выплачивай его. Питайся отбросами, если не можешь позволить себе нечто хорошее. Вот только такими темпами, лодка пойдет ко дну и все люди без исключения утонут. Но даже зная это, они не торопятся объединятся. Каждый хочет сидеть на вершине и править другими. Разве это ни странно? Я смотрел передачу, в которой еще до появления магии, ученые взяли муравьев, увезли за пол мира и высыпали к муравьям такого же вида. И знаете что? Они не убивали друг друга. Гости тут же влились в работу на благо муравейника. А вот у высокоразвитого хомосапиенс почему то так не получается» - Ник

- «Ну ты сказанул. Даже не знаю что ответить» - Сацуки

- «Сравнивать людей и муравьев некорректно. Это совершенно разные виды, а вот с приматами будет правильно. Но там порядки почти как у людей. Разделение, иерархия, жестокие порядки, даже собственный язык общения. Только люди оказались выше этого, и не все живут по таким порядкам. Если бы это было не так, мы бы по прежнему оставались животными» - Киара

- «Может ты и права, просто обидно. Хочется хоть какой-то справедливости» - Ник

- «Справедливость придумали люди» - Киара

- «Как и искусство, и что – это плохо?» - Ник

- «Мне кажется, вы оба слишком много думаете. От таких размышлений только голова болит и никакого толку. У нас масса других забот, чем решение фундаментальных проблем человеческой цивилизации» - Сацуки

Николас последовал примеру Сацуки и прекратил размышления на эту тему. Возможно, то что он увидел в центре, сильно на него повлияло и подтолкнуло к давно зревшим рассуждениям.

- «Ник, могу я задать тебе вопрос личного характера?» - Киара

- «Конечно. Только ничего интересного я не скажу, моя личная жизнь вам и так известна» - Ник

- «Чего ты хочешь?» - Киара

- «В смысле, в данный момент? Поужинать, и чтобы в качестве десерта была плитка молочного шоколада с орехами, только не искусственного, а самого настоящего» - Ник

- «Я имею в виду твои планы на будущее. Чего ты хочешь добиться?» - Киара

- «Пусть сначала Сацуки ответит» - Ник

- «Чего!?» - Сацуки

- «Это нечестно, что я один должен отвечать на такой вопрос. Если я буду первым, она собезьянничает и ничего своего не скажет» - Ник

Бамс!

Женский кулак врезался парню в макушку.

- «Это кого это ты назвал обезьяной!?» - Сацуки

- «Он имел в виду выражение обозначающее безыдейное повторение или копирование, подразумевая то, что ты в качестве ответа на заданный вопрос, повторишь сказанное им» - Киара

- «Вот-вот, это я и имел в виду» - Ник

- «Хпф! У меня есть большие планы на будущее! Не надо думать, что я не планирую наперед» - Сацуки

Весь ее вид говорил о том, что она не собирается отвечать. Но вот когда Ник продолжил, она явно слушала то, что он излагает.

- «Тут нет единого ответа, скорее целый комплекс из стремлений и желаний. В первую очередь я должен стать успешным геймдизайнером, чтобы обеспечивать своих родных. Они заботились обо мне в очень трудные времена, так что я обязан отплатить им тем же. Для этого придется много учится и работать, а это уже целая гора непосильного труда. Что еще? Как я сказал ранее, меня беспокоит мир в котором мы живем. Хочется сделать его безопаснее. Возможно ли это? Я геймдизайнер, а матрице есть куда развиваться, так что вероятность есть» - Ник

- «А если ты встанешь перед выбором, обрести могущество или сделать сильнее все человечество. Что ты выберешь?» - Киара

- «А на что мне могущество, если человечество сгинет? Не так давно, я питался едой приготовленной из самых дешевых, отвратных продуктов и задыхался от астмы. Но а сейчас, на новом месте жительства, когда у отца появилась хорошая работа, а у меня пробудились способности – нынешняя жизнь и старая это как небо и земля. Изменится ли она если я буду зарабатывать миллион долларов в месяц? Конечно. А сто миллионов? Разумеется. А вот сто миллионов и миллиард – какая между ними разница? Я имею ввиду в бытовом плане? Покупать себе обед на который в пересчете на деньги, можно прокормить сотню людей, причем от пуза? Коллекционировать машины в гараже, а ездить на одной? Собирать антиквариат? Я хочу лучшего для своих родных, но не впадать же в крайности как некоторые. Как по мне, если есть средства и власть, лучше вкладывать их, а не держать у себя как дракон свое золото. Деньги должны работать» - Ник

- «Это и есть то чего ты желаешь?» - Киара

Ник ненадолго задумался.

Он вспомнил день когда пробудился и то как немного позже его выворачивало наизнанку, а чужое сознание пыталось захватить его тело.

- «Хотелось бы познать сокровенные тайны мира. Узнать секрет, что же происходит после смерти. Есть ли жизнь после смерти? Одиноки ли мы во вселенной? Что если, существуют другие миры и на них тоже живут люди? Вот как мы? И они тоже разрабатывают игры, только не для развития навыков, а для развлечений. Но если честно, меня немного пугает то, что я могу узнать. Вдруг окажется, что наш мир ненастоящий?» - Ник

- «Это как?» - Сацуки

- «Что если все что нас окружает – это симуляция? Компьютер или матрица – не важно. Мы живем в симуляции и даже не догадываемся об этом, а кто-то управляет этим, играется нами

по своему желанию. Что если даже мы ненастоящие, а всего лишь программа? Неприятно осознать себя плодом чьего то воображения» - Ник

- «С такими идеями можешь снять фильм про людей, узнавших что они живут в симуляции» - Киара

- «Ага, или про семейку которую достают призраки, а потом оказывается что призраками была сама семейка, а беспокоят ее живые люди. Ух, просто… я хотел бы найти подтверждение известных теорий о жизни после смерти. Не может же быть, что есть только наша жизнь, а дальше ничто? Гребанное мать его небытие. Я был бы рад чему угодно. Это как верующему увидеть перед собой дьявола, ведь это значит, что раз есть дьявол, то бог и его рай тоже существуют. Кто знает, быть может познав магию мы сделаем удивительные открытия на эту тему» - Ник

Машина приехала к колледжу.

- «Вот когда станешь могущественным магом, тогда и подумаешь на эту тему, а пока что сосредоточься на игре» - Сацуки

Его и правда одолевали тяжелые мысли, но в одном он слукавил. Николас действительно столкнулся с чем-то сверхъестественным, когда пробудился. Не могла же вся эта информация об играх другого мира взяться из ниоткуда?

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3234714