Глава 149 – То, чем вы займетесь.

На другой день после праздника, неважно себя чувствовали только отцы, за что следует благодарить бутыль хорошего спиртного, в которой ни осталось ни единой капли содержимого. А вот все остальные находились в приподнятом настроении.

Даже Киара при всем своем спокойном виде, испускала не столь холодную ауру как обычно.

Амелия не смогла прийти, поскольку у неё были дела связанные с её профессией. Тут ничего не поделать, охотники обязаны регулярно тренироваться, чтобы их навыки не заржавели.

А вот троица геймдизайнеров весело обсуждали вчерашний вечер, а заодно вели беседы на темы их будущих свершений в матрице.

Тут открылась дверь и в помещение вошла Лиза.

Девушка как прежде, носила одежду с капюшоном и длинными рукавами, а поверхность тела, за исключением глаз и губ, скрывалась за белоснежными бинтами. Увидев её, Ник машинально подумал над тем, что же можно такое сделать, чтобы учитель продвинулась в высший ранг, тем самым избавившись от ожогов. Но, это займет слишком много времени, так что в данный момент размышлять о чем то подобном – бесполезно.

Тук!

Лиза поставила блестящий кейс на стол.

- «Власти города в восторге. Джош Боранс целиком и полностью доволен нашими успехами. Большая часть нашего контракта выполнена, а в связи с этим, я смогла должным образом распорядится частью поступающих средств и образовавшимися связями, чтобы получить вот это» - Лиза

Она открыла кейс.

Там лежало шесть небольших контейнеров, три с эликсирами и три с пилюлями.

Несмотря на хорошую защиту и экранирование, от этих контейнеров шло интенсивное магическое излучение.

- «Это…» - Сацуки

- «То что поможет вашему магическому развитию шагнуть вперед. Найти и уж тем более приобрести подобные товары, практически невозможно. Их как правило продают на аукционе или в частном порядке через связи. А уж чтобы они учитывали индивидуальные особенности магов, и вовсе из ряда вон. Вам повезло, что алхимики и те кто владеют данными предметами, по достоинству оценили ваши игры, что позволило им не только хорошо провести время но и продвинуть своё собственное развитие» - Лиза

- «Ого, вас поэтому не было на месте последние дни?» - Ник

- «Нет. Как раз с ресурсами не пришлось долго возиться, всё заняло пару часов. Почти всю работу за меня сделал доктор Зейн, так что не забудьте поблагодарить его» - Лиза

Киара достала карточку из кейса. К каждому ресурсы прилагалась такая, с его полным описанием и способом применения.

- «Хорошая эффективность» - Киара

- «Гораздо лучше, чем съедать десятки магических плодов и выпивать литры обычных эликсиров. Очень хорошо отразиться на самых тонких магических каналах. Заодно, проверим как поведут себя ваши астральные тела в информационном поле» - Лиза

Сацуки гордо сомкнула руки на затылке, откинувшись на спинку стула.

- «Наконец то нас признали. Эти олухи в упор не способны разглядеть потенциал, долго же до них доходило. Но вот теперь хехе, мы действительно займем СВОЕ место» - Сацуки

Успехи команды действительно поражали.

Сам факт создания мультиплеера, поставил членов команды выше прочих геймдизайнеров. Да чего уж, весь город приобрел новый статус. Деньги, известность, магическая сила – всё это закономерный результат упорной работы друзей над матрицей, а кейс набитый ценными магическими ресурсами, прямое тому доказательство.

Родные переезжают в достойное жилье, а геймдизайнеры готовы и дальше трудиться, получая тем самым деньги, энергию и всё остальное.

Не менее важно и то, что жители Эдмонтона, теперь находятся не в столь ужасном положении как недавно, а семья Айсберн получила настоящий рывок и вполне реальные перспективы того, что им действительно удастся вернуть своё положение, а может даже занять более высокое, чем прежде.

Всё шло очень хорошо…

Лиза закрыла кейс и села за стол.

- «У меня есть для вас ещё одна хорошая новость. Пришлось здорово побегать и провести подготовительную работу, но всё прошло удачно, и вчера я подписала все необходимые документы. Можете не благодарить, я сделала это для вас от чистого сердца» - Лиза

- «Ого, и что же это?» - Сацуки

Дочь Эдди оживилась, предвкушая нечто особенное.

Что это может быть?

Доступ к башне элементов? Репетитор высшего уровня? Безупречный артефакт? Неужели это будет секретная техника построения заклинаний!?

- «С понедельника, вы все возвращаетесь к учебе в колледже. Я обо всем договорилась» - Лиза

Повисло молчание…

- «Чего!? Что значит – возвращаетесь к учебе!?» - Сацуки

- «Именно это и значит. Вы часом не забыли о том, что являетесь студентами? Норквест как и весь Эдмонтон разрушен, а потому надо найти соответствующий их уровню колледж, а лучше – превосходящий» - Лиза

- «Но ведь мы работаем на власти Нью-Йорка. На исследовательский центр, если быть точным»

- Ник

- «Вот-вот! Мы единственные кто умеет работать с мультиплеером, а от него между прочим зависит благосостояние целого города и наших граждан на севере! И вы хотите, чтобы мы взяли и бросили всё это? А что скажут власти? Бросайте работу и тратьте впустую время, которое можно использовать для создания игр?» - Сацуки

- «Вы трое – студенты не окончившие даже первый курс обучения. О каком уважении может идти речь, если у вас нет даже минимального образования для этой профессии? Сейчас все воспринимают вас как эдаких везунчиков или даже пиявок пользующихся успехом старших товарищей, тем более что официально – самые успешные игры созданы Азраилом, а не вами» - Лиза

Ник хотел было сказать, мол высшие чины города знают кто он такой, но всё же промолчал…

- «Не пойму, зачем нам эта тупая учеба? Люди учатся, чтобы потом найти себе работу. У нас уже есть работа, причем уникальная, не доступная другим людям» - Сацуки

- «Так уж и недоступная? Не забывайте, я тоже владею всем необходимым для мультиплеера, а как ваш учитель и непосредственный начальник, имею полное право выдать запрет на любые действия с матрицей, тем самым лишив вас работы» - Лиза

Она очень строго посмотрела на Сацуки, осадив свою подопечную.

- «Вы что – хотели ничего не делать, жить на широкую ногу и развлекаться, в условиях когда во всем мире наступают тяжелые времена из-за роста магической энергии?» - Лиза

Всем троим стало не по себе от её взгляда.

- «Кхм… учитель, Сацуки имеет в виду то, что работая в матрице, мы принесем миру, гражданам Эдмонтона и Нью-Йорка куда больше пользы, нежели проводя время в колледже. Учеба, при всех её преимуществах требует значительных трат сил и времени, которые мы могли бы вложить в свою работу, которая у нас отлично получается. Тем самым, мы окажем поддержку всем магам, которые играют в наши проекты, что скажется на их развитии и соответственно исполнении их обязанностей. А потому, работа в данном случае являет приоритетной в сравнении с учебой, которая выглядит необязательной» - Ник

- «Ага, вот я тоже самое хотела сказать» - Сацуки

Взгляд учителя стал ещё холоднее.

- «Власти города заинтересованы в том, чтобы их ключевые проекты возглавляли, перспективные, работящие, образованные и ответственные люди. Учеба в колледже – прямое доказательство ваших серьезных намерений. Я всё согласовала с руководством, несогласных по данному вопросу нет» - Лиза

- «Учитель, разве Нью-Йорк не заинтересован в создании как можно большего числа мультиплеерных игр и расширении существующих до уровня Проекта Свобода?» - Киара

- «Выпущенных вами на данный момент вполне достаточно. Что касается улучшений, Зейн получил карт-бланш на свои исследования. И не забывайте про меня, я как и вы способна погружаться в информационное поле и создавать мультиплеерные игры. Все сложности с исследованиями и договорами я беру на себя. Ваша первостепенная задача – учиться, и делать

это надо успешно» - Лиза

- «А как же время? Мы столько времени не ходили в колледж, а там приходится нагонять каждый упущенный день. Или мы попадем в колледж не с такой суровой программой?» - Сацуки

- «Я бы не стала отправлять вас в захудалую шарашку. Вы поступаете в Хостос» - Лиза

- «Хостос? Одно из элитных образовательных учреждений Нью-Йорка? Известное активной системой обмена учеников с учреждениями по всему миру?» - Киара

- «Именно он» - Лиза

- «Знаешь про него?» - Ник

- «В двадцатом веке он считался общеобразовательным и был создан для испаноговорящих жителей Нью-Йорка. Изначально его разместили в бывшей фабрике по производству автомобильных шин. Однако, через сто лет обстановка изменилась и колледж преобразовался, став элитным» - Киара

- «Вы должны гордиться тем, что вас зачисляют в столь престижное заведение» - Лиза

Сацуки словно лимонов объелась, понимая какие суровые испытания им предстоят.

- «Учитель, с Киарой всё понятно, но мы с Сацуки не сможем так просто нагнать однокурсников, не говоря уже про соответствие учебной программе. Почему нас не отправили в академический отпуск?» - Ник

- «Хочешь начать учебу заново? Или целый год сидеть без дела? Кажется, кое-кто имеет много общего со своей сестрой» - Лиза

Тут уже Ник скорчил мину.

Сравнение с Сарой было для него сродни внутривенной инъекции криптонита супермену.

- «Кстати, касаемо ваших родственников, я тоже обговорила все вопросы по учебе. Все они как и вы, в понедельник поступают куда нужно. Так что послужите для них примером» - Лиза

Беззаботная жизнь не успела показаться, как тут же упорхнула вдаль.

Но тут, учитель всё же не стала рубить с плеча и сообщила нечто важное.

- «Вы и прежде совмещали работу и учебу. Всё что вам нужно это догнать своих сокурсников. Не забывайте, что магическое развитие оказывает благотворное влияние на организм. Это не только рост физической силы, выносливости организма и работы органов чувств, также улучшается память, внимательность и мыслительные процессы. Магам среднего ранга учиться легче, чем тем кто находится в низком» - Лиза

- «Вы для этого приобрели для нас эликсиры с пилюлями?» - Киара

- «И для этого тоже. То, чем вы займетесь в дальнейшем отразиться на всем городе, а может и не только на нем» - Лиза

Она включила экран со статистикой продаж игр команды.

- «На какое то время, доступных проектов вполне достаточно. Надо решить, что будет делать дальше. Необходимость адаптации в колледже привнесет свои коррективы. Какие мысли по добавлению мультиплеера в остальные ваши проекты?» - Лиза

Киара и Сацуки не сговариваясь посмотрели на Ника.

Все хорошо знали, насколько умело он разбирается в мультиплеере, так что его мнение тут имеет первостепенное значение.

Тот почесал голову и выдал…

- «Титан Квест отлично зайдет, тем более он совмещено с Эпохой Мифов. Но я уверен, что брать на себя стратегическую часть мало кто захочет, люди предпочтут сражаться от первого лица, нежели руководить строительством и армией, хотя такие конечно же найдутся. Герой Петли и Тургор вообще не подходят для мультиплеера. Их ценность заключается в погружении, а об этом не может быть и речи когда игроков двое. Это сразу породит соперничество. В Тургоре так и вовсе скакнет сложность, и это если игроки не будут убивать друг друга. Чуть позже, я доделаю совместное прохождение к Халф-Лайф, но выпущу его как можно позже, чтобы игроки прошли одиночную кампанию вдоль и поперек. Макс Пейн? Там важна история, а перестрелки в копе будут не сильно отличатся от уже имеющихся, к тому же возникнут сложности с использованием замедления. Вот как сделать его для двух игроков сразу?» - Ник

- «Надо совместить это с работой восприятия, подобные навыки концентрации часто используют маги, например снайперы. Надо чтобы он активировался в игре. Подобное используется в некоторых проектах, в отличии от имитации созданной тобой» - Лиза

- «О, надо будет подумать над этим» - Ник

- «Что там по играм?» - Лиза

- «Ах да, игры. Меч и Магия не подходит. Там играешь группой людей, а механики достаточно деревянные. Героев и Хранителя Подземелий я наделю мультиплеером, но особого успеха ждать не приходится. Все же, стратегии не пользуются большой популярностью в матрице. Хотя опыт игры за владыку подземелья, да ещё и с вселением в существ может показаться интересным и выйти в забавное противостояние. Игра про гуся примерно тоже. Гримм Фанданго в силу жанра вообще не годится для совместной игры» - Ник

- «Этого достаточно. Позволит выиграть необходимое время» - Лиза

- «Учитель. Нику и Сацуки будет сложнее в плане учебы, быть может мне следует работать над новой игрой?» - Киара

- «Над новым проектом - мы все будем работать вместе. Нам нужен опыт совместной работы в матрице. Начинать сходу большую игру слишком рискованно. Лучше сперва сделать нечто не очень сложное, но полностью ориентированное на мультиплеер. Ник хорошо придумывает детали для совместного прохождения, но вот нам троим ещё надо этому научится. Кроме того, новый проект станет важным маркетенговым ходом. Пока что мультиплеер в наших играх, выступает в роли дополнения, но как только мы выпустим специальную игру - это изменится» - Лиза

- «Учитель. Я хочу чтобы все наши игры были исключительно мультиплеерными. Взаимодействие игроков друг с другом это конечно хорошо, но без одиночной кампании не

будет погружения. Пока игроки сосредоточены на действиях друг друга, того самого момента просветления как во время игры в Тургор – не будет. Представьте что Макс Пэйн проходят два игрока в кооперативном режиме, как это будет? Кто-то из них погрузится в историю, или может они будут веселится, рассказывать шутки и подкалывать друг друга? Не знаю как вы, но мне хочется в большинстве своем делать именно одиночные проекты» - Ник

- «В его словах есть зерно истинны. Одиночные и мультиплеерные игры имеют как свои преимущества так и недостатки. Думаю, смешивание манны игроков друг с другом, может помешать магу почувствовать энергию информационного поля. Чтобы найти барьер, надо сильно сконцентрироваться, а когда вокруг витает чужая манна, сделать это гораздо сложнее, не говоря о том, что замкнутый цикл энергии приводит к довольно активной реакции. Сейчас мы используем одиночное прохождение, как единственный способ получения энергии от игроков. Когда получим систему сродни Вашнгтонской, которая позволит собирать манну и с мультиплеера, нам не стоит отказываться от одиночных проектов. Именно они способны совершить рывок в развитии мага» - Киара

- «Эй! Минутку!» - Сацуки

Девушка подскочила со стула.

- «Учитель! Вы сказали сделать мультиплеерную игру. А как тогда мы будем получать с неё энергию?» - Сацуки

- «Пока что – никак. Это имиджевый проект. Он принесет нам влияние и деньги, а энергию придется получать из других игр. Я повторюсь, в первую очередь он нужен нам для тренировки в условиях совместной работы. В дальнейшем, мы будем помогать друг другу, так что не переживай, что получаешь мало энергии» - Лиза

Слова учителя, успокоили Сацуки и та села на место.

- «Учитель, а как быть с тем, что проекты Ника, не Азраила, а именно Ника не включают в себя мультиплеер?» - Киара

- «Не вижу трудностей. Никто не знает, что мы не можем вести совместную работу над уже созданными проектами. Ник известен как генератор идей и хороший организатор. Но если нужно, он может выпустить свой собственный проект для отвлечения внимания, хотя я не считаю это необходимым. А что касается уровня силы, все кто нужно знают, что я приобретаю для вас магические ресурсы, да и за те деньги, что вы зарабатываете – нехватка энергии от игр вовсе не проблема, во всяком случае, в глазах других людей это выглядит именно так» - Лиза

Ник хорошенько задумался.

Надо создать новую игру, но мысли были не про свою официальную, а про мультиплеерную. Сейчас не до своей собственной. Он и так должен прикрутить мультиплеер к паре готовых игр. Киара и Сацуки помогут с магазином, а также идеями касаемо достижений, наград и покупок связанными с этими играми.

Сацуки проверила время. Сегодня четверг, а уже в понедельник им всем выходить на учебу. Осталось всего несколько дней на отдых…

- «А сейчас я подтяну вас по учебе, чтобы вы не ударили в грязь лицом в первый же день» - Лиза

Сацуки ударила руками по столу, в последний момент успев не дать ругательствам вырваться наружу.

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3425474