Глава 202 – Что нам делать дальше?

Друзья выезжали их Хостоса в исследовательский центр в разное время и делали это соблюдая все необходимые меры безопасности. Ректор Грэм создал для этого все условия. В процессе участвовали лица подчиняющиеся Лизе Скарлет.

Геймдизайнеры официально находились в здании клуба Рубии и занимались своими делами. Оттуда вел тайный ход к подземному гаражу, где троица садилась в обыкновенную на вид, служебную машину коих на попечении правительства полным полно, а затем транспорт приезжал в исследовательский центр. Точнее, к группе зданий, одним из которых был этот самый центр. Там к слову, тоже всё шло через подземный гараж и отдельный вход. Поэтому, узнать о передвижении геймдизайнеров даже для влиятельных фигур, практически не представлялось возможным. А любую попытку установить слежку тут же разоблачат. Контрразведка не зря ест свой хлеб, а уж в последнее время благодаря Джошу Борансу они особенно усердны.

- «Так мы начнем охоту или нет?» - Сацуки

Ей прямо не терпелось поохотится на духов. Кроме неё и учителя, никто так и не поглотил энергии убитых в инфополе существ. Польза от сего действа вполне оправдывает риск, однако одно дело обитатели мира духов, и совсем другое озверевшие от злобы шаманы, устраивавшие засады.

Лиза не хотела рисковать учениками, но при этом понимала, что их враги обладают преимуществом в той среде, и если ничего не сделать, то разрыв увеличится ещё больше. Тебе нужна сила, чтобы иметь возможность защитить себя и своих близких. Нельзя оставлять врагу столь значимые козыри.

Вот и остается рисковать.

В прошлый раз им повезло, но вряд ли такое везение продлится долго. Им нужна сила, и как можно быстрее.

Лиза уже несколько раз проверила обстановку на месте и не обнаружила ничего подозрительного. Она даже рискнула слетать до границы, но и там всё было по прежнему.

За это время, она научилась новому трюку, хотя правильнее сказать, это можно было сделать раньше, просто не было такой необходимости. Лиза окружила маяк слоем чужой энергии, использовав для этого случайный сгусток, коих тут полно. Теперь, маяк выглядел самым обычным сгустком энергии, а что касается открытого барьера, то он скрывается почти полностью и заметить его можно только если приблизится практически вплотную.

А вот что касается минусов, эта маскировка не самым положительным образом отражается на восприятии. То есть, сенсорные способности маяка неслабо снижаются. Его по прежнему можно использовать, но снижение мощности как говорится налицо. Предположительно, это можно будет нивелировать увеличением силы самого маяка, но пока об это рано судить.

Лиза покрыла такой маскировкой остальные маяки, не забыв предупредить Амелию, Рубию и Карин. Они не знали про то нападение и не стали задавать вопросов. Всё же, инфополе это не их стихия.

- «Не спеши. Сначала решим дела насущные. Вы на собственном опыте убедились насколько большое значение играют навыки геймдизайнера в инфополе, а в мире духов от них напрямую

будет зависеть, останетесь ли вы в живых» - Лиза

Она сомкнула ладони, заметно нахмурившись и с максимально серьезным взглядом обратилась к подопечным. Капюшон на голове, руки, шея и большая часть лица сокрыты бинтами, но сейчас это ей нисколько не мешает.

- «С Мафией мы закончили, как со своим долгом перед Нью-Йорком. Но это не значит, что мы должны давить задницами диван и нихрена не делать. Сейчас, для нас особенно важно обрести деньги, влияние и силу. Личную силу. Знания важны, но способности собственного тела ещё важнее. Гладиатор мог быть не очень умным, но способность крошить соперников в мясной фарш обеспечивало его деньгами и славой, которые и не снились ученым мужам. В общем, вы поняли аналогию. Нам нужны и сила и знания. Тут как в любой технологической схеме, например в конвейерном производстве, где скорость производства изделий ограничена скоростью самой медленной части. Не важно насколько быстро работают остальные, они будут вынуждены подстраиваться под самую слабую в плане скорости часть. Только идиот попытался бы убить матерого воина в честном бою. Нет, его попытаются заманить в ловушку, обмануть, использовать яд или убить выстрелом с расстояния. Если вы могучий огненный маг, но среди воды ваши силы начинают таять, то не сомневайтесь – вас обязательно попытаются заманить к озеру или в болото, чтобы прикончить без особых проблем. А какая слабость у геймдизайнеров?» - Лиза

- «Как и большинства ремесленников – мы не воины» - Ник

- «Правильно» - Лиза

- «Поэтому мы должны стать суперсильными?» - Сацуки

- «Правильно наполовину. Личная сила важна, но за боевыми магами нам не поспеть. Враг просто пришлет кого-то посильнее. Ремесленников защищают верные им боевые маги. Кузнец способный ковать великолепное оружие, получает защиту сродни магическому хранилищу. Его результаты труда, даруют защиту со стороны других магов. Вот и нам лучше всего будет обзавестись теми, кто будет нас защищать» - Лиза

- «Когда вы прорветесь в высший ранг, это проблема решится сама собой. Думаю, мы должны двигаться этом направлении» - Ник

Он сказал это с надеждой на исцеление Лизы от ужасных шрамов, полученных в результате того, что она до последнего защищала своих учеников.

- «Идея конечно неплохая, но я понятия не имею сколько на это уйдет времени. Да и потом, я одна а вас трое» - Лиза

- «Рубия, Амелия и Карин?» - Киара

- «У нас есть их маяки, это открывает простор для действий, особенно с миром духов. Эти трое уже доказали, что им можно доверять» - Лиза

Она обратилась к Нику.

- «Лео тоже подходит, но в ином плане. Об инфополе он пока знать не должен, да и не факт что ему удастся открыть барьер» - Лиза

Парень уже в среднем ранге, а что касается игр, то далеко не все из них способны по

настоящему затронуть струны его души. Ник тоже это понимал, потому и не настаивал. Но вот видеть рядом с собой крепкого друга, способного постоять как за себя так и за других, будет неплохо.

- «А пока, надо решить что нам делать дальше, и я сейчас не про мир духов, а про нашу работу. Игроки всегда голодные, а если голод долгий и сильный, то они уйдут на чужую кухню. Мафия позволила нам обойти всех и вся, и даже выиграла нам достаточно времени. Только вот остальные геймдизайнеры не сидят без дела. Они учатся, работают, исследуют наши игры и делают выводы. Ошибочно полагать, что раз у нас группа, а там одиночки – они не смогут нам навредить. Это в корне неверно. Кто скажет почему?» - Лиза

- «Одиночка сосредоточится на отдельном аспекте, чтобы отточить его до совершенства. Игроки будут приходить в его игру, ради прокачки навыка или способности. Если таких геймдизайнеров будет много, это лишит нас обширной аудитории. Кроме того, Вашингтон постарается набрать в штат талантливых, усердных геймдизайнеров, в таком случае мы не выдержим конкуренции» - Киара

- «Или некий добрый человек сольет в сеть инфу, о том как геймдизайнерам работать вместе и делать мультиплеер» - Ник

- «Сперва, хочу выслушать ваши предложения касаемо предстоящих игр» - Лиза

Все трое уставились на Николаса.

Тот подавил зевок, но в уголках глаз выступили слезы. Тогда, он потянулся.

- «Ух, а что сказать? Сперва, надо разобраться с сиквелами, пока идеи всё ещё актуальны. Если ждать слишком долго, то там придется внедрять новые механики и перелопачивать геймплей. Сацуки пусть займется Принцем Персии, а я продолжу историю Гордона Фримена. Тут надо сказать о нашем дорогом Принце, в отличии от Песков Времени, сиквел будет куда жестче и брутальнее. Так надо. Это контраст и очень важно для истории. Третья часть, которая станет финалом, по своей атмосфере находится где то посередине, а её действие пройдет в Вавилоне и закроет сюжет. Но, чтобы правильно подвести к этому, нужно заставить пройти Принца огонь и воду на острове времени, и конечно же закрыть пунктик с Дахакой» - Ник

- «С тем черным чудищем, что показ в конце?» - Киара

- «Ага. Должен признаться, я сомневался что Сацуки потянет сиквел, и что мне придется делать его самому» - Ник

- «Это ещё почему!?» - Сацуки

- «Мне казалось, что столь существенная смена стиля, может привести к определенным проблемам, и что Сацуки машинально вернет окружение к стилю восточной сказки. Но, теперь я вижу что был не прав, и что Сацуки отлично справилась со своей задачей, а игра очень ей понравилась как и её герои. Думаю, всё получится, хотя тут конечно же нужно перебороть себя и как следствие, изменить стиль. Не полностью, но всё же, одно дело дворец Магараджи и совсем другое мрачный остров времени» - Ник

- «Я справлюсь!» - Сацуки

Она уверено ткнула себя кулаком в грудь.

- «Я одобряю это решение. Тебе будет полезно поработать в другом стиле. Все твои прошлые проекты выглядят если не детскими и мультяшными, то около того. Если что-то получается хорошо, а что-то плохо – это не значит, что надо загонять себя в рамки. Это возвращает нас к разговору о слабостях. Вам как геймдизайнерам, надо их преодолевать. Это вам не разница в магических навыках, тут вы работаете в одних и тех же условиях, так что сложность художественного стиля - это не оправдание. Я надеюсь что ты Сацуки, добьешься достойного результата, тем более – это продолжение твоей же игры, так что не подведи» - Лиза

- «Сделаю всё в лучшем виде!» - Сацуки

Ник сдержал усмешку, представляя как её пересиливать себя во время разработки.

- «С продолжением Халф-Лайф я проблем не вижу. Ты лучше нас всех умеешь менять стиль. Но что насчет Киары?» - Лиза

- «А какую игру ты бы сама хотела сделать?» - Ник

Это могло бы показаться странным, что есть вопрос на который у Киары Айсберн нет ответа, однако именно это происходило прямо сейчас. Девушка просто не знала, что сказать. Возможно, она привыкла, что Ник дает ей материал и ставит задачу, а она работает с этим. Если ей предоставить чистый лист и сказать - «Рисуй что угодно», она потеряется. А вот если сказать нечто вроде – «Яви мне портрет или нарисуй дворец», то она справится отлично. И чем больше ты предоставишь ей деталей, тем лучше.

Но сейчас, она просто развела руками.

- «Ник?» - Лиза

- «Ухх, я как то упустил из виду… я не думал о продолжении с темой Лавкрафта, та игра была отдельной историей и она закончилась. В принципе, есть одна идея по теме. С ужасом и мерзостью там полный порядок, как раз в стиле этого писателя но не связано с его творчеством» - Ник

- «Не подходит» - Лиза

- «Чего? Но я даже…» - Ник

- «Киаре тоже надо поработать над стилем. Если она после Фореста и Зова Ктулху выпустит ещё один ужас, её будут ассоциировать только с этим жанром. И это, мы ещё не говорим о необходимости учить разницу стилей и всего прочего» - Лиза

С кислым выражением лица он принялся думать…

- «Ник, а что насчет той игры для Сацуки? Ты говорил, что у тебя есть идея, но ты сменил её на Принца Персии, когда мы высказали свои пожелания» - Киара

- «Я тоже это помню, но ты так и не сказал о чем та игра» - Сацуки

- «А, да… верно, есть одна задумка. Правда не знаю, подойдет ли. Да и если честно, она не очень то большая, но подойдет для мультиплеера» - Ник

- «Отлично. Тогда и флаг тебе в руки. Если небольшая, то и времени на разработку уйдет немного, будет чем порадовать игроков, пока не вышли другие проекты. Да и минусы тут будут

простительны. У Сацуки с её сиквелом есть преимущество, геймплей как я понимаю, останется прежним?» - Лиза

- «В общем да» - Ник

- «Сойдет. У меня будет чем заняться в ближайшее время, но когда оно освободится, я тоже займусь разработкой» - Лиза

…

Брендан Вуд шел по внутренним помещениям лаборатории.

По ощущениям, это был целый ангар, с высокими потолками. Всюду массивное оборудование и широкие проходы между ним. Куча людей, снующих туда-сюда. Техники устанавливают новые машины, программисты настраивают софт, маги проверяют целостность магических формаций.

Всё выглядит очень дорого. Чего только стоят кожаные кресла. В Вашингтоне с подобным не заморачивались.

Буквально за стеной, находится хранилище с массивной дверью, а внутри множество стеллажей с ячейками, в каждой из которых лежат магические ресурсы. И всё это богатство будет в распоряжении Брендана и его людей.

Некоторые машины он видел впервые и даже не знал для чего они предназначены. Тот кто в это вложился, средств не жалел.

Собственно говоря, этот щедрый инвестор сейчас находился здесь.

- «Как вам ваше новое рабочее место? Впечатляет, неправда ли?» - Эдвиг Стюарт

Юноша почтительно поклонился, но маг высшего ранга прервал это движение положив тому руку на плечо.

- «Ну что вы молодой человек, не стоит. Я бесконечно рад, что столь талантливые, молодые люди как вы стремятся изменить наш мир к лучшему, тем более в столь непростое время. Я верю в вас и в ваш труд» - Эдвиг

- «Спасибо, мистер Стюарт» - Брендан

- «Полно вам, давайте лучше посмотрим на новую капсулу погружения, созданную специально для геймдизайнеров. Не хочу хвастаться, но я принимал участие в её разработке. Она обеспечит наилучшую степень погружения. Остальные капсулы покажутся обручем погружения в сравнении с ней» - Эдвиг

Брендан облизнул губы.

Видя всё это он наполнялся уверенностью. Она грела его изнутри, заставляя верить в победу.

- «Я предпочитаю получше узнать людей, прежде чем работать с ними. Это позволяет достичь самых лучших результатов» - Эдвиг

- «Моя жизнь не столь интересна» - Брендан

- «Уверен, это не так. Вы многое прошли, многое пережили, да еще в столь юном возрасте. Но я

не хочу слушать байки о подвигах в диких землях, меня это утомляет. Я хочу узнать кто вы на самом деле. Расскажите о вашей жизни помимо работы и тренировок» - Эдвиг

Этот вопрос поставил Брендана в тупик.

О чём вообще можно говорить кроме работы и тренировок? Учеба тоже не вариант. А что остается?

Брендан ощущал, что кроме всего озвученного выше у него ничего нет.

- «Вижу вы затрудняетесь с ответом, в таком случае нам потребуется общая тема. Как насчет вашей учебы в Норквесте?» - Эдвиг

Брендан удивленно посмотрел на мага высшего ранга.

- «Ваши старые знакомые в данный момент, являются нашими самыми сильными оппонентами в плане разработки игр. Обскакать их станет нашей первоочередной целью, разве нет?» - Эдвиг

- «Да…» - Брендан

- «Вижу вы в самом деле желаете их превзойти, в таком случае расскажите мне о них. Утолите моё скромное любопытство» - Эдвиг

- «Сильные противники. Киару Айсберн я знаю давно» - Брендан

- «Ох, прекрасная молодая леди. Её жизнь достаточно публичная, а потому известна окружающим. Но что насчет её друга, Николаса Мора? Что вы можете рассказать о нём? Уверяю, в нашем деле важна каждая мелочь» - Эдвиг

http://tl.rulate.ru/book/92921/3547840