

## Глава 154 - Значимость связей.

- «Я договорилась с кем нужно, на одном наблюдательном посту, разместят два малых хранилища. Один используем для накопления энергии Ника, а второй для манны от Left 4 Dead. Посмотрим, будет ли разница» - Лиза
- «Я тоже хочу себе хранилище. Смогу использовать супер-атаку против самых сильных чудищ»  
- Сацуки
- «Мы даже не знаем сработает ли это, и в тот раз Ник разрушил хранилище, считаю необходимым снабдить его устройством моментального вывода энергии» - Киара
- «Не бегите впереди паровоза, я всё сделаю, а вот вам тоже предстоит как следует поработать. В том бою вам несказанно повезло. Ваших способностей никто не знал, но больше такой ошибки они не допустят, так что постарайтесь стать сильнее за столь короткий срок, чтобы подготовиться к любым неожиданностям. И не забывается заводить друзей. Враги у вас уже есть» - Лиза
- «Друзей? А разве мы не должны быть осторожнее, чтобы у нас не вывели секреты?» - Сацуки
- «Мы сейчас потихоньку сливаем кое-какие данные через подручных Зейна. Те кто надо, узнают о том, что важные исследования и секретные разработки ведутся в святой святых исследовательского центра, а вы не в курсе деталей. Сами главное не болтайте, но и молчать тоже не следует. Намекните что принимаете участие в создании мультиплеерной игры. Это закроет некоторые вопросы и развеет сомнения» - Лиза
- «Учитель, вы ведь знали что нас сразу попытаются спровоцировать? И ничего не сделали» - Ник
- «Не могу же я за вас всю работу делать. Каждый через это проходит. Только через трудности, можно стать сильнее. Даже если бы вы проиграли, но показали при этом хорошие навыки, этого было бы достаточно, чтобы правильно себя показать. Вы заслужили свою порцию страха и уважения, теперь воспользуйтесь этим. Нельзя оставаться изгоями, вы должны ассимилироваться, собрать вокруг себя людей или стать частью готовой группы. Умение дружить и заводить знакомства, тоже ценится в нашем непростом мире. Как по вашему получают переговорщики и дипломаты? Забудьте про образ алхимика запирающегося в своей лаборатории и не выходящего наружу неделями. Успешный ремесленник обязан уметь идти на контакт с людьми, чтобы его не обманули, чтобы не пользовались им, ну и конечно ради собственной выгоды. Большинству людей нельзя доверять, но если вам удалось создать крепкие узы, это ценнее любого ресурса» - Лиза
- «Не так то просто найти людей которым можно доверять» - Сацуки
- «Сейчас всем непросто. Рост магической энергии замедлился, ученые даже примерно определили на каком уровне он остановится, но вот мы еще даже толком не видели то как это повлияло на мир. Звери мутируют постепенно, сильные входят в новый ранг. Так что последствия роста энергии не заставят себя ждать, а видеть их и ощущать последствия, придется не только нам, но и нашим внукам. Мир меняется, хотите вы этого или нет, и вам нужно к этому приспособиться» - Лиза

...

На следующий день, трое новых студентов Хостоса, вышли на учебу в форме этого колледжа. Вот теперь они и правда чувствую себя частью этого места. Ну а тот факт, что они одержали победу во вчерашнем матче, добавило им очков.

Как ни странно, сами занятия проходили как обычно. Ничего особенного в них не было.

Часть уроков посвящалась тренировкам, магическому развитию и всем необходимым в этой области знаниям. На других уроках студентам объясняли про опасности внешнего мира, в особенности различных монстрах и аномалиях.

В сравнении с этими двумя типами занятий, такие как языки, математика и подобные занимали куда меньше учебного времени. Насколько удалось понять, в Хостосе тоже пересмотрели учебную программу из-за роста магической энергии.

- «Все обладатели магических способностей обязаны проходить военную подготовку. Это не только благотворно сказывается на развитии но и закладывает необходимые знания и умения. Маг должен уметь сражаться и создавать заклинания в любой, даже смертельно опасной обстановке без малейших ошибок. Пока все вы молоды и находитесь в начале своего пути, ваши способности не сильно отличаются друг от друга. Это лучшее время для заложения основ. Я не сомневаюсь, многие из вас в будущем займут руководящие должности, но прежде чем кем-то управлять, нужно уметь подчиняться, выполнять приказы и конечно же работать в команде. В бою, люди учатся понимать друг друга с полуслова» - учитель

Пожилой мужчина честно и открыто рассказывал казалось бы о простых, но таких важных вещах...

- «Вам предстоит столкнуться с неизведанным. Это очень опасно. Вашему поколению выпала тяжелая ноша, но это также шанс обрести невероятную силу. Я буду очень рад, если смогу увидеть как обретае высший магический ранг» - учитель

После занятий.

Ник, Сацуки и Киара пришли по приглашению Рубии Грэм в помещение клуба, которым она заведует.

Когда друзья зашли, девушка расчесывала свои длинные алые волосы.

- «Привет. Заходите, располагайтесь» - Рубия

Она была тут одна. Видимо собиралась поговорить с новичками наедине.

Нейтан вел себя сдержано, но вот люди вокруг него оказались не такими уж непроницаемыми. Трое магов проиграли ремесленникам. Откровенно говоря – это позор. Конечно, геймдизайнерам разрешили использовать оружие, а их оппонентам подавили часть способностей, но это не меняет того факта, что обладатели боевых навыков проиграли геймдизайнерам. Нейтан, будучи инициатором этого матча и тот, кому подчинялись трое магов сейчас вкушал горечь поражения. Естественно, он не мог оставить это без внимания. Но вот действовать открыто будет трудно, в особенности из-за Рубии.

- «Присаживайтесь» - Рубия

Она налила им горячий чай с очень хорошим ароматом. К такому чаю даже не нужны сладости, настолько он вкусный.

- «Как вам Хостос?» - Рубия

Ник пожал плечами.

- «В Норквесте было почти также. Но тут конечно побогаче» - Ник

- «Там тоже были придурки, но на бой нас никто не вызывал» - Сацуки

- «Это бы все равно произошло. Здесь такое в порядке вещей» - Рубия

Киара сделала глоток чая по достоинству оценив его.

- «Полагаю, у вас к нам конкретное предложение?» - Киара

- «Именно так. Я хочу предложить вам троим вступить в наш клуб» - Рубия

- «Клуб? (он осмотрелся по сторонам) И что тут нужно делать?» - Ник

- «Участники клубов помогают друг другу и вместе занимаются, чтобы подтянуть оценки. Администрация не одобряет создание бесполезных клубов. Сейчас, в нашем клубе нет ни одного геймдизайнера» - Рубия

- «Я так понимаю, это благодаря Нейтану?» - Киара

- «У него хорошие связи на этот счет. Поймите, геймдизайнеры это самые одинокие ремесленники, только они могут использовать собираемую энергию и каждый старается для себя. Далеко не всем удается создать успешный проект. Большинству приходится сосредотачивать внимание на довольно узкой специализации. Чтобы пройти в следующий ранг, нужно много денег и энергии, а для их заработка нужна сила, выходит замкнутый круг. Ганеры в своё время придумали как использовать геймдизайнеров для создания фильмов. Люди, которые не имеют возможности создать популярную игру, трудятся над визуальными образами и их взаимодействием. Все это записывается, а после, руками программистов собирается в готовый фильм. Людям запертым внутри городов нужна отдушина, способ забыть о всех опасностях и невзгодах, а фильмы служат своего рода окном в другой мир» - Рубия

- «Игры лучше» - Сацуки

- «Для игр нужна магическая энергия, а она есть далеко не у всех, но отдохнуть и развлекаться хочется всем» - Рубия

- «Если речь про деньги, почему никто не наймет умелых геймдизайнеров? Маг данной профессии находящийся в среднем ранге, более чем способен самостоятельно создать фильм. Тут ведь речь об образах, а не игровых аватарах. Заданный алгоритм и полноценная игровая модель – разные вещи. Это как цельный мир и декорации в сравнении с ним» - Ник

- «Игры принесут больше, а создание фильма дело очень затратное. Значительно дешевле оплатить услуги двух десятков слабых геймдизайнеров и пары программистов, чем вкладываться в одного профи, но главное – никто не хочет отпускать дойную корову» - Рубия

- «Бояться, что умелые геймдизайнеры решат делать фильмы сами?» - Ник

Девушка кивнула.

- «Когда был запущен Проект Свобода, самые лучшие геймдизайнеры Нью-Йорка отправились

в Вашингтон. Даже несколько наших преподавателей, решили попытаться там счастья. Кое-кто сейчас пытается вернуться обратно» - Рубия

Девушка улыбнулась, очевидно этот некто кинул своих товарищей, а теперь пытается все вернуть на свои места, поскольку не достиг успеха в Вашингтоне.

Обладательница алых волос сделала глоток чая.

- «Каждый студент Хостоса, надеется после выпуска найти свое место в мире. Кому то хочется великих свершений, кому то спокойной и безбедной жизни. Те на кого мы можем в дальнейшем работать, смотрят не только на наши успехи в учебе. Вот например Нейтан, участвует в рейдах с охотниками, да и я тоже. Боевые маги делают именно то, для чего были рождены. Ремесленники, уже во время учебы пробуют творить и приносить нечто достойное их профессии. У вас похоже, с этим проблем нет. Но мы с вами можем помочь друг другу» - Рубия

- «Каким образом?» - Киара

- «Вам будет спокойнее, если на практике вас будут прикрывать те кому вы можете доверять, да и в самом колледже я могу обещать вам защиту от людей вроде Нейтана и его покровителей. Администрация предоставляет геймдизайнерам помещения с капсулами погружения, но я считаю вам будет спокойнее, если у вас будет отдельная комната, без посторонних» - Рубия

- «Неплохие условия, но какова цена?» - Киара

Рубия улыбнулась.

- «Я как следует изучила ваши проекты, чтобы лучше вас понять и не буду скрывать, некоторые моменты меня по настоящему поразили. Я вижу в вас настоящий, творческий огонь способный разжечь пламя в каждом из магов. У меня были сложности с контролем силы, но после игры в Тургор, я преодолела эту слабость. Однако, у каждого мага есть свои слабые места, то что он пытается исправить и преодолеть. Но что если, решение этих проблем способны предоставить игры? Также как алхимик создает персональное зелье для определенного человека, так и в игре может быть часть для кого то конкретного, и если это поможет магу преодолеть узкое место, он будет очень благодарен за это» - Рубия

Она достала бумагу.

- «Здесь список людей вместе с их сильными сторонами в плане магических способностей, а также того что им необходимо преодолеть. Потенциально, они ваши клиенты, но а близкая работа над ними, несомненно может помочь вам в работе над играми» - Рубия

Ник заметил в числе первых имен - Карин.

- «Это шанс работать вместе с аудиторией, если конечно вам это нужно» - Рубия

- «В данный момент мы отстаем в плане учебного материала, а потому должны это исправить. Кроме того, нам приходится помогать в разработке новой игры. То о чем вы говорите, на это просто нет времени» - Киара

- «Я не сказала об ограничении по времени. Делайте как вам будет угодно, я же в свою очередь готова оказать поддержку прямо сейчас» - Рубия

Друзья переглянулись.

В принципе, предложение неплохое. Они авансом получают защиту Рубии и её семьи, да еще и отдельное помещение для работы с матрицей. Трудится подальше от любопытных глаз – это весьма удобно.

...

Друзья приняли предложение Рубии.

Отказаться они всегда успеют, а вот обзавестись хоть какими то связями, будет очень даже неплохо.

- «Я вот о чем подумала, мы все теперь официально работаем над играми в коллективе, но если подумать, игроки будут дотошно разбирать их по кусочкам. Могут ли они тогда понять, кто именно работал над игрой? Или скажем, напротив – не обнаружить следов кого то из нас в готовом продукте?» - Сацуки

- «Если на то пошло, мы можем выпускать те или иные игры от конкретного лица, о том что игру делал только он. Или же, поставить его в приоритет, мол большую часть работы выполнил он, да и задумка принадлежит ему, а остальные только помогали. Не вижу ничего плохого в выпуске разных игр. Это вполне нормально, если помимо одного крупного проекта идет несколько мелких. Подобное нужно для обкатки некоторых идей и технологий» - Киара

- «Я за. У меня столько всего в планах, не знаю за что браться. А касаясь того, о чем говорила Рубия, мы всегда можем прикрутить некую важную часть к уже готовому проекту» - Ник

- «Раз мы станем частью фракции Грэм в Хостосе, в наших интересах, чтобы силы участников росли как можно быстрее» - Киара

- «Ник, а как же твой образ Азраила? Тебе придется оправдывать ожидания создавая новые игры, да и к нескольким созданным нужно ещё мультиплеер прикрутить. Не слишком ли большая нагрузка?» - Сацуки

- «Ерунда, я справлюсь» - Ник

- «Мне вот что интересно – наш способ... ну то что мы делаем в матрице, поможет ли это в решении озвученных проблем?» - Сацуки

- «Кто знает? Тут возможно, что угодно. Я вот думаю, если мы сумеем тут как следует закрепиться, то можно будет выйти на других ремесленников. А что? У нас нет уникального снаряжения, а это не порядок. Нам нужен свой козырь в рукаве» - Ник

...

Дирк двигался по улице быстрым шагом.

Он порядком устал на затянувшемся рейде, и ему очень хотелось войти в игру и нагнуть парочку нубов.

Зайдя домой, он скинул с себя верхнюю одежду и вместо того, чтобы принять душ или поесть, сходу нацепил на голову обруч погружения и вошел в игру.

Структура созданная геймдизайнерами Эдмонта включала не только магазин, он скорее был

своего рода сетью с разного рода услугами. И с момента создания мультиплеера, там можно было собираться с друзьями для игры. Например, создать гильдию чтобы играть с тем кто тебе нравится, а не надеется на рандом.

Конечно же Дирк создал свою собственную гильдию, в которой он был главным. Выбор знака был не случайным, Дирк выбрал ботинок, мотивируя это тем, что их клан всем дает по заднице.

Большинство «счастливчиков» попавших в этот клан, вскоре бежали оттуда. Оставались самые отбитые, почти такие же как и их лидер. Надо заметить, они были сильными игроками, с хорошей мотивацией, так что выкладывались на полную.

Нередко бывало и такое, что вражеская команда завидев своих соперников, покидала игровую сессию не желая играть с этими полоумными.

Считается, что лучшая драка это та, которой удалось избежать, но вот Дирка бесило то что от него бегут, вот как ему тогда надирать их нубские задницы?

Статистика неуклонно росла, что не могло не радовать, а ещё рос уровень магической силы Дирка, так что оставаться в игре можно было ещё дольше, чему он был особенно рад. Вот бы еще она подбирала бы ему нормальных соперников, было бы совсем замечательно.

К сожалению, когда он выбрался из игры, чтобы поесть, то увидел уведомление на телефоне, о необходимости участия во внеплановом обязательном рейде. Впав в ярость и обложив матами всех кого можно, Дирк ударил стену кулаком.

«Ну почему эти дебилы от меня не отстанут? Неужели нельзя просто дать мне немного свободного времени?» - Дирк

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3434796>