

Время промелькнуло незаметно, и вот наступил день, когда мир увидит игра – Проект Свобода.

Маги по всему миру с нетерпением ждали этого часа. Ещё немного и люди смогут играть не по одиночке, а друг с другом. Это вне всяких сомнений – значимое событие. Можно сказать – энергетическая психоматрица получила второе рождение. Каждый представлял себе мультиплеер по своему, и каждый хотел его опробовать.

Люди гадали, как же с этого дня будут выглядеть игры?

То что они изменятся – никто не сомневался. Ну, разве что геймдизайнеры.

Мультиплеер доступен одному лишь Вашингтону и ещё не известно, когда эту технологию смогут разработать другие, и смогут ли вообще. Монополия – это прежде всего власть, никто не захочет её утратить, а потому нет никакой надежды на обмен этой удивительной технологии. Цена не имеет значения, никто не станет продавать курицу несущую золотые яйца, ведь они и так покроют любые расходы.

Остается один вариант – промышленный шпионаж.

Подкуп, обман, кража, диверсия, взлом, да хоть грубая сила в конце концов. Метод не имеет значения, главное результат. Не важно, что исполнителя раскроют и заклеят заказчика всеми доступными эпитетами и ругательствами, главное получить технологию в свои руки.

В прежние времена, в период холодной войны, ученые создавшие для США атомную бомбу, тайно сливали информацию по разработке в СССР. Это не были прямые указания что и как делать, а то что делать не нужно, то есть тупиковые ветви разработки. Все это помогло СССР быстро нагнать США и создать свое ядерное оружие. Поскольку оно появилось у двух сторон конфликта, то превратилось в фактор сдерживания. Больше никто не мог использовать его, как в случае бомбардировок мирных городов Хирасимы и Нагасаки. Кто знает как изменился бы мир не лишись Америка монополии в области ядерных вооружений.

Вот и тут, выгода от новой технологии очевидна и принесет как прибыль так и власть, но если данная система откроется всему миру, то пользу получают все маги, а не какой то отдельный город.

Но не нужно питать надежд на некий счастливый случай. С секретностью и соблюдением протоков в Вашингтоне полный порядок. Так что геймдизайнерам по всему миру оставалось кусать локти. Большинству из них очень хотелось, в данный момент жить и работать в Вашингтоне.

Во многих городах, к выходу Проекта Свобода провели некоторые приготовления.

Нельзя, чтобы все маги до единого сидели в матрице, кто-то должен защищать город, ходить в рейды, патрулировать улицы, в общем – заниматься своей работой. Но вот некие крупные и тем более не слишком обязательные мероприятия можно передвинуть, тем более если маги в ходе игры прокачают свои способности, это будет очень даже кстати.

Эдмонтон не стал исключением, в нем тоже вынуждено сдвигали сроки и меняли смены. Вышло даже более значимо, чем перед выходом игр Азраила. Все-таки мультиплеер это куда более значимое событие, нежели новая игра, пусть и отличная.

В Норквесте только и судачили о Проекте Свобода.

Занимательно то, что маги и особенно геймдизайнеры то и дело сравнивали его с играми Азраила и троице Норквеста. Люди брали игру и придумывали как в ней мог бы работать мультиплеер. Предположения и догадки стремительно перерастали в желания. Некоторые люди относились к этому более сдержанно, сохраняя тем самым холодный рассудок, дабы не обмануть себя напрасными надеждами.

Рост концентрации магической силы по всему миру, привел к массе проблем и мог в любой момент перерасти в катастрофу, а потому новость о столь значимом открытии в области матрицы, не мог не радовать. Это словно луч света во тьме.

Троица геймдизайнеров точно также как остальные – находилась в ожидании запуска.

Проблем с деньгами у них нет, так что игра давно куплена и ждет когда таймер достигнет нуля. А вот учитель Скарлет уехала по делам. Игру она начнет в компании коллег с целью исследовать данный продукт и опробовать его подготовленной группой. К слову, она велела троим своим подопечным проделать тоже самое, и пообещала устроить им целый экзамен по это игре.

Лиза всё еще сердилась на них за их так называемый эксперимент, который они недавно устроили, ни слова не сказав ей.

Будет ложью если она скажет, что не испытывает зависти. Ей тоже хочется погрузиться в информационное поле, вот только она никогда прежде его не чувствовала, и тем более не открывала барьер.

Однако... надежда есть.

Учитель не стала просить доступ к новой игре Ника, по сути имитации матрицы. Лиза велела ему продолжить работу над этим и довести до совершенства, а когда учитель будет готова, например будет стоять в полушаге от прорыва на новый ранг или испытает нечто особенное играя в новый проект, вот тогда она использует имитацию матрицы по полной. Главное, чтобы Ник помог ей с той стороны.

Ну а пока, ей есть чем заняться.

Для стримеров это конечно же будет золотая пора, хотя надо отметить, что большинство магов предпочтут играть, а не смотреть. Но вот для обычных людей – это превратиться в настоящее изобилие. Ясно, что люди предпочтут смотреть тех кто им больше нравится.

Киара, Ник и Сацуки хоть и ждали игру, но без дела не сидели.

Им нужно было сделать всё запланированное на сегодня, в особенности – домашнюю работу. Да и тренировки никто не отменял.

А вот что касается игр, то за последнее время каждый успел выпустить кое-что свое. Ник как и хотел, сделал новую сложность и режим на время с массой мелких дополнений к Халф-Лайф. Сацуки выпустила новую главу Фейбл, ради чего пришлось постараться как следует, поскольку после выхода игры Вашингтона, сказку могут забросить. Ну а Киара доделала задуманные некогда идеи для Героя Петли. Причина та же – мультиплеер отобьет большинство игроков, пусть даже на время.

Приблизительно представляя с чем им придется иметь дело, друзья тренировали свои способности и учились работать в команде. Они заучивали команды и распределяли роли, а также просматривали записи реальных боев магов с чудовищами. Всё это им пригодится в ближайшее время.

Серьезнее всех, к выходу игры относилась Киара. Она прорабатывала тактику для команды и в целом была настроена на победу. Сацуки в свою очередь, хотела повеселиться. Она мотивировала это тем, что в таком состоянии вдохновение работает лучше всего, а это напрямую влияет на тело мага. Николасу очень хотелось сравнить мультиплеер матрицы с онлайн-играми из другого мира, да и в целом исследовать новую игру. Вдруг, удастся почерпнуть нечто годное из всего этого?

Таймер отсчитывал последнюю минуту...

И вот...

- «Инструкция? Вы тоже это видите?» - Сацуки

Друзья еще не начали игру, они находились в подконтрольной зоне матрицы, где можно просматривать информацию и выбирать игры. Разработчики Проекта Свобода дали возможность узнать самое важное по игре, ещё до её включения.

- «Почему они не выкатили эту инфу раньше? Только время тратим» - Сацуки

- «Возможно, это чтобы снизить одновременную нагрузку или типа того? Кто-то сразу рванул играть, а кто-то неспешно всё изучает. Это даст немного времени людям из Вашингтона» - Ник

- «Ник прав. Принципиально новая система требует проверки, так что такой ход вполне объясним» - Киара

- «Так мы будем играть или нет?» - Сацуки

- «Сначала изучим, что тут к чему» - Киара

Они потратили некоторое время на изучение, это нужно для правильного взаимодействия. Затем, все трое вошли в игру.

Тут можно создавать игровые сессии. По сути, игрок может приглашать в свою зону других. Манна которую они тратят, должным образом смешивается и поступает в хранилище. Важно то, что если игрок создавший сессию выйдет, та не прервется, а будет завязана на других игроках, поскольку манна уже смешивается. Поэтому игра не остановится. Что до самого игрока, он может присоединиться обратно или создать новую сессию. Есть в этом способе несколько подводных камней, в том числе то что создание сессии тратит больше энергии игрока. Также, в Проекте Свобода создавший игровую сессию, имеет право стать администратором. Для этого есть отдельная иконка, он не сможет играть но будет все видеть, слышать и даже управлять некоторыми процессами. Это сделано для того, чтобы некий человек сам мог настраивать игру как всем хочется, тем самым не допуская хаоса. Конечно же, об этом сразу оповещает остальных игроков.

В целом, если не считать никнеймов, тут все довольно открыто. И это неудивительно, все-таки разработчики хотели достигнуть максимального взаимодействия.

- «Мы можем настроить игру, выбрав нужные параметры. Давайте, попробуем, я создаю

сессию» - Киара

Ник и Сацуки получили приглашение на вход и тут же ответили согласием.

Все трое появились на просторной поляне. Под ногами зеленая трава, в небе светит Солнце, неподалеку лес и река. Сами же люди были точными копиями себя настоящих, одежда в том числе.

- «Это действительно вы? Ник, ты не копия?» - Сацуки

Она подошла и принялась ощупывать его.

- «Ого, как настоящий» - Сацуки

- «Я и есть настоящий, а вот чем ты докажешь, что не симуляция?» - Ник

Бац!

- «Ух, это точно Сацуки, только она бьет» - Ник

Киара по своему желанию вызвала панель перед собой и внимательно изучала её содержимое.

- «Мы можем выбрать оружие и способности. Рекомендуется использовать опцию воспроизводящую свои настоящие силы, прежде чем игрок освоится. Также, можно выбрать противников нпс, сражаться друг с другом, а также пригласить других игроков или же войти в их сессию» - Киара

Сацуки тоже вызвала панель. Она сходу нашла выбор места действия и то что его можно сменить по желанию.

- «А че так мало? Я думала, нам дадут много разных мест на выбор» - Сацуки

- «Возможно, это из-за спешки или парни в Вашингтоне сделали это специально, чтобы легче сравнивать кто как играет» - Ник

- «Идентичная местность представляет собой контролируемую среду, где удобно следить за изменениями в ходе взаимодействия игроков» - Киара

Вшух!

Сацуки нажала на панель и местность вокруг за пару секунд сменилась на равнину.

Вшух!

Горы...

- «Сацуки не балуйся» - Ник

Вшух!

Он переключил обратно на первый биом.

- «Да, кстати – не болтайте лишнего. Вдруг – здесь записывают всё, что тут происходит?» - Ник

- «Это вполне возможно, хотя ответственность ложиться на того кто создал игровую сессию, а

случае выхода этого человека из игры, обязанности передаются другому» - Киара

Вшух!

Сацуки за секунду облачилась в легкую броню, а в руках девушки появился меч. Поодаль в воздухе материализовался зомби. Он неспешно побрел в сторону девушки.

Вжух! Вжух!

Двумя быстрыми ударами, она порубила мертвяка на куски.

- «Вроде, всё работает. Прямо как в обычных играх» - Сацуки

Ник создал себе штурмовую винтовку и парочку мертвяков.

Он скопил их одной очередью.

- «Без четких правил - мы ничего не добьемся» - Ник

- «Тут есть готовые испытания. Мы можем выбрать необходимые параметры» - Киара

- «Отлично! Давайте надерем парочку нпс задниц! А потом сделаем тоже самое с другими игроками!» - Сацуки

- «О, некоторые испытания идут вместе с локациями. Кто хочет оборонять здание от полчищ зомби?» - Ник

Несколько минут спустя...

Бах! Бах! Бах!

Ник отстреливался из пистолета от наступающих мертвяков, стараясь попадать им точно в головы. Сацуки орудовала битой раскалывая головы и раскидывая зомби. Киара поддерживала друзей используя арбалет, а также самодельные гранаты.

Первый этаж полностью был захвачен, так что его пришлось покинуть ещё в самом начале. Сейчас, трое друзей держали оборону на втором этаже, спуская зомбарей вниз по лестнице и заваливая проход их трупами. Но те продолжали напирать.

С хрустом рухнула баррикада на другой стороне, так что мертвяки вышли в тыл. Людям пришлось снова менять позицию. В одиночку тут не справиться, а вот компанией оказалось довольно весело.

- «Ай!» - Сацуки

Зомби укусил девушку за шею, когда ему удалось подобраться к ней сзади.

Сацуки перебросила его через себя, и ударом ноги сломала его шею.

- «Блин! Больно! Может, отключим функцию боли?» - Сацуки

- «Она выставлена на минимум. Без боли нельзя, она позволяет реагировать на раздражители»
- Киара

- «Тебе легко говорить, ты же в тылу!» - Сацуки

Через десять минут, мертвецы заполонили дом и зажали игроков в комнате. Это был провал.

- «Попробуем снова?» - Сацуки

- «Надо посмотреть все доступные режимы» - Киара

Чуть позже...

Грааа!

Здоровенный медведь орал во всю глотку, в то время как его пытались укокошить трое людей.

Ник держал в руках винтовку и заряжал её патроны магией. Только так удавалось пробить шкуру зверя. Сацуки использовала острую пику, а Киара книгу магии, чтобы стрелять огненными шарами.

Против одного, пусть и сильного противника, команда сработала куда лучше, чем против толпы зомбарей внутри дома.

Ещё около часа друзья пробовали свои против нпс в разных ситуациях.

После того как ты долгое время играл один, действовать в компании получается совсем по другому. Непродолжительная совместная игра, позволила хоть как то научиться действовать заодно.

Конечно же, все маги проходили совместные тренировки и учились действовать как одно целое. Вот только оказавшись в игре, некоторые сильно увлекались или вовсе забывали, что это командная игра, а не одиночная как все предыдущие.

- «Думаю, самое время сыграть с другими» - Ник

- «Я тоже так считаю!» - Сацуки

Через несколько минут, они присоединились к чужой игре.

Эта сессия была открыта с самого начала. Тут было две команды, задача которых предельно ясна – уничтожить оппонентов.

Оружие можно выбрать только в самом начале.

Троица друзей специально выбрала себе одну команду, чтобы сражаться бок о бок.

Николасу не повезло.

Он занял удобную позицию, но туда закинули гранату, а как только он выскочил, то попал под перекрестный огонь. Видимо, это место уже присмотрели и разработали тактику по устранению тех, кто там засядет.

К разочарованию юноши, никакого респауна тут не было. Битва идет до тех пор, пока одна команда полностью не будет уничтожена.

Все кто играли – испытывали наслаждение игрой. Людям нравилось взаимодействовать друг с

другом... и особенно нагибать других. Это ведь не нпс, а настоящие люди, так что победа над ними – самая что ни на есть настоящая.

Даже Киара со всей своей холодностью испытывала особые чувства. Ей нравилось не только побеждать, но разрабатывать тактику для победы. Вместе с этим, очень хотелось перенести нечто подобное и в свои игры.

А вот Ник не испытывал столь высоких чувств.

Для него – происходящее не было новизной. Благодаря чужой памяти он знал всё наперед, ну или почти. Сейчас он видел мультиплеерную игру с достаточно сырым содержимым. Неважный баланс и откровенные косяки в геймплее. Он ощущал себя учителем проверяющим контрольную работу своих учеников. Так и хочется указать на ошибки.

Но вот работать с друзьями и правда было весело. Только это и спасало. А вот другие люди для него не могли значить даже близко, как Сацуки и Киара. Свою роль также сыграла и текучка в командах. Люди присоединялись, играли, а затем искали что-то поинтереснее. Творился настоящий хаос.

Хотя, со временем, образовались полноценные игровые сессии, за что следует благодарить охотников и прочих личностей с сыгранными командами. Только вот выступать против них следует такой же сыгранной командой, иначе они разобьют вас в пух и прах, что Ник с друзьями ощутили на себе, когда решили опробовать другую сессию.

Неплохо себя показала сессия, где все игроки оборонялись от полчищ монстров и зомби. Тут не было деления на команды и все должны действовать заодно. Однако, борьба с нпс заходила не всем. Многим хотелось противостоять именно людям.

Прошло два часа...

- «Киара, Сацуки, я отлучусь ненадолго» - Ник

- «Ага, давай только быстро! Нам нудно взгреть этих напыщенных индюков, а то считают себя самыми крутыми!» - Сацуки

Юноша улыбнулся и вышел из игры.

В подконтрольном пространстве светился фиолетовым барьер, отделяющим это место от информационного поля.

Ник проследовал туда, и прошел на ту сторону.

Он хотел кое-что проверить. Как сейчас реагируют Сацуки и Киара? Точнее их энергия? Подключенные светлые сгустки, слабо пульсировали, что обычно происходило во время игры, но сейчас это было немного иначе.

Ник приблизился к принадлежащему Сацуки и установил связь. Он мысленно вошел в её пространство, там где находился кокон её тела, а оттуда сейчас тянулась яркая нить энергии.

В теле юноши была энергия и Сацуки и Киары. Не только в чистом виде, он ещё и поглотил её часть превратив в небольшие светлые сгустки, прямо как тогда с магией Амелии. Так что сейчас, используя эту энергию, он мог проследить за нитью, куда же та уходит...

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3392085>