

Вашингтон.

В кабинете для совещаний находилось с полдюжины высокопоставленных сотрудников, а во главе восседал крепкий мужчина в годах, советник Спенсер.

Автоматическая дверь открылась и внутрь прошли пять человек, самому старшему из которых было немного за сорок. Пузатенький, среднего роста с лысеющей головой. Его робкий взгляд вместе с румянцем на щеках делал его похожим на взрослого ребенка. Только не надо думать что он глупый, напротив. Это ведущий геймдизайнер города. Настоящий светоч. К тому же, в силу своего характера он отлично работает в команде и не приписывает себе чужих заслуг. А что касается того, чтобы подгонять, с этим справляются другие сотрудники, так что команда геймдизайнеров вошедшая в кабинет советника очень даже дружная.

- «Советник Спенсер, для нас большая честь...» - ученый

- «На лесть нет времени. Как продвигается ваш проект?» - Спенсер

- «Все согласно плану. Мы проходим заявленные этапы. Никаких отклонений нет» - ученый

Команда каждый день составляла отчет, там всё расписывалось подробно и наглядно показывало на каком этапе находятся исследования.

Так что нет никакого смысла вызывать команду сюда и спрашивать о том, что и так известно.

Выходит – причина кроется в другом.

Интерес высокого начальства тут вполне объясним, поскольку речь идет о знаковом открытии для всего человечества.

Мультиплеер в матрице.

Долгие годы, лучшие умы пытались создать его, но так и не добились успеха.

Магическая энергия разных магов конфликтовала друг с другом. Иногда, удавалось сделать так, чтобы несколько геймдизайнеров получали возможность вместе работать над одной игрой. Процесс дорогой, сложный, а также имеет ряд условий. Но вот чтобы обычные маги могли играть друг с другом – такого ещё не было.

Подобный уровень взаимодействия всегда будоражил умы, а пользу от такого открытия трудно переоценить.

Руководство Вашингтона потратило колоссальное количество ресурсов на этот проект. Провал тут недопустим. Хотя, несмотря на всю значимость, начальство понимало что великие открытия не даются просто так и прогнозы там делать трудно. Потому и не торопило... до тех пор, пока ученые ни добились успеха.

Первый самолет построенный братьями Райт, летал с грацией топора и совершенно не выглядел пригодным для постоянного использования. Вот и здесь, мультиплеер матрицы работал, только вот для полноценного использования магами, его сначала нужно довести до ума.

- «Вы должны создать рабочую версию мультиплеерной игры за одну неделю» - Спенсер

Геймдизайнеры вздрогнули, а их руководитель раскрыл рот и выпучил глаза.

- «Советник, это невозможно!» - ученый

Молодая леди в очках и строгом костюме, сидевшая ближе всех к советнику, ждала этой реакции, а потому сразу взяла слово.

- «Вы очень долго занимаетесь этим проектом, каждый день на поддержание ваших разработок наш город тратит множество ресурсов. Вы обещали завершить проект уже давно, но то и дело просите отсрочку. Прошло много месяцев с тех пор как был сделано заявление о значимом научном открытии, но по сей день город до сих не предоставил ни одного байта новой информации. Сомнения наших партнеров перерастают в открытое недоверие» - леди

Мужчина опустил голову.

Его стезя – научная лаборатория, а не деловые разговоры в кабинетах.

Между тем, дама продолжала наседавать.

- «Приставленный вашей команде Брендан Вуд оказался очень полезен проекту – это ваши слова. Так почему мы до сих пор не видим результатов? Вы не сдвинули сроки и продолжаете тянуть с релизом мультиплеера» - леди

- «Это не так легко, есть много подводных камней...» - ученый

- «Насколько я понимаю, основная работа уже выполнена, ведь так?» - советник

- «В общем да. Систем работает, но нам понадобится несколько месяцев на её доработку» - ученый

- «Доделаете всё это после выхода игры. Наши маркетологи обставят это должным образом. Нам необходимо, чтобы через неделю игра была готова к релизу. Это возможно?» - советник

Мужчина обернулся и начал шептаться с коллегами. Они тихонько спорили, а также использовали в речи сложные научные термины.

- «Если ужать всё что только можно, мы сможем выпустить рабочий мультиплеерный проект, а недоработанное - доделывать в последующем и встраивать в игру постепенно. Будут готовы режимы PvP (игроки против игроков) и PvE (игроки против нпс), но мы ещё не разделили оружие и способности должным образом. Необходимо работать над балансом. Сильные игроки раздавят слабых. Тоже касается использования ИИ в PvE, где магам низких рангов против сильных монстров не будет никаких шансов. Даже для самой базовой игравельной версии, нам понадобится две недели. Это с учетом того что мы будем работать на симуляторах без сна и отдыха» - ученый

Советник Спенсер задумчиво постучал пальцем по столу.

- «Надо выпустить через неделю» - советник

Ученый огляделся по сторонам. Он и его люди работали в научной лаборатории почти безвылазно, а потому почти не знали о происходящем вне её стен.

Тыньк...

Советник нажал кнопку на пульте и тотчас включился здоровенный экран на стене.

- «Это новая игра от геймдизайнера создавшего Титан Квест. На данный момент она доступна только в Эдмонтоне, но через двенадцать дней в неё смогут играть по всему миру» - советник

Ученые с интересом смотрели на демонстрацию геймплея, собранного с разных стримов. Тут и зомби в кабинетах, и военные, и чудища, научные лаборатории, открытая местность, а потому ещё и какая-то инопланетная среда.

- «Наши люди в Эдмонтоне отмечают сильный развивающий эффект от этой игры, особенно эффективный для низких рангов. Развиваются даже те способности, которых нет в этой игре. Если так пойдет и дальше, мы утратим всякое уважение, а север превратится в настоящую Мекку для магов. Полагаю, мне не надо вам напоминать о том, какие процессы прямо сейчас происходят по всему миру и насколько наш проект может помочь как всем магам, так и нашему городу в частности. Необходимо выпустить первую в истории мультиплеерную игру в матрице перед тем, как игра из Эдмонта станет доступна всем за его пределами» - советник

Ученый поник.

В его голове протекали сложные, многоступенчатые вычисления.

- «Мы можем попробовать...» - ученый

- «Мне не нужно, чтобы вы пробовали, нужно чтобы вы сделали. Сумеете?» - советник

Мужчина снова задумался.

- «Если часть дорабатывать позже, отбросить пару деталей... да, господин советник. Сумеем» - ученый

- «В таком случае завтра, в худшем случае послезавтра мы сделаем официальный анонс и выставим дату релиза. Этим займутся наши лучшие маркетологи, а вы приступайте к работе немедленно» - советник

Команда геймдизайнеров покинула помещение.

- «Первое впечатление самое важное. Мы могли бы доработать игру, взяв на вооружение проекты Эдмонта, сделав сюжетную и ролевую составляющие» - леди

- «На это нет времени. Мы и так долго тянули. Люди будут рады совместной игре, а всё что мы не успеем сделать сейчас, в дальнейшем будет вызывать ещё больший интерес с каждым анонсом» - советник

...

Амелия в облики Гордона Фримена очнулась после телепортации на каком то устройстве похожем на круглую площадку.

Встав и осмотревшись, девушка поняла что и правда находится в другом мире. Если конкретнее то в небольшой пещере. Неподалеку находилось оборудование, ящики и фонари, а кое-где даже виднелось оружие. Видимо, сюда сперва переправляли все необходимое, а уже после этого исследователей в защитных костюмах.

Девушка смогла как следует рассмотреть местные растения. Некоторые из них она видела

всего несколько секунд во время каскадного резонанса, а сейчас никто не мешал изучить их получше. Тут были как светившимся голубым светом грибы, так и живые растения с сияющими желтым светом бутонами, которые прятались, когда к ним кто-то приближался. С потолка свисали другие растения, слабо фосфоресцирующие фиолетовым. Неподалеку из земли рос оранжевый кристалл, немного похожий на тот который Фримен поместил под работающую установку, вызвав катастрофу.

Врагов пока не видно, а уж босса тем более.

Амелия проверила всё оружие, позаботившись о том, чтобы в каждом была полная обойма. Все-таки девушка только что вышла из жаркого боя и кто знает с чем ей предстоит столкнуться с этом месте?

Она проследовала по узкой тропинке ведущей к выходу из пещеры.

Судя по всему тут сейчас ночь. Ничего похожего на Солнечный свет она пока не видит.

Земля под ногами вместо привычных людям коричневого и песочного цветов, тут темно-синяя или фиолетовая. Но это не кажется странным.

Шурх...

Девушка добралась до выхода, и вышла наружу, остолбенев от вида...

Это было нечто невероятное.

Она видела бескрайнее звездное небо посреди которого плавали острова подобно астероидам, а на них росли всевозможные удивительные растения и сияющие кристаллы. Между ними летали огромные скаты и их мелкие сородичи, а также немало других существ.

Потоки энергии похожие на северное сияние освещали все вокруг.

Тут и там парили как небольшие булыжники, так и огромные глыбы собиравшиеся в полноценные острова. Солнца тут не было, но за то куда ни глянь всюду бесчисленное множество звезд.

Особенно сильно вдалеке выделялся остров с громадной башней, чья вершина покрытая алым сиянием зависла над основной частью башни, будучи отделенной от неё. Это строение выделялось даже на фоне всего остального, словно подсказывая что двигаться нужно именно туда.

В момент когда Амелия вышла из пещеры, заиграла музыка, которой прежде не было в этой игре, что усиливало атмосферу.

Поблизости в воздухе плавали светившиеся одноклеточные организмы размером с кошку, а когда Амелия подошла поближе к краю то поняла, что находится на одном из островов. Тут нет никакой планеты, все уживаются на таких вот островах.

Вокруг было настолько красиво, что охотница не удержалась и решила просто побыть тут некоторое время, чтобы насладиться видом. Она даже позабыла о своей миссии, ей просто хотелось рассмотреть всю эту инопланетную красоту.

Некоторое время спустя, Амелия выдвинулась дальше. Незачем тут торчать, тем более по пути

можно будет увидеть ещё больше всего разного и удивительного.

Девушка шла по тропе, минуя флору или фауну другого мира. Тут порой не разобрать, растение это или животное.

Однако, вскоре она увидела нечто знакомое.

Это было тело в защитном костюме, таком же как у Гордона. Мужчина лежал тут уже некоторое время и умер явнее не от естественных причин. Тем более, его рука даже после смерти крепко сжимала магнум.

Вид мертвого коллеги отрезвил Амелию. Она поняла, что тут совершенно точно есть смертельные опасности, так что нужно быть внимательной. Она на чужой территории, одна, без прикрытия, среди врагов. Само окружение чуждое её.

Немногим дальше, она услышала знакомый вопль прыгающего хедкраба и срезала того очередью из автомата.

- «Я точно, где нужно. Теперь – я в гостях, а не вы» - Амелия

Вскоре, ей попались на пути ящики и фонари, а также сетчатый мостик, которого явно не хватало, чтобы перейти на соседний остров. Но благодаря реактивному ранцу, Амелия без труда совершила длинный прыжок. Но той стороне нашлись закрепленные на стене канаты, по которым надо спускаться вниз, но благодаря ранцу в этом нет необходимости.

Следы людей вполне явственно говорили о том, что сотрудники Черной Мезы вполне себе плодотворно вели свою работу в мире Зен и похоже что это происходит уже давно.

Думая об этом, Амелия едва не встретила с ещё одним старым знакомым, вытянувшим язык.

Плюх!

В пещере был небольшой прудик с прозрачной водой и какой-то растительностью, судя по всему это водоросли. Во всяком случае, они растут только в воде. И откуда тут вообще вода? Это же острова плавающие в пространстве. Тут что – идут дожди? Или вода прибывает путем телепортации?

Возможно это очередная загадка по типу – почему эти оранжевые кристаллы светятся? Разве внутри них есть неиссякаемый источник энергии? Откуда они ей берут? Почему грибы сияют голубым, будто внутри каждого спрятаны светодиоды?

- «Оу... а это что?» - Амелия

Дальше и вместе с тем ниже, располагался ещё один остров, немалую часть которого занимал водоем с сияющим светло-бирюзовым пруд. Он состоял из нескольких по большей части круглых площадок на нескольких уровнях высоты. Выглядело красиво и очень напоминало естественные образования в Китае. По крайней мере, Амелия где то видела картинку с горячим источником похожим на это место.

Вшух!

Она прыгнула туда, постаравшись не угодить в воду, а то вдруг она окажется токсичной как зеленая дрянь в Черной Мезе.

Но, как оказалось эта вода безвредна. Во всяком случае если ты в защитном костюме. Странно то, что она стекала сюда с сравнительно не такого уж и большого острова, расположенного выше. Ручеек тонкий, но там физически не могло уместиться столько воды, чтобы наполнить этот бассейн. Хотя... тут столько всего странного, что и не сосчитать.

Вшух!

Дальше, она нашла еще несколько мостков, выставленных для того, чтобы длинного прыжка хватило, для того чтобы добраться до следующего острова. А далеко впереди виднелась огромная башня.

И тут до девушки дошло, исследователи выстраивали путь, чтобы добраться до той башни. Вот почему тут попадают ящики, снаряжение, фонари и все прочее.

Позже, встретился загарпуненный валун, трос от которого вел к установке. Стоило дернуть рычаг, как механизм начал притягивать маленький островок, а рядом на ящиках лежал такой же гарпун. Жаль, но взять его не получилось, а было бы прикольно.

После серии прыжков, девушка нашла первое свидетельство цивилизации пришельцев. Это был телепорт. Некое устройство похоже на арку, к которому вел провод от другого устройства с оранжевым кристаллом. Этот явно отличался от растущих тут и там. Амелия словно чувствовала энергию внутри него. Вероятно, именно такой образец она затолкала в тележке под то устройство. А то что здесь он питает портал, понятно с первого взгляда, поскольку в арке сияет круг света как и те, в реакторной зоне комплекса Лямбда.

Вшух!

Он и правда перенес девушку к следующему острову.

Треск!

Некое растение с сияющим бутонем, встретило Фримена разрядом молнии, как только тот приблизился. Короткая очередь свинцовых пуль и растение лопнуло. Красивое и смертоносное. Здесь везде надо быть начеку.

Были тут и хорошие места.

Проходя мимо сияющих голубых кристаллов в человеческий рост, костюм Амелии начал заряжаться энергией. Он самостоятельно вытягивал её из этих кристаллов, надо только подойти поближе, и не похоже чтобы эта энергия в них заканчивалась. Видимо, Азраил дал игрокам некоторое послабление в плане выживаемости... или это может значить, что скоро придется встретиться с врагами.

Путь вел направо, в пещеру, однако слева, на небольшом островке девушка заметила мерцающий красный свет. Она прыгнула туда и нашла ещё одного бедолагу в костюме, который пытался добраться до башни, а вместе с ним нескольких хедкрабов.

Разобравшись с ними, девушка подняла патроны с его тела. Охотники не воспринимают подобное безбожным актом мародерства. Снаряжение оставшееся у мертвых, нередко спасает живых, а в данном позволит выполнить миссию по спасению мира, так что если этот бедолага видит Фримена с того света, то надеется что патрону помогут тому достигнуть цели.

На входе в пещеру бегали хорошо знакомые собачки, а внутри с потолка свисали десятки

языков барнаклов. Сама пещера была наполовину затоплена и в ней спокойно плавали хищные твари, с которыми Амелия тоже знакома. А вот по ту сторону пещеры оказался небольшой комплекс выстроенный людьми.

Герметичные двери, система очистки воздуха, энергоснабжение, в общем все необходимое для нормальной работы. Внутри полно оборудования, а собранные образцы помещены в прозрачные, прочные контейнеры. У стен нашлось несколько защитный костюмов, в одном из которых был человек... точнее зомби.

Бамс!

И ведь он тут не единственный. Все кто был внутри – давно мертвы или ещё хуже, зомбированы.

В помещения царил полнейший бардак. Все перевернуто и свалено в кучи. Дверь наружу не открывалась, поскольку питавший её генератор был сломан. Однако, неподалеку на столе, в научном устройстве был закреплен уже знакомый оранжевый кристалл, как тот который питал телепорт.

Амелия соединила провод от устройства в котором он находился с механизмом двери и та заработала. Похоже, местную энергию вполне возможно использовать в своих целях.

В соседней комнате, она нашла клетки в которых держали хедкрабов. Только вот сейчас, все образцы свободно скачут по комнате, а все исследователи мертвы. Вид зомбарей в защитных костюмах ясно дал понять, что даже Фримен может стать жертвой хедкрабов.

Кусочек человеческой цивилизации Амелия покинула с лайфбаром на 64%. Все же, ей успели пару раз достать. Дальше она вновь увидела остров с башней, но уже ближе чем раньше. Это обрадовало её. Все же, охотница идет куда нужно.

Между тем, она не обратила внимание, что встала на круглый... круглую лужу сияющую голубым подобно тому озеру. И как только это произошло, костюм оповестил о восстановлении здоровья. Похоже, в этом негостеприимном мире, можно восстанавливать не только энергию костюма, но и собственное здоровье. Интересно, а на местных обитателях это тоже работает?

Воодушевленная Амелия Голди сжала в руках автомат и двинулась дальше. Ей очень нравилась эта игра.

6

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3374560>