Глава 127 – Анонс мультиплеера.

Дело было ранним вечером.

Как днем ранее, Киара и Сацуки постарались с готовкой ужина, только вот на этот раз практически полностью обошлись без жирных и очень калорийных блюд. Суп консоме был весьма неплох, да и салаты хороши.

А пока они весело беседовали за одним столом, обсуждая в том числе отсутствие и сильную занятость учителя Скарлет, экран на стене был включен. Там транслировалась конференция прямиком из Вашингтона, на которой собрался выступать советник Спенсер.

За длинным столом с дюжиной микрофонов сидело семеро человек, в самом центре советник собственной персоной. Он только что занял своё место и выжидал пару минут, пока журналисты сделают достаточно снимков. Кроме того, эта пауза позволяла сохранить интригу.

- «Смотрите, началось! Ник, прибавь звук!» - Сацуки

Мужчина заговорил, приковывая к себе всё внимание.

- «Мы живём в непростые времена, которые год от года становятся всё труднее. Рост концентрации магической энергии по всему миру, несет в себе угрозу существованию людей не только как цивилизации, но и как биологического вида. На протяжении всей истории человечества, люди справлялись с трудностями благодаря своему интеллекту. Именно наши знания, наш пытливый ум отличают нас от животных. Именно эта черта должна спасти наш вид и в эти смутные времена» - советник

- «Почему он сразу не скажет, что они там смастерили? К чему он тянет резину?» - Сацуки

- «Пускает пыль в глаза, придавая значимости своему проекту. Будет жаль, если весь этот анонс всего лишь очередная реклама» - Ник

- «Энергетическая психоматрица сознания – величайшее творение современной техномагии. Она способна соединять кусок информационного поля Земли с любым магом, при помощи его магической силы, а пробудившие в себе талант геймдизайнера – умеют гораздо больше, нежели просто пользоваться чужими трудами. Они сами способны творить. Работы этих людей позволяют магам всего мира не просто тренироваться и постигать новое в полной безопасности, но и становиться значительно сильнее. В свете последних месяцев, труды геймдизайнеров все больше становятся не просто важным элементом жизни магов, а самым что ни на есть стратегическим ресурсом в войне человечества за право своего существования» - советник

Ник продолжал неспешно кушать салат, попутно слушая мужчину на экране. Зелень и овощи очень вкусные, выращены в специальных теплицах, так что ещё и очень полезные.

- «Матрица – трудна в освоении, в ней сокрыто множество тайн, которые пытаются разгадать исследователи по всему миру. Долгое время, считалось что создавать один проект может лишь один геймдизайнер, а играть можно только раздельно. Конфликт смешивания магической энергии вносит ряд сложностей. Со временем, ученым удалось найти способ обойти первое правило, и тогда несколько геймдизайнеров получили возможность работать над одной и той же игрой. Вам это известно, как и то насколько трудно подготовить такую команду и оборудование. Процесс настолько сложный и дорогостоящий, что не оправдывает вложения. Вторая проблема, не дающая магам играть друг с другом, так и оставалась нерешенной… до

недавнего времени» - советник

По залу тут же прошла волна шепота, а Ник застыл с раскрытым ртом перед вилкой.

- «Что он сказал?» - Сацуки

- «Всё правильно друзья, мы смогли преодолеть проблему смешения манны и создали первую в истории мультиплеерную игру. Больше не придется играть по одному с виртуальными болванчиками, теперь каждый обладатель магической силы сможет найти себе компанию» - советник

Зал взорвался множеством голосов.

Почти минуту все что-то кричали, но затем удалось вернуть тишину.

- «Я прошу тишины дама и господа, вы сможете задать вопросы, как только подойдет время» - леди секретарь

- «Наши ученые достигли успеха в исследованиях матрицы и теперь, у нас есть способ правильного смешивания и мягкого преобразования магической энергии, благодаря чему манна игроков способна должным образом взаимодействовать друг с другом, обеспечивая совместные игровые сессии. Также, она без труда содержится в хранилищах, а пользоваться ей могут все геймдизайнеры принимавшие участие в создании игры» - советник

В зале снова поднялся шум, а советник молчал, пока всё ни успокоилось.

Мужчина кивнул секретарю и та нажала кнопку, после чего на большом экране появилась демонстрация геймплея. Там было десять человек, все они – именитые маги Вашингтона. Матрица скопировала и воспроизвела их тела с потрясающей точностью.

- «Вы видите десять наших охотников. Это не монтаж, а реальная запись игрового процесса. А ней видно, как охотники работают в команде, чтобы победить своего врага» - советник

В этот момент появился динозавр, сильная тварь обитающая в основном в Южной Америке. Она напала на магов, а те выхватили всевозможное оружие, бросились на неё. Они атаковали её как мечами, так и полуавтоматическими винтовками, а кто-то выпускал заряды элементной магии. Всего одну минуту на экране творилось нечто невероятное. Слаженные действия охотников, позволили одолеть чудище быстро и без потерь.

- «С момента своего создания, матрица содержала большую проблему, не позволяющую магам действовать в команде. Но теперь это в прошлом. Теперь, каждым сможет опробовать свои силы бок о бок со своими соратниками и друзьями. Больше не придется работать с виртуальными болванчиками, отныне люди будут действовать вместе с людьми. Вот как здесь» - советник

На этих словах, экран показал ещё десять охотников и те обнажили оружие.

Под рев толпы в зале, две команды схлестнулись друг с другом.

Это была абсолютная победа, настоящий триумф для Вашингтона. И пока люди на экране ликовали, троица геймдизайнеров Эдмонтона не разделяла их восторга.

- «Наверное, вам интересно узнать - когда эта игра станет доступна? Могу вас обрадовать,

долго ждать не придется, поскольку ровно через неделю, данный проект откроется всеми миру» - советник

Снова раздался рев толпы и крики журналистов.

Ник даже услышал чей то восторженный вопль на улице.

- «Мы назвали нашу игру – Проект Свобода. Это название лучше всего дает понять, что получат игроки, а именно – свободу играть друг с другом» - советник

Пару минут спустя, советник поочередно отвечал на вопросы журналистов. Он выделил этому не так много времени, а на некоторые отвечал весьма уклончиво, что ещё больше подпитывало сохраняемую интригу.

- «Предоставите ли вы эту технологию остальным городам и странам? Сейчас очень важно увеличить силы охотников ради спасения всех людей и борьбы с чудовищами» - журналист

- «Это всё ещё новая технология, она слишком сложна и на данным момент, только наши специалисты могут её использовать. Мы проделаем всю необходимую работу для того, чтобы каждый маг получил самый подходящий проект для своих тренировок и магического развития» - советник

- «Ха! Конечно же они ни с кем не будут делиться! Даже в рамках страны!» - Сацуки

- «Это открытие произведет настоящую революцию в области геймдизайна, игровая индустрия не будет прежней. Возможность для игроков играть вместе – затмит собой всё остальное. Результат даже на бумаге превосходит все ожидания. Команды охотников смогут тренироваться и готовиться к миссиям вместе, в одной игре. Учителя смогут обучать студентов прямо в матрице, демонстрируя создание магии и реальный бой» - Киара

- «А ещё вся магия и деньги достанутся шишкам в Вашингтоне» - Сацуки

- «Транспортировка манны на большие расстояния сопровождается её тратами, чтобы этого избежать необходимо строить дополнительные хранилища, хотя теперь есть и другой путь» - Киара

- «Какой?» - Ник

- «Если энергию может использовать каждый из команды работавших над игрой, то можно разделить геймдизайнеров по крупным городам, где каждый будет собирать энергию с хранилища этого города. Вопрос в том, нужно ли геймдизайнерам находиться в одном месте, чтобы разрабатывать игру или же это можно сделать из любого города где есть связь» - Киара

Николас выглядел так, словно поел лимонов.

- «Что с тобой?» - Сацуки

- «Для нас это открытие станет той ещё занозой в заднице» - Ник

- «Уверена, мои родные сейчас думают точно также и пытаются придумать решение, как минимизировать внезапные расходы. Мультиплеер сделает одиночные игры практически бесполезными. Для Эдмонтона это очень плохая новость. Город почти целый год активно развивался благодаря играм. Инвесторы, маги, целые компания заключали соглашения

благодаря играм, а теперь все пойдет прахом» - Киара

- «Киара, тогда твоя семья…» - Сацуки

- «Соглашения нельзя разрывать в одностороннем порядке. Подписанные договоренности по прежнему в силе, понадобится время, чтобы всё это захирело. Процесс будет постепенным. Айсберны и власти города сделают всё возможное для Эдмонтона, но прежние перспективы ему не светят» - Киара

- «Проклятье! Но мы то можем хоть что-то сделать!?» - Сацуки

- «Тоже, что и всегда – учится, тренироваться и делать новые игры. Мультиплеер не уничтожит остальные игры, все-таки он принадлежит только Вашингтону и мы даже не знаем, какими именно будут его проекты» - Киара

Тем временем Ник, копался в своей голове, выуживая информацию из осколка сознания. В другом мире случались периоды взрывной популярности чего-либо. Новый жанр, новая технология, новая игровая консоль – что угодно могло привести к хайпу. Но все эти явления были временными. К примеру, тот же игровой жанр мог держаться на вершине как несколько лет, так и меньше года, но со временем людям приедалась новинка и всё менялось.

Только вот, нет никаких сомнений, что в этом мире, популярность совместной игры не стихнет ещё очень долгое время.

- «Ник?» - Киара

- «Эти уроды выпустят свой так называемый Проект Свобода, за три дня до релиза Халф-Лайф по всему миру» - Ник

- «А ведь точно, тогда в Черную Мезу никто не будет играть!» - Сацуки

- «Энергию кроме как с Эдмонтона я не получаю, но вот деньги… это другое дело. Тем более, весь наш город получает с этого неслабый доход, а эти козлины всё перекроют» - Ник

Киара задумчиво коснулась кончиками пальцев своих губ.

- «А если выпустить игру раньше намеченного срока? Она же все равно готова» - Сацуки

- «За это отвечаю не я, а власти города, да и там куча договоренностей, если их нарушить – пострадает репутация города» - Ник

- «Этого нельзя делать, иначе люди посчитают, что данное решение принял Азраил, а это воспримут как слабость. Назначенная дата не может быть совпадением. С момента анонса как правило проходит значительно больше времени. Халф-Лайф до своего выхода выглядел сомнительным проектом, но сейчас для всех очевидно насколько он хорош, как и оказываемое им влияние на магов. Если в Вашингтоне решили принять столь радикальные меры, это доказывает то, что они боятся наших игр» - Киара

- «Приятно конечно знать, что ради меня эти шишки решили действовать, только вот ничего хорошего нас все равно не ждет. Эх, самое паршивое то, что мультиплеер напрочь убьет необходимость работать над сюжетом, проработкой мира и нпс» - Ник

- «А? Почему ты так думаешь? Команда геймдиазйнеров сможет создать настоящий, живой мир

с массой живых героев с историями, а игрокам придется творить своими руками то, что изменит весь мир. В Фейбл был всего один герой, а ведь там была целая академия героев. Если уж в моей игре такой задел на мультиплеер, то чего говорить про новые игры?» - Сацуки

- «Боюсь, ты слишком хорошего мнения о людях. Проще делать тупые сессионки, народу хватит и этого. Но есть и хорошая новость, тем кто будет скучать по сюжету и проработанному миру, всегда можно найти нечто подходящее в Эдмонтоне» - Ник

…

Амелия Голди продолжала своё прохождение.

Контакт с инопланетной инфраструктурой по большей части заключался в том, чтобы найти возможность пройти дальше. Чаще всего это означало открыть дверь, например запитав её оранжевым кристаллом.

Но вот в одном месте, понадобилось не просто открыть заблокированный путь, а открыть самый настоящий портал.

Пульт управления тут был совсем простым, не то что в комплексе Лямбда.

Огромное помещение среди огромных оранжевых кристаллов, в центр направлены три установки с синими кристаллами, к которым идут некие кабели. Опять таки в трех комнатах пришлось решить несложные загадки связанные с поиском и размещением кристаллов, а также соединению некоторых разъемов съемными кабелями.

Портал был открыт. Также как и в Лямбде, он был круглым и сияющим, вот только цвета другие. Но сработал он как и положено. Хотя если честно… в реальности, Амелия побоялась бы прыгать в нечто подобное. Это в игре, есть контрольные точки и право на ошибку, а настоящей жизни такого нет.

- «Победить… ты не можешь…» - зловещий голос

Местность вокруг залита алым светом, а ещё Амелия увидела как туда переместилась телепортом капсула с боеприпасами. Похоже, ученые в Лямбде телепортировали снаряжение в Зен, чтобы помочь Фримену.

Куда идти было непонятно, но вскоре девушка нашла ещё один инопланетный телепорт. Пусть он и не выглядел столь впечатляющим как предыдущий, главное чтобы работал. Для его активации понадобилось запустить несколько устройств с оранжевыми кристаллами и зайти внутрь, вот только…

Тут показался огромный хедкраб - размером с небольшой грузовик. Здоровенная, злобная тварь с большим мешком свисающим оттуда, где у обычных хедкрабов рот.

Гонарч, а именно так звали эту тварь, разнесла на куски телепорт, не дав Фримену отправиться дальше.

Чудище было неимоверно быстрым, при своей то массе. Его удары отправляли в полет, так что Амелия пару раз чуть не свалилась с парящего острова. Особого выбора нет, так что она расчехлила гранатомет и пару других убойных пушек, чьи боеприпасы берегла на подобный случай.

У Гонарча тоже было чем ответить. Прежде всего, его сила и скорость. Во вторых, большая часть его тела бронированная, по сути единственной уязвимой частью был свисающий, круглый мешок. Тварь ещё и умела плеваться кислотой, а в какой то момент на Амелию напали мелкие хедкрабы. Они были меньше обычных, да ещё и белого цвета. Оказалось, что Гонарч – это матка хедкрабов.

Амелия вспомнила бедных сотрудников Черной Мезы, которых мерзкие твари, превратили в зомби-мутантов.

Она убьет это чудище во чтобы то ни стало.

Вот только Гонарч был умен, а потому получив достаточно урона, просто сбежал. Делать нечего, пришлось топать следом, вот тогда, Амелия увидела название новой главы – «Логово Гонарча».

В пещерах, похожих не на лес а на шахты по добыче минералов, она с удивлением для себя встретила следы людей. И как они только смогли обосноваться в логове этого чудища? Возможно, те кто ушел сюда после каскадного резонанса, сумели дойти до этого места или же сразу же телепортировались до куда смогли.

На некоторых стенах люли успели заложить взрывчатку, чем воспользовалась Амелия.

По пути попадались источники природного газа, а также субстанции похожей на нефть. Девушка поджигала их, чтобы сжечь паутину блокирующую проходы, а также хедкрабов коих тут было в избытке.

Гонарч свободно перемещался по шахтам и ущельям, он мог прыгать на большие расстояния и цепляться за отвесные стены. Он не упускал возможности плеваться кислотой по Фримену, если видел его. В то время как Гордону/Амелии приходилось бегать как вдоль обрывов, рискуя свалится вниз, так и по многочисленным пещерам, встречаясь там со всевозможными тварями. Ни один из местных обитателей не атаковал Гонарча, понимая кто тут самый сильный.

В какой то момент, Амелия оказалась в замкнутом помещении, с низким потолком из корней и паутины, на который приземлился Гонарч. Он пробивал пол под собой ногами, чтобы пришить человека и не забывал пускать туда своих малюток.

Амелия смогла выбраться оттуда, но тварь не отставала.

Матка преследовала человека где только можно.

На открытой местности с этим чудищем не справиться, так что охотница скрывалась в узких проходах, когда попадалась возможность, а на просторных участках здорово выручал реактивный ранец. Только быстрые, длинные прыжки спасали от близкого знакомства с Гонарчем.

Успокоиться удалось в наполовину затопленной пещере, куда матка не могла пробраться. Выхода оттуда не было видно, но опытная охотница смогла его сделать. Для этого, она подорвала несколько участков, выпустив в пещеру ещё больше воды, тем самым затопив её и добравшись вплавь до выхода.

Уровень получился очень бодрым, особенно сегменты с бегством от злобного чудища, а финале конечно же была арена.

Вот там, сошли в бою ученый из Черной Мезы и хозяин этого логова.

Благо тут нашлись контейнеры с ракетами, что немного облегчило схватку, но всё равно Амелии пришлось как следует попотеть. Места здесь не так много, а все стены на пути чудище разносит в щепки. Плюс ещё и его ядовитые плевки и новорожденные хедкрабы. В ходе боя, пол проломился и оба свалились на нижний уровень, где в последствии Амелии удалось прикончить монстра. Того разорвало на части изнутри, так что он все всяких сомнений мертв.

- «… что ты наделал…» - зловещий голос

Из логова гоначра, Амелия вышла прямо к огромной башне, где и должна находится её цель, а по совместительству владелец голоса.

Строение уходило далеко вверх.

Вблизи оно даже больше, чем казалось изначально.

До этого, девушка сражалась с обитателями пограничного мира, которые по сути были животными, местной флорой и фауной. Гонарч – это своего рода сторожевой пес. Ну а теперь, самое время встречать персонал этого заведения. Амелия постарается оказать сотрудникам такой же визит, как и они оказали в Черной Мезе.

Перезарядив оружие, девушка направилась к огромному строению.

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3378508