

Глава 179 – Тёмные уголки Земли.

За пределами города, но в относительно контролируемой холмистой местности, стояли четыре человека. Каждый одет в униформу охотников, полностью скрывающую тело.

Другие охотники, находились на приличном расстоянии и внимательно следили за округой.

Конечно же, эта четверка была командой гемдизайнеров, выбравшимися из города для тренировок и экспериментов.

Вшууух!

С неба опустился луч энергии, ударив прямо в тело Сацуки.

Девушка даже не шелохнулась, она вобрала в себя эту силу, хотя значительная часть энергии оставалась снаружи, образуя яркую ауру. Выждав пару секунд, чтобы усмирить энергию, Сацуки скастовала заклинание и направила в него, всю собранную мощь.

Вжух!

Собранная в цельный, яркий шар энергия, устремилась вперед по воле девушки, со скоростью снаряда.

Бабах!

Громыхнул мощный взрыв. Он разметал во все стороны обломки камней и ошметки древесины, а на месте взрыва образовался кратер. До команды добралась ударная волна, но она встретилась с защитным барьером созданным учителем Скарлет. Да и приличное расстояние сыграло свою роль.

- «Неплохо. Вот теперь я вижу, что ты действительно способна пользоваться силой хранилища»
- Лиза

- «Спасибо» - Сацуки

- «Тебе есть над чем работать. Догоняй Киару» - Лиза

Лиза взяла в руки смартфон и ввела пароль для активации, затем активировала ещё одно меню в котором ввела девятизначный пароль из букв и цифр. На экране возникло предупреждение о неверном пароле, но Лиза проигнорировала его и ввела ещё несколько цифр, и вот тогда она вошла куда нужно. Это была простая, но действенная мера против ушлых взломщиков.

На всплывшем изображении, отображались два соединенных друг с другом бака. Один большой, более половины которого заполнено, а второй маленький, в нем сейчас пусто, но при этом он сейчас моргает красным. Именно энергия из маленького, по желанию Сацуки отправилась к ней и превратилась в убойный магический шар.

Принцип действия системы крайне прост.

Два бака. Основной выступает в роли хранилища. Когда требуется, энергию из него перекачивают в малый, после этого связь между баками перекрывается, малый открывают и маг способный взять энергию под контроль – делает с ней что хочет.

Правда, после использования нужно некоторое время на то, чтобы жалкие крохи оставшейся в

баке энергии окончательно растворились. В этом помогает система очистки. Ну и после этого, можно снова закачивать туда энергию из большого бака.

На то чтобы размесить это устройство, понадобилась подпись Джоша Боранса. Не зря всё же Лиза ест свой хлеб, она умеет договариваться.

Возможности нового хранилища она проверила лично, а сегодня смотрела, смогут ли с этим справиться её подопечные. Вся группа так или иначе принимает участие в работе над играми. Не важно что только Киара создает Зов Ктулху, энергия её друзей тоже там есть, так что и воспользоваться манной игроков тоже смогут все четверо.

Энергию магов собранную с игр одного геймдизайнера, обычно помещают в общее хранилище. Не важно сколько геймдизайнеров хранят там свою энергию, каждый способен воспользоваться только своей. Однако, для одного геймдизайнера можно сделать несколько хранилищ, это вполне возможно, вот только активация каждого из них требует участие данного мага и несет в себе некоторые сложности.

А вот люди способные работать над мультиплеерными проектами и корпеть вместе над одной игрой, имеют доступ к одной и той же энергии. Вот и это хранилище доступно каждому из команды Лизы.

Пип!

- «Очистка завершилась. Я перекачаю немного энергии. Ник, твой черед» - Лиза

Юноша встал поудобнее и приготовился.

По команде он использовал связь с инфополем и взял под контроль энергию в хранилище, крышку которого открыла Лиза, нажав пару кнопок.

В этот раз, луч энергии был заметно тоньше.

Шурх!

Получив его, Ник не торопился пускать в ход эту силу. Подобный объем магической энергии, юноша вполне способен удержать в своем теле.

Юноша вытянул руки, собирая в них энергию и мысленно создавая структуру заклинания.

И вот...

Шуууух!

Из магической сферы в его руках вырвался густой поток пламени. Сперва это была настоящая волна, но уже через две секунды она превратилась в поток как из огнемета.

Пшшшш...

- «Не аккуратно. Энергия разделилась надвое. Ты должен либо создавать единую волну, либо постоянный поток. Почему у тебя сначала одно, а затем другое? Ты не смог должным образом влить всю энергию в заклинание, поэтому оставшаяся манна входила туда уже после активации. Тебе нужно больше работать» - Лиза

И хотя она его упрекала, на самом деле Ник заслужил похвалу. Он сумел преобразовать

полученную энергию в огненный элемент и создать тем самым пламя. Для боевого мага это не то чтобы проблема, а если есть навыки то и вовсе ерунда, но вот для геймдизайнера осуществить подобное - заметно сложнее.

- «А это хранилище - удобная штука. Надо построить побольше таких» - Сацуки

- «Даже на установку одного потребовалось заполнить массу бумаг, а ведь это ещё и нужно держать в секрете. Я делаю что могу, но и вы должны постараться. Глава города дал своё разрешение только потому что ваши игры приносят плоды, так что старайтесь и дальше» - Лиза

Ник со сложным выражением лица смотрел на полосу разрушения, которую сам же создал. Если бы ни маска, друзья смогли бы полюбоваться этой гримасой.

- «Мы ведь маги... и даже будучи геймдизайнерами способны стать очень сильными. Быть может, следует идти именно по этому пути?» - Ник

- «Это возможно, но тебе придется забыть про разработку игр и уделять всё свое время тренировкам. Готов ли ты отказаться от своего ремесла, чтобы посвятить всего себя стремлению стать боевым магом?» - Лиза

Ник задумался...

Разумеется, он не сможет стоять вровень с боевыми магами своего уровня, но вот тех кто ниже он точно обставит. А чем больше у мага сил, тем выше его положение.

- «Нет, мне нравится работать с играми» - Ник

Лиза снова достала смартфон.

- «Нам пора. Трансляция скоро закончится» - Лиза

Прямо сейчас, в сети шла прямая трансляция эфира с Амелией, которая брала интервью у своих друзей - тройцы геймдизайнеров, в научно-исследовательском центре. И хотя заявлено, что эфир прямой, на самом деле это запись, а друзья сейчас находятся за пределами города.

Стрим нужен для обеспечения их безопасности, чтобы никто не знал где они на самом деле. В центре подготовили целое представление, с попавшими в кадр часами, выпуском новостей и даже работниками центра, которые по совместительству были подчиненными доктора Зейна.

Также, это покажет что геймдизайнеры не имеют никакого отношения к выбросам энергии за городом, обеспечивая тем самым алиби.

...

Люц на полном серьезе считал, что у него особые отношения с госпожой удачей.

Особые в том плане, что она то поворачивается к нему лицом, то обделяет своим вниманием.

Ему повезло в семье успешного охотника, тем самым давая безбедную жизнь. Но взамен, он чуть ли ни с рождения жил по армейскому распорядку, где авторитет отца - непререкаем.

Люцу повезло пробудится магом, это возвысило его над многими людьми. Однако, словно в отместку за это, он застрял на среднем ранге без возможности продвинутся дальше.

Еще в начале своей магической карьеры, он заметил как легко ему дается изучение заклинаний. Он без особого труда овладевал навыками, становясь настоящим коллекционером. Вот только сила этих навыков оставалась на низком уровне. Навыков полно, а толку мало.

Так бы и продолжались его мытарства, если бы он ни нашел применение своим способностям. Как оказалось, в играх матрицы ему тоже есть что показать, а узнав про стримеров, он сам решил стать одним из них, что у него отлично получилось.

Вот тут то и пригодились его способности.

Люц быстро приобретал известность играя во множество игр и показывая как надо пользоваться навыками. Прошло не так много времени, как у него появились спонсоры. Сперва это были геймдизайнеры, которые хотели использовать его в качестве рекламы, а уже затем Люц стал заключать контракты с администрацией города.

Во многом из-за этих обязательств он упустил в своё время игры из Эдмонта и узнал он них только когда в Нью-Йорке открыли мультиплеер.

Благодаря своим гонорарам, Люц приобретал достаточно магических ресурсов и зелий, чтобы увеличить объем манны настолько, чтобы стримить без проблем большую часть дня. Именно это позволило ему пройти на стримах игры геймдизайнеров Эдмонта и уделить немало времени мультиплеерным баталиям.

Опять таки из-за общей загруженности, он частенько опаздывал с выпуском стримов. Игра вышла, все её стримят, а он по контракту вынужден заниматься прежними играми.

А вот Принца Персии он завершит под самый выход Зова Ктулху.

Большинство зрителей уже знали чем закончится игра, но а Люц старался не обращать внимания на спойлеры. Он с удовольствием закончил игру. Визирь мёртв, катастрофа предотвращена, вот только с дамой сердца Фарой не так как хотелось бы. Она ничего не помнит, да и не может помнить, для неё этих событий не было. Но вот упоминание тайного слова, известного только ей, давало надежду.

Чего Люц не ожидал, так это финальной сцены, когда Принц Уезжал на лошади от города, появилось знакомое сияние песков времени, они закружились и там возникла огромная, черная фигуру монстра с сияющими глазами. Этот образ, можно было заметить несколько раз за игру, но только мельком, а сейчас чудище стоит во всей красе.

Пару секунд оно смотрело на город, а затем развернулось и бросилось вслед за Принцем.

Люц получил исключительно положительные впечатления от игры.

Ему очень понравилось играть за чрезвычайно ловкого молодого человека, да еще и управлять временем. Были тут и сложные моменты, в особенности это касалось некоторых загадок и мест, где требовалось проявить особую ловкость и прыть. Но, играл Люц вместе с запущенным чатом, так что ему охотно подсказывали что и как тут нужно делать.

А уж как вокруг было красиво и как здорово все перематывалось назад с помощью песков времени...

Игра совершенно точно заслуживала своей цены.

Следующей игрой от этой же команды, точнее от одного из её геймдизайнеров, должна была стать Зов Ктулху – тёмные уголки Земли.

И выйдет она, уже завтра.

Люц, не запускал матрицу до момента когда на таймере осталось жалких десять минут. Он хотел отдохнуть и собраться, прежде чем погрузится в игру с головой.

Важно то, что перед началом игры высветилось сообщение, гласящее о том, что для большего эффекта следует воздержаться от использования чата и иных возможностей. Нечто подобное было с Тургором, так что скорее всего, следует последовать этому совету. Люц предпочел бы как обычно вести диалог с чатом, но людей больше заинтересует эффект, который способна дать игра, так что стример извинился перед аудиторией и отключил чат, а вместе с ним и оповещения о донатах.

Когда он запустил Зов Ктулху, то увидел старое и довольно грязное на вид строение, коим оказалась психиатрическая лечебница. А время действия проходило в двадцатые годы, двадцатого века.

Это конечно не древняя Персия, но тоже очень давно.

По грязным коридорам шел крепкий санитар, в то время как вокруг возились психи. Кто-то скулил, кто-то ползал, и ведь это на фоне играющего граммофона, чья мелодия только добавляла крипоты.

В одной из одиночных палат, где пол и стены были исписаны какими то надписями и символами, совершенно невменяемый пациент, с безумным взглядом положил дневник и подошел к стене, где встал на стул и затянул петлю на шее.

Санитар увидел в окно, как тот безумец выбивает из под себя стул, а затем хрипит, когда его горло сдавливает петля по весом тела.

Тут всё потемнело и возникла надпись...

6 сентября 1915 год. Бостон.

Люц в образе мужчины средних лет ехал в машине.

Пейзаж за окном не внушал никакого оптимизма. Машина подъехала к большому, старому дому, окруженному стеной. Возле ворот стояли полицейские.

Глядя на них, он невольно в зеркале заднего вида лицо человека, за которого он играет и тут же заметил, что оно выглядит знакомо.

Да это же тот псих, который в петлю полез.

Дверь открылась и персонаж выбрался из машины, только в этот момент Люц получил контроль над телом.

Кругом всё перекрыто, так что есть лишь единственный путь – к воротам.

Но прежде чем идти, Люц попробовал двигаться.

После Принца Персии, это тело казалось тяжелым, неповоротливым и совершенно неудобным.

Киара Айсберн постаралась воспроизвести настоящее тело, обычного мужчины средних лет, и преуспела в этом. Но вот играть за него после прохождения прошлой игры, было неприятно. Да и окружающий вид вместо виденной недавно красоты и яркости, прямо таки удручал. Кругом грязь, пыль, разруха, да ещё и свинцовые тучи над головой.

- «Детектив Уолтерс, рад что вы приехали. Этот дом занимают фанатики, именующие себя культом Йит. Местные боялись на них доносить, но вчера один патрульный услышал стрельбу. Поэтому мы получили разрешение провести рейд. Лидер этих чокнутых сказал, что будет вести переговоры только с вами» - полицейский

- «Со мной? Он назвал причину?» - Джек

Люц чувствовал как его губы сами произносят эти слова, что добавило ему дискомфорта.

В некоторые моменты, игра лишала его управления и тогда персонаж выполнял какие то действия. Вот как сейчас, когда он заходит во двор...

Бах!

Голову одного из патрульных пробило насквозь метким выстрелом из винтовки.

- «В укрытие! Долбанные психи!» - патрульный

Укрывшись за беседкой, Люц прошел к черному ходу. Ну а что тут ещё делать? Дверь была не заперта.

Он достал пистолет. Как ни как, он в образе детектива на службе, а у того есть табельный пистолет. Он пригодится отстреливаться от вооруженных психов.

Макс Пэйн, Халф-Лайф, Зов Долга... Люц прошел эти игры, а потому знал, что сейчас придется пострелять.

Но...

Он опоздал.

В доме его встретили только трупы. Все фанатики были мертвы. Вооруженные и мертвые... и дело вовсе не в том, что они погибли в перестрелке, нет. Каждый из них убил сам себя.

Стримеру было не по себе, когда он шел мимо трупов, на телах которых были как шрамы так и рисунки. Все они наносились добровольно и выглядели уродливо. Это же как надо засрать мозги, чтобы сотворить с собой такое?

Лидер культистов продолжал стрелять, так что Люц поднялся наверх где и увидел истекающего кровью фанатика.

Тот обрадовался увидев Джека Уолтерса и сказал, что они очень давно ждали его.

Бах!

Психопат вышиб себе мозги из пистолета.

- «Что за хрень...» - Люц

Множество людей сейчас смотрят стрим, так что надо вести себя как надо. Вот только как это сделать, если все потенциальные враги прекрасно разобрались сами с собой без твоей помощи?

Решив обыскать дом, Люц нашел комнату, стену которой покрывали фотографии.

- «Что за черт? Это же я... они следили за мной?» - Джек

Тот факт, что подобные ненормальные и вооруженные типы следят за тобой, кого угодно заставит ощутить себя не в своей тарелке.

Спустившись в подвал, Люц обнаружил нечто похожее на больницу и новую кучу трупов. Судя по всему тут проводили какие то зверские эксперименты, причем все подопытные были добровольцами, что-то не похоже чтобы здесь использовался наркоз.

Один из трупов, лишенный органов был подвешен на каком то устройстве, к которому были подведены электрические кабели. А в самой глубокой части, обнаружилось совсем уж необычного вида устройство.

Все так или иначе указывало на то, что его нужно запустить. Когда Люц попытался выйти, его развернуло обратно.

Видимо как и с каскадным резонансом и часами времени, тут тоже нужно запустить нечто опасное, то что положит начало ужасным событиям, которые придется исправлять.

Щелк!

Он запустил установку и тогда комнату озарил свет.

Из него стали выходить какие то ужасающие существа. Настолько отвратительные, что их сложно описать. На мужчину навалилось сильное давление. Нечто подобное он испытывал в уже озвученном выше каскадном резонансе, только вот здесь все было ещё сильнее и куда хуже.

Неведомое существо протянуло к нему руку...

Однако, Люц ошибся в своих суждениях. Вместо эпической катастрофы, это событие затронуло только Джека Уолтерса. Лишь он видел ужасающих существ, после чего попал в знакомую по начальной сцене психиатрическую лечебницу.

- «Да какого...» - Люц

Он лежал на спине, будучи привязанным к кровати. И постельное белье и одежда Джека были мягко говоря грязными. О чистоте палаты и говорить не стоит.

Он сошел с ума?

А сейчас стартует сцена с петлей?

Или она была показана в хронологически верном порядке, а все что было в особняке просто сон?

Происходящее не сильно напоминало игру, скорее фильм, пугающий и непонятный...

Дверь в палату со скрипом открылась и к Джеку вошли санитары. От одного их вида Люцу

стало не по себе. Если бы ни стрим, он вероятно выключил бы игру.

Откуда же стримеру было знать, что Киара сделает целый сегмент, про то как игрок должен будет находиться в психушке? А ведь это включает в себя кормление отвратного вида кашей, болезненные уколы и одевание в смирительную рубашку, если игрок не будет делать то что от него требуют. И только после всех этих мучений, начнется сегмент с выпиской... точнее, он начнется, а затем резко перейдет к моменту когда Джек Уолтерс придет в себя и взглянув на газету с ужасом поймет, что прошло шесть лет, а он сам ничего о них не помнит.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3488515>