

Глава 189 – Привилегия первой игры.

Будучи студентом Хостоса, Отто старался оправдывать имя этого колледжа, своей силой, успеваемостью и успехами в ремесле охотников.

Юноша смог поступить не имея связей, отчасти ему повезло, колледж испытывал нехватку способных магов. Вот и усердие выходца из небогатой семьи дало свои плоды. Первый год Отто не вылезал из книг, дабы сократить отставание в плане учебы, поскольку и сам прекрасно знал, что именно это и есть его слабость.

Но вот со второго года, он стал принимать участие в рейдах. Это приносило деньги и реальный опыт, а преподаватели становились лояльнее, так что если оценка была спорной, они склоняли результат в лучшую сторону. Хотя, они периодически напоминали молодому человеку не рисковать по лишнему поводу. Все-таки жизнь у нас всего одна, нельзя ставить её на кон, особенно когда есть другой выбор.

Неплохой альтернативой для тренировок были игры.

Долгое время, Отто считал их ничем иным как тренировочными симуляторами, чем они собственно и являлись, но затем так получилось, что он открыл для себя проекты одной интересной команды с севера.

Огромный эффект на него оказал Left 4 Dead, который также был первым проектом команды созданной в Нью-Йорке, где и проживал Отто. А следом появились другие, не менее замечательные игры. Трудно переоценить влияние, которое они оказывали на организм Отто, улучшая его даже лучше, чем реальные рейды. Учитывая то, что в этом году Отто выпускается из Хостоса, ему особенно важно прокачаться как можно сильнее, ведь никуда кроме как в охотники он не устроится. А там... там действительно трудная и смертельно опасная работа. Он видел гибель напарников своими глазами и не раз. А в нынешние времена, всё становится ещё хуже.

Хорошо, что есть на свете замечательные гемдизайнеры, чем труд действительно помогает магам.

Сегодняшний рейд был собран фактически из кого попало. И дело вовсе не в слабых способностях, просто тут находились всё, кто не смог присоединиться к другим группам, по тем или иным причинам. В основном, из-за выхода новой игры, релиз которой пройдет мимо, если ты отправишься в этот трехдневный рейд.

В своих способностях Отто был уверен, а половину участников рейда знал лично, поскольку пересекался с ними не единожды.

Приятно и то, что с ними было о чём поговорить в свободное время. Самой оживленной темой после любовных похождения и сортирного юмора, становились игры. Вот уж где было раздолье эмоциям.

Бабах!

Сразу за выстрелом из пушки, последовала очередь из крупнокалиберного пулемета. Его не используют если нет уверенности в попадании, так что стрелять в слепую никто не станет.

Из негустого, хвойного леса выскочило несколько тварей напуганных взрывом, их тут же положили меткими выстрелами подоспевшие охотники. Люди действовали парами, один

загонял или сдерживал, а второй добивал. Тут нет выкриков в духе «Ты мой фраг украл скотина!», как это бывает в некоторых мультиплеерных играх. На ум снова пришел Left 4 Dead с его взаимодействием и даже зависимостью от членов команды. А ведь здесь ошибки караются куда суровее. Нельзя начать заново и переиграть.

Бах! Бах!

Одно из существ с каменной чешуей получило ранение передней лапы, но всё же успело скрыться за деревьями и сбежать.

- «Здесь закончили. Двигаемся дальше» - командир

Через лес пролежала выдавшая виды дорога, а сейчас по ней неспешно ехала колонна из трех машин. Первой ехал бронированный, увешанный оружием грузовик, следом защищенный транспорт, а замыкал колонну маневренный джип, способный проехать практически где угодно. Изначально, первая и последняя машина располагались в точности наоборот, но сейчас грузовик был впереди, чтобы встречать опасность грудью и огнем из всех стволов.

Отто хорошо знал водителя, пожалуй даже лучше чем всех остальных участников рейда. Тот тоже был любителем игр. Особенно ExMachina.

Мужчина 36 лет, пятнадцать из которых оставался в низкой стадии среднего ранга, внезапно продвинулся вскоре после знакомства с игрой. Он выбрал её, поскольку как ни странно, работал водителем и механиком.

Рост способностей оказался по настоящему взрывным.

Мужчина, копивший себе на старость, спустил все деньги на модификацию машины и не пожалел. Он буквально сливался с ней в одно целое и даже открыл магическое зрение. Во всех последующих рейдах он показывал отличные результаты, что позволило больше зарабатывать и тратить всё это на машину, ну и кое-что на магические ресурсы для себя. Крупный калибр играл заметную роль в борьбе с чудищами, а возможность вытащить своих из огня ценилась ещё больше. Водитель научился вливать свою магическую энергию в оружие прямо из кабины, так что при желании мог стрелять усиленными магией пулями.

Проходимость и защита машины тоже возросла. Из аутсайдера, мужчина стал желанным участником любого рейда. Никто даже возникал мол у транспорта нет стрелка, а его функции ложатся на водителя. После выхода той игрушки про машины, таких модифицированных транспортов с классными водилами развелось как надо, встречаются практически в любом рейде, где есть машины.

Бах!

- «Что там!?» - командир

- «Ложная тревога» - охотник

Сказавший это парень с короткими рыжими волосами, которому на прошлой неделе стукнуло 27 лет, время от времени делал выстрелы из своей винтовки. Они годилась как для снайперской стрельбы так и для средних дистанций. Сам охотник играл роль разведчика, что отлично удавалось ему не только благодаря внимательности и навыкам связанным со зрением. Он ещё и был очень ловким и гибким. Все движения плавные как у змеи, порой казалось что у него не было костей, настолько ловко он двигался.

Бах!

Грааааа!

На этот раз выстрел сделанный в сомнительную тень, подтвердил сомнения охотника. Там действительно скрывалась тварь.

Заревев, она выскочила и с чудовищной ловкостью рванула к ближайшему охотнику, который по совместительству был подстрелившим её негодяем.

По ней тут же открыли огонь, но все выстрелы прошли мимо, а пулемет так вовсе не успевал развернуться...

Охотник замер и...

Бах! Бах! Бах!

Три пули и каждая точно в цель...

Это выбило тварь из равновесия и она свалилась на землю, а в те краткие секунды, что она пыталась встать, её атаковали охотники. Отто использовал насыщение пуль магией, чтобы прострелить череп гадины насквозь.

Тратататата!

Водитель дал очередь их пулемета по твари, пока та не успела встать.

- «Стоп! Она мертва. Пока не трогать, осмотрим область. Такие гадины любят жить семьями» - командир

Теперь, когда тварь лежит на земле, у всех на виду, всем стало ясно кто она такая. Лазурная саламандра. Ловкость и скрытность – её самые сильные черты. У взрослых особей, ещё и проявляются магические способности позволяющие плевать плотными, магическими сгустками, которые взрываются при попадании. В природе, лазурные саламандры не используют это для охоты. Слишком шумно, да и жертв разносит в клочья, а вот против других хищников заходит в самый раз.

В теле любой лазурной саламандры находится ценное магическое ядро, как и в любом магическом звере подобного ранга. Не менее важна железа выделяющая некий состав, не имеющий запаха. Алхимики изготавливают из него спрей, способный лишать запахов. Он в буквальном смысле их стирает, что очень полезно для охотников, особенно против тварей с острым обонянием.

Железа прочная и гибкая, а даже если её продырявить пулями, она не утратит своих свойств.

Щелк!

Охотник перезарядил оружие и кивнул Отто.

Те три выстрела попали в цель не случайно.

Охотник, даром что использует огнестрельное оружие, из игр больше всего любит Принца Персии.

Изначально, это была отдушина призванная вырвать из ежедневной рутины с проживанием в каменной коробке или работе в диких землях, среди чудищ и прочей мерзости. Ни город, ни то что за его пределами не радовало душу, а вот игра где действие проходило в роскошном дворце, да ещё в таком привлекательном стиле, очень понравилось охотнику. Не сразу, но он проникся игрой очень глубоко.

От этого, выросла его ловкость. Охотник и прежде был гибким, но теперь это вышло на новый уровень а ещё... он перенял часть способностей Принца.

Нет, манипулировать временем он не мог, тут всё было немного иначе. Навык концентрации позволял ускорить своё восприятие настолько, что казалось будто весь мир замедляется. Это отлично помогает в прицеливании. Ловким, быстрым тварям нелегко противостоять подобному навыку.

Бух!

- «Внимание!» - командир

Эту тварь заметили сразу. Она неслась между деревьев, изгибаясь своим телом, которое цепляло лишь тонкие ветви.

В мыслях Отто пронеслись два слова - «Взрослая особь».

Это чудище было втрое больше убитой твари. Такие как оно, редкость в этих местах... точнее, были редкостью до повсеместного роста магической энергией.

Бабах!

Выпущенный из пушки снаряд, ещё не успел достигнуть цели, а саламандра уже оказалась в другом месте. Хотя она и больше своего детеныша, но двигается куда быстрее.

Её морда вспыхнула голубоватым сиянием и это не предвещало ничего хорошего. Монстры, которые используют скрытность, прибегают к опасной магии, только в крайнем случае.

Отто немедленно атаковал гадину усиленными пулями, но только и видел сияние вырывающиеся из пасти, которое мелькает будто дикий, блуждающий огонь. Ни пулеметы, ни стрельба охотников не могли попасть по этому существу. Оно было готово распахнуть пасть и выстрелить смертоносным зарядом по машинам.

- «Прикрой...» - охотник

Мужчина с винтовкой стал на одно колено и с совершенно спокойным выражением лица продолжал целиться.

Шух!

В момент, когда тварь распахнула пасть для выстрела, охотник использовал свою способность...

Принц Персии умел останавливать время. Удивительная способность, даруемая магическим кинжалом и песками времени. Было бы здорово уметь вытворять нечто подобное.

Охотник не мог останавливать время но... всё же, кое-чему он научился благодаря любимой игре. Этот навык, приводил в действие всю манну в теле, вводя организм в состояние форсажа до такой степени, что окружающий мир словно замирал, что сродни остановке времени. К

сожалению, этого состояния хватает на жалкие две секунды, а магия расходуется полностью.

Бах!

Впрочем, запаса в теле хватило на то, чтобы насытить пулю энергией до предела и выстрелить ей на чудовищно высокой скорости.

Бабах!

Охотник попал точно в рот саламандры, когда там ещё находился магический шар. Тот взорвался и разнес ей челюсть. Тварь с воплями свалилась на землю.

Бабах!

Водитель не упустил момента и подорвал её снарядом из пушки.

Шшш...

- «Омега 21, две лазурные саламандры. Взрослая особь и детеныш, обе ликвидированы» - командир

- «Понял тебя Омега 21, у нас тоже две особи. Обе взрослые» - передача по связи

- «Потери?» - командир

- «Нету. Дирк прикончил обеих тварей» - передача по связи

У командира дернулось веко от упоминания хорошо знакомого говнюка, но он ничего не сказал.

Дирк та ещё заноза в жопе, но его магическому развитию стоит только позавидовать. Он очень быстро перешел в высокий ранг, а больше всего поражает то, что его силы продолжают расти. Злой на язык, совершенно не умеющий себя сдерживать урод, становился только сильнее.

Вот не был бы таким говнюком – цены бы ему не было.

А ещё, в рейды он ходит прямо скажем неохотно. У него натуральная игровая зависимость, так что начальству приходится обязывать его работать под угрозой блокировки доступа к матрице. Ну вот что за мудака?

Хотя... две взрослые лазурные саламандры, это большой куш. Одни только железы уйдут за очень хорошие деньги. Да и не убей он этих тварей, кто знает сколько людей могло бы погибнуть? Так что охотникам вроде Отто и его товарищей приходится терпеть этого уroda. Уж лучше выслушать пару ласковых, чем погибнуть в зубах чудищ.

...

Глава города Нью-Йорк пребывал в хорошем расположении духа.

Уже больше года, львиная доля новостей были мягко говоря - не очень. Причин тому множество, но все они так или иначе проистекают из роста магической энергии. А вот того, чтобы подняло настроению магу высшего уровня бывает не часто, но так уж сложилось что сегодня именно тот самый день.

Дело в новой игре.

Мафия.

Долгожданный проект, тот для создания которого команда Эдмонтонцев вложила столько сил и времени, обещал впечатляющий результат. Джош верил в это. При игре в Принца Персии, он неожиданно для себя продвинулся в ступени высшего ранга. Без магических ресурсов, без смертельного боя с превосходящим по силе врагом, без каких-либо предпосылок, просто раз и всё.

Ну а раз одна игра смогла подобное, то столь значимый проект как Мафия, просто обязан принести результат.

Но... если честно, мистеру Борасну просто хотелось поиграть. Даже если это не даст усиления его способностям, он хочет окунуться в этот проект. И сейчас, он утолит свою жажду.

А вот тут кроется причина его радости...

Игра выйдет только завтра, а он начнет её проходить прямо сейчас.

Лиза Скарлет любезно предоставила привилегию первой игры главе города, разумеется тайно. Вероятно, свою роль сыграло то, что Джош мягко поторапливал разработку проекта.

Как бы то ни было, он запустил игру...

Игра началась в... какой то темной комнате.

Не самая благоустроенная квартира. Обшарпанный столик, выдавший виды диван, тумбочка, вешался с не самой роскошной курткой и кепкой. Обстановка дешевая, ничего не скажешь.

Мужчина сел диван...

На столике стояла пепельница наполовину заполненная окурками, а рядом лежала газета. Её как оказалось можно взять в руки и почитать. В пачке сигарет было несколько штук. Мужчина взял одну из них и закурил.

- «О! Тут реализовали курение» - Джош

А как начать игру?

На столик падал свет лампы, освещая белую газету на темном фоне.

Шурх...

Развернув страницу он увидел необычный текст, забавно что это выглядело как анкета о приеме на работу.

Графа «Одиночная кампания» была недоступна, рядом стояло примечание о необходимости пройти обучение. Его графа находилась прямо над кампанией.

Мужчина решил выбрать обучение и тогда, герой взял ручку и обвел слово «обучение».

Вшух!

Джош пришел в себя стоя на парковке, откуда открывался вид на дорогу. Солнечный день, мимо проходят люди, а он сам стоит одетый в ту самую куртку и кепку, которые видел на вешалке.

К Джошу вышел какой то человек в темной жилетке поверх белой рубахи.

- «Так это ты по объявлению? Томас Анджело? Буду звать тебя Томми. Слушай внимательно, если есть вопросы – задавай, все равно никто больше тебе на них не ответит, но я так уж и быть помогу. Прежде чем пустить тебя за руль, хочу посмотреть умеешь ли ты ходить. Да-да, не удивляйся, некоторые кретины даже этого не умеют. Пройди до того ящика» - мужчина

Это выглядело забавным и нелепым одновременно.

Игровой персонаж объяснял игровые механики в форме обучения при приеме на работу.

Он сходу сказал, что обстановка сейчас непростая, поэтому надо держать себя в форме, а раз ты собираешься работать таксистом, то и постоять за себя.

Джош опробовал биты, а затем и пистолет из которого пострелял по пустым бутылкам.

- «Раньше в них было неплохое пойло, а теперь с сухим законом, можно купить только из под полы, втридорога» - мужчина

Затем, настало время сесть за руль.

Мужчина сел на пассажирское сиденье и спокойно объяснил как тут надо всем управлять.

Оказалось не так уж и сложно. Вскоре, Джош сделал круг по стоянке.

- «Соблюдай правила дорожного движения, если не хочешь разориться на штрафах. Если собьешь кого, лишишься работы быстрее, чем отправишься в суд. Усек? Теперь выходи» - мужчина

В области зрения, появился лайфбар и пара других значков. Они появлялись по желанию игрока, к тому же их можно отключить для лучшего погружения. Да и на высоком уровне сложности их не будет.

По словам нпс в случае ранения, здоровье со временем восстанавливается до определенного показателя, а вот остальное надо восполнять аптечками.

- «Еда тоже поможет. Не так эффективно, да и пользоваться этим часто не выйдет, у тебя просто забьется желудок. Вот твой аванс, сходи подкрепишься, а то с ног валишься» - мужчина

Неподалеку стоял ларек с хотдогами.

- «Один хотдог 50 центов» - нпс

Джош достал из кармана купюру в один доллар.

Мужчина взял её, выдал сдачу монетой и собственно говоря – хотдог.

Джош взял его и откусил кусочек.

- «Ого! Тут и над вкусом поработали!» - Джош

Он быстро доел свою порцию, как тут появилась подсказка.

«Вы завершили обучение. Открыт режим Одиночная Игра, и Свободная Прогулка»

- «Свободная Прогулка?» - Джош

На его вопрос, высветилось пояснение. В нем говорилось, что в этом режиме можно свободно перемещаться по городу и делать что угодно. Некоторые нпс будут давать подсказки и простую работу. В общем, этот режим позволяет освоится в городе тем, кто не хочет сразу идти по сюжету.

Джош хотел и того и другого.

С одной стороны задуманный геймдизайнерами сюжет, с другой большой, интересный город.

Подумав-подумав, Джош все же выбрал сюжет...

Действие сменилось и он с удивлением обнаружил себя в вагоне метро. Мимо проносились дома, кругом сидели и стояли люди.

- «Моя остановка, пора выходить» - Томми

Вместо привычной подсказки, она была подана не текстовой формой, а устами главного героя.

Джош вышел, когда открылись двери и только сейчас обратил внимание на дорогой костюм на своем теле, недешевые часы и обручальное кольцо на пальце.

- «Кафе находится напротив входа в метро. Я не пройду мимо. Лучше поспешить, пока детектив не ушел» - Томми

Люди шли по своим делам. По дорогам ездили машины. Никому не было дела до Джоша Боранса... точнее до Томаса Анджело.

Во всех прошлых играх, ты был в центре внимания, а здесь, мир словно живет и без твоего участия. Даже если ты исчезнешь, ничего не изменится.

Войдя в кафе, Джош сразу заметил мужчину из трейлера.

Игра становилась интереснее.

А вот чего он не знал, так это того, что прямо сейчас, Лиза Скарлет находилась в информационном поле вместе с Ником и брала энергию Джоша Боранса, поступающую в хранилище. Отыскать её среди множества звезд не составила труда, ведь это зажглась точно по расписанию.

Лиза собиралась использовать манну главы города также, как ранее делал Ник с энергиями других игроков, например Амелии. А Джош Боранс даже не подозревал, что стал частью эксперимента.