

Глава 86 - Доктор Зейн.

Нью-Йорк.

Доктор Зейн был ученым до мозга костей. Он прекрасно разбирался в своем деле и все его естество требовало совершать все новые открытия. Но он не похож на привычный образ стереотипного хилого очкарика или вялого старичка.

Зейн всегда был энергичным человеком, целеустремленным и усердным. А еще, немногословным.

Это может показаться странным, но он не из тех кто любит болтать. Так что в разговоре с ним не стоит бояться, что у того начнется словесный понос из непонятных названий и терминов. Зейн предпочитал говорить коротко и по делу.

Его магическое пробуждение случилось довольно рано. Вот только работа охотником его практически не привлекала, хотя и помогла хорошо заработать. Он смог получить достаточно магических ресурсов и правильно ими распорядится. Все это, в купе с недюжинным умом, позволило ему неплохо продвинуться в магическом развитии, из-за чего он пробудил в себе навыки геймдизайнера.

Это определило его судьбу, Зейн стал ученым.

Он занимался не только разработкой игр, но и активно участвовал в разного рода исследованиях. Хотя, надо отметить – созданные Зейном игры очень хороши. Их используют по всему миру. Заработанные средства, доктор Зейн тратит на все новые исследования. Неудивительно, что он имеет огромный вес в Нью-Йорке и это при том, что доктор приехал туда из Техаса когда ему было чуть за тридцать.

И вот, он уже пятнадцать лет живет и работает в этом городе, занимаясь любимым делом.

Только вот, зачастую события вокруг - меняются слишком быстро.

Некоторое время назад, пришли известия из Вашингтона, о важном открытии способном повлиять на весь мир. Главенствующие силы Нью-Йорка, как и многие другие всерьез обеспокоились, поэтому увеличили финансирование собственных исследований, а заодно подгоняли ученых. Зейн тоже не избежал этого, хотя был рад новым возможностям, но все же он не любит когда его подгоняют.

Затем пришла еще одна не радостная новость – уровень манны во всем мире начал расти, и ни к чему хорошему это не приведет.

Доктор вовсю занимался разработкой, когда ему было велено ознакомиться с одной новой игрой. Ею оказался Титан Квест.

Зейн время от времени изучал игры других геймдизайнеров, так что запустил игру.

Вступительный ролик он тут же скипнул. А в самой игре, он пропускал все диалоги. Его совершенно не интересовала выдуманная история, трагедии персонажей и лор игры. Ничего не могло тронуть его душу. Откровенно говоря, Зейну было плевать. Видя огромный храм подвергшийся нападению, ученый по окружающей обстановке рассчитывал с какого рода опасностями он может столкнуться.

Мужчину интересовал только геймплей.

Не важно насколько хорошо прорисованы чудища, важно то как они двигаются, действуют и как их одолеть.

За одну секунду глядя на стати нового оружия, ученый уже знал как будет действовать его персонаж, сколько урона наносить и тому подобное. В бою, он рассчитывал все наперед. Бой только начался, а результат уже известен.

Что понравилось Зейну, а скорее заинтересовало, так это многообразие способностей.

Только дойдя до выбора специализации, мужчина ощутил интерес к игре.

После этого, он создавал персонажей и выбирал им другие школы мастерства. Ученый собирался узнать про эту игру все что можно. Но вот сюжет и атмосфера его совершенно не интересовали.

Умения и заклинания оказались весьма любопытными. То как они сочетались нравилось ученому больше всего. Она находил лучшие варианты для победы в бою.

Когда вышло дополнение, он даже не отреагировал на невероятные виды царства мертвых. Все что его интересовало это школа грез. Новое мастерство выглядело весьма необычно, а потому он хотел как следует изучить его. Что касается монстров, не имело значения то как они выглядят, мужчина быстро разобрался в их способностях, находил сильные и слабые стороны, и уничтожал.

Зейн настолько увлекся, что отложил в сторону другие проекты.

Также, его интересовало то как способности в игре, повлияли на магов в реальности.

Для этого он регулярно опрашивал охотников. И здесь тоже было на что посмотреть. Маги развивали способности быстрее, чем в других играх. Даже игры Зейна не обладали таким эффектом.

Тут важно отметить, Зейн не выдумывал, то чего нет. Он воссоздавал способности и монстров из реального мира, перенося их в матрицу. Быть может поэтому, ему не было дела до выдуманных существ и персонажей.

- «Какого рода способность вы пробудили?» - Зейн

Маг сидящий напротив ученого, заметно нервничал. С выходом дополнения, он прокачался вторым персонажем, выбрав тому мастерство грез. Так он прошел до самого конца, где сразил Аида.

- «Мне понравились Грезы, вот я и проходил ими. Мне очень хотелось получить эти способности в реальности. Во время прошлого рейда я ощутил всплеск энергии в теле, вот и использовал его на железношкурой лисе. Зверь заснул прямо во время броска. Она даже не проснулась от удара. Мы убили ее пока она спала. Я потом проверил, эта способность работает, правда чем сильнее зверь тем хуже получается» - охотник

- «И вы считаете это магией грез?» - Зейн

- «Я в этом уверен. Во время использования этого заклинания, я вижу всполохи энергии

темного цвета. Это не то чего я хотел добиться, но думаю со временем смогу достигнуть того же, что и в игре» - охотник

Зейн наблюдал этого охотника прежде, а потому знал все его способности и уровень манны. Рост энергии и новые способности не возникали на пустом месте.

- «Ты стремился получить именно способности Грез? Это было твоё желание? Ты тренировался для этого?» - Зейн

Охотник почесал затылок.

- «Да как тут сказать... мне просто нравилось использовать грезы в игре, вот и захотелось воплотить их в жизни» - охотник

- «Прежде, у вас ушло восемнадцать месяцев на то, чтобы выучить новое ранговое заклинание, а с магией грез в игре вы ознакомились несколько недель назад. Вы можете объяснить эту разницу?» - Зейн

- «Не знаю. Просто, во время игры меня порой охватывало странное чувство, приятное такое. Во время него, уровень манны поднимался, да и навыки лучше прокачивались. А с грезами это происходило чаще всего» - охотник

Ученый знал про эмоциональные всплески в матрице, у него самого такие случались во время работы. Но вот сейчас, расспрашивая охотника он понимал, что у таких как этот молодой маг, наибольший интерес, а следовательно вдохновение вызывала вовсе не реалистичность игры, а преимущественно выдуманные ее части. Люди порой переживали за нпс больше, чем за реальных людей, а события игры становились для них важнее того, что происходит на самом деле.

Зейн со своим складом ума никак не мог этого понять.

Точнее, он разбирался в базовой психологии, но не мог применить ее к себе.

Спустя час, он собрал своих подчиненных.

- «Мне нужны данные касаясь игр подобных Титан Квест, а также их воздействию на магов. Найдите тех, кто не играл прежде в эти проекты, пусть начинают, следите за их состоянием» - Зейн

Мужчина решил как следует исследовать этот вопрос.

Довольно скоро, он узнал, что все эти необычные игры созданы в Эдмонтоне, а их воздействие на магов сильнее, чем он предполагал. Помимо этого, ряд геймдизайнеров работает над выпуском похожих проектов. Пока что получается неважно, но прогрессия есть.

После того как он изложил свои соображения на обязательном совещании, навязанном начальством, руководство тоже решило сделать свой ход. Они хотели сделать свои оригинальные игры. Зейн ответил отказом на такое предложение, сказав что - прежде всего он намерен изучить процесс от и до, и только потом разрабатывать игру.

Важным для него не создать игру, а раскрыть тайны магии.

...

Амелия проходила Титан Квест довольно долго и дело не только в высокой сложности.

Девушка прокачивала свои навыки и этот рост, подпитывал желание опробовать новые способности в деле. А раз в первую очередь она охотник и уже потом стример, то и в рейды надо ходить регулярно.

В диких землях, различия в способностях становились более явными. Амелия успешно справлялась с чудовищами, которые до этого потребовали куда больше усилий, а то и поддержку со стороны других охотников. Сражаясь с монстрами, в мыслях то и дело всплывали образы противников из Титан Квест.

Чаще всего, Амелия действовала осторожнее, чем нужно – тем самым предполагая худшее. Она заранее просчитывала вероятность того, что враг опаснее чем выглядит. Если бы не рост уровня манны, то подобные действия могли бы привести к ее раннему истощению, поскольку девушка сражалась так, чтобы гарантировано прикончить тварь.

Амелия не единственная кто стал сильнее. Немало ее коллег как следует прокачались через игру. При этом, многим из них не было дела до сюжета. Хотя были и такие, кто погрузился в лор игры настолько глубоко, что знал его чуть ли ни наизусть.

Однажды, Амелии приснилось то как она вошла в дворец Аида, а навстречу вышел великан Тифон. Они тут же начали сражаться. Сон был таким реалистичным, что девушка сильно пропотела, а проснувшись – не сразу поняла, что спала. Она несколько раз проверила, одет ли обруч погружения на ее голову или нет. Только пару минут спустя, оглядевшись по сторонам и вспомнив все произошедшее, она поняла, что все это было сном.

Но вот же любопытная деталь, ее уровень манны снова вырос. Немного, но все же разница заметна. Особенно если учесть сканирование тела, при погружении в матрицу. Там сразу показывается - сколько пользователю доступно манны.

На самом деле, рост магия во сне – вовсе не новость. Такие случаи бывают, хоть и не часто. Да и рост как правило довольно скромный, а идет он следом за основной прокачкой. Чаще всего, такое состояние наступает после приема магических ресурсов или значимого прорыва.

На следующем стриме девушка пошутила, мол игра помогает ей развиваться даже во сне.

Следующий рейд вышел тяжелым.

Командование использовало охотников приехавших в Эдмонтон недавно, ради игры. А поскольку им тоже надо отрабатывать навыки в реальности и зарабатывать деньги, руководство города выделяло для них определенные миссии. Только вот, зачастую кто-то должен их прикрывать. Задания нередко становятся очень опасные, так что без страховки на них не отправляют. Группа Амелии как раз служила прикрытием для отряда выполняющего задание.

Трудности начались еще до прибытия на место.

Зверье оказалось злобным и чрезмерно агрессивным. Кто-то выбил стаю с привычного местообитания, и та кочевала по чужим территориям. Причину, группа нашла позже. Ей оказался здоровенный магический элементаль. Только совместными усилиями его удалось укокошить.

Злобное порождение магии создавало свои миниатюрные копии, а само атаковало людей

издалека. Амелия взяла на себя мелочь, а основные бойцы группы занялись элементом. Без ранений не обошлось, но за то никто не погиб.

- «А ведь не прокачай мы навыки через игру, то полегли бы тут от этой твари» - охотник

- «Если бы мы их не прокачали, нас бы сюда не направили» - другой охотник

Амелия не испытывала особой радости. Она и раньше бывала в этих краях и тогда здесь не было столь сильных порождений магии. Казалось, что сама природа вокруг становится все опаснее.

На ум тут же пришел Форест и его логова чудищ.

- «Надеюсь, до этого не дойдет» - Амелия

Через два дня, группа вернулась на базу.

Первым делом, девушка приняла ванну, не пожалев дорогого шампуня и геля для тела, сделанных из магических ингредиентов.

Одев любимый мягкий халат, она заварила чашку кофе и села за стол включив компьютер.

К ее удивлению, на странице Азраила, находился трейлер нового дополнения к Титан Квесту, под названием Викинг Битва за Асгард.

Девушка включила его...

С этого момента она сделала всего один глоток и замерла.

Амелия проходила Эпоху Мифов и знала чего ожидать от Скандинавии, но вот увиденное заставило ее замереть и смотреть не моргая. На экране, кроме обычных походов героя, пусть и в новых локациях, продемонстрировало часть эпической битвы. Игрок не был там одиночкой против толп врагов. Там, натурально сошли две армии, воины которых яростно рубили друг друга. Какие-то колдуны с обеих сторон призывали все новых воинов. Викинги сражались против жутких тварей. Герой, сцепился с особо крупной сволочью и вбил тому, его же меч в глотку. После, он прикончил уродливую тварь в капюшоне, призывающую чудищ, а затем... сверху появился дракон. Он сжег волной огня не меньше сотни жутких воинов. Осаждаемая викингами крепость пылала огнем, по мостовым текли реки крови, а в небе появилось название предстоящего дополнения.

Одного просмотра явно недостаточно, чтобы все увидеть и понять, так что девушка запустила его снова. В этот раз она могла позволить себе попивать кофе в процессе.

Амелия думала, что причиной появления монстров станет небезызвестный Локи или гиганты, но Азраил заявил нового врага - владычицу Хель. Ее не было в Эпохе Мифов, так что это стало своего рода сюрпризом.

- «Похоже, Азраил намерено решил придержать Скандинавию напоследок» - Амелия

Девушка в третий раз запустила трейлер.

И вот сейчас, она обратила внимание на нечто не столь значительное как массовое побоище или дракон. В нескольких моментах, герой карабкался и прыгал. Не то, чтобы это было новшеством для игр, но у проектов Азраила, в этом плане довольно простые механики. А тут,

он видимо решил добавить кое-что новое.

...

Ник то и дело вспоминал то как его сознание поглощалось внутри матрицы.

Там повсюду были сгустки света похожие на осколок сознания из другого мира. Неужели каждый из них чья-то душа? И каждый несет в себе кучу информации?

Интересно и то, что вокруг его собственного сгустка возникали образы игр, очевидно это была проекция информации внутри него. Но у других ничего подобного не было. Единственный логичный ответ, на создание образов тратиться манна. У сгустков света ее нет, а вот Николаса есть.

А что если схватить один из сгустков и напитать магией, удастся ли тогда увидеть сокровище? Если да, то ему не придется рисковать как в тот раз, когда чужое сознание едва ни захватило его тело.

Но вот процесс погружения его пугал.

Даже сейчас, зная о том что там было, юноша не горел желанием испытать это снова. Но вот прикоснуться к подобному – совсем другое дело. Не погружаться, а только намочить ноги.

Там есть барьер, пройдя через который, он оказался в привычной для себя подконтрольной среде. Это и была матрица созданная людьми, а барьер отделяет ее от информационного поля или типа того. Быть может существует способ, пройти через барьер, но не отдаляться от него далеко.

Но для этого надо взять под контроль свою манну, сознание, подсознание, в общем сделать так чтобы вокруг не появлялись все эти образы, а то он снова может попасть в ловушку.

Допустим, это сработает. Он покроет себя манной или укроет ее в себе, не важно. Но как пройти сквозь барьер. Это сработало один раз и он не помнил как именно. Найти туда ход не тоже самое, что выйти.

Возможно, ответом был осколок сознания. У него есть опыт в прохождении сквозь барьеры, иначе как смог добраться до Ника?

Осколок прилип к нему во время пробуждения. Но как?

Тут явно не обошлось без способностей геймдизайнеров. Они способны работать в матрице, поскольку это связано с их способностями по работе в ней, то есть совмещением магии и информации. Могло ли пробуждение Ника послужить маяком? Сгусток света, осколок сознания покинул информационное поле и прилип к нему. Возможно ли это? Да кто его знает?

У Николаса не было ни одной годной идеи.

Он даже толком не мог вспомнить свои ощущения, настолько он был тогда не в себе. И ведь даже потренироваться не с чем?

- «Потренироваться?» - Ник

- «Что? О чем ты?» - Сацуки

- «А? Да так, ни о чем. Тренироваться нужно, а то все студенты становятся сильнее. Скоро смогут стать настоящими охотниками» - Ник

- «Ремесленники не ходят в бой, без веской на то причины или доступных навыков» - Киара

Информация о разработке новой игры троицей геймдизайнеров, уже разошлась по Норквесту. Анонса пока не было. Еще немного, и выйдет дополнения с викингами, а вот после, можно будет выпустить трейлер Фейбл.

Сацуки неплохо справляется, создавая игру. Киара помогает ей со многими вопросами, так что Николасу не обязательно проверять все лично.

Как только выйдет Викинг, можно будет подумать над своей новой игрой. Точнее, над игрой Николаса. Проект не должен быть огромным.

У Ника, все еще было время.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3299063>