Глава 143 – Работа над мультиплеером.

Как только Лиза Скарлет обрела способность входить в информационное поле по своему желанию, то сразу приступила к работе.

Учитывая её опыт, знания и факт того, что в отличии от своих подопечных она маг высокого уровня – было несомненный преимуществом над Ником и его друзьями. Девушка активно сотрудничала с Зейном и Гулбрехтом, помогая в их исследованиях и понимании матрицы. И дело тут не только в опыте, Лиза хотел оградить своих учеников от излишнего внимания.

Двое ученых испытывали особый интерес погружению в глубины матрицы и всё с этим связанное, а потому намеревались использовать учеников для исследований, но а теперь необходимость в этом отпала, поскольку Лиза Скарлет готова была делать это самостоятельно. И конечно же, это помогало ей дозировать информацию, сводя любую утечку к минимуму. Студенты могли чего доброго сболтнуть лишнего, так что отныне всё идет как надо.

Работу в целом, можно разделить на две части. Ту в которой трудятся ученики плюс Амелия, и команда Зейна включающая в себя Гулбрехта и Лизу.

Сама Лиза, работает и там и тут, на что конечно же есть причина. В первую очередь, учитель Скарлет является связующим звеном между двумя столь разными командами.

Вскоре после начала работы, трио геймдизайнеров восстановили доступ к своим играм. Правда, тут важно отметить – Ник не стал открывать игры Азраила. Это требовалось, чтобы сохранить факт его гибели, ну хотя бы на время. Когда наступит нужный момент, тогда его игры вернут, что само собой будет означать, что Азраил жив.

Власти Нью-Йорка, использовали договор с генералом Макрири и Лизой Скарлет, о помощи выжившим Эдмонтона, в маркетенговых целях. Они сделали заявление о том, что Нью-Йорк протянул руку помощи несчастным людям, о том как власти помогают и всё такое прочее. Отдельно, хоть и кратко – было сказано о трёх молодых геймдизайнера переживших бойню, которые будучи талантливыми молодыми людьми с честью присоединились к исследовательскому центру Нью-Йорка. Их даже показали по телевидению с коротким интервью, Амелия к слову была там вместе с ними.

Доктор Зейн подтвердил данные о росте магических способностей магов, играющих в игры этих молодых людей. Это послужило толчком к какой-никакой популярности.

Ясно дело, сейчас когда Проект Свобода доминирует на рынке, остальное не особо интересует людей, однако это не значит что все прочие игры забрасывают. Вот и тут жители Нью-Йорка стали первыми игроками, чья магическая энергия стала поступать к трио геймдизайнеров. А ведь она очень нужна им для работы и ведения исследований.

Амелию вновь обрела статус охотницы, правда теперь в Нью-Йорке. Её официально нанял исследовательский центр, так что девушка не ходила в рейды и тому подобное, а помогала друзьям, что было весьма кстати. Им постоянно требовался чистый игрок, то есть маг не имеющий способностей геймдизайнера, и своего рода самый обычный потребитель их товаров и услуг.

Друзья не имели ни малейшего понятия как выглядит основная лаборатория, в которой Зейн и Гулбрехт творят историю, а учитель Скарлет ни слова об этом не рассказывала. Но вот выделенное друзьям помещение, включало в себя шесть капсул погружения выставленных у стены, стол для совещаний с трехмерным голографическим проектором, терминалы и

мониторы. Изюминкой было устройство в центре, с широкой дорожкой от широкой двери ведущей к нему. Это сервер. Маленький, но тем не менее полностью функционирующий. Его то и дело вывозили отсюда в основную лабораторию, где Зейн или его сотрудники вносили необходимые изменения в конструкцию, после чего его возвращали обратно. А вот емкость выполняющую роль хранилища энергии не трогали. В этом не было необходимости. Она прекрасно выполняет свои функции.

Тут надо сделать важное уточнение.

Энергетическая психоматрица – это своего рода контролируемый участок информационного поля, что обеспечивается работой сервера совмещенного с хранилищем и собственно говоря – геймдизайнерами, чьи магические способности позволяют совершать необходимые манипуляции. Игроки в свою очередь, тратят магическую энергию, чтобы пользоваться результатами трудов геймдизайнеров.

Сервер – это техническое оборудование созданное учеными и магическими ремесленниками.

Можно сказать, что это как компьютер. Тот состоит из материнской платы, жесткого диска, видеокарты, оперативной памяти, кулеров, процессора и всего остального. Но ни один компьютер не сможет функционировать без программного обеспечения. В случае с сервером, роль программистов берут на себя геймдизайнеры. Это они должны нужные программы, чтобы всё работало как надо.

Друзья действовали в несколько этапов.

Они не только прорабатывали всё необходимое в матрице, но корпели изо всех сил вне её. Причем, речь не только о программе, но и о технической части сервера. Он тоже требует отдельных настроек и подкрученных функций. Далеко не всегда это удается применить к нему без внесения изменений в саму конструкцию устройства. Он своего рода артефакт используемый магом в качестве проводника своей силы и создания заклинаний.

Аналогия с заклинаниями очень даже уместна, поскольку очень похожа на то как геймдиазйнеры создают основу в работе сервера с игроками. Там есть свои сложности с тем, чтобы правильно задать течения магической энергии и нужную реакцию.

Рабий день проходил нормально. Им не приходилось тратить время на учёбу, поскольку её не было, а часть рабочего процесса уделялась играм, особенно Проекту Свобода. Так что временами было очень даже весело. Эмоциональный подъем тоже важен, с этим никто не спорит. А когда друзья, в особенности Киара составляли чертежи, то сервер увозили в другое место, откуда через условленное время возвращали с заявленными модификациями.

Для лучшего сбора медицинских данных, приходилось одевать специальный костюм на голое тело и в таком виде забираться в капсулу погружения. Не всегда конечно, но всё же.

В периоды, когда требовался отдых для восстановления магической энергии, друзья делали расчеты и тому подобное.

Вот и сейчас они вели бурное обсуждение, как кстати вернулась учитель Скарлет.

Николас даже не представлял сколько она работает, и каких успехов достигает за то время, пока трудится в основной лаборатории. Но вот её навыки внутри информационного поля растут день ото дня. Впрочем, трио геймдизайнеров тоже работает засучив рукава.

- «Реакция при смешивания манны по прежнему остается главной проблемой. Наш главный шанс её решить это изучение информационного поля и полная синхронизация друг с другом. Часть системы в этом сервере настроена с учетом технологии позволившей группе гейдизайнеров одновременно работать над одной игрой. Но все они были товарищами прошедшими друг с другом огонь и воду за много лет. Кроме того, в ходе работы сервера требовалось тратить ценные магические ресурсы, чтобы ввести магов в нужное состояние. У нас нет таких ресурсов, так что надо обходится без них. Если удаться совместить нашу энергию друг с другом, это станет первым шагом» - Лиза

Буквально на днях, им удалось достигнуть в этом определенного успеха.

Внутри информационного поля, друзья могли получать манну друг друга напрямую из хранилища, или сбрасывать её внутри поля, чтобы произошла реакция и тогда энергия преобразуется в светлый сгусток, который можно поглотить. Также, они пытались передавать свою энергию в установленные сгустки на барьере. Это было возможно, поскольку тот что создала Сацуки, успел поглотить часть энергии Ника.

Также, именно Сацуки придумала ещё один способ как попробовать совместить энергии.

Ей тяжело давалось освоение информационного поля, в виду слабого контроля энергии, а потому Ник то и дело брал её в свой защитный пузырь. Там, девушка заметила что чувствует Ника, ну а раз речь идет о сознании, а не физическом теле, то дело точно в энергии.

Тогда, Лиза, Киара и Сацуки одновременно забрались в пузырь Ника.

Юноша с трудом удерживал контроль и едва мог передвигать пузырь, но а остальные пытались изучить что тут к чему. Тем временем, система собирала данные сканируя их тела.

Всё это и ряд других экспериментов позволили кое-что обнаружить. Но этого всё равно было мало. За то, удалось набросать схему работы того, как должен работать мультиплеер.

На бумаге всё выглядит просто, а вот воплотить это в реальность – совсем другое дело.

Над столом проецировалась трехмерная голограмма этой схемы.

- «Вот здесь – игрок создает игровую сессию, используя для этого свою манну. Чтобы туда смог войти другой игрок, их энергию нужно синхронизировать. Для этого используется вот этот боковой поток. Он мягко меняет частоту энергии внутри созданной сессии и подводит под общие параметры, энергию каждого вошедшего игрока. Полученная энергия – синхронизирована с манной геймдизайнеров. Она уходит в хранилище и ей может пользоваться любой из них» - Лиза

Девушка в бинтах указала на яркий, но достаточно небольшой боковой поток.

- «Это – самая важная часть. Нам неизвестно каким образом Вашингтон смог достичь подобного. Там совершенно точно используется сложная магическая структура построения заклинаний и сканирования тела, она позволяет настраивать энергию игроков на нужную частоту. Это должно быть связано с особенностями их сервера. Учитывая возможности Вашингтона, устройство может быть просто огромным. Но у них нет свободного входа в матрицу как у нас. Надо это использовать» - Лиза

Проблема в том, что у них никак не получалось повторить чужой успех.

Одно дело совместить энергии друг друга, и совсем другое – посторонних людей.

Каждый из друзей каждый день поглощал энергию товарищей и давал им свою. Но даже в таком виде им не удалось создать общую игровую сессию. И тут дело даже не в том, чтобы войти в игру, достаточно объединится в том самом симуляторе учителя Скарлет, который они используют для обмена данными в матрице.

Шурх…

- «Я выставила новую частоту и подкорректировала строение части А-78Н» - Киара

- «Когда закончим, сделаю запрос на модификацию сервера» - Лиза

- «У меня всё готово. Приступать к следующей части?» - Сацуки

- «Приступай. Я проверю чуть позже» - Лиза

Тут открылась дверь подсобного помещения. Оттуда вышла Амелия. Там была ванная комната и туалет, а еще раздевалка в которой можно спокойно переодеться. Девушка была рада снять научный костюм и принять душ, после чего одела чистую одежду.

Она села в кресло у стены, чтобы дать отдых голове, которая пухла от долгой работы в матрице.

Каждый был занят своим делом…

Ник что-то печатал, но потом остановился и осмотрелся по сторонам.

Голографическая схема. Данные на экранах. Сервер в центре комнаты. Ну и конечно его друзья работавшие также как и во все предыдущие дни.

Рядом на столе лежат бумаги с записями, где расписан план разделенный на отдельные задачи. Ник так часто сверялся с ним, что знал наизусть. Но вот сейчас, юношу посетило чувство… не то чтобы бесполезности, но все же чего сравнимого с попыткой толочь воду в ступе.

Да, они достигли некоторого успеха, но сейчас уперлись в ту самую задачу, над решением которой Вашингтон корпел хрен знает сколько лет. И это с его то мощностями и ресурсами.

Шурх!

Юноша сбросил бумаги со стола, чем привлек к себе внимание.

- «Что случилось?» - Сацуки

Молодой человек не отвечал. Он сидел с хмурым выражением лица, словно пытался что-то найти, но никак не получалось.

- «Ник?» - Лиза

- «Всё не то…» - Ник

- «О чём ты сейчас говоришь?» - Лиза

Юноша откинулся на спинку стула.

- «Да я про всё. Про всё это!» - Ник

Он окинул помещение руками.

- «Мы пытаемся пройти по протоптанной дорожке, точно также как и другие. Ну как тогда достичь успеха, если для этого надо их всех обогнать?» - Ник

- «У нас есть доступ к информационному полю» - Киара

- «Есть, и он приносит результат. Но вот эта схема его не затрагивает. У нас нет возможности использовать его, чтобы реализовать план людей, у которых не было этого самого доступа. Я считаю, нам нужно что-то своё. Мелкие правки и модификации – не дадут нам желаемого результата. Нужно нечто мощное, быстрый рывок, новое направление, ну хоть что-то…» - Ник

- «Великие открытия – не делаются быстро. То чего мы достигли – это уже настоящий прорыв» - Лиза

- «Но мы ведь новаторы. Ещё в Норквесте задачей нашего класса было создание новых направлений, использование смелых и креативных идей. А тут всё сводится к готовому шаблону, который мы пытаемся повторить» - Ник

- «Вашингтон добился успеха - используя эту схему. Никто другой не сумел создать мультиплеер. Эта схема работает и наша задача понять как именно это осуществляется, чтобы самим сделать нечто подобное» - Лиза

Ник посмотрел на голограмму.

Самой важной и сложной частью был небольшой поток энергии, менявший частоту манны игроков до удобных геймдизайнерам значений. Затем, оттуда шел сильный поток прямо к хранилищу. Даже в попытках воссоздания этого процесса в симуляции, приходилось мягко говоря не сладко. Система слишком чувствительная и любое изменение приводит дисбалансу. Остается удивляться тому, сколько усилий пришлось приложить, чтобы всё это работало как надо.

Ник продолжал смотреть, а затем указал на поток энергии.

- «Если мы не можем создать это боковое течение для воздействия на энергию игроков, то что если использовать вот эту энергию?» - Ник

Он ткнул пальцем в энергию идущую к хранилищу.

- «Чего? Мы же не можем использовать манну других игроков? В этом весь смысл наших исследований» - Сацуки

- «Напрямую нет, но запуская игру, маги соглашаются с её условиями, так что если задать нужный вектор, энергию можно направить» - Ник

- «Этот метод нужен как раз для того, чтобы часть энергии уходила геймдизайнеру. Его не выйдет использовать по другому» - Лиза

- «Я помню как вы рассказывали это на уроке. В тот раз, вы заявили что направление задается лишь единожды, а возвращать затраченную в ходе работы матрицы энергию обратно –

означает впустую потерять её часть. Что если мы, используем свои навыки чтобы создать игру, которая будет использовать всю эту массу энергии на процесс синхронизации? Чтобы все игроки могли играть вместе в одной игре, а геймдизайнеры разрабатывать игру? Уберем из этой долбанной схемы самую сложную часть» - Ник

- «Геймдизайнерам не нужны игры, не приносящие манны. Мы с вами не исключение. Никакие деньги этого не покроют. Затея провальная в своей сути» - Лиза

- «Ну, хотя бы в качестве теории! Для нас самих. Это возможно?» - Ник

Лиза задумалась.

- «Создать замкнутую систему взаимодействия энергии будет проще, чем с контролируемым выводом. Это как пруд с плотиной. Ты хочешь создать в нём циркуляцию водных ресурсов, в которой прошедшая через турбину вода, с помощью электрических насосов, будет возвращена обратно. Создать вечный двигатель - невозможно» - Киара

- «Но?» - Ник

- «Теоретически, идея замкнутого манна цикла - возможна» - Киара

- «Если использует наши наработки полученные из погружений в информационное поле, то вероятно сумеем создать подобную систему. Допустим, мы добьемся успеха. Этого может хватить для выполнения части наших обязательств перед Нью-Йорком, но город этот результат не устроит. Хотя, на данном этапе этого будет достаточно, чтобы выиграть время и заручится поддержкой для доктора Зейна. Однако, я по прежнему считаю эту идею провальной. Она приведет геймдизайнеров к рабскому труду. Власти города смогут диктовать свои условия, зная о полнейшей нехватке магической энергии. И не забывай, что она нужна нам для работы, а без источника её в виде игр, придется покупать магические ресурсы, что быстро приведет к разорению или серьезным долговым обязательствам» - Лиза

- «Вашингтон вполне мог прийти к подобной схеме, но по понятным причинам не принял её» - Киара

- «Но всё же, мы способны реализовать нечто подобное?» - Ник

Повисло молчание…

- «Это тупиковый путь. Даже если он даст нам время и пищу для размышления. Тебе нужна более веская причина, чтобы реализовывать его. Если ты хочешь использовать данную систему для создания мультиплеерных игр, сначала убеди нас, потому что власти Вашингтона смогут использовать её в своих целях, и тогда всем геймдизайнерам придется несладко. В первую очередь - нам» - Лиза

Это не пустые слова.

Их могут намерено ввергнуть в долги и в буквальном смысле превратить в рабов.

Юноша обдумывал всё что происходит в этом мире, и ряд вещей из другого, о которых знал только он.

- «А что если игра будет делиться на две части?» - Ник

- «Выкладывай в деталях» - Лиза

- «Вот скажем - Зов Долга. Там есть сюжетные кампании. Игрок запускает их, проходит в одиночку, не считая нпс и всё. Но а если, в игре – будет отдельная опция с мультиплеером? То есть, онлайновую часть по взаимодействию игроков друг с другом, мы сделаем отдельно. В таком случае, все кто играет в одиночный режим, сюжетную кампанию прочее – отдает свою манну в хранилище как и положено. А те кто хотят мочить других игроков, пользуются мультиплеерным режимом» - Ник

- «Никто не станет играть в одиночный режим. Все хотят играть друг с другом, Проект Свобода это доказал» - Лиза

- «Вы уверены? То есть никто, совершенно никто не станет проходить кампанию с сюжетом, персонажами, скриптами и всем прочим, а вместо этого только и будет что мочить другую команду?» - Ник

Лиза задумалась.

Она хотела ответить, но её опередила Киара.

- «Ты хочешь привлечь игроков мультиплеером, а заодно показать им одиночную кампанию с различными режимами прохождения, достижениями которые надо выполнить, секретами и всем остальным? Тогда игроки хотя бы раз постараются её пройти, не говоря о том, чтобы купить эту игру ради мультиплеера» - Киара

- «Быть может потом - мы сумеем достичь способа как сделали люди в Вашингтоне, но вот собственной системы нам хватит на довольно продолжительное время» - Ник

- «В таком случае, прежде чем мы приступим я предупреждаю каждого из вас (она отдельно посмотрела в глаза Амелии) – никто не должен знать про этот метод. Если он заработает, то пусть Вашингтонцы думают, что мы достигли того же успеха что и они. Возможно, нашему начальству удаться переманить кого-то из них или заполучить данные по разработке» - Лиза

Ник улыбнулся.

- «Раз ты придумал эту систему, то теперь ты за неё отвечаешь» - Лиза

- «Хех, идет» - Ник

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3412738