

Глава 144 - Локальная сеть.

С начала работы над смелой идеей прошло всего то около недели, а команда успела достигнуть определенных успехов. Свободное погружение в глубины матрицы, а также выдающиеся способности геймдизайнеров позволили решить довольно трудные для ученых умов вопросы и найти неординарное решение для совсем уж непростой задачи.

И вот...

Вся команда включая Амелию находилась в симуляторе Лизы созданного для общения, того который когда то в её надеждах должен был сделать, то что должно произойти с минуты на минуту - объединить людей в матрице.

Каждый человек находился в своём пространстве, а его проекция могла перемещаться к другим, но вот чтобы таким вот образом перейти самому магу - совсем другое дело.

Лиза находилась тут в своем первозданном виде, без ожогов и шрамов. Она ничего не меняла, просто эта внешность была настроена по умолчанию, хотя конечно её подопечные чувствовали, что девушка ощущает себя спокойнее, когда использует в матрице свой истинный облик.

- «Это последняя настройка, которую я использовала. Частота должна быть верной» - Лиза

Сбоку от неё проецировался экран с данными сканирования и прочими показателями. Девушка сверялась с ними, а заодно доверяла собственному чутью.

- «Ник?» - Лиза

- «У меня ничего необычного» - Ник

Юноша находился в информационном поле, он плавал возле барьера Лизы и смотрел за обстановкой, заодно используя свои чувства для сканирования магической энергии.

- «Киара, начинай» - Лиза

Дочь семьи Айсберн подошла к светящейся стене, возникшей по её приказу, и сделала шаг внутрь...

Вшух!

Бульк...

Яркий свет ослепил её... ну или резкий приток на секунду ошарашил ей сознание, отчего Киара не смогла ничего увидеть. Но как только это закончилась, она увидела перед собой учителя.

Лиза протянула руку и коснулась лица своей ученицы.

- «Ты чувствуешь? Это не проекция?» - Лиза

- «Работает... у нас получилось...» - Киара

- «Что!? Погодите! Я тоже хочу!» - Сацуки

Лиза открыла доступ всем ученикам и у каждого появилась светящаяся стена, обозначающая

переход.

Амелия и Сацуки появились тут почти одновременно, а вот Ник задерживался. Он всё ещё проверял как это выглядит из информационного поля. Но чуть позже и он присоединился.

- «Невероятно. У вас получилось. Теперь вы сможете создавать игры для множества игроков разом» - Амелия

Вшух!

Из ниоткуда возникла школьная доска.

Девушка явно хотела сделать что-то ещё, но нахмурилась.

- «У меня не выходит свободно пользоваться способностями. Удастся лишь выбрать готовые элементы» - Киара

- «Секундочку... я дам каждому разрешение» - Лиза

Как только она это сделала, Киара тут же создала образ дорожного фонаря из Героя Петли.

Буквально через секунду пришел Ник.

- «Развлекаетесь?» - Ник

Вшух!

Сацуки обхватила его сзади, тем самым показывая что прямое взаимодействие, отлично здесь работает.

- «Теперь будем делать игры вместе!» - Сацуки

- «Кха! Сацуки! Ты меня задушишь!» - Ник

- «Тут нет воздуха! А у тебя нет легких!» - Сацуки

- «А... ну да» - Ник

Лиза смотрела на выводимые показания. От неё не ускользнуло изменение параметров, когда появился Ник.

- «А почему я ничего не могу создать?» - Амелия

- «В играх используются готовые элементы, а здесь требуется задействовать навыки геймдизайнеров» - Киара

- «За то ты сможешь наблюдать за процессом разработки, хотя всё же лучше обойтись без этого, чтобы не ловить спойлеры» - Ник

- «А это хорошая идея. Давайте покажем Амелии, как мы умеем работать. Заодно проверим свои способности» - Сацуки

Сацуки и Киара тут же начали творить...

А Ник подошел к учителю.

- «Я пробовал пройти через ваш барьер, но ничего не вышло» - Ник

- «Совместная игра и прямое вторжение это разные вещи» - Лиза

Она снова стала проверять данные.

- «Что-то не так?» - Ник

- «Сначала нужно проверить» - Лиза

...

Прошло чуть больше часа.

В отличии от своих подопечных, Лиза не выглядела довольной, что весьма странно. Им удалось совершить невозможное, так почему она хмурится?

- «У нас возникла проблема» - Лиза

Девушка нажала на экран и вывела подробные показатели.

- «Пространство которое мы использовали для встречи и совместной работы, следует рассматривать как локальную сеть или игровую сессию. Нашу магическую энергию удалось синхронизировать используя для этого разработанную систему. Я настроила её показатели, выведя их на необходимый уровень. Любое отклонение приведет к помехам, а более серьезное к невозможности использования мультимедиа» - Лиза

Она вывела ещё одну таблицу.

- «Взгляните сюда. С каждым новым человеком вошедшим в сессию, эти показатели растут. Колебания энергии слабые но стабильные. Они поддаются контролю, но только пока не превысят допустимых значений» - Лиза

- «У разработанной нами системы есть предел?» - Киара

Учитель кивнула.

- «Нам не удалось свести побочный эффект реакции к нулю. Происходит слабая реакция, но её интенсивность растет с каждым новым человеком» - Лиза

- «Постойте. Это опасно?» - Сацуки

- «Нисколько. Но это ведет к серьезному ограничению. Проект Свобода способен вмещать в себя до двух сотен человек одновременно. У нас же, достичь хотя бы двух десятков будет весьма непросто. Десять человек в игровой сессии вполне безопасно, но вот если превысить это число, удерживать систему будет не так легко» - Лиза

- «Это нельзя изменить?» - Ник

Учитель развела руками.

- «С той системой которая у нас используется – никак не поменять. Нужно разработать другую систему, использовать иное оборудование, в общем – начать всё заново. Однако, эта задача куда труднее, чем решенная нами сегодня. Я даже не могу представить сколько на это уйдет

времени. Но вы не расстраивайтесь. То чего мы достигли – это уже сравнимо с чудом. Вы настоящие молодцы» - Лиза

Голубоглазая девушка внимательно изучала данные.

- «Учитель, проблема возникает при смешивании магической энергии, но количественно соотношение сессий никак на это не влияет» - Киара

- «Да, это так. Проблема никак не помешает нам вместе разрабатывать игры, а игроки смогут пользоваться нашими проектами, но с учетом ограничения численности игроков в одной сессии» - Лиза

- «Вот как? Ну тогда это не проблема» - Ник

Юноша вальяжно развалился на стуле, ехидно усмехаясь.

- «Проект Свобода организует массовые баталии и рейды с полным составом отрядов. Как ты собираешься это превзойти?» - Сацуки

- «Хех, о массовости подумаем как-нибудь в другой раз, когда станем богаче и влиятельнее, а сейчас надо позволить игрокам вкусить другое блюдо. Проект Свобода вкусный потому что новый, однако люди пока ещё не заметили, то насколько он пресный. Надо дать им опробовать другое блюдо, не такое большое, за то оригинальное и с перчинкой» - Ник

- «Ты готов создать новую игру? О, как всегда буду рада опробовать её в числе первых мистер Азраил» - Амелия

- «Новую? Хех, сначала опробуем мультиплеер в готовой» - Ник

Охотница с сомнением посмотрела на друга.

- «Проект Свобода это единственная игра с мультиплеером. Я думала, игры надо специально создавать для этого» - Амелия

- «Не обязательно. Теоретически, можно добавить его к готовой игре, это как своего рода дополнение. Но в таком случае, другие гейдизайнеры не смогут присоединиться к разработке» - Киара

- «Я всё сделаю. Дайте мне немного времени, а когда будет готово, сможете опробовать мультиплеер и поделится мыслями» - Ник

...

На следующий день.

Бах! Бах! Бах!

- «Эй! Какого фига! Кто меня грохнул!?» - Сацуки

- «Хехе! А вот не надо клювом щелкать. В бою нужно быть внимательным» - Амелия

Бабах!

Не успела Амелия порадоваться, как её срезало взрывом метко пущенной ракеты.

Учитель Скарлет выбрала нужный момент, сделала выстрел и тут же ушла в сторону.

- «Вот блин... учитель, разве вы не должны учить нас, а не давить всей мощью своего опыта?» - Амелия

- «Тебе ли говорить об этом, мисс охотница, зам главы отряда?» - Лиза

Амелия скорчила мину, глядя на таймер респауна.

- «Только через боль и поражения можно научиться. Лишь раз за разом пробуя... Ай! Какого!? Кто набросал кусак!?» - Лиза

- «Хехе, возможно я была неосторожна, когда случайно взяла их из гнезда и отправила куда подальше» - Сацуки

Учитель смогла отбиться и уйти в сторону, но там встретилась лицом к лицу с врагом...

Бах!

Меткий выстрел из магнума, мигом свел к нулю её и без того поредевшее здоровье.

- «Тут каждый за себя, но чем больше мы убиваем одних, тем больше помогаем другим. А ещё я шел за арбалетом, но его кто-то прибрал к своим рукам. И этот кто-то сейчас ждет меня у выхода. Хехе, не думай что я возьму и попадусь в твой прицел Киара. Ты не на того...» - Ник

Бабах!

Его подорвало прямо в коридоре.

- «Взрывы мин в твоей игре, работают даже через стены, если те не очень толстые» - Киара

- «Тск! Я думал - их взяла Сацуки» - Ник

- «Она бы их поставила там же неподалеку» - Киара

- «Тоже верно» - Ник

- «Отлично! Я снова в игре!» - Сацуки

Друзья совершенно позабыли про свои исследования и от всей души веселились в мультиплеере Халф-Лайф.

Из всех карт в другом мире, юноша подробно помнил только Crossfire, которую воссоздал самой первой. После этого, он сделал парочку других, но уже без готового шаблона из чужой памяти.

Внезапно, зазвучала сирена.

Киара, которая устроила засаду, поняла что надо здесь нельзя оставаться. Надо бежать к бункеру, иначе двери закроются, и тогда авиаудар зачистит всю область.

Близ бункера, ожидаемо стало очень жарко.

Ник занял позицию на вышке и использовал её пушку чтобы вести огонь. Ему пришлось

померить свой пыл, чтобы не схлопотать арбалетный болт прямо в лоб. А Киара не снижая натиска достигла лестницы и уже готова была забраться наверх как...

Пушка которая вела обстрел, преградила ей путь.

- «Хехе» - Ник

Он прыгнул в люк, а Киара выскочила к двери но так захлопнулась у неё перед носом.

Бабах!

Довольно скоро время матча подошло к концу.

- «Фуух... ну что, ещё одну катку?» - Ник

- «Грр, только давайте на этот раз никто не будет брать пылесос, а то нечестно выходит. Кто его берет, тот и побеждает» - Сацуки

- «Это тоже стратегия» - Лиза

- «Тогда, все объединяются против обладателя пылесоса!» - Сацуки

- «Это глюонная пушка. Она не всасывает воздух, а выпускает луч активных частиц» - Ник

- «Попробуем командный режим?» - Амелия

- «Нас пятеро» - Киара

- «Могу включить ботов» - Ник

- «Точно! Сделай каждому из союзников, будем вести командный бой» - Сацуки

- «Эта карта подходит для двух больших команд, если выпустить толпу нпс тут будет твориться полнейший хаос, не говоря о нехватке оружия для такой массы народа» - Киара

- «Проведем ещё один раунд. Ник, убери на это время глюонную пушку. После, опробуем другую карту» - Лиза

Тут использовался голосовой чат. Он позволял говорить с кем угодно, по своему желанию, как впрочем и ограничивать доступ другим. И то и другое осуществлялось одним усилием воли, так что в любой момент есть возможность связаться с кем-либо, да хоть со всеми, при условии что они выставили разрешение на беседу. Простые индикаторы с зеленым и красным огоньком, были весьма удобными для этого. Тем более, для этого использовалось отдельное меню с никами игроков и статистикой матча, а игрок смотрел туда почти как в игре Герой Петли на карту, словно второй парой глаз, так что это ничуть не отвлекало.

В этом матче победила Лиза, однако Амелия дышала ей в затылок. Киара отстала совсем чуть-чуть, а вот Ник и Сацуки делили друг с другом последнее место.

Изначально, Ник обладал небольшим преимуществом, поскольку знал что где лежит, и как этим лучше пользоваться. Но, понадобилось совсем немного времени, чтобы остальные освоились. И надо сказать, друзья оказались достойными противниками. А его трюк с пробиванием через стену заряженным выстрелом из плазменной пушки, охотно использовали против него самого. Хотя, конечно же немало зависело от банального везения, особенно когда

кто-то разбрасывается гранатами и кусающими жуками направо и налево.

Ник создал игровую сессию на новой карте и все к ней присоединились.

- «Это мир Зен? Ник, а почему карта называется Высокие Башни? Они не кажутся такими уж высокими. Можно было назвать Две Башни?» - Сацуки

- «Какая разница? Кого вообще волнует название?» - Ник

Николас детально воссоздал известную карту с бункером, поскольку воспоминаний с ней было достаточно. Но вот с другими картами было сложнее. Тогда, он обратился к другой игре, чьи карты врезались ему в память. Одной из таковых стала некая Unreal Tournament. Станным образом, юноша ничего не помнил про её сюжет, но вот сетевые баталии сразу всплывали на поверхности его разума, стоило только подумать про эту игру.

Вот оттуда он и взял одну карту.

Там было две башни парящих в космосе на фоне планеты. Между ними проходил каменный мост, а сами они были почти симметричны.

Ник, без особого труда адаптировал эту карту под Халф-Лайф, сделав её частью мира Зен. Вокруг, на недостижимом расстоянии для игроков, парили острова, летали скаты, а на фоне виднелся остров с башней Нихиланта.

Две башни, были выполнены в стиле строений вортигонтов, ну или их хозяев. Падение вниз означает гибель, так что надо вести себя осторожно.

Важной составляющей игры Unreal Tournament была высокая динамика. Там всё проходило быстрее, чем в Халф-Лайф. Ник учел и это. Раз уж дело происходит в мире Зен, то и гравитация тут будет немного другой. Даже ничего объяснить не нужно. Телепорты внутри башен и мембраны обеспечивающие высокие прыжки - всё отлично совмещается.

С оружием может пойти не столь гладко, но это уже мелочи. Хотя, юноша в последний момент успел сделать инопланетную, однозарядную ракетницу с мощным зарядом, которым игрок мог управлять самостоятельно с видом от первого лица, через установку. Но в таком виде, он не мог двигаться, а потому становился уязвимым.

Когда игра началась, Ник не стал сразу бежать за этой пушкой. Ему хотелось увидеть реакцию того, кто её найдет.

Бабах!

- «Что меня убило?» - Лиза

Девушку отбросило взрывом в сторону, и та слетела с обрыва. Фраг засчитался Амелии.

- «Ого, классная штука. Ты сделал новую пушку Ник?» - Амелия

Вшух!

Киара подстрелила Амелию из арбалета, стоя на другой башне.

- «Новая пушка? Я тоже хочу!» - Сацуки

Прежде чем заскочить в башню, она бросила туда пару гранат и не зря, там как раз оказался Ник. Ему пришлось уходить в сторону, но Сацуки бросившаяся следом догнала его. И это при том, что он ушел прыгнув на мембране, так ведь подруга настигла его и забила монтировкой.

- «Хаха!» - Сацуки

- «Тебе просто повезло. У меня здоровья почти не осталось» - Ник

- «Хаха! Это что - оправдания?» - Сацуки

Парень стиснул зубы. Он решил за кем будет охотиться в этом раунде.

- «Знаете, а мне нравится здесь больше, чем в игре Вашингтона» - Амелия

- «Другим людям тоже понравится» - Киара

После того, как друзья отлично провели время в мультиплеере, Лиза велела Нику сделать некоторые правки, чтобы завтра продемонстрировать эту игру начальству. Она сказала, что поговорит с Гулбрехтом и Зейном, а те сделают запрос на участие в ежедневной планерке, где начальство песочит подчиненных на чем свет стоит, ну это как всегда. Только в этот раз, геймдизайнерам Эдмонта будет что показать.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3414786>