

Глава 147 – Здоровая конкуренция.

Бабах!

Граната взорвалась прежде, чем он успел её схватить и отбросить, а ведь она пролежала около секунды, значит урод бросивший её немного придержал в руке, прежде чем метнуть в сторону врага.

Вот только подорванному от этого не легче.

Не будь это игрой, Дирк бы погиб или как минимум серьезно пострадал.

Все же он охотник, а потому гораздо крепче обычных людей. Как то раз он испытывал своё тело на прочность, попросив товарища в садить в него пару обычных 9мм пуль. Оцарапанная кожа и синяки – совершенно не то, что было бы с обычным человеком.

Охотники – это не просто маги, а подготовленные, имеющие боевой опыт профи. Способности, навыки, реакция – далеко не весь перечень их достоинств.

Так почему же именно ему досталась целая команда убогих рукожопов?

Долбаные нубяры, ни разу не игравшие ни во что кроме три в ряд и подобной дрисни. Дирк не удивился бы тому, если узнал, что каждый из них сделал себе пересадку клешней вместо рук, ну а иначе как можно так мазать?

И тот факт, что игра про вторую мировую – вовсе не оправдание.

Дирк даже не знал про её существование, а включил только сегодня, когда стали доступны мультиплеерные проекты Нью-Йорка. И ведь охотнику понадобилось не более получаса, чтобы разобраться не только в механиках игры, но и в каждом предлагаемом оружии, не говоря уже о разных классах в отдельном режиме.

Возможно, тут замешана какая то хитрая система, которая берет сильного, опытного игрока и забрасывает его в убогую, ни на что не способную команду дебилов, чтобы подтянуть их навыки. Другого логичного объяснения просто нет и быть не может.

Точно также, как не могут бывалые охотники так здорово сосать. Им бы позавидовали самые зрелые портовые шлюхи, если бы смогли присоединиться к игре. И честно говоря, Дирк предпочел бы заплатить шлюхам и играть с ними, они бы подчинялись каждому слову Дирка и не лезли бы на рожон подставляя всю команду, как вот этот вот дебил решивший, что идти на штурм дома с узкими коридорами надо со снайперской винтовкой!

Бах! Бах!

- «Прикройте! Я захожу!» - Дирк

Бах! Бах! Бах!

В глазах всё помутнело и покрылось красной пеленой.

- «Да твою мать! Хватит жопы друг другу нюхать! Прикроет меня кто-нибудь или нет!?» - Дирк

Бах!

Дирк услышал только противник, хотя голосовой чат был открыт только для своей команды.

Член вражеской команды подобрал оружие Дирка и почти сразу пустил его в ход, отправив на респаун ещё одного игрока.

Статистика матча оказалась противнее прокисшего молока с комками.

Плюнув на этих дегенератов, Дирк сменил карту и класс, и уже через минуту бежал с фаустпатроном наперевес, выцеливая свою многотонную жертву. Танк обстреливал игроков из пушки, а ещё один игрок занял позицию на броне со станковым пулеметом, обстреливая всех кто осмелится попасть в поле зрения.

- «Сейчас я тебя сделаю» - Дирк

Как настоящий профи, Дирк спрятался в кустах, приготовив гранатомет к стрельбе. Он не станет палить танку в лоб, ведь там самая толстая броня. Нет, он пропустит технику дальше и влупит ракетой прямо в зад! За подрыв танка – очков навалят больше, чем за игрока, а ведь водитель и стрелок за пулеметом, тоже отъедут.

Три... Два... один...

Бах!

Вшух!

В последнюю секунду, какая то гнида всадила в Дирка пулю, от этого он дрогнул и ракета ушла в молоко, оставив только дымовой след, по которому танк тут же нашел стрелка и направил туда пушку.

Бабах!

- «Ну что за мудачье!? Мне дадут нормальную команду или нет!? Ну хотя раз, можно хотя бы один раз без дебилов!? Я что, многого прошу!?» - Дирк

- «Эй, поаккуратнее со словами. Мы профессионалы. Ты сам виноват, что полез на танк в одиночку. В тех кустах часто ракетчики и снайперы ложатся» - член команды

- «Закрой своё поддувало ублюдина! Я тут пытаюсь бой выиграть, а вы засунули головы в жопы, да еще и учите меня! Вы хоть знаете кто я? Я охотник мать вашу!» - Дирк

Игрок напирал на свой авторитет.

- «Большинство из нас охотники. Вспомни всё, что выучил на тренировках» - член команды

- «Я тут глянул на твою статистику. Серьезно? Нуб с предпоследнего места в команде будет меня учить как побеждать? Ты задницу то подтирать умеешь или тебе нужна помощь команды?» - Дирк

- «Важно не количество убийств, а победа в матче» - член команды

Поняв, что спорить с идиотом, это впустую потратить на него время.

Возможно, Дирк что-то не так понял и эта игра специально создана для всяких убогих мудаков. А ведь о таком нужно предупреждать заранее!

- «Что там ещё было?» - Дирк

Охотник вышел из игры.

Находясь в матрице, он пребывал на отдельной странице объединяющей группу геймдизайнеров Нью-Йорка и Эдмонта.

Тут были какие то параметры, магазин и прочее, что Дирка не интересовало. Он лишь хотел нормально поиграть с вменяемыми магами, чтобы у них были нормальные руки и зоркие глаза, а не с писюнами вместо пальцев, которые либо настолько крохотные что не достают до курка, либо такие набухшие, что ими не получается нормально пушку держать.

Игру похожую на мультик Дирк сразу отмел. Ему еще не хватало с кучкой детей возится, и плевать что им может по тридцать сорок лет оказаться. А вот другая игра ему понравилась больше, так что он запустил Форест.

Час спустя...

- «Нееет! Твою мать!!! Моя беседка!» - Дирк

Толпа полуголых мутантов развалила беседку, которую строили игроки, для чего пришлось срубить кучу деревьев и таскать сюда бревна. Дирк убил на это немало сил и времени, а в итоге никчемные оборванцы всё порушили, в то время как члены команды вели себя сродни настоящим неандертальцам. Иногда, Дирку казалось, что эта игра заставляет его обучать стаю обезьян, которые по какой то ужасной ошибке, очень похожи на людей.

Пытаясь спасти положение и вытащить этих оулхов из ямы с дерьмом, куда они с ослиным упрямством погружаются всё глубже, Дирк использовал припасенный на крайний случай козырь, коим оказалась динамитная шашка.

Он метнул её в пачку врагов, подгадав так, чтобы накрыть сразу целую группу.

Бабах!

Взрыв разбросал их в стороны и частично задел домик, в котором команда могла спать и сохраняться.

Хруст!

Хлипкая хибара развалилась на части.

- «Урод! Что ты творишь!? Ты разнес наш дом!» - член команды

- «На себя посмотри бестолочь! Я тут один кто пытается спасти положение!» - Дирк

- «Ты даже не играл в эту игру раньше, а я купил её вскоре после выхода. Уж лучше играть одному, чем с таким мудаком» - член команды

- «Ты кого мудаком назвал скотина!?» - Дирк

Выхватив копьё, Дирк набросился на придурка и заколол его. Но тут подскочили другие игроки из-за чего началась свалка.

Плюнув как и прошлой игре, охотник не сдерживая матов вышел из матрицы и сразу закурил.

Приятный дым заполнил легкие, помогая хоть как то отойти от общения с непроходимыми долбаёбами. И как он только смог с ними столько продержаться? Да за такое надо очков наваливать, а он мало того заплатил за эту игру, так ещё и тратит свою энергию.

Сигарета закончилась очень быстро, так что Дирк достал вторую.

Это пошла спокойнее, так что он постарался расслабиться.

- «В жопу эти уродов! Чтобы я ещё раз играл с таким быдлом? Поди, пробудились утром, а уже мнят себя охотниками, пхе!» - Дирк

Он усмехнулся, поглядывая куда-то в стену.

А ведь они сейчас поди радуются, что смогли вынудить его уйти. Его... охотника.

Сделав последнюю затяжку, Дирк затушил сигарету.

Он твердо решил показать кто тут босс. Надрать задницы как надо.

Дирк снова лег на кушетку и нацепил на голову обруч.

...

Между тем, в сети и не только в ней велось бурное обсуждение.

Игры команды Лизы Скарлет и правда оказались мультиплеерными. Точнее, их снабдили рабочим мультиплеером, позволяющим игрокам создавать игровые сессии и подключаться к готовым.

Вместо одного масштабного проекта, предлагающего массу самого разного контента, тут шло своеобразное деление. Как ни странно, это было очень удобно. Каждый быстро понимал что к чему, а потому мог подобрать себе нечто по душе.

Одними из первых отреагировали студенты.

Речь не только об учениках разных учебных заведений, но и в целом о людях пробудившихся в последние два года.

Те чьи способности невысоки, сильно рискуют в диких землях, так что игры в матрице по прежнему остаются не только безопасным но и достаточно результативным вариантом.

Проект Свобода полностью оправдывал своё название, жаль что практически весь новый контент к нему, был полностью платным. Может для охотников это не проблема, но вот студентам не имеющим хорошей работы, да ещё и погрязшим в кредитах - это отрезает массу возможностей.

А вот игры геймдизайнеров Эдмонта, присоединившихся к Нью-Йорку были значительно дешевле. Настолько дешевле, что мультиплеер в них был бесплатным. Его просто добавили к играм, не требуя при этом дополнительной платы. Об этом заявили в рекламном ролике, а глава Нью-Йорка это подтвердил.

Считается, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, но ведь тут то за игры нужно платить. Выходит дешево, но посмотреть стоит. Какого же было удивление магов опробовавших эти игры в деле.

Тут надо отметить, что были люди, игравшие в данные проекты прежде, кроме Халф-Лайф который просто не успел выйти в мировой релиз.

В том же Нью-Йорке, до выхода Проект Свобода народ не испытывал нехватки качественных проектов, а вот сейчас открыта целая инновационная категория онлайн-проектов, с поправкой на то, что до этого дня она принадлежала Вашингтону.

Нельзя сказать, что игры с новым режимом были на отменном уровне, лучших геймдизайнеров. Нет, они выглядели скромнее, но были очень необычными, даже без мультиплеера. В них было на что посмотреть. Большинство игроков, конечно же оказались незнакомы с этими проектами, а потому для них сработал эффект новизны, выгодно отличавший всё это от игры Вашингтона. Ну а геймплей оказался довольно приятным и даже затягивающим. Это опять таки отличало игры от Проекта Свобода в лучшую сторону.

Студент известного колледжа и по совместительству будущий охотник по имени Отто, никак не ожидал того, с чем встретился в матрице. Он настолько увлекся, что совсем позабыл о времени, как и о том, чтобы опробовать и другие проекты. Выбравшись из Халф-Лайф и посмотрев на время, он прикинул что сможет порубиться ещё пару матчей. Какого же было его удивление, когда он понял, что у него осталось куда больше энергии, чем он рассчитывал. Почти 25% всё еще находилось в его теле, а ведь он отлично знал, насколько его хватает в играх.

Выбравшись из матрицы, он решил это проверить, для чего погрузился в медитацию. Там всё было нормально, никаких отклонений, а энергии и правда удалось сохранить столько, сколько было указано при сканировании тела. А это между прочим – совсем не типично. Игры требуют примерно одинаковое количество энергии, бывают некоторые нюансы, но они не критичны.

Отто решил посмотреть на форумах, дабы узнать - сталкивался ли ещё кто-то с чем то подобным или нет?

Как оказалось, таких людей немало.

Точнее... все.

Все это заметили, в основном после того как им на это указали.

В ходе простой проверки, оказалось что во время совместной игры, энергии тратиться меньше обычного. Эта новость взорвала сеть.

Игры Нью-Йорка были не только новаторскими, но ещё и экономичными в плане энергии. В них, можно играть дольше, чем в Проект Свобода, а это между прочим – очень весомое преимущество.

Тут уж никто не мог стоять в стороне.

Новость распространилась так быстро, что многие ринулись её проверять. Однако, даже самые упрямые скептики прикусили язык, как только увидели результаты своих экспериментов.

Отчего Нью-Йоркцы решили сделать такой подарок – неизвестно, но все игроки были им за это благодарны.

Вот тут, как раз на этом моменте, суть дошла до игроков Проекта Свободы, те конечно же отнеслись к этому с недоверием. Многие принялись доказывать, мол всё это ложь поклеп

завистливых конкурентов. Некоторые, готовы были отстаивать преимущества любимой игры с пеной у рта, доказывая всем остальным свою правоту. Но... все же большинство игроков, готовы искать нечто новое, особенно если это выгодно и приносит им пользу. Любопытство брало вверх, так что они запускали новые для себя проекты. Немало народу, поступали таким образом, чтобы как раз таки доказать факт неоспоримого преимущества Проекта Свобода над всеми остальными играми.

Некоторые из этих людей, натурально пропадали в мультиплеерных баталиях, пока у них не иссякал запас магической энергии.

Большинство игровых карт для этого дела, были достаточно скромных размеров, а число игроков не превышало восемнадцати человек в сессии, хотя куда чаще их было ещё меньше.

Казалось бы, против Проекта Свобода с его огромными масштабами и возможностью собирать сотню человек разом – просто невозможно пойти. Однако, результаты в сети говорили о прямо противоположном. Люди охотно шли в старые/новые проекты с мультиплеером. Немало людей, заинтересованных происходящим, решались опробовать основную, одиночную игру. И на то имелись причины...

Часть карт была заблокирована, и что самое странное их нельзя открыть за деньги. Чтобы получить доступ, надо получать достижения, а сделать это можно в основном – проходя одиночную кампанию.

Более того, команда геймдизайнеров создали не просто профиль своей команды, а целый магазин с собственной валютой, которую по странному стечению обстоятельств тоже нельзя было купить. Однако, с помощью этой самой валюты, можно покупать заблокированный контент.

Самые ушлые игроки, у которых уже были эти игры, автоматически получили баллы за достижения, так что сразу стали их использовать. С Халф-Лайф было сложнее, но и тут нашлось несколько игроков, которые ознакомились с Черной Мезой в Эдмонтоне, а потом покинули его. Их прогресс остался, так что они щеголяли золотыми мантийками и прочими скинами. А самое обидное, они в свое удовольствие играли на закрытых для других игроков картах.

Отто решил опробовать и другие игры, а не останавливаться на Халф-Лайф.

Зов Долга показался пожалуй наиболее интересным, благодаря массовым баталиям, хотя это конечно с учетом ботов с обеих сторон конфликта. Однако, было весьма интересно. Особенно его порадовала возможность управлять техникой. Когда садишься в танк и давишь гусеницами своих врагов, стреляешь по их позициям из пушки и ведешь за собой целый отряд. Ощущения непередаваемые.

Тут очень кстати пришлась используемая в этих играх система возрождения. Получалось, что игрок берет на себя роль солдата и сражается им, а после смерти возрождается в другом теле, через некоторое время. Очень удобно, и почему такой метод не используют Вашингтонцы?

Оверлорд оказался забавным.

Отто никак не мог привыкнуть к управлению прихвостнями, да и некоторые механики вызвали у него затруднения. Немногим позже, другой игрок посоветовал пройти обе части игры, поскольку сам их давно уже прошел, но перед этим попросил сыграть с ним на одной карте. Там вместо здоровых воинов в доспехах, игроки управляли... детьми. Ну как детьми... мелкими

фигурами с дубинками, в то время как вокруг царила праздничная атмосфера. Вместо золота были мешки с подарками, вместо разъяренных жителей, воинов и монстров какие то снеговики и ряженные различные праздничные костюмы люди.

А вот Фейбл предложила непросто совместные игровые сессии, а полное совместное прохождение. Для этого понадобилось только пройти пролог, который заинтересовал юношу, что опять-таки вызвало желание пройти этот проект.

На всё требовалось время, которого у парня преступно мало.

Так например, он даже не успел посмотреть Форест, поскольку несмотря на экономию манны, она закончилась. Оставалось искать информацию об играх, очень уж хотелось узнать про них побольше.

В профиле команды, шло деление на участников. Главной персоной была высокая, красивая девушка по имени Лиза Скарлет, занимавшая должность в исследовательском центре Нью-Йорка. Следующей примечательной, но при этом загадочной фигурой был некий Азраил, про которого вообще ничего не было, кроме изображения фигуры в черном. А ведь это ему принадлежит Халф-Лайф, Зов Долга и Оверлорд. Удивительно, как три превосходные игры сошлись на одном человеке.

За Фейбл и Форест отвечали очень красивые девушки, от одной так и веяло жизненной силой, а от второй холодным спокойствием.

Был тут ещё и один парень. Выглядел он вполне нормально, однако его игры не включали в себя мультиплеер.

Отто только сейчас обратил внимание на то, что смотрит лишь на игры с этой функцией, а ведь эти люди наверняка выпустили ещё что-то интересное. Так что парень начал это проверять. Одним из первых его привлекло странное видео на котором мертвое дерево, наполняется светом. К описанию каждой игры, прилагается простая инструкция для более результативных тренировок, а касаясь Тургора там описывалось достаточно много всякого. Особенно привлекала возможность улучшить контроль энергии.

Парень продолжил вчитываться, а баталии в матрице продолжали разгораться.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3421108>