

Глава 173 - От третьего лица.

Нью-Йорк, исследовательский центр.

Кроме команды Лизы Скарлет и Зейна с Гулбрехтом, тут находились две гости - Рубия и Карин.

Амелии к слову не было. Её помощь не требовалась, так что девушка разделила свой день на две части, в первую будет работа и тренировки, а во вторую стрим по Ex Machina.

Причина по которой сюда пришли две девушки, как раз относится к озвученной выше игре.

Проводя время в Ex Machina, Карин не просто получила рывок в магическом развитии, но обрела пару новых способностей. Это вызвало живейший интерес у двух ученых, да и учитель Скарлет не могла обойти вниманием подобный результат.

Это было важно из-за относительной непредсказуемости получения таких способностей. Никто не ожидал, что с помощью игры удастся получить нечто подобное.

Карин рассказала об этом Рубии, а та ввела в курс дела геймдизайнеров, которые сообщили об этом Лизе.

Прийти в исследовательский центр для экспериментов на себе самой, Карин согласилась только в присутствии Рубии и никак иначе. Зейну и Гулбрехту неинтересны такие мелочи, так что решение приняла Лиза. И вот, девушки были на месте.

Сначала, как и положено, проводилось полное сканирование тела, а Карин в подробностях рассказала обо всём что с ней случилось, и что именно она тогда чувствовала. Свою винтовку, девушка привезла с собой.

Благодаря игре, Карин смогла в буквальном смысле использовать вид от третьего лица в реальной жизни.

Это требовало использования магии и некоторой концентрации, но тем не менее, всё работало. Оборудование показало, то что в период действия способности, тело окружает незримый слой магической энергии в виде кокона. «Видеть» получается как раз с его помощью. И вот тут следует прояснить про особенность человеческого организма. Не только форма человеческого глаза объясняет факт того, что мы отлично видим лишь небольшой участок по центру, а всё остальное вокруг значительно хуже. Также, это зависит от устройства нашего мозга. Если бы человек был способен даже боковым зрением видеть отлично, это привело бы повышению нагрузки на определенный участок мозга. Вот и с использованием магического зрения выходит похожим образом. Это как иметь в своем распоряжении пачку соединенных в единую сеть камер и переключать изображение с них на монитор.

Важно и то, что Карин успела сама немного опробовать свою способность, узнав то, что форму незримого кокона можно менять для более удобного обзора.

А пока ученые проводили свои исследования, троица геймдизайнеров сидел здесь же. Дело не только в необходимости знать, к чему способны привести созданные ими игры, но то что немного позже понадобится помощь этой троицы.

- «Это похоже на использование заклинания Магическое Око. Оно исполняет роль глаза, которым маг способен видеть. Его активно используют для разведки. Научиться этому

непросто, и в большинстве случаев нужно иметь предрасположенность к элементу воздуха» - Зейн

- «Но тут другой случай. Элемент воздуха не используется. Имеет место только обычная манна, которая работает в прочной связке с телом мага. Если принять в расчет разведанные, то это похоже на один из навыков шаманов, который по их словам позволяет душе покидать тело и смотреть на мага со стороны» - Гулбрехт

- «В таком случае тут не обошлось без информационного поля. Нужно всё проверить» - Лиза

- «Если удастся скрывать магическое поле, то цена этой способности значительно возрастет. Для снайпера очень полезно знать, что происходит вокруг него, и при этом не шевелится» - Рубия

- «А ещё заглядывать за угол или через стены» - Ник

- «Вы упускаете из вида тот факт, что данную способность используют шаманы. Вряд ли они обрадуются, когда узнают, что игрокам удается обрести данный навык» - Киара

- «Водить машину станет удобнее. Ты всегда знаешь, что находится сзади и по сторонам. Хехе, в таком случае можно даже закрыть окна броней и не беспокоиться, что их сломают» - Ник

На самом деле, значение данного открытия, может оказаться гораздо существеннее, чем высказанные способы использования. Новый навык, вполне способен привести к новым открытиям и новым способностям, потянув их за собой как хвост.

Ученые это понимали, но не спешили делиться мнением. Сначала, нужно все изучить и проверить, а то не ровен час обнаддежат великими открытиями, а на выходе окажется пустой пшик.

- «После пробуждения новых способностей, мне стало проще управлять энергией в теле. Всю лишнюю я перекачиваю в винтовку, но это требуется постоянной связи» - Карин

- «Вот как? Выходит, оружие выступает в роли магического артефакта берущего на себя часть используемой формации. В вашем теле не хватает должного количества магических каналов для того чтобы управлять генерируемой магией, поэтому она накапливается. А теперь, вы молодая леди, способны использовать для этой роли собственное оружие, делая его частью циркуляции энергии. Пока рано говорить, но тренировки с личным оружием, по перекачке энергии, помогут укрепить магические каналы, возможно – это избавит вас от неконтролируемых всплесков энергии» - Гулбрехт

- «А с машинами так можно?» - Ник

- «Трудно сказать. Я бы не считал это невозможным, но всё зависит от мага» - Гулбрехт

- «Если речь о простой формации, то это выполнимо. Тоже поле для магического ока вполне способно покрыть собой транспорт, даже если он экранирован. Для этого нужно проникнуть энергией в его внутреннюю структуру» - Зейн

Энергия перетекающая в винтовку, была вторым навыком полученным Карин от игры.

И хотя это не транспорт, а оружие, девушка воспринимала его столь же бережно. Вероятно, именно поэтому удалось создать прочную магическую связь, что отличается от обычного

наполнения энергией. Здесь, она создавала единый цикл с организмом мага. Для Карин это особенно важно, ведь от этого зависит её собственное здоровье.

- «Самое время для экспериментов в матрице» - Лиза

Лиза и её подопечные собирались следить за состоянием Карин, через информационное поле.

Перед тем, как Рубия и Карин пришли, Лиза поговорила с двумя учеными, после чего все трое пришли к выводу о необходимости рассказать гостям про информационное поле. В данном случае, это очень важно и вполне может привести к новым открытиям. Умалчивать столь важные подробности в данном положении – не самое разумное решение. А Рубия и Карин уже доказали, что им можно доверять. Так например, Айсберны весьма плодотворно сотрудничают с семьей Грем.

Так что обеих девушек ввели в курс касаясь информационного поля и созданной игры имитирующей оное. Отдельно и весьма подробно, поведали об опасностях того места и как правильно нужно открывать барьер. Не факт, что получится, но обе девушки талантливые и упорные, так что тут возможно что угодно.

Рубии будет спокойно, если она испытает тоже, что и её подруга.

Когда девушки вошли в игру, ученые стали пристально следить за показателями на экранах, в то время как геймдизайнеры смотрели за этим через информационное поле. Девушки вошли с небольшой задержкой, чтобы Ник правильно определил их энергию. Это требовалось для установления связи.

- «Я почти на месте. Учитель?» - Ник

- «Скоро буду» - Лиза

Юноша в пузыре проплыл мимо потоков энергии, через цветные, искрящиеся облака.

- «О!» - Ник

- «Что такое?» - Лиза

- «Вам лучше на это взглянуть» - Ник

Он ожидал увидеть фиолетовый барьер, и отчасти был прав. Вот только внешняя часть барьера светилась белым. Это очень походило на закрепленный сгусток энергии, разве что тусклый и разбавленный.

Учитель прилетела в своем пузыре и приблизилась к барьеру, после чего коснулась его, высунув руку.

- «Рассеянная энергия, похоже Карин смогла собрать её тут усилием воли. Удивительно» - Лиза

- «Ага, я тоже удивился. Думаете через неё, удастся делать ту штуку с видом от третьего лица и перекачкой энергии?» - Ник

- «Иного объяснения я не вижу» - Лиза

Ученые слышали их разговор, но не вмешивались. Тем более, они ничего не сообщали Карин, чтобы не отвлекать её от погружения в необходимое состояние для снятия барьера.

- «Ник, попробуй установить связь, через энергию Карин» - Лиза

- «Сейчас...» - Ник

Он приблизился и вытянул руки из пузыря.

Это вне всяких сомнений энергия девушки. Барьер закрыт, но в нем точно есть брешь. Совсем маленькая, но без неё тут не было бы этого барьера и энергии собравшейся в светлое облачко.

Ник попробовал воздействовать на барьер.

Некоторое время спустя, юноша понял что всё тщетно, однако... он ещё не использовал свой козырь.

Учитель наблюдала за происходящим, но ей вряд ли удастся заметить белую энергию осколка сознания, а даже если заметит, то не поймет что это было.

Ник сосредоточился и использовал его...

Шурх...

Барьер открылся...

- «Всплеск мозговой активности у Карин. Замечена повышенная циркуляция манны» - Зейн

- «Сообщи, пусть она выйдет из игры и приблизится к барьеру» - Лиза

Карин не удивилась открытому барьеру, поскольку ожидала именно этого.

Ник помог ей установить связь, взял энергию девушки создал сгусток энергии, который тут же впитал в себя белое облачко вокруг барьера.

Как только удалось провести линию манны и соединить со сгустком, Карин ощутила словно у неё открылись глаза. Это было настолько необычное чувство, что невозможно передать. Если бы человек был компьютером, а к нему подсоединили новое оборудование, то этот момент был похож на то, что ощутила девушка.

- «Эти показатели... мисс Скарлет, вам лучше это видеть» - Зейн

- «Ник, остаешься здесь. Следи за её состоянием, если что - Рубии тоже поможешь» - Лиза

Эксперименты продлились весь день.

Карин точно также как и Амелия не могла протащить своё сознание в информационное поле, однако она показала интересные способности, что сразу заинтересовало ученых.

Только под самый конец Рубии удалось приоткрыть барьер. Совсем чуть-чуть, но Нику этого хватило, чтобы проделать тот же трюк. Юноша был измотан, а потому сразу после этого покинул матрицу и развалился в кресле. От всех этих занятий у него разболелась голова.

- «В полной мере только геймдизайнеры способны взаимодействовать с информационным полем, но это не значит что мы не можем почерпнуть новые данные от других магов» - Зейн

- «Как бы мне хотелось оказаться на месте этих молодых людей и побывать на той стороне

матрицы» - Гулбрехт

Рубия вышла из капсулы.

- «И правда, я чувствую свою энергию внутри поля. Это так необычно» - Рубия

- «Ух...» - Ник

- «Мне стало легче. Я чувствую это. Мне кажется, словно я могу отправить лишнюю энергию в информационное поле, к тому сгустку» - Карин

- «Это, правда тебе помогло?» - Сацуки

- «Да. Спасибо вам всем. Без вас, у меня бы ничего не вышло» - Карин

Девушка все еще подсознательно сдерживала себя. Это сила привычки, да и не стоит сразу бросаться в крайности и проверять новые способности на прочность.

Она подошла к Нику и поклонилась.

- «Спасибо тебе за помощь. Я глубоко признательна за это. Не выразить словами как я благодарна» - Карин

- «Ух...» - Ник

- «Что с тобой?» - Киара

- «Голова раскалывается... все норм, отдохну и всё пройдет» - Ник

- «Надо поместить тебя в медицинскую капсулу» - Лиза

- «Ну уж нет, я весь день торчал внутри капсулы» - Ник

Он закрыл глаза, но не перестал видеть своих друзей. Точнее, он видел их магические ауры.

...

Пьер Леман, был настоящим французом и жил в Париже.

Будучи белым, а не из числа потомков мигрантов из Африки или арабских стран, он чувствовал не то чтобы превосходство, а скорее причастность к истории своей страны. Это его предки вели множество войн на территории Европы, строили великие города и архитектурные шедевры. Они породили на свет множество писателей, художников, композиторов. Поэтому Пьер гордился своими предками и тоже желал достичь чего-то настолько значимого, чтобы войти в историю. Ну, или хотя бы не опозорить тех к кому он себя причислял и кем гордился.

Не последнюю роль сыграло воспитание.

Строгий отец и чуткая мать, позаботились, чтобы их сын оправдал ожидания.

Тот пробудился магом, но в отличии от отца вместо военной службы выбрал карьеру охотника, считая что сможет достичь там большего.

Упорный труд сопровождался тщеславием, так что Пьер нашел способ показывать свое

превосходство над другими, даже во время тренировок. Речь конечно же об играх в матрице.

Его не слишком интересовал заработок от хобби, коим стало блоггерство, но все равно приятно когда тебе платят. Даже тут он соперничал с другими, показывая свои навыки. И как настоящий патриот, он предпочитал игры родной Франции, но... это изменилось когда Вашингтон открыл миру мультиплеер.

Вот тут Пьер наконец то смог конкурировать с другими игроками, показывая как нужно играть по настоящему.

Прошло совсем немного времени, и уже Нью-Йорк объявил о мультиплеерных играх.

Стало еще интереснее, в особенности из-за того, что игры были очень необычными. Режимы сложности так и подталкивали пройти их, а целые пачки достижений в каждой игре, служили самым настоящим испытанием, так что Пьеру было чем себя занять. Тем более, это не только приносило ему деньги, но и ускоряло развитие способностей.

Игры к его удивлению, оказались не просто симуляторами отдельных аспектов ремесла охотников, но настоящими историями. Зрителям очень нравился такой контент, а Пьер ощущал себя героем прошлого вершившего судьбы других. Это весьма неплохой опыт, пусть даже только для развлечения.

И хотя Пьер куда больше времени уделял мультиплеерным играм, он не мог обойти стороной Ex Machina. Тем более, там имелась ячейка для активации мультиплеера, правда пока что она не работала, а его добавят с дополнением.

Но раз так, то надо опробовать игру как следует. С этой целью, Пьер взялся за её прохождение.

Начало не показалось ему интересным.

Машины медленные, хлипкие, а вооружение мягко говоря не фонтан. Да мир тут выглядел скорее пустым, несмотря на города и машины.

Но со временем, тем игры возрастал.

Транспорт становился лучше, быстрее, а его пушки убийнее. Врагов это тоже касалось. Кроме того, появлялись новые механики. Особенно порадовал гарпун, который в умелых руках становился грозным оружием.

Как только Пьер, по сюжету попал в пустыню, то полностью изменил мнение об игре.

Тут творилось нечто безумное.

Настоящие техноварвары и мутанты, совсем опустившись до откровенной дикости - напали на игрока скорее как звери. Это тебе не бандиты желающие завладеть твоим грузом, а какие то монстры, просто похожие на людей.

Они были крайне агрессивными, что отражалось в их транспорте. Быстрые машины, с хорошим вооружением, хаотично приваренной броней, а нередко и острыми шипами. Среди машин были настоящие смертники, загруженные взрывчаткой.

Из-за особенностей строения машин, меткому игроку удавалось сбивать вражеские орудия или пластины брони, обнажая тем самым уязвимые места, например водителя или топливный бак.

Здесь же, чаще чем в других регионах можно было наткнуться на вражеский конвой, уничтожение которого приносило особенно много добычи.

Были тут и крепости, которые тоже отличались от своих аналогов в других регионах. Они хорошо укреплены, а развалить их не так просто. Приходится думать головой, подбирая к каждой из них свой ключик. А перед этим, в любом случае придется разобраться с основным контингентом на машинах. Выманить их наружу можно как уничтожением конвоев, так и разрушением столбов, которыми варвары обозначают свои территории. А вот уничтожить их, тоже бывало не так то просто.

Если первая половина игры была для Пьера недостаточно динамичной, то вот сейчас с этим был полный порядок. Охотник хотел, чтобы такой геймплей сохранился в мультиплеере, когда тот выйдет.

Покинув игру, Пьер Леман проверил телефон и нашел там долгожданное сообщение.

Не так давно, он подкинул идею своему начальству как использовать своё хобби на пользу остальным охотникам. Учитывая эффективность тренировок в этой игре, начальство пошло навстречу и помогло со всеми необходимыми разрешениями. Руководство даже согласилось взять на себя половину расходов.

Дверь гаража открылась и Пьер улыбнулся во всю ширь, глядя на машину с установленными на ней пулеметами. Она была модифицирована с оглядкой на игру, воссоздав транспорт прямиком оттуда, включая систему управления.

Таким образом, Пьер сможет показать свое мастерство не только в игре, но и в реальности.

Чего он не знал, так это то что он не единственный такой умник, хотя подавляющее число остальных модифицировали машины для самих себя, чтобы тренироваться и повторить ощущения из игры, в реальности. Но никак не для зрителей.

Сев за руль и заведя двигатель, мужчина ощутил нечто странное. Это не было дискомфортом, даже наоборот, он был как у себя дома.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3476748>