Глава 196 – Брендан Вуд.

Вашингтон.

Исследовательский центр, главная лаборатория по исследованиям матрицы и разработке игр.

Молодой, талантливый и очень усердный молодой человек внимательно вчитывался в документы. С его памятью достаточно прочитать их всего раз, чтобы запомнить, но он повторял этот процесс, чтобы уж точно ничего не пропустить, ни единой детали.

Этим геймдизайнером был Брендан Вуд, уроженец Эдмонтона.

В жизни, ему очень сильно повезло целых два раза.

Первый состоял в том, что Брендан родился в семье Вуд, весьма и весьма обеспеченной, с немалым влиянием. А второй, в двойном пробуждении. Брендан был обладателем и навыков геймдизайнера и боевыми, что само по себе большая редкость. Совместите это с его упорством и получите едва ли ни идеального мага.

Ему на роду было написано стать великим и приумножить власть семьи. В том что он станет её главой, ни у кого не было сомнений.

Решение поступить в Норквест, было связано не только с его способностями. Родные всеми силами желали связать его узами брака с наследницей другой влиятельной семьи Эдмонтона, а именно Киарой Айсберн. Брендан всецело поддерживал эту идею. Красавица жена, почти не уступающая в умениях самому Брендану, ну кроме боевых навыков конечно, станет отличным дополнением к растущей власти. Сам Брендан смог бы в дальнейшем объединить две влиятельных семьи, что сделало бы его одной из самых властных фигур города, а с полученными ресурсами есть все шансы в дальнейшем занять место Майкла Доу, а может и не только его.

Но…

Причина крушения этих планов появилась внезапно и не выглядела столь опасной.

Сначала некий Азраил стал выпускать необычные во всех смыслах игры, а затем Киара сошлась с двумя безродными шавками. И вот тут Брендан вынужден признать то, что недооценил этих двоих, хотя… здесь не обошлось без Азраила, который связан с дальней родственницей Киары – Лизой Скарлет.

Брендан никогда не убегал от трудностей, а во всех своих провалах винил только себя. Незачем искать проблемы в других, если это твое поражение. Ты сам виноват.

С этими мыслями он трудился в поте лица, ради своего будущего.

Если проиграть Азраилу было не так болезненно, то вот уступить троице одноклассников оказалось унизительно.

Брендан превосходил навыками каждого из них, даже Киару, но их игры несмотря на качество исполнения, обходили проекты Брендана, оставляя его далеко позади.

Дошло до того, что он окончательно утратил шанс женится на Киаре, а семья Вуд вынуждено уступила солидный кусок власти Айсбернам. Последние стремительно наращивали силу в

Эдмонтоне и обзаводились партнерами, что опять таки связано с Азраилом.

Это злило Брендана.

При всех его стараниях и успехах, только Азраил и эта троица портили все его планы.

Затем, ему улыбнулась удача, хотя конечно это вовсе не из-за счастливого случая, а благодаря его способностям и упорному труду. Брендана пригласили в Вашингтон, на весьма выгодных условиях.

Понимая, что в Эдмонтоне его ничего не ждет, он согласился и вместе со всей семьей переехал в Вашингтон.

А там…

Его ждали очень болезненные эксперименты над телом, заставлявшие дойти до предела и ещё дальше. Он едва не сошел с ума, но выдержал все испытания и стал ключом позволившим исследователям совершить великое открытие позволившее совместно работать и играть в матрице.

Это был успех, просто оглушительный и невероятный.

Когда Брендан работал над Проектом Свобода, то чувствовал распирающую изнутри гордость и абсолютное превосходство над остальными.

А затем, словно сама судьба даровала ему подарок за все мучения, Эдмонтон пал и был полностью разрушен монстрами. Решение отправится в Вашингтон оказалось верным, а прежние мечты были бы разрушены, останься он в родном городе.

Но…

Снова начались проблемы, а их источник оказался прежним. Те же самые люди и их игры…

Команда Лизы Скарлет присоединилась к Нью-Йорку и сходу произвела фурор, совершив открытие сродни Вашингтону. Позже, удалось выяснить что это не совсем так и система Нью-Йоркцев имеет в себе важные недостатки. Только вот это не меняет того факта, что город смог конкурировать с Вашингтоном в плане игр, и не просто конкурировать, они уделывали Проект Свобода чуть ли ни по всем фронтам.

Самое обидное, Брендан будучи отличным геймдизайнером видел явные недостатки и прикрученные костыли у этих игр, от того сильнее чувствовал горечь поражения, когда они обходили его творения.

Пострелушки с зомби завоевали всеобщее внимание, вызвав отток игроков.

Троица бывших одноклассников тоже давала о себе знать.

Киара создала пугающий, атмосферный хоррор на основе книг известного писателя. Её подруга выпустила сказку в восточной тематике с акробатикой и манипуляциями со временем. А тот кого Брендан считал наименее опасной фигурой сотворил необычный проект с модифицированными машинами.

Смелые идеи, необычный подход, а главное – новизна, обходили все вложенные Бренданом и его товарищами усилия.

Руководитель команды, ученый с лысеющей головой и румянцем на щеках, был добрым и чутким. Он хорошо относился к своим подчиненным, а его способности превосходили всех кого знал Брендан. Да и его коллеги оказались профессионалами.

Чего не скажешь об администрации.

Пожалуй только советник Спенсер умел зрить в корень и принимать правильные решения, остальные либо не разбирались в предмете настолько же хорошо как он, либо просто зазнались. И это выливалось в ряд проблем.

От одной только мысли об этом, у Брендана заболела голова.

Вот команда разработки, геймдизанеры и ученые, каждый на своем месте. Тут приходит начальник – «Сделайте вот это!». Уходит. Ученые выполняют задачу. Завтра приходит тот же начальник и говорит - «Всё не так! Переделать!». Даже не указав что именно по его мнению не так, просто сваливает. На другой день заваливается ещё раз – «У меня идея. Бросайте всё, делайте вот это». Затем, немного погодя приходит другой начальник, смотрит на всё это и конечно же тоже приказывает делать как хочет он, а не другие. И так раз за разом. Некая шишка увидит по телику нечто интересное, или услышит от кого-то, и тут же идет делиться идеей с разработчиками, озадачивая их внедрением этой системы в игру. Сделать это, причем гармонично – зачастую не так то просто, а идеи валятся как из рога изобилия. Сделать всё и сразу, физически невозможно, приходится расставлять приоритеты, а каждая шишка считает себя самой главной и каждая капает на мозги.

Хуже то, что из-за администраторов сверху, нет единого видения проекта. Каждый что-то хочет но никто не знает как это будет выглядеть в готовом виде. Делайте всё и сразу, да чтобы готово было вчера.

Многое сделанное приходится выбрасывать, что-то переделывается многократно и не факт, что итог станет приемлемым. Сверху присылают новых работников, полагая что те мгновенно интегрируются в систему, как винтики в механизм, но это так не работает. Им нужно время на адаптацию, а тут ещё и часть команды распределили по другим городам, чтобы собирать там энергию из хранилищ. Им конечно прислали замену, но легче от этого не стало.

Геймдизайнеры привыкли создавать игры самостоятельно, по одному, так что объединение их в команду было сродни тому как аквариумной рыбке оказаться выброшенной в океан.

А начальство требовало всё новых и новых результатов. За каждую ошибку шел нагоняй, нередко сопровождающийся криками и оскорблениями, а победы конкурентов из Нью-Йорка порождали ещё больше злости и недовольство со стороны начальников.

Это привело к тому, что Брендан справедливо, а может и нет, начал винить бывших одноклассников в его положении.

Бессонные ночи, бесконечные кранчи, изматывающие тренировки, гневливые начальники, всего этого не было, пока кое-кто не стал вставлять палки в колеса своими играми.

А ведь Брендану то и дело напоминали, что он как и его конкуренты родом из одного города и даже класса, так почему он не может их обогнать? А как же его хваленые таланты?

Это заставляло Брендана закипать от ярости.

Отдушиной стали рейды в которых он участвовал, чтобы развивать свои навыки. Вот охотники

по достоинству оценили его навыки и с радостью брали юношу с собой. Успехи в боях с чудищами могли дать ему полноценную карьеру охотника на монстров, а продвижение шло столь успешно, что видимо понадобится около года, чтобы он прорвался в высокий ранг.

Только вот из геймдизайнеров его никуда не отпустят.

Буквально вчера Брендан прошел Мафию.

Команда внимательно изучала работы своих конкурентов, разбирала их по кусочкам. Мафия оказалась очень жирным и сочным куском, со множеством слоев и неочевидных составляющих. Пусть она и не настолько огромная как Проект Свобода, но благодаря оригинальному исполнению, вызвала бурную реакцию в людских массах, а что ещё важнее – рост способностей.

Наследник семьи Вуд ощутил это на себе.

Это было даже более явно, чем изучение других проектов. Киара, Сацуки и Николас тоже отлично постарались, но вот Мафия стоит на совершенно другом уровне.

Играя в неё, Брендан видел столько всего, что мог бы сотворить сам, придумать всё это и воплотить, но его опередили. Во многом из-за треклятого руководства с их тупыми решениями. Это просто смешно, с людьми и ресурсами Вашингтона проиграть мелкой команде. Вот как это ещё назвать?

Юноша закипал от злости.

Рост способностей благодаря играм конкурентов выглядел для него издевкой. Если юноша прокачивал навыки во время разработки игр, он был умеренно рад, когда получал тоже самое в бою, то его сердце трепетало. Но вот, получить это через результаты труда тех кого намереваешься превзойти – просто унизительно.

Шурх…

Он отложил документы, как только увидел вошедшего человека.

- «Советник, рад видеть вас» - Брендан

- «Не нужно формальностей, хочу обойтись без них хотя бы здесь. Ты изучил документы?» - Спенсер

- «Да, советник» - Брендан

Кипа бумаг с подписями и печатями, содержала ряд моментов касаемо работы Брендана и группы ученых в Лондоне. Детальное описание рассматривало любые, даже казалось бы незначительные моменты. Брендан знал многое из того, что Вашингтон намерен оставить конфиденциальным. В особенности это касается системы позволяющей смешивать манну, что дает возможность работать в матрице вместе и создавать мультиплеер. Хотя всей картины этой системы у Брендана нет, его знания вполне могут помочь ученым из Британии раскрыть её.

В общем, юристы постарались на славу.

Обмен людьми, сулит выгоду обеим сторонам.

Только Спенсер не выглядел радостным.

Изначально, он считал что Брендан, согласившийся на это предприятие, обрадуется перспективам. Все таки, в Британии он будет руководителем проекта, а это означает силу, власть и что самое важное для него – свободу действий, то чего он так желал находясь здесь. Возможность создавать именно то что ты хочешь, без чужих указок, без давления сверху. Это должно радовать, а уж какое к нему будет отношение тут и говорить не стоит.

Не сразу, но советник всё же нашел причину.

Отъезд в Британию, ещё не дал Брендану того чего он хочет, и не факт что получится, значит дело не деньгах и возможностях. Советник помнил, что Брендан любит ходить в рейды, но выражение удовлетворения на его лице появляется только по возвращении, и только с добычей. Значит и здесь тоже самое, он ещё не получил желаемого.

Спенсер правильно полагал, что наследник семьи Вуд намерен обойти своих бывших одноклассников и Азраила в их ремесле.

- «Не позволяй трудностям сломить тебя. Поражения это тоже часть пути, важно то, куда он тебя приведет. После переезда из Эдмонтона ты обрел новую силу и возможности, быть может нынешний переезд поможет тебе ещё сильнее. Маги достигшие высшего уровня, старались сверх меры, преодолевая все мыслимые пределы, поэтому их место целиком и полностью заслужено. Я верю, у тебя есть потенциал достичь вершины» - Спенсер

- «Спасибо, советник» - Брендан

- «Понимаю, это просто слова, но я разбираюсь в людях. Думаю, тебе просто ещё не удалось найти тот самый, нужный тебе путь, по которому ты взойдешь на вершину. Продолжай и ты обязательно его найдешь» - Спенсер

Советник окинул взором лабораторию…

- «Кстати говоря, наши партнеры высоко ценят тебя. Эдвиг Стюарт намерен лично встретить вас по прилету в Британию. Это большая честь» - Спенсер

…

Карин последовала совету Киары и проходила игры как сама того хотела, не взирая на советы знатоков и им подобных.

По этой причине, она долгое время пребывала в свободном режиме, чтобы получше узнать возможности, которые предоставляет игра.

Для Карин, это оказалось очень важно, девушка лишь не так давно разобралась со своим нестабильным состоянием и теперь могла не сдерживать чувств. Прежние опасение по поводу магических всплесков практически исчезли. Надо было только привыкнуть, и в этом как раз помогла Мафия.

Она предоставляет полную свободу действий, недоступную в реальной жизни.

Девушка проверяла на что способен этот игровой мир. Ей нравились предоставляемые возможности. Дело даже не в том, что Карин нравиться устраивать кровавую бойню и безумие, а то что есть такая возможность.

Во время всех этих действий, навыки Карин продолжали расти, а движение магической

энергии в теле становилось всё более плавным. Тонкие ручейки превращались в потоки, магические каналы крепли и выдерживали всё большую нагрузку, чем прежде. Ни одна другая игра не обладала таким эффектом.

В мире полно геймдизайнеров, но вот по настоящему качественных игр выходит крайне мало. По сути… есть только друзья Карин, соперничать с которым может лишь Проект Свобода. Хотя, справедливо заметить, что качество игр продолжает расти. Разработчики вдохновляются играми команды Лизы Скарлет. Одни копируют, другие пытаются делать что-то своё, и со временем получается всё лучше. Но и члены команды не стоят на месте. Они продолжают развиваться.

А что касается Карин, как только она поняла, что познала почти все аспекты свободного режима, то переключилась на сюжет. Она ощущала то как сильно погрузилась в этот мир, стала его частью, поэтому теперь может следовать истории приготовленной геймдизайнерами.

После миссии с перестрелкой на стоянке и сцены с детективом, началось задание обещавшее мирное времяпрепровождение. Дело плевое – заменить заболевшего водителя и отвезти Дона в его любимый ресторан. В ходе этой поездки и уже на месте, Сальери и Томми непринужденно беседовали друг с другом о том, о сем. Например о жене и дочери Томми или том, что он бросил пить.

Дон посоветовал Томми сводить сюда Сару, но предупредил что та может расстроится из-за того, что владелец сего заведения Пепе готовит лучше её.

На этих словах, к ресторану подъехали четыре машины, из которых вышла куча мужчин с автоматами в руках…

- «Осторожно!» - Томми

Он опрокинул столик и сбил на пол босса, а через секунду головорезы открыли огонь через стеклянную витрину, устроив настоящую бойню. Они палили пока ни опустошили магазины, а затем двое парней бросили внутрь гранаты.

Бабах!

Томми и его босс укрылись за барной стойкой, где Сальери обнаружил дробовик.

- «Я их придержу, а ту обойди через черный ход. Вперед! У нас мало времени!» - Сальери

Карин в образе Томаса Анджело проскользнула в дверь, где вскоре встретилась с бойцами Морелло. Их группа намеревалась окружить Сальери, и не дать ему вырваться. Но Карин вступила с ними в перестрелку из которой вышла победителем, и обладателем автомата Томпсона. Вместе с ним она обошла здание и вышла к основной группе у входа…

Первой очередью, её удалось срезать сразу четверых бойцов, а вот остальные тут же попрятались за машинами. Завязалась нешуточная перестрелка. Парочка машин взорвалась когда им пробило баки и выбило искры пулями по металлу.

В конце концов, Сальери смог выйти из ресторана.

- «Чертов Морелло! Это он! Кто же ещё! Черт! Эх, бедный Пепе, я восстановлю ему ресторан» - Сальери

- «Босс! Скорее в машину! Я отвезу вас в бар» - Томми

Когда они сели, Дон достал закурил сигарету, чтобы успокоится.

- «И как это ублюдок узнал где я буду?» - Сальери

- «Может это владелец сообщил?» - Томми

- «Пепе? Нет, он бы не стал так подставляться. Он любит свой ресторан даже больше, чем жену. Черт! Это Карло! Гребанный ублюдок! Заболел он, как же!? Это он! Я знаю где он живет!» - Сальери

В ходе поездки Дон причитал на тему того, как помог этому ушлепку, несмотря на то что его покойный отец ранее работал на Морелло. Понял, что это Карло сдал прошлую сделку, ферму и даже букмекера с гонкой. Пора было кончать с эти предателем.

Томми и Сальери ворвались в дом Карло и Дон дал выход своему гневу, избив теперь уже бывшего водителя. Предателю удалось выбрать момент и выпрыгнуть в окно.

Томми догнал того на улице, ну а затем Сальери забил Карло насмерть почти также как Морелло одного боксера несколькими годами ранее.

Это нападение стало последней каплей.

Миру пришел конец, настало время войны.

Миссия выдалась короткой но очень насыщенной. Из-за её динамики или обилия стрельбы, Карин ощутила как её умения связанные с огнестрельным оружием начинают расти. Причем, это происходило даже во время катсцены где не было стрельбы, только босс в ярости забивающий насмерть того кому доверял.

Сейчас, он не выглядел тем мудрым стариком каким казался всю игру. Он больше походил на зверя.

Карин не стала продолжать, ей требовался перерыв. Да и времени на игру не так много. Нужно выполнить много дел.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3531260