

Глава 254 – Побочный эффект.

Лео принадлежит той категории людей, которые не слишком задумываются в долгосрочной перспективе. Скорее, они предпочитают плыть по течению и принимать решения на ходу. Для них так проще, и не нужно расстраиваться по поводу нереализованных планов.

Конечно, бывает непросто следовать такому пути, но лично Лео это никак не напрягает.

Он в целом считает, что много думать – это вредно. Лучше просто действовать.

Когда Рубия предложила ему участие в операции против гоблинов в составе отряда Амелии, он согласился без колебаний. Сражаться бок о бок с охотниками, не было для него проблемой. Он был сильнее некоторых из них, а про силу духа можно даже не заикаться, Лео никогда не впадает в панику. Тут как раз в пору его склонность к импровизации. Встреча с ограми хоть и оказалась неожиданной, но на Лео никак не повлияла. Возможно, ему даже было приятно увидеть больших, сильных противников, которые не прячутся по кустам, а рвутся в бой.

Опять же, опыт полученный в играх желал быть использованным в реальном бою, и как ни странно – это очень помогло. Лео согласился и дальше помогать отряду, также как Рубия и Карин, конечно же с учетом того что у них учеба, поэтому они не смогут быть постоянными участниками отряда.

И раз уж речь зашла об играх...

Занимаясь в зале, Лео не мог не заметить то, что после выхода Халф-Лайф 2 и Границы Междумирья, число магов занимающихся в зале на силовых тренажерах, сильно сократилось. А вот на стрельбище не было места яблоку упасть.

Откуда такая разница?

Ответ прост – игры.

После выхода Принца Персии, маги взялись за тренировки стараясь довести свои тела, до уровня Принца. А вот когда вышли два шутера в жанре научной фантастики, оказалось, что там не так то много приемов ближнего боя и в основном врага видно через прицел. Находясь под впечатлением от игры, а также имея острое желание прокачать соответствующие навыки, люди шли на стрельбище.

Совсем скоро выйдет третья часть Принца Персии, под названием Два Трона, и тогда в зале снова станет не протолкнуться.

Сам Лео тоже неплохо прокачался, однако его стиль ближнего боя отличался от навыков Принца.

Если в игре, ключевую роль играет ловкость, то Лео нередко использовал силу для блоков и парирования. Сам он довольно силен физически, да и его навыки к этому располагают. Поэтому, вместо того чтобы носиться как угорелый и всюду лазать как обезьяна, он использует другой стиль, так сказать – танка. В операции против гоблинов он играл именно эту роль, когда защищал Рубию.

Тот факт, что другие охотники настреляли кучу тварей, а заслуги Лео куда более скромные, он совершенно не расстраивался. Это же командная работа. Может ли целитель грустить от того, что его услуги негодились? Было бы странно видеть блеск в глазах и широкую улыбку от

вида многочисленных травм своих товарищей. Вот и для Лео нет причин унывать, тем более он забрал себе в качестве трофея череп огра которого убил.

Лео и раньше участвовал в рейдах, так что убийство монстров не было для него чем то экзотическим. Но вот гоблины... есть в них что-то человеческое. Это тебе не тупые животные, а существа близкие по интеллекту к людям, а может и по чувствам. Во всяком случае, они умеют злиться, испытывать страх и смеяться. Он сам это видел. То как один гоблин обрадовался и засмеялся улыбаясь до ушей предвкушая то как он убьет человека заноса клинок для удара, а затем недоумение и страх в глазах, когда Лео сломал его меч и приготовился прикончить. За мгновение до своей гибели гоблин словно взмолился о пощаде. Лео не дурак, чтобы щадить врагов на поле боя, однако некую толику сочувствия он всё же почувствовал.

Откуда появляются эти монстры?

Почему они становятся сильнее и умнее?

Откуда взялась магическая энергия и почему она влияет на живые организмы именно так?

Что такое инфополе и как оно связано с матрицей?

Столько вопросов, а вместо ответов только их варианты, причем в большом количестве и в основном близкие к философским измышлениям, нежели конкретике. Если Лео задумывался о чем то подобном, то не углублялся в эту тему. Да и зачем? Ему и так нормально живется.

Бамс! Бамс!

- «Неплохо! Но я уверен, что ты можешь лучше. Давай!» - Лео

Он и Ник проводили спарринг на ринге.

Тут и говорить излишне о разнице в опыте между ними, однако Ник старался как мог. Да и опыт полученный в Принце Персии ждал своего выхода. Лео мог бы дать послабление, но не считал это необходимым. Уж лучше набить шишки во время тренировок, чем лишиться головы во время задания.

Также, Лео заметил схожесть некоторых движений своего друга с Принцем из игры. Юноша старался двигаться быстро и вовремя уходить от ударов, особенно наиболее сильных. С боевыми магами своего уровня ему не совладать, но в целом прогресс неплохой. Хочется верить, что это очень поможет ему в разработке будущих игр, а может и поспособствует тому, чтобы ещё раз надрать задницу какому-нибудь мудиле на арене.

В ходе тренировок или после них, Лео и Ник болтали о всём подряд.

Ник был рад поговорить в мужской компании, а Лео один из немногих людей кто умеет держать язык за зубами и ничего не пытается для себя выгадать. Бывало, что в ходе таких бесед Николас находил интересную идею, которую мог в дальнейшем использовать в играх. Ну или она так сказать попадет в список ожидания, тут уж ничего не поделать. Лео в свою очередь вполне честно отзывался о самых разных моментах, в том числе если ему что-то не нравилось. Он не стеснялся говорить об этом, так что в отличии от ярых фанатов игр команды, Лео был вполне честен.

Например, он никак не мог понять кто такой Джи-мен и зачем он вообще нужен.

Почему этот тип, обладающий по истине сверхъестественными способностями, не применил их ни для чего кроме финала игры? Он мог бы притащить бомбу в реактор Цитадели или украсть данные Альянса со всеми разработками и тем фактом что Моссман предатель, а затем передать это Илаю. Почему он ждал столько лет, прежде чем отправить сюда Фримена. Чего он ждал? Когда они создадут гравипушку? Или момента когда телепорт Кляйнера наконец то заработает? Ну так для этого не надо было ждать. Передай технологии или оборудование и дело в шляпе, а раз ты знал что произойдет в Черной Мезе, то мог заранее приготовить бункер с оборудованием или типа того. Для чего ждать почти полного исчезновения человечества и биологического заражения планеты?

Тут скорее вопрос к способу повествования и недосказанности, нежели к каким то конкретным деталям. Лео привык мыслить простыми и понятными вещами, а не углубляться в долгие размышления и додумывать сюжет.

Ник не мог ответить на некоторые вопросы, потому что и сам не знал или же не был уверен. Но в целом, это не имеет значения.

А некоторые вопросы и вовсе не следует задавать.

Когда Лео увидел трейлер третьей части Принца Персии и арт с Принцем, наполовину покрытым тьмой, да ещё и какой то цепью с лезвиями на руке, то очень захотел узнать что это такое и не связан ли облик Принца с той маской на Острове Времени. Однако, прекрасно понимая что спойлеры только всё испортят, он не стал расспрашивать друга. Сам всё узнает когда выйдет игра.

...

- «Это точно?» - Брендан

- «Да, мы всё тщательно проверили. Всё точно также как и с предыдущими тремя случаями. Банни не просыпается!» - ученый

Брендан быстрым шагом дошел до капсулы вокруг которой суетились ученые и целители. Инженеры проверяли исправность оборудования, но всё было тщетно. Геймдизайнер по имени Банни застрял в матрице. С ним утратили всякую связь. Отключение от оборудования ничем не поможет, а вероятно только усугубит проблему.

А ведь сразу перед этим происшествием, Банни стал продвигаться в ранге, находясь в матрице. Он занимался разработкой и прерывался на игру, чтобы ощутить вдохновение. Всё шло отлично, а этот день ничем не отличался от предыдущих. Более того, состояние организма было идеальным, а все процессы соответствовали таковым как и у других магов, и геймдизайнеров и боевых.

Брендан подошел ближе и посмотрел через затемненный, прозрачный пластик на лицо спящего коллеги. Только это не было функцией сна, которую Лондон выторговал совсем недавно. Этот сон другой... из него нельзя выйти.

- «Вы всё опробовали?» - Брендан

- «Да. Нет ни малейшей реакции. В его теле словно нет сознания» - ученый

- «Покажите данные на момент когда это началось» - Брендан

Он посмотрел запись. Там было подробное состояние организма геймдизайнера и даже запись его лица в капсуле. Вместе с тем, в матрице тоже шла запись происходящего, но только в играх. Пространство для разработки не имеет функции записи. Банни играл в мультиплеер Халф-Лайф 2 и рубился со своей командой в Границе Междумирья. Один из миров получивших обновление, настолько впечатлил геймдизайнера совместной игрой, что тот погрузился в состояние вдохновения и вышел из игры. Пару минут спустя, началось снижение магической энергии и геймдизайнер уснул.

Какое то время никто даже не обращал на это внимание, но затем один из сотрудников заметил по показаниям приборов спящего коллегу и то, что тот не играл, иначе велась бы трансляция. А поскольку вести разработку во сне невозможно, то выходит - этот парень просто спит на работе.

Сотрудник попытался разбудить его через систему звуковым оповещением, но это не помогло, как впрочем и другие меры. А поскольку до этого уже было три подобных случая, он сразу оповестил вышестоящих коллег.

- «Уже четвертый случай, в чем дело? Ошибка в системе или оборудовании?» - Брендан

- «Система и техника идентичны тем, которые используются в Вашингтоне, а все модификации подконтрольны. Мы думаем, причина в чем то другом» - учёный

До Брендана доходили слухи о подобных случаях, но они настолько редкие, что казались выдумкой. Так почему же именно его люди встретились со столь ужасной участью?

По глазам геймдизайнеров было видно, что им страшно.

Оно и понятно, им нет нужды сражаться в диких землях и рисковать своей головой. Матрица всегда считалась самым безопасным местом в мире. Что может с тобой случиться? Это же виртуальный мир.

А как оказалось, ты можешь превратиться в беспомощную куклу.

Нельзя допустить, чтобы это и дальше продолжалось. Геймдизайнеры могут перестать нормально работать и тем более переходить в новый ранг, подавляя этот процесс в зародыше.

Хорошо бы получить доступ к системам других городов столкнувшихся с этой проблемой, но это уже вне компетенции Брендана.

- «Мистер Стюарт пришел» - сотрудник

- «Сейчас буду» - Брендан

Через пару минут, они встретились в помещении для приема важных гостей. Конечно же оно надежно защищено от прослушки.

- «Я прибыл как только услышал о происшествии. Повезло, что я находился неподалеку. Очень жаль вашего сотрудника» - Эдвиг

- «Мне тоже. Больше всего пугает то, что мы не знаем причину. Нет никаких догадок и того как предотвратить подобное. Ни один из впавших в кому не проснулся. Нет ни малейшего намека на то, что это вообще произойдет» - Брендан

- «Это конечно печально, но такова цена нашей работы. Деятельность магов сопряжена с риском. Даже у ремесленников. Известно множество случаев когда возникала неконтролируемая реакция, уничтожающая всё вокруг. Взрывались целые лаборатории. У кузнецов нередко встречаются шрамы от взорвавшихся в процессе создания артефактов, и ожоги от магических вспышек. Геймдизайнерам подобное чуждо, но видимо даже они рискуют собой. К сожалению, разработка в матрице имеет свой побочный эффект с риском для жизни. Мы обязательно исследуем этот процесс, но я попрошу держать происходящее в тайне от общественности. Нельзя позволить, чтобы эти единичные случаи сказались на всей структуре»
- Эдвиг

Он пригубил крепкий чай. Как настоящий англичанин он предпочитал пить чай, а не кофе.

- «Как прикажете нам поступить? Это серьезная проблема» - Брендан

- «Работайте как и прежде, а это дело я возьму под личный контроль. Всех уснувших мы поместим в экспериментальный лазарет, где им окажут помощь высшего класса. Могу вас заверить, я не пожалею на это ресурсов» - Эдвиг

Не прошло и получаса, как капсулы отсоединили от общей системы и вывезли на специальных устройствах.

- «Разве безопасно отключать их от матрицы? Если сознание потерялось в её глубинах, как тогда его найти?» - геймдизайнер

- «Ты бы помалкивал. Это приказ мага высшего ранга. Хочешь с ним поспорить?» - коллега

Брендану не нравилось происходящее, но он не мог ничего сделать. Оставалось лишь смотреть вслед впавшим в кому сотрудникам.

Эдвиг пообещал прислать новых им на замену.

- «За работу!» - Брендан

Все стали заниматься своими делами, только вот настроение было испорчено, а потому разработка шла вяло, да и игры не приносили прежнего удовольствия. Видя настроение своих подчиненных, Брендан отпустил всех с работы пораньше. Все равно толку нет, пока они в таком состоянии.

Позже...

Капсулы привезли на закрытых грузовиках в сопровождении самого Эдвиг на отдельную базу за городом, где переместили в подземный комплекс.

О том, что находится внутри знал только Эдвиг и его люди.

Там, мистера Стюарта встретил неопрятного вида пожилой мужчина с всклокоченной бородой и лысиной почти не оставившей волос на голове. Из-за распахнутой рубашки были видны татуировки на теле, складывающиеся в магические круги.

- «Действуй как договаривались. Только постарайся взять самых лучших духов, а не первых попавшихся» - Эдвиг

- «Не извольте беспокоиться старейшина, я вас не подведу. Хихи, помещу в эти тела самых

подходящих обитателей мира духов» - шаман

Эдвиг предпочел бы, чтобы этим процессом занимался Старик, но от того давно ничего не слышно и никто понятия не имеет где он. Но работа должна продолжаться.

- «Не забывай, сила не главное. Найди тех, кого мы сможем использовать» - Эдвиг

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3677458>