

Едва ли найдется человек знакомый с матрицей, который не посчитает функцию сна важнейшим открытием за последние годы. Да и как иначе? Ведь теперь маги получили массу времени для игр и тренировок, пусть и с некоторыми оговорками.

Реализовать данную функцию оказалось весьма просто. Модификация сервера не вызывала никаких сложностей, но это если у тебя есть необходимая формула магической структуры. Придумать её самостоятельно – нечто настолько сложное, что успех близок к нулю и очень сильно зависит от удачи. Вряд ли кто-то смог бы сделать это открытие, если бы ни Сириус и команда ученых.

Великие открытия на то и великие, что их трудно совершить, а вот их влияние оказывается способным изменить мир.

Для огромного количества людей, освободившееся время, заполнялось не только играми, но и как ни странно общением. Кто-то использует это для работы, что в общем то логично, другие для того чтобы побыть с теми кто им дорог, и ведь для этого не нужен мультиплеер. Как и в старой программе Лизы Скарлет, там использовались голографические аватары, так что собираться можно в какую угодно толпу. Были и те кто делал это в играх. Особенно популярен в этом плане конечно же Проект Свобода. Там не только нет каких либо ограничений, но и присутствует масса других возможностей.

Команда Лизы собиралась для обсуждений в своём собственном пространстве.

Там они, используя геймдизайнерские навыки создавали игры, но а поскольку в режиме сна создавать нельзя, можно только пользоваться/играть, обсуждения проходили в необычных локациях.

Те кто не был геймдизайнером, могли только восхищаться и давать советы, что бывало очень к месту и помогало внести качественные изменения в окружение.

Как то раз, Рубия разговорилась с Киарой и предложила создать красивый замок на горе, чтобы тот красовался вдалеке. Киара начала работу продолжая беседу, а чуть позже обе девушки увлеклись процессом в котором одна предлагала идеи, а вторая их реализовывала. В какой то степени, Рубия ощутила себя геймдизайнером. В конечном итоге замок напоминал не какую то историческую структуру, а нечто совершенно сказочное и магическое. Он был красочным, вершины башен украшали огромные магические кристаллы, тут и там сверкали огни, а часть сооружений парили в воздухе. В общем, на фоне пейзажа выглядело великолепно.

Ночные обсуждения разгружали и без того расписанный по минутам день.

Но... не всё же время посвящать работе?

Нужно и отдыхать.

Ник, Сацуки, Киара и Карин для этого использовали закрытую зону, куда нельзя было заходить остальным. По сути, это тоже пространство где можно делать всё что угодно, если это заложено геймдизайнерами, просто доступ туда ограничен. А почему? Это уже из серии, почему люди запирают свою спальную комнату на замок.

А для данной четверки это ещё и зона для исследований, служащая важной задаче – воплотить настоящий секс в матрице.

Поскольку Ник, Сацуки, Киара и Карин жили вместе, спали они в одной большой и очень удобной кровати. Разумеется прежде чем лечь, они занимались любовью до изнеможения, а после принимали душ, ложились в такую же кровать, но в соседней комнате и одевали на себя обручи погружения, после чего продолжали но уже в матрице.

При использовании функции сна, приоритет ставился совместным обсуждениям, затем играм и только потом таким вот занятиям, поскольку они относились к развлечениям и отдыху.

Чем дольше шла разработка реализации секса, тем лучше получалось.

На данном этапе, разницы почти не осталось, а помимо этого активно расширялась система улучшающая секс в виртуальном пространстве. Убрать или снизить боль, дискомфорт и усталость. Усилить чувства и степень наслаждения, продлить оргазмы, многократно увеличить влияние феромонов, добавить более приятные запахи. Если нужно, то подправить тела. Система уже позволяет детально просканировать тело мага, в точности воссоздав его, но а тут в некотором роде подключается редактор.

В общем и целом, работа продолжалась, но вкусить её плоды можно уже сейчас.

Собственно, так они и делали, сначала занимались сексом в реальности, а потом в матрице, с возможностями недоступными реальному миру. Выходило настолько здорово, что не хотелось прекращать, так что пришлось условиться сперва играть в игры, а этим делом заниматься после. Идея оказалась хорошей, особенно неплохо получалось когда достигал в игре успеха, а кровь прямо таки кипела.

В обычный день... точнее ночь, они наслаждались друг другом в очередном необычном месте.

Это было белоснежное, мягкое как перина и нежное как шелк облако, тихо плывущее по небу, над восхитительными пейзажами внизу. По небу, вместо облаков плыли маленькие острова, как покрытые зеленью, так и красочными кристаллами, а с некоторых ниспадали настоящие водопады. Солнечное светило застыло на закате, а над головой виднелось звездное небо где помимо звезд мелькали метеориты и магические вспышки, а местами можно заметить плавающих китов.

Вид был завораживающий и в тоже время абсурдный.

Задуманное как тест геймдизайнерских навыков и место для создания контента, всё это превратилось в зону отдыха.

Шепот ветра, шелест листвы, щебет птиц... так спокойно... если не считать стонов Киары, которая стоит на четвереньках, а сзади в неё входит Ник. Он действовал в быстром темпе, не жалея сил. Тут можно делать что угодно и как угодно, чем он и пользовался.

Достигнув предела, он загнал член до самой матки и выпустил то что сдерживал, позволяя своему семени наполнить девушку. Чувства оказались настолько реальными... хотя, это и было реально. Сознание Ника трахает сознание Киары. Оба чувствуют тоже что и должны.

К отличиям от секса в реальности следует отнести также и количество семени. Ник сделал так, чтобы его выделялось как можно больше. Это продлевает удовольствие и дарует совершенно новые ощущения.

Киара тоже кончила. Её разрывало изнутри, но это было очень приятно. Ник не стал ждать и засунул член в её анальное отверстие, что вскоре наполнить и его. Семя упавшее на облако,

тут же испарялось без следа, как и другие жидкости. Тоже надо сказать удобно.

- «Я следующая. Сацуки, я вижу как ты смотришь, даже не думай его перехватить» - Карин

Она сидела расставив ноги, так чтобы ник видел самое сокровенное и ласкала пальчиками свой клитор.

Видя это, Ник ускорился. Киара намерено сжимала в себе его член, отчего приходилось прилагать больше усилий, но так становилось даже лучше.

- «А вы введете эту функцию в новую игру?» - Карин

- «В Магику? Нет. Тогда никто не станет колдовать, все будут только трахаться» - Сацуки

- «Уверены? Просто, мантии выглядят такими удобными. Под ними можно носить только кружевное белье или совсем ничего» - Карин

- «Возможно... ух... в будущем, с одним из дополнений добавим...ух, но для этой функции нужна отдельная игра» - Ник

Киара добавила бы пару слов от себя, но сейчас Ник трахал её с такой силой, что изо рта вырывались только стоны.

Карин раздвинула половые губы пальчиками показывая это Нику, от чего тот стал двигаться ещё быстрее.

- «Секс с другими людьми через мультиплеер это понятно. Я понимаю, что чувства и всё остальное будет реализовано как надо, но вот если скажем женатый человек будет делать это с другим человеком в матрице, это ведь измена?» - Карин

- «Конечно! А как ещё это назвать!?» - Сацуки

- «А с нпс? Это ведь несуществующий в реальности образ» - Карин

- «Это ...мм» - Сацуки

Она задумалась, а Ник тем временем кончил в Киару, отчего она по завершении оргазма рухнула на мягкое облако.

- «Ах... ах... секс с нпс... это как просмотр порно. Человек, занимается этим в одиночку, так что это своего рода мастурбация» - Киара

Карин подошла к Нику и взялась за его член.

- «Вот как? А если народ позабудет о реальных отношениях и станет заменять их матрицей?» - Карин

Она взяла член в рот.

- «Ух... это уже их проблемы. Человеку довольному своей половой жизнью нет нужды делать подобное, хотя он вполне может испытать от этого вдохновение, что поможет его отношениям. Разожжет угасшую искру. И вообще, это из темы задротства. Сама знаешь, есть люди буквально ушедшие в игры с головой» - Ник

- «Хлюп! Как Дирк?» - Карин

- «Ага. Во всё надо знать меру. Но в целом, для магов эта функция станет приятным дополнением. Не у всех есть возможность отдыхать подобным образом» - Ник

- «Когда мы выпустили Мафию, многие специально объедались тем, что было предложено в игре. Им нравилось чувствовать вкус еды. Были и настоящие кофеманы. Но со временем, когда все наигрались, таких индивидов стало меньше. Возможно, когда мы выпустим секс в матрице, это всколыхнет народ, но чуть погодя они утихнут. Это же как с любыми новинками, так?» - Сацуки

Карин встала на одну ногу, а вторую задрала вертикально вверх. Ник обнял девушку и вставил член в её киску.

- «Вот сначала сделаем, тогда и посмотрим» - Ник

- «Я по прежнему считаю необходимым раскрывать для игроков все свойства этой функции постепенно. Выпустим полностью реалистичную функцию, а более расширенную версию надо делать доступной существенно позже. Выставим для игроков ограничение, чтобы они не делали неправильные выводы в отношении реального секса» - Киара

- «Ага, а то подумают что кончать сто раз за ночь это нормально» - Сацуки

Она подошла к краю облака и прыгнула с огромной высоты прямо в озеро.

Плюх!

Никакой боли, никаких неудобств. Совершенно мягкое приземление.

Окунувшись и ощутив приятную прохладу, Сацуки чуть погодя взлетела ввысь и догнала облако, приземлившись на его мягкую поверхность. В этот момент, Киара сосала член, а Ник уже готовился выстрелить из него потоком спермы.

Вшуух...

Обнаженное тело Сацуки покрыл свет, и на ней появилось роскошное платье с глубоким вырезом.

- «Как тебе образ аристократической леди?» - Сацуки

- «Хех, неплохо. Хорошо, что тут можно не беречь одежду» - Ник

Вскоре, они приземлились на землю и разыграли сценку в которой разбойник нападал на карету знатной дамы и грубо насиловал её.

Правда... Сацуки немного увлеклась и не слишком хорошо отыграла свою роль, поскольку вместо сопротивления, она желала выдоить разбойника досуха, для чего вцепилась в него мертвой хваткой.

...

Мистер Квебек родился что называется с серебряной ложкой во рту.

В его семье немало сильных магов, но вот он сам так и не пробудился, оставшись обычным

человеком. Тем не менее, он получил отменное образование, а после наше своё место в мире. Он стал режиссером.

И не просто режиссером, но и сценаристом, продюсером, в общем киноделом.

Он же стал одним из первых кто научился использовать геймдизайнеров для создания фильмов.

Да и как иначе, он ведь жил в Новом Голливуде.

Развлечения всегда имеют высокое значение, как говорится – народ желает хлеба и зрелищ.

Хлеба у него не было, а вот зрелище он мог обеспечить, чем и зарабатывал на жизнь став очень успешным в своем деле.

Человек он был жесткий, настойчивый, а свою позицию он отстаивал до победного. В своей профессии он разбирался отлично, как впрочем и в настроении людей, подавая им те фильмы, которые им требовались. Временами он работал по заказу сильным мира сего, для чего приходилось изворачиваться, внося в новые проекты заявленные спонсорами особые моменты, но делая это так, чтобы не навредить фильму.

Однажды, окружающие его люди словно с цепи сорвались и стали твердить про какую то там игру. Некую Мафию, мол в ней отличный сюжет и всё такое. В игры Квебек не играл, только слышал мол это такие симуляторы для тренировок магов. Какой там может быть сюжет он даже не понимал. Но слухов было слишком много чтобы их игнорировать, а самое главное то, что самые сильные люди, были магами, а значит они знакомы с данным проектом.

Режиссер чувствовал себя неловко, когда при встречах с магами высокого ранга, и особенно высшего, те заводили разговор про Мафию, а он даже не понимал о чём идет речь.

Тогда, он поручил помощнику раздобыть всё что нужно и некоторое время спустя, ему показали игро-фильм.

Будучи киноделом, он рассматривал проект именно с точки зрения режиссуры и сценария.

С его работами, эта поделка конечно не сравнится, но в целом она оказалась приемлемой. Очень похожа на старые фильмы, очевидно геймдизайнер вдохновлялся именно ими. Важно было другое, это игра, и человек там не сидит жопой на диване, а принимает участие, то есть – фильм крутится вокруг него.

Решающим моментом стала концовка, со смертью Томаса Анджело. Это был хороший ход, особенно сильно он работал с игроками, ведь они столько времени провели с этим человеком, действовали через его тело, вели его к финалу, а там такое...

Будучи гордым, Квебек не желал признавать чужих успехов, это бы принизило его самого.

Но так уж сложилось, что про игры говорили всё больше, и он был вынужден заняться этим вопросом. В общем то, оказалось не так сложно ведь интересующие в плане режиссуры проекты выпускала только одна команда.

Часть игр он сразу отбраковал. Они ему неинтересны. Вот какой смысл в Left 4 Dead? Четверо выживших пытаются спастись. Всё.

Меч и Магия обладала глубоким лором, но вот устаревшая во всех смыслах графика не позволила Квебеку заставить изучить этот проект. А вот Оверлорд показался более интересным. Вместо эпической истории о спасении мира, далеких цивилизациях и минувших эпохах, тут была достаточно личная сюжетная линия с неожиданной развязкой.

Это и пара других моментов послужили тому, что Квебек стал тем кто принял предложение советника Спенсера из Вашингтона и согласился помочь им с игрой. Это был шанс заявить о себе не зрителям, а игрокам. Мужчина отлично понимал, что игры станут... уже стали новым направлением, и тут нельзя плестись в хвосте, точно также как это было с привлечением геймдизайнеров к работе.

Используя данный ему материал, Квебек разработал сценарий фильма, где события будут крутиться вокруг магического артефакта под названием Лазурное Сердце. Это станет отличным приключенческим фильмом, а также команда Вашингтона выпустит игру, которая служит его продолжением.

Квебек не сомневался в успехе.

Во всяком случае насчет фильма он уверен. Пусть конкуренты из Вашингтона пытаются, но вот его им при всем желании не превзойти. Это его сфера, а их попытки использовать чувства игроков выглядят слишком уж примитивными. В играх такого раньше не было, вот оттуда и взялись все эти восторженные возгласы.

А поскольку врагов надо держать ещё ближе чем друзей, режиссер решил ознакомиться и с другими играми, тем более что к одной из них вот-вот выйдет третья часть.

Сюжет Песков Времени был для мужчины... простым. Да, там необычная атмосфера восточной сказки, но сюжет Квебек предугадал почти с самого начала. Только появление Дахаки в самом конце стало неожиданностью. А вот Схватка с Судьбой, рушила его ожидания. Про Кайлину он догадался, но вот остальное заставило его мысленно похвалить сценариста. Ход с маской особенно впечатлял. Более важным стали разные концовки, которые зависели от прохождения. Так, одни люди увидели смерть Кайлины от лап Дахаки, а другие заслужили счастливую концовку... ну, как сказать счастливую? Финал демонстрировал взятый в осаду Вавилон и предупреждающие слова мудреца.

Квебек не признавал этого, но он очень ждал третью часть, чтобы узнать чем закончится путь Принца Персии. Это чувство сродни назойливой мысли, когда кто-то заинтриговал тебя интересным началом и замолчал на полуслове, заставив гадать о том, что там дальше.

Важно и то, что Лазурное Сердце выйдет вскоре после Принца Персии, так что их обязательно будут сравнивать.

Мужчина не хотел ждать когда прохождение соберут в готовый фильм, а потому присоединился к просмотру стрима, выбрав наиболее известного и популярного.

Потребовалось немало времени, чтобы тот прошел игру и...

- «Че за хуйня? Это что блядь, конец?» - Квебек

Он с очень недобрым взглядом обратился к помощнику, отчего тот задрожал как осиновый лист на ветру и тут же стал копаться в планшете.

Режиссер был недоволен.

Да и чему тут радоваться, если история закончилась тем что Визирь пал от рук Принца, а тот лишился своего тела, и теперь темная сущность владеет кинжалом и песками времени, обещая покорить весь мир. Это не предвещает ничего хорошего. А особенно расстроило то, что Фара погибла в лапах песчаных монстров, пытаясь спасти горожан Вавилона.

В гневе, Квебек налил себе выпить, но виски не шло, так что он от злости разбил бутылку.

Устав от долгого просмотра, он улегся спать.

На следующий день, режиссер поднялся с кровати куда забрался даже не сняв обувь и прошел в другую комнату.

Как только его увидел помощник то тут же сообщил о второй концовке игры, найденной совсем недавно.

По приказу режиссера он тут же включил прохождение на большом экране. Этот стример был куда менее известным, чем первый, но для мужчины это не играло никакой роли.

Квебек почти моментально протрезвел наблюдая за тем как Принц в своей нормальной форме роняет слезу над телом Фары. Визирь мертв, его слуги исчезли, но вот рука Принца светится от поразивших её песков времени. В конце концов, он покидает родной город и страну, отправляясь в вечное изгнание, дабы никто более не пострадал от его действий. Жители знают о его проклятье, а потому никто не будет ему помогать. Они знают, что это он навлек на Персию это бедствие, он несет ответственность за гибель отца и всех остальных людей.

Этот вариант был более логичным, нежели та хрень, которую режиссер посмотрел ранее.

- «Это всё? Тут есть другие концовки?» - Квебек

- «Пока не знаю. Люди всё ещё играют. Я почитал на форумах, возможно есть ещё вариант» - помощник

- «Так найди его!» - Квебек

- «Вот! Кажется это то что нужно» - помощник

Он включил стрим Амелии, там как раз шел момент в подожженном зданием и пленными горожанами. Этого Квебек не видел, так что сел на диван наблюдая за прохождением.

Сам то он конечно же никогда не играл в матрице, он же не маг, но вот перейдя с одного стрима на другой он почти сразу заметил разницу. Девушка играла куда более умело и не на средней, а на высокой сложности. Более внимательная и рассудительная, к тому же она общалась со зрителями комментируя некоторые моменты.

Её стрим куда приятнее, чем у того мудака который тупо пробежал по сюжету, засрав финал истории.

Здесь же, отношения Принца и Фары выглядели совершенно иначе.

Принцу было больно от того, что она увидела его темную сторону. Он осознано вошел в ловушку, чтобы спасти людей.

Но самое сильное впечатление от игры, ждало режиссера дальше. После того так Визирь похитил Фару и сбросил Принца вниз. Там, где тот нашел хорошо знакомый меч, а после... тело

своего отца.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3697869>