

Глава 35 – Новое направление.

Лиза Скарлет, лежала в специальной капсуле, а ее сознание находилось в психоматрице.

Капсула играет ту же роль что и обруч, но процент эффективности при ее использовании выше, и может достигать 20% прибавки. Кроме того, капсула имеет встроенное медицинское оборудование. По сути, она как раз таки раньше выполняла медицинские функции, но в ее конструкцию добавили технологию для погружения в матрицу.

Ее использование не только дороже, но и требует большее количество манны пользователя. Маги ложатся в капсулу вместо использования обруча, когда им требуется детальная точность. Но в большинстве случаев, люди выбирают обруч из-за экономии магической энергии.

В данный момент, Лиза хотела узнать и понять как можно больше, поскольку весь ее день распланирован и снова погрузиться в матрицу девушка сможет только вечером.

Предметом исследования стала игра Азраила, но не новая, просто до этого поиграть ее можно было только на ПК.

Удивительное дело, Николас Мор, имя которого мисс Скарлет узнала совсем недавно от главы города, сумел перенести игру с компьютеров в матрицу.

Это не показалось бы совсем уж странным, все-таки ее создавали в матрице, однако удивляло тут другое, а именно жанр.

В матрице, человек видит как бы своими глазами, выходит вид от первого лица. Но вот обозначенная выше стратегия дает перспективу сверху и сбоку. Игрок, как бы видит все своими глазами, а взаимодействует с этим миром только одной рукой.

Выходит, что он призрак или некая сущность способная проходить и видеть прямо сквозь толщу земли. При этом есть множество других нюансов усложняющих или упрощающих процесс взаимодействия.

Девушка изучала игры Азраила на ПК, но и подумать не могла что он сможет воплотить одну из них в матрице, да еще и так что все будет смотреться весьма лаконично. Игрок действительно играет злой, нематериальной сущностью, чье сердце хранится отдельно в подземелье и служит источником силы.

Геймдизайнеры не создавали ничего подобного, ведь в этом не было смысла.

Ну... не исключено что в мире есть маги способные входить в режим призрака и одновременно управлять прирученными существами, но таких исключительно мало и если на то пошло, то им будут делать игру на заказ. Для массового использования такой продукт не подходит.

Точнее, не подходил.

Монстры, окружение, сюжет, все это создает атмосферу притягивающую к себе игроков. Даже если они не прокачают себе навыки, они будут играть в Хранителя Подземелий для удовольствия. И вполне возможно, это благотворно скажется на их магическом развитии.

Однако, Лизу интересовало другое.

Сильнее всего ее впечатлило заклинание вселение.

Даже в игре на ПК это смотрелось необычно, да и сама игра из стратегии превращалась в бродилку от первого лица.

Но внутри матрицы это заиграло новыми красками.

Психоматрица устроена таким образом, что для взаимодействия с ней требуется манна.

Когда маг, вливает свою энергию через обруч или внутри капсулы, энергия проходит через его тело и поступает в информационную сеть. Манна фактически является частью тела или его продолжением. Энергия циркулирующая внутри организма, это своего рода информация, почти как ДНК биологических клеток.

Это позволяет, воссоздать детальный образ носителя внутри матрицы. Лучшие геймдизайнеры, способны сделать игру таким образом, что она будет создавать игровой аватар на основе просканированного образа носителя. Вот и получается, что в лучших играх в матрице, маг пользуется своим собственным телом. Его копией, аватаром но полностью повторяющим оригинал со всеми достоинствами и недостатками.

Вот именно к этому стремятся геймдизайнеры. Ведь если ты дашь возможность охотникам настоящий реализм, но в полной безопасности, то они заплатят за это любые деньги.

Конечно же, маги занимаются не только со своим телом. Это вполне нормально тренироваться со стандартными аватарами, особенно если у тебя не хватает денег на дорогую игру. Да и зачастую, среди низких рангов люди банально не владеют достаточной силой и навыками. А вот зайдя в игру и взяв под управление прокачанного аватара, они могут ощутить все необходимое в полной мере и понять к чему нужно стремиться.

Даже не в самой достоверной игре, маг сможет прокачиваться. Львиная доля результата зависит от его стараний и таланта.

Геймдизайнеры полагают, что мотивация у охотников хоть отбавляй, а вот Азраил считает иначе, раз делает игры интересными.

Сделал он это намерено или нет, но заклинание «вселение» поразило мисс Скарлет.

Девушка в буквальном смысле влезла в шкуру чудовища.

В теле рядового чертенка, она шустро бегала по туннелям и комнатам. Прокладывала эти самые тоннели, собирала и переносила золото в сокровищницу, даже пробовала бить других существ.

Движения ощущались... топорно. Им не хватало плавности, но даже так это было поразительно.

Следующим стал желчный демон.

У этого жирного монстра нет ног. Для передвижения он упирается в землю длинными руками, а для сражений использует два цепя прикрепленных к своим рогам.

В его теле, девушка прошла по подземелью, а увидев значок голода добралась до курятника. Там, она сожрала нескольких цыплят живьем.

Следующим стал скелет.

Лиза ожидала что Азраил изменит ему форму зрения, все же у нежити не было глаз, но вид остался прежним. Видимо юноша особо не работал над этим. Все движения скелета сопровождалось хрустом.

Весьма необычно девушка ощутила себя в теле жука и паука. Все же иметь шесть и восемь лап не тоже самое что две ноги. Однако, двигаться было вполне себе удобно.

А вот полет мухи был фактически парением. Нечто подобное позволяло заклинание в Меч и Магия. Летать долго не получилось. Муха встретила с пауком и тот набросился на нее.

В этот момент Лиза прервала заклинание и покинула тело насекомого. Девушка не любила пауков.. да чего уж... она побаивалась их как многие нормальные люди. И тот факт что ее только что едва не съел здоровенный паук... в общем это ей не понравилось.

После тощей мухи, мисс Скарлет забралась в тело могучего варвара. Его удалось «Обратить в свою веру» в камере пыток из поверженного противника.

Анимации далеки от идеала и не годятся даже для средненьких игр, но все же вид мощных ручищ сжимающих топор от первого лица, был для девушки самую малость странным. Хотя в других играх Азраила она спокойно играла мужскими персонажами. Тот же Оверлорд тоже крупный мужчина. Возможно, тут дело в том что она сама выбрала в чье тело вселится.

Шаг за шагом, Лиза вселялась во всех доступных юнитов.

Для этого пришлось играть в несколько миссий. Например, растение можно было получить только в миссиях с водой.

У каждого существа был прописан простой удар и специальный, если юнит прокачан.

Но даже такого скудного разнообразия хватило чтобы впечатлить девушку.

...

Через два часа, Лиза Скарлет провела собрание.

У нее была своя команда, включающая в себя в том числе геймдизайнеров.

- «Для вас есть задание. Используйте свои лучшие игры. Добавьте туда возможность играть за монстров» - Лиза

- «Простите, что?» - подчиненный

- «Начните с существ которые вам лучше всего известны и понятны. Используйте их для доступа в качестве игрового аватара. Надо проработать их органы восприятия, особенно зрение. Сделать это нужно максимально точно. Диапазон слуха, зрительный спектр, тактильная чувствительность – все должно выйти максимально достоверным» - Лиза

- «Да, но зачем? Это не поможет в прокачке навыков» - геймдизайнер

- «Это поможет в понимании монстров. Маги получают возможность ощутить себя в теле чудищ на которых они охотятся. Увидев зверя с такой перспективы, люди смогут лучше их понимать. Узнают на собственном примере их возможности, сильные и слабые стороны, а также предел их способностей» - Лиза

Девушка оглядела собравшихся.

- «Помимо этого, важно проработать их противников» - Лиза

- «Подобрать для каждого зверя его основного конкурента в пищевой цепи?» - сотрудник

- «Нет. Человека. Вы должны проработать людей. Охотников, все их способности, оружие и тактику. Все в точности как в реальной жизни. Маги должны понять какого сражаться монстром против охотников. Сохраняйте секретность. Я сама решу когда выкладывать эти работы» - Лиза

- «А ведь в этом есть смысл. Такого рода тренировки несомненно окажут эффект на результаты» - сотрудник

- «И привлекут внимание к нашим играм. Мисс Скарлет, вы тоже займетесь разработкой?» - другой сотрудник

- «У меня другая работа. Это задание я оставляю на вас. Делайте все что сочтете нужным. Экспериментируйте, находите необычные решения, но воплотите это в реальность. Мне нужен результат. Если не знаете с чего начать, играйте в Хранителя Подземелий» - Лиза

...

- «Митчелл! Куда прешь!? Стой позади и жди команды, у нас нет регенерации! Это тебе не Зов Долга!» - Эдди

- «Есть! Простите, больше такого не повторится» - Митчелл

Командир ни слова не ответил, а повернулся чтобы держать остальных охотников в поле зрения.

Зов Долга вне всяких сомнений выдающаяся игра и ее влияние на людей трудно переоценить.

Маги получили прирост к силе, а те кто пользуется огнестрельным оружием, еще и неплохо продвинулись в навыках. Желающих пострелять по монстрам заметно возросло.

Но даже у этой бочки меда была своя ложечка дегтя, коей стала излишняя самоуверенность.

Это почти во всех случаях касалось совсем зеленых магов у которых мало опыта. Они порой забывались и действовали почти как в той игре, напрочь забывая о том что в реальности нет контрольных точек, а подобная регенерация есть лишь у очень сильных магов. Так что периодически приходилось одергивать так вот умников.

Второй порцией дегтя, стал излишний расход боеприпасов. В игре с этим не было проблем, там всегда если или патроны или другое оружие, так что игроки могут стрелять сколько угодно. А в жизни, все эти патроны надо тащить с собой и ладно если у вас есть транспорт, а ведь зачастую охотники передвигаются на своих двоих.

Эдди не злился на Азраила, напротив, мужчине очень понравилась игра и то что в большинстве своем она приносила пользу. Что до таких вот происшествий с молодой порослью, у них и без этого в голове кое-чего не хватает.

Если взглянуть трезво, подобная путаница между матрицей и жизнью, не такая уж и редкая штука. Случается, люди забываются, но лишь на короткое время. Те кто дольше находятся в

матрице, порой не всегда должным образом ведут себя в реальности. Подобные вопросы решает настоящая практика.

Выходишь в рейд, ощущаешь реальный мир таким каков он есть, а не через призму энергетической психоматрицы.

Это здорово бодрит и сгоняет всякую дремоту, даже матричную.

Эдди не имел ничего против. Это отличное изобретение, действительно помогающее людям выживать. Просто у всего есть слабые стороны. Вроде людей не представляющих жизни вне матрицы. Находятся же недоумки, готовые проводить в ней все свое время. Так оно и было бы, да количество манны в теле не позволяет держать в ней свое сознание постоянно.

И о чем только люди думают?

Эдди знал много людей, с разным характером и мировоззрением, с удивительными и посредственными способностями. Но с течением времени, несмотря на то сколько он узнавал о людях, они находили способ удивить его. Обычно, в неприятном ключе вроде наплевательского отношения к правилам, а также пренебрежением самой банальной логикой. Хотя случались и положительные вещи. Вот как Азраил.

Кто знал что в Эдмонтоне появиться такой бриллиант от мира геймдизайнеров?

Да никто.

А кто будет утверждать обратное тот наглый, лживый лицемер.

- «Внимание! Показалась группа Альфа. Следите за округой, сейчас самое время показаться монстрам» - Эдди

Группа Альфа состояла из элитных охотников и умелого ремесленника. Его сопровождали в шахту, предварительно освободив ее от стаи жутких тварей, а он использовал свои навыки чтобы добыть ценную руду. Ее пустят на изготовление ключевых частей обручей для погружения в матрицу.

Монстры чувствуют энергию исходящую от руды, потому селятся в шахтах, чтобы постепенно вытягивать ее на себя. А когда люди вытаскивают руду на поверхность, то ее аромат становится очень заметным. Даже то что ее поместили в непроницаемый, экранированный ящик не служит гарантией защиты.

Эдди надеялся на отсутствие монстров поблизости.

Часть их группы, с огнестрельным оружием, потратила больше боеприпасов чем было запланировано. Если они закончатся в бою, то на остальную часть группы возляжет больше проблем. Это плохо. Не хочется доводить до такого.

- «Вижу монстров! На севере!» - охотник

Стая шипохвостов выбралась из леса на дорогу.

Небольшая. Достаточно убить парочку и остальные бросятся наутек.

- «Сэр! Могу устранить вожака снайперским выстрелом» - охотник

- «Сначала подпустим поближе. Если не подойдут, стрелять не будем. Не хватало шуметь без повода» - Эдди

Оставшаяся часть рейда прошла на удивление спокойно.

По возвращении Эдди узнал, что днем ранее, несколько групп провели там зачистку. Они потратили уйму боеприпасов и вернулись с добычей, так что машины сопровождения пришлось очень кстати.

Также, он выяснил что не так давно, военные намерено заманили крупную стаю поближе к городу, где расстреляли из пулеметов. Видимо Зов Долга вызывал желание пострелять не только у охотников.

А одним из самых положительных эффектов стало то, что с момента выхода игры, люди стали больше интересоваться историей. Особенно первой половиной двадцатого века.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3134237>