

Глава 187 – Алкоголь, кофе и сигареты.

Времени на разработку Мафии оставалось всё меньше.

Legal Crime позволила сгладить напряжение и вызвать интригу, а как только вечером выйдет трейлер Мафии, народные массы забурлят как химическая реакция в колбе.

Город, во всяком случае снаружи готов. Чего пока нельзя сказать о его наполнении. Впрочем, это решается и к запланированному выходу игры, всё будет готово.

Лиза собрала своих подопечных, не только для работы, коей является разработка игры, но и ради учебы. Все-таки Лиза Скарлет в первую очередь наставник и учитель, она должна обучать, а уже потом требовать результаты труда. Вот и сейчас, она нашла что предложить, да так, чтобы это помогло в работе над игрой.

Зейн и Гулбрехт тоже были здесь, они как и всегда возились с оборудованием. А вот что не вписывалось в привычную атмосферу так это накрытый стол.

На нем располагались разные блюда и напитки. Внимательный взгляд обнаружит своеобразную сервировку, с пометками на мисках и бутылках. Не похоже, чтобы тут собирались что-то праздновать. Скорее всего, это опять как то связано с исследованиями этих умников.

- «Самое время вам углубиться в изучение вкусов и запахов. Это будет иметь значение как в Мафии, так и ваших последующих играх. Не стоит недооценивать значимость данных процессов. Воссоздание пяти человеческих чувств в матрице – имеет непосредственное отношение к погружению игроков и их синхронизации с системой. Чем этот показатель выше, тем лучше будет эффект от игры на организм мага и его способности» - Лиза

Ник и Сацуки уже пробовали воссоздавать имитацию вкуса и запаха, и у них даже были некоторые успехи в этом плане. Но вот Киара смогла зайти дальше них, а потому помогала учителю воссоздавать продукты питания и напитки для открытого мира Мафии.

- «Это часть обучения. Обычно этим занимаются на старших курсах, но вам надо изучить это прямо сейчас, так что не оплошайте. Всё серьезно, данный метод позволит лучше понять матрицу и улучшить взаимодействие с ней» - Лиза

Тут подошел Зейн держащий в руках обруч погружения с кучей приделанных к нему датчиков и проводов.

- «Пора начинать» - Зейн

Ник, Киара и Сацуки сидели на диване рядом друг с другом, а напротив них был столик. С головы свисали пучки проводов, так что было немного неудобно, но это пришлось перетерпеть. Только так, Зейн и Гулбрехт могли собрать данные.

- «Датчики сканируют мозговую активность, фиксируя даже малейшие изменения. Сосредоточьтесь на еде и не думайте о посторонних вещах. Приступим, образец №1» - Зейн

- «Миски помечены. Первый образец – жаренная курица. Возьмите кусочек и попробуйте... Сацуки, небольшой кусочек, вы сюда не есть пришли» - Лиза

- «Ладно» - Сацуки

Девушка зацепила вилкой кусочек и отправила в рот. Точно также поступили её друзья. Между тем, на мониторах появлялись данные сканирования.

- «Надо зафиксировать запах» - Гулбрехт

- «Теперь, поднесите кусок к носу и ощутите аромат куриного мяса» - Лиза

Затем, испытуемые должны были тщательно пережевать каждый свой кусок и проглотить его по команде.

На столе находилось две дюжины образцов, и всех их нужно было проверить подобным образом, шаг за шагом.

Мучное, главным образом выпечка. Молочное, включая масло и сыр. Мясное, как отварное так и жаренное. Масса овощей, сырых и приготовленных. Напитки, от совсем простых до сладкой газировки. Соль и сахар. Пряности, которые пробовали маленькими щепотками или наносили на безвкусную галету. И так далее...

А ученые продолжали всё записывать.

В другой ситуации, Ник нашел бы пару шуток, а Сацуки с радостью бы комментировала происходящее, но из-за того что в процессе принимала участие Лиза Скарлет, студентам было не до веселья. Они полностью сосредоточились на процессе.

После был короткий перерыв, который троица провела в комнате отдыха каждый на своей кровати. Им предоставили чистую воду, чтобы полоскать рот и тем самым избавиться от привкуса оставшегося после эксперимента. Хотя вот после специй, понадобилось использовать молоко, поскольку компонент дающий остроту, так называемый капсоицин, не растворялся в воде, он был как воск, а вот молоко с ним хорошо справлялось.

После, началась вторая часть эксперимента.

Друзья забрались в капсулы погружения и по команде своего учителя занялись воссозданием еды со вкусом и запахом.

Киара справилась существенно лучше, но всё же не идеально, а вот Нику и Сацуки предстояло ещё много работы на этом направлении.

- «Выбирайтесь. Продолжим с едой» - Лиза

И вот, они снова сидели на диване, но на этот раз, у каждого была повязка на глазах, так что они не видели, что им предстоит пробовать.

Лиза сама давала им маленькие порции, каждую из которых брала с того же столика. Нужно было узнать, как геймдизайнеры чувствуют знакомую еду, если не видят её.

Повторение прошло быстро. Все они конечно же угадывали, что им предлагали, а ученые подтверждали это сравнивая данные сканирования.

- «Продолжим. Теперь, вся еда переработана в пюре, так что вам не удастся определить её по текстуре» - Лиза

Тут было сложнее, а образцов использовалось вдвое больше, причем некоторые повторялись.

Лиза не сказала, но часть предлагаемых порций состояли из совершенно других продуктов, к которым были добавлены усилители вкуса и разного рода химические добавки. Это тоже требовалось для эксперимента.

Друзья удивись, когда по его окончании Лиза сказала про таких вот кулинарных оборотней на их столе.

И вновь им пришлось забраться в капсулы и создавать в матрице еду. Результаты их труда, тщательно изучат и сравнят с предыдущими показателями, в то время как студенты будут отдыхать.

Наступил еще один перерыв, на котором Ник, Сацуки и Киара смогли отдохнуть от исследований и поговорить друг с другом не опасаясь сболтнуть лишнего. Нашлось время и для шуток, что помогло сгладить напряжение.

Когда они зашли обратно, образцы доведенные до состояния пюре, по прежнему находились на столе.

Учитель протянула три пластиковых прищепки для носа.

- «Лишим вас обоняния и посмотрим каков у вас вкус» - Лиза

С повязками на глазах и зажатым носом, определить пюре по вкусу оказалось очень трудно.

Для обычных людей это была бы и вовсе непосильная задача, но для магов, у которых куда лучше развиты чувства, это было заметно проще.

Конечно же, сразу после этого, они вновь забрались в капсулы погружения.

- «Каждый из вас умеет создавать правильную форму, цвет и текстуру. Остается наделить получившийся объект подходящим вкусом и запахом. Представьте его, словно эта еда перед вами, вы вдыхаете её аромат, используете вилку, отправляете в рот и медленно пережевываете. Вы проглатываете сок, ощущая всю глубину вкуса. Только так вам удастся передать это чувство другим. Также как вы создаете монстров, вдыхая в них жизнь, так и еда должна иметь не только внешний облик подобие декорации, а также и внутреннюю структуру» - Лиза

Некоторое время спустя, они выбрались на небольшой перерыв. В комнату никто не возвращался, вместо этого они провели тут около десяти минут.

После этого, они снова забрались в капсулы.

На этот раз, ученые подавали туда запах того или иного блюда, чтобы стимулировать обоняние и настраивать геймдизайнеров на нужную волну. Это должно помочь правильно воссоздавать еду и напитки, а заодно позволит собрать больше данных путем сканирования.

Это тоже заняло порядком времени.

И вот, троица снова отправилась на отдых в свою комнату.

Учитель дала им больше времени, так что они смогли нормально отдохнуть и прийти в себя. Ник едва не уснул в процессе. Чтобы не отключиться он завязал разговор.

- «Интересно, а как передать вкус того, что никогда не пробовал?» - Ник

- «Использовать замену. Мясо домашних кроликов, по вкусу и текстуре практически полностью совпадает с куриным. Также, на этот вкус похожи лягушки и змеи. Крокодилы тоже, только оно пахнет рыбой» - Киара

- «Интересные познания» - Ник

- «Чем выше ранг мага, тем острее его чувства. Ты заметил что стал лучше видеть и слышать по мере того как становился сильнее после пробуждения?» - Киара

Юноша почесал подбородок.

- «В целом да... зрение и слух у меня точно стали лучше. Про вкус такого сказать не могу, я раньше ел... практически одно и тоже и не баловал себя разнообразием» - Ник

- «Магам проще заметить разницу между вкусами в реальности и тем что создают геймдизайнеры в матрице. Это одна из причин, почему создавать вкусы и запахи так трудно. Добавь к этому невозможность узнать точный вкус и аромат особо опасных магических зверей и поймешь, почему лишь малая часть геймдизайнеров занимается подобным» - Киара

- «Но это не касается низких рангов. Они и сами никогда не встречали чудищ высоких рангов и вряд ли ели их мясо. Интересно, а можно ли будет воссоздать настоящую кухню в игре?» - Сацуки

- «Для этого надо самому разбираться в подобном. Вот, если бы моя мама пробудилась как геймдизайнер, то справилась бы с этим на раз. Может и правда есть возможность создать кулинарную игру?» - Ник

Шурх!

- «Перерыв окончен!» - Лиза

Когда друзья зашли обратно в лабораторию, то увидели что выбор продуктов на столе сильно уменьшился, а еще там появилось спиртное и пачки сигарет.

- «О... алкоголь, кофе и сигареты? Что вы задумали, учитель?» - Ник

- «А сами как думаете? Ты сам захотел разработать игру про бандитов во время сухого закона, а что по твоему чаще всего сопровождало этих людей? Вот эти вот предметы. Так уж устроены люди, некоторые из них способны чувствовать вкус жизни, только когда занимаются саморазрушением» - Лиза

Ей хотелось взять бутылку холодного пива и смочить горло, но она не позволит себе выпивать на работе. А вот после, можно будет расслабиться.

- «Вкус и запах, это только пол дела. Нужно уметь добавлять эффекты, и я не только про чувство пищеварения или насыщения. Сахар дает прилив сил, калорийная еда тоже. Но вот крепкий чай и кофе даруют бодрость. Когда то, в Англии чай полюбили именно за этот эффект. Рабочие на фабриках и шахтах, устраивали перерывы на чай, что давало им сил, чтобы доработать смену до конца. Позже, с Ближнего Востока распространилось кофе, его бодрящий эффект был более выраженным, от того и популярность. Если уж вы способны осуществлять в играх манипуляции со временем, позволяя магам обретать способности концентрации, то с такой ерундой как бодрящий эффект вы должны справиться как нечего делать» - Лиза

- «А курево и спиртное?» - Ник

- «Считайте это чем то вроде экзамена. Воспроизведение этих элементов также пойдет на пользу вашим возможностям в матрице. И это не говоря о пользе для игр. Не секрет, что люди любят порой выпить и покурить, так почему бы ни даровать им эти маленькие радости в матрице? Как вариант, это может стать заменой вредной для здоровья привычки, но я забегаю вперед. Сначала, используем это для Мафии, а если вы и понятия не имеете, что это такое то как тогда будете работать над игрой?» - Лиза

Ник уселся на диван и достал сигарету из пачки.

До его пробуждения, курить с хронической астмой было бы самоубийством. Да и с алкоголем он знаком не был. И то и другое по причине, мягко говоря небогатого положения семьи Мор и слабого здоровья Ника. После, он был сильно занят, а из его окружения никто не обладал данными вредными привычками. Отец выпивал на праздниках, но не более.

Щелк!

Ник зажал сигарету в зубах, поднес к ней пламя от зажигалки и втянул в себя дым...

Фууух...

Он выпустил тонкую струйку дыма.

- «Ты точно знаешь, как надо курить?» - Лиза

- «Ага, надо вдохнуть дым и выпустить его» - Ник

Учитель едва удержалась от того, чтобы прикрыть себе лицо рукой.

- «Ты сейчас прямо как ребенок, добравшийся до заначки отца. Втяни дым, остановись ненадолго, а затем не выпуская его наружу вдохни полной грудью» - Лиза

Ник сделал затяжку.

- «Кха! Кха! Кха!» - Ник

Он зашелся кашлем, да так сильно, аж слезы выступили.

- «Вот это и есть курение» - Лиза

- «Кха! Блин, и кто додумался повторить эту хрень после первой затяжки?» - Ник

- «Индейцы. Это было частью их культуры. Шаманы индейцев курили трубки в своих ритуалах»
- Киара

- «Ага, и где эти индейцы сейчас?» - Ник

- «Одевайте датчики и хватит терять время. Вам еще со спиртным надо разобраться» - Лиза

- «Последнего кто предлагал с ним напиться, я хорошенько отколошматила» - Сацуки

- «Сацуки, тот парень просто предложил тебе выбить, а ты накинулась на него с кулаками будто бы он тебе клофелин предлагает» - Киара

- «Правда? И сколько же ты таким образом избила людей?» - Ник

- «Список станет на одно имя длиннее, если кое-кто не заткнется!» - Сацуки

В целом, это немного странно, что учитель предлагает ученикам спиртное и сигареты, но в данном случае – это часть исследований и их работы.

- «Начните с кофе. Вам как раз надо взбодриться» - Лиза

Конечно же она не собиралась делать так, чтобы они напились в хлам. Но до определенной степени им все же придется дойти, чтобы понять какого это. Кроме того, они будут делать это с перерывами на попытки воссоздать эффект, чтобы не забыть, иначе какой смысл?

Да и без учета игр, будет полезно если умники познакомятся с алкоголем в контролируемой, безопасной среде, а не там где ими могут воспользоваться в своих интересах. Кроме того, изучение спиртного относится к теме сопротивления разного рода дурманам, будь то растительного происхождения или токсинов некоторых зверей, так и злых умыслов людей использующих наркотики. Ко всему этому можно обрести сопротивляемость, причем не только в виде пассивного эффекта, но и активного. Если маг чувствует симптомы, то использует магию для того, чтобы снизить действие эффекта или даже свести его на нет.

А пока друзья тут весело проводят время, в сеть вышел трейлер Мафии.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3510586>