Глава 10. Часть 1. Эта игра просто охуенная!

«Братаны, даже если я умру, и меня заколотят в гробу, я всё равно буду кричать гниющим горлом, что эта игра просто охуенная!!!»

«Я тебе отвечаю, если эта игра не хайпанёт, то я буду срать, стоя на руках!»

Было ранее утро, когда в группе «Клуб Быков И Коней» полетели сообщения от Белого Старика, которые взорвали интерес подводных лодок*.

*п.п.: участники группы, что обычно ничего не пишут*

Бросить Курить: «Чё за? Создатель группы жив?»

Имеешь Что-то Против Высокомерности Этого Господина: «На этом свете тебе не место «бах!»»

Держу Людей Под Ножом: «Я не видел тебя и твоих админов всю ночь, уже даже стал думать, что вы натворили что-то и вас повязала полиция. (смех)»

Кто Знает Почему 4 Похожа на Восемь: «Что за игра?»

«смайлик с вопросиками на голове.jpg»

Через несколько мгновений в чат залетел админ «Ещё Не Вечер».

«Это игра с полным погружением в виртуальную реальность. Её позавчера брат Свет толкнул в группе».

Бросить Курить: «Срань господня, вы уже играете? Серьёзно? Ты не лги мне!»

Ещё Не Вечер: «Зачем мне тебе врать».

К сожалению, шлем не поддерживает внутриигровые скриншоты.

В противном случае он просто скинул бы им скрины.

Бросить Курить: «Тогда побыстрее расскажите мне, на что похожа игра с полным погружением в виртуальную реальность? И где купить мне VR?»

Белый Старик: «VR? Ха-ха. Думаешь эти очки сравняться со шлемом для игры «Постапокалипсис Онлайн»? (смеётся)».

Бросить Курить: «Ты о чём? Для игры «Постапокалипсис Онлайн» не нужны VR-очки?»

Ещё Не Вечер: «Ну ты отсталый, я же сказал для этой игры нужен шлем. Хмммм… Как бы тебе это объяснить… Если ты смотрел «Sword Art Online», то это почти как там».

Бросить курить: «Что блять?!»

Кто Знает Почему 4 Похожа на Восемь: «Микроволновая гарнитура?! Ахуеть!»

Имеешь Что-то Против Высокомерности Этого Господина: «Кого ты надуть решил? Как «Sword Art Online», ага так и поверил… Почему я тогда ничего не слышал о такой божественной технологии!»

Держу Людей Под Ножом: «Именно!»

Никто не поверил в это.

Потому что это звучало слишком фантастически!

Любая беспрецедентная технология требует время для разработки и совершенствования. Она никогда не появляется волшебным образом из ниоткуда. Процесс разработки может быть коротким, но он будет всё равно заметным.

Так что Не Вечер в глубине души понимал их недоверие.

В конце концов, он тоже пережил эту стадию, на которой они сейчас находятся. Когда брат Свет рассказал про игру с полным погружением, они подумали, что это шутка и не более, чтобы разыграть интернет-друзей и повеселиться с их реакции.

Однако…

Его слова оказались правдой.

Ещё Не Вечер: «Шлем не поддерживает скриншоты, я действительно не могу доказать свои слова, поэтому просто скажу: верьте или нет. Но после столь долгого знакомства с игрой я

могу кое-что рассказать о ней».

Бросил Курить: «Братан! Рассказывай не томи!»

Ещё Не Вечер: «Создатель группы, наложи на всех мут, я медленно печатаю».

Белый Старик: «Ок!»

Будучи бывшим топ-200 на азиатском сервере PUBG и имея ранг претендент в Лиге Легенд, невероятный скилл «Ещё Не Вечер» был очевиден для всех членов группы.

Также он самый активный, когда речь заходит об играх.

Создаётся такое ощущение, словно он нигде не работает и только каждый день играет в игры.

На его счету были не только онлайн мультиплееры, но и довольно много синглплееров, для некоторых из которых он лично написал гайды для спидрана игры.

Эти гайды очень хорошо составлены, их даже использовали многие старые участники этой группы.

Можно сказать, он был королём задротов.

Поэтому независимо от того, верили ли они в сеттинг «игра полного погружения в виртуальную реальность» или нет, и независимо от того, были ли они игроками, прошедшими квалификацию для закрытого альфа-теста, почти все с любопытством ждали, когда он подберёт слова.

«Давайте начнём с описания игры».

«Сеттинг игры не представляет собой ничего уникального. Обычная постапокалиптическая обстановка + пустошь-панк. Действия игры разворачиваются на альтернативной Земле, где более двухсот лет назад ядерная война почти полностью стёрла человеческую цивилизацию. Игроку предстоит вжиться в роль жителя убежища, который выбрался на поверхность».

«На данный момент мы, то есть игроки закрытого альфа-теста, выбрались на поверхность и в статусе авангарда принялись к постройке форпоста. Пока что мы ещё формально не приступили к основной сюжетной линии. Больше деталей, возможно, я расскажу потом, после альфа-теста или даже бета-теста, так как их не так много, чтобы упоминать сейчас».

«Давайте лучше я расскажу про реалистичность игры!»

«Без преувеличения можно сказать, что реалистичность этой игры — это потолок любой игры, которую я когда-либо видел, и мне кажется, что даже спустя пятьдесят лет этот потолок будет практически невозможно превзойти! Что касается того, почему я так говорю, так это потому, что эта игра - буквально DLC «Постапокалипсис» к игре «Земля Онлайн», то есть нашего мира!»

«Будь то свет и тени, взаимодействие пяти органов чувств или даже зернистая текстура поверхности предметов, к которым вы прикасаетесь..., всё направлено на то, чтобы заставить вас поверить, что это реальный мир. Реалистичность игры, несомненно, 100%. Да, именно так, 100%! По крайней мере, я не выявил никаких очевидных багов и недочётов».

«А ещё – свобода».

«Т.к. это игра-песочница, то вы можете взаимодействовать практически со всем к чему прикасаетесь в игре. Это взаимодействие не сводится к простым столкновениям с объектом, вы также можете лично изменять их положение, или даже форму и состояние, конечно, всё в рамках физики».

«Я знаю, о чём вы думаете, Майнкрафт или Форест, верно? Но это совершенно другое, это песочница в истинном смысле этого слова, а не блоки из пикселей и натянутых текстур! Только за это любители жанра песочница купят её и не пожалеют!»

«Теперь приступим к главным элементам игры!»

«Прежде всего, в игре нет полосок ОЗ или ОМ ни для игроков, ни для мобов, и нет визуального статуса ваших характеристик, ну по крайней мере, в альфа-версии».

«Однако на практике в игре существуют различия в начальных характеристиках каждого игрока. Например, одни игроки обладают большей силой, а другие - более высоким восприятием, ловкостью или другими скрытыми характеристиками, которые вы не сразу заметите. Я предполагаю, что к моменту выхода бета-версии игры должны появиться система классов и система оружия, позволяющие игрокам разрабатывать свой собственный стиль игры, основанный на их характеристиках и навыках».

«Насчёт НПС. В текущей альфа-версии есть только два НПС, один из которых – управляющий убежищем под кодовым именем – Рассвет, а второй его помощник – робот по имени Сяо Ци!»

«На данный момент точно известно, что оба НПС обладают высоким уровнем интеллекта и способны нормально общаться и взаимодействовать с игроками. Я считаю, что в игре также есть скрытая механика «Отношение», однако это лишь моё личное предположение, которое я ещё не подтвердил».

«В дополнение к этому, когда я зашёл в игру меня беспокоили мысли об ощущение боли. Если это игра со 100% реалистичностью, то и ощущения боли должны быть, как в реале, а я человек,

что очень сильно не любит сильную боль. Однако игра меня удивила, хотя боль существует наряду с чувством осязания, но есть некий порог защиты».

«Например, я пытался порезать руку камнем, и это не вызвало сильной боли, вместо этого намного больнее было щипать себя. Я полагаю, что в игре есть своего рода защитный механизм, который не даёт нервным центрам мозга уловить боль «сверх меры»… Конечно, это может быть и биологическим механизмом самозащиты. Это как во сне, мы чувствуем боль, но она не превышает предел терпимости».

«По правде говоря, я считаю, что официальные лица игры должны быть ещё немного гуманнее и добавить для игроков возможность регулировать свои ощущения боли самостоятельно. Но лично я доволен нынешним погружением пяти чувств и защитой от боли, но, возможно, есть игроки, которым такие ощущения не понравятся. (улыбается)».

«Что касается механики воскрешения в игре, я ещё не опробовал её, но я слышал, что за каждую смерть вычитается определённое количество очков вклада, а КД воскрешения длится трое суток! Очки вклада — это, в общем-то, хорошо, их можно получить, выполняя задания, но штрафное время слишком велико. В любом случае я не очень хочу пробовать умирать, все заинтересованные игроки могут попробовать сами и, возможно, откроют для себя новую механику игры».

«И наконец, я хочу возмутиться на то, почему все персонажи - чисто мужчины??? Кто, блять, захочет смотреть на тело взрослого мужчины!!! Я настоятельно требую, чтобы разработчики официально разрешили игрокам устанавливать свой пол!»

http://tl.rulate.ru/book/44286/2028433