

Эта история была добавлена в Новый Завет том 17 исключительно для Геймерских! магазинов.

Административные учреждения Академсита были сосредоточены в официальном округе 1. Обычные студенты редко посещали этот район, но поскольку Уихару Казари сказала, что она направляется туда учиться, Ширай Куроко решила поехать с ней. Но едва ли они вошли в библиотеку Совета директоров, где располагались все книги и журналы Академсита, Уихару нашла нечто совершенно неожиданное.

-Игровой журнал!?

-Это библиотека, Ширай-сан, так что будьте потише.

Куроко не понимала, с чего это она вдруг, но оказалось, что Уихару наткнулась в кабинке для чтения на журнал, старые выпуски которого она уже видела.

-Официальный сайт редакции - самый быстрый способ получить самую свежую информацию, но он настолько сосредоточен на скорости, что статьи часто бывают спешными и небрежными. Бумажные носители требуют времени для публикации и продажи, поэтому данные в них, как правило, более организованы.

-... Честно говоря, мне было интересно, что настолько привлекло твое внимание, но это были какие-то видеоигры?

-Не относись к видеоиграм так небрежно.

Уихару выбрала случайный игровой журнал и пролистала его.

-Ширай-сан, ты когда-нибудь слышала о социологии финального босса? Хотя я, конечно, понимаю, что это, по сути, просто игровой сленг.

-?

-Речь о том, как в видеоиграх, особенно в RPG, зачастую подсознательно используют обобщенное понятие злодея для своего финального босса. Или, может быть, было бы лучше сказать, что несмотря на огромное разнообразие игр, их оценят по достоинству лишь те, кто отражает мнение современного общества.

Уихару указала на статью двух или трехлетней давности.

-Вот, например. Выглядит как фэнтези игра, но злодей здесь богат и контролирует распределение товаров с помощью кораблей и поездов. Это отсылает нас на покупки через Интернет.

-Теперь, когда ты сказала об этом...

-И через 2 недели после выхода игры был опубликован отчет о том, что крупный огромный интернет-магазин оказывал давление на местные магазинчики и способствовал ещё большей региональной изоляции. Это новостная статья того времени. Неплохо они справились, не так ли?»

-Разве это не обычное совпадение? Было бы крайне тяжело получить эти данные и учесть в своем сценарии.

-Конечно. Разработка игры занимает 2 или 3 года после того, как проекту дадут зеленый свет. Но производители должны определить, чего хотят игроки в целом, и предсказать, как это изменится до даты релиза. Это как пытаться читать ветер. У них могло сложиться смутное ощущение, которое физически воплотилось в их сценарии.

-Хм.

-Отслеживая изменения в финальных боссах, ты можешь заметить изменения и в общественных пороках, которыми живут люди. В таком случае, мне кажется, ты сможешь опередить ход событий, обращая внимание на финальных боссов. Я же, вроде говорила, что разработка видеоигры занимает 2-3 года, верно?

Создатели резко ухватились за интересы и волнения масс, а Уихару собрала и проанализировала то, чему эти создатели придали физическую форму.

-Другими словами, анализ официально анонсированных проектов позволяет прогнозировать крупные инциденты на 3 года вперед?

-Это пока только теория. Только совместно анализируя десятки, сотни статей ежемесячно вы сможете наконец понять тенденцию. Если я смогу создать алгоритм для автоматического сбора и анализа новой информации в интернете, и держу пари, могла бы проверить кое-что интересное.

Уихару разложила несколько старых выпусков на столе.

-Вот что я никак не могу понять. Есть несколько неустойчивых ветвей, но они не сливаются в одно. Это странно. Такое чувство, будто они оборачиваются двойной спиралью, образуя единый путь. Если я не смогу это осознать, то и продвинуться дальше не выйдет.

-По-моему, до меня не всё ещё дошло, так что можешь объяснить попроще?

-Ой, прости. По сути, я говорю, что есть 2 кандидата на звание финального босса. И они оба мешают друг другу.

-И это правда так удивительно? Слово «злодей» может относиться к чему угодно, от отдельного грабителя круглосуточного магазина до конгломерата корпораций.

-Может и так.

Уихару наклонила голову.

-Хм. Но оно так четко разрешает эти две крайности. С одной стороны, великая ведьма в волшебном королевстве. С другой стороны - бессмертный, подключенный к машине. Конечно, это не значит, что такие люди тайно ведут войну за ширмой реального мира.

<http://tl.rulate.ru/book/38353/830426>