Глава 159 – Польза для магов.

В исследовательском центре, в просторном помещении на нескольких уровнях, находилась сотня капсул погружения. Все они были модифицированными, с дополнительными функциями расширяющими доступный спектр сканирования тела. Они позволяли фиксировать даже самые маленькие колебания энергии, а также любые биохимические процессы внутри тела.

Тут редко бывает так много людей, но сейчас всё забито под завязку.

Большинство играет в Left 4 Dead, но часть проходит другие игры команды Лизы Скарлет, в то время как оборудование все сканирует и записывает.

Зейн, Гулбрехт и Лиза сидели в отдельном кабинете и проверяли выводимые на экран данные.

- «Для предварительных результатов, этого вполне достаточно. Дальнейшие исследования только подведут к более точному числу, но основные данные уже известны» - Зейн

- «Я тоже так думаю. Есть исключения, но они связаны с индивидуальными качествами некоторых магов. Их не нужно брать в расчет общей статистики, а лучше рассматривать как отдельную категорию» - Гулбрехт

С самого старта игры, ученые пытались выяснить как именно она влияет на игроков. Какие способности у них лучше растут, ну и как в целом это отражается на их телах и магии.

Для этого учитывалось всё что только можно. Сложность, мультиплеер это или одиночная, выбранный режим игры, как именно проходила игра, какие были отношения с напарниками, были это случайные люди или собранная команда, выбор оружия, локация, как в целом проходило и за выживших, и за зомби. Ну и ещё масса других факторов.

Несмотря на некоторую простоту исполнения, оружие в игре чувствовалось отлично, и вело себя правильно. Это относится как холодному так и огнестрельному. Кроме того, выжившим активно придется отбрасывать от себя зомби ударом приклада. В общем, предполагался рост навыков как у ценителей ближнего боя, так и любителей пострелять.

Важно и то, насколько эта игра повлияет на командную работу, умение распоряжаться снаряжением и боеприпасами, а также уметь приспосабливаться к любой неожиданной ситуации.

Про врагов это конечно отдельная тема. С одной стороны целые толпы довольно слабых противников, но с другой особенные, очень опасные твари, которые под управлением других игроков могут становиться просто громадной преградой для выживания. Очень необычно то, что играть можно и за людей и за зомби. Это весьма необычный опыт, позволяющий взглянуть на обстановку с другой стороны, глазами чудищ. А что касается людей, так тут берешь под управление именно, что обычного человека. Никаких тебе способностей, чего уж… там скорее масса недостатков. Но всё это очень хорошо ложиться на игровой процесс.

Кампании удались очень хорошо, они не надоедают, требуют не так много времени, а учитывая ИИ там каждое следующее прохождение отличается от предыдущего, так что рассчитывать наперед становится сложнее.

Однако, сканирование показало не только рост навыков так или иначе связанных с происходящим в игре, но совсем к ним не относящихся. В меньше степени конечно, но всё же. Подобное происходило и с другими играми команды, так что не стало чем то внезапным.

Особенно сильно тело и способности мага развивались в периоды вдохновения, когда энергия в его теле входит в некий резонанс с информационным полем. Это напрямую связано с эмоциональным состоянием игрока и обычно бывает не часто, но вот в играх команды Лизы, это отнюдь не редкость.

- «Ошибки быть не может. Мы всё тщательно проверили. Во время игры с настоящими людьми, человек чувствует себя иначе, нежели в одиночной игре. Это также отражается прокачке способностей. Мы отмечем рост коммуникативных связей, в том числе восприятия, будь то зрительное, звуковое или магическое. Люди понимают товарищей с полуслова и даже предсказывают их действия. Отчасти, интуиция объясняется чувством магической энергии, которая обнаруживает тонкие колебания манны союзников. Мультиплеерные проекты, также оказывают воздействие на успех совместных заклинаний, но это во многом зависит от характера мага. Одни хорошо работают друг с другом, но некоторые требуют абсолютного подчинения других к себе» - Зейн

- «Мы заметили это ещё в тестах магов игравших в Проект Свобода, но а выход Left 4 Dead подтвердил наши догадки. На часть магов, подобные игры с другими людьми действуют эффективнее одиночных проектов, но точно также есть и те кому не очень нравиться играть живыми людьми. Такие игроки, как правило играют в своем собственном ритме, зачастую неспешном и они стараются погрузится в игру, войти в некий резонанс с ней» - Гулбрехт

- «У одиночных и мультиплеерных проектов есть что-то своё, которое они могут предложить игрокам. Получается, даже очень качественная мультиплеерная игра не может дать всё необходимое?» - Лиза

- «Суть этих игр отличается, а следовательно и результат» - Зейн

- «Это ещё не всё. Мы связали вдохновение с выбросом дофамина, однако сам гормон не влияет на этот процесс. Искусственное введение в это состояние не увенчалось успехом, оно может наступить только естественным путем. Очень важен и другой фактор, а именно – привыкание. Если повторять раз за разом одно и тоже, организм привыкает и воспринимает это как должное. Вот поэтому большая часть взрывного роста силы и приступов вдохновения происходит на раннем этапе изучения игры. Со временем это снижается. Исследование на тестовой группе магов показало, что для лучших результатов, необходимо чередовать игры, или же вносить в существующие значительные изменения» - Гулбрехт

- «Маги стараются прокачивать навыки которыми пользуются, для этого они совершают одни и те же действия в играх про такие вот тренировки. Из-за такого подхода у них нет вдохновения, а всё развитие сводится к прокачке одного навыка» - Зейн

- «Выходит, нельзя создать идеальную игру?» - Лиза

Двое ученых переглянулись.

- «Идеал – это нечто недостижимое, то к чему всегда приходится стремиться» - Зейн

- «Один проект не способен дать всё и сразу, но и создавать одни лишь шедевры не обязательно. Если игрок очень любит что-то одно, пусть играет, но время от времени откладывает его в сторону и проходит нечто другое, пусть и не столь огромное и значимое. Даже если игра в малый проект не принесет существенной пользы в развитии, она даст ему время и тогда вернувшись к любимой игре, маг снова испытает необходимые чувства» - Гулбрехт

- «Мисс Скарлет, ваша команда способна создавать разные, необычные игры, но я не могу не отметить того факта, что эти проекты слабо действуют на очень сильных магов. Это из-за нехватки информации и опыта. Геймдизайнеры должны вносить в свои проекты сложные, зачастую незаметные взгляду тонкие движения магической энергии. Воспроизводить чувства в теле, и не просто имитацию, а настоящее их проявление. Да и воспроизводство сложных заклинаний в игре, очень проблематично без умения самостоятельно ими пользоваться в реальности, или как это обычно бывает у геймдизайнеров – быть свидетелем использования такого» - Зейн

- «Кажется мои ученики, уже адаптировались к новому месту. Надо бы выдать им парочку заданий касаемо новых игр» - Лиза

- «Но ведь Left 4 Dead только вышел. Сейчас слишком рано выпускать новые игры» - Зейн

- «К этой игре, они ещё сделают дополнения, но вот о новых проектах следует задумываться прямо сейчас. Все то, что вы сказали применимо не только к игрокам проводящим время в матрице, но к геймдизайнерам во время разработки» - Лиза

…

Игра вышла совсем недавно, а в ней уже появились сильные команды умелых игроков, противостоять которым было очень непросто. Благодаря статистике, матчи подбирались таким образом, чтобы в них участвовали люди примерно равные по силе, но пока что это срабатывало не всегда. Многие просто не успели наиграть достаточно часов, для того чтобы это работало правильно.

Бывало и такое, что команда занималась исключительно одной, конкретной кампанией, где и применяла все свои знания и умения во всей красе.

Так, они заранее знали где и как будут идти выжившие, где вероятнее всего будут поджидать особые зараженные, как лучше использовать того или иного мертвяка, ну и многое другое, большую часть из которого ещё только предстояло познать методом проб и ошибок.

Но были и те, кто старался изучить игру не только в плане геймплея. Некоторые игроки, на полном серьезе тщательнейшим образом изучали локации в поисках любой информации. И как оказалось, не зря.

Создатели игры, много чего спрятали и зачастую найти это было непросто, а понять тем более. Скажем, и в компании Мрачный Карнавал и Болотная Лихорадка, содержали в себе трупы коров собранные в кучи. Причем, там не было видно чтобы их поели мертвяки, да и зомби-животных в игре не было. Однако, если изучить некоторые газетные заголовки и уцелевшие статьи, совместить с некоторыми надписями, то можно узнать о неком Зеленом Гриппе, приведшим к эпидемии. Мол, из-за накачки коров всевозможными химикатами и лекарствами, вирус гриппа и бешенство совместились и мутировали в крайне опасную для человека заразу.

Особые зараженные возникали конечно же не таким уж случайным образом.

Люди страдающие от ожирения, питавшиеся фаст-фудом с теми же химикатами в результате, могли изменится под воздействием вируса, которого особенно много было в их рвоте.

Те кто много курил, от чего химикаты оставались в легких, получали мутацию дыхательной системы превращаясь в курильщиков.

Танками становились любители стероидов, которые выступали в бурную реакцию с вирусом.

А вот громилам вероятно, чего-то не хватило на то чтобы превратиться в танка, так что процесс оборвался на половине.

У женщин изматывающих себя диетами, было не все в порядке с пищеварительной системой, только в отличии от толстяков, у них протекали другие мутации превратившие их желудочный сок в едкую кислоту, а их самих в плевальщиц.

Очевидно, охотниками становились молодые люди, державшие себя в спортивной форме. Их гибкость не исчезла после смерти, а стала ещё более выраженной.

А вот кем были ведьмы и жакеи, оставалось только гадать. Но то что ведьмы частично сохраняли память, это факт. Иначе они бы не плакали над своей ужасной судьбой.

Среди найденных записей, можно было узнать о событиях предшествовавших тому, что игроки видят попадая на ту или иную карту. Да и не всегда для подобного нужен текст. Вот скажем, распятый на болотах громила выглядит ничем иным как трофеем, который местные жители вывесили на всеобщее обозрение.

Сперва, никто и не догадывался об истинном ужасе новой инфекции, а когда стало ясно – было уже поздно. Только у счастливчиков с иммунитетом был шанс выбраться из зоны заражения и добраться до безопасного места.

Но, большинство игроков не заморачивались какими то расследованиями и просто играли.

А тут ещё и целый ворох достижений можно открыть, так что есть чем себя занять.

- «Давайте мудаки! Прикрывайте! Аааа!» - Дирк

Грохот пуль и вопли зомбарей смешивались с музыкой. Это был завершающий этап Мрачного Карнавала. Только что удалось прикончить танка, и скоро должен показаться вертолет, а пока – приходится сражаться с ордой зомби.

Бух! Бух!

Два коктейля Молотова, перекрыли путь огнем для орды, что позволило выиграть немного времени. Вражеская команда не теряла времени и вставляла палки в колеса. То Курильщик вытащит выжившего своим языком, то жакей оседлает.

Наконец, показался вертолет. Он сел на одно из доступных для посадки мест.

Дирк отбил пару зомбаков деревянным гномом в своих руках.

Эту игрушку, он выбил практически в начале кампании, для чего пришлось пострелять по мишеням, а потом ещё и отбиваться от орды сбежавшейся на звон выигрыша. Этого долбанного гнома, с улыбающейся рожей пришлось тащить через всю игру. Его нельзя убрать в инвентарь или за пазуху. Единственный способ - тащить в руках, при этом нельзя пользоваться оружием или предметами иначе гном выпадает из рук.

Подобным образом в Черной Мезе, надо донести до конца игры фиолетовый цилиндр, чтобы G-man в финале вышел в нем, или упаковку пиццы, чтобы в той же сцене шел настоящий дождь из таких коробок.

Вот и тут, было достижение связанное с тем, чтобы тащить предмет через всю кампанию. Ладно хоть, не в ливне или болотах, а то там было совсем туго.

Вшух!

Дирк бросил последнюю бомбу, чтобы отвлечь орду и рванул на всей скорости к вертушке.

Сзади послышался грохот бегущего танка. Рядом взревел охотник, прижав выжившего к земле. Товарищи тут же начали отстреливаться, но одного из них сцапал курильщик.

Пока вражеская команда разделывалась с выжившими, Дирк сжимая в руках гнома Чомски, забрался в вертолет.

Собственно, спаслись только они. Остальная часть команды героически пожертвовала жизнями, ради спасения игрушки с этого адского карнавала.

- «Дирк! Какого хрена! Ты нас бросил!» - игрок

- «Мне нужно было получить достижение. О! Вот и оно» - Дирк

- «Но мы то ничего не получили!» - игрок

- «Не ссы. Сейчас запустим кампанию заново, теперь я буду сопровождать гномоносца. Покажу вам как надо разбираться с зомбарями. Но сперва, напинаем по задницам этим говноедам» - Дирк

Начался этап за мертвяков.

Дирк был готов заставить этих ушлепков из другой команды истечь желчью от поражения, которое он им обеспечит. Теперь то не придется носить в руках эту тупую игрушку. За то, у него теперь есть редкое достижение.

Если бы ни игра за зомби, Дирк предпочел бы Халф-Лайф и Зов Долга.

Всё же, зависеть от других игроков ему не очень то нравилось, но когда он впервые опробовал себя в роли монстра, то буквально влюбился в этот режим. Он с удовольствием охотился на выживших, натравливал на них орду и отдавал указания членам команды для лучшей эффективности.

Получалось отлично, а со временем ему и за выживших играть понравилось. Главное было дождаться, когда команда научится играть как надо и уже потом, разделываться с врагами на раз два.

Дирк не очень понимал, что такое атмосфера и в чем тут сюжет. Его совершенно не интересовали такие глупости, всё что он делал – это только ради победы. Так что всё изучение локаций сводилось к поиску способов по устранению противника.

Вот к примеру, в первой кампании он знал места где можно столкнуть выживших вниз и точно также удобные позиции для других зараженных, так что при игре за выживших знал откуда ждать угрозу, поэтому нередко стрелял черед стены.

Конечно же, планы срабатывали не всегда. Случайностей здесь хватает. Обычно, даже если они негативные это идет на пользу игре, но вот Дирк взрывался вспышками ярости и гнева, когда его стройный план рушился из-за какой то фигни.

А уж какое безумие творилось в матчах против таких же команд как у Дирка и словами не передать. Вот там, выжившие не выглядели, точнее - вели себя вовсе не как обычные люди, вытворяя нечто невероятное.

Тем кому не посчастливилось получить себе таких противников, можно было только посочувствовать. Но с другой стороны, так интереснее. Чем опаснее и хитрее враг, тем слаще вкус победы, а какой резон радоваться победе над тем, кто не стоит твоих усилий?

В сети появились форумы где люди искали себе не только членов команды, но и соперников против которых будет интересно играть. Просто… не всем по душе играть против таких обладателей злого языка как Дирк. Есть и вполне нормальные люди, умеющие очень хорошо играть.

Другой причиной популярности форумов стала нехватка времени.

Большинство магов, это достаточно занятые люди, им не всегда удается играть в любое время. Бывает, что их нет в сети по несколько дней. А вот на форуме можно спокойно договориться. Тем более, очень быстро зашел разговор о ставках.

Играть интереснее, когда есть на что. Тут даже речь не всегда про деньги. Бывало и такое, что на кону были магические ресурсы… ну или если речь о более приземленных вещах, то в ход шло расписание смен или некоторые услуги.

Опять же на форумах, люди искали помощи в получении некоторых достижений, получить которые в одну каску – занятие крайне сложное. Например, не получить урона на упавшем в болотах самолете.

Но вот тут не поощрялось, так это содействие в получении достижений от команды противников. Это кончено легко, сдержать толпу мертвяков пока враги вообще не вмешиваются. По сути, это жульничество, так что на форумах сразу объясняли что так делать нельзя. Впрочем, находились и те кто знал про достижения, а потому намерено делал всё чтобы оппонент их не получил.

Вот вам и взаимодействие во всей красе.

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3444055