Глава 169 – Вкус и запах.

- «Как думаете, зачем учителю вызывать нас в исследовательский центр? Если нужно поговорить, то это легко сделать в матрице. Да и тренировки у нас проходят в ней» - Ник

- «К чему эти предположения? Учитель сама обо всём расскажет» - Киара

- «Ага, просто интересно ваше мнение. Сацуки, а ты чего притихла?» - Ник

Девушка немного нервничала.

Если она что-то начала, то ей трудно остановиться, а когда рядом нет никого кто бы помог сдержать её порывы, она заходит слишком далеко. Вот и с разработкой Принца Персии вышло примерно так.

Учитывая то насколько важно Николасу было проработать механики управления транспортом и всё с этим связанное, Ex Machina требовала немало времени на свою разработку. По идеи, приключение коим был Принц Персии, требовал примерно столько же времени на своё создание. Если конечно учитывать новые идеи. Вот только в руках Сацуки он приобретал свойства снежного кома, над которым чем дольше работаешь, тем больше он становится.

- «Мы уже приготовили трейлеры игр, а с датой релиза так и не решили. Наверняка, учитель вызывает нас именно для этого. Я не успею доделать игру так же быстро как Ник» - Сацуки

- «Мы выпустим их поочередно. Дадим игрокам время прочувствовать каждый проект» - Киара

- «Нам и самим нужно будет проходить игры друг друга, а потом ещё и заниматься изучением использованных там механик. Вам пойдет на пользу овладеть умением вождение и стрельбы, а через Принца Персии мы можем научиться каким-нибудь трюкам» - Ник

Николас прекрасно знал, насколько тяжело порой заниматься разработкой, познавая при этом новое. От примитивных движений и простеньких прыжков, Ник пришел к какой-никакой имитации паркура, когда выпустил дополнение Викинг к Титан Квест. Там игрок мог взбираться на уступы, перепрыгивать через ямы, карабкаться по сетям или плющу, проходить по узким мосткам или перебираться удерживаясь руками за уступ. А сейчас Сацуки создает обширный спектр сложных движений, доступных пожалуй только акробатам. Очень уж они сложные и требующие невероятной гибкости и физической силы.

Допустимо заявить, что Сацуки в плане разработки новых механик, упростила задачу своим друзьям, которые смогут изучить это дело и тем самым научиться чему-то подобному. Так они и работают, помогая друг другу.

Киара сейчас активно помогает учителю в работе над Мафией, в том числе прорабатывая модели поведения НПС.

В исследовательском центре, троица прошла несколько постов охраны, где их досмотрели и только потом пустили дальше. Так, геймдизайнеры дошли до лаборатории доктора Зейна.

В родном помещении находилась не только учитель Скарлет, но и Амелия.

- «Привет!» - Амелия

Охотница была одета в специальный костюм с целой кучей датчиков. Видимо, сегодня опять

будут опыты с информационным полем.

- «Проходите. Для начала нужно поговорить» - Лиза

Все сели за один стол. Вести беседу за ним как-то проще, нежели в матрице. Смотреть глаза в глаза, а не через виртуальных аватаров – это знак доверия и близости.

- «Эксперименты с использованием манны в хранилищах вышли достаточно успешными, чтобы руководство города одобрило строительство и размещение объемного хранилища для каждого из нас. Финальным аргументом стало обещание по выпуску игр, способных завладеть вниманием игроков всего мира. Я продемонстрировала трейлеры узкому кругу высокопоставленных особ, коими были маги высшего ранга. Их удалось впечатлить настолько, что они готовы согласиться на создание цепочки малых хранилищ, но только после выхода игр и их несомненного успеха» - Лиза

Дальность действия используемой энергии, по прежнему оставалась слабым местом в экспериментах с хранилищами манны. Но вот если у каждого геймдизайнера будет своё хранилище в разных частях города, да поближе к границе…

- «Для всех нас? Вы же отвечаете за Мафию. Учитель, вы сделали её трейлер?» - Сацуки

- «Да. И удалила сразу после того как показала его всем кому нужно. Не беспокоитесь, эти люди умет хранить секреты. Тем более, это в интересах города. Сегодня, я собрала вас с другой целью» - Лиза

Она включила экран. Изображение демонстрировало одну из иностранных игр созданную пару лет назад в Англии. По сути, проект представлял собой симулятор охотника в лесах Британии. Там были детально воссозданы флора и фауна, а также – магические звери и прочая нечисть. Игра пользовалась большой популярностью, поскольку отлично подходила для тренировок. Власти бесплатно предоставляли доступ к ней всем своим охотникам. Это был государственный проект, поэтому целью было не нажиться на магах, а предоставить магам своей страны надежный способ стать сильнее.

- «Эту игру смогли создать при помощи дорогостоящего метода позволяющего нескольким геймдизайнерам работать над одним проектом. То была группа людей знающих друг друга много лет, и отлично сработавшихся друг с другом. В данном проекте, они реализовали систему вкусов и запахов. Так что игроки, находясь в матрице могли испытать эти два чувства» - Лиза

- «Правда?» - Сацуки

- «Учитель, но это касалось лишь указанных разработчиками объектов, по большей части запахов. Данная игра служит обучению имитируя настоящий Британский лес. Количество вкусов там сильно ограничено и в основном касается собираемых ингредиентов, а также потенциальных продуктов питания, на случай если у охотников закончится провиант» - Киара

- «Все верно. Вкусы и запахи, нужны для умения отличать ресурсы, а также съедобное от несъедобного. Некоторые виды растений произрастающие в тех краях, очень похожи друг на друга, но при этом отличаются своим ароматом. Игра показывала эту разницу, чтобы уберечь новичков от ошибок» - Лиза

- «Я что-то такое припоминаю, кажется кто-то из учителей говорил нечто подобное вскользь про поздний курс» - Сацуки

- «Воссоздание вкусов и запахов, занятие не из простых. Студенты изучают его в выпускных классах и то не углубленно. Процесс воссоздания сложный и далеко не каждый хороший геймдизайнер сможет это сделать. Но вот для вас, будет полезным узнать про это прямо сейчас» - Лиза

Учитель сделала глоток воды из стеклянного стакана, прежде чем продолжить.

- «Когда только открыли матрицу, то первым делом в разработке сосредоточили внимание на воссоздании зрительных и звуковых образов. Создать звук проще всего, ведь он представляет собой колебания воздуха. Вы и сами без особого труда умеете создавать как звуки, так и целые мелодии, если удается воспроизвести их в своем сознании, то и перенести в матрицу не так уж и трудно. Со зрительными образами сложнее, но именно эту стезю геймдизайнеры изучают первым делом. 85% информации человек собирает с помощью зрения. Матрица не исключение. Следом за этим, геймдизайнеры стали воссоздавать тактильные ощущения, это было сложнее и потребовало развитие способов погружения. Когда были созданы капсулы с встроенными медицинскими модулями, процесс удалось упростить. Геймдизайнерам сканировали тело и особенно следили за участками мозга, во время тех или иных действий. Со временем, матрица получила функцию сканировать тело через приборы погружения, посредством магической энергии внутри тела. Это дало возможность не только воссоздавать в играх реальные тела, но и создать полноценную систему тактильных ощущений. Таким образом, игрок чувствует оружие в своих руках. Ему не обязательно видеть обойму с патронами, которую он достает из сумки, чтобы перезарядить оружие. Развитие данного метода, позволило имитировать воздействие температуры, будь то жара или холод. Там задействуются другие рецепторы, но сканирование мозга и нервной системы в целом, позволило найти подход к решению данного вопроса» - Лиза

- «Я конечно не геймдизайнер, но будь всё так просто, абсолютно все игры были бы реальными как наша жизнь. Только вот запуская очередной проект, я сразу обращая внимание на его возможности, а они уж никак не дадут спутать матрицу и реальность» - Амелия

- «Рецепторы позволяющие людям чувствовать вкус и запахи, довольно специфические и расположены на небольших участках, что ещё сильнее затрудняет работу с ними. Для матрицы необходимо задействовать участки мозга отвечающие за них, для чего приходится использовать магическую энергию. Процесс трудный, но осуществимый. Простые но яркие вкусы и запахи, могут при желании научится делать геймдизайнеры со средними умениями, даже низкого ранга. Но даже так это требует определенных умений, которым сперва необходимо научиться, а это занимает время. Причем, подобный подход считается неоправданным в плане затрат сил и времени к результату» - Лиза

- «Геймдизайнеры предпочитают работать над игрой, чем над возможностью слышать аромат?» - Сацуки

- «Да. До того как Ник превратил проекты матрицы в нечто творческое, они были симуляторами рассчитанными на тренировки магов, зачастую неся в себе узкоспециализированную направленность. По этой причине, создавать вкус и запах имело смысл в таких проектах как эта игра. Данный процесс осложняется необходимостью геймдизайнера самому знать что чем пахнет, и какой у него вкус. Или же действовать наугад, но такой подход ошибочен» - Лиза

- «Учитель, я всё понимаю, но зачем нам это сейчас? Это же поздний курс» - Ник

- «Вот именно Ник, это поздний курс, а вы на данный момент официально лучшие геймдизайнеры Нью-Йорка, а потому должны знать и уметь больше, чем кто-либо другой. Не

говоря о том, что эти тренировки окажут влияние на ваше развитие» - Лиза

- «Звучит неплохо, но было бы лучше узнать более конкретную причину. Нам любые тренировки полезны, так чем эта лучше прочих?» - Ник

- «А чем она плоха, мистер умник?» - Лиза

Юноша задумался на несколько секунд, почесывая подбородок.

- «Вкусы и запахи… а что в наших играх будет чувствовать игрок? В Ex Machina ему придется всю игру наслаждаться выхлопными газами и запахом бензина, а что касается еды – так в мире постапокалипсиса она отвратная или безвкусная. Приятного в этом мало, так что игрокам придется есть через силу, а вообще бары в игре созданы не для этого. Да и в других играх, большую часть придется вдыхать вонь гниющей плоти, дыма, опаленных волос, экскрементов, химических отходов, боевых отравляющих веществ, пота и прочих подобных запахов. В Халф-Лайф игрок так и вовсе в скафандре бегает и ничего не ест. Оверлорд не снимает своего шлема, да и зачем? Прихвостни, особенно зеленые не отличаются гигиеной и чистоплотностью. В Принце Персии единственный вкус, который можно почувствовать это воду для восстановления здоровья. Было бы странно, что в ужасной обстановке, когда катастрофа разоряет город, Принц остановится чтобы покушать. Идея с запахами конечно хороша, но игры создаваемы нами изобилуют вовсе не самыми приятными ароматами, а заставлять игроков вдыхать всё это, только отвадит их» - Ник

Учитель нахмурилась. Ей не очень то нравилось услышанное, хотя девушка понимала, что в словах Ника есть зерно истинны.

- «Я перефразирую свой вопрос. Систему вкусов и запахов можно использовать в будущих проектах так, чтобы это понравилось игрокам?» - Лиза

- «Конечно можно, только тут всё зависит от игры» - Ник

- «А когда придет время создавать эту игру, ты собираешься начать всё с нуля? Не имея никакого опыта в данной системе?» - Лиза

Юноша вздохнул.

- «Нет, я бы сперва обкатал эту систему на чем то простом, а уже потом внедрял бы её» - Ник

- «С минуты на минуту придут Зейн и Гулбрехт. Я хочу провести исследования на тему изучения системы вкусов и запахов, с помощью погружения в информационное поле. Амелия будет нашей испытуемой, а вы будете следить за её состоянием изнутри поля. Ник, тебя это касается в первую очередь» - Лиза

- «Понял» - Ник

- «Учитель, вы хотите внедрить вкусы в… Мафию?» - Сацуки

Лиза не стала ничего скрывать, а потому честно ответила.

- «Да. Раз мы пытаемся воссоздать старую эпоху, то использование вкусов и запахов пойдет этому на пользу. Игроки должны прочувствовать всё что их окружает, осознать себя реальным жителем того времени. А чтобы мир был по настоящему живым, надо дать возможность пробовать на вкус еду того времени. У меня есть лишь начальные умения по использованию

данной системы, но их даже близко не хватит для использования в создании игры» - Лиза

- «В открытом мире имитирующим полноценный город, потребуется создать множество вкусов и запахов, даже если речь только о еде. А она в свою очередь имеет собственную структуру. Воссоздать еду из столь далекого времени будет непросто, но есть и преимущество, люди не могут знать как именно она ощущалась в те времена. Поэтому, у нас есть право на погрешность и даже свобода действий» - Киара

- «Мм, что-то мне это напоминает. Прямо как с машинами для этой же игры. Сейчас ведь нет никого, кто бы ездил на таком транспорте» - Ник

Можно сказать, Лиза использовала идею Ника применив её к еде.

Шурх!

Открылась дверь и в помещение вошли Зейн и Гулбрехт. Они намеревались лично проводить этот эксперимент. У каждого в руках был контейнер. Внутри были небольшие коробочки с едой, но сейчас нет возможности узнать что внутри. Всё это предназначается для Амелии, которая будет пробовать это с завязанными глазами, в то время как её тело будет сканировать, с помощью костюма.

Немного позже.

Ник находился в информационном поле, откуда следил за телом Амелии, стараясь обращать внимание на каждое колебание её магической силы.

Гулбрехт подавал Амелии небольшую коробочку с едой и девушка пробовала, а заодно сообщала что именно она чувствует. Тут были как куски нормальных блюд, так и измельченные до состояния пюре. Есть как приготовленные из натуральных продуктов, так и фактически имитация с использованием химических добавок.

После того как Амелия пробовала какое то блюдо, она по команде погружалась в матрицу, где её тело также сканировали. Ещё, это требовалось чтобы дать время отойти от вкуса продукта, прежде чем приступить к следующему.

Итак, раз за разом.

Лиза тоже находилась в информационном поле, а поскольку Зейн и Гулбрехт сообщали ей данные, та была в курсе всего процесса.

Ник старался сосредоточится, а потому отгонял мысли об играх в которых присутствует еда или готовка. Для этого лучше выделить отдельное время, да и честно говоря сейчас совершенно не до этого. А вот Сацуки и Киара с удовольствием погрузились в происходящее. Им явно была по душе, идея создавать вкусы и запахи в матрице.

Возможно, Ник самую малость перегнул сказав, мол в играх по большей части неприятные запахи.

А как же аромат цветов? Морской бриз? Аромат хвойного леса? Свежий ветер на цветущем лугу?

Людям живущим внутри густонаселенных городов, не так уж часто выпадает возможность ощутить всё это, так что если создать нечто подобное в матрице, это поможет многим побывать

там, где они не смогут оказаться в реальности, и попробовать то, чего также нельзя ощутить. Конечно же это всего лишь иллюзия, но если правильно её оформить, она сможет принести человеку радость.

Углубляясь в тренировки, вкус и запах, смогут повлиять на атмосферу и ещё глубже погрузить игрока в тот или иной проект. Для перехода в состояние вдохновения, это точно будет на руку.

Прошло некоторое время….

- «Теперь, нужно проанализировать эти данные. Также, мы проведем подобные исследования со своими подопечными для сравнения. Пока ещё рано говорить, но определенный успех в этом есть. Использование ваших умений по взаимодействию с информационным полем совершенно точно пошло на пользу» - Зейн

- «Нам потребуется больше экспериментов, но результаты несомненно будут. Однако, вам придется начинать с чего то простого. Создавайте простые вкусы, а уже затем можно попробовать их комбинировать. С ароматами будет сложнее» - Гулбрехт

- «Мне есть охота. Кто хочешь съездить пообедать?» - Ник

- «Простите, но я вынуждена отказаться» - Амелия

- «Я поеду» - Киара

- «Я тоже» - Сацуки

- «Одну минутку, позвоню Лео. Пусть отвезет нас» - Ник

- «Учитель. Насчет даты выхода игр…» - Сацуки

- «Вы определились с датой? Пора выпускать трейлеры. Учтите, несмотря на то что вы вместе создаете эти игры, и будете иметь доступ к энергии каждой из них, мы распределим пользование энергией. Каждый получит то, чего заслуживает, так что старайтесь как следует» - Лиза

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3468446