

Я уволился с работы в компании.

Это была компания, которая делала игры в стиле ретро, что было довольно необычно в наши дни. Но нельзя же вечно "плыть против течения".

В конце концов, в настоящее время мир был одержим бесчисленными полными погружениями - VR-играми, которые были результатом объединения всех технологий VR в одну.

Это был великий век виртуальной реальности!

Было так много компаний, которые делали игры, и не будет преувеличением сказать, что все они делали VR-игры.

Конечно, это всегда приводило к тому, что люди задавали вопрос:

Не приведёт ли такое количество VR-игр к разделению пользовательской базы?

И что-ж, ответ - да.

Однако пользователи были похожи на тунца. Они имели тенденцию мигрировать.

Какая бы игра ни была текущим трендом, она была той, за которую они ухватятся. А когда им становилось скучно или они были недовольны, они переходили к следующей.

Бесконечная миграция. Так было во все времена.

Да, в наши дни речь шла не столько об играх, сколько о взаимодействии, которое вы имеете через них...

В такую эпоху никто не интересовался ретро-играми, в которых даже не было надлежащих онлайн-режимов.

Ну, возможно, и была небольшая ниша. Вот почему наша компания вообще существовала. Но все было предельно сурово.

Сейчас слишком много людей, которые будут удовлетворены просто просмотром "летсплея".

Конечно, можно было бы обвинить нас в том, что мы не можем развиваться в ногу со временем...

В любом случае, это привело к моей ранней отставке.

Я подумал, что это будет выглядеть круче, чем быть уволенным.

Но также было и ощущение того, что, возможно, я никогда и не был там настолько полезен...

Люди думают, что делать ретро-игры легко, но на самом деле всё совсем наоборот.

Это было похоже на переход от пиксельной графики к 3D.

Чтобы идти против течения, требовалось большое мастерство.

Но я больше не хотел прозябать в прошлом.

- Да, с сегодняшнего дня я просто ещё одна бродячая рыба, - сказал я, и вытащил последнюю виртуальную многопользовательскую ролевою игру из своей сумки. Она называлась "Следующий этап онлайн".

Она была издана... нет, по фигу.

Возможно, это было потому, что я работал в той же отрасли, но слишком много думать о компании-разработчике помешало бы моему удовольствию.

В любом случае, я купил аппаратное обеспечение и игру в комплекте.

Я хвастался у себя дома аппаратом виртуальной реальности капсульного типа.

Ну, хоть я и говорю "хвастался", но это было даже не так дорого.

- А? Куда же вкладывать эту игру?

Несмотря на то, что я владел им, я был так поглощен своей работой, что почти не обращал на него внимания.

К счастью у меня была приличная сумма сбережений. И даже когда я стал безработным, как сейчас, я мог сидеть сложа руки и наслаждаться игрой.

Если уж дело дошло до этого, возможно, было бы не так уж плохо стать профессиональным геймером или стримером.

Раньше у людей было много мнений по этому поводу, но в наши дни это считалось настоящей профессией.

Было бы довольно круто перейти от разработчика игр к профессиональному геймеру.

- Ах... сюда.

Я скачал игру. Хорошо, теперь включим её. Р-р-р-р-р-р... Они называют это глубоким погружением?

Этот звук заставлял меня чувствовать, что машина работает.

Маленький ребёнок во мне не мог не почувствовать возбуждения. Что-ж, времени у меня было предостаточно.

Я хотел наслаждаться игрой, не думая ни о чём другом.

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1189161>