

Чэнь Мо совсем не обращал внимания на номинации. Сейчас он находится в офисе Чжоу Цзянпина и обсуждал их новый совместный продукт.

- Президент Чэнь, что вы думаете? - спросил Чжоу Цзянпин.

Чэнь Мо покачал головой. - Их концепт невзрачный.

Три дизайнера почувствовали себя неловко.

Они также только что получили задание от Чжоу Цзянпина и должны были разработать дизайн для нового устройства. Времени у них было немного, поэтому каждый из них решил создать по концепту.

И все три концепта были немного скомканными.

Новое небольшое устройство для считывания мыслей было немного больше обычной ручки. Оно должно находиться близко к голове человека, чтобы могло точно считать сигналы, поэтому создать телефон с возможностью входа в виртуальную реальность было невозможно.

Идеи трех дизайнеров в основном были одинаковы – они создали портативные устройства.

В конце концов, их компания специализировалась на мобильных телефонах, поэтому они более или менее выступали за простой и удобный дизайн. Один из предложенных концептов крепился на голову вместо шапки и имел дополнительный доступ к интерфейсу в виде очков, а два других по большей части были похожи на ноутбуки по своему концепту.

В первом случае человек мог надеть специальные очки, и когда он сделает это, перед ним появится уже привычный интерфейс. К этому устройству также можно будет подключиться с помощью телефона и управлять им с экрана своего гаджета, что позволит игрокам играть в легкие виртуальные игры с помощью своего мобильного телефона.

Второй вариант представлял из себя шлем, который покрывал переднюю часть головы игрока и был похож на шлем виртуальной реальности из прошлого мира Чэнь Мо. Это устройство даст игрокам доступ к полной виртуальной реальности, как и в виртуальной капсуле, и позволит сыграть в некоторые простые виртуальные игры, однако производительность данного устройства было намного хуже, чем у виртуальной капсулы. В конце концов, только устройство для считывания мыслей было уменьшено, другие комплектующие не изменились, поэтому производительность этой штуки будет чуть выше чем у самого мощного телефона.

Третий вариант был немного глуповат. Игроки будут носить шлем виртуальной реальности, однако чтобы он работал, его нужно будет подключить к обычной виртуальной капсуле с помощью проводов, однако для решения этой проблемы игроки смогут носить на спине специальное устройство, которое будет чуть больше массивного ноутбука, и с помощью этого

устройства игрок сможет сыграть в виртуальные игры среднего размера. Проблема этого концепта заключалась в том, что все это будет весить довольно много.

Первый вариант, очевидно, нацелился на разработку аксессуара, который будет работать в тандеме с мобильными телефонами, в то время как второй и третий вариант нацелились на небольшой шаг вперед в направлении самобытных виртуальных устройств.

Ранее компания Чжоу Цзяньпина в основном занималась производством мобильных телефонов, но в последний год его бизнес постепенно расширился до создания умных домов и персональных компьютеров, и сейчас у него были планы по выходу на виртуальный рынок.

В этом мире виртуальная капсула являлась кульминацией цифровых устройств высокого класса, и все понимали, что их производители зарабатывали очень много денег.

Однако, в конце концов, у каждой области были свои титаны. Его компании потребовалось много лет, чтобы прочно закрепиться на рынке мобильных телефонов, и ее успехи в двух других направлениях были не столь гладкими. Что касается виртуальных капсул, то успехов в этой области у его компании еще не было.

Второй и третий концепт, очевидно, хотели воспользоваться этим прорывом и хотели прощупать рынок виртуальной реальности.

Однако Чэнь Мо не думал, что хотя бы один из этих вариантов был надежным. Дело было не в том, что эти три дизайнера были плохими, а в том, что позиционирование их новых продуктов было недостаточно ясным.

Чжоу Цзяньпин не рассердился и радостно сказал: - Тогда, президент Чэнь, в каком направлении нам следует работать в этот раз? Это также послужит уроком для моих дизайнеров.

Чэнь Мо сказал: - Очевидно, что если устройство используется только в качестве аксессуара для мобильного телефона, его представленный форм-фактор слишком велик, а если использовать его для запуска виртуальных игр, то о получении хорошего игрового опыта и говорить не стоит. Наиболее подходящим решением является создание продукта смешанной реальности.

Чжоу Цзяньпин замер. - Смешанная реальность? Эта концепция... уже давно устарела?

Чэнь Мо рассмеялся. - Она действительно устарела, но скоро она омолодится.

----

У технологии виртуальной реальности есть три ветви: «VR» - виртуальная реальность, «AR» -

дополненная реальность и «MR» - смешанная реальность.

Понятие «AR» и «MR» на самом деле имеют общую основу, поэтому эти два понятия часто путают. Проще говоря, они обе вставляли информацию в реальное видение игрока, накладывали виртуальные объекты и сцены на все реальное.

Но в этом мире развитие технологии виртуальной реальности продвигалось очень быстро.

В начале еще существовали некоторые научно-исследовательские компании, которые работали над устройствами, ориентированными на «MR», но позже все они перешли на создание устройств виртуальной реальности, поэтому многие стали игнорировать эту концепцию.

Поскольку к тому времени они обладали технологией чтения мыслей, многие компании смогли в кратчайшие сроки добиться эффекта, благодаря которому игрок словно переселялся в другое тело. Смешанная реальность же не могла предоставить игрокам такой незабываемый игровой опыт, поэтому об этой технологии постепенно забыли.

К тому же дополненная и смешанная реальность накладывали виртуальные объекты на реальные объекты, а это подразумевало, что игрок должен был активно двигаться, что ранее просто было невозможно из-за размеров считывающего устройства.

Чэнь Мо сказал Чжоу Цзянпину: - Я сейчас перешлю эскиз.

Спустя пару секунд Чжоу Цзянпин открыл эскиз Чэнь Мо.

Сначала он подумал, что его эскиз был похож на первый вариант, но после более пристального изучения Чжоу Цзянпин понял, что его продукт полностью отличался от устройства его дизайнера.

Это устройство представляло собой плотно закрытые очки, которые полностью блокировали поле зрения игрока. В переднюю панель этих очков были встроены миниатюрные камеры, которые использовались в качестве основных камер, и именно с помощью них игрок будет видеть все вокруг.

Задняя часть устройства представляла собой кольцевую конструкцию, которая закрывала затылок и сами уши. За левым ухом пряталось устройство для считывания мыслей, а за правым ухом находился особый модуль, с помощью которого игрок мог свободно управлять этим устройством и наушниками.

В комплекте с этим устройством шли наушники. Они имели два состояния — включенные и выключенные. Когда они были включены, игрок мог не только слышать звук из наушников, но и в случае необходимости мог полностью заблокировать любые другие звуки, по сути они могли полностью изолировать игрока от звуков реального мира.

С точки зрения внешнего вида это устройство выглядело очень прилично и по сути это устройство было очками, которые обычно носили водители космических кораблей во многих научно-фантастических фильмах. Это устройство было не таким большим, как шлем, по крайней мере, от него не будет болеть шея.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1709065>