VR-игры онлайн!

Последняя хорошая новость была о шлеме Phantom.

В начале апреля Технологии Будущего провели специальный саммит игровой индустрии VR в дочерней компании в Силиконовой долине. Технологии Будущего пригласили сотни известных игровых компаний и студий по всему миру и подписали соглашение о совместном использовании технологий VR.

Уже в начале прошлого года Технологии Будущего ответили на требования сторон раскрыть инструменты разработки программного обеспечения VR. Однако из-за отсутствия вспомогательных тренингов крупные игровые компании и студии очень медленно перемещали свои игры на платформу VR. Кроме того, помимо крупных вендоров, таких как Microsoft, Sony, Sega и Ubisoft, почти ни у кого не было финансовых ресурсов, чтобы арендовать суперкомпьютер в качестве собственного игрового сервера.

Именно из-за этого до апреля этого года на рынке все еще не было ни одной крупномасштабной игры VR, кроме Божественной Земли.

Но теперь ситуации предстояло измениться.

Согласно подписанному соглашению о совместном использовании технологий VR, Будущее Групп должно было направить технических консультантов в крупные игровые компании для обучения сотрудников, которые смогут умело использовать основные инструменты разработки VR. Будущее Групп будет владеть 5% акций участвующих в игре компаний. Эти 5% акций позволят Технологиям Будущего получить места в советах директоров этих компаний.

Однако Будущее Групп гарантировало, что будет пользоваться лишь ограниченным правом голоса в совете директоров.

В то же время в последнем обновлении шлема Phantom в интерфейс меню был добавлен значок VRgame, пусть сперва при его активации можно было увидеть лишь черный экран и надпись «настройка».

Суть VRgame была схожа со Steam на ПК - пользователи могли приобретать игры через VRgame. Все компании, присоединившиеся к соглашению о совместном использовании технологий, будут иметь право присоединиться к VRgame. За игры, продаваемые другими компаниями, Технологии Будущего взимали лишь 20% от общего объема продаж в качестве платы за канал, а также брали относительно низкую стоимость аренды сервера в зависимости от потребностей в его ресурсах.

По техническим причинам Будущее Групп полностью закрыло возможность пиратства на канале. Едва приложение было запущено, оно сразу же привлекло внимание тысяч людей.

Более того, некоторые акционеры даже прямо заявляли на собраниях акционеров, что они посвятят всю свою энергию развитию VR-игр и полностью откажутся от пиратства.

В то же время запуск VRgame также позволил китайским производителям игр надеяться на успех. В начале 2000 года в Китае было много выдающихся автономных игр, в том числе Butterfly Meteor Sword и Chinese Paladins. Однако эти шедевры, которые когда-то надеялись конкурировать с японскими игровыми компаниями, так и не получили возможности выйти на мировые рынки. Они даже не успели выйти за пределы страны, как их разорило пиратство.

Единственная китайская серия Paladin, которая на сегодня была едва жива, продавала игры, которые покупали лишь те, кто еще жил в ностальгии по прошлому.

Но теперь эта ситуация могла, наконец, измениться.

Все VR игры будут запускаться на серверах Будущего Групп, и любые приложения для аренды серверов без авторских прав будут отключены. Кроме того, жанровые проблемы, которые беспокоили создателей игр в некоторых странах, также могут быть прекрасно решены в VRgame.

Собственная система перевода платформы позволит устранить проблему языковых барьеров. Даже если вы сделали игру, которая не может быть опубликована в стране из-за цензуры, вы можете продать ее в Цинь и завоевать мировой рынок. Другими словами, если игра достаточно хороша, при продаже в Цине с населением менее 100 000 человек количество пользователей все равно бы могло преодолеть 100 миллионов.

Согласно соответствующим положениям ВТО по услугам виртуальных продуктов, при продаже игр в разных странах не было тарифов, поэтому это не будет классифицироваться как уклонение от уплаты налогов.

Можно было предсказать, что в ближайшие несколько лет в системе шлема появится волна выдающихся качественных игр, которые укрепят доминирование Технологий Будущего и превратят VR в процветающий рынок.

Microsoft Game Studios, или сокращенно MGS, была дочерней компанией Microsoft, разрабатывающей и распространяющей игры для персональных компьютеров под управлением Windows и игровых консолей Xbox и Xbox 360. Под ее началом разрабатывались игры различных направлений от RTS до RPG. Классическими из них считались Age of Empires, Fable и Halo. Рассмотрение MGS как самой богатой консольной игровой компании не было бы преувеличением.

На саммит Технологии Будущего пригласила MGS, и генеральный директор MGS Эйден Нельсон также лично принял участие в собрании.

После посещения саммита игровой индустрии VR в Силиконовой долине Эйден вышел из зала и сразу же полетел обратно в Редмонд, штат Вашингтон, сразу направившись в штаб-квартиру Microsoft.

Он передал свои вещи помощнику и остановился в дверях кабинета директора, затем глубоко вздохнул и шагнул внутрь.

Как он и ожидал, генеральный директор Сатья Надера работала. Увидев входящего в дверь Эйдена, Сатья отложила ручку и посмотрела на него.

«Как все прошло?»

Эйден развел руками, не зная, что ответить. Он просто достал из портфеля документ.

«Это соглашение о совместном использовании технологий VR, предоставленное Технологиями Будущего. Плоды они дали очень сладкие, но условия…»

После долгой паузы Эйден все же выжал два слова.

«Очень суровы».

Сатья, казалось, не слышала его слов. Она взяла документы и начала их листать.

Полчаса спустя Сатья положила документы, взяла ручку, лежавшую сбоку, и подписала.

«Неплохо».

Эйден посмотрел на имя и сглотнул.

«Мы действительно хотим, чтобы они контролировали MGS? Хотя это всего лишь 5% акций…»

«Подумай об этом с другой стороны – выплата 5% акций позволит MGS выжить. Это совсем не плохой вариант», Сатья хмыкнула и с улыбкой покачала головой.

Вычет 5% акций MGS был эквивалентен передаче 500 миллионов долларов США ради присоединения к этому соглашению. Всего 500 миллионов в обмен на возможность выхода в область виртуальной реальности - эта сделка вовсе не казалась плохой. Более того, у Microsoft не было выбора.

Внедрение VR-оборудования было похоже на перестановки в отрасли. В этом случае даже небольшая мастерская с рыночной стоимостью в один доллар может стать ведущей на рынке компанией и приобрести стоимость в десять миллиардов в будущем. Несомненно было то, что эти маленькие компании подписали договора без колебаний. Если Microsoft колебались бы слишком долго, многие более мелкие компании могли превзойти MGS в области VR.

Кроме того, Технологии Будущего обещали компенсацию компаниям с высокой рыночной стоимостью. Эта компенсация была главным образом отражена в распределении учебных ресурсов. Крупные компании обладали более обильными кадровыми резервами, и Технологии Будущего также отправляли больше технических консультантов, чтобы «помочь» им ознакомиться с инструментами разработки.

Так или иначе, теперь они были одним целом.

«Следующая стратегическая цель MGS - перенести Minecraft в VRgame. Единственное требование - занять рынок игр раньше всех!»

Minecraft, которую Microsoft купила за 2,5 миллиарда долларов США, изначально готовилась к переправке на HoloLens. Тем не менее, продажи HoloLens были их первым поражением в области VR.

Перенос Minecraft на платформу конкурента был, в некотором смысле, эквивалентен поражению. Но с другой стороны, это тоже был вариант. В конце концов, было бы неразумно сражаться в устройствах VR против Будущего Групп, у которых было абсолютное преимущество.

Но ... это действительно хорошо?

Взяв соглашение и посмотрев на бесстрастного генерального директора, Эйден все же удержался от вопроса, который вертелся у него в голове.