

Перевод: Vzhiiikk

Чат Черных Технологий Десяти Тысяч Миров (The Black Technology Chat Group of the Ten Thousand Realms), глава 287 - Пробка в развитии

---

Обычно для игр VR требовалось носить душные VR шлемы или устройства, но у Красного Письма были лёгкие Очки ХС способные дать картинку превосходного качества прямо на сетчатку.

Цзысинь надел умные очки и тут же словно бы оказался в игре. Салон его машины, трасса, и другие автомобили были великолепны.

Перед машинами стояла сексуальная модель, поднявшая флаг шахматной расцветки. Публика на трибунах, с другой стороны, была проработана не настолько - все зрители использовали одну модель, будто собрание сотен близнецов.

Цзысинь приготовился включить мотор.

«Бам!» — выстрелил пистолет и красotka резко опустила флаг. Цзысинь вдавил педаль газа и машина рванула вперёд.

Несколько ботов поехали быстрее него, но Цзысинь и не планировал побеждать, он просто хотел изучить всё, что предлагала эта игра, поэтому больше следил за окружением, чем за гонкой.

С одной стороны, гонки были одним из простейших видов игр, потому как для реалистичности требовалось просто создать модели достаточного высокого качества. Но с повышением качества проявлялась и главная проблема таких игр в VR: чем выше была скорость, чем быстрее мимо пролетал пейзаж, тем сильнее на Цзысиня накатывала тошнота. Мозг не понимал, как может двигаться не ощущая движения.

Этот эффект был замечен не только в гонках, в спортивных играх он был даже сильнее.

Кресло под ним было совершенно неподвижно и даже на поворотах никак не передавало нагрузку.

После гонки Цзысинь попробовал шутер.

В этот раз эффект был ещё очевиднее, потому что изображение полностью перекрывало реальный мир и получалось, что он не видел даже собственного тела, просто висящий в воздухе пистолет.

Даже на дорожке позволяющей ходить во всех направлениях, движение ощущалось неправильно, из-за этого сразу начинало тошнить и впечатления об игре складывались не лучшие.

Цзысинь выключил и все трое с замиранием сердца ожидали его вердикта. Подумав некоторое время, он сказал:

— Картинка хороша, но проблема очевидна. В движении сильно ощущается дезориентация, а в стрелялке ещё и было странное ощущение, будто моя рука - это пистолет. Внешние устройства

и игра синхронизированы неидеально, из-за этого постоянное ощущение дискомфорта. Кроме того, скорость ограничена и прыгать нельзя, а во многих местах хочется.

Все трое внимательно слушали. Он заключил:

— С таким уровнем VR игр обширное развитие нереалистично. В лучшем случае у нас они будут лучше, чем у остальных, но ограничений всё равно слишком много.

Лю Тун неохотно признал:

— Эта пробка мешает развитию VR игр. Не только мы, никто пока не придумал как разрешить ситуацию. Но в сравнении с остальными, наши очки гораздо удобнее. Но, к сожалению, VR устройства неизбежно требуют дополнительной аппаратуры, вроде того кресла, дорожки для движения, или камер следящих за движениями.

— Больше никаких проблем нет? — спросил Цзысинь.

— Нет.

Они вместе обсудили эти проблемы и с каждой минутой становились всё менее уверенными.

Важнее всего для Красного Письма было исправить эти проблемы. Только так они могли вновь выйти вперёд всех остальных.

Однако у VR игр была ещё одна проблема: большая стоимость. Инвестиции в развитие этой технологии требовались колоссальные.

Кроме того, хотя умные очки передавали картинку предельно чётко, они не могли передать другие чувства, такие как запахи, прикосновения, и прочие. Когда картинка в VR плохо синхронизирована с телом, игрок начинает испытывать тошноту.

Внешние устройства тоже представляют большое ограничение. Даже отслеживать движения игроков достаточно трудно. И это не говоря об их цене. Девяносто девять процентов людей не смогут позволить себе ни достаточно пространства, ни специальных устройств. Многим приходится брать VR устройства в кредит.

— Поэтому мне кажется, что сперва нужно придумать как это исправить! — сказал Чжу Ань. — Даже в эру шесть джи, игры VR будут эксклюзивом для меньшинства.

— Думаю, можно изменить подход, — сказал Лю Тун. — Думаю, гонки и шутеры - плохой выбор для VR. Думаю, вместо этого лучше будут визуальные истории, в которых игрокам не придётся двигаться. Вроде интерактивного кино.

— Отличная идея, — согласился Цзысинь. — Наше самое большое преимущество в VR - это лёгкие Очки ХС, в них можно играть часами без проблем.

— Думаю, мы нашли нишу, — улыбнулся Юэ Хуэй. — Визуальные новеллы сейчас очень популярны, и с ними проще. На разработку требуется гораздо меньше средств, а большинство игроков интересуется не геймплеем и приключениями, а сюжетом.

У каждого были свои взгляды на вопрос дальнейшего развития, Цзысинь не знал как рассудить.

Они разговаривали целый день и даже целую ночь, но проблем и ограничений всё равно

оставалось слишком много. VR игры расходились очень хорошо, когда только появились, но в следующие два года из-за обнаружившихся проблем их популярность постоянно падала.

— Чтобы сделать VR игры популярными нужно исправить несколько проблем, — заключил Лю Тун. — Вес VR очков для нас уже не представляет проблемы, но их стоимость, а также стоимость производства таких игр, и требование к пространству остаются. Кроме того, нужно как-то подтянуть сенсоры следящие за движениями...

<http://tl.rulate.ru/book/16314/1004670>