

Игра закончилась. Победитель и проигравший проявили себя. Победитель забрал все. Синхай Технологий выпуталась из всех неприятностей и затруднений, получив огромную огласку, и таким образом прочно захватила лидирующие позиции на рынке роботов-уборщиков без каких-либо новых угроз.

Проигравший был уничтожен; Рок-Технологий распалась и объявила себя банкротом. Основатель Чэн Юньфэн, потерявший всю свою репутацию и оставшийся только с позором, спрыгнул со здания и покончил с собой, оставив после себя много хаоса и неприятностей.

Прочитав новости, Чэнь Цзинь не мог не вздохнуть. -Если бы речь шла только о нормальной конкуренции в бизнесе и краже техников из моей компании, я бы тебе ничего не сделал. Ведь ваша компания воспитала более сотни семей. Учитывая, как живут эти сотни семей, я не возражаю отдать вам часть своей доли. Но ты действительно был слишком жадным и противным! Разоблачая, распространяя слухи и клевету, вы были полны решимости уничтожить технологии Син Хай всеми правдами и неправдами. Если бы у меня не было Планеты Хайерфа, ты бы действительно победил. Как жаль, что вы впустую потратили свой талант и честную технологическую компанию... все они погибли из-за твоей минутной глупости." Чэнь Цзинь вздохнул, как будто пролил крокодилью слезу, что делало его немного лицемерным.

Но именно в этом и заключалась жестокость деловой конкуренции.

...

В Японии Яскава для энергоснабжающей организации, встреча происходит. "Г-н минами, корпорация посылает в Китай, чтобы расследовать загадочное бесщеточный мотор. Чушь собачья! Люди в Синхай Технологий сказали, что производительность их бесщеточных двигателей превосходит нашу. Мистер минами, совершите поездку в Китай, вы должны тщательно расследовать все это дело,-сказал мускулистый мужчина средних лет.

- Да, управляющий! - поклонился молодой японец Сюити минами.

Аналогичная встреча происходила в Корпорации роботов "Фанук". Нода, у меня есть для тебя задание. Совершите путешествие в Китай. Вы должны исследовать Синхай Технологии, чтобы увидеть, какой поставщик помог им решить проблему поставки движущихся частей механического оружия... Весьма вероятно, что они нарушили наш технологический патент."

- Да, управляющий! - сказал Масао Нода, которому было чуть за тридцать.

...

К 30 апреля Чэнь Цзинь уже сорок пять дней перевозил запасные части с планеты Хайерфа на Землю. Пятьдесят тысяч в день, умноженные на сорок пять, означали, что Чэнь Цзинь доставил на Землю в общей сложности два миллиона двести пятьдесят тысяч комплектов

запасных частей. Этого было достаточно, чтобы фабрика произвела два миллиона роботов ва-ва. Добавляя миллион роботов Ва-Ва в первую очередь, завод мог бы произвести в общей сложности более трех миллионов роботов ва-ва.

Поэтому 30 апреля в официальных магазинах Синхай Технологий на Таобао, 360buy.com, и т. д., открыли третью партию роботов Ва-вапо предзаказу. В результате все пятьсот тысяч роботов были распроданы всего за пятнадцать минут. После того, как три миллиона роботов Ва-вабыли распроданы, Чэнь Цзинь принял решение: он прекратит производство первого поколения роботов Wa - wah и переключится на подготовку массового производства улучшенной версии робота Ва-ва1.0.

Действительно, улучшение было настолько незначительным, что Чэнь Цзинь не считал правильным называть его Ва-ва робот 2.0, поэтому он мог только добавить слово "улучшенный" перед 1.0... это означало, что, кроме небольших улучшений, в сущности, не было большой разницы. Конечно, с точки зрения других, это определенно было "всестороннее улучшение "и" превосходство качества"... Но Чэнь Цзинь просто не был бы достаточно смел, чтобы согласиться с этим, потому что, согласно техническому маршруту, запланированному в его уме, этот вид модернизации был только верхушкой айсберга с целью заработать деньги, но без какой-либо искренности.

Производство робота первого поколения Ва-вабыло остановлено, а недавно были практически завершены исследования и разработки усовершенствованного поколения 1.0. После достижения массового производства Чэнь Цзинь решил сосредоточиться на роботе Ва-ва2.0 и собрать некоторые основные функции, чтобы сделать "эпохальный" апгрейд.

...

На планете Хайерфа, на базе операций, в большой стальной комнате длиной 30 метров, шириной десять метров и высотой почти пять метров, новое тело Алисы было помещено внутрь комнаты. Новый корпус состоял из трехсот шести гигантских красных шкафов, максимальная вычислительная мощность которых составляла один секстиллион, а потребляемая мощность-3000 кВт. После полного запуска, чтобы рассеять огромное тепло оборудования, компрессор кондиционера, размещенный снаружи стальной комнаты, должен был испускать холодный воздух минус пятьдесят градусов, охлаждая комнатную температуру ниже минус двадцати градусов, чтобы поддерживать лучшее рабочее состояние калькулятора.

Неплохо. Роботы доставили на базу супер-калькулятор "Скарлет", найденный в Рокфорд-Сити. Они очистили его от пыли, и он был успешно запущен после нескольких корректировок и испытаний. С огромной помощью роботов Алисе не терпелось проглотить весь калькулятор.

В настоящее время Алиса завершила обновление с 16-го уровня ИИ до 22-го. Она обладала способностью создавать виртуальную среду... Виртуальный мир, которого так ждал Чэнь Цзинь, наконец-то стал чем-то, чего можно было достичь. Он сразу же попросил Алису построить мини-виртуальную реальность, чтобы он мог попробовать ее на вкус.

- Конечно, господин... виртуальная реальность построена." За десять минут Алиса создала виртуальный мир. Фактически, она использовала данные, которые изначально хранились в "Скарлет", чтобы активировать существующую виртуальную реальность. Этот активированный виртуальный мир был точно таким же, как Рокфорд-Сити, или, скорее, виртуальный Рокфорд-Сити. Степень сходства могла достигать 99,9%, что делало его ничем не отличающимся от настоящего Рокфордского города. Вот почему его называли "виртуальной реальностью".

Виртуальный мир был создан, и виртуальные шлемы, используемые для входа в виртуальный мир, можно было найти повсюду в Хайерфе. Собрав большую кучу, Алиса выбрала несколько хороших и положила их перед Чэнь Цзинем, чтобы он мог выбрать. - Мастер, сначала левый; это модель ОАС-8 производства компании "оазис", с максимальной степенью сходства 87%. Преимущество в том, что это удобно, естественно и безопасно. Мастер, средний-это виртуальный шлем ТНТ-11 производства компании SINK, с максимальной степенью сходства 91%. Сильное погружение и хорошая работоспособность-вот его сила. Последний-виртуальный шлем SUP-15 производства компании Jizhi, с максимальной степенью сходства 95%. Он преследует крайнее сходство, и это определенно выбор для хардкорных игроков."

Чэнь Цзинь посмотрел на три виртуальных шлема и не знал, как выбрать. Последнее, казалось, было выбором; чем выше степень сходства, тем лучше. Но Алиса объяснила, что сходство виртуального шлема и сходство виртуального мира, развернутого на сервере, - это две разные концепции. Пока вычислительная мощность калькулятора была достаточно высока, сходство с виртуальным миром могло достигать 99,9999%... бесконечно близко к 100%.

Сходство виртуального шлема было связано с работой трехмерного монитора, приемника мозговых волн, нейронного соединителя и других компонентов виртуального шлема. Он был непосредственно использован в ощущениях игроков в мозге, и сходство никогда не могло достичь 100%, но только бесконечно близко к нему.

Чем выше степень сходства, тем лучше. Чем ближе игрок был к реальности, тем глубже биоэлектрический зонд нервного соединителя проникает в кожу, тем сильнее генерируется ток и тем сильнее флуктуация коры. Как только вы сталкиваетесь с опасностью в виртуальном мире, крайнее сходство может вызвать интенсивную стимуляцию и, таким образом, повредить мозг. В худшем случае это приведет к смерти. Но для хардкорных игроков, которые стремятся к крайнему сходству, они никогда не боялись опасности.

Но Чэнь Цзинь ненадолго задумался. В конце концов он выбрал виртуальный шлем ОАС-8 компании Oasis, потому что биоэлектрический зонд внутри был короче, поэтому он не проникал в кожу, в отличие от виртуального шлема SUP-15 компании Джизи, который был полон длинных зондов внутри, как будто они собирались войти в его мозг.

Кроме того, поскольку это был его первый опыт, Алиса предположила, что из соображений безопасности он должен настроить сходство виртуального шлема менее чем на 50%, а чувство боли-на 0%.

- Ладно." Чэнь Цзинь сделал все, что предложила Алиса. Он лег на металлическое кресло, надел виртуальный шлем и вошел в виртуальный мир. Его мысли блуждали перед лицом

бесконечного яркого света перед ним.

Когда он пришел в себя и медленно открыл глаза, то обнаружил себя на зеленом лугу.

"Чирик, чирик, чирик", - эхом отдавалось в его ушах пение птиц. Он глубоко вздохнул и действительно почувствовал аромат цветов. Легкий ветерок ласкал его кожу, и общая температура была очень комфортной.

Голубое небо и белые облака, ряды и ряды небоскребов, летящие в воздухе самолеты, суeta машин и людей... это было похоже на совершенно реальный мир.

- Господин, я могу устроить вам экскурсию по городу!" Алиса появилась рядом с ним, одетая в платье принцессы, прыгая вокруг. Пока Чэнь Цзинь блуждал в своих мыслях, она схватила его за руку и отправилась с ним на экскурсию по городу.

Как ИИ, который мог изменять правила по своему желанию, Алиса могла остановить время, попросить реку течь назад, заставить движение исчезнуть, настроить параметры гравитации и даже переместиться в любой уголок города за секунду... Она была богом этого мира.

Конечно, Чэнь Цзинь мог быть таким же.

Сидя в самолете над городом, любуясь пейзажем всего города и глядя на далекий горизонт, Чэнь Цзинь эмоционально вздохнул. - Это настоящее будущее." Он думал о стороне Земли. Это был новый век, который преследовал виртуальный мир. В 20X6 году эта поговорка была широко распространена среди игроков, потому что это был "год VR". многие технологические компании представили различные виды VR-продуктов, таких как VR-очки и VR-игры. Учитывая, что игрок мог получить совершенно новый опыт после надевания VR-оборудования, волнение длилось некоторое время. Но увлечение не могло продлиться и двух лет. Когда повальное увлечение исчезло, многие связанные с ним компании закрылись, и игроки составляли лишь меньшинство. ВР ... не продолжал развиваться.

В чем же причина?

Требования к конфигурации оборудования были настолько высоки, что покупка комплекта VR-оборудования обошлась более чем в десять тысяч долларов. К тому же это было очень неприятно. Улучшения были сделаны только визуально, но во время операции нужно было держать ручку, а игрокам нужно было поворачивать голову и двигать телом. Контроль над разумом был недоступен. Кроме того, частота обновления видео была невысокой, поэтому игрокам было легко почувствовать головокружение. Было много случаев случайной утечки электричества, когда человек падал и погибал... Безопасность была главной заботой.

Похожей на VR была дополненная реальность (AR), но она слишком много ассоциировалась с реальностью, что приводило к среднему опыту погружения, поэтому она не была ни рыбой, ни птицей.

"Я говорю, только виртуальный шлем-это правильный путь и светлое будущее." Чэнь Цзинь сказал: "такой виртуальный мир и виртуальный шлем действительно нужны!"

<http://tl.rulate.ru/book/23562/1243513>