Правила и механики VR-игр также были прописаны с большой осторожностью. Игроки получат штрафы за нарушение разных правил, которые зачастую просто копировали обычные правила, получат разные дебаффы в случае смерти и им придется оплатить воскрешение, но тем не менее в VR-играх можно было прочувствовать то, чего никогда не произойдет в нормальной жизни.

Все в VR-играх выглядело очень реалистично, а недостатки, которые указывали на то, что весь этот мир был виртуальным, были едва заметны.

Хоть тела игроков не были так хорошо детализированы, присутствие игроков не создавало ощущение неправильности. И хоть картинка выглядела невероятно реалистичной, любой запросто мог сказать, что все это не было реальным.

Стены, столы, дорога, уличные фонари… Хоть все это было очень детализировано, нельзя было сказать, что все это было реальным.

Однако Чэнь Мо был шокирован тем, насколько это все выглядело правдоподобно.

Действие «Earth Online» происходило на карте, которая чуть превосходила карту «GTA 5» из его предыдущего мира.

И хоть это была относительно небольшая карта, для виртуализации всего лишь одного города нужно было приложить огромное количество усилий.

Поиграв еще немного, Чэнь Мо вышел из «Earth Online».

Однако он не стал вылазить из игровой капсулы, вместо этого он начал играть в другую VR-игру.

На этот раз он решил поиграть в главную игру компании «Дзен», и по совместительству одну из лучших VR-игр Китая.

Эта игра позволяла игроку погрузиться в мир уся. Помимо великолепного ощущения хождения по воздуху и боевой системы, все остальное было выполнено на среднем уровне.

Чэнь Мо опробовал еще семь популярных VR-игр, после чего вылез из игровой капсулы.

Чэнь Мо чувствовал себя уставшим после четырехчасового марафона, но, по крайней мере, у него сейчас не болела и не кружилась голова.

И чувство усталости было главной проблемой VR-игр. Игроки должны быть полностью погружены в игру, а это значит, что все их органы чувств будут работать на полную катушку.

Из-за этого VR-игры можно было сравнить с неплохим таким тренажером.

Поэтому производители игровых капсул рекомендуют игрокам играть максимум восемь часов подряд. Игрок при каждом входе будет проходить простой тест. Если система посчитает его уставшим, она просто не пустит его в игру.

Однако это также показывало на еще один недостаток VR-игр - они гораздо сильнее влияли на организм человека, чем компьютерные игры.

Многие игроки играли бы в компьютерные игры в течение целой ночи, да что уж тут говорить, многие подростки запросто могут играть более двенадцати часов без передышки. И после хорошего сна никаких побочных эффектов игрок от такого марафона не испытает.

Однако VR-игра просто напросто спустя восемь часов выкинет игрока из капсулы. В конце концов если бы игрок решил поиграть двадцать часов кряду, он скорее всего нанес бы вред своему здоровью.

И из-за этого популярность VR-игр и игровых капсул не была так высока.

Обычные работяги будут всегда заняты днем, а когда они вечером придут домой, они первым делом утолят свои естественные потребности. Максимум, на что мог рассчитывать обычный человек после тяжелого трудового дня, так это поиграть от силы два часа в VR-игру.

Конечно у обычных трудяг будет больше свободного времени в выходные дни, но большинство людей предпочтут расслабиться и провести время с семьей.

И из-за этих причин большинство людей выбирали компьютерные или мобильные игры в качестве источника развлечений, все из-за того, что VR-игры были более требовательными.

Для богатых людей существуют более приятные вещи, и они обычно не остаются в одной VR-игре надолго.

Существовали различные причины, по которым VR-игры еще не скоро заменят мобильные или компьютерные игры.

Согласно исследованиям Чэнь Мо, VR-игры могли конкурировать с компьютерными играми в нескольких жанрах.

На первом месте стояли экшн-игры, шутеры или файтинги.

В конце концов, стрельба из пистолета в VR-игре будет несравненно лучше ощущаться, чем стрельба с помощью мышки...

На втором месте стояли приключенческие игры.

Думаю, что тут даже объяснять нечего. Все же все хотели отправиться в неизведанный доселе мир в поисках чего-то нового...

На третьем месте стояли РПГ-игры.

Ключевой особенностью РПГ-игр было взаимодействие между неписями и игроками. Но создание VR-игр отнимало огромное количество ресурсов. Если бы разработчик потратил столько же средств и времени на создание компьютерной версии РПГ-игры, карта компьютерной версии, несомненно, была бы в несколько раз больше. С точки зрения карты и контента, VR-играм не сравниться с компьютерными играми.

Более того, многие разработчики выпускали ПК-версии своих РПГ-игр для просмотра отзывов, и они начинали создание виртуальной игры только в том случае, если ПК-адаптация была хорошо принята. Это означало, что в многие РПГ-игры можно было поиграть как в капсуле виртуальной реальности, так и на ПК.

На четвертом месте находились стратегии и бизнес-симуляторы.

Адаптация этих жанров к виртуальной реальности была трудным и тяжелым процессом, к тому же наличие виртуальной реальности не добавляло в них чего-то нового, из-за чего стратегии и бизнес-симуляторы вообще не пострадали из-за появления капсул виртуальной реальности.

Несмотря на то, что VR-игры в некоторых жанрах превосходили игры в тех же жанрах на ПК, из-за их высокой стоимости разработки и времени, которое было необходимо для создания игры, Чэнь Мо понял, что компьютерные игры еще не скоро будут полностью подавлены VR-играми.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1225213