Режим Арены

Основанная на доходе и налоге каждой страны, цена опыта виртуальной реальности отличалась. Время в интернет-кафе в Китае было оценено в 6 китайских юаней в час, в США цена составляла 2 доллара США, в Европе это были 2 евро. Половина суммы шла в интернет-кафе, а другая половина уходила Технологией Будущего. Два месяца спустя интернет-кафе смогло приобрести шлем за 2000 долларов без необходимости делиться своей прибылью с корпорацией.

Все учетные записи игроков были подключены к их значкам и могли быть связаны с их учетной записью в Будущем 1.0.

Для того, чтобы каждый мог играть в игру, Технологии Будущего ограничили время игры на человека. Каждый человек мог испытать игру в течение максимум 2 часов каждые 72 часа. Частота должна была увеличиться после увеличения свободных шлемов.

Но это не могло произойти.

В течение 24 часов после введения проекта виртуальной реальности в 21 крупное интернет-кафе в Вангае, интернет буквально взорвался. Многие форумы, BBS и Weibo были затоплены словом «Фантом». Игроки, которым посчастливилось испытать игру, выражали свое удивление.

«Это захватывающий шлем виртуальной реальности! Слух до этого был правдой! Я испытал это в своей жизни!»

«Это просто невероятно. Трудно представить, мое тело не двигалось ... трудно описать это чувство. Мне казалось, что я путешествую в другой мир!»

«Продажа HoloLens, игра только в течение двух дней, продажа за полцены, пожалуйста, свяжитесь...здесь...»

«...»

Одни только слова не могли описать волнение игроков.

Не только игроки, но даже научная область также была ошеломлена Технологиями Будущего.

Нобелевский Комитет отправил электронные письма в Технологии Будущего, спрашивая о человеке, который совершил прорыв в обмене информацией между нейронной сетью и электрическими сигналами, поскольку они хотели назвать его кандидатом на следующую Нобелевскую премию.

Но когда Кзия Шийу спросила Цзян Чэня об имени этого человека, Цзян Чэнь болезненно отверг Нобелевскую премию прямо у своего порога. Даже если он скажет, что изобрел его сам, никто ему не поверит. С его личным резюме и жизнью он нигде не напоминал искушенного ученого.

Этой технологии суждено было остаться вне Нобелевской премии.

Несмотря на то, насколько удивлены были игроки и научная область.

Оправдывая надежды игроков, ожидающих испытать виртуальную реальность, Технологии Будущего, наконец, открыли вершину айсберга, Режим Арены.

Хотя это был всего лишь проект, его можно определить как внутреннее тестирование.

Все игроки были организованы, чтобы быть частью сервера тестирования. Хотя они не могли испытать содержание полной игры, они могли испытать функцию арены, которую еще предстоит испытать игрокам внутреннего тестирования, и ее функцию дуэли.

На арене уровень игрока был установлен на десять со всеми доступными классами. Когда игра начиналась, игрок мог использовать золото из системы для покупки оборудования у торговца, а затем присоединиться к битве на арене.

Дуэль или команда. Двенадцать различных местностей на выбор.

Каждый был новичком без необходимости анализа преимуществ и недостатков. Но когда они просто входили в игру, им предоставлялся учебник.

С другой стороны, Арена позволяла игрокам раскрыть свое желание бросать огненные шары. В официальном релизе подготовленные игроки не выбирали класс мага поголовно.

Что было забавно, так это то, что многие игроки-пацифисты решили договориться с противником не воевать, а скорее прогуляться по карте, превратив арену в туристическое место.

Многие маги, которые веселились с огненными шарами, начали копать грязь своими тростями. Что касается игроков, которые намеренно выбрали другой пол, они хотели посмотреть, есть ли у них части противоположного пола... на основе закона страны, слишком опасный контент подлежал удалению. Если бы они хотели играть во взрослую игру, как только шлем был официально выпущен, следуя учебнику в интернете, они могли бы использовать ВПН Циня для игры.

Но, строго говоря, шлем «Фантом» не обеспечивал аудио- и видеосъемку. Все кадры были воспроизведены на уровне мозга. Аналогично простому мечтанию. Таким образом, можно было

не спорить о том, будет ли содержание виртуальной реальности вписываться в рамки нынешнего Положения об электронных публикациях. Было бы неразумно использовать закон, чтобы помешать людям мечтать.

Конечно, основной темой Арены была битва.

Помимо этого, что также шокировало игроков, так это функциональность перевода в реальном времени в игре.

Все игроки в мире находились на одном тестовом сервере, но могли свободно общаться.

Функционал позволял игрокам говорить на двенадцати общих языках.

С таким большим количеством передовых функциональных возможностей, Технологии Будущего снова стали центром общественного и медиа-дискуссии.

В ток-шоу в США ведущий обсудил с Биллом Гейтсом Технологии Будущего.

«Существует виртуальное оборудование реальности под названием «Фантом», которое было недавно выпущено на рынок, Гейтс, вы играли в него?»

«Конечно, я был в интернет-кафе в тот день, когда он был доступен, Мммм... и, наконец, сумел сыграть в него вчера», у Гейтса было беспомощное выражение на лице, смех исходил от толпы, которая разделяла те же чувства.

Ведущий также рассмеялся и продолжил спрашивать.

«Если это оборудование будет официально выпущено в один день, а вы купите его на второй день, вы не боитесь, что произойдет сцена из фильма? Например, вы окажетесь в виртуальном мире и не можете вернуться?»

«Это отличный вопрос. Мой ответ...» Гейтс намеренно понизил голос, чтобы создать напряжение, прежде чем он рассмеялся. «Я буду играть, даже если не смогу вернуться.»

Ведущий был шокирован.

«Как основатель Microsoft ... хорошо ли, что вы так высоко оцениваете продукт конкурента?»

«Я высоко ценю виртуальную реальность. Я должен признать, после опыта игры «Фантома», реализм игры просто поразил меня. Но я хочу сказать, что HoloLens, представленный

Microsoft, также имеет свою уникальность. Наша философия заключается в продвижении взаимодействия пользователя в реальном мире с виртуальными предметами, а не в дальнейшем уходе от реальности».

«Таким образом, Вы говорите, что Microsoft и Технологии Будущего имеют две разные цели?»

«Вы могли бы интерпретировать это таким образом», Гейтс скрестил ноги и ответил, опираясь на стул.

«Тогда какой из них, по вашему мнению, станет новым трендом?» ведущий задал сложный вопрос.

Толпа была внимательна к обсуждению, но Гейтс, конечно, чувствовал себя неловко.

Выражение его лица изменилось на несколько секунд. Потом он откашлялся и уверенно проговорил голосом, давая неоднозначный ответ.

«... Я могу только сказать, что есть преимущества с обеих сторон».

Подобно тому, как Гейтс все еще был обеспокоен сложным вопросом ведущего, исследовательский институт был проблемой «Фантома».

В национальном исследовательском институте.

Директор Цянь с суровым выражением посмотрел на исследователя, идущего к нему.

«Литтл Ву, ты что-то придумал?»

Ученый, которого звали Литтл Ву, вздохнул и покачал головой.

«Рентген не может его просканировать. Технологии Будущего встроили свинцовый изоляционный слой в шлем».

«Как насчет того, чтобы разобрать его?»

Улыбка Литтл Ву была еще более горькой.

«Как только мы начали разбирать его, чтобы посмотреть, что внутри, он сразу же запустил механизм защиты. Все схемы были сгорели. Единственное, в чем мы уверены, что материал, который они использовали, - это графеновый чип. Потому что, когда его разобрали, все сгорело в углекислом газе. Что касается критической нейронной связи, это была еще большая

катастрофа. Молибден расплавился в шар...»

«Нет ли способа воспроизвести его?» Хотя идея была обречена, спросил директор Цянь.

Литтл Ву покачал головой.

«Повреждения слишком велики».

Всякий раз, когда директор Цянь думал о человеке по имени Ван Вун Хай, он был в ярости. Хотя он не был так силен, как тот парень, это не останавливало его презрение.

«Так расточительно», он выругался и покачал головой, прежде чем выйти за дверь, вздохнув.

Ему нужно было обратиться к своему начальнику, чтобы узнать, могут ли они связаться с Будущим Групп. Если бы они могли сотрудничать в виртуальной реальности, это было бы лучше.

Хотя он знал, что это будет сложный процесс.

<http://tl.rulate.ru/book/4900/341520>