

В коммуникационной зоне рыбного рынка игры находились люди, которые имели ту же идею, что и Биверхед, но видели образ друг друга в виде большой головы с идентификатором на макушке, плюс пара рук в бесконечных перчатках.

Таким образом, каждый может пожать руку, а что касается драки, то в игре нет силовой оценке. Если чемпион-боксер замахнется на других игроков, он не сможет причинить вред, в лучшем случае это можно считать лишь почесыванием зуда.

Приближаясь к группе игроков, Биверхед мог отчетливо слышать, о чем идет речь, поскольку собеседник предпочитал общаться публично, а не приватно.

— Эти Перчатки Бесконечности Собачего вора просто великолепны! Прикосновение к удочке и приманке точно такие же, как в реальности.

— Да! Мое хобби - рыбалка. Мне кажется, что я в игре реально ловлю рыбу.

— Ребята, а вы трогали этих рыб?

— Есть также мини-игра, которая поставляется вместе с перчатками. Попробуйте, она довольно забавная.

— Что за мини-игра?

— Одна из них - "Ящик случайностей", который на самом деле представляет собой просто закрытые коробки со странными вещами, но поскольку вы не знаете, что это такое, немного страшно.

— Действительно, я уже пробовал. У меня были мурашки по коже, когда я прикоснулся к парик, хотя он парик нестрашный.

— Незнание пугает больше всего, а Собачий вор всегда умел напугать игроков именно этим.

— Есть также мини-игра "Стрельба", хотя правила игры те же, что и в игровом автомате, но то ощущение и отдача несравнима с автоматом.

— Я думаю, что вполне возможно потренироваться в стрельбе в мини-играх и использовать опыт в реальном мире.

— Скажем так, тысячи юаней потрачены не зря.

Слушая разговоры игроков, Биверхед удивился: похоже, что не один он считал Перчатки Бесконечности потрясающими, а все, и многие из игроков чувствовали это даже сильнее, чем он.

После прогулки по рынку Биверхед убежал на рыбалку.

Настоящая игра была определенно сложнее, чем учебник для новичков. После каждого заброса удочки, если подождать некоторое время, всегда можно поймать рыбу, единственное, что не дает покоя - какая рыба клюнет? Какого размера рыба? Сможет ли она побить свой собственный рекорд и рекорд в таблице лидеров?

Вскоре в Интернете появилось множество видеороликов с распаковкой Перчаток Бесконечности, обзоров, статей и т.д., и почти каждый из них был восхвалял перчатки.

Большинство игроков впервые ощущают "реальные" прикосновения в виртуальном мире, и одной только новизны этого опыта достаточно, чтобы сделать перчатки хитом.

Не говоря уже о том, что реальное осязание, которого они ожидали поначалу, можно было почувствовать только у некоторых более распространенных или крупных предметов, однако практически идеальное воспроизведение игрой осязания даже при сжимании рыболовного крючка намного превосходит ожидания игроков.

Хотя до виртуальной капсулы, полностью имитирующей пять органов чувств в фантастических фильмах и играх, еще далеко, этого вполне достаточно, чтобы вызвать у игроков удивление.

А успех Перчаток Бесконечности неизменно вселял в них еще большие надежды. Неужели новое поколение виртуальной реальности все ближе и ближе?

Увидев, насколько популярна Бесконечная Перчатка, многие из его конкурентов, планировавших воспользоваться неудачей Сюнь Цзе, удалили свои подготовленные статьи. Если они выпрут сейчас, то просто напрашивались на собственную смерть.

Следует знать, что после того, как Перчатки Бесконечности имели огромный успех, Misty Asgard даже публично похвалил Сюнь Цзе, а также его Unreal Research Lab, и даже официальные СМИ последовали.

Ведь Перчатки Бесконечности можно использовать не только в играх, например, в мини-игре "Стрельба", которая позволяет охотникам, отдыхающим дома, сохранять меткость.

А если это хирургический симулятор? Может быть, при ограниченных ресурсах некоторые студенты-медики смогут получить реальный опыт операций?

Конечно, существовали и другие приложения, которые требовали глубокого взаимодействия между Unreal Research Lab Сюнь Цзе, а также экспертами в той или иной области, прежде чем они могли принести практический эффект.

Но, несмотря ни на что, Перчатки Бесконечности, безусловно, пользуются успехом, и уже немало игровых компаний и геймдизайнеров, которые узнали о них и обратились к Сюнь Цзе с предложением о сотрудничестве.

Теперь, когда Перчатки Бесконечности настолько популярны, если вы сможете выпустить игру к ней, то с продажей игры проблем не будет, ведь единственное, во что можно играть на Перчатки Бесконечности сейчас, - это входящие в комплект мини-игры и симулятор рыбалки.

Однако не все игроки любили рыбалку и стрельбу, а это был огромный кусок пирога, который им не хотелось упускать. Даже если бы им пришлось поделиться с Сюнь Цзе частью заработанных денег после сотрудничества с ним, это все равно был бы приличный заработок для них.

Конечно, были и такие компании, которые положили глаз на Unreal Research Lab и втихую отправили людей для связи с Цзи Синьго и другими исследователями, надеясь переманить.

К сожалению, Цзи Синьго решительно отвергли, по их мнению, если бы не поддержка Сюнь Цзе в начале, где бы они имели свои результаты сегодня. Не говоря уже о том, что, сколько бы ни

говорили эти компании, невозможно захватить всю лабораторию Unreal Research Laboratory, а значит, после смены корабля многое придется начинать заново.

Даже с учетом имеющегося опыта и результатов, на это уйдет много времени, а его сейчас не хватало больше всего, разве они не видели, как Цзи Сингуо побрился налысо, чтобы сэкономить время? Кроме того, им было очень комфортно работать в Unreal Research Lab. Они не только могли заниматься тем, что им нравилось, но и зарплата и льготы были очень хорошими.

Самое главное, что Original Spark - не котирующаяся на бирже компания, здесь не так много заморочек со сложным внутренним управлением, Сюнь Цзе как большой босс имеет абсолютное право голоса. Сюнь Цзе к ним очень хорошо относятся, можно сказать, что всегда идет навстречу, дает деньги, они не могут решиться на авантюру, что, спрыгнув с корабля, они еще смогут встретить такого начальника, как Сюнь Цзе, и такие комфортные условия работы. Они прекрасно понимают, насколько сильно исследованиям мешает внутренняя борьба.

Теперь, когда новое поколение виртуальных капсул имеет больше технических наработок в области поддержки данных Перчаток Бесконечности, а также обратной связи с игроками, как они могут уничтожить себя ради небольшой прибыли?

Несмотря на то, что они преданы своим исследованиям, в общении с людьми они более прямолинейны, иначе бы их не "убрали" с прежнего места, но это не значит, что они глупы. Напротив, пережив взлеты и падения, они имели гораздо более долгосрочное видение, и эти люди, пришедшие переманить, были обречены на то, что им не удастся выпытать у кого-либо из людей, входящих в ядро Unreal Research Lab.

Что касается новичков, которые присоединились к проекту только для того, чтобы поработать над "Перчаткой бесконечности", то их оказалось совсем немного.

Но даже если бы не было этих немногих людей, влияние на исследовательскую лабораторию Unreal не было бы большим, наоборот, это заранее очистило бы окружающую среду лаборатории, которая стала бы более благоприятной для исследований нового поколения виртуальных капсул.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/3341522>