

— Но я считаю, что в будущем одиночные игры не станут полностью изолированными от общения. В любом случае, мы живем в эпоху сетевого взаимодействия. Возможно, есть люди, которым кажется, что сетевые игры требуют слишком высокой степени кооперации или социального взаимодействия, и иногда они хотят просто сосредоточиться на игре, не отвлекаясь на общение. В таких случаях одиночные игры находят свою нишу. Однако даже в этом случае игроки не полностью отказываются от общения... Они могут общаться на темы, не связанные с игрой, например, в игровых чатах или на форумах, посвященных прохождению.

— Как и в некоторых современных мобильных играх, нельзя сказать, что уровень общения в них высок. Но все же они оставляют некоторое пространство для взаимодействия, поскольку это дает пользователям чувство уверенности.

Затем Ци Дэюй добавил:

— На самом деле наш голосовой софт разрабатывался не только для сетевых игр. Преобразование голоса в текст — это лишь первый шаг. В будущем мы хотим, чтобы все игроки могли общаться, полностью оторвав руки от клавиатуры — даже если их собеседник глухой.

Чжэн Фанчэн, услышав это, ответил:

— Впечатляющая идея. Но, честно говоря, мы сами уже начали разработки в этой области...

Ци Дэюй слегка удивился и спросил:

— На каком этапе ваши разработки?

Чжэн Фанчэн улыбнулся:

— Пока что ничего особенного. Мы движемся не так быстро, и наши направления разные, но технические цели схожи с вашими... Хотя мы не планируем использовать это для голосового общения.

Он продолжил:

— Мы могли бы сесть и обсудить это подробнее. Или, возможно, вы хотите посмотреть на наш новый движок, который мы разрабатываем?

Ци Дэюй моргнул и согласился.

После этого Чжэн Фанчэн показал Ци Дэюю новый открытый движок, который компания «Звёздный блеск» планировала выпустить через год-два. Хотя движок был назван новым, на самом деле его основа еще даже не была сформирована. Чжэн Фанчэн продемонстрировал лишь использование системы голосового управления в играх.

Ци Дэюй, наблюдая за этим, постепенно углубился в размышления. Ранее он рассматривал голосовое распознавание в основном для удаленного общения, но не ожидал, что «Звёздный блеск» найдет такой необычный подход, применив его для взаимодействия с компьютерными программами.

Однако такая технология уже существует. Например, многие умные устройства и смартфоны уже оснащены системами голосового управления. Но пока никто не использовал эту технологию в играх.

После того как Ци Дэюй ознакомился с исследованиями «Звёздный блеск» в области голосового распознавания, он вернулся в штаб-квартиру «Цзюлэ» и через некоторое время снова приехал, чтобы подписать контракт о совместной разработке.

Исследования «Цзюлэ» в области голосового распознавания были значительно глубже, чем у «Звёздный блеск», хотя направления разработок различались. Например, помимо голосового распознавания, «Цзюлэ» занимались технологиями синтеза речи, чего «Звёздный блеск» не касались.

Тем не менее, у «Звёздный блеск» были свои уникальные идеи и технологии. Например, система интеллектуального реагирования, используемая как для персонажа «Дева Ясного Неба», так и для игровых персонажей, вызвала интерес у «Цзюлэ», поскольку они не владели подобной технологией.

Программа «Дева Ясного Неба», талисман платформы «Будущее», за последние месяцы претерпела значительные изменения и уже могла реагировать на простые голосовые запросы. Однако из-за ограничений базы данных, её реакции были весьма ограничены.

Тем не менее, многие игроки продолжали с удовольствием взаимодействовать с ней.

После сотрудничества с «Цзюлэ», Линь Шу задумался о том, как использовать их технологии для расширения базы данных «Девы Ясного Неба» и научить её говорить.

После появления различных виртуальных певиц в Японии, развитие технологий синтеза речи значительно ускорилось, и уровень персонализации певиц становился все выше, создавая положительный цикл.

Коммерция питает технологии, а технологии возвращаются в коммерцию.

В Китае же процесс шел значительно медленнее.

«Цзюлэ» в этой области уже считались одними из лидеров, хотя их синтезированные диалоги все еще были несколько медленными и недостаточно реалистичными. При использовании редких слов или конструкций иногда возникали странные интонации, но они уже сделали первый шаг.

А «Цзюлэ» получили новое вдохновение от «Звёздный блеск» — если интегрировать технологии искусственного интеллекта, то можно добавить голосовое управление в свои программы, что значительно повысит их привлекательность.

Обе стороны быстро нашли общий язык, и сотрудничество было утверждено.

В день подписания контракта Ци Дэюй покинул офис «Звёздный блеск», но неожиданно столкнулся лицом к лицу с человеком, которого знал. Ци Дэюй был топ-менеджером «Цзюлэ-YY», а человек, идущий ему навстречу, был руководителем «Фэйсинь», главного конкурента и заклятого врага «Цзюлэ-YY», Фан Чжихэ.

Ци Дэюй был поражен, увидев здесь своего соперника, а Фан Чжихэ был не менее удивлен встретить Ци Дэюя у дверей «Звёздный блеск». Однако их взгляды встретились лишь на мгновение, и даже неловкое приветствие было пропущено, когда они разошлись.

Один шел наружу, другой — внутрь, упустив возможность для диалога.

Фан Чжихэ вошел в офис «Звёздный блеск» и сделал предложение, которое стало неожиданностью для всей компании.

Он предложил купить «Звёздный блеск».

Всю компанию, включая все её активы, технологии и существующие права.

Линь Шу, узнав об этом, с усмешкой спросил Цзюй Минфэна:

— Эй, я правильно услышал?

Цзюй Минфэн ответил:

— Пустые фантазии.

Линь Шу, однако, был любопытен и спросил Чжэн Фанчэна:

— Какую сумму он предложил?

Чжэн Фанчэн ответил:

— Пока что 8 000 000.

Линь Шу даже не стал комментировать, сказав:

— Полгода назад Ян Цзыци предложил мне 20 000 000 за платформу «Будущее» и связанные технологии, но я отказался.

— Передай это «Фэйсинь» и предложи им выпить чаю перед уходом.

Его тон не был саркастичным, скорее вялым — Цзюй Минфэн предположил, что «Фэйсинь» сделали слишком легкомысленный ход, и Линь Шу даже не захотел вступать в спор.

Переговоры с «Фэйсинь» закончились ничем, и они быстро ушли, неизвестно, было ли это стратегическим отступлением или отказом от своих планов.

Линь Шу не придавал этому значения и продолжил свою обычную жизнь, совмещая учебу и работу.

Однако в начале апреля, в субботу утром, он, как настоящий взрослый, пил молоко, смотрел телевизор и читал газету, когда услышал новость.

В новостях сообщалось, что китайский молодежный сериал «Багровый» стал хитом в Юго-Восточной Азии, завоевал популярность в Европе и Америке и был назван новым жанром фэнтезийного романтизма.

Сериал «Багровый», хотя по сути был дорамой, содержал элементы научной фантастики и фэнтези. Это была молодежная драма, в центре которой была не любовь, а «мечта».

Главная героиня, Сан Хунье, была гениальной и энергичной старшеклассницей, но её окружение было мрачным. Каждый день она видела, как её близкие жалуются на различные вещи, причиняют боль себе, другим или друг другу. Они считали, что жизнь скучна, полна несчастий и отчаяния. Жизнь была просто существованием, а не наполненной радостью.

Затем она встретила другого гениального юношу, Фэй Линя.

Фэй Линь был очень талантливым, но совершенно бесцельным юношей. Он был потерян и не знал, чего хочет от жизни. Сан Хунъе хотела помочь своим близким и решила использовать способности Фэй Линя. Она создала для него цель — исследовать жизнь обычных людей.

<http://bllate.org/book/16614/1520151>