

Через месяц после запуска игры «Pokemon World» также были выпущены некоторые аналогичные игры смешанной реальности, которые в основном были похожи на эту игру.

Однако эти игры нисколько не поколебали статус «Pokemon World» и даже не вызвали особых волн.

Причина такого исхода была очень проста - они могли скопировать игровой процесс игры «Pokemon World», но скопировать Вселенные, которые присутствовали в этой игре, было невозможно, и у них не было никакого способа компенсировать преимущество «первопроходца» этой игры.

Для того, чтобы копия была как минимум сопоставима с оригиналом, нужно было сделать так, чтобы копия превосходила качество оригинала по крайней мере в одном основном аспекте.

Однако у игры «Pokemon World» во множестве основных аспектов было все прекрасно, и зачастую там просто не было места для дальнейшего улучшения.

С точки зрения количества Вселенных, не говоря уже о других крупных Вселенных, освоенных компанией «Удар молнии», новые «покемоны» в игре «Pokemon World» уже могли считаться классическими покемонами, которые пришлось по вкусу почти всем игрокам.

Более того, игра «Pokemon World» вызвала «Бум» по всему миру благодаря появлению мировых боссов, и это событие нельзя было так просто скопировать.

Игроки их игр также хотели повоевать против мировых боссов, но что насчет эффекта? Они выпускают на волю босса, но с ним будут биться около сотен, может быть, тысяч игроков? Разве это не будет выглядеть жалко?

Это только сыграет против дальнейшего развития игры.

И эта игра обладала сильным социальным атрибутом - чем больше людей играли в нее, тем сильнее увеличивался ее масштаб. Исходя из того, что игра «Pokemon World» уже стала популярной во всем мире, как они могли продвигать свои собственные игры? Это была почти неразрешимая проблема.

Более того, на данный момент игра «Pokemon World» уже проникла во все аспекты жизни простых людей. Даже когда встречалась группа друзей, они зачастую обсуждали покемонов, которых недавно поймали, и соревновались между собой. В обычное время игроки привыкли прогуливаться со своими покемонами...

Во время, когда все играли в «Pokemon World», будет ли кто-то заинтересован копией этой игры?

Если человек не мог в полной мере насладиться социальной частью игры смешанной реальности, то, можно сказать, что это было потерей этой самой игры с точки зрения неотъемлемой части геймплея.

Только когда количество игроков достигнет определенного уровня, только после того, как игроки придут к определенному соглашению о ценности покемонов, компания, которая выпустила игру, сможет предоставить всем игрокам стабильную и ценную экосистему и сформирует огромное и стабильное игровое сообщество.

И на данный момент игра «Pokemon World» уже прочно осела во всем мире, из-за чего другие компании просто не смогут пошатнуть нынешнюю ситуацию своими играми.

----

В магазине видеоигр Чэнь Мо только что закончил разговаривать с Чжоу Цзянпином.

Чжоу Цзянпин был очень взволнован прорывом очков «Matrix» на зарубежных рынках, так как доля их очков увеличилась на целых три процента по сравнению с прошлой неделей.

Чэнь Мо казался совершенно спокойным, когда услышал такую новость, и просто проинформировал Чжоу Цзянпина о плане продвижения на определенный период времени в будущем.

Будучи совершенно новым умным устройством, очки «Matrix» будут обладать более практичными функциями для дальнейшего облегчения всех аспектов жизни обычных людей.

Например, очки смогут быть привязаны к мобильному телефону и будут использовать Джарвиса для манипулирования и обработки разных функций телефона, например, теперь можно будет отвечать на сообщения, на звонки и так далее, естественно, все это можно будет делать с помощью мыслей.

Также будет реализована возможность «Помощь полиции». После аутентификации и проверки личности, пользователь на время получит доступ к камере для записи преступления, при этом на место сразу же будет вызвана полиция.

Конечно, эти функции нужно будет постоянно развивать и совершенствовать.

Но, в любом случае, рано или поздно умные очки глубже войдут в область реальности, и вскоре очки станут похожи на смартфоны.

Что касается игр...

Игра «Pokemon World» будет продолжать время от времени получать обновления и постоянно тут и там будут появляться мировые боссы.

Однако Чэнь Мо очень хорошо понимал, что эта игра неизбежно постепенно начнет терять свою популярность и войдет в стабильный период медленного роста после того, как прочно осядет во всем мире.

И причина этого была очень проста.

С одной стороны, в технологиях смешанной реальности все еще существовало узкое место. В настоящее время покемоны, которые существовали в игре «Pokemon World», просто не могли быть сделаны на еще более высоком уровне. Если Чэнь Мо хотел создать более сложную и насыщенную игру, ему нужно дождаться качественного улучшения всей начинки умных очков.

С другой стороны, энтузиазм игроков не мог бесконечно расти. Сейчас многие игроки тратили по двадцать часов в неделю на ловлю покемонов, так как хотели исследовать эту игру, но через пару месяцев они перестанут так активно ходить за покемонами.

В конце концов, у большинства игроков была работа и личная жизнь, и время никогда не стояло на месте. Каждый год выходило множество интересных игр, которые так или иначе повлияют на популярность «Pokemon World».

Однако, что касается игры «Pokemon World», то она за короткий период времени достигла высокого уровня популярности и выполнила свою миссию на отлично. С одной стороны, она стала самой популярной игрой смешанной реальности, а с другой стороны, она продвигала очки «Matrix» по всему миру, позволив им завоевать большую долю рынка и, как следствие, заложила прочную основу для будущих битв на рынке смешанной реальности.

Если в какой-то момент в будущем поле смешанной реальности получит технологический прорыв, то, учитывая долю рынка, занимаемую очками «Matrix», Чэнь Мо уже будет иметь необходимое преимущество.

Но это не означало, что игра «Pokemon World» умрет после того, как вступит в период стабильности.

К тому же эта игра была лишь промежуточным вариантом, и Чэнь Мо уже начал думать над своей следующей игрой.

На нынешнем уровне технологий смешанной реальности новые умные очки были всего лишь маленьким прорывом, и виртуальные игры всё так же доминировали над всем игровым рынком.

В этом году Чэнь Мо был намерен выпустить еще больше игр «витрин», которые должны будут прочно укрепиться в этом мире, и они будут должны еще сильнее укрепить доминирование

компании «Удар молнии» в игровой индустрии.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1759257>