Лекция Чэнь Мо о КПК снова вызвала множество волн, но Чэнь Мо был спокоен, как удав.

Ему не нужно было ничего опровергать, и как только «Switch» будет создан, игроки сами сделают за него всю работу.

Однако, в конце концов, разработка КПК не могла быть завершена в одночасье.

В конце концов, разработка таких сложных вещей занимала довольно много времени, и по большей части все еще зависела от разработчиков.

Кто-то выпускал по устройству каждый год, кто-то выпускал по устройству раз в два года.

И учитывая то, что КПК до этого момента никем особо не производился, время на разработку данного устройства будет существенно увеличено.

По подсчетам Чжоу Цзянпина, на создание первого прототипа уйдет не менее двух с половиной месяцев. Что касается того, сможет ли он удовлетворить требования Чэнь Мо… трудно сказать.

Такое количество времени на создание прототипа Чэнь Мо посчитал вполне приемлемым. Создание игры «Super Mario Odyssey» все равно продвигалось довольно медленно.

В магазине видеоигр, Чэнь Мо общался с Цзоу Чжо в виртуальной области.

- Почему игроки в этих двух капсулах играют уже более двух часов, действительно ли это нормально? - удивился Чэнь Мо.

Цзоу Чжо спросил: - Босс, ты не следил за новостями в последнее время?

Чэнь Мо кивнул. - Ну да, в последнее время я был занят делами, поэтому я не обращал особого внимания на новости. Что случилось?

Цзоу Чжо сказал: - Недавно был совершен прорыв. Теперь при взаимодействии с виртуальными игровыми капсулами игроки устают не так быстро, как раньше. И также был создан новый режим подключения. Вроде бы его прозвали… успокаивающий режим связи?

- Успокаивающий режим связи?

Чэнь Мо был потрясен. Что это за новая технология?

Цзоу Чжо сказал: - Говорят, что этот успокаивающий режим связи полная противоположность полному погружению. При таком способе соединения сознание игрока не будет так сильно сконцентрировано, оно даже будет немного расслабленным. Например, если полное погружение - это кома, то успокаивающий режим связи - это легкий сон.

- Конечно, игрок все еще будет в сознании, но в очень расслабленном, и как я понял, этот режим на самом деле в какой-то мере может заменить сон.

- Но даже с этим режимом игроки могут проводить в капсуле не больше семи часов в день.

- Этот успокаивающий режим также может быть использован как способ уменьшения стресса. Говорят, что с помощью этого режима можно довольно легко снять стресс и умственную усталость.

- Звучит невероятно, - Чэнь Мо кивнул.

В последнее время он был занят созданием КПК и новой игры, так что он не обращал на новости внимания. И именно в это время появилась такая хорошая вещь.

Очевидно, что смысл этого успокаивающего режима заключался в продлении времени, которое игроки могли провести в игровой капсуле, и в определенной степени этот режим мог снять умственную усталость игроков.

Но Чэнь Мо интересовал другой вопрос.

В последнее время скорость получения очков веселья и негодования значительно упала...

Чэнь Мо достал свой мобильный телефон и пролистал историю чата ведущих геймдизайнеров.

Пролистав несколько десятков раз вверх, Чэнь Мо действительно обнаружил, что все довольно активно обсуждали этот успокаивающий режим.

В интернете также были некоторые сведения об этом успокаивающем режиме, но они, конечно, были не так надежны, как выводы, что сделали эти профессиональные геймдизайнеры.

Чэнь Мо быстро прочитал сообщения. Многие геймдизайнеры были очень сильно заинтересованы в этом успокаивающем режиме и считали, что этот режим предоставил им очень хорошую возможность.

В успокаивающем режиме виртуальные игровые капсулы будут воспроизводить успокаивающую и мелодичную музыку на фоне, а также показывать обычное голубое небо и

белые облака с зеленым лугом.

Такая сцена вместе с фоновой музыкой должны были помочь игрокам расслабиться.

Однако в этом успокаивающем режиме игроки пока что могли играть только в некоторые очень простые и казуальные игры.

И именно из-за этого многие независимые геймдизайнеры увидели свой шанс.

Поскольку успокаивающий режим - это совершенно новый режим, сейчас для него практически не существовало игр. Игроки могли расслабиться только в установленной по умолчанию игре, но она была слишком скучной.

Многие независимые геймдизайнеры считали, что если они смогут разработать казуальную игру, которая хорошо подойдет для этого режима, то они определенно смогут захватить рынок.

Многие геймдизайнеры уже начали работать над играми, что подходили для этого успокаивающего режима.

- Успокаивающий режим? Как интересно.

Чэнь Мо был заинтересован.

Очки веселья и негодования, которые он получал, начали приходить в его руки значительно реже, потому что те две игры, что были выпущены с целью сбора очков, уже растеряли свою популярность и приносили ему в раз десять меньше очков, чем раньше.

Но для Чэнь Мо эти очки были очень важны, так как только с помощью них он мог получить новые способности, вещи и знания.

И пока его команда создавала игру «Super Mario Odyssey», он не собирался сидеть сложа руки.

И так как в виртуальные игровые капсулы был добавлен этот новый режим, Чэнь Мо придумал игру, которая очень хорошо подойдет для этого нового режима.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1439150