

Чего все не ожидали, так это того, что виртуальная игра «Приморский особняк», после второго по счету обновления фактически разрекламирует новый настоящий бренд одежды.

На официальном сайте этого нового бренда многие виды одежды были уже полностью распроданы, и даже некоторые, казалось бы, посредственные вещи были на грани опустошения склада.

Многие представители традиционных брендов, в том числе и продавцы различной одежды в интернете, были шокированы. Как?

Если бы не было такой идеальной «Интернет-примерочной», сколько людей купили бы одежду бренда, о котором никогда ранее не слышали?

Многие отечественные компании, в том числе и некоторые крупные торговые сайты, в срочном порядке принялись изучать этот феномен, надеясь разработать собственную версию онлайн-примерочной виртуальной реальности.

Очевидно, что игра «Приморский особняк» подняла волну. В будущем онлайн-примерочная, скорее всего, станет чем-то обычным для онлайн-покупок.

Точно так же, как повлияли онлайн-покупки на физическую индустрию, модель «Интернет-примерочной» также окажет серьезное влияние на традиционную модель онлайн-покупок и даже предоставит будущее направление развития онлайн-покупок. Если нынешние бренды или торговые сайты не успеют поменяться, то они в итоге останутся лишь на страницах истории.

В конце концов физические магазины, которые несколько лет назад не уделили нужного внимания развитию онлайн-покупок, уже загнулись.

Однако многие компании провели опрос и обнаружили, что у этой, казалось бы, незамысловатой «Онлайн примерочной» на самом деле был очень высокий порог!

Эти компании, безусловно, не разбирались в игровом дизайне, поэтому они могли лишь обратиться к некоторым игровым компаниям. Но после того, как они узнавали, сколько стоит создать игру уровня «Приморского особняка», они быстро понимали, что инвестиции были просто огромными!

С точки зрения стоимости создания виртуальных игр, создание виртуальной игры с открытым миром могла доходить до пары сотен миллионов долларов США.

Конечно, благодаря развитию технологий геймдизайнеры получили совершенно новый движок, из-за чего теперь нужно было прикладывать заметно меньше усилий и вливать меньше денег, но разница была не настолько большой.

Более того, игра «Приморский особняк» была создана на основе в виде игры «Uncharted», и графика этой игры - это нечто большее, чем просто красивая картинка.

Чэнь Мо смог создать «Приморский особняк», потому что он потратил огромное количество ресурсов на создание игры «Uncharted», и сам Чэнь Мо знал, что игра «Uncharted» определенно принесет ему деньги, поэтому он и смог в последствии выпустить игру «Приморский особняк» без каких-либо особых затрат на ее создание.

Но другие большие игроки хотели создать игру в виде «Приморский особняк» с нуля, причем достичь того же уровня графики и не только... что требовало больших инвестиций а также наличие команды профессионалов.

Из-за этого небольшие бренды просто не могли позволить себе такое дорогое удовольствие.

Некоторые известные отечественные бренды рассматривали возможность сотрудничества с такими крупными компаниями, как «Императорская династия» и «Дзен», для разработки своей «Онлайн-примерочной», но разработка такого продукта все равно требовала больших инвестиций и некоторого времени.

Более того, у этого нового бренда был виртуальный кумир в качестве представителя, что являлось преимуществом, которого не было у других брендов.

Появление такой темной лошадки было действительно неожиданным.

----

С другой стороны, многие игроки были вдохновлены и думали о возможных будущих обновлениях игры «Приморский особняк».

Например, онлайн-торговые центры, визиты друзей, возможность планировки дома, онлайн показы существующих домов, онлайн показы мебели...

И так можно было продолжать бесконечно. Многие люди понимали, что игра «Приморский особняк» - это определенно не простая поделка. У Чэнь Мо были свои собственные амбиции в отношении этого продукта, которые заключались в становлении виртуальной реальности!

Однако чего они не знали, так это того, что Чэнь Мо не планировал прямо сейчас продолжать обновлять «Приморский особняк».

Причина была проста. Время еще не пришло.

Этот бренд был тесно связан с ним и он видел в нем потенциал, однако у других рынков были

свои проблемы. Либо условия были не совсем подходящими, либо в сфере не было особой конкурентоспособности, либо влияние было незначительным.

Например, онлайн торговые центры не имели преимуществ.

Это можно было рассматривать только как приятное дополнение, не более.

Возможность настройки планировки дома уже было отдельной игрой, которых на рынке было слишком много..

В эту игру можно добавить демонстрацию мебели, но эффект будет не так хорош.

Многие люди нашли эту игру очень полезной из-за явных проблем онлайн-покупок и существующих проблем посещения реальных магазинов. С покупкой мебели же такого не было – обычно все габариты мебели были в характеристиках, как и материал, из которого была изготовлена мебель, и так далее.

Конечно, в будущем игра «Приморский особняк» получит некоторые обновления, но Чэнь Мо в данный момент не видел необходимости добавлять что-либо в игру.

Разработка «DLC» для игры «Uncharted» все еще находилась на стадии разработки. Само производство было не таким уж и сложным, единственная проблема заключалась во времени.

Игра «Uncharted» довела приключенческую тематику до крайности, и Чэнь Мо вынул первым делом четвертую часть серии «Uncharted», и в скором времени выйдут три оставшиеся части ради завершения сюжета, причем как раз в самое лучшее время из возможных, но он понимал, что вывести этот жанр на новый уровень популярности будет слишком сложно.

В итоге Чэнь Мо начал рассматривать вопрос о перебрасывании части ресурсов на создание новой игры.

----

На европейском и американском рынках популярность игры «Потерянное сокровище» также была полностью подорвана игрой «Uncharted». С точки зрения продаж, данные за один и тот же период игры «Потерянное сокровище» не составляли даже десяти процентов продаж игры «Uncharted», что являлось крайне печальным результатом.

Такая катастрофа заставила многих игроков вспомнить о случае с выходом игры «League of Legends» и попытках компании «EA».

Тогда компания «EA» так же начала разрабатывать новую игру, но Чэнь Мо выскочил из

ниоткуда и в итоге похоронил их новую игру.

Но на этот раз для «ЕА» это была действительно тяжелая потеря. В конце концов, тогда речь шла о компьютерной игре, а сейчас речь шла о виртуальной игре, которая была основана на интеллектуальной собственности, за которую они заплатили приличную сумму.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1684598>