

Вскоре после того, как компания «LEHUI» официально начала разработку умных очков в кооперации с Чэнь Мо, новость о «мини устройстве с мысленном управлением» начала распространяться по всему китайскому технологическому сообществу.

В то же время новости о прорыве в виде улучшения устройства для чтения мыслей также начали всплывать на поверхность практически во всех странах.

Так как эта новость первой была опубликована Китаем, многие китайцы чувствовали гордость за свою страну, и многие принялись ожидать новых устройств, которые упростят им жизнь.

Концепты новых устройств начали всплывать повсюду. Не только крупные компании начали активно работать в этом направлении, но и многие маленькие компании и даже гики-одиночки активно обсуждали неограниченные перспективы, которые открылись благодаря уменьшению устройства для считывания мыслей.

Портативное устройство с доступом в виртуальную реальность?

Управление телефоном с помощью мыслей?

Или нечто более глобальное?

Существовало множество мнений, и на какое-то время новая технология стала центром внимания многих людей, и почти все крупные компании, которые специализировались на создании устройств, сообщили, что они начали разрабатывать новое оборудование на основе маленького устройства для считывания мыслей.

Чэнь Мо это не удивило. Было вполне логично, что не только он видел перспективы этого открытия. Многие производители, скорее всего, так же подумали о создании очков смешанной реальности.

Однако, что касалось этих очков, то тут все зависело от конечного продукта.

Идеи, лежащие в основе многих продуктов, на самом деле были одними и теми же, но разница в деталях в конечном итоге приводила два казалось бы одинаковых продукта к разным результатам. Кто-то захватывал рынок, а кто-то молча исчезал с рынка.

Чэнь Мо не нужно было слишком беспокоиться о проблемах своего нового устройства. Сотрудники компании «LEHUI» являются первоклассными с точки зрения многих аспектов, и сама компания «LEHUI» является одной из немногих компаний в Китае, которая в основном занимается только разработкой новых устройств. Что касается итогового продукта, то Чэнь Мо доверял компетентности Чжоу Цзяньпина.

Проблема с недостатком программного обеспечения - не проблема номер один, которую Чэнь

Мо должен был учитывать. Первая версия системы и фреймворка умных очков будет основана на системе мобильных телефонов. Когда придет время, многие из приложений, которые были созданы для смартфонов, можно будет перенести в среду умных очков с небольшими изменениями.

Сейчас Чэнь Мо должен был подумать на счет продвижения своих очков. Какие преимущества имели его очки по сравнению с очками от других компаний?

Поскольку Чэнь Мо - геймдизайнер, он мог решить эту проблему с помощью игр.

Чэнь Мо рассматривал возможность разработки эксклюзивных игр для этих новых очков смешанной реальности.

Эти очки были разработаны самим Чэнь Мо, что уже подразумевало ярлык «Продукт компании Удар молнии», который, несомненно, поможет с продвижением устройства.

Это будут умные очки с доступом к игровой платформе «Удар молнии», и геймдизайнеры игровой платформы «Удар молнии» смогут создавать игры специально для этих очков.

В конце концов, игровая платформа «Удар молнии» в настоящее время была крупнейшей игровой платформой в Китае. Такого рода «эксклюзив» будет напрямую определять, купят ли эти очки или же нет.

Более того, Чэнь Мо был уверен в своих умных очках, и они, скорее всего, будут лучшими во многих аспектах.

Вскоре Чэнь Мо уведомил независимых геймдизайнеров, которые сотрудничали с его компанией, надеясь на то, что они помогут обогатить библиотеку игр для этих новых умных очков.

Разрабатывать новые игры было не нужно. Они могли просто напросто оптимизировать свои старые игры под это новое устройство.

Когда независимые геймдизайнеры услышали эту новость, многие из них были полны энтузиазма. В конце концов, когда Чэнь Мо выпустил «Switch» ранее, многие игры, оптимизированные специально для этого нового устройства, вдруг обрели второе дыхание и некоторые из них даже побили свои рекорды продаж, что заставило многих геймдизайнеров плясать от радости. Выпуск игр для этих умных очков также являлся очень важной возможностью для многих независимых геймдизайнеров.

Когда придет время, если эти очки станут популярными, разве их игры не станут покупать намного активнее, чем на других платформах? В конце концов, в первый год существования этих новых очков, конкуренция среди игр будет не очень высокой.

Конечно, многие люди начали готовиться к разработке новых игр, но у каждого были свои представления о том, какие игры подходили для этого нового устройства.

У Чэнь Мо тоже были свои соображения.

У него было множество хороших идей для игр смешанной реальности, но сейчас он хотел проверить воду путем разработки относительно простых игр.

В конце концов, он не исключал тот факт, что эти очки в конечном итоге останутся всего лишь нишевой вещью. Подавляющее большинство людей в первое время будут ждать появления большого количества предложений, и только после этого будут выбирать себе новое устройство основываясь на отзывах первопроходцев.

Поэтому в самом начале выпускать грандиозные игры для этого абсолютно нового устройства будет излишним. Те игры, для которых требовалось большое количество игроков, и игры, для разогрева которых требовалось большое количество времени, пока не рассматривались Чэнь Мо.

Конечно, если в эту игру можно будет добавить мультиплатформенность... тогда создание масштабной игры можно будет рассмотреть.

Что касается игр, с помощью которых Чэнь Мо хотел проверить воду, то они были максимально простыми. Более сложные игры будут выпущены позже в случае необходимости.

В конце концов, Чэнь Мо в одиночку создал две относительно простые игры.

Первая - шахматы, а вторая — настольная игра по типу «Монополии».

Разница между шахматами умных очков и шахматами для других устройств заключалась в том, что игроки смогут играть в шахматы лицом к лицу на пустом столе. Вся необходимая информация будет выводиться самими умными очками.

Другими словами, игроки будут видеть реальную шахматную доску и фигуры так, словно они действительно находились прямо перед ними.

Конечно, в эту игру смогут играть только те, у кого были умные очки. Без умных очков другие будут видеть только двух человек, которые сидели за пустым столом и пялились друг на друга, или же переставляли несуществующие вещи...

Что касается монополии, то это будет просто ее виртуальная версия. Для начала игры нужно будет найти относительно пустую поверхность.

Это была очень простая, но затягивающая игра, которая хорошо подходила для его целей.

----

Самая важная причина, из-за которой игроки будут покупать умные очки, заключалась в том, что умные очки смогут добавить больше удобства в их обычную жизнь. Но какие именно умные очки им стоило выбрать? В конечном итоге именно доступные развлечения станут ключевым фактором, который будут учитывать люди при покупке умных очков.

И имея преимущество в виде игровой платформы «Удар молнии» и в качестве гарантии ее имя и репутацию, Чэнь Мо был уверен в своих очках.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1709067>