

Почему казуальные игры не затягивают?

Автор: Administrator
23.08.2016 00:00 -



Казуальные игры давно обрели свое место в нашем опыте обращения с мобильными гаджетами. Отправить в полет злобную птицу, которая долетит к замку с синими поросятами, не откажется даже бабушка.

Все прекрасно понимают, что представляет собой прогресс. И мало кто сегодня пытается найти свое «я» в пыльных библиотеках. Мы рождены слишком поздно для того, чтобы заниматься географическими исследованиями планеты, но это не повод не искать что-то новое, даже если оно будет давно забытым старым. И даже нет смысла задавать вопрос, почему компания Apple, которой удалось стать провозвестником революции, качества и прогресса в технической отрасли, не направляет свою деятельность на стимуляцию прогресса в игровой сфере. Просто сейчас другие приоритеты.

Казуалки уже не затягивают

Многие игроманы сегодня согласятся с тем, что зависнуть в казуальной игре на несколько дней, и даже часов сегодня уже просто невозможно. И это касается даже самых красивых и увлекательных продуктов в App Store. В детстве многие из нас

Почему казуальные игры не затягивают?

Автор: Administrator
23.08.2016 00:00 -

преодолевали много трудностей в попытках дойти до определенной уровня в той или иной игре.

Что же происходит сегодня?

Казуализация совершенно испортила представление о качественном продукте, даже для тех, кто еще десять лет назад ждал новой части Diablo.

Сейчас игроки удивляются тому, что современные предложения не затягивают в плохом смысле. То есть можно играть, получать удовольствие, но в нужный момент запросто получится оторваться, чтобы заняться другими делами. Это для многих в диковинку, так как заядлые геймеры не могут оторвать свой взгляд от гаджета, позабыв обо всем остальном, кроме игры.

Реакция такова: те, кто рос на «тяжелых играх», не ждали, что будет все настолько просто. Конечно, рано судить бета-версии, но проблема есть и без них. Компания Blizzard, к примеру, полагает, что сможет продать более пяти миллионов копий новой игры, что для продуктов такого масштаба, в общем-то, немного. Просто рынка больше нет. А не так давно Diablo II стала самой востребованной игрой – всего за пару недель были проданы сотни тысяч копий.

Проблема казуализации

Мало, кто помнит, что аналоги знаменитых Angry Birds были созданы задолго до того, как эти «голодные птички» завоевали популярность. Почему их известность настолько опоздала? Все дело в том, что технологии стали более доступными с появлением ай-падов Apple и App Store. Такая формула известна даже пятилетним детям. К тому же появилась мобильность – в метро ехать скучновато, так что можно пройти пару-тройку свежих уровней в игре.

Аудитория казуалок

Казуальные игры, собственно, держатся на неподготовленных пользователях, которым

Почему казуальные игры не затягивают?

Автор: Administrator
23.08.2016 00:00 -

не хочется целые сутки повышать свой статус в игре. Им достаточно просто поиграть во что-то легкое в дороге, сидя в очереди или во время скучной работы. Именно тот факт, что игры становятся доступными и благосклонными к новичкам и подтверждает эволюцию.