

《Pokemon GO》全球负责人专访！游戏开发只花费10个月！

适逢《Pokemon GO》与台北市政府合作「宝可梦点亮2023台湾灯会」活动，Niantic的《Pokemon GO》全球负责人Ed Wu吴友轩特地来台并接受访问，分享活动与开发秘辛。

Q：这次于台湾灯会举办活动的契机为何？

台湾是《Pokemon GO》最重要的市场之一，玩家也是最热情的。其实过往Niantic的《Ingress》就有与台湾地方政府合作过，也陆续于嘉义、台南、台中、高雄的台湾灯会举办活动。加上去（2022）年在大安森林公园举办的《Pokemon GO Safari Zone: Taipei》热络非凡，间接促成今年灯会活动的合作。



此外，由于《Pokemon GO》的游戏宗旨就是鼓励玩家探索户外世界，藉由设于灯会期间白天的免购票活动，吸引更多国内外玩家，促进周边商圈全日的人潮经济效益，以达双赢局面。

Q：本次「宝可梦点亮2023台湾灯会」活动的成效如何？

截至2月12日下午为止，已有400万只宝可梦被捕获，玩家步行距离达75万公里。

Q：未来会导入《Pokemon 朱 / 紫》的元素吗？

除了日前已公布的「索财灵」，目前暂时无法透露更多内容。Niantic会持续与Pokemon Company合作，并且保证带来更创新的玩法，激发玩家与游戏间的互动。

Q：VIP 团体战因疫情而停办，会随着解封回归吗？

团体战是《Pokemon GO》相当重要的一项特色，它能促使玩家在现实世界中合作，VIP 团体战更是如此。目前虽然无法提供更多资讯，但Niantic 会研拟更创新的玩法，可能以不同形式的方式回归。

毕竟《Pokemon GO》的游戏特性就是要让玩家探索户外，过去几年受到疫情影响，确实让可玩性与乐趣大减。但随着疫情逐渐解封，《Pokemon GO》玩家的回流程明显优于其他游戏，先前实装的「每日小薰香」功能甚至促进玩家每日户外步行的动力。

Q：会有新颖的AR 扩增实境功能吗？

Niantic 持续与Qualcomm 高通和Arm 合作，加上先前收购WebAR（网页式扩增实境）技术开发商8th Wall，可透过VPS（视觉定位系统）强化AR 内容。Niantic 会进一步确保《Pokemon GO》使用最新技术，让玩家体验到如魔法般的游戏。

Q：有哪些《Pokemon GO》背后的技术开发心得或趣闻可以与玩家分享？

Niantic 从Google 独立出来之后，只花了10 个月就开发出《Pokemon GO》，这归功于当时产品经理野村达雄的领导。

Ed 当时负责估算伺服器资源的需求量，上市前曾于澳洲、纽西兰举行一日试营运，当下就发现试营运已用罄原本预估用于全球营运的伺服器资源，而后上市时的总需求量几乎是原本预估的50 倍之谱。

《Pokemon GO》与其他大型多人线上游戏不同的是，其他游戏多半能够以多个不同伺服器空间的方式来分流玩家，但《Pokemon GO》必须做到让所有玩家都处在同一个伺服器空间，这样才能实现如在补给站洒花，同时让成千上万玩家都能看见并触发状态，因此伺服器资源压力非常大

。

感谢背后强大的工程师团队，《Pokemon GO》正与Google 云端服务合作，遇到大型活动能够自动化扩充伺服器资源，以维持游戏稳定运作。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16762780218368.html>