

Чжоу Цзянпин сказал: - Есть некоторые проблемы, но после некоторой оптимизации мы сможем воплотить их в жизнь.

Чэнь Мо спросил: - Какого рода проблемы?

Чжоу Цзянпин сказал: - На самом деле может вылезти на свет довольно много болячек, включая плохое подключение контроллера, стартеры в играх и...

Чэнь Мо кивнул. - Это не имеет значения, я морально готов к такого рода проблемам. Можешь подготовить экономический анализ?

Чжоу Цзянпин кивнул. - Конечно, я немедленно передам это отделу финансов.

Чэнь Мо ранее предоставил ему целый план по совместимости КПК и мобильных телефонов.

Если кратко, то в нем говорилось о том, что две рукоятки КПК можно будет подключать к телефонам с помощью блютуза, чтобы игроки смогли поиграть в игры, которые затачивались под «Switch», на своем мобильном телефоне.

Однако, как и сказал Чжоу Цзянпин ранее, это конечно можно было сделать, но это определенно породит некоторые проблемы, которые негативно скажутся на игровом опыте игроков.

Первая проблема лежала в размере экрана. Экран «Switch» достиг предела КПК, но даже в этом случае он едва был способен выразить все прелести игры.

Такие игры, как «Super Mario Odyssey» и «The Legends of Zelda», будут игратьсь вполне комфортно, но если перенести их на экран мобильного, у которого экран будет меньше экрана КПК, это определенно негативно скажется на игровом опыте.

Конечно на рынке существует множество мобильных телефонов с большими экранами, но вот только большинство людей предпочитали мобильные телефоны, которыми можно было управлять одной рукой.

А их экран определенно повлияет на восприятие игры.

Вторая проблема лежала в емкости мобильного телефона, его совместимости и тепловыделении. Хотя мобильные телефоны этого мира были намного лучше и стоили зачастую даже меньше, они также страдали от этих стандартных проблем.

Третья проблема заключалась в проблемной адаптации рукоятки к телефону. Дело не в том, что этого нельзя было сделать, просто для начала работ придется создать тестовый образец

рукоятки.

Чэнь Мо, конечно, не думал, что его КПК плюс совершенно новая игра заставит всех игроков мира покупать это устройство вместе с этой новой игрой.

Поэтому, чтобы подтолкнуть игроков принять верное решение, Чэнь Мо запустил множество приятных маркетинговых стратегий, а так же решил сделать два простых хода..

Во-первых, рукоятки можно будет купить отдельно.

Во-вторых, на КПК по умолчанию будет установлена игровая платформа его компании. В связи с этим всем независимым геймдизайнерам будет предоставлена помощь в порте их игр на «Switch».

Этим простым ходом он убил сразу два зайца.

Во всяком случае, Чэнь Мо особо не надеялся на их игры, да и их игры по большей части будут использоваться в качестве заполнителя пустоты.

Помимо всего прочего, «Switch» при включении будет автоматически подключаться к игровой платформе компании Чэнь Мо, где каждый сможет купить игру, что пришлась ему по вкусу, за весьма низкую цену.

Сам «Switch» будет стоить около двух с половиной тысяч юаней, что на самом деле было не очень высокой ценой.

Но даже с такой маленькой ценой все равно найдутся игроки, которые продолжат играть на своих телефонах. И именно для таких игроков Чэнь Мо решил продавать рукоятки и переходник для подключения к телевизору отдельно.

Однако Чэнь Мо считал, что рано или поздно такие игроки все таки купят «Switch».

Причин для покупки данного устройства хватало с головой. Большой экран, заряд батареи даже при максимальных нагрузках будет держаться более восьми часов, само устройство практически не грелось, железо в нем было отличным, простому игроку не нужно будет беспокоиться о шансе подцепить вирус...

----

После того, как первый прототип «Switch» был протестирован Чэнь Мо, техники Чжоу Цзяньпина начали изучать схему подключения рукоятки к мобильному телефону.

Чэнь Мо несколько раз сказал им, что даже если эта технология будет несовершенна, это не имело особого значения – главное, чтобы она работала.

В конце концов эта технология была добавлена ради привлечения жадных игроков. А что касается реальной пользы? В крайнем случае эту технологию можно будет доделать позже.

В любом случае, самое главное, чтобы эта технология работала.

С точки зрения технического уровня этого Мира, это должно быть вопросом времени и инвестиций.

Кроме того, Чэнь Мо на самом деле хотел, чтобы с помощью этих рукояток можно было играть и на ПК...

----

Факультативный курс Чэнь Мо, университет Шийи.

После второй своей лекции Чэнь Мо больше не говорил о КПК, а стал разбирать возможное будущее мобильных устройств.

Кроме того, Чэнь Мо также рассказал о возможном развитии виртуальной индустрии.

- С помощью суперискусственного интеллекта весь игровой мир может превратиться в высоко унифицированную экосистему. Когда это время наступит, даже геймдизайнер не сможет повлиять на свою игру.

- Это сделает весь игровой мир ближе к реальному миру, и это заставит игроков думать, что они действительно находятся в реальном мире...

Чэнь Мо закончил читать лекцию всего за пол часа.

И ученики, и преподаватели были немного удивлены, неужели Чэнь Мо неправильно рассчитал время?

Некоторые начинающие преподаватели часто неправильно рассчитывали время. Иногда их лекции проходили очень быстро, хотя сама пара была далека от своего завершения. И обычно им приходилось разговаривать со студентами, чтобы скоротать время.

Чэнь Мо все прошлые разы идеально высчитывал время, так почему же сегодня он говорил так быстро?

Однако многие студенты были взволнованы. Значит ли это, что они могли напрямую задать вопросы Чэнь Мо?

Но пока они ломали себе голову и думали, какой вопрос задать Чэнь Мо, они вдруг увидели, как Чэнь Мо достал из сумки коробку.

- Я хочу показать вам кое-что новое. - сказал Чэнь Мо со слабой улыбкой.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1447301>