

Это позволит всем и каждому спокойно играть в любимые игры как только душе было угодно, что только еще сильнее обрадует новых обладателей данного КПК.

В-третьих, «Switch» будет поддерживать одновременную игру двух игроков, что ярко и основательно отражалось в таких играх, как: «Mario Kart», «Super Mario Odyssey» и так далее.

Скорее всего, увидев это, многие люди спросят - «Два человека играют в одну игру... что в этом такого? Любой мобильный может запустить игры и на сто одновременно играющих человек».

Однако одновременная игра двух человек в «Switch» полностью отличалась от обычного сетевого режима мобильных игр.

Некоторые игроки, которые в силу некоторых обстоятельств не могли играть в ту или иную игру, хотя они того и хотели, в случае мобильных телефонов ничего не смогли бы сделать, в то время как в случае с «Switch» обладатель данного КПК мог просто запустить режим для двоих игроков.

В случае с мобильными телефонами обладателю недостаточно мощного телефона придется покупать новый телефон, в то время как обладатель «Switch» сможет просто отдать одну рукоятку своему другу.

Более того, в таком случае можно будет создать прекрасные конкретные игры, что будут заточены специально для двух игроков, и они будут полностью отличаться от традиционных онлайн-игр.

В-четвертых, дизайн кнопок «Switch» также был очень простым и интуитивно понятным.

На двух рукоятках было расположено по стику и по четыре кнопки, а также кнопки «L», «R», «ZL», «ZR», в общей сложности четыре кнопки, были расположены над рукояткой. Подобное расположение кнопок вместе с их назначением были проверены годами и в итоге стало чем-то классическим, чем-то, от чего не осмеливалась отходить ни одна компания.

Версия «Switch» этого мира воссоздаст эту конструкции в малейших деталях.

Кроме того, «Switch» также будут иметь инновации - на боковой стороне рукоятки будут располагаться боковые клавиши, предназначенные для двойного клика, а также специальные клавиши и клавиши «плюса» и «минуса».

Другими словами, общее количество кнопок превысит отметки в двадцать единиц.

Конечно для этого будет использоваться более современный дизайн наряду с улучшениями самой конструкции.

Кроме того, КПК также будет иметь очень явное преимущество в том, что игроки КПК просто не встретят на своем пути веселого времяпровождения читеров.

Мобильные игры, игры для ПК и виртуальные игры в определенной степени страдали от читеров, особенно сильно страдали от читеров мобильные игры и игры для ПК.

В конечном счете это происходило потому, что эти устройства являлись комплексными устройствами. Например, ПК также можно было использовать и как офисное оборудование, куда спокойно можно было установить большое количество специального программного обеспечения, которое вообще никак не было связано с играми. И из-за этого было трудно понять, было ли это обычным ПО или же нелегальным ПО, которое вмешивалось в процесс самой игры.

Однако КПК всегда имели полностью закрытую среду, куда нельзя было установить какой-нибудь левый софт, и зачастую к ним можно было подключить только диски с играми или съемные накопители, что обеспечивало более-менее хорошую защиту от читеров.

Конечно же обязательно появятся приверженцы своего дела, которые точно смогут установить читы на КПК с помощью каких-нибудь ухищрений, но это, в конечном счете, мало кто мог сделать, и как только антивирус обнаружит, что над устройством кто-то сильно пошаманил, он обычно сразу же немедленно блокировал данное устройство, причем без возможности разбана, разве что с весомыми доказательствами невинности, и это делалось для того, чтобы читер не успел навредить обычным игрокам и не испортил время проведение.

Поэтому в прошлом мире Чэнь Мо портативные консоли почти не были затронуты читерами, и именно по этой причине. В конце концов, никто не хотел терять две-три тысячи юаней за попытку поиграть с читами.

Именно благодаря этим преимуществам Чэнь Мо решил выбрать «Switch». В этом мире, где мобильные телефоны, компьютеры и виртуальные игровые капсулы были хорошо развиты, «Switch» сможет предоставить уникальный игровой опыт обычным игрокам из-за новаторских идей и отсутствия конкурентов на рынке.

Его можно будет использовать не только в качестве портативной, но и в качестве обычной игровой консоли.

Но проблема заключалась в том, что на рынке пока что не существовало игр, которые отлично зашли бы на данное устройство.

Конечно, Чэнь Мо еще не знал, как именно в конечном итоге будет выглядеть «Switch», так как многое зависело от настоящих профессионалов этого дела.

Но, в целом, он не думал, что они что-то кардинально поменяют. По сравнению с версией «Switch» из его предыдущего мира, «Switch», который хотел создать Чэнь Мо, был не лучше и

не хуже.

И Чэнь Мо чувствовал, что с нынешним прогрессом инженеры, скорее всего, смогут вместить в его «Switch» какую-нибудь новую технологию, что только сделает это устройство намного лучше.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1429457>