Чжоу Цзянпин кивнул. - Но меня беспокоит узконаправленность данного продукта.

Чэнь Мо рассмеялся. - Не нужно беспокоиться об этом, потому что...

Чэнь Мо и Чжоу Цзянпин обсудили все важные вопросы в течении часа.

Было решено, что Чэнь Мо станет главным и единственным инвестором. Все расходы за перевозки, создание, маркетинг и не только будет оплачивать Чэнь Мо. Что касается того, является ли представленный КПК квалифицированным продуктом, то это уже в конечном счете будет решать Чэнь Мо.

Что касается компании «LEHUI», то она свяжется с инженерами и заводами и выдвинет им предложения и выделит лучшие производственные мощности, чтобы выпуск этого КПК был более плавным.

Что касается выручки, то Чэнь Мо отдаст только один процент от чистой прибыли компании «LEHUI».

И хотя Чэнь Мо мог обратиться к инженерам и заводам сам, он не стал этого делать из-за того, что это заняло бы слишком много времени и принесло бы много хлопот.

Чэнь Мо все еще должен был создавать игры, и он также должен был создать эксклюзив для «Switch». И в этой сфере он не был компетентен, так что именно из-за этих причин он решил передать организационные вопросы компании «LEHUI». Такое решение сэкономит Чэнь Мо много времени и энергии.

Что касается расходов, то первоначально Чжоу Цзянпин хотел, чтобы Чэнь Мо выделял им средства по мере необходимости, а не сразу же большую сумму.

Что касается одного процента с продаж этого КПК, то Чжоу Цзянпина он не очень интересовал, потому что он не верил в успех этого КПК.

Слишком уж была большая разница и условия. Если говорить о играх, то имя Чэнь Мо можно было использовать в качестве гарантии качества. Конечно он мог понести репутационные потери, но он, во всяком случае, сможет заработать немало денег. Но вот в случае недоработки девайса любой небольшой недостаток может привести к поломке продукта.

Чжоу Цзянпин считал, что Чэнь Мо просто проверял воду, создавая этот «Switch», и даже если его первая версия будет хорошей, она не принесет особо много денег.

А так как доход будет невелик, Чжоу Цзянпин был не против забирать всего один процент с продаж.

В конце концов, он управлял компанией, которая специализировалась на разработке игровых телефонов, так что хорошие отношения с Чэнь Мо могут помочь ему в будущем

Чэнь Мо рассмеялся. - Президент Чжоу, вы должны повысить свой процент, а иначе вы пожалеете о своем решении позже.

После окончательного обсуждения условий сотрудничества к этому вопросу был подключен юридический персонал с обеих сторон для разработки соответствующего контракта. Этот вопрос не требовал присутствия Чэнь Мо и Чжоу Цзянпина, так как этот вопрос всегда ложился на плечи профессионалов.

После обсуждения Чэнь Мо вернулся в магазин видеоигр и начал писать первый проект-концепт «Switch».

Существовало множество причин, по которым Чэнь Мо решил воплотить «Switch» в жизнь.

Но в целом это было связано со структурой игрового рынка этого мира.

В этом мире уровень развития трех платформ в целом был очень высок, так что было неудивительно, что традиционная версия КПК действительно была сильно подавлена.

Поэтому КПК, который хотел создать Чэнь Мо, должен был существенно отличаться с точки зрения работоспособности и игрового контента. Он должен быть в состоянии полностью превзойти мобильные телефоны, и чем сильнее он будет их превосходить, тем лучше.

Другими словами, игрок должен был в состоянии почувствовать, что этот КПК был очень особенным и незаменимым, а любая игра, что запускалась на нем, великолепной.

По мнению Чэнь Мо, «Switch» имел ряд преимуществ.

Во-первых, «Switch» - это портативное и стационарное устройство в одном флаконе, то есть во все игры можно будет играть как на нем самом, так и на большом домашнем телевизоре.

Лозунг же его продукта можно будет сделать таким: «В любое время, в любом месте, независимо от того, сколько вам лет, вы сможете насладиться прекрасными играми».

Во-вторых, «Switch» - это не просто КПК, у него также будет множество дополнительных технологических преимуществ, и именно сочетание этих технологических преимуществ сделает «Switch» очень уникальным переносным устройством.

Эти новые технологии позволят обычным игрокам ощутить, словно они получили доселе невиданную игрушку, которая показывала действительно хорошие результаты.

Например, «Switch» будет иметь хорошо продуманную технологию HD-вибрации.

Эта технология посылала два вида сигналов, поперечную волну и вертикальную волну, через рукоятки, и эти сигналы достигали мозга игрока через кожу, и такой технологией на самом можно было имитировать реальное прикосновение, которое действительно казалось реальным.

Если игрок закрыл бы глаза, он действительно мог бы подумать, что его кто-то трогает, и даже текстура и шероховатость поверхности реального объекта могут быть выражены в определенной степени.

Конечно, эти ощущения и рядом не будут стоять с передачей тактильных и слуховых ощущений из виртуальных игровых капсул, но этого будет более чем достаточно, чтобы мобильные телефоны отошли на второй план в гонке популярности портативных игровых устройств.

Кроме того, рукоятки «Switch» имели функцию отслеживания рукоятки в пространстве. Из-за этой технологии игроки смогут выполнять определенные операции в игре, просто взмахнув рукояткой.

Более того, игроки смогут спокойно использовать эти рукоятки как им было угодно, причем без ограничений, как это происходило в случае с консолями и их джойстиками. Игроки смогут использовать рукоятку лежа, сидя и даже стоя на голове, или же смогут управлять всем только одной рукояткой в случае необходимости.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1429456