

Вскоре первый проект-концепт конструкции «Switch» был почти готов.

За последние несколько дней Чэнь Мо накопил большое количество веселья и негодования и смог запустить рулетку пять раз, и все эти пять прокруток дали ему одну и ту же книгу...

В первой версии конструкции «Switch» Чэнь Мо не только нарисовал внешний вид всего «Switch», но и обозначил функционал кнопок, их комбинации и другие внешние особенности, но и подробно описал характеристики всего портативного устройства.

Но это был всего лишь предварительный концепт-проект. Чэнь Мо просто подробно перечислил некоторые основные функции «Switch», а также выложил на бумагу свои собственные требования.

После окончания первой версии «Switch» Чэнь Мо принялся заполнять концепт-документ новой игры.

Эта игра будет являться самой первой игрой для «Switch».

И это будет игра «Super Mario Odyssey».

На самом деле для «Switch» существовало множество игр, которых можно было назвать классическими, и причина, из-за которой Чэнь Мо выбрал игру «Super Mario Odyssey» в качестве первой игры для «Switch», заключается в особенностях этой игры.

Игра «Super Mario Odyssey» - это, безусловно, самая подходящая игра для «Switch».

Одно игровое СМИ описывало игру «Super Mario Odyssey» следующим образом: «В мире всегда есть вещи, которые напомнят вам, что жизнь прекрасна... стихи Ли Бо, вино Ду Канга и «Super Mario Odyssey».

В глазах многих опытных геймеров такого рода оценка была недостаточно хороша, но игра «Super Mario Odyssey» охватывала все виды аудитории — взрослые, дети, подростки или старики, женщины или мужчины... все это было неважно, так как каждый мог наслаждаться и получать удовольствие от этой игры.

Даже если и существуют люди, что не смогли понять книгу «Король Лир», или, например, произведение «Побег из Шоушенка», хоть они и не смогли понять эти классические произведения, когда они увидят игру «Super Mario Odyssey», они полюбят ее также сильно, как и профессиональные критики полюбили эти классические произведения.

Это также было тесно связано с концепцией компании «Nintendo». Компания «Nintendo» всегда выступала против насилия и порнографии в игровой индустрии и всегда разрабатывала отличные игры для всех возрастов, и серия игр «Super Mario» являлась замечательным тому

подтверждением.

Чэнь Мо же выбрал игру «Super Mario Odyssey» в качестве первой игры для «Switch», с одной стороны потому, что качество этой игры находилось на очень высоком уровне, а с другой стороны, потому что она сможет прекрасно отобразить уникальные характеристики «Switch».

Чэнь Мо собирался выпустить игру «Super Mario Odyssey» не только ради рекламы, хотя, конечно, это тоже было правдой. Он хотел использовать эту игру и показать всем игрокам уникальные атрибуты «Switch».

Во-первых, игра «Super Mario Odyssey» была нацелена на всех игроков, будь то старики, дети, подростки или обычные офисные работники - все смогут насладиться этой игрой, и эта игра полностью отличалась от любых других игр на рынке.

В ней нет доната, нет системы вероятностей, нет числовой стимуляции... все в этой игре полностью зависело от игрока.

Более того, эта игра была очень реиграбельной, с разнообразными уровнями и геймплеем, так что многие люди смогут играть в нее несколько недель.

Во-вторых, концепт игры «Super Mario Odyssey» был полностью совместим с «Switch». В случае чего два игрока смогут одновременно управлять одним персонажем с помощью рукояток, и это предоставит им совершенно новый игровой опыт.

В игре «Super Mario Odyssey» насчитывалось более двадцати уникальных действий, и подавляющее большинство этих действий активировалось с помощью эксклюзивных жестов.

Конечно, игра «Super Mario Odyssey» может провалиться, отчасти из-за отсутствия воспоминания, и это Чэнь Мо очень хорошо понимал. В этом мире не существовало никакого «Марио», поэтому эта игра не будет иметь хоть какого-либо бонуса из-за своей невероятной интеллектуальной собственности.

Но это не имело значения. В любом случае Марио, как и любой другой хороший концепт, мог стать супер раскрученной классической интеллектуальной собственностью.

Сюжет же в игре «Super Mario Odyssey» был относительно слабым. Из-за этого был сделан упор на дизайн персонажей, графику и дизайн уровней, а это значит, что главное преимущество этой игры заключалось в ее геймплее.

Поэтому эта игра, скорее всего, будет тепло принята обычными игроками.

----

На следующий день Чэнь Мо отнес первый концепт-документ «Switch» Чжоу Цзянпину.

Увидев его, Чжоу Цзянпин был очень удивлен.

Такой подробный?!

По мнению Чжоу Цзянпина, этот концепт был сделан профессионалом, поскольку его качество и аннотации даже, казалось бы, для мелких деталей, поражали.

Например, у рукояток Чэнь Мо отметил некоторые из их основных функций и некоторые из их специальных возможностей.

Полное прожатие стика и небольшое нажатие на стик должны были приводить к двум разным результатам...

Снятие рукояток с устройства приводили бы к выбору нескольких типов работы или же продолжении работы в текущем режиме...

Многие детали были четко обозначены Чэнь Мо.

В то же время в этом документе также были выдвинуты требования.

Больше всего Чжоу Цзянпина потрясло то, что у Чэнь Мо даже было обязательное требования к... игровым кассетам?

- Денатоний? Что это? - спросил Чжоу Цзянпин.

Чэнь Мо объяснил: - Самое горькое вещество в мире.

Чжоу Цзянпин был потрясен. - Э-э-э? Почему мы должны опрыскивать кассеты этим веществом?

Чэнь Мо сказал: - Поскольку наши кассеты будут относительно малы, их смогут проглотить дети или домашние животные, поэтому очень яркий горький вкус уберет возможность случайного проглатывания. И нам не нужно будет беспокоиться о здоровье, так как он абсолютно нетоксичен.

Чжоу Цзянпин спросил с некоторым сомнением: - Это помешает случайному проглатыванию?

Чэнь Мо многозначно улыбнулся: - После того, как будет готов тестовый образец, ты сможешь лизнуть кассету и сказать, какова на вкус самая горькая субстанция в мире.

Чжоу Цзянпин: - ... .

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1436324>