

В одночасье этот волшебный КПК, казалось, появился во всех китайских игровых и технологических СМИ, включая популярных и не очень медийных личностей.

Сначала о нем говорило всего пара тройка малоизвестных игровых каналов, но с каждым часом градус безумия только нарастал.

На самом деле, в долгосрочной перспективе именно оценка медийных личностей определяла судьбу устройства.

Что касается Чэнь Мо, то у него была очень большая группа фанатов в Китае. Его ситуация была чем-то похожа с ситуацией компании «Blizzard», так как независимо от того, что он выпускал, его фанаты просто вынимали свои деньги и покупали все, что он выпускал.

И даже если бы компания «Blizzard» действительно решила выпустить свой КПК, помимо фанатов в скором времени начали бы подключаться и обычные люди, конечно если само устройство было вполне неплохим и качественным.

Однако многие люди перед покупкой такой вещи предпочитали посмотреть на нее обзор, а зачастую если фанаты того или иного блогера видели у него в роликах рекламу того или иного продукта, они просто брали и покупали его.

А после такой невероятной информационной атаки наверное все получили полное представление на счет этого нового устройства Чэнь Мо.

На самом деле Чэнь Мо был нацелен этой атакой всего на две группы людей — на своих не совсем преданных фанатов и людей, что любили экспериментировать и пробовать нечто новое.

Чэнь Мо даже не думал привлекать внимание всего мира прямо сейчас, так как ему пришлось бы бодаться с действительно крупными игроками.

Да и истинная цель Чэнь Мо состояла в использовании этого КПК как в качестве заполнителя пробела в текущем рынке.

Вообще эту консоль могли купить как хардкорные игроки так и казуальные игроки. До тех пор, пока вас привлекает что-либо в устройстве и вы хотите купить его, вам не стоит отказывать себе в этом желании.

Хотел ли он достичь того же успеха, что и компания «Nintendo»? Для него это было просто невозможно, потому что рынок тут был другим, история другой, и то, что были распроданы все КПК за такое время было просто хорошим стечением разных обстоятельств.

Достичь уровня компании «Nintendo» было невозможно, и это он понимал, но...

Но даже текущих продаж было достаточно, чтобы китайские игроки и игровые СМИ почувствовали трепет.

Количество предзаказов же после всех этих разборов превысило сто тысяч. И после того, как Чэнь Мо еще раз объявил о том, что этот КПК будет соединен с игровой платформой «Удар молнии», предзаказы подскочили на пару тысяч.

Все знали, что у Чэнь Мо на руках было очень много хороших игр. А если они купят устройство всего за две тысячи юаней, они получают доступ ко всем этим играм, причем играть они будут на весьма высокой графике.

После того, как вышла статистика продаж, многие игровые СМИ начали анализировать причины успеха этого КПК.

«Устройство «Switch» - это очень уникальный продукт, он представляет собой совершенно новый игровой опыт, само устройство немного похоже на идеальное слияние смартфона и компьютера. Более того, два этих контроллера предоставляют такой опыт, которого никто ранее не испытывал.

Эти новые ощущения заставили меня осознать, что имея перед носом такую прекрасную технологию, я всегда сознательно игнорировал ее без видимой причины».

----

С точки зрения габаритов, размер КПК был не маленьким, но он все еще находился в пределах допустимого диапазона. В конце концов, он не должен был быть чрезвычайно тонким и легким, как смартфон, но и не должен был быть лопатой.

После многих тестов многие обнаруживали, что его производительность была примерно в семь раз выше, чем у высококлассного смартфона. И независимо от того, находился ли КПК в стационарном или в портативном режиме, он мог запускать большие игры со стабильной частотой кадров, что уже обставляло все смартфоны на рынке.

Но это было вполне логично, потому что «Switch» являлся игровой консолью.

Другими словами он являлся компромиссом между смартфонами и компьютерами, и в нем были сохранены лучшие аспекты этих двух устройств — компактность и удобность в использовании, так и мощность.

В тоже время многие игровые СМИ также начали оценивать игру «Super Mario Odyssey».

«Когда дело доходит до открытого мира, кажется, что концепция открытого мира и песочницы были давно разрушены, так как в последнее время вышло много игр, которые имели открытый

мир, но он был настолько шаблонным и мертвым, что он являлся огромным минусом, а не плюсом игры.

Но после того, как я сыграл в игру «Super Mario Odyssey», я вспомнил, каково это — получать удовольствие от исследования интересного мира.

Эта игра не является игрой в раздробленные уровни, и мир этой игры на самом деле прекрасен. Путешествие в самые разные места мира... Сюжет самой игры на самом деле очень прост, но реальный смысл игры заключается не в сюжете, а в сборе и решении головоломок. Здесь я действительно хочу сказать несколько слов - это самая забавная игра, где нужно собирать разные вещи, в которую я когда-либо играл!

Приключения, секретки, что спрятаны тут и там, многие странные вещи, вид которых поражает воображение, разные миниигры...

И в процессе решения некоторых головоломок нас будет плавно переключать между 3D и 2D перспективой, чего я никак не мог ожидать. Я действительно не знаю, как ему могла прийти в голову такая идея.

В этой игре есть действительно много скрытого контента, но на самом деле процесс нахождения скрытого доставляет радость, а не боль и скуку, как это обычно бывает. При поддержке определенных законов, некоторые из которых, казалось бы, неразумны и не очевидны, все выглядит довольно хорошо, а местами даже и великолепно.

Я смог почувствовать чувство выполненного долга от поиска, решения загадок и понимания того, что я действительно временами бываю умным. Спасибо за превосходный левел-дизайн, Чэнь Мо».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1453109>