

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Чэнь Мо в последний раз проверил «Линию жизни» и сказал Су Цзинью и Чжэн Хунси: - Хорошо, неплохо.

Су Цзинью начала светиться от счастья, когда услышала это.

Над этой игрой она и Чжэн Хунси работали вместе без помощи Чэнь Мо, так что эта игра была немного особенной для нее.

Чжэн Хунси наконец вздохнул с облегчением и улыбнулся. Несмотря на то, что Чэнь Мо раз за разом говорил вносить некоторые изменения в диалоги, а также несколько больших изменений в историю, они, наконец, закончили работать над ней.

За время создания этой игры Чжэн Хунси научился писать более грамотные истории, а также его навыки манипулирования эмоциями игроков стали намного лучше.

Теперь Чжэн Хунси с нетерпением ждал реакции игроков, он хотел узнать, понравится ли им его история?

Чэнь Мо установил «Линию жизни» на телефон Чан Сюэ: - Ты будешь нашей первой подопытной.

---

Чан Сюэ было интересно, что это за игра.

Все постоянные посетители магазина видеоигр Чэнь Мо знали, что Су Цзинью и Чжэн Хунси упорно трудились над созданием интерактивной игры, но они не знали, что это будет за игра и что за история будет лежать в ее основе.

На рынке на данный момент было много интерактивных игр. Многие разработчики видеоигр, которым нравились сюжетные игры, обычно создавали интерактивную игру в качестве своей первой игры.

Отчасти это было связано с тем, что такую игру было легко создать, все, что для этого требовалось - это хорошая история. В основном для таких игр не требовалось создание качественной графики и аудио, так что зачастую все это бралось либо из бесплатных ассетов либо отдавалось на аутсорс.

Однако, поскольку сейчас на рынке было много интерактивных игр, пробиться в топ этой новой игре будет значительно труднее.

Интерактивные игры из этого мира были очень похожи на интерактивные игры из предыдущего мира Чэнь Мо, в основном история была завязана либо на переселении, либо на разборках в средневековых гаремах. И все из-за того, что в интерактивные игры в основном играли девушки, и им, как правило, больше нравились подобные темы.

Чан Сюэ много играла в интерактивные игры, но после прохождения более сотни таких игр она заметила, что повествование в основном сводилось к одной теме, из-за чего она постепенно начала терять интерес к таким играм.

Если бы в обычных книгах можно было делать выбор, она, скорее всего, просто читала бы романы и наслаждалась проведенным временем.

Чан Сюэ беспокоилась, что «Линия жизни» будет похожа на другие интерактивные игры. Однако, поскольку управляющий много раз отправлял игру на доработку, она, скорее всего, будет лучше большинства таких игр...

Иконка игры была немного темной и на ней был изображен астронавт.

- Ммм. Научная фантастика в основе? Давненько я в такое не играла.

Чан Сюэ нажала на иконку игры.

Спустя мгновение на экране появилось предупреждение: «Линия жизни» - это интерактивная фантастика, которая охватывает несколько дней. Ваш игровой опыт может быть испорчен, если у вас не включены уведомления. Пожалуйста, включите уведомления, чтобы вы смогли насладиться нашей игрой в полной мере».

Чан Сюэ нажала на кнопку [Разрешить].

После этого перед ней появилось окно, которое было похоже на приложение для чата. Спустя мгновение на экране начали появляться строки...

Восстановление соединения...

Связь восстановлена...

[Хей?]

[Эта штука работает?]

[Меня кто-нибудь слышит?]

Чан Сюэ была немного шокирована этими сообщениями, но увидела, что снизу появились два разных варианта ответа: [Кто ты?] и [Да, я тебя слышу].

Чан Сюэ почувствовала, что они имеют примерно одинаковый смысл и никак не повлияют на историю, так что нажала на кнопку [Да, я тебя слышу].

[О, слава богу! Наконец-то я смог с кем-нибудь связаться!]

[Я ждал ответа несколько часов!]

На экране появилось еще два варианта ответа: [Кто ты?] и [Что случилось?].

Чан Сюэ подумала, что было бы лучше спросить, если бы она спросила, кто он, так что она нажала на левую кнопку.

Увидев эти два варианта ответа Чан Сюэ уже поняла разницу между этой игрой и другими интерактивными играми.

В «Линии жизни» не было никакого закадрового голоса или описаний, эта игра представляла собой необычный чат. Но вместо общения с реальными людьми, игрок будет общаться с вымышленным персонажем из игры.

Чан Сюэ начала болтать с астронавтом по имени Тейлор.

Вскоре Чан Сюэ узнала, что Тейлор был астронавтом грузового корабля, но из-за одного инцидента корабль потерпел крушение. Он был обычным студентом, который поднялся на борт, чтобы провести эксперимент, из-за чего не знал, что нужно делать в подобных чрезвычайных ситуациях.

Однако Тейлор казался вполне оптимистичным, он даже умудрялся шутить в такой тяжелой ситуации.

Временами Чан Сюэ даже посмеивалась над его шутками.

«Главная задача - помочь этому астронавту сбежать? Ну, это не так уж и сложно. Это намного проще, чем сделать правильный выбор в интерактивной игре с сценарием типичной китайской драмы, действие которой происходит в древние времена...» - подумала Чан Сюэ.

«В нескольких милях отсюда есть гора. Но эта гора...выглядит немного странно, она вертикально симметрична, из-за чего не кажется естественной».

«Место крушения находится немного ближе, чем эта гора. Что же мне делать?»

У нее было два варианта: [Направиться к месту крушения] или [Направиться к горе].

Чан Сюэ знала, что ее выбор повлияет на развитие этой истории. И то, что Тейлор сказал, что гора имеет весьма странную форму...в общем она решила пойти к месту крушения!

Чан Сюэ выбрала [Направиться к месту крушения].

«Там так же могут находиться выжившие...».

[Хорошо, я пойду на юг. Думаю, что это займет у меня чуть меньше часа. Я дам тебе знать, когда приду туда.]

После этого перед ней появилось уведомление с текстом: «Тейлор сейчас занят».

Чан Сюэ была потрясена, что это такое?

Игра просто остановилась без каких-либо дальнейших уведомлений.

Чан Сюэ перечитала еще раз то, что сказал ей Тейлор.

«Не может быть, он что, действительно напишет мне через час?!»

Чан Сюэ была потрясена. Это был ее первый раз, когда она столкнулась с такой интерактивной фантастикой!

Все, что Чан Сюэ могла сейчас сделать, так это ждать. Однако она решила не закрывать игру, так как опасалась, что попросту не увидит его сообщение.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1222268>