

Через некоторое время

Тейлор отправил сообщение: [Боже, я иду уже так долго. Мои ноги словно желе, и я даже не знаю, прошел ли я хотя бы пол пути.]

«Отлично, теперь я думаю о желе» - подумала Чан Сюэ.

Чан Сюэ обрадовалась, когда получила сообщение от Тейлора менее чем за час, в конце концов она не думала, что игра заставит ждать его похождения целый час. Но в конце концов она расстроилась, когда увидела, что это было правдой.

Так что ей все равно пришлось ждать.

Наконец, когда прошел час, Тейлор отправил еще одно сообщение, спрашивая Чан Сюэ, должен ли он пойти в кабину пилота или в жилой отсек экипажа.

Чан Сюэ вспомнила, что ранее он ей намекнул, что нужно было проверить, не осталось ли выживших после крушения, так что она выбрала второй вариант.

Затем Чан Сюэ и Тейлор снова начали болтать. Диалоги были действительно хорошо прописаны, но они обрывались прямо перед тем, как должно было произойти что-то важное. Каждый раз, когда это случалось, Чан Сюэ прямо таки умирала от желания услышать ответ Тейлора.

Более того, развитие сюжета было вполне адекватным, не слишком быстрым и не слишком медленным.

Под руководством Чан Сюэ Тейлор исследовал космический корабль в поисках пищи и укрытия.

[Я хочу пойти в хвост корабля и поставить там палатку], - сказал Тейлор. [Там намного теплее. Однако там, насколько я знаю, сейчас есть утечка радиации. Не могли бы вы узнать, умру ли я от облучения в 150 рад? Мой скафандр говорит, что там примерно такое количество радиации.]

Чан Сюэ была шокирована: «А? Мне нужно узнать смертельную дозу радиации?»

Она поняла, что это был решающий момент в этой истории, она могла бы отправить Тейлора в более теплый хвост космического корабля, который был наполнен радиацией, или более холодный корпус космического корабля, но в котором не было радиации.

Чан Сюэ не знала, что выбрать, она не знала, смертельно ли было излучение в сто пятьдесят единиц рад?

Чан Сюэ решила найти ответ на этот вопрос в интернете.

«Воздействие в 150 рад в краткосрочной перспективе никак не отразится на человеке». - прочитала она на каком-то форуме.

Чан Сюэ выбрала вариант с утечкой.

Тейлор сказал: [Честно говоря, я чувствую себя виноватым.]

[Я хочу сказать вам спасибо за то, что помогли мне сегодня. Сегодня самый худший день в моей жизни.]

[Я надеюсь, что воздействие такого количества радиации не навредит мне. Но об этом я узнаю только завтра утром.]

[Спокойной ночи вам. Я надеюсь, что завтра все будет намного лучше.]

Перед ней опять появилось уведомление о занятости Тейлора...

«Неужели мне придется ждать до завтра? Я же не смогу нормально поспать сегодня...»

Чан Сюэ сейчас волновалась за него, хоть излучение в сто пятьдесят рад не должно принести много проблем, но кто знает наверняка, что может произойти дальше? В любом случае думать об этом сейчас было уже поздно, похоже, что ей придется ждать ответа Тейлора несколько часов.

Чан Сюэ встала и спросила Чэнь Мо: - Управляющий, можно мне...забрать этот телефон домой?

- Хм? Ты уже прошла первый день? На самом деле ты можешь ответить на его сообщения в любое время, тебе не нужно отвечать на них как можно скорее. - ответил Чэнь Мо.

Чан Сюэ кивнула: - Хорошо, я понимаю. Но... Я все равно хочу забрать его домой...

Чэнь Мо рассмеялся: - Конечно, без проблем.

Чан Сюэ ответила: - Спасибо, управляющий!

---

Чэнь Мо почувствовал облегчение, когда увидел реакцию Чан Сюэ.

В его прошлой жизни «Линия жизни» стала успешной потому, что несколько известных личностей, например Ма Бойонг, начали рекламировать эту игру на своем «Вейбо».

После того, как была выпущена китайская версия этой игры, не прошло и недели, как она встала на первое место в списке платных игр. Невероятное достижение для простой интерактивной игры.

На самом деле эта игра не была невероятным продуктом трудов сотни гениев. Эта игра была простой научно-фантастической игрой, в которой можно было общаться с вымышленным персонажем, который никогда не замолкает.

Удивительной частью этой игры было то, что ее темп определялся не скоростью чтения читателя, а реальным течением времени.

Игрок должен будет ждать некоторое время, пока Тейлор не сделает то или иное действие, от нескольких минут до нескольких часов. Эта игра отлично иллюстрировала диалог некоторых личностей в интернете. И она не только избавила бы игроков от скуки, но и дала бы им что-то, чего они будут ждать с нетерпением.

Более того, по мере развития сюжета Тейлор столкнется со многими препятствиями, из-за чего игрок будет поставлен в очень трудное положение. И из-за одного неверного действия игрок увидит плохую концовку. И каждая смерть Тейлора будет так или иначе влиять на эмоции игроков.

Поэтому игроки должны будут хорошенько подумать перед тем, как нажмут на кнопку с действием.

И постепенно игроки будут чувствовать к Тейлору сострадание и другие эмоции, они начнут рассматривать его как настоящего человека, а не как набор простых скриптов, они будут видеть в нем близкого друга, который застрял в открытом космосе, ожидая спасения...

И такая связь только усилит наслаждение игрока, когда он наконец увидит счастливый финал. Напряжение, которое испытывал игрок, наконец-то будет снято, и он почувствует, что спас настоящую человеческую жизнь.

Такой темп, сюжет и связь поместились в простой интерактивной игре о нелегкой судьбе Тейлора, и в итоге эта игра в прошлом мире Чэнь Мо собрала довольно много хороших отзывов.

---

На следующий день Чэнь Мо выпустил «Линию жизни» на рынок.

Эта игра не была каким-то серьезным проектом, с помощью этой игры Чэнь Мо собирался

отточить навыки Су Цзинью и Чжэн Хунси и проверить, насколько много у него сейчас появилось постоянных игроков.

На этот раз «Линия жизни» не была выпущена в официальном магазине приложений, она появилась только на игровой платформе «Удар молнии» и стоила всего один юань.

В то же время Чэнь Мо написал пост на «Вейбо».

«Наша новая игра «Линия жизни» теперь доступна для покупки на игровой платформе «Удар молнии». Эта игра - интерактивная игра об астронавте, корабль которого потерпел крушение и временами он сможет связываться с вами. Вы сможете болтать с ним, но в игре нет никаких картинок, только слова. Время в игре и вне игры одинаковое. Не забудьте разрешить игре присылать вам уведомления».

Сейчас Чэнь Мо мог продвигать свою новую игру только с помощью «Вейбо» и на своей игровой платформе. Все игроки, которые используют игровую платформу «Удар молнии», заметят, что вышла новая игра, и смогут поиграть в нее, заплатив всего один юань.

- Я только что выпустил ее, так что нам стоит подождать двадцать четыре часа, прежде чем мы увидим какие-нибудь адекватные отзывы, - сказал Чэнь Мо Су Цзинью и Чжэн Хунси.

Су Цзинью и Чжэн Хунси очень нервничали. Игра была невероятно проста и не рекламировалась практически ничем. Сколько игроков в итоге заметят и скачают их игру?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1222272>