

Вскоре большая часть игроков заметила появление новой игры на игровой платформе компании «Удар молнии».

----

«Интерактивная фантастика? Боже мой, я думал, что Чэнь Мо дальше продолжит делать донатные игры. Я не думал, что он выпустит обычную игру».

«Донатная игра, затем три настольные игры, затем интерактивная игра. А он неплох!»

«Боже мой, его три настольные игры вышли всего неделю назад. Этот парень просто печатает игры!»

«Она стоит всего один юань, бери и не жалуйся...»

«Всего лишь один юань, даже если игра и будет плоха, вы не почувствуете сожаления! Но если же вы даже не захотите потратить один юань, то кто вы вообще, черт возьми, такой?!»

«Предыдущий комментатор видимо был нанят Чэнь Мо...».

«Кто-нибудь уже поиграл в нее? Стоит брать?»

«Я поиграл немного, и она показалась мне довольно интересной! Я не собираюсь спойлерить, но могу сказать, что сюжет весьма неплох».

«Кто-нибудь еще погуглил о влиянии 150 рад на человека?»

«История удивительная, ее написал Чэнь Мо? Я только сейчас понял, что он так хорошо пишет, я впечатлен».

«Кто-нибудь уже дошел до хорошей концовки?»

---

Вскоре число загрузок «Линии жизни» просто взлетело в воздух на ракете.

По мере того, как популярность трех настольных игр все продолжала расти, каждый день на игровую платформу Чэнь Мо заходили миллионы пользователей, и каждый отдельный пользователь видел «Линию жизни».

Рейтинг «Линии жизни» был довольно высоким, в среднем он держался в районе девяти баллов, что также привлекало игроков.

Более того, эта игра стоила всего один юань.

Многие игроки рассказывали об этой игре своим друзьям и писали о ней на «Вейбо». Спустя час во всех поисковых системах ответ на вопрос о воздействии ста пятидесяти рад на человека стал очень популярным.

И спустя двадцать четыре часа наконец появилась статистика загрузок игры «Линия жизни» - тридцать девять тысяч восемьсот семьдесят четыре!

Это число превосходило объем продаж «Растений против зомби» за первый день в два раза.

Но скорее всего это было связано с ценой в один юань. С точки зрения дохода, «Линия жизни» сможет принести только от тридцати до сорока тысяч юаней, так что такой доход и рядом не стоял с «Растениями против зомби».

Более того, разница в доходах постепенно будет становиться еще больше, поскольку эта новая игра имела весьма ограниченную аудиторию.

Однако это не имело значения, поскольку Чэнь Мо намеревался использовать эту игру в качестве теста его игровой платформы на пригодность к рекламе. И судя по всему, игровая платформа компании «Удар молнии» могла сравниться со средненьким баннером на главной странице официального магазина приложений.

Это был очень неплохой результат. Это можно было даже назвать чудом, ибо игровая платформа Чэнь Мо появилась на рынке всего неделю назад.

---

Линь Чаосю не думал, что только одно рекламное место на первой странице сможет вызвать столько головной боли.

Он думал, что Чэнь Мо будет использовать это рекламное место для рекламы «I am MT», в конце концов так он смог бы получать до десяти миллионов юаней дополнительно каждый месяц, и такой ход вообще бы не нанес какого-либо ущерба компании «Императорская династия».

Но когда он увидел эти три настольные игры, Линь Чаосю понял, что Чэнь Мо не был близоруким геймдизайнером, он понял, что они его недооценили!

Молодой человек, который не пробыл в игровой индустрии и года, сумел сделать четыре игры разных жанров, и все они были действительно хороши!

Выпуск игровой платформы еще больше раскрыл истинные намерения Чэнь Мо.

Но на данный момент Линь Чаосю больше ничего не мог сделать, так как игровая платформа Чэнь Мо приобрела очень преданных поклонников.

Теперь у Чэнь Мо были деньги и база пользователей, единственное, чего ему не хватало - это игры, которая стала бы его столпом.

Несмотря на то, что «I am MT» приносила ему много денег, она вообще не подходила на роль столпа, ибо ее публичный имидж был ужасен. С другой стороны, «Растения против зомби» была необычной, но одиночной игрой, хоть и после обновления в нее были добавлены разные режимы. Многие игроки и профессионалы игровой отрасли поняли, что Чэнь Мо думал очень нестандартно.

Каков будет следующий шаг Чэнь Мо.

Что он сделает?

Создаст больше донатных игр? Продолжит увеличивать количество преданных игроков? Или он решит создать еще одну другую игру из другого жанра?

Никто не знал, что задумал Чэнь Мо.

---

В течение двух месяцев база игроков игровой платформы компании «Удар молнии» неуклонно росла.

Пользовательская база игровой платформы Чэнь Мо стабилизировалась на уровне около девяти миллионов человек и имела примерно 2,7 миллионов ежедневных активных игроков.

Хотя игровая платформа Чэнь Мо все еще не могла обойти игровую платформу «Императорской династии» или игровую платформу компании «Фентези», теперь она, по крайней мере, могла считаться достойным конкурентом.

С «I am MT» не произошло ничего необычного, и хоть ежемесячный доход немного снизился, Чэнь Мо все еще умудрялся получать десять миллионов юаней чистыми каждый месяц.

Но за это время в игровой отрасли произошло несколько изменений.

Теперь в официальном магазине приложений появилось около восьми новых карточных игр, которые в своей основе имели популярные романы или исторические события. Однако все они имели одну и ту же особенность - они были копиями «I am MT».

От боевой системы до VIP-системы, даже банальное обучение, все практически под копирку было слизано с «I am MT». Изменения, которые сделали разработчики, были только эстетическими, поскольку никто не осмеливался изменить само ядро игры.

Поскольку разработчики не до конца понимали механизмы, которые сделали «I am MT» настолько прибыльной игрой, они боялись, что любые изменения, которые они внесут в игру, в конечном итоге сломают её.

Даже «Императорская династия» выпустила игру под названием «Убийца демонов», эта игра была одноименной адаптацией одной манги и была немного измененной копией «I am MT».

Поскольку «I am MT» была уникальна - от игрового процесса до способа получения дохода, ничего с этим поделаться было нельзя. Независимо от того, насколько сильно разработчики пытались скрыть факт копирования, игроки, которые поиграли в «I am MT», смогут легко сказать, что их игры были копиями «I am MT».

Все эти игры были выпущены с интервалом в неделю-две, ибо все сейчас хотели успеть запрыгнуть в уже движущийся поезд.

И игрокам это вообще не понравилось.

Неужели одной донатной игры недостаточно? Почему из всех игр вы выбрали именно игру Чэнь Мо? Всего за одно мгновение на всех форумах началось бурление!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1222275>