

Линь Сюэ чувствовала, что этот парень был слишком странным.

Как вообще можно было называть себя вот так?

Линь Сюэ спросила: «Красавец Ли, куда нам идти?»

Но тут Линь Сюэ была ошеломлена, когда увидела, что красивый Ли, схватив обеими руками снеговика, швырнул его вниз, в пропасть...

Он просто взял и выкинул его в пропасть...

Линь Сюэ была ошеломлена, черт возьми, что только что вообще произошло?

Но спустя пару секунд снеговик упал с неба и приземлился прямо около Линь Сюэ.

Красивый Ли написал: «Все в порядке, я просто кое-что проверял».

Линь Сюэ на какое-то время потеряла дар речи, и она почувствовала, что это приключение может оказаться не таким уж и простым.

Может быть, нужно было начать с одиночного режима...

Тут на ее экране появилось несколько подсказок, которые рассказали Линь Сюэ об управлении.

Управление в этой игре было стандартным. Кнопки «W» «A» «S» «D» отвечали за перемещение модельки пластилинового человечка вперед назад влево вправо, пробел отвечал за прыжок, а мышкой можно было регулировать угол обзора. Левая и правая кнопки мыши управляли левой и правой рукой соответственно, и если вытянутые руки касались предмета, то они сразу же схватят его.

Кроме того, существовали некоторые относительно продвинутые вещи, например, чтобы подняться по поверхности, необходимо было зацепиться за нее, после чего регулировать угол обзора и поочередно отпускать и поднимать руки.

В процессе ознакомления с управлением Линь Сюэ подтвердила гипотезу о том, что движок этой игры клал большое и толстое яблоко на гроб Ньютона...

Ходьба персонажей же больше была похожа на походку пьяного человека, который мог упасть в любой момент...

Первый уровень был очень прост, всего лишь нужно было нажать на кнопку, которая находилась на стене, чтобы открыть дверь, но простота была вполне логична, так как это был лишь обучающий уровень.

Однако Линь Сюэ сталкивалась с некоторыми проблемами, потому что этот красивый Ли любил хватать людей и бросать их в пропасть. И хотя упавшие вниз люди все равно появлялись на одном и том же месте, начинать все с начала было немного неприятно.

Поэтому в этой игре подобные диалоги возникали очень часто.

- Не трогай меня!

- Черт побери, а ну иди сюда, я тебя сам выкину вниз, ты...

- Черт, давайте вместе столкнем его вниз!

Изначально добрая и позитивная кооперативная игра превратилась в какое-то противостояние трех пластилиновых человечков...

Линь Сюэ на некоторое время потеряла дар речи, так как полицейский, снеговик и пингвин все еще боролись друг против друга...

Вскоре Линь Сюэ поняла, что эта игра, похоже, не хотела довести игроков до нервного срыва! И она поняла, что эта игра была довольно веселой!

На уровнях было расставлено множество точек сохранения, и когда кто-то достигал точки сохранения, он и его товарищи автоматически появлялись на этой точке в случае падения.

Если эта игра располагала к командной работе, то ее будет легко пройти!

И вот самый простой пример - если бы она играла в одиночку, ей пришлось бы притащить коробку, чтобы она держала кнопку открытия двери. Однако, играя в команде, один человек мог держать кнопку, в то время как другие прошли бы дальше и активировали точку сохранения, чтобы игрок, который держал кнопку, смог догнать их.

И в отличие от игры «Getting Over It», даже если игрок и упадет, так и не дойдя до точки сохранения, он, в конечном итоге, не начнет свой путь с самого начала, из-за чего горечь неудачи не будет так сильна.

Самое главное, что замечательная физика этого движка создавала очень сильный комедийный эффект...

Наблюдая за этими человечками, которые больше походили на железных человечков, и хотя эти человечки выполняли вполне обычные вещи, невольно хотелось улыбаться...

Хотя красивый Ли и мешал всем по пути, продвижение Линь Сюэ было довольно плавным, и вскоре они достигли замка.

Открыв дверь, несколько человек вошли в большую комнату. Впереди них находилась дверь, но она была расположена выше их текущего местоположения и к ней не вела лестница, по крайней мере она была для них недоступна. Слева от них находился плотный деревянный забор.

Линь Сюэ погрузилась в раздумья.

Деревянный забор слева точно стоял там ради привлечения внимания. Тогда как им можно было подобраться к двери?

Пока Линь Сюэ думала, снеговик бросился к деревянному забору с камнем в руках.

Линь Сюэ: - ... .

Произошло столкновение камня и деревянного забора, но забор остался неподвижен...

Что касается пингвина, то он, держа в руках длинный деревянный шест, пытался допрыгнуть до двери.

Она уже хотела позвать красивого Ли, чтобы он помог ей взобраться на этот забор, но тут она увидела, что красивый Ли уже как то прошел через этот деревянный забор...

Линь Сюэ была ошеломлена, черт возьми, как он это сделал?

Она тут же спросила: «Красавчик Ли, как ты туда попал?»

Красавчик Ли: «Деревянный забор можно согнуть своими руками. Просто подойди к нему и ухватись за него своими руками».

Все: - ... .

Линь Сюэ была ошеломлена. Что за чертовщина творится?!

Все последовали за ним и прошли сквозь деревянный забор и вышли на ровную площадку. Тут на земле стояла катапульта, а рядом с ней лежало большое количество больших камней.

Перед катапультой находился утес. Они должны были как-то пересечь пропасть, чтобы добраться до следующей точки сохранения.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1419859>