

Дай Сыма немедленно нажал на кнопку покупки игры "Я хочу быть парнем" и, усмехнувшись, произнёс: — Похоже, этот новичок весьма уверен в своём творении!

— Но как мужчина может сказать, что он не справится?

Зрители на стриме тут же взорвались комментариями:

— Как раз мой заказ еды пришёл! Золотой любитель пожрать приготовился к шоу!

— Думаю, вряд ли. Такая маленькая игра, что там может быть интересного?

— Размер игры одно, но новички, делающие игры, понимают все.

Пока Дай Сыма обменивался шутками со зрителями, игра быстро скачалась.

Запустив игру, он увидел пиксельного человечка с огромным красным бантом на голове и в плаще супергероя, гордо стоящего на стартовой точке.

Дай Сыма освоился с управлением и начал прохождение первого уровня.

Он заметил, что рядом со стартовой точкой есть точка сохранения, и что на всём первом уровне таких точек целых три, и на экране не видно никаких сложностей.

— Эта игра слишком проста! Смотрите, как я справлюсь с ней играючи!

Дай Сыма направил персонажа к точке сохранения слева.

"Бах!"

Раздался взрыв, и персонаж моментально погиб...

□Конец игры□

— "Эта игра слишком проста!" и "Справлюсь играючи!"

— Ха-ха-ха, неожиданно, правда?

— Отлично, просто отлично!

— Эй, эта игра уже интереснее!

Дай Сыма прокашлялся и сказал: — Это была ошибка, начнём заново!

— Мы знаем, что эта точка сохранения ложная, просто не будем её трогать!

После возрождения Дай Сыма направил персонажа вправо.

Не прошло и нескольких шагов, как он снова попал в ловушку — стальные пики выстрелили с невероятной скоростью.

□Конец игры□

Дай Сыма закатал рукава и воскликнул: — Нет, эти ловушки не по правилам!

Две быстрые смерти вызвали у зрителей громкий смех.

— Ха-ха-ха!

— В этих ловушках что-то есть!

— Я наелся только от первой игры!

— Справишься, неумеха?

Смех смехом, но теперь и Дай Сыма, и его зрители поняли, что эта игра не так проста.

Они вспомнили приветствие разработчика: "Справишься ли ты, неумеха?!"

Эти слова теперь несли иной смысл. На первый взгляд, на первом уровне было три точки сохранения и четыре прохода, управление казалось простым, и карта не вызывала опасений.

Но в действительности она была полна скрытых ловушек, которые активировались неожиданно, оставляя игрока без шансов на выживание.

Дай Сыма успокоился: — Теперь я понял, как играть в эту игру. Надо признать, разработчик умён!

— Но такой сложности меня не остановить!

Дай Сыма продолжал управлять персонажем, одновременно объясняя свои действия: — Хорошо, на первом уровне не трогаем первую точку сохранения, идём направо! О! При активации ловушки сразу бежим налево!

— Прыжок!

В момент, когда ловушка и ложная точка сохранения взорвались одновременно:

— Отлично! Полетели! Ещё один прыжок!

Дай Сыма уверенно избежал неожиданно появившейся шипастой ловушки.

— Видите! — заявил он зрителям:

— Я знал, что тут что-то не так!

— Вы видите только второй слой, думаете, я на первом, но на самом деле я на пятом!

Только он это сказал, как персонаж, перепрыгнув шипы, оказался под обстрелом лазерного луча из неожиданно повернувшихся на 90 градусов шипов.

"Пиу!"

□Конец игры□

Дай Сыма воскликнул: — Это уже слишком! Кто так делает игры?!

Зрители разразились смехом.

— Лучший учитель вернулся, лучший учитель снова ушёл!

— Разработчик игры: Кто теперь на пятом уровне?

— Мастер многослойных ловушек встретил достойного противника!

— Ха-ха-ха, такой смерти я точно не ожидал!

— Что? Первый проход и Дай Сыма уже столько раз погиб?

— Дай Сыма: Клевета! Он клеветает на меня!

— Какие смерти? Всё это для стриминга, конечно же! (прикрывает рот, смеясь)

— Уф... — вздохнул Дай Сыма, снова садясь ровно и готовясь к следующей попытке: — Надо признать, эта игра имеет свою изюминку, но разработчик недооценил моё стремление стать парнем!

Дай Сыма сосредоточился и снова начал игру.

В следующие несколько попыток зрители видели разнообразные способы гибели персонажа.

Ловушки были неожиданными и в то же время логичными, изнуряя Дай Сыма до предела.

Он прошёл от начальной радости через этап громких заявлений к молчаливому отчаянию.

Казалось, что игра сломила его.

Но, как говорил Лу Синь, смех не исчезает просто так, он лишь переходит с вашего лица на моё.

Пока Дай Сыма проходил через свои "девяносто девять испытаний", его зрители наслаждались каждым моментом.

Такого яркого шоу они давно не видели! Администрация платформы Douyu, заметив это, вывела стрим Дай Сыма на главную страницу.

С каждым новым зрителем, который присоединился к стриму, количество подарков и просмотров росло.

Очень скоро этот стрим побил все рекорды Дай Сыма за месяц! Дай Сыма был так поглощён игрой, что даже не успевал благодарить за подарки.

"Бах! Бах-бах!"

"Бах-бах! Бах-бах!"

С каждым ударом по клавишам персонаж продвигался всё дальше и наконец достиг последней точки сохранения.

— Фух...

Дай Сыма глубоко вздохнул:

— Всего-то? Дорогие зрители, выход здесь, смотрите, как я прохожу!

Едва он это сказал, как пиксельный человечек прыгнул к точке сохранения.

И вдруг...

Точка сохранения двинулась! Она действительно двигалась! Человечка проткнул внезапно выскочивший шип.

□Конец игры□

Дай Сыма снова и снова пытался, но никак не мог пройти первый уровень.

— А! Бах! Бах! Бах!

Он бессильно рухнул на своё кресло и сказал:

— Эта игра просто отравляет! Играть в неё — это прямой путь к гипертонии!

В этот момент один из зрителей задал вопрос:

— Почему ты всё время идёшь вниз, попробуй прыгнуть вверх на стартовой точке?

— Эй, точно!

Дай Сыма оживился, и, возродившись, направил персонажа вверх.

В следующую секунду все зрители на стриме замерли.

Там была ещё одна карта над стартовой точкой! И, скорее всего, это и был настоящий первый уровень игры "Я хочу быть парнем".

— ...

Дай Сыма, держась за грудь, сказал: — Этот молодой человек нарушает все правила!

— Обманывает! Атакует! Старика вроде меня!

— Это хорошо? Нет, это нехорошо!

— Советую этому молодому человеку — отведать крысиный сок!

<http://tl.rulate.ru/book/113146/4266143>