

Невежественный стример...

- Я видел, что многие стримеры почему-то начали активно играть в нее.
- Она выглядит немного странной.
- Получается, что этот человек инвалид? У него нет ног?
- О боже, она такая простая?
- Я же сейчас залезу на это дерево, да? Блин, почему у меня ничего не получается?
- ЧЕРТ ВОЗЬМИ! Что не так с этой игрой?
- Теперь я понял, почему многие стримеры сошли из-за нее с ума.
- Неужели вся эта игра - сплошная метафизика? Она полностью игнорирует любые правила физики!
- Ньютон наверное переворачивается сейчас у себя в гробу!
- А? Ура!
- Э-э? Почему вы все пишете «добро пожаловать домой»? Что вы имеете в виду?

----

Стример, который постоянно ищет оправдания..

- Давай! Вперед!
- Эй, моя мышь вдруг перестала работать!
- Вперед! Вперед! Вперед!

Несмотря на то, что он очень громко кричал, это ни капли не помогло ему.

- Что?!

- Почти, почти, вдох выдох, выдох вдох...

- На этот раз виноват коврик для мыши! Почему он такой маленький?

----

Стример, который никуда не торопился...

- Хорошо, я добрался до важной отметки, а что нужно делать в данном случае? Верно!

- Сейчас я просто сохраняюсь, вот и все!

- Подождите минутку, я поищу кнопку сохранения.

- Не волнуйтесь, подождите минутку.

- Э-э-э? А где в этой игре находится кнопка сохранения?

- Чат?

- Сохранение? Тут есть сохранение?

- Нельзя сохранить?

- НЕЛЬЗЯ СОХРАНИТЬСЯ???

----

Стример, который очень сильно любил общаться...

- Калека, доверься мне, на счет три я отталкиваюсь и ты схватишься за выступ, хорошо?

- Один, два, три... цепляйся!

- Извини, извини, это моя вина...

- Медленно, медленно, не вставай на этот камень, будь осторожен!

- Хорошо, хорошо, стой, сейчас я прицелюсь, подожди...

В это же время чат сходил с ума.

«Ха-ха-ха, почему он с ним разговаривает, разве это чем-то ему поможет?»

«Еще один сумасшедший, вызывайте дурку».

«Таким темпом в психиатрической больнице будет не хватать места!»

----

Философский стример.

- Для чего нужна жизнь?

- Почему я здесь?

- Зачем я играю в эту игру?

- О чем, черт возьми, я думаю?

- Куда я только что потратил три часа своей жизни?

- Вы пишете, что в этой игре есть какая-то философия?

- Дорогие друзья, у меня вдруг появилось очень сильное желание подумать о жизни, увидимся позже!

----

Вскоре количество загрузок и оценок игры «Getting Over It» начали стремительно расти.

Что касается рейтинга этой игры, то в основном все ставили либо пять звезд, либо одну, из-за чего рейтинг этой игры сейчас плавал в районе шести баллов.

Можно было понять, кто и почему ставил игре оценку в размере одной звезды, но вот пять звезд... комментарии, которые шли вместе с оценкой в пять звезд, были весьма уникальны.

«Это еще одна работа легендарного Чэнь Мо. Это очень хорошая игра. Не пропустите эту игру и обязательно сыграйте в нее!»

«Эта игра супер веселая, супер простая и приносит много счастья! Пройти до конца игры очень просто! Скорее, скачайте ее и начните играть в нее!»

«Сейчас многие люди играют в эту игру только ради того, чтобы быть «на волне», из-за чего многие теряют из виду философское мышление этой игры. Возможно, эта игра позволит вам найти удовольствие и даже покажет вам смысл жизни».

«Эта игра очень подходит для тех игроков, которые любят лазить по всяким стенам. Потрясающая игра!»

«Это очень интересная игра, в которой игрок будет постоянно возвращаться к исходной точке из-за какой-то мелкой ошибки, что содержит в себе глубокую философию движения и неподвижности».

«В этой игре нет донатного контента, и сама игра довольно простая, плюс играть в нее можно даже с древнего ноутбука, а история, которая рассказывается по мере продвижения, покажет вам смысл жизни. Это самая лучшая игра, в которую я успел сыграть в этом году, так чего же вы ждете, скачайте ее и насладитесь этим шедевром».

«Эта игра заставила меня сменить три мышки, 10/10».

Многие игроки также отправляли сообщения на «Вейбо» Чэнь Мо и спрашивали, почему он разработал такую игру, которая несла только вред людям.

Вскоре Чэнь Мо опубликовал пост на своем «Вейбо»: «На самом деле, игра «Getting Over It» имеет очень богатую игровую коннотацию. Вы когда-нибудь думали о том, что эти горы символизируют опасности в нашей жизни, а человек в горшке олицетворяет собой разные ограничения? Персонаж в игре готов встретить все виды судьбы. В эту игру заложено так много философского мышления, что она должна в итоге просветить игроков...»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1328252>