

Что случилось? Неужели произошел какой-то сбой?

Подождав еще несколько секунд, его браслет, который до этого был абсолютно черным, вдруг загорелся и показал индикатор загрузки.

Чэнь Мо испустил долгий вздох облегчения.

Ему показалось, что он уже потерял систему.

Взглянув на индикатор загрузки он увидел, что он прогрессировал очень медленно, но Чэнь Мо не нужно было куда-то спешить.

Когда он перешел на вторую стадию, хотя стоимость прокрутки значительно возросла по сравнению с первой стадией, он приобрел большое количество хороших предметов и сильно улучшил свои навыки.

Когда он перейдет на третью стадию, насколько сильно он сможет улучшить свои навыки?

Потребовалось десять минут, чтобы индикатор загрузки наконец полностью заполнился.

После этого на виртуальном экране браслета появился совершенно новый пользовательский интерфейс.

В нижней левой и нижней правой части экрана теперь находились две прозрачные сферы, которые были выполнены в разном стиле.

Сфера в левом нижнем углу давала ему позитивное и радостное чувство, в то время как сфера в правом нижнем углу давала ему странное тревожное чувство.

- Разве этот интерфейс не похож на интерфейс из игр серии «Diablo»?

Чэнь Мо почесал затылок. Этот пользовательский интерфейс был очень похож на классический пользовательский интерфейс игр серии «Diablo». Не только расположение и форма, но даже цвета соответствовали сфере жизни и маны.

Но прямо сейчас Чэнь Мо отчетливо видел, что в этих двух шарах ничего не было.

В тоже время на месте однорукого бандита теперь находился странный ураган, который больше походил на какой-нибудь космический вихрь со множеством звезд.

- Интерфейс конечно стал намного лучше, но что на счет лотереи, где гача-механика?

Чэнь Мо почувствовал головную боль.

Где кнопка вноса денег? Где можно было получить новые вещи?

Однако в этот момент на экране браслета появлялись подсказки.

[Переход на третью стадию был успешно завершён, функция пополнения счета была удалена, оставшиеся алмазы были обменены на реальные деньги и высланы на ваш счет в банке.]

[В левом нижнем углу экрана находится сфера со «Значением веселья», а в правом нижнем углу находится сфера со «Значением негодования». Когда сферы веселья и негодования полностью наполнятся, вы сможете один раз испытать свою удачу.]

[Как получить веселье и негодование: с момента вашего перехода на третий этап все последующие выпущенные игры смогут собирать для вас эти две эмоции.]

Чэнь Мо перечитал эти подсказки два или три раза, не веря своим глазам.

- Веселье и негодование? Это розыгрыш? Это что, шутка?

Почему все пришло к этому?

Почему когда он с первой стадии перешел на вторую, система начала сдирать с него космические суммы, а когда он перешел со второй стадии на третью, система решила больше не брать его деньги?

Первоначально Чэнь Мо был готов к ужасному исходу. Даже если бы после перехода на третью стадию одна прокрутка стоила бы десять миллионов юаней, с учетом того, что он смог бы получить все необходимые навыки и знания, это стоило бы того!

Но система просто отказалась принимать его деньги!

Веселье и негодование? Система хочет убить его?

Денег у Чэнь Мо сейчас было очень много, но веселья и негодования у него не было от слова совсем.

И почему его ранее разработанные игры не будут приносить ему эти две эмоции?! Почему?!

И самое смешное, что он не знал, сколько так называемого негодования и веселья нужно было собрать для заполнения этих двух сфер!

Эта система действительно жестока!

«Я хочу обратно на вторую стадию! Я не хочу сидеть на третьей стадии! Я хочу задонатить!!!»

Чэнь Мо впервые почувствовал боль от того, что его деньги ничего не значили...

----

Система избила Чэнь Мо, а также испортила все его планы.

Первоначально он хотел получить все необходимые навыки и знания для воссоздания серии игр «Assassin's Creed».

Однако в итоге он не то что не получил желаемого, так и сделал себе только хуже!

Как больно!

Теперь Чэнь Мо придется создать две весьма особенные игры... одну игру, которая принесет игрокам чистое веселье и наслаждение, и вторую, которая заставит игроков страдать...

Первоначальный план развития будет отложен только на некоторое время.

Сейчас же нужно было изучить принцип получения негодования и принцип получения веселья, после чего узнать, сколько этого добра нужно было для одной прокрутки.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1418464>