

Линь Сюэ встала перед катапультой и снова включила свой режим рассуждения.

«Ну, согласно моему многолетнему опыту, мы должны положить большой камень на катапульти и разбить городскую стену на противоположной от нас стороне. Тогда ее осколки упадут и заполнят пропасть и мы сможем перейти на противоположный берег!»

«Давайте поработаем! Помогите мне поднять камень!»

Под руководством Линь Сюэ они положили на катапульти камень.

«Огонь!»

По приказу Линь Сюэ камень упал за городскую стену...

Линь Сюэ не унывала. «Должно быть этот камень был слишком легким. Давайте запустим камень потяжелее!»

Они снова и снова таскали камень все больше и больше, .

Но в результате каждый камень все-таки улетал за городскую стену, а не попадал по ней!

Линь Сюэ пробормотала: - Почему я чувствую, что расстояние броска не имеет ничего общего с размером камня? Или нам нужно запустить сразу несколько камней? Точно!

Как раз в тот момент, когда Линь Сюэ собиралась приказать снеговика и пингвину начать таскать камни, красивый Ли написал: «Вы серьезно думаете, что эта катапульта была установлена здесь не для запуска нас самих?»

Линь Сюэ: - ... .

Снеговик: - ... .

Пингвин: - ... .

Кажется... это было правдой!

Все почувствовали себя немного неловко.

Очевидно, что их мышление было слишком разным!

Но первая реакция нормального человека при виде катапульты, камней и городской стены - запускать камни в стену.

Однако после сообщения красивого Ли все поняли, что в этом игровом мире запустить человека было бы намного веселее и практичнее...

Линь Сюэ начала подначивать снеговика и пингвина, чтобы они встали на катапульту, но они не горели желанием вставать на нее. Но тут красивый Ли написал: «Я сделаю это!»

Линь Сюэ была тронута - вот он, дух жертвенности!

Этот красивый Ли действительно решил пожертвовать собой и осветить путь для всего человечества...

Линь Сюэ написала: «Спасибо, классный Ли!»

Пройдя пропасть и взобравшись на стену они увидели железную дверь, для открытия которой нужно было нажать на кнопку, и с другой ее стороны стоял ящик, возле которого лежали камни, и как она поняла, этот ящик можно было поставить в проход, чтобы эта дверь сама по себе не закрывалась.

В результате, когда Линь Сюэ нажала на кнопку, в дверь тут же вошел красивый Ли и практически за мгновение поставил на вход ящик, полностью перегородив им вход, после чего подпер его несколькими камнями...

Затем он пошел дальше.

Линь Сюэ: - ... .

Какого черта?!

Конечно они смогут пройти дальше, но для этого у них потребуется приличное количество времени, в конце концов физика этой игры была очень «хороша»!

И зачем он сделал это?! Он точно сделал это специально!

Линь Сюэ захотелось немедленно схватить его и надрать ему зад!

----

[Негодование: +32 очка!]

Чэнь Мо посмотрел на всплывающую подсказку виртуального браслета и чуть не рассмеялся вслух.

Красивый Ли был одним из его смурф-аккаунтов. Поскольку популярность других его аккаунтов была слишком высока, он решил создать себе аккаунт и присоединиться к игре Сюэ.

За время его непродолжительной игровой сессии то и дело всплывали подобные подсказки.

Конечно, количество очков веселья было огромным, потому что игра «Human: Fall Flat» изначально являлась веселой и милой игрой, и в ней большинство игроков будет получать удовольствие, так что Чэнь Мо в основном получал только очки веселья.

Иногда он получал по одному очку, а иногда и по сто, и ему действительно хотелось узнать, насколько весело было игроку, который давал ему так много очков веселья.

Однако, даже если ему и давалось так много очков веселья, очков негодования ему практически не приходило, и на данный момент сфера веселья уже была заполнена примерно на процентов десять, в то время как сфера с негодованием не была заполнена и на процент.

Но подумав об этом немного, он понял, что игроки «Human: Fall Flat» в основном будут только веселиться. Даже если другие игроки будут создавать проблемы, они не станут жаловаться на этого игрока, а вместо этого начнут сообща работать против него.

Но вскоре Чэнь Мо обнаружил очень серьезную проблему — с каждым часом количество получаемых очков веселья медленно, но верно, падало.

При выпуске этой игры на рынок в первые пару часов он то и дело получал от тридцати до ста очков, но теперь, спустя десять часов, он то и дело получал двадцать а то и менее очков.

Другими словами, когда игроки впервые начали контактировать с этой игрой, они довольно много веселились, поэтому и очков веселья ему приходило заметно больше, но после того, как они начали привыкать к ней, эта игра перестала приносить им так много эмоций, из-за чего и поток очков радости заметно ухудшился.

К счастью, в игру довольно активно вливались новые игроки. Чэнь Мо примерно подсчитал, что при нынешней скорости сбора очков ему хватит двадцати часов для заполнения сферы веселья.

Но хоть сфера веселья и будет заполнена на все сто процентов, сфера негодования к тому времени заполнится в лучшем случае на процентов десять.

Что же делать?

Чэнь Мо придумал два способа решения данной проблемы. Первый способ заключался в том, что он будет подключаться к случайным людям и мешать им играть в эту игру, а второй способ заключался в создании еще одной небольшой игры, которая сможет вызвать у игроков негодование.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1420924>