

На самом деле получать очки негодования было довольно просто, потому что Чэнь Мо обнаружил, что когда он был причиной негодования, он получал намного больше очков. Например, когда он скидывал снеговика в пропасть, он получал по десять очков, но когда он сам падал в пропасть, он получал по пять очков негодования.

Так что он мог просто напросто мешать игрокам играть в свою же игру, и даже если они начнут массово жаловаться на него, никто ничего не сделает ему...

Чэнь Мо вдруг почувствовал, что такие правила были довольно интересными, по крайней мере теперь он мог со спокойной душой творить все, что его душе было угодно...

----

«Вы пойдете первыми, а я наступлю на кнопку!» - написал красивый Ли.

В результате, когда первый игрок хотел пройти в дверь, красивый Ли молча сошел с кнопки.

Дверь закрылась, чуть не зажав товарища по команде...

Все: «???»

Красивый Ли тут же снова встал на кнопку, и дверь снова открылась.

«О, я случайно нажал не на ту кнопку».

Когда они снова уже почти прошли через дверь, красивый Ли опять сошел с кнопки...

Дверь опять закрылась!

Все: «...»

[Очки негодования: +30! +10! +8!]

На уровне строительной площадки красивый Ли взял инициативу в свои руки и, перескочив на следующую платформу, спокойно начал ходить туда-сюда.

На этом уровне существовал очень большой разрыв между двумя платформами. Нельзя было просто перепрыгнуть с одной платформы на вторую. Игрок должен был схватить железный шар, который находился прямо над пропастью, и на нем добраться до противоположной платформы.

И этот железный шар был подвешен в воздухе с помощью подъемного крана. После того, как один игрок добрался бы до противоположной стороны, он мог начать управлять краном, чтобы с помощью этого железного шара разбить нужную стену.

Товарищи по команде Чэнь Мо обрадовались, когда увидели его ловкость. Этот полицейский, кажется, действительно очень хорошо играл. Он всегда знал, что нужно было делать, и всегда находил кратчайший путь.

Но как раз в тот момент, когда его товарищ по команде прыгнул и собирался схватиться за железный шар, железный шар вдруг передвинулся чуть вправо, из-за чего только что подпрыгнувший человечек упал прямо в пропасть...

Все: «???»

Но красивый Ли вернул железный шар в исходное положение до того, как они успели написать знаки вопроса.

«О, я просто тут впервые. Я не знал, работает ли этот рычаг, так что я решил проверить это...»

Его товарищи по команде, несомненно, начали медленно вскипать.

Когда еще двое его товарищей по команде решили прыгнуть и схватиться за железный шар, он опять сдвинул его чуть вправо, из-за чего они упали в пропасть...

Этот полицейский явно сделал это на этот раз намеренно!

[Очки негодования: +24! +16! +8!]

----

В море три игрока стояли на обычной лодке, в то время как один игрок изо все сил греб веслами.

Учитывая движок этой игры, грести в ней было просто слишком муторно, так как игрок должен был удерживать нажатой левую и правую кнопки мыши одновременно, чтобы два весла закрепились в руках пластилинового человечка, а затем игрок должен был непрерывно вращать мышкой...

И пока он будет вращать мышкой, лодка, как черепаха, будет очень медленно плыть к нужной точке.

Но даже с учетом этой скорости, двое игроков на лодке были по-настоящему счастливы.

«Поднажми, мы уже почти у берега!»

«Эй? Почему этот полицейский прыгнул в воду?»

«Все в порядке, не волнуйся, он присоединится к нам, когда мы достигнем следующей точки сохранения».

«Э-э-э? Он, кажется, начал управлять тем катером?»

«В этой игре все таки можно управлять катером? Разве он не застрял на мелководье?»

«Черт возьми, он плывет к нам!»

«А... не плыви на нас!!!»

«Ах! Я упал в воду!»

«Черт возьми, мы перевернулись! Сопляк, ну погоди у меня!»

«Мда, наша лодка затонула, и теперь мы оказались в ловушке на этом берегу!»

[Очки негодования: +55! +38! +42!]

----

Чэнь Мо посмотрел на сферу негодования, которая постоянно пополнялась, и рассмеялся.

На самом деле это было довольно приятно...

После того, как игра «Human: Fall Flat» появилась на рынке, вскоре в нее начало входить большое количество новых игроков. Поначалу все думали, что это была такая же маленькая игра, как и «Getting Over It», но только после просмотра нескольких стримов они поняли, что это было не так!

Многие поняли, что эта игра была довольно веселой!

И Чэнь Мо прав, эта игра действительно являлась приятной и веселой игрой, потому что в этой

игре просто не было где заскучать, и в ней были на каждом шагу точки сохранения, которые позволяли не бояться ошибаться!

Тем более физика этой игры сама по себе была довольно хороша, и положительных эмоций от игры с друзьями было просто слишком много.

Единственная загвоздка заключалась в том, что в эту игру играл игрок в полицейском наряде, который, кажется, любил устраивать хаос везде, где это только было можно!

Он не только навестил многих стримеров, он даже почтил своим присутствием многих обычных игроков!

Многие стримеры и игроки начали писать о нем на «Вейбо», большинство просто осуждало его действия, в то время как другие всерьез хотели, чтобы Чэнь Мо забанил его.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1420925>