

****Глава 5: Эта игра действительно заставляет задуматься о жизни****

"Эй? Она сразу начинается?"

Вода в чайнике еще не закипела, и Цяо Лян не успел о ней позаботиться, так как игра уже запустилась.

Не было ни вступительной сцены, ни анимации, ни опций – игрок сразу попадает в игру.

В бескрайней пустыне тянется длинная извилистая дорога.

Вид от первого лица изнутри машины, простой интерфейс с инструкциями, а управление возможно как с клавиатуры, так и с контроллера – всё абсолютно идентично основным гоночным играм на рынке.

Цяо Лян взглянул на изображение на экране и отметил, что управление вполне себе удобное.

В конце концов, это был готовый шаблон, где верхние и нижние границы не были слишком экстремальными.

Взяв контроллер, Цяо Лян подключил его к компьютеру и начал игру.

Машина тронулась с места.

Цяо Лян петлял по дороге и ехал дальше.

В игре было утро, солнце только что взошло, так что свет не был слишком ярким.

Песок яростно кружился в пустыне, а вдалеке виднелись песчаные бури, которые снижали видимость.

Дорога изгибалась впереди – это не была прямая трасса, время от времени появлялись повороты.

Щелк!Вода в чайнике закипела.

Цяо Лян ехал и задумался.

Что я делаю?

Что мне вообще нужно делать?

Что игра от меня хочет?

Он ехал уже три минуты. Да, были несколько поворотов, но...

Больше его ничего не интересовало!

Езда, повороты, песчаные бури вдалеке. Кроме этого, в игре не было ничего.

На самом деле, на этой пустынной дороге не было даже других машин!

Цяо Лян хотел пойти сварить свои лапшу и нажал на кнопку меню.

Но реакции не последовало.

Цяо Лян: "???"

В любой другой игре это была бы кнопка паузы. Но в этой игре не было никакой реакции!

Подумав, что это баг, Цяо Лян начал нажимать на кнопки ESC, Space и Return на клавиатуре...

Все безрезультатно!

Эта игра не ставится на паузу!

Цяо Лян был совершенно ошеломлен.

В момент удивления он потерял концентрацию и пропустил поворот, съехав с дороги и увязнув в песке.

ИГРА ОКОНЧЕНА. На экране появилось двенадцать простых букв.

С отвисшей челюстью Цяо Лян не мог поверить в происходящее.

Эта игра действительно перевернула его представление о трэш-играх!

Нет, строго говоря, это нельзя назвать трэш-игрой.

Трэш-игры обычно страдают от недостатка качества, финансирования или объективности со стороны разработчиков, что приводит к компромиссу в определенных аспектах, так что игроки чувствуют, что игра плохо сделана.

Но эта игра была другой.

Казалось, что её цель – раздражать людей!

Почему в ней нет функции паузы или точки сохранения, и почему она показывает "игра окончена" при каждой неудаче?

"Подождите, это интересно..."

"Возможно, из этого выйдет популярное видео для *дисс-рубрики*?"

Цяо Лян поспешно сварил лапшу и начал анализировать название игры и её описание.

"*Одинокая дорога в пустыне*. С акцентом на *Одинокая*!"

"*Симулятор вождения, который заставит вас задуматься о жизни*... И вправду, я действительно задумываюсь о жизни прямо сейчас. Это описание не обмануло меня ни на грамм..."

"Похоже, эта игра действительно полна злого умысла!"

"Компания, которая разработала эту игру, называется *Tengda Network Technology Co. Ltd.* Я о них не слышал, и это, похоже, их единственная игра."

"Пфф..."

Закончив есть лапшу, Цяо Лян снова взял контроллер.

Однако на этот раз он включил программу записи, готовый записать весь процесс.

...

Три часа спустя.

Цяо Лян отвлекся, пропустил поворот и увяз в песке, что привело к завершению игры.

"AAA!"

"Ч-Ч-Ч-ЧЕРТ...!!!"

Цяо Лян был так зол, что чуть не бросил контроллер на стол. Это были три часа!

Он провел три часа, просто катаясь по пустыне. И его встретило беспощадное "ИГРА ОКОНЧЕНА", объявляющее о его провале.

Три драгоценных часа его жизни ушли в никуда. Помимо траты электричества, он не создал никакой ценности.

Даже записанное видео было бесполезным. Из всех трех часов записи только несколько секунд его финала могли быть смонтированы в компиляцию провалов.

Цяо Лян бросил контроллер на компьютерный стол и встал, чтобы прийти в себя.

Он не разбил контроллер только потому, что был слишком беден.

Этот контроллер стоил как минимум 200 юаней. Если бы он случайно его повредил, ему было бы очень жаль.

"Фух..."

"Успокойся."

"Это всё ради работы."

"Ну что ж, эта игра успешно разозлила меня. Должен признать, что это хорошее качество для трэш-игры."

Цяо Лян быстро успокоился.

Как профессиональный мастер UP, который делал обзоры на трэш-игры, он прошел через множество трудностей и испытаний. И такой маленький вызов не должен был стать для него проблемой.

Однако Цяо Лян также понял, что пройти эту игру будет непростой задачей.

Это был вызов!

Поэтому Цяо Лян заказал себе еду на вынос.

Ему повезло, что он проиграл игру пораньше. Если бы это произошло позже, служб доставки уже не было бы.

Воспользовавшись случаем, Цяо Лян лег на кровать и немного вздремнул, чтобы восстановить

силы.

Проснувшись и наевшись досыта, он поставил на стол большой стакан воды и приготовился к затяжной битве.

Он уже начал понимать механику игры.

Была ли в этой игре сложность? Нет.

Можно без преувеличения сказать, что любой с руками мог бы пройти эту игру.

Там не было резких поворотов или назойливых полицейских машин, которые могли бы мчаться на вас. На самом деле, в игре не было даже требований по скорости.

Единственная сложность – это время!

Если даже три часа не хватило, чтобы завершить поездку, никто не мог сказать, сколько времени еще потребуется.

Игроки инстинктивно хотели увеличить скорость, чтобы быстрее закончить игру. Однако это требовало еще большей концентрации, иначе они могли пропустить поворот.

Как только они съезжали с дороги, им приходилось начинать заново.

Если они хотели ехать более осторожно, им приходилось замедляться. Однако это увеличивало время игры.

"Кошмар! Это настоящий кошмар!"

Цяо Лян почувствовал невиданное желание как пройти, так и высмеять эту игру.

Если бы он смог создать обзорное видео на эту игру, само название уже было бы кликбейтом для тонны просмотров!

Стиснув зубы, Цяо Лян снова вошел в игру, чтобы продолжить борьбу.

...

Более восьми часов спустя.

Поздняя ночь.

"Чёрт возьми!"

"Я это сделал! Я действительно это сделал!"

Цяо Лян был на грани слез, когда наконец-то увидел финишную черту!

Это была стандартная финишная черта, как в большинстве гоночных игр, словно использовали один и тот же универсальный ресурс. Однако для Цяо Ляна в его нынешнем состоянии черная финишная черта казалась самой дорогой и близкой.

Его глаза были полны слез!

Держа контроллер, он встал со стула.

Его спина сильно болела, руки немного сводило судорогой, а глаза едва не закрывались, потому что он уже давно не спал.

Но он выдержал эти восемь часов!

И это было не зря!

Цяо Лян был настолько эмоционален, что не мог даже понять, какие чувства испытывает в данный момент.

В момент, когда машина пересекла финишную черту, он почувствовал себя, как будто им овладел Бог Гонок!

В этот момент он был самым крутым парнем на всей гоночной трассе.

Сразу после этого экран погас, и на нем появилась одна строка текста.

"Поздравляем с потраченными впустую восемью драгоценными часами вашей жизни!"

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4737712>