

****Глава 7: Виновник найден!****

Пэй Цянь открыл видео.

Учитель Цяо говорил на своем диалекте с тягучим, хриплым голосом, который сразу запомнился Пэй Цяню.

"Приветствую вас, мои дорогие папочки. Я всё тот же Крестный отец игр, как вы меня знаете – Учитель Цяо."

"Многие фанаты просили меня выпустить новое видео, говоря, что скучают по моим обзорам на плохие игры. Причина, по которой я задержал выпуск, не в моей лени – большинство игр, которые я нашел, оказались слишком низкосортными в своей отвратительности..."

"Но наконец-то Небеса не оставили тех, кто усердно трудится. После моих изнурительных поисков настоящего шедевра среди мусора я нашел этот кусок... золота. Да, правильно, представляю вам *Одинокую дорогу в пустыне*."

"Это чрезвычайно интересная игра, где вы можете насладиться философским путешествием длиной в восемь часов реального времени!"

"Это чрезвычайно примитивный симулятор вождения. Вы не только сможете вести машину, но и сигналить, слушать музыку, наслаждаясь постоянно меняющимся пейзажем пустыни!"

"Верно, хоть вокруг и полно песка, и смотреть особо не на что, поверьте мне – движущиеся пески заставят пейзаж казаться другим каждую минуту. Возможно, после долгого времени вы даже увидите мираж..."

"Что? Вы его не видели? Не волнуйтесь, если вы продержитесь все восемь часов, вы точно его увидите!"

"Кроме того, в игре есть чрезвычайно продвинутая система рейтингов, которая может отслеживать количество завершений игры и эффективное время игры!"

"О боже, какая благородная функция – постоянно напоминать мне, сколько времени своей жизни я потратил на эту игру..."

"Кх-кх. Ладно, думаю, все уже поняли, что я саркастичен. На самом деле, эту игру можно смело назвать самой скучной игрой в истории."

"Да, вы не ослышались. В прошлом или будущем, в нашей стране или за границей – не должно быть симулятора вождения более скучного, чем этот."

"Вам придется смотреть вперед все восемь часов, ведь на пути время от времени будут повороты. Если вы пропустите поворот... Извините, вы проиграли и вам придется начать игру сначала!"

"Не спрашивайте меня, почему нет функции паузы или сохранения. Это потому что... Эта! Игра! Не! Имеет! Функции! Паузы! Вообще!"

"Единственное удовольствие, которое вы получите от этой игры, – это сигналить и слушать музыку. Однако проблема в том, что вы не сможете выбрать музыку, которую хотите, и даже не сможете переключить радиостанцию! Вы можете слушать только какие-то неизвестные

нишевые или старые мелодии! И даже их вы не сможете пропустить, если они вам не нравятся!"

"И самое шокирующее откровение ждет вас в конце игры – игра насмехается над вами одной единственной фразой: *Поздравляем с потраченными впустую восемью драгоценными часами вашей жизни!*"

"Да, именно так! Это действительно игра, которая заставляет задуматься о жизни; и она заставила меня задуматься!"

"Она заставила меня осознать, насколько важно мое время и насколько игры могут быть пустой тратой времени!"

"Если бы я мог оценить эту игру по шкале скучности от 1 до 10, она получила бы все 100!"

"Но, конечно, даже такая игра не идеальна."

"Как первый игрок в режиме Hardcore, который прошел эту игру (вы можете проверить это в рейтингах), я настоятельно рекомендую разработчикам добавить следующие функции!"

"Во-первых, почему игра заканчивается, когда машина достигает конечной точки? Я настоятельно предлагаю, чтобы машина могла развернуться после достижения конечной точки и поехать обратно к начальной! Это было бы логичным способом создания Режимы Бесконечности!"

"Может ли кто-то по-настоящему утверждать, что прошел такую игру, не совершив хотя бы десяти кругов?"

"Кроме того, я настоятельно рекомендую добавить функцию мультиплеера, чтобы другие игроки могли войти в комнату, сесть в машину и наслаждаться пейзажами или беседовать с водителем!"

"Надеюсь, создатель игры примет мои советы и обновит текущую версию игры. Это обеспечит её огромный успех!"

"Теперь на этом завершается сегодняшний выпуск! Следующие восемь часов – это полная запись игрового процесса. Любой, кто так же скучает, может посмотреть все путешествие без перемотки."

"Поверьте, после этого вы тоже начнете задумываться о жизни!"

Пэй Цянь перемотал видео вперед и обнаружил, что Учитель Цяо действительно записал весь восьмичасовой игровой процесс.

Раздел комментариев буквально взорвался от восторженных фанатов.

"Я действительно посмотрел все восемь часов без перемотки. Теперь я чувствую, что начинаю задумываться о смысле жизни..."

"Учитель Цяо сделал такое огромное пожертвование! Он буквально играет на грани ради этого!"

"Учитель Цяо, пожалуйста, остановитесь! Ваша линия роста волос не выдержит этого больше!"

"Сейчас, чтобы создать видео, люди должны рисковать своей жизнью?!"

"Я уже скачал игру. Уверен, что смогу найти смысл жизни в пустыне!"

"Человек, который оставил предыдущий комментарий, запишите и меня!"

"Полное название игры – *Одинокая дорога в пустыне*. Вы можете найти её на официальной игровой платформе. Не спешите благодарить меня, я просто добрый самаритянин!"

"Запишите и меня +1"

"Группа на экскурсию, вперед!"

...

Пэй Цянь был совершенно ошеломлен, глядя на комментарии.

Что-то явно было не так с этим миром!

Я создал такую отвратительную игру, и какой-то контент-креатор использовал её как материал для видео, вызвав такой огромный отклик?!

Хотя он был в полном замешательстве, Пэй Цянь более-менее понял, как всё произошло.

Из всех игр именно его игра была найдена этим Учителем Цяо, который специализируется на создании видео с критикой игр, и он сделал из неё выпуск благодаря вспышке вдохновения.

С его превосходным синопсисом, огромной фанатской базой и немного хитрым монтажом, видео стало вирусным!

Вскоре на видео собралась целая "группа на экскурсию", так как люди заинтересовались тем, насколько отвратительной может быть эта игра.

Среди них большинство людей перестали играть через некоторое время, так как игра действительно была скучной. Однако для многих 1 юань был настолько незначительной суммой, что они даже не утруждали себя запросом на возврат...

Немногие из них стали соревноваться из-за системы рейтингов, а некоторые геймеры даже начали намеренно распространять ложь!

Некоторые утверждали, что на четвертом часу появится действительно забавное пасхальное яйцо, если смотреть в сторону пустыни.

Другие говорили, что если пройти игру три раза, откроется скрытая стадия!

Были даже те, кто в комментариях спрашивал, можно ли поделиться этим видео...

Пэй Цянь понял, что дела идут не так, как он планировал.

Почему вдруг кажется, что эта игра станет популярной?!

Неужели... эта игра не принесет убытков?!

"Нет, этого не может быть. Я должен что-то сделать..."

Пэй Цянь не собирался сидеть сложа руки и ждать – он намеревался спасти ситуацию!

Если эта игра в итоге станет популярной, он понесет огромные убытки!

Он подумал, что проблема может заключаться в написанном им описании.

Оно было слишком расплывчатым, и игроки его неправильно поняли!

Настало время быть честным с игроками – он должен отговорить новичков от траты денег на эту игру!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4737714>