

— Ха-ха-ха! Сяосянь может не только летать, но и вращаться!

— Насколько большой должна быть голова Вора, неужели эту ловушку может придумать обычный человек?

— Интересно, на что будет похожа ловушка впереди?

— В любом случае, нужно пытаться активировать ловушки прежде, чем проходить.

Сделав несколько глубоких вдохов, Сяосянь немного успокоился, прежде чем продолжать игру, на этот раз поспешив отпрыгнуть назад после того, как он активировал ловушка с надписью.

В тот момент, когда он перепрыгнул через три шипа, которые почти задели плащ персонажа, прежде чем отлететь в сторону.

Он подождал некоторое время и обнаружил, что надпись не улетела обратно, после чего сказал:

— Пока-пока!

Сяосянь снова перепрыгнул через шипы на земле, но на этот раз первый шип почему-то поднялся выше и убил одним махом.

— Аааа... Почему...— Сяосянь издал еще один рык.

Все три шипа до этого были настолько спокойны, не поднимались и не двигались, и Сяосянь подумал, что все нормально

После того, как слово улетело, медленно открылся проход для персонажа, что привлекло внимание Сяосянь, поэтому он не смог среагировать, когда шипы стали выше.

— Воу, отвлекающий манёвр.

— Неужели Собачий вор начал внедрять в игру военное искусство?

— На самом деле, шипы — это фанаты учителя Сяосянь.

— Что за дурные намерения у фанатов?

— С этого момента фанаты Сяосянь будут называться просто "шип"!

В очередном испытании Сяосянь увернулся от слова, шипов и добрался до высоко висящего слова "зуб".

— Слово "зуб" отвалится с первого взгляда, меня так просто не обманешь, — сказал Сяосянь, пытаясь активировать ловушка, но слово "зуб" не двигалось, как будто никакой ловушки не было.

Сяосянь постепенно ослабил бдительность и продолжил двигаться вперед, но на полпути вся земля вдруг рухнула под его ногами, и он упал в пропасть.

— Аааа! Почему земля проваливается?

Сяосянь почувствовал, как его кровяное давление мгновенно поднялось.

— Ха-ха! Сяосянь все еще обманут.

— Собачий вор предсказал предсказание Сяосаня.

— Это правда, что он упал, но не слово упало.

— На самом деле, Сяосань был отчасти прав в своем предсказании, просто не во всем.

Наконец, разобравшись с этим уровнем, Сяосянь, наконец, подошел к следующему уровню. Когда он только вышел из точки сохранения, огромный шип медленно летел позади него.

Сяосянь не нужно было догадываться, что за ним гоняется шип, и он должен был бежать в безопасное место, пока шип не настиг.

— Черт, черт! Как шип может гнаться за мной? — Сяосянь прыгнул, в то время как причитая при этом, и вскоре оказался в глубокой яме.

Персонаж приземлился на другой стороне глубокой ямы, но прямо там, где он приземлился, внезапно выскочила пружина и одним махом запустила его вверх.

— Будь я проклят...

Глядя, как маленький человечек взлетает прямо в небо, сквозь густые облака, а затем во вселенную, Сяосянь на мгновение потерял дар речи и продолжал недовольно цокать.

Но после того, как ловушка перед ним была разрушена, он смог с горечью сказать:

— Неужели я получил другую концовку? Дальше я собираюсь улететь во вселенную и стать непобедимым...

Экран игры изменился, и Сяосянь увидел, что после того, как персонаж вылетел с Земли, он полетел к гигантскому шипу во вселенной.

— Почему в космосе тоже есть шипы?! — прорычал Сяосянь.

— Ха-ха-ха! Собачий вор хорош!

— Я должен сказать, что Собачий вор вышел за пределы атмосферы.

— Это правда! Шипы — фанаты Сяосаня во всей вселенной.

— Нет, я не верю, — Сяосянь бешено стучал по клавиатуре, но траектория персонажа нисколько не менялась, он все ближе и ближе приближался к шипам, но и скорость становилась все медленнее и медленнее.

— Остановись, остановись, бросай вызов гравитации, — крики Сяосянь были безрезультатны.

Хотя скорость замедлилась, он все еще медленно врезался в шипы и превратился в массу маленьких сердечек.

— Хахаха! Сто способов умереть Сяосаня.

— Это не гравитация, это инерция!

— Шипы — конечный пункт назначения для Сяосяня.

— Скажите, сколько раз Сяосянь умирал, сражаясь здесь?

— Наверное, десятки раз.

Глядя на огромное GAME OVER в игре, Сяосянь издал душераздирающий рев:

— BOP, я хочу убить тебя...

Когда Сяосянь умер причудливым образом в I Wanna Maker, другие стримеры и игроки страдали аналогичным образом.

Они думали, что это обычный 2D-платформер, но они не ожидали, что ловушки будут настолько нестандартными, и каждый раз умирали несравненным и уникальным способом.

Многие стримера были гораздо более ворчливыми, чем Сяосань, и помимо того, что они постоянно ругали Сюнь Цзе, они чуть не разбили свою мышь и клавиатуру.

Но зрители в прямом эфире получали огромное удовольствие от просмотра, так же как и от Sekiro: Shadows Die Twice, они всегда получали удовольствие другого рода, когда стример страдал.

Многие игроки после того, как им удалось пройти уровни Сюнь Цзе, думали только об одном — если не можешь победить, присоединяйся.

Создавать уровни в I Wanna Maker очень просто, просто войдите в режим создания уровня и перетащите материал для редактирования, даже игроки с нулевыми знаниями могут быстро освоиться.

Они добавили всевозможные ловушки со "злым умыслом" и не могут не смеяться, как злодей, когда думают о боли, которую будут испытывать другие игроки, играя в их уровни.

Однако, когда они нажимают на кнопку загрузки уровня, появляется сообщение, что игрок должен пройти уровень, прежде чем сможет загрузить его.

Это сделано для того, чтобы некоторые игроки не создавали уровни, которые вообще не проходимы, и не тратили время других игроков.

Увидев подсказку, игроки, которые были полны злого умысла, были ошеломлены, так как они думали только о том, как сделать уровень, а не о том, как его пройти.

После нескольких смертей на созданном им уровне многие игроки от всего сердца "поприветствовали" Сюнь Цзе, из-за чего очки эмоций быстро росли.

Это заставило Сюнь Цзе чувствовать себя очень тронутым, независимо от того, какие достижения и статус он получил, все равно нельзя забывать о первоначальных намерениях!