

[Теперь вы – герой, и вас зовут «Левое кошачье яйцо»]

Старый Персли был ошеломлен.

Что это за...

Все то же вступление, тот же диалог, но теперь его имя сменилось на яйцо!

На экране снова появилось два варианта: [Атака] и [Защита].

На этот раз старый Персли понял свою ошибку и понял, что ему нужно было защититься!

[Подсказка: защитные способности были значительно улучшены!]

Вокруг его персонажа также появился полупрозрачный барьер, из-за чего старый Персли действительно почувствовал, что его персонаж стал сильнее!

[Всемогущий Господин Сян Ван использовал трюк «Удар по яйцам» и нанес вам 2147483647 урона!]

- Черт! Что за чертовщина! Моя защита была значительно улучшена, но почему тогда он нанес мне намного больше урона? Разве это нормально?

Старый Персли потерял дар речи, эта игра была такой нелогичной!

[Генерирую персонажа, согласно последним событиям...]

[Теперь вы — герой, и вас зовут «Правое железное кошачье яйцо»]

Знакомое вступление, диалог... Старый Персли почувствовал, что он словно попал в бесконечную петлю!

Только на этот раз окно с действиями было другим.

[Сдаешься ли ты на милость Всемогущего Господина Сян Вана?]

Ниже этого сообщения находились две кнопки - [Нет] и [Нет].

- Разве это не одно и то же?

Старый Персли нажал на [Нет] и Сян Ван снова использовал удар по яйцам!

Но на этот раз в правом верхнем углу экрана появилась маленькая кнопка [Подсказка]. После щелчка по этой кнопке около его персонажа появилась маленькая рука, которая указывала на него.

Старый Персли был ошеломлен... ему нужно было нажать на него?

И он нажал на своего персонажа. И тут он вытащил из-за спины пистолет, и около него появилась кнопка - [Выстрелить].

- Черт возьми! Кто это вообще придумал?

Старый Персли был просто в шоке.

Стреляй в него!

[Ты бесстыдно ударил по неподготовленному Всемогущему Господину Сян Вану и нанес 1000 урона!]

Победа!

На экране мелькнул логотип игры. Это нечто было всего лишь прологом...

Старый Персли чувствовал, что в его сердце скопилось слишком много вопросов, на которые нужно было получить ответ.

Кто он? Где он? Что он делает?

Зачем он вообще играет в эту игру?

[Из-за чрезмерного разрушения мира приключенческая система 1.0 была настроена на минимальную сложность. В этом месяце вы получили субсидию по инвалидности мозга в размере 1 юаня]

Старый Персли вздохнул с облегчением. Хотя эти слова и демонстрировали уровень Чэнь Мо, ему было по большей части плевать на них...

Очевидно, что это была несерьезная игра-головоломка!

Скорее всего это была та самая игра, которая создавалась просто ради веселья!

Что касается названия этой игры, то «Normal Adventure», очевидно, являлось иронией... это приключение вообще не было нормальным!

Однако эта игра пробудила любопытство старого Персли. Он хотел посмотреть, до какой степени эта игра может быть ненормальной.

[Пожалуйста, выберите имя главного героя в соответствии с вашим бюджетом.]

[Сюн Дутянь - 8 юаней]

[Бу Цзинтао - 5 юаней]

[Большая упитанная собака - 3 юаня]

[Сутулая собака - 1 юань]

Старый Персли в очередной раз был ошеломлен.

Не имея другого выбора, Персли выбрал вариант [Сутулая собака] без малейших колебаний.

Однако тут же высочила подсказка системы, в которой говорилось, что у него недостаточно средств!

Старый Персли был потрясен. У него же был один юань!

Но когда он пригляделся повнимательнее, он увидел, что у него был не один юань, а... 0,9999 юаня!

Старый Персли потерял дар речи. Он случайно нажал на запятую, и к его балансу прибавился один юань.

- Это просто... ух!

«Стоп.. если я смог так быстро найти решение этой проблемы, получается, что я обладаю необычайным талантом?» - подумал Персли.

Вскоре Персли попал в самую игру.

На этот раз он попал в некое подобие игры. Графика ничуть не изменилась, а управление осуществлялось с помощью стрелок, которые были расположены в нижней части экрана, и около этих стрелок также находилась кнопка прыжка.

Старый Персли сказал то, что пришло ему на ум: - О? Следующий шаг – начать исследовать мир, верно?

Но Старый Персли вскоре понял, что ошибался!

Он обнаружил, что кнопки управления были перепутаны, ибо когда он нажимал на левую стрелку, персонаж шел вправо, а когда жал на правую, персонаж шел влево!

И дизайн игры был слишком странным! Вот перед ним стоит блок, на который можно встать, но как только он встал на него, он просто исчез!

Или же с неба упадет улыбающийся смайлик, который убивает главного героя...

Всякий раз, когда он сталкивался с персонажем, над которым парил вопросительный знак, система спрашивала у него, хотел ли он атаковать, защититься или убежать...

Обычная на вид река вдруг унесла его, когда он только вступил в нее...

Безопасное место для отдыха? Постояв на месте меньше пяти секунд, на него упало облако!

Каждый раз, когда он умирал, он чувствовал, как его нервные клетки исчезают...

После своего долгого путешествия Персли наконец увидел, как его поприветствовали как самого настоящего героя. Когда Персли подошел к неписям, они опустились на колени.

И вскоре Старый Персли увидел перед собой солдата с восклицательным знаком над головой.

- О? Квест? - Старый Персли с любопытством подошел к нему.

Но этот солдат тут же достал меч и заколол главного героя!

Самое обидное, что он также сказал: - Идиот!

- Черт! Я так и знал!

Старый Персли потерял дар речи и заново подошел к солдату спустя пару минут, и на этот раз

он перепрыгнул его.

И когда он подумал, что находится в безопасности, он повернулся и бросился на него с мечом, и заколол его!

Старый Персли ошеломленно уставился на экран.

- Черт! Черт!!!

Старый Персли чувствовал себя беспомощным.

Что это за игра?

Чэнь Мо, эта игра определенно была сделана ради уничтожения нервных клеток, верно?

[Негодование: +199 очков!]

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1423538>