

Вкус только что съеденного персика был настолько сладким, что Мин Чэн достал ещё один и принялся его уплетать.

«Как же вкусно...» — мысленно восхищался он.

Продолжая жевать, он приступил к следующему побочному заданию: система велела ему найти в деревне старика по имени Лин.

С персиком в зубах он двинулся по указанному маршруту. В это время его игровой друг Павший в сумрак прислал ему пять дынь.

Очевидно, тот тоже выполнял системное задание. Мин Чэн принял подарок, специально нажал на нижнюю панель функций, открыл список друзей, выбрал Павший в сумрака и написал:

— Получил. Большое спасибо!

— Да не за что, братан! Я как раз мучился, кого добавить — несколько человек меня проигнорили. Ты вовремя заявку отправил, помог мне задание закрыть, — ответил тот голосовым сообщением.

— Ха-ха, я тоже двоих добавил, но только ты принял. Второй, наверное, занят.

— Я уже 4-го уровня, скоро смогу покинуть стартовую деревню и отправиться в город.

— Поздравляю! Я ещё даже до второго не дотянул, но уже близко.

— Ладно, я дальше задание делаю. В следующий раз вместе!

— Ага.

Закончив переписку, Мин Чэн доел фрукты, и его запас сил восстановился до 160. Остатки он убрал в рюкзак и направился к дому старика Лина.

Встретившись с ним, он активировал диалог. Согласно системе, Лин был пожилым жителем деревни, семидесяти лет, жил один и из-за больных ног нуждался в регулярной помощи волонтеров.

— Здравствуй. Это Дэ Шу тебя прислал? — Лин опирался на трость, его седые волосы и сгорбленная спина выдавали возраст, а голос дрожал.

— Здравствуйте, дедушка. Да, Дэ Шу меня направил. Чем могу помочь? — вежливо ответил

Мин Чэн.

— Воды в бочке почти не осталось, да и двор нужно подмести. Буду благодарен.

Затем система спросила, хочет ли Мин Чэн принять задание. Побочные квесты не были обязательными — можно было отказаться, и тогда выдали бы другой.

В реальной жизни Мин Чэн тоже был волонтером: посещал дома престарелых, развозил продукты, оказывал посильную помощь. Услышав, что нужно сделать, он без колебаний нажал «Принять».

Съев два персика, он был полон сил. Закатав рукава, он энергично принялся за работу: за три ходки наполнил бочку водой, затем взял прислонённую к стене метлу и подмел опавшие листья, заодно прополов сорняки.

Небольшой, прежде пыльный дворик сразу преобразился.

На выполнение задания ушло 10 минут, потрачено 10 единиц сил (осталось 150).

Дедушка Лин принёс ему чашку воды и сказал:

— Спасибо, добрый мальчик.

— Благодарю! — Мин Чэн вытер пот со лба, взял чашку и залпом выпил, после чего отнёс её на кухню, ополоснул и поставил на место.

Система: +2 к запасу сил.

Затем он протёр мебель, разобрал разбросанные вещи и, закончив, увидел несколько системных уведомлений.

Система:

- +5 к уровню расположения старика Лина.
- За выполнение задания получено 20 золотых и 120 очков опыта.

Увидев золото, он наконец обратил внимание, что, помимо начальных 500, за выполненные задания он получил дополнительно 100, и теперь у него было 600.

Он открыл внутриигровой магазин, где продавались предметы, инструменты и прочие вещи.

Магазин делился на два раздела: за золото и за алмазы.

В алмазном — более красивые и изящные вещи, некоторые даже с эффектами. Но алмазы можно было получить только за реальные деньги.

В золотом же ассортимент был попроще, но базовые потребности покрывал. Золото давалось за задания, а за ежемесячный непрерывный вход в игру полагался классический набор. Пропуск дня обнулял счётчик.

Там же он обнаружил транспорт.

Цены были невысокие: велосипеды, электросамокаты и тому подобное. Но Мин Чэна привлекла метла — магическое средство передвижения.

Он размышлял: раз уж он в полном погружении, зачем ему велосипед или даже машина? Летать куда круче!

Правда, метла стоила дороже обычного транспорта. Поколебавшись, он решил, что задания принесут ещё золота, и, стиснув зубы, приобрёл её.

Кто ж откажется от чувства свободного полёта?

После покупки предмет автоматически оказался в рюкзаке. Достав его, Мин Чэн с лёгким трепетом вскочил на метлу — и его ноги оторвались от земли.

Прямо как в мире магии.

В отличие от велосипеда или электросамоката, где управление было ручным, полёт на метле осуществлялся силой мысли и движениями рук, держащих древко.

Немного потренировавшись на малой высоте, Мин Чэн отправился вверх.

Многие игроки, как и он, не жалели денег на метлу, чтобы ощутить полёт. Лишь изредка внизу мелькали те, кто экономил и передвигался на самокатах или велосипедах.

В середине пути он обнаружил, что у метлы есть функция автопилота.

«Ну и умная же эта метла», — с лёгким смущением подумал он.

«Настроил пункт назначения — и руки свободны. Так плавно, что хоть на метле спи — проблем не будет».

— Вау, это же так здорово! — Мин Чэн всего за несколько минут игры уже почувствовал её очарование. Не слишком вычурно, но достаточно увлекательно, чтобы затягивать игрока глубже.

Неудивительно, что недавно выпущенная игра моментально взлетела на первое место в чартах загрузок и удерживала позицию уже два месяца. Ходили слухи, что в первые дни после запуска даже вход в игру сопровождался долгими очередями.

А уж про рейтинги по доходам и говорить нечего.

Раньше игра поддерживала только шлемы виртуальной реальности, и загрузки держались в пределах топ-10, ведь куда более захватывающих VR-игр было пруд пруди. Иногда она даже вылетала из десятки. Но с выходом полноценных нейрогарнитур «полного погружения» капитализация компании «Чжаоцзю» взлетела в разы. Многие прочили ей успех — ведь столько игровых студий бились над разработкой, а они вырвались вперёд, да ещё и сделали всё на таком высоком уровне. Для Сяго (п/п: Сяго — вымышленное государство, аналог Китая в сеттинге) это стало поводом для гордости, и Мин Чэн, как патриот, тоже испытывал лёгкую эйфорию.

Наверное, некоторые игроки и вправду заходили в игру отчасти из-за этого чувства.

Такой повод для гордости!

Говорили, что многие настолько прикипели к «Континенту Грёз», что, если бы система не принудительно выкидывала игроков на отдых, некоторые готовы были бы проводить в игре все 24 часа в сутки.

Мин Чэн выполнил несколько побочных квестов, быстро поднял уровень и познакомился с NPC из стартовой деревни. Через час игры он вернулся на свою ферму и увидел, что фрукты и подсолнухи на грядках уже созрели.

Спрыгнув с метлы, он побежал собирать клубнику, арбузы и семечки.

Собрав урожай, он сразу отправил «Павший в сумрак» немного клубники и большой арбуз.

«Мои фрукты поспели» — написал он в сообщении.

Так как ему не хватало ещё одного друга, Мин Чэн снова отправился в стартовую деревню, бродил по улочкам и отправлял заявки в друзья всем подряд. Разработчики, видимо, специально встроили это в сюжетный квест, чтобы стимулировать социализацию.

Вскоре он добавил ещё двух-трёх игроков, завершил квест и получил следующий:

«Помочь другу с поливом и удобрением грядок, повысив уровень дружбы до 80».

Сейчас его самый «близкий» друг — «Павший в сумрак» (35 очков). Мин Чэн кликнул на него и телепортировался в его сад.

Всё это напомнило ему старую классическую игру — «Любимая ферма» из QQ, где нужно было ходить к друзьям и поливать их посадки.

«Павший в сумрак» прокачивался быстрее: если Мин Чэн был на 4-м уровне, то он уже на 6-м. Покопавшись у него в саду, Мин Чэн так и не дождался хозяина — видимо, тот ушёл в город на задания. Чтобы быстрее набрать 80 очков дружбы, он отправил ему ещё и семечки.

Покинув сад «Павшего», он зашёл к дяде Дэ в деревне и купил новые семена: бананы, мушмулу и дыни. С ростом уровня можно было расширить участок с четырёх до восьми грядок, но после покупки волшебной метлы денег почти не осталось. Расширив землю, он с грустью обнаружил, что у него всего два золотых.

«Надо быть экономнее», — вздохнул Мин Чэн, понимая, что дальше так жить нельзя.

Чтобы увеличить урожай, он засеял грядки и усердно принялся за полив и удобрение.

Закончив, он присел на скамейку во дворе. Уровень выносливости упал до 90, и он достал из рюкзака выращенную им же клубнику, поедая её ягоду за ягодой.

Тут он заметил, что клубника восстанавливает больше выносливости, чем персики, которые он ел раньше.

Персики давали +20 к выносливости, а его клубника — целых +35 за штуку, почти вдвое больше!

И, честно говоря, она была невероятно сладкой, будто настоящей, а не просто цифровыми данными.

«Эта игра просто нечто...» — подумал он. Даже вкусовые ощущения передавались настолько реалистично, что мозг искренне верил, будто ты ешь самые сочные фрукты на свете.

Если бы не почти полная шкала выносливости после трёх ягод, он бы съел и четвертую. Но он сдержался.

Поначалу он решил, что в игре все фрукты такие вкусные.

Оказалось, нет.

Например, «Павший в сумрак», вернувшись домой из города, увидел, что его фрукты созрели, сорвал один, протёр рукавом и откусил.

И тут же скривился от кислоты, будто ему в рот насыпали лимонной цедры.

— Бл... Какая же гадость! — он ел тёмную сливу, которая с виду казалась спелой, но на вкус оказалась адской смесью всех возможных оттенков кислотности. — Просто несъедобно.

Только тогда он понял: не каждый урожай и не каждый фрукт в игре будет вкусным.

Всё зависело от удачи.

— Если такое кому-то подарить, подумают, что я травить собрался! — решив, что попался один неудачный экземпляр, он попробовал ещё один. Та же мерзость.

В итоге все шесть слив отправились в мусорку. Подарить такое — только дружбу испортить!

И, между прочим, так и было: если игрок получал от друга некачественный фрукт, очки дружбы не росли, а падали.

Вернувшись в свой дворик, Мин Чэн не стал сразу браться за новый квест, а открыл рюкзак и начал изучать предметы. Распаковал стартовый набор: футболку с принтом, голубые джинсовые шорты и кроссовки — куда симпатичнее стандартной экипировки. Он тут же переоделся и продолжил осматривать вещи.

Когда он навёл курсор на арбуз, появилось всплывающее окно с параметрами:

Информация: Арбуз

Сладость: 70%

Можно продать.

Нажав на клубнику, он увидел: «Сладость: 71%».

Значит, не все фрукты в игре одинаково вкусные? Бывают и неспелые, или просто неудачные?

Мин Чэн осознал, как много ему ещё неизвестно. Из-за этой системы «сладости» он начал задавать вопросы маленькой феи-помощнице о механике игры.

Но помощник был запрограммирован лишь на шаблонные ответы, так что в итоге Мин Чэн открыл официальное сообщество «Континента Грёз» и залез в раздел гайдов.

Тема: «Как повысить сладость фруктов? Это жесть!»

Текст: «У меня уже несколько урожаев подряд фрукты со сладостью 30%. Выставляю в магазин — никто не берёт!»

1-й комментарий:

«Всё зависит от везения. Я однажды на 100% симулировал реальный цикл выращивания — чуть сдох, но высокий процент сладости так и не выпал».

2-й комментарий:

«Да это чистый рандом! Я, например, вообще на 10% реализма играю: кинул семена, даже не удобрял, только полил разок. На следующий день собрал — и несколько фруктов со сладостью за 60%. Объединение, в жизни таких нет!»

Прочитав второй комментарий, Мин Чэн задумался.

Если 60% — это уже «объединение», то его 70% — и вовсе невероятная удача?

Но он не надеялся, что везение будет всегда. В следующий раз может выпасть и полный провал.

<http://bllate.org/book/12690/1123436>