

— Неплохо у тебя получилась рыба! — Лянь Сань Суй открыл окно характеристик и сказал: — Вкусовой показатель 48. Как ты её приготовил? Довольно вкусно.

Уровень был средним, но на вкус это не влияло — ощущалась лёгкая свежесть, вероятно, из-за какого-то соуса.

Мин Чэн объяснил: — Я следовал инструкции. Там говорилось, что можно добавить лимон для усиления вкуса, но у нас его не было, так что я выдавил сок из диких ягод и полил рыбу. Хрустящая корочка плюс сладковатый привкус — получилось неплохо.

Они взяли с собой лишь базовые приправы.

У фруктов был показатель сладости, у еды — вкуса, у цветов, одежды и украшений — очарования и редкости, у домов — комфорта и эстетики... В каждой сфере были свои критерии оценки, и каждый игрок мог проявить себя в том, что у него лучше всего получалось.

Если еда выходила невкусной — не беда. Если не везло с фруктами — тоже. Можно было выращивать цветы с высоким уровнем очарования, которые охотно покупали цветочные магазины. Или выставлять их на бирже, а то и вовсе продать системе по справедливой цене, чтобы не бегать по торговцам.

Даже если и это не удавалось — всегда можно было найти другую сферу, где ты преуспеешь. Например, ухаживать за животными, повышая их уровень счастья, и получать за это награды.

«Континент Грёз» — место, где ты всегда найдёшь своё призвание. Там, где начинаются твои мечты.

Казалось, этот банальный рекламный слоган не был пустыми словами. Многие игроки действительно раскрывали здесь свои таланты, находили утешение и даже зарабатывали реальные деньги, которые помогали им развиваться в интересных направлениях.

Хотя большинство играло не ради прибыли, а просто ради удовольствия — милые питомцы, ароматные цветы, сладкие фрукты, вкусная еда... Возможность менять внешность, путешествовать, находить друзей по интересам и заниматься любимым делом.

Как будто попадаешь в райский уголок, где на своей маленькой ферме можно забыть о всех печалях.

— Я знал только про фрукты и цветы, — сказал Мин Чэн. — Не думал, что у еды тоже есть показатели.

Лянь Сань Суй доел, выбросил мусор и, потирая руки, ответил: — Конечно! Чтобы игроки не скучали, кроме рейтингов уровней, тут куча параметров — редкость, процентные показатели

для разных профессий... Чем вкуснее еда, тем лучше она влияет на настроение и сытость. Так что можно даже подрабатывать, продавая домашние блюда с высоким вкусовым индексом. Легко покрыть все игровые расходы.

Правда, для этого нужно было сначала раздобыть редкие ингредиенты. Всё в игре было взаимосвязано.

Всего за несколько месяцев «Континент Грёз» завоевал огромную аудиторию благодаря уникальному геймплею. Денежный оборот внутри игры и налоговые отчисления были так велики, что даже сложно было подсчитать. Именно поэтому игра так быстро взлетела на вершины рейтингов и оставалась там.

Качество игрового процесса было крайне важно — и популярность игры лишь подтверждала это.

Мин Чэн кивнул. Если уж ему, не особо увлекающемуся играми, тут нравилось, что уж говорить об остальных.

— Создатели «Континента Грёз» — гении. То, сколько людей сюда пришло, доказывает, как хорошо они продумали игру.

Он не скупился на похвалу.

— Ага, — согласился Лянь Сань Суй. — Говорят, зарубежные компании, которые ещё только разрабатывают свои VR-игры, из-за нашего успеха уже анонсируют релиз на конец года. Вот только получится ли у них? Но мне всё равно — вторую капсулу я покупать не стану.

Он же не какой-нибудь Ланьцзай, чтобы тратить деньги на каждую новинку!

Мин Чэн поместил кроликов в сумку для питомцев, поднял оставшийся мусор и пошёл вместе с Лянь Сань Суем к выходу.

— Но покупать отдельную капсулу для каждой игры... как-то расточительно, — заметил он.

Они выбросили мусор в урну (за что получили две монетки за заботу об экологии) и отправились к порталу.

— Ну да, — задумался Лянь Сань Суй. — Но полноценные VR-игры могут делать только крупные компании. Да и секретные технологии не так просто заполучить. Разве что «Чжаоцзю» разработают что-то новое... Но это уже не наша забота.

Крупные компании редко останавливались на одном проекте. Все хотели расти и расширяться

— кто же откажется от лишних денег?

Хотя им и не удалось найти редкие дикие ягоды, они собрали несколько высококачественных плодов и даже раздобыли элитные семена.

Шанс получить из них фрукты с высокой сладостью составлял 30–40% — так что в целом поход оказался удачным.

Побродив по городку, они разошлись: Лянь Сань Суй отправился в магазин семян за удобрениями, а Мин Чэн — в ремонтную мастерскую починить инструменты. По привычке он угостил NPC фруктами, чтобы повысить уровень симпатии, и попрощался с Лянь Сань Суем. После этой вылазки их уровень дружбы поднялся до 102, перейдя со первой на вторую ступень и разблокировав несколько совместных наград.

— Боже, я обожаю ананасы! Спасибо тебе, дорогой Вэйвэй! — Растроганный владелец мастерской А-Вэй восторженно поблагодарил Мин Чэна.

— Рад, что тебе понравилось. В следующий раз снова принесу, — улыбнулся Мин Чэн.

NPC были настолько реалистичными, что, несмотря на запрограммированные реплики, ему становилось немного неловко от такой искренней благодарности за простые фрукты.

— Ты такой добрый! Жду новой встречи!

— До свидания.

Выйдя из мастерской, Мин Чэн зашёл в магазин семян и купил несколько пакетиков с цветами — он ещё ни разу их не выращивал.

С повышением уровня размеры фермы тоже значительно расширились: с нескольких крошечных участков до десятка «му» (хотя в игре это были просто условные квадраты, а не реальные земельные меры).

Мин Чэн решил выделить половину площади под фрукты, четверть — под цветы, а оставшееся — под обычные сельхозкультуры.

Если цветы не наберут высокий показатель очарования, их можно будет собрать и украсить ими дом. Кроме повышения игровых характеристик, они ещё и радовали глаз. А если друзья не откажутся, можно и им подарить — заодно повысив уровень дружбы. В общем, применение нашлось бы.

После всех этих дел Мин Чэн едва успевал перевести дух. По пути он, следуя подсказкам

заданий, забежал в городок и купил двух ягнят и трёх утят.

Ягнят поселили в загон, утят выпустили у пруда — в хорошую погоду они могли плавать, а устав, отдыхали в утятнике. Для кроликов в углу ограды соорудили домик — просторный, чтобы могли резвиться. Когда их дикость сменится ручным нравом, а уровень интеллекта повысится, ограда уже не понадобится, и они даже смогут сторожить ферму.

Вообще, завести питомцев — неплохая идея.

Весёлое блеяние ягнят и звонкое кряканье утят сразу оживили ферму.

Расселив животных, Мин Чэн засеял участки, полил их, удобрил, а затем купил два саженца и посадил их на территории. Теперь его ферма выглядела куда уютнее, чем раньше, когда там был лишь домик да ограда.

Раньше земля не возделывалась, в пруду не было лотосов — всё казалось пустынным и унылым. А теперь здесь царили жизнь и движение, и разница бросалась в глаза.

Закончив с делами, Мин Чэн упёр руки в боки и с удовлетворением оглядел свою аккуратную, оживлённую ферму.

— Обзавестись собственной фермой — такое счастье!

Игроки, выросшие в городе и не изведавшие сельской жизни, часто грезили о ней. «Континент Грёз», помимо VR-реализации, воплощал ещё и эту мечту. Сочетание всех этих факторов и вызвало небывалый ажиотаж.

То, что недоступно в реальности, легко осуществимо в игре.

Недавно в новостях рассказывали про восьмидесятилетнего дедушку, который теперь регулярно заходит в игру. Он даже бросил курить — некогда стало заниматься вредными привычками. Забавная история.

Для пожилых игроков, как и для несовершеннолетних, действуют ограничения по времени, хотя и чуть более мягкие. Система чаще напоминает им сделать перерыв, чтобы игра не вредила здоровью.

Сын того дедушки даже похвастался, что покупка VR-капсулы была правильным решением.

Хотя, возможно, это всего лишь маркетинговый ход компании «Чжаоцзю» для привлечения новой аудитории.

Через три часа Мин Чэн вышел из игры, десять минут разминался и проверил сообщения.

Ван Цинсюань после работы написал, спрашивая, что тот хочет на ужин — он как раз зайдёт на рынок.

Мин Чэн тут же перезвонил: — Только что вышел из игры. Ещё не поздно сказать?

— Как раз собирался тебе позвонить, — ответил Ван Цинсюань. — Я только подошёл к рынку. Кстати, ты настроил в игре функцию связи? Если не хочешь пропускать сообщения, можно привязать аккаунт и принимать звонки прямо в игре.

Мин Чэн знал об этом, но раньше не планировал подолгу играть, так что не заморачивался. Теперь же эта функция казалась полезной.

— Нет, не настроил. В следующий раз подключу.

— Ладно. Так что на ужин? Сегодня поедем пораньше — я с мамой собираюсь в кино. Ты дома останешься? — Ван Цинсюань говорил с улыбкой.

Мин Чэн фальшиво вздохнул: — Да мне и со здоровыми ногами в вашу компанию не вписаться.

— После ужина отдохнёшь и снова в игру. Главное — слишком поздно не засиживайся.

— Не переживайте за меня, — с напускной грустью ответил Мин Чэн, хотя его хихиканье выдавало игривое настроение.

— Ах ты паршивец!..

<http://bllate.org/book/12690/1123442>