

Этот вопрос Система 214 хотела задать уже давно. Однако прежде она не поддерживала план У Лоян и в одностороннем порядке вела с ней холодную войну, поэтому молчала. Теперь же, когда Система сочла этот путь перспективным, не было нужды идти наперекор.

У Лоян слегка улыбнулась и с невозмутимым видом ответила:

— Ну и что, что я живу за чужой счет? Врачи говорят, у меня слабый желудок, мне показана только мягкая пища.

214 не нашлась что ответить.

Она чувствовала, что была полнейшей дурой, когда считала У Лоян героиней типа «самостоятельная и трудолюбивая».

Система решила сменить тему:

— Значит, ты так и собираешься держать её в неведении?

— Согласно настройкам, я ведь не знаю, что она за мной наблюдает, — отозвалась У Лоян. — Сейчас моё время отдыха.

Система замолчала, решив пока не давать оценку действиям У Лоян, а просто подождать и посмотреть. Больше она ничего не сказала. А У Лоян, зевнув, по-настоящему уснула.

Проснувшись после обеденного сна, У Лоян, полная сил, взяла мотыгу и отправилась в сад возделывать землю.

Поскольку это игра, процесс земледелия, разумеется, отличался от реальности. У Лоян, опираясь на опыт игр, в которые когда-то играла, внесла значительные изменения. Этот маленький клочок земли, хотя и выглядел как обычная почва, работал иначе: при использовании игровых семян на одной грядке можно было вырастить только один куст, а время созревания, в зависимости от вида семян, варьировалось от получаса до трех суток.

Поскольку здесь, кроме неё, никто не нуждался в еде, одного куста овощей было вполне достаточно. Она сажала и собирала урожай ежедневно, всегда имея под рукой свежие продукты.

Что касается семян, то их нужно было постоянно высаживать, накапливая опыт для повышения уровня и разблокировки новых видов.

За эти три недели У Лоян успела дойти до десятого уровня, разблокировав не только десять видов семян, но и ферму, благодаря чему рядом с полем теперь бродили куры.

Сегодня после обеда У Лоян собиралась посадить семена клубники, которые только что открыла.

Это был первый фрукт, доступный ей. До этого момента ей приходилось довольствоваться

помидорами и огурцами, которые она ела вместо ягод.

Винить в этом можно было только саму себя: ради интереса игры она сделала выпадение семян случайным, основываясь на рыночных ценах, распространенности и сложности выращивания в реальности. Кто же знал, что в самой игре она окажется таким «неудачником», которому не выпадают фрукты?

У Лоян могла лишь радоваться, что не добавила в игру систему гача-выпадения, иначе...

Кхм, в любом случае, вскопав землю, У Лоян торжественно закопала семечко размером с её собственный палец ровно посередине грядки, полила его и вернулась под навес ждать.

...

Как только У Лоян открыла дверь, Цзян Жань услышала звук.

В этом тоже заключалась особенность игры: здесь не было фоновой музыки. Однако это не означало, что игра была беззвучной. Можно было услышать шум ветра, пение птиц и другие природные звуки, создававшие атмосферу уединенной деревенской жизни. Звуки открывающихся дверей или голос У Лоян, разумеется, тоже были слышны.

Но если У Лоян находилась в комнате и закрывала окна и двери, включался режим защиты приватности, блокирующий её голос.

Увидев У Лоян, Цзян Жань поняла, что, несмотря на мимолетный взгляд в прошлый раз, она успела запомнить её облик до мельчайших деталей. Она даже могла заметить, что сегодня У Лоян выглядит лучше, чем тогда, — вероятно, результат недавнего отдыха.

Похоже, ей здесь неплохо живется.

Увидев, как У Лоян работает мотыгой, Цзян Жань быстро поняла суть происходящего. Теоретически, после того как игрок «подобрал» персонажа, он должен заботиться о нем, тратя реальные деньги на покупку еды, одежды и предметов быта. Но бывают игроки, которые не хотят тратиться, и тогда персонажу приходится обеспечивать себя самому.

Звучит логично... если не задумываться.

Если бы это была обычная игра про любовь, подобные настройки не вызвали бы вопросов. Но зная, что это не просто игра и что за ней, возможно, стоят высокие технологии, такая механика казалась странной.

Это что... инопланетяне пытаются замаскироваться под землян?

Впрочем, Цзян Жань тут же осознала, что накручивает себя.

Она заметила, что, вскопав землю, та посадила всего одно семечко и на этом закончила.

Еще более странным было то, что после полива над семечком всплыли две строчки: первая — название «Клубника», вторая — таймер обратного отсчета: 01:59:59.

Цзян Жань: «...»

Глядя на экран, до боли напоминающий старые игры про «кражу овощей», она невольно задалась вопросом: что это вообще за игра такая?

Конечно, Цзян Жань понимала: если бы земледелие в игре занимало столько же времени, сколько в реальности, персонаж давно бы умер с голоду. Но всё равно это казалось нелепым: неужели инопланетяне (или кто бы они ни были) используют передовые технологии, чтобы создавать игры по шаблонам третьесортных мобильных приложений?

Видя, как персонаж присел под навесом и с нетерпением ждет созревания клубники, Цзян Жань с легкой головной болью отвела взгляд.

Она решила, что всё же стоит изучить эту игру. Как говорится, чтобы победить врага, нужно его узнать. Только так можно избежать сюрпризов в будущем.

В отличие от пестрых интерфейсов обычных мобильных игр, здесь всё было выполнено в минималистичном стиле. Меню было искусно спрятано в левом верхнем углу, и Цзян Жань потребовалось время, чтобы его заметить. Однако, открыв его, она обнаружила вполне стандартный набор функций.

Она быстро нашла нужный раздел: «Путь развития».

Последней записью было: «У Лоян подняла уровень поля до десятого и получила награду [Семена клубники *1]. Ферма в Маленькой Бухте открыта, скорее взгляните!» Взгляд Цзян Жань на секунду замер на этом ID, после чего она начала листать ленту вверх.

Она думала, что раз игра началась недавно, записей будет немного, но прогресс-бар даже не сдвинулся с места. Однако Цзян Жань, желая докопаться до истины, упорно листала дальше.

Наконец, добравшись до самого начала, она увидела описание предыстории: «Это уединенная Маленькая Бухта, где вы живете в одиночестве. Однажды по реке приплыл человек, вы выловили её, и с этого началась ваша история...»

Пока всё выглядело нормально, но следующие записи заставили Цзян Жань широко раскрыть глаза.

«Этот человек, которого вы выбрали, забыл всё о себе. У неё нет имени, она не знает, откуда пришла. Вы решили оставить её жить в Маленькой Бухте. Теперь дайте ей красивое прозвище! — Время ожидания истекло, Система автоматически сгенерировала имя [У Лоян]».

Цзян Жань почувствовала неладное. Имя «У Лоян» было сгенерировано случайно?

Но тут же она осознала: дело не в имени, а в том, что она не получала никаких уведомлений!

Ниже было еще несколько сообщений о том, что время ожидания истекло и Система сделала выбор за неё. Оказалось, что внешность, прическа и даже характер персонажа — всё это можно было настроить, что полностью соответствовало рекламному лозунгу «эксклюзивная персонализация».

Странное чувство усилилось.

Цзян Жань пришла к выводу, что есть только одно объяснение: Система намеренно показывала уведомления, когда она закрывала страницу, и, пользуясь отсутствием выбора, всё решала сама. Называя это «случайностью», на деле она даже не давала ей шанса выбрать.

Разве так ведут дела?

Но самое жуткое заключалось в том, что теория об «инопланетных смотринах» внезапно обретала смысл: инопланетяне не могут изменить свой облик, даже в игре, ведь это всё-таки смотрины! Но, будучи скованными настройками, они могли лишь таким образом обмануть систему.

Цзян Жань пролистала еще несколько страниц. В общем, У Лоян обосновалась здесь и, не получая никакой помощи от игрока, жила на широкую ногу: качала уровень, развила землю до десятого уровня, открыла ферму и вела здоровый образ жизни, питаясь и мясом, и овощами.

Читая названия блюд, Цзян Жань усомнилась в своих догадках: неужели целью инопланетян действительно были свидания?

Ей казалось, что они просто проголодались по земной еде, а ждать, пока всё вырастет в реальности, им было лень, вот они и создали игру.

Цзян Жань погрузилась в свои мысли и не заметила, как пролетело время, пока не услышала радостный возглас:

— Созрело!

Она очнулась, вышла из меню Системы и вернулась к игре. Клубника на грядке действительно прошла все стадии: от прорастания до цветения и созревания.

Пять или шесть ярко-красных ягод свисали с куста, совершенно нелогично не пригибая слабый стебель к земле.

Персонаж, сидевший под навесом, уже принес плетеную корзинку и начал собирать ягоды одну за другой.

Произошло чудо: как только она закончила сбор, куст мгновенно завял, превратился в пыль и смешался с землей. Грядка снова стала пустой, готовой к новой вспашке.

Но Цзян Жань больше не удивлялась — она оцепенела. Даже когда позже она увидела, как пойманная У Лоян курица превратилась в аккуратно разделанные куски мяса, Цзян Жань уже не испытала шока.

Она просто безучастно закрыла интерфейс игры, чувствуя, что ей нужно прийти в себя.

<http://bllate.org/book/21586/2224604>