

[Рано утром вы открываете глаза, сейчас идёт снег и перед вами всё еще стоят деревенские ворота. С восходом солнца в Астральном мире начался еще один прекрасный и насыщенный день]

[После ночного отдыха вы чувствуете себя полным энергии, и ваша сила действий снова на пике, текущая сила действий 5/5, хотите немедленно начать путешествие?]

Когда он запустил игру, то был всё на том же месте, где вчера был вход в деревню, и сила действий теперь стала максимальной, но ее лимит составлял всего 5 очков.

Что касалось силы действий, то в описании игры было сказано, что «всякий раз, когда вы умираете, а также каждый ваш выбор в пути расходуют по одному очку силы действий», но, согласно предположению Му Ю, "выбор" здесь должен был относиться к событию, которое "существенно изменит маршрут игры" после того, как он сделает выбор. Например, три тропинки, встреченные вчера, и встреча с умирающим охотником, выбор любого из вариантов приведет к совершенно другому исходу.

Обычные "Да или нет", "Вперёд или остаться" и другие простые варианты не должны были потреблять энергию.

Единственным исключением являлся «Совиный магазин», где простое "подтверждение" входа, казалось, потребляло фиксированное количество очков действий, независимо от того, покупал ли он что-то или нет.

В общем, 5 очков действия в день – это немного... мало, и он задавался вопросом, был ли в игре способ увеличить количество этой самой энергии.

Размышляя, Му Ю молча нажал на кнопку "Продолжить путешествие".

[Начинается новый день, когда вы, как «Дурак», амбициозно продолжаете свой путь, чтобы стать великим волшебником]

[Вы вошли в ворота деревни Аньнин]

[Деревня Аньнин – это тихая и мирная деревушка на окраине империи, которая с древних времен прославилась среди окрестностей своим промыслом лесозаготовок и сельским хозяйством. Однако слабый запах крови, витающий в воздухе, даёт вам понять, что деревня не такая уж и мирная, как кажется...]

[Войти в деревню?]

Му Ю, конечно же, нажал [Да].

Хотя по описанию эта деревня не казалась слишком безопасной, она в любом случае должна быть лучше дикой местности.

[Вы входите в деревню и видите ветхое пугало, установленное на цветочном поле прямо напротив деревенских ворот. Несколько тряпок, накинутых на пугало, и грязная шляпа на его голове - признаки того, что за ним давно не ухаживали]

[Это ветхое пугало - тоже член деревни. Хотя оно не может двигаться, его опыт многолетнего пребывания на перекрёстке позволил ему узнать много секретов этой деревни, и если вы готовы заплатить годами жизни, вы можете спросить его о случайном или определённом каждый день]

Му Ю потёр подбородок, глядя на этот текст описания.

«Это пугало должно быть NPC типа "торговца информацией", где я могу купить информацию... если заплачу».

Му Ю попробовал кликнуть на текст "Пугало".

[Вы подходите к пугалу. Увидев ваше появление, глаза пугала, сделанные из пуговиц, заблестели, как при виде жирной овцы. Оно тепло приветствует вас: «О, новый искатель приключений, вы, должно быть, очень нуждаетесь в помощи, верно? Не стоит благодарности, просто заплатите мне небольшую сумму в годах жизни, и можете спрашивать что угодно об этой деревне, я обещаю рассказать вам всё!» (ограничение - один раз в день)]

Ниже появились три варианта.

[Заплатить пару лет жизни и получить случайную информацию]

[Задать пугалу конкретный вопрос, и оно попросит у вас дополнительно от 5 до 100 очков жизни в зависимости от сложности вопроса. Оно ответит вам, только если вы готовы заплатить]

[У меня нет вопросов, и я молча ухожу]

«А? Задать вопрос?»

Му Ю посмотрел на второй вариант и немного удивился.

Как можно было задавать вопросы в этой текстовой игре, в которой можно было только

нажимать на кнопки?

Можно ли было просто говорить голосом?

Му Ю взял в руки карманные часы и попробовал нажать на второй пункт.

В результате внизу появилось окно ввода текста, позволяющее вводить текст и символы, как в чате!

Му Ю был потрясён!

Он думал, что это была полностью прописанная игра, но теперь здесь была такая функция, как ввод текста...

Означало ли это, что в будущем, когда встретит других игроков, он также сможет общаться с ними в игре, набирая текст?

После недолгих размышлений Му Ю поспешно нажал на карманные часы и вернулся к предыдущему варианту.

Он только что прибыл в деревню и еще ничего не знал, поэтому, конечно, у него не было никаких конкретных вопросов.

Вернувшись к предыдущему шагу, Му Ю снова щелкнул по первому варианту.

[Вы заплатили немного от длительности жизни пугалу, чтобы спросить у него случайную информацию]

[Продолжительность жизни -1, осталось 55 лет]

[Пугало удовлетворённо смотрит на вас и загадочно говорит: «В восточном конце этой деревни живет одинокий "сторож", который замкнут своей по натуре, не имеет друзей и ведёт ночной образ жизни. Каждую ночь он брал с собой тыквенный фонарь и делал обход по деревне]

[Я видел его каждый вечер и иногда болтал с ним, поэтому много знаю о нем, но где-то с неделю назад сторож внезапно исчез! С тех пор его никто не видел, а это значит, что с ним, вероятно, случилось что-то плохое]

[По правилам Астрального мира, реликвии умершего человека становятся бесхозными, если их никто не унаследует. Так что, если сможете войти в дом сторожа сейчас, вы сможете получить всё его наследство!!!»]

[В глазах пугала появился жадный блеск: «Однако дом сторожа имеет магическую защиту, которая открывается определённым способом, и в этой деревне я единственный, кто знает, как открыть ее. Теперь всё, что вам нужно сделать, это заплатить 50 лет жизни, и я расскажу вам способ открыть защиту!]

[Пугало просит у вас 50 лет жизни в качестве платы за получение наследия сторожа, желаете заплатить?]

Появились следующие варианты: [Да], [Нет].

Му Ю отметил про себя, что это пугало было крайне жадным.

Неудивительно, что на дешёвую информацию оно выдавало очень интересную новость, всё дело было в том, что следовало за этим!

Наследие сторожа, конечно, стоило больших денег, если он действительно сможет заполучить его, однако простое знание этой новости ему не поможет. Без снятия защиты он всё равно не сможет заполучить наследие.

А чтобы получить его, нужно заплатить еще 50 лет жизни, что сразу же бесконечно снизит ценность этой новости.

Непонятно, стоило ли наследство этого сторожа пятидесяти лет жизни.

Для обычного человека этот вариант не стоил бы того, но... у Му Ю ведь были карманные часы!

«Это мне нравится!» - подумал Му Ю.

«Платим».

Му Ю решительно решил заплатить.

[Вы решили принять предложение пугала и заплатили пятьюдесятью годами жизни]

[Пугало чувствует, как жизненная сила наполняет его тело, и радуется, наконец-то подсказывая вам способ снять барьер...]