Я протер глаза и перечитал последний пункт еще раз:

[▶ Наказание за проваленное задание:

В холодный зимний день беднягу, которому некуда идти, ждет трагический конец под названием «замерзнуть до смерти».

Провал и отказ от выполнения оцениваются одинаково.

Yes/No]

— И что все это значит?

Я находился в полном недоумении. Почему эта игра была такой экстремальной? На улице было так холодно, что, когда я выдыхал, изо рта шел пар. Мои руки, глубоко засунутые в карманы, уже давно замерзли, а уши, казалось, были готовы отвалиться.

Чувствуя, что стану первым идиотом, который замерз насмерть в первый же день прохождения игры, я дрожащими руками нажал на кнопку, принимая задание.

Действительно холодно, черт возьми.

***

Едва смирившись с реальностью, я решил провести ночь в круглосуточном кафе самообслуживания. Я использовал деньги, полученные в качестве награды за обучающий квест, чтобы купить шоколадный латте в кофейном автомате.

Обнимая чашку с горячим ароматным напитком обеими руками, я сидел в неудобном кресле и думал о том, что мое нынешнее состояние было поистине жалким.

— Не знаю, кто руководит всем этим безумием, разработчик или сам Бог, но, пожалуйста, отправьте меня домой. Я здесь долго не выдержу.

Это даже не было преувеличением. То ли я сильно ударился головой, то ли слишком долго оставался на холоде, но мой HP мгновенно упал до отметки «20».

Что это за сумасшедший баланс*?

П.п.: Игровой баланс — в играх (спортивных, настольных, компьютерных и прочих) субъективное «равновесие» между персонажами, командами, тактиками игры и другими игровыми объектами.

И что, если бы мое здоровье упало до нуля, то я бы по-настоящему умер? Вот так жалко и бессмысленно?

Испуганный, я поспешно распределил очки характеристик, которые получил за повышение уровня, на здоровье, силу и ловкость.

Мой HP немного увеличился, но этого все еще было недостаточно. Стоит только еще раз приложиться головой обо что-нибудь, и все — игра окончена.

Мне пришлось оставить интеллект, мудрость и обаяние в покое. Не до них сейчас. Когда-нибудь я снова стану красивым.

Так ведь?

Внезапно мне захотелось расплакаться. Я встряхнул головой, прогоняя невеселые мысли, и начал искать программу с тем же названием, что и у игры на моем телефоне.

«Выбери свое сердце… выбери сердце».

Обычная программа выживания для айдолов, условия довольно жесткие, но идея не новая. Всех участников оценивают путем зрительского голосования и отсеивают тех, у кого самый низкий рейтинг. В конечном итоге оставшиеся стажеры дебютируют как группа.

Было ясно, что зрители уже устали от программы прослушивания Idol, поскольку это был уже третий сезон.

Я нашел статью о «Выбери сердце 3», в которой вводится «экспертная оценка», видимо, чтобы выделиться из множества других подобных программ и создать собственного кумира. Детали не уточнялись, но зрительское голосование тоже останется.

«Эта система идеально подходит для манипулирования».

Покопавшись еще немного, я обнаружил, что довольно много людей выражают сомнения по поводу результатов голосования в первых двух сезонах. В этой странной игре все было настолько реально.

«В жизни все так и происходит». Я с горечью вспомнил своего любимого участника, который мог бы дебютировать, если бы не манипуляции с голосованием.

Казалось, что у этой игры в Корее две тысячи семнадцатого года не было особых проблем.

В первом сезоне дебютировала мужская группа UPon, но они распались после полутора лет активной деятельности. Во втором сезоне победителем стала женская группа yoUs, которая будет расформирована в конце этого года.

Обе группы показали отличные результаты. Должно быть, их здорово подготовили во время стажировки.

И теперь я должен был принять участие в третьем сезоне программы как индивидуальный стажер и «грязная ложка»*.

П.п.: На Западе говорят «родиться с серебряной ложкой во рту», когда описывают человека из богатой семьи. В Южной Корее же говорят «родиться с золотой ложкой во рту», а «грязная ложка» обозначает людей из малообеспеченных и небогатых семей.

Я с удовольствием отпил горячего шоколада, к которому даже не притронулся за все это время, потому что он был слишком горячим. Немного сахара должно помочь моему мозгу функционировать.

[Шоколад — это вкусно.

Усталость -5]

Всего пять? Почему так мало?

[Слишком сладко. Кажется, вас тошнит.

Усталость +5]

— Эй ты, что за бред?! — возмущенно вскричал я и тут же исправился: — Ох, нет, простите…

Я стразу же извинился, но система не вернула мне уровень усталости. Эта идиотка снова включила фильтр нецензурных слов. Ублюдская система. Буду официально называть тебя собачьей системой.

Как бы то ни было, когда в мой организм попало что-то сладкое, мой мозг начал понемногу работать. Я задумался о том, что буду петь. Вряд ли я могу прийти туда и просто сказать:

«Включите любую песню!» Для меня наверняка уже что-то выбрали.

Нужно еще раз проверить телефон. Открыв папку с файлами, я увидел MP3-файл под названием PickHeartEvaluationSong и немедленно нажал на воспроизведение.

Я впервые слышал эту песню. Судя по мелодии, должно быть, она больше ориентирована на вокал, чем на хореографию. Как только приятный женский голос закончил петь, появилось системное окно.

[Песня: «Привет, мир!»

Хотели бы вы запомнить это?

Yes/No]

— Ух ты.

Я только что получил бафф*?

П.п.: Бафф (англ. buff) — понятие в компьютерных играх, обозначающее временное усиление игрока, как правило, под действием специального заклинания или зелья.

Неужели я наконец-то начал разбираться и пошел по пути суперзвезды, а не сидел бесцельно в круглосуточном кафе самообслуживания? Готов даже забыть, что собирался называть эту систему собачьей, если все действительно так, как я думаю.

Жутко волнуясь, я нажал «Yes».

http://tl.rulate.ru/book/92373/3186708