

Вес базового снаряжения в игре равен единице: сюда входят верхняя одежда, штаны и обувь. Если добавить бутылку воды и узелок с паровыми булочками, которые тоже весят по единице, общая начальная грузоподъёмность новичка составляет пять единиц. Когда переносимый вес превышает сорок процентов от максимального, показатели телосложения, скорости атаки и точности падают на двадцать процентов. В дальнейшем каждое увеличение нагрузки на двадцать процентов снижает эти три характеристики ещё на десять процентов. При стопроцентной загрузке от них остаётся лишь ровно половина. Кроме того, на эти параметры и на грузоподъёмность влияет состояние ранения.

Уровень сытости ниже тридцати и жажда выше восьмидесяти точно так же сказываются на грузоподъёмности, а когда нагрузка превышает сорок процентов, запасы сытости и воды начинают истощаться быстрее. Разумеется, во время боя показатели сытости и жажды тоже снижаются.

Всё здесь устроено как в реальной жизни, в отличие от прежних сетевых игр, где различные параметры существовали отдельно друг от друга. К счастью, есть и пить можно прямо во время боя — не нужно беспокоиться об аппендиците и проблемах с пищеварением, иначе умереть с голоду посреди сражения было бы весьма странно.

Каждый игрок может получить у старосты деревни новичков часы, опережающие своё время. На них отображается реальное время, можно загружать карты, отмечать расположение неигровых персонажей, задания и тому подобное, а также отправлять и получать сообщения. Время в этой игре соотносится с реальным как шесть к одному: то есть одни сутки в реальности равняются шести дням здесь.

Впрочем, это вовсе не значит, что человеческая жизнь продлевается в шесть раз. Данная технология лишь воздействует на головной мозг, и долгая игра наносит вред организму, поэтому находиться в сети постоянно нельзя.

У Вэй Жожо на редкость спокойный и отрешённый характер. Она простояла перед старым старостой, погрузившись в собственные мысли и отключившись от реальности, добрых полтора часа. Тот же начал разговор с её панели управления и подробно рассказал обо всех нюансах игры, а также об обстановке вокруг деревни.

Оказалось, что все деревни новичков представляют собой подземелья, но в каждом таком подземелье их целых три. В каждой деревне выдаются свои задания: если выполнить задания во всех трёх, можно подняться до двадцатого уровня, после чего придётся покинуть подземелье и отправиться в город Куайцзи, чтобы найти себе наставника.

Поскольку основные секты в Мировых боевых искусствах пока ещё толком не открыты, после входа в городские ворота можно только поступить на военную службу и изучать различные базовые боевые искусства у армейских инструкторов по копьям и шестам.

Поскольку это закрытое бета-тестирование без сброса персонажей, появление чересчур имбовых техник на столь раннем этапе было бы противоестественным, так что всё вполне

логично.

Закончив со всеми этими разъяснениями, старый староста неожиданно перечислил доступные задания во всех трёх деревнях: кому-то понадобились яйца фазана, кому-то кроличья шерсть, кому-то собачья шкура, кому-то волчьи клыки, а также всевозможные поручения по сбору ресурсов и охоте. Если бы Вэй Жожо не обладала поистине железным терпением, она бы точно не стала слушать и давно уже прервала собеседника, чтобы уйти. Впрочем, задания он выдавать не стал — он лишь назвал расположение нужных неигровых персонажей, и их координаты автоматически отобразились на мини-карте на часах.

Наконец староста закончил свою бесконечную тираду и обратился к Вэй Жожо:

— Я тут распинался столько времени, аж в горле пересохло. У тебя случайно нет воды, дай старику глотнуть.

Вэй Жожо произнесла «угу» и протянула ему маленькую флягу с водой из своего походного мешка.

Староста жадно выхватил её, сдёрнул пробку и в один присест осушил всю бутылку до дна. Только после этого он с улыбкой сказал Вэй Жожо:

— Спасибо за воду. Отблагодарить мне тебя особенно нечем, так что, помимо положенного опыта, держи-ка вещь, которою часто пользуются странники и искатели приключений.

С этими словами он взмахнул рукой и протянул ей невероятно длинный деревянный шест.

В тот самый момент, когда староста передавал шест, на Вэй Жожо вспыхнул столб белого света — она повысила уровень! Причём сразу на два. Получить два уровня за выполнение самого первого задания новичка в сетевых играх удаётся нечасто: похоже, это скрытое задание? Впрочем, если подумать, если бы она не тратила столько времени на разговоры, а сразу взялась за поручения, то наверняка ушла бы по уровню гораздо дальше.

Вэй Жожо не стала слишком долго размышлять над этим, машинально протянула руку, взяла палку и мимоходом бросила взгляд на её характеристики: Длинный деревянный шест, атака +4, скорость атаки -1, точность +3, вес 3.

Да от него ещё и скорость атаки падает на единицу! И правда, в деревне новичков нельзя заполучить мощное оружие с помощью какого-то скрытого задания.

Заметив бесстрастное выражение лица девушки, старый староста добавил:

— Эта палка передаётся в моей семье из поколения в поколение, не стоит её недооценивать. Она сделана из древесины железного дерева, а прочность у неё целая тысяча!

Вэй Жожо опешила:

— Тысяча прочности?

Староста улыбнулся:

— У каждого из вас, игроков, есть скрытые параметры: врождённые данные, удача, репутация и прочее. У предметов, разумеется, тоже имеются скрытые характеристики: твёрдость для шестов и дубин, острота для клинков и мечей, а также прочность абсолютно для всего оружия — всё это скрытые данные. Конечно, в дальнейшем, если ты выберешь мирную профессию ремесленника-оружейника, то сможешь видеть скрытые показатели любого оружия. А скрытые параметры самих игроков способен разглядеть гадатель из числа мирных классов. К тому же у этого шеста есть двадцатипроцентный шанс нанести увечье.

Будь на её месте кто-то другой, от одной фразы шанс нанести увечье человек потерял бы голову от восторга, но Вэй Жожо лишь слегка кивнула, не выказав никаких эмоций.

Она постояла ещё немного и, видя, что старик продолжает улыбаться и молчать, наконец сообразила, что он всё-таки закончил свою речь. Всё-таки это неигровой персонаж, да и к тому же отсутствие у Вэй Жожо бурной радости при виде столь хорошего оружия его ничуть не рассердило.

Тогда Вэй Жожо открыла панель управления, вооружилась деревянным шестом и обнаружила, что её характеристики изменились:

Уровень: 3

Здоровье: 90/90

Внутренняя энергия: 85/85

Телосложение: 12 (+1)

Скорость атаки: 10 (-1)

Точность: 12 (+3)

Сытость: 72/100

Жажда: 7/100

Физическая сила: 10

Грузоподъёмность: 7/50

Атака: 4 + 4х (9%)

Защита: верхняя часть туловища 10 (+1), нижняя часть туловища 10 (+1), ноги 10 (+1), руки 10, голова 10

Свободные очки: 10

Вэй Жожо попробовала влить двадцать свободных очков в внутреннюю энергию, но система выдала подсказку, что это невозможно. Затем она вложила их в телосложение — получилось; повторила процедуру со скоростью атаки, точностью и силой — всё прошло успешно. При этом с ростом показателя физической силы максимальная грузоподъёмность увеличилась ещё на пять единиц. Как выяснилось, одна единичка физической силы даёт пять очков переносимого веса.

Впрочем, оставшиеся шесть очков Вэй Жожо всё-таки целиком вкинула в скорость атаки — теперь-то штраф от этого шеста должен полностью нивелироваться!

Подумать только, у оружия был штраф к скорости атаки минус один; только после этого на душе у Вэй Жожо наконец стало спокойно.

После этого Вэй Жожо направилась к жителям деревни, чтобы по очереди выполнить их желания. Требования неигровых персонажей оказались предельно простыми: одни просили расправиться с мелкой живностью за деревенской оградой, другие — заняться сбором ресурсов и охотой, ничего сложного.

Вдоволь поиздевавшись над зверьём за околицей, Вэй Жожо поняла, что сама по себе она урона не наносит. Если попытаться атаковать кого-то голыми руками, её текущей силы не хватит, чтобы пробить защиту даже в новичковой экипировке.

Зато с этим шестом показатель атаки подскочил до четырёх, а с учётом прибавки от скорости общая убойная сила возросла почти вдвое. Впрочем, рассчитывать на какое-нибудь скрытое задание в деревне новичков, чтобы сразу разжиться невероятной экипировкой — чистой воды бред сумасшедшего. Станет ли игровая компания позволять кому-то щеголять столь имбовыми вещами?

Вэй Жожо закинула шест за спину и заткнула за пояс, после чего заметила, что графа атаки в панели персонажа снова сменилась на неизвестное значение. Судя по всему, оружие засчитывается как экипированное только тогда, когда держишь его в руках, а толку от того, что оно висит за спиной, никакого.

Обойдя всю деревню новичков и добравшись до каждой красной точки на часах, Вэй Жожо приняла все доступные поручения, а затем заглянула в список заданий (он тоже отображался на часах):

Найти для хозяйки лавки сувениров двадцать шкурок кроликов;

Уничтожить двадцать воробьёв по просьбе Лю Цаньнян;

Добыть двадцать куриных ножек для ттушки Лю;

Отыскать десять волчьих клыков для хозяина ломбарда по фамилии Ли;

Поймать десять диких обезьян для кузнеца Вана;

Добыть десять собачьих шкур для лекаря Лю, чтобы сделать пластырь;

Помочь разносчику Суну раздобыть двадцать перьев чудесной птицы.

Заданий немного, но после их выполнения наверняка появятся цепочки продолжения. Новичку первого уровня больше и не поручат взять всё разом.

Вэй Жожо открыла игровую справку на часах: кролики — 1-го уровня, воробьи — 2-го, фазаны — 3-го, бродячие собаки — 4-го, дикие обезьяны — 5-го, чудесные птицы — 6-го, волки — 7-го.

Воевать с монстрами выше своего уровня Вэй Жожо не собиралась. На самом деле, судя по награде от старого старосты, барыши в деревне новичков весьма скромные, и надеяться разбогатеть за одну ночь могут только слабоумные. Позиция игровой компании предельно ясна: игроки должны идти по проторенной дорожке, иначе какой смысл останется тем, кто придёт после официального релиза?

Подойдя к западным воротам деревни, где обитали кролики первого уровня, Вэй Жожо занесла двухметровый деревянный шест и одним ударом прикончила ушастого. Урон почти в шесть единиц позволял убивать кроликов с одного удара даже без бонусов от внутренней энергии. Другим игрокам обычно требуется два-три удара, чтобы расправиться с кроликом, но это лишь потому, что они ещё не прокачались до третьего уровня.

Впрочем, игроков вроде Вэй Жожо, которые из-за покупки оздоровительной капсулы для игры заселились на день позже, было совсем немного. Дело тут вовсе не в деньгах, а в том, что нетерпение поскорее оказаться в игре порой перевешивает удобство капсулы. Большинство тех, кто приобретал капсулы, дополнительно покупали и шлем, чтобы сначала поиграть из дома, а уже на следующий день лечь в капсулу. Сутки в реальном мире равняются шести дням в игре, так что ранний старт даёт колоссальное преимущество!

Кто же откажется покрасоваться в игре? Перед релизом место на закрытом бета-тестировании уходило в интернете и на чёрном рынке по десять тысяч юаней за штуку, но Вэй Жожо подсуежилась вовремя и урвала своё всего за пять тысяч. Те же, кто выложил триста тысяч за капсулу, вряд ли пожалели бы ещё пару тысяч на шлем.

Поэтому Вэй Жожо спокойно фармила мобов первого уровня в полном одиночестве, не встречая поблизости ни единого игрока, что её, любительницу тишины и покоя, вполне устраивало. Впрочем, у любой медали две стороны: за убийство бабочек третьего уровня опыта давали бы больше, чем за кроликов первого. Но в целом она всё равно оставалась в выигрыше.

Собрав кроличьи шкурки, Вэй Жожо не спешила сдавать задание. Сдай она его сейчас, опыта хватило бы для перехода на четвёртый уровень, и тогда за убийство воробьёв второго уровня ей давали бы значительно меньше очков.

Поэтому она отправилась бить воробьёв. Эта пернатая живность обитала ещё дальше на западе от кроличьих угодий. Миновав мирных белых кроликов, вскоре можно было заметить густую

рощу тутовых деревьев, над которой порхали тучи воробьев. Похоже, при таком количестве пташек шелкопрядам тут пришлось бы несладко.

Вэй Жожо взмахнула двухметровым шестом и атаковала парочку круживших в воздухе воробьев. Треск — и удар пришёлся точно в цель, но с одного удара птицу убить не удалось. За плечами у неё было около сорока убитых кроликов, уровень поднялся до 3,84%, а урон не вырос — так что возможность ваншотать мобов первого уровня и неспособность сделать то же самое со вторым была вполне закономерной. Всё-таки её палка — далеко не божественный артефакт.

Однако тут же возникла проблема: маленькие воробьи летали стайками, и стоило одному из них уцелеть после удара, как он тут же смешивался с остальными сородичами или вообще улетал подальше. Никакой функции автозахвата цели в игре не было, попробуй отыщи теперь эту раненую птицу! А пока она её ищет, здоровье воробья успеет полностью восстановиться.

Провозившись минут десять, Вэй Жожо смогла убить всего трёх воробьев, доведя шкалу опыта до 3,96%. До заветного уровня оставался один-единственный моб, но прикончить его никак не получалось. Поразмыслив немного, Вэй Жожо резко изменила стойку и обрушила на ближайшего воробья целую серию ударов.

Левый взмах, вертикальный выпад снизу вверх, добивающий удар сверху — стремительное комбо из трёх атак, и воробей тут же рассыпался облачком белого света.

Только не подумайте чего, Вэй Жожо никогда не занималась боевыми искусствами и не имела к ним ни малейшего таланта. У неё просто феноменальная память: она сумела в точности скопировать телом и разумом движения и приёмы из других сетевых игр, в которые играла раньше.

Обычно в виртуальных многопользовательских играх достаточно произнести название техники, чтобы игровая система сама скорректировала траекторию удара и исполнила заложенный приём. Все эти движения разработчики создавали, не жалея ни сил, ни денег — они нанимали настоящих мастеров боевых искусств для создания анимаций. Так что, запомнив всё это, Вэй Жожо с успехом применяла подобные приёмы и в других проектах.

Поскольку каждая игровая компания стремится сделать своё детище уникальным, некоторые похожие боевые искусства выглядели совершенно по-разному. Запомнить и заучить такой колоссальный массив приёмов не хватило бы ни у кого ни времени, ни сил, но Вэй Жожо смогла удержать их в памяти и теперь воспроизводила самостоятельно, без всякой помощи со стороны игровой системы.

В реалиях новой игры это можно было считать созданием собственного боевого искусства. К сожалению, системно такие разработки не признавались, поэтому урон оставался прежним, зато эффективность непрерывных атак заметно возросла. Прямо сейчас Вэй Жожо использовала технику шеста Покорения демонов Шаолиня из сетевой игры Поднебесная, в которую играла три года назад.

В прошлых проектах этот комплекс не считался выдающимся боевым искусством, будучи скорее базовым навыком, доступным каждому, так что выучить его труда не составляло. Однако теперь, стоило Вэй Жожо применить его на практике, как выяснилось: её длинный деревянный шест убивает воробья всего за два-три удара, и использовать всю последовательность движений до конца попросту не было нужды.

Изначально компания Золотой нефрит спроектировала воробьев так, чтобы их запас здоровья был даже меньше, чем у кроликов, но из-за более высокого уровня защита тоже возрастала. К тому же птицы умели автоматически гасить часть урона в полёте, что заставляло игроков тратить на них больше времени, чем на кроликов.

Но эта ненормальная Вэй Жожо умудрилась использовать приёмы из других игр прямо здесь! Всё выглядело так, будто в виртуальный мир заглянул мастер боевых искусств из реальной жизни: скорость прокачки резко возросла, и с воробьями в итоге удалось расправиться даже быстрее, чем с кроликами. За это время Вэй Жожо поднялась до четвёртого уровня, в традиционной манере распределив свободные очки в скорость атаки и точность, после чего отправилась бить фазанов третьего уровня.

В отличие от кроликов и воробьев, фазаны уже могли дать отпор, но разве могла подобная примитивная атака — обычные прыжки с попытками клюнуть — испугать Вэй Жожо?

Правда, очень скоро выяснилось, что после смерти с фазанов не падает ни мяса, ни ножек... Похоже, всё дело в том, что она ещё не изучила навыки разделки и сбора ресурсов!

Смирившись с неизбежным, Вэй Жожо снова побежала в деревню новичков, нашла кухарку и освоила разделку. Заодно она решила научиться сбору трав у лекаря Лю, но тот заявил, что без собачьей шкуры учить её ничему не станет.

Делать было нечего, пришлось сначала заняться фазанами. К счастью, характер у Вэй Жожо был на редкость сдержанным, иначе она бы давно обложила трёхэтажным матом эту мерзкую физиономию неигрового персонажа. Всего лишь NPC, с какой стати вести себя столь противно? Разработчики, конечно, хвастались, что сделали персонажей непохожими друг на друга, но вовсе необязательно было добавлять в игру столь неприятных типов!

Вэй Жожо выместила всё своё недовольство на фазанах: едва убив птицу, она тут же бросалась к ней с ножом и разделывала тушку. Куриные ножки она откладывала для тетушки Лю, а крылья и грудку оставляла себе — планировала продать их всё той же кухарке.

Быстро собрав десяток пар ножек, она перешла к бродячим собакам. Хотя собачья шкура добывалась автоматически, прямо как кроличья — видимо, навык разделки работал исключительно с кулинарными ингредиентами — Вэй Жожо всё равно применила разделку на мёртвом псе и в награду получила собачье мяско с порванной шкурой.

Сравнив её с автоматически полученными собачьими и кроличьими шкурами, она убедилась, что все они помечены как «испорченные».

Вэй Жожо продолжила использовать навык разделки, и наконец, когда он поднялся до третьего уровня, ей удалось добыть целую, неповрежденную собачью шкуру. К тому моменту она перебила уже больше сотни собак, а её собственный уровень достиг отметки 7,8%. После этого она вернулась к кроликам и уже на них прокачала разделку до получения «цельной кроличьей шкуры».

Без использования разделки шанс выпадения шкуры составлял около пятидесяти процентов, тогда как с ней — все сто. При этом третий уровень навыка давал высочайшую вероятность получить цельную шкуру первого уровня. Вэй Жожо привыкла действовать строго по плану и никогда не переходила к следующему пункту, пока не закончит предыдущий, если только не было веских причин поступить иначе.

Следовательно, следующим шагом в её списке значились обезьяны. Выяснилось, что для этого требуется навык поимки, и забивать макак до смерти нельзя. Пришлось снова возвращаться в город и искать разносчика Суна, чтобы обучиться у него мастерству ловли.

К счастью, Сун не стал выдвигать условий вроде «не принесёшь мне перья чудесной птицы — ничего не покажу», так что Вэй Жожо овладела навыком с первой попытки и отправилась в лес.

План был прост: сбить здоровье обезьяны ниже десяти процентов, чтобы с некоторой вероятностью вызвать эффект головокружения, после чего применить навык поимки. Этот приём работал и на игроках — связать противника верёвкой удавалось только после того, как он оказывался пойман таким образом, иначе стоило жертве лишь слегка дёрнуться, как путы мгновенно рвались.

Намерения разработчиков прослеживались предельно чётко: они хотели, чтобы новички знакомились с мирными профессиями и осваивали их через выполнение поручений. Конечно, подавляющее большинство игроков считало ниже своего достоинства возиться с подобными заданиями и предпочитало просто фармить мобов ради опыта.

К счастью, Вэй Жожо умела переносить в игру движения из других проектов, благодаря чему справлялась с монстрами стремительно, иначе со всеми этими забегами туда-сюда она бы безнадежно отстала по времени.

Шанс оглушить цель при её здоровье ниже десяти процентов оказался не слишком велик — в среднем приходилось убить четырёх обезьянок, прежде чем удавалось поймать одну. Из-за этого рюкзак Вэй Жожо заполнился до отказа ещё до того, как она наловила нужное количество: тут лежали и рваные, и испорченные, и цельные шкуры кроликов со степными псами, и десяток обезьян, и добытые разделкой куриные ножки, и даже мозги диких макак. Переносимый вес достиг предела, а показатели сытости и жажды начали падать.

Делать нечего, пришлось возвращаться в деревню и сдавать всё добро скопом. В результате её уровень подскочил аж до 10,90%! Всё потому, что Вэй Жожо сдавала исключительно цельные шкуры, за которые давали больше опыта; в противном случае три начальных задания никогда



не позволили бы игроку с половинкой восьмого уровня перепрыгнуть сразу через два ранга.

В награду за отличные материалы ей выдали собачьи кожаные сапоги и шапку из кроличьего меха — они оказались чуть лучше стандартного новичкового снаряжения.

Впрочем, Вэй Жожо не придавала этому особого значения. Посчитав, что постоянная беготня отнимает слишком много времени, она решила разом выучить у кухарки кулинарию, сбывла все животные шкуры неигровым персонажам, на вырученные деньги накупила приправ, а затем выскочила за околицу, наломала сухих веток, развела костер и принялась жарить мясо.

Обычно игроки либо довольствовались готовкой на скорую руку — впрочем, системные алгоритмы подстраивались под вкусы пользователей, не позволяя пище получаться совсем уж отвратительной — либо сразу покупали готовую еду. Приправами заморачивались лишь те, кто всерьёз нацелился на развитие мирных профессий.

Вэй Жожо же таскала с собой соль, масло и порошок красного перца исключительно ради удобства. Благодаря долгой лекции старого старосты она прекрасно усвоила, что игровая эпоха соответствует периоду Весен и Осен, когда за власть боролись царства У и Юэ, так что никакой привычный перец в те времена до Китая ещё не добрался!

Купив воды в чайной, она обнаружила, что в её кошельке осталось всего два серебряных и восемьдесят восемь медных монет — до чего же она бедна!

<http://bllate.org/book/19408/1900608>