

Грубый железный меч: острота — 1, прочность — 5, вес — 5.

Снова взмахнув им пару раз, Ли Фэн вынес вердикт: лучше такой, чем вообще никакого.

Показатели атаки и защиты экипировки в «Ретро» зависели от текстуры самого снаряжения и технологии его обработки, особенно это касалось оружия и доспехов. Остроту и прочность можно было рассматривать как эквиваленты атаки и защиты соответственно. Такая система была внедрена лишь для того, чтобы сделать боевую часть игры более реалистичной. К примеру, оружие с низкой остротой не могло пробить доспехи с высокой прочностью, а клинок с высокой остротой вполне был способен разрубить меч с низкой прочностью и так далее. Однако существовал нюанс: итоговая мощь удара зависела не только от самого оружия, но и напрямую от уровня мастерства того, кто им пользовался.

Кроме того, показатели остроты и прочности снаряжения снижались по мере износа в бою, вплоть до поломки оружия или повреждения доспехов. В таких случаях можно было обратиться к ремесленникам, чтобы в определенной степени восстановить испорченные вещи.

Пояс, висевший на талии, совсем не походил на обычную вещь. Неизвестно, из какого материала он был изготовлен: то ли металл, то ли дерево. С левой стороны пояса находилась петля, к которой крепился нефритовый диск.

Пространственный пояс: привязан к владельцу, имеет 5 ячеек хранения. Каждая ячейка вмещает неограниченное количество однотипных предметов в пределах ограничения по весу.

По мнению Ли Фэна, этот пространственный пояс, хоть и обладал ограниченной вместимостью, учитывал вес и доставался каждому новичку, не представляя собой какой-то редкости, тем не менее оставался самой практичной вещью. Можно сказать, что еще долгое время игроки едва ли смогут найти ему лучшую замену.

Стоит отметить, что в «Ретро» добыть хорошую экипировку было трудно, пространственное снаряжение — еще труднее, а предметы с привязкой к владельцу — сложнее вдвое. Возможность привязки означала, что вещь обрела дух и могла связать себя с душой игрока. В «Ретро» после смерти игрока тело сохранялось в течение часа, и находившиеся на нем вещи не были защищены — до того, как труп исчезал вместе с лутом, любой мог подобрать чужое имущество. Однако привязанные предметы составляли исключение: будучи связанными с душой, они принадлежали только своему хозяину, воскресали вместе с ним, и посторонние не могли ни подобрать их, ни тем более достать то, что находилось внутри.

Две из пяти ячеек пояса уже были заняты. В одной лежало только что полученное Ли Фэном Базовое владение мечом. То, что он не стал изучать книгу немедленно, было связано с самой концепцией «Ретро». При входе в игру система выдавала подсказку: «Виртуальная жизнь может быть такой же реальной, как настоящая». Изучение трактатов являлось прямым воплощением этой «реальности»: игроку требовалось сперва внимательно изучить содержание книги, а вот сколько времени уйдет на освоение и насколько хорошо удастся овладеть навыком — все зависело исключительно от личного постижения и усердия самого человека. Как только

игрок овладевал техникой, свиток автоматически исчезал.

В «Ретро» не существовало жесткого деления на классы — игроки могли свободно выбирать направление развития, отталкиваясь от собственных характеристик и личных предпочтений. Большинство навыков, предлагаемых игрой, носили вспомогательный характер. Что же касается боевых умений, в «Ретро» они классифицировались как «боевые техники» — то есть игра предоставляла различные приемы атаки без фиксированного урона, а осваивать их игрокам приходилось самостоятельно. Итоговая атака складывалась из личных характеристик персонажа, экипировки и уровня владения боевой техникой.

Для Ли Фэна, который много лет практиковался в обращении с мечом, постижение Базового владения мечом, разумеется, не представляло ни малейшей трудности. По правде говоря, он и раньше тренировал именно эти базовые движения, поскольку в прошлой жизни специализировался на копье, и это был единственный доступный ему комплекс упражнений с мечом.

Достав трактат с Базовым владением мечом, Ли Фэн принялся читать его на ходу. Стоило ему перелистать страницы от начала до конца, как книга начала постепенно рассыпаться на светящиеся частицы и исчезла.

— Большой брат, как тебе это удалось? — знакомый голос заставил его обернуться. Тот самый тщедушный паренек снова возник перед Ли Фэном и с изумлением на лице спросил: — Большой брат, почему у меня не получается изучить его?

Глядя, как юноша усердно колотит ладонями по обложке книги, Ли Фэн невольно вспомнил, как сам в прошлой жизни попал в точно такую же смешную ситуацию, и мягко пояснил:

— Разве наставник Гу не говорил? Нужно внимательно вчитаться. Понял суть — значит, освоил.

Словно что-то осознав, паренек поспешно раскрыл трактат и принялся за учебу, а Ли Фэн с улыбкой похлопал его по плечу и зашагал дальше.

В другой ячейке пояса хранилась сотня медных монет — начальные карманные деньги, которые игра выдавала каждому новичку. В «Ретро» персонажи испытывали чувство голода и усталости, поэтому им требовалось покупать еду. Голод влиял на состояние персонажа, а долгое воздержание от пищи могло даже привести к смерти от истощения.

Кроме того, нефритовый диск, привязанный к поясу, тоже был особой вещью.

Нефритовый диск: особый предмет, привязан к владельцу. Служит для записи личных данных игрока и позволяет просматривать их: характеристики, системные уведомления, краткие сводки заданий, карту и прочее. Позволяет создавать именные таблички в количестве 2 штук в день.

Глядя на диск размером с ладонь, Ли Фэн подумал, что система обладает весьма своеобразным чувством юмора. Хотя разработчики придали диску архаичный вид, экран и кнопки недвусмысленно выдавали в нем современное высокотехнологичное устройство. Тем не менее некоторые функции были жизненно необходимы как для самой игры, так и для игроков. Подобное решение позволяло минимально нарушать атмосферу реалистичного «Ретро», что выдавало изобретательный подход создателей.

Открыв меню характеристик, Ли Фэн увидел начальные показатели своего персонажа.

Имя: Ли Фэн, второе имя: Чжунву, подданный государства Великая Хань.

Уровень: 0, ранг: отсутствует, статус: в норме, опыт: 0/100.

Сила: 10, ловкость: 10, телосложение: 10, дух: 10, точки возрождения: 5, свободные очки характеристик: 0.

Навыки: Навык сбора (уровень 0, шанс успеха: 1%, опыт: 0/200).

Базовое владение мечом (уровень 0, боевая техника, скорость проведения атак мечом +1%, базовые движения: укол, удар сверху, секущий удар, подсекающий удар).

Ли Фэн остался весьма доволен такими показателями. Все четыре основные характеристики имели максимальное значение — годы упорных тренировок не прошли даром.

Навык сбора выдавался системой напрямую и был крайне востребованным умением. Поскольку в «Ретро», за исключением гуманоидных монстров, боссов и особых локаций, обычные чудовища не оставляли после себя экипировку, после их убийства можно было использовать Навык сбора для получения материалов, из которых NPC и игроки впоследствии изготавливали снаряжение. Правда, Навык сбора можно было применять только тогда, когда разница в уровнях между монстром и игроком составляла не более четырех.

Что касалось ранга и точек возрождения, это тоже были особые игровые механики. Ранг служил мерилom и оценкой силы игрока: каждые десять уровней составляли одну ступень, и для перехода на следующую требовалось пройти системное испытание. Чем выше был ранг, тем сложнее оказывалась проверка, но без повышения ступени нельзя было продолжать качаться. После успешного прохождения испытания игрок получал награду: за каждый ранг начислялись соответствующие точки возрождения, свободные очки характеристик, а также открывалось новое умение.

Система точек возрождения, как следует из названия, была связана с воскрешением после гибели. Каждый игрок в «Ретро» получал на старте 5 точек возрождения, то есть мог воскреснуть максимум 5 раз. Количество точек можно было увеличить за счет повышения ранга или при особых стечениях обстоятельств. Каждое возрождение не только расходовало 1 точку, но и обнуляло опыт текущего уровня, а также отнимало 1 очко от самой высокой характеристики. Кроме того, время ожидания воскресения составляло 24 часа (по игровому времени; соотношение игрового времени к реальному составляло 4 к 1). Если все точки возрождения заканчивались и персонаж погибал окончательно, оставалось либо пройти

реинкарнацию (сохранялись только вещи на складе, а сам персонаж возвращался к нулевому состоянию), либо создать виртуального героя заново (старый персонаж стирался, а начальные характеристики определялись повторно).

Кликнув по кнопке краткой сводки заданий, Ли Фэн увидел на экране подсказку: Испытание новичка: достигнув десятого уровня и пройдя проверку у Старосты, официально вступить в пределы государства Великая Хань.

В ленте системных уведомлений тоже появилось сообщение: Поздравляем игрока с освоением навыка Базовое владение мечом, продолжайте в том же духе.

На карте были отмечены лишь сама деревня и небольшой участок к северу от нее — судя по всему, ландшафт прорисовывался лишь по мере того, как игроки лично исследовали окрестности.

Глава девятая: Дикая Собака

Разобравшись со своими данными, Ли Фэн сначала заглянул в пельменную на западе деревни и за 40 медных монет приобрел 10 паровых пирожков-баоцзы, затем отправился в южную лавку лекарств и на оставшиеся 60 монет купил порцию целебной мази, после чего направился к выходу из деревни, намереваясь заняться прокачкой.

Из-за того, что он потратил некоторое время на разговоры, за деревенской оградой уже толпилось множество одетых в грубую ткань игроков обоих полов, которые наперегонки истребляли монстров.

Только что появившаяся крупная дикая собака длиной около метра с разбегу сбила с ног стоявшего неподалеку игрока. Под свирепыми укусами бедолага даже не смог оказать сопротивление и после пары жалобных криков затих. Услышав шум, сбежалось с десятков игроков с клинками и, не обращая внимания на плачевное состояние павшего товарища, дружно обрушили удары на п□ Effect коллективного труда проявился в полной мере: даже столь сильная в одиночку особь не смогла избежать участи быть растерзанной на куски.

Обойдя безумную толпу, Ли Фэн направился дальше на юг. Если память ему не изменяла, в окрестностях Новичковой Деревни водились в основном одноуровневые дикие собаки, а чуть дальше, в западном и южном направлениях, начинался густой лес. Там обитало множество разнообразной фауны: двухуровневые Дикие Пчелы, трехlevelные дикие обезьяны, семиуровневые дикие кабаны, а также тигры девятого уровня и черные медведи. На востоке и севере разнообразие монстров было куда скромнее: в тех краях раскинулась бескрайняя степь, где обитали лишь пятиуровневые дикие быки да шестиуровневые дикие волки, но зато в колоссальных количествах, неизменно сбиваясь в стаи.

Ли Фэн планировал отправиться в южный лес и поохотиться на Диких Пчел — решение это он принял заранее. Пчелы обладали невероятной скоростью, подловить их было тяжело, к тому же они держались роями, что делало их крайне опасными противниками. При нынешнем

уровне развития игроков соваться к стаям из десятков и сотен пчел было верным самоубийством. Именно поэтому в первые часы после запуска игры охота на Диких Пчел оставалась едва ли не единственным способом избежать давки за мобов.

Однако для Ли Фэна проблема с убийством пчел не стояла вовсе, а высокая плотность монстров была ему только на руку. Годами он упорно тренировал Базовое владение мечом, а если говорить точнее — оттачивал до совершенства лишь один прием из этого комплекса: укол. Его клинок разил молниеносно, поражая врага в горло с первой же попытки; секреты быстроты и точности он постиг в полной мере.

И хотя из-за программных ограничений выдать свой реальный предел он пока не мог, опыта должно было с избытком хватить на то, чтобы вложить в удар хотя бы десятую часть прежней мощи — этого вполне хватало для расправы с одноуровневыми пчелами. Сейчас ему требовалось лишь побыстрее привыкнуть к новому виртуальному телу и вернуть утраченные ощущения.

Пройдя еще немного вперед, он внезапно услышал вдалеке истошный вопль. Из-за поворота на всех парах несли какой-то парень в грубых одеждах, а за ним по пятам гнался лающий пес. Заметив Ли Фэна, беглец резко изменил траекторию и бросился прямо к нему, на ходу выкрикивая:

— Братуха, спасай! Эта бешеная собака просто зверь!

Как раз подыскивая себе цель, Ли Фэн взвесил в руке железный меч и шагнул навстречу. Пропустив мимо себя перепуганного игрока, он преградил путь псу. Увидев помеху, животное оскалилось, яростно зарычало и, не снижая скорости, бросилось на него. Ли Фэн качнулся влево, уклоняясь в сторону, и одновременно послал меч вперед, целясь в шею зверя. Лезвие вошло на три дюйма, брызнула кровь.

В «Ретро» у любых существ, будь то монстры или игроки, имелись уязвимые точки, а порой и смертельные зоны. Получив критический урон, дикая собака с грохотом рухнула на землю, пару раз судорожно всхлипнула, сучила лапами и околела.

— Системное сообщение: игрок убил дикую собаку 1-го уровня с превышением уровня, получено опыта: 2.

В «Ретро» за убийство монстра своего уровня давали одно очко опыта, за победу над противником выше уровнем награда удваивалась, а максимум могла возрасти в десять раз (например: для 1-го уровня требовалось 100 единиц опыта, то есть нужно было убить 100 равных по уровню мобов; для 2-го уровня — 200 единиц опыта и 200 монстров соответственно...). За убийство монстра на один уровень ниже игрока количество опыта сокращалось на четверть, а за мобов на четыре уровня ниже и вовсе ничего не давали.

Почувствовав, что укол вышел излишне глубоким, Ли Фэн недовольно покачал головой и машинально применил Навык сбора на собачью тушу. Тело пса медленно растворилось в

мерцающих искрах — однопроцентный шанс сработал идеально, превратившись в стопроцентный, и в инвентаре очутился кусок мяса размером с ладонь. Сунув его в пояс, Ли Фэн продолжил путь, полностью проигнорировав стоявшего рядом с отвисшей челюстью парня.

Собачье мясо: обычный материал.

Судя по всему, до столь отдаленных мест еще никто не добрался, и дикие собаки стали попадаться группами по две-три особи. Одноуровневые псы казались Ли Фэну слишком легкой добычей, не требующей сложных маневров: легкое уклонение, молниеносный укол в горло — и дело с концом. Шаг за шагом отрабатывая выпады, он стремительно свыкался с новым телом. Движения становились все точнее, а сила ударов — разрушительнее. Постепенно при встрече с небольшими стайками псов ему уже не нужно было отпрыгивать в стороны: серия мгновенных колющих ударов распускалась в воздухе цветками смерти, легко обрывая жизни чудовищ.

Убивая монстров на ходу, Ли Фэн расправился с полусотней собак, как вдруг его тело окутало золотое сияние — он получил новый уровень. В «Ретро» за каждый поднятый уровень игрокам полагалось одно свободное очко характеристик. Впрочем, показатели можно было прокачать и благодаря особым событиям.

Единственное заработанное очко он решил влить в ловкость, чтобы еще немного увеличить скорость нанесения ударов. Что касается силы, с ней можно было повременить: имевшихся десяти единиц пока вполне хватало для текущей охоты. Ловкость влияла не только на скорость передвижения, но также на темп атак и общую проворство персонажа. Сила же определяла, какое оружие доступно герою и насколько мощными будут его удары. Сила в паре с телосложением также определяли предельный вес переносимого груза.

Бросив взгляд на характеристики, Ли Фэн заметил, что благодаря безупречному исполнению уколов вырос и уровень навыка: Базовое владение мечом поднялось до 1-го уровня (боевая техника, скорость проведения атак мечом +2%). Следующий уровень требовал уже 200 единиц опыта, а собаки теперь давали лишь по одному очку — если и дальше истреблять только их, придется завалить целых двести голов.

Вдали уже смутно вырисовывались очертания леса, и Ли Фэн, немного переведя дух, двинулся дальше. Известная поговорка про виднеющиеся горы, до которых еще скакать и скакать, была тут как тут: до леса оказалось куда дальше, чем казалось на первый взгляд. Попадавшихся по дороге собак он тоже не оставлял без внимания — поскольку эти места еще не успели вычистить другие игроки, живности здесь водилось вдоволь. То останавливаясь, то продвигаясь вперед, к моменту входа в чащу Ли Фэн аппнул еще один уровень, и для следующего скачка требовалось уже 400 единиц опыта.

Оценив добычу, он понял, что трофеев за время дороги набралось немного, а шкала опыта Навыка сбора и вовсе почти не сдвинулась, замерши на отметке 3/200. В «Ретро» сбор ресурсов имел свой процент успешности, и удача сопутствовала далеко не каждой попытке. Предметы давались только при успешном сборе, что и повышало мастерство. Вздохнув при мыслях о жалком однопроцентном шансе нулевого уровня навыка, он понял, что попотеть придется на славу.

Второе заработанное очко характеристик он снова вложил в ловкость, доведя ее показатель до 12. И хотя прирост от обычных уровней не был столь разительным, как стартовые значения, где каждое очко давало двукратное превосходство, общие возможности персонажа неуклонно росли.

Если после добавления первого очка разница в скорости казалась едва заметной, то теперь, размявшись, Ли Фэн отчетливо ощутил прибавку. Стоило признать, виртуальная система «Ретро» была спроектирована блестяще: эффект от повышения характеристик ощущался на физическом уровне, позволяя игроку воочию чувствовать собственный прогресс.

Всякий труд приносит плоды — в этом и заключалась главная прелесть игры.

Глава десятая: Убийство пчел

Если смотреть на лес с запада и юга Новичковой Деревни издалека, деревья казались редкими, а трех-четырёхметровая высота поросли не производила впечатления непроходимых дебрей; солнечные лучи пробивались сквозь листву, устлая землю причудливыми тенями.

Сжав рукоять железного меча, Ли Фэн прикинул направление и неспешным шагом углубился в юго-восточную часть леса. Стоило ему перешагнуть границу чащи, как температура воздуха упала на пару градусов, а свежий аромат листвы мгновенно прояснил голову. Он невольно сделал глубокий вдох: это подзабытое в реальном мире ощущение было поистине прекрасным. Если отбросить даже глобальное предназначение «Ретро», способствующее эволюции человечества, одна лишь первозданная чистота и древняя атмосфера природы стоили того, чтобы быть очарованным этим миром.

Внезапно чувство опасности вывело Ли Фэна из задумчивости. Он резко присел и шагнул в сторону; черная тень промелькнула в опасной близости от его плеча. Меч взметнулся в колющем выпаде, и пронзительный визг разорвал лесную тишину. Раз уж противник атаковал первым, Ли Фэн не собирался отпускать его безнаказанно. Выжав из двенадцати единиц ловкости максимум, он стремительно бросился вдогонку за тенью, собиравшейся взлететь на дерево, и нанес молниеносный удар. И хотя лезвие обладало остротой всего в одну единицу, прямой выпад, усиленный десятком очков силы, прошил тушку насквозь, пригвоздив вредителя к стволу.

— Системное сообщение: игрок убил дикую обезьяну 3-го уровня с превышением уровня, получено опыта: 2.

Как он и предполагал, тенью оказалась трехуровневая дикая обезьяна ростом чуть ниже половины человеческого роста, с острой мордой, покрытой шерстью, и цепкими лапами, намертво впившимися в древесную кору. С усилием выдернув клинок и обтерев окровавленное лезвие о соседний куст, Ли Фэн поспешно ретировался. Пронзительный визг мартышки уже привлек сородичей — из разных уголков леса доносились все новые и новые крики, а шуршание листвы недвусмысленно намекало, что стая спешит нагрянуть сюда.

Раздвигая мечом низкий кустарник, Ли Фэн быстрым аллюром мчался сквозь чащу. В условиях полного отсутствия навыков дальнего боя связываться со стаей обезьян, которые при малейшей неудаче разбегались по веткам и забрасывали врага камнями, было себе дороже. Ему совершенно не улыбалось получить от мобов шишки на всю голову.

Выработанные годами тренировок рефлексy и мышечная память тут же дали о себе знать: во время бега тело словно само собой совершало микрокоррекции движений, позволяя легко преодолевать сложный лесной рельеф и спутанные ветки без малейшей потери темпа.

Пробежав на юго-восток минут двадцать, он вдруг вышел к открытому пространству — перед глазами блеснула гладь небольшого озера. С трех сторон водоем окружал лес, а на юге тянулась живописная долина, где издалека пестрели ковры из диких цветов. Осмотревшись, Ли Фэн убедился, что вокруг царит тишина и поблизости нет никаких монстров — отличное, редкое для этих мест безопасное убежище.

Глубоко дыша, он постепенно восстанавливал ровное дыхание. Десять единиц телосложения все-таки давали о себе знать, иначе выдержать столь долгий кросс было бы проблематично. Разумеется, выносливость была лишь одной из граней этого параметра: телосложение также отвечало за скорость регенерации, общую крепость организма и даже влияло на переносимый вес.

Подойдя к берегу, он зачерпнул ладонями воды, чтобы утолить жажду, достал из пояса паровой пирожок, подкрепив силы, и немного передохнул. Убедившись, что состояние пришло в норму, Ли Фэн в обход озера на цыпочках направился к видневшейся впереди долине — именно туда лежал его сегодняшний путь. То была Пчелиная Долина.

Долина пестрела сплошными зарослями цветов: красных, белых, желтых... Пестрые краски слепили глаза. Приглядевшись, можно было заметить некоторую странность: цветы выглядели подозрительно крупными. Самые маленькие достигали размеров с чашку для чая, а наиболее крупные доросли до габаритов таза. Над венчиками хлопотали дикие пчелы размером с большой палец, совершенно не подозревая о надвигающейся угрозе.

Кое-какие привычки этих созданий Ли Фэн помнил. У пчелиных стай существовала особая система связи: стоило атаковать одну особь, как она тут же призывала на помощь сородичей со всей округи. Если противник не мог уничтожить цель с одного удара, его неминуемо ждала расправа толпы.

Единственным оружием пчел служило острое жало. Стоило им ужалить игрока, как вдобавок к урону случайным образом накладывались неприятные эффекты вроде жгучей боли, нестерпимого зуда или паралича. Учитывая, что он был всего лишь двухуровневым персонажем, Ли Фэн решил действовать осторожно и методично.

У входа в долину раскинулся куст розовых цветов площадью квадратов в семь-восемь, до ближайших зарослей было около пяти метров. Над цветами кружили две пчелы, издавая характерное жужжание. Медленно приблизившись на расстояние примерно в метр, Ли Фэн

резко рванул вперед, и его меч, сверкнув молнией, пронзил тонкую талию насекомого.

— Системное сообщение: игрок убил дикую пчелу 2-го уровня, получено опыта: 1.

Не обращая внимания на подсказку, Ли Фэн тут же перехватил запястье и провел секущий удар из арсенала Базового владения мечом — клинок описал в воздухе изящную дугу, повторно рассекая талию второй пчелы.

— Системное сообщение: игрок убил дикую пчелу 2-го уровня, получено опыта: 1.

Сорвав с пояса левую руку, он применил Навык сбора, дважды хлопнув по падающим тушкам. Отлично, обе пчелы исчезли, и в его распоряжении оказался новый материал.

Прополис: обычный материал, съедобен, снимает зуд и уменьшает опухоли.

Убрав прополис в инвентарь, Ли Фэн тяжело вздохнул: свободного места по-прежнему катастрофически не хватало. Пирожки, целебная мазь, собачье мясо и прополис — четыре из пяти ячеек уже были заняты. Девять пирожков и одна склянка мази занимали две отдельные ячейки, что было непростительной расточительностью. Стоило всё же купить нормальный походный мешок при выходе из деревни, чтобы освободить побольше места. Впрочем, оставалось лишь пожимать плечами и действовать по обстановке: раз уж здесь, в долине, кроме прополиса добыть было нечего, имеющегося объема пока хватало.

Отрегулировав настройки, Ли Фэн достал нефритовый диск и отключил звуковые оповещения от системы, чтобы назойливые сообщения об опыте не мешали сосредоточиться на ферме.

<http://bllate.org/book/22014/2288726>