

## Глава 2

— Апчхи! — громкий чих Ся Сифэна нарушил гнетущую тишину.

Он плюхнулся на траву и обхватил себя руками, пытаясь согреться и уменьшить площадь обдуваемой поверхности.

— Цинь Лан, после запуска «Фантазии Чудесных Земель» на небе оставалось только Кровавое Солнце. Второе светило, Солнце Надежды, было уничтожено во время стартового события «Нисхождение Конца Света». Если мы действительно попали в игру, то сейчас должна быть Эпоха Двух Солнц, а Конец Света ещё не наступил, — сказал он, потирая руки.

Будучи большим поклонником сюжета и лора, Ся Сифэн, едва придя в себя, тут же извлёк из памяти массу информации.

— Интересно, сколько лет осталось до «Нисхождения». Нужно будет найти кого-нибудь и спросить, какой сейчас год. Ты чего так высоко стоишь? Ветру подставляешься?

Цинь Лан уже собирался съязвить в ответ, но очередной порыв ветра заставил его тоже сесть.

— Сначала разберёмся с системой.

— Угу, — буркнул Ся Сифэн.

Солнце поднялось в зенит. Ся Сифэн и Цинь Лан отошли от ручья и устроились под небольшим деревом. Прежде чем подойти, они внимательно осмотрели крону и даже бросили в неё несколько камней, чтобы убедиться в безопасности.

В фэнтезийном мире никогда не знаешь, какое опасное существо может выскочить из-за угла. Да и без них ядовитые змеи или насекомые могли доставить массу проблем двум парням в одних шортах. Осторожность не помешает.

К тому моменту, как Ся Сифэн почувствовал голод, он наконец разобрался в своей системе. Её структура во многом напоминала систему бытовых навыков из «Фантазии Чудесных Земель».

Бытовые навыки делились на четыре основные категории: земледелие, животноводство, собирательство и ремесло. Каждая из них, в свою очередь, разветвлялась на множество подкатегорий, образуя огромное дерево умений. Первый ряд базовых навыков уже был активирован.

За долгие годы существования «Фантазия Чудесных Земель» вобрала в себя элементы множества игровых жанров. Система Ся Сифэна представляла собой классическое дерево

навыков из симулятора фермы. От древних пиксельных игр до современных 3D-проектов — эта схема оставалась практически неизменной.

Система Ся Сифэна требовала два вида опыта.

Первый — опыт персонажа, самый традиционный для онлайн-игр, получаемый за убийство монстров и выполнение заданий. Хотя у Ся Сифэна и не было боевых навыков, с каждым новым уровнем он получал очки характеристик для улучшения физических данных, а также очки умений для открытия новых бытовых навыков.

Второй — опыт навыков, то есть их прокачка. Каждое использование бытового умения повышало его уровень. От уровня зависело количество, качество и разнообразие получаемых продуктов.

В общем, любой, кто хоть раз играл в симулятор фермы, сразу бы узнал эту систему и быстро в ней освоился.

Кроме того, в системе была функция «Магазин», которой не было в игре. Там Ся Сифэн мог продавать свои товары NPC или выставлять их на аукцион для других игроков.

Но «Фантазия Чудесных Земель» стала реальностью. Других игроков не было, а валюта местных жителей не считалась «игровой». Теперь единственным способом заработка для Ся Сифэна был «Магазин».

Он делился на три раздела: «Заказы», «Выкуп» и «Лавка».

Изначально «Лавка» была пуста. Но как только Ся Сифэн продавал системе какой-либо товар через «Заказы» или «Выкуп», он навсегда появлялся в ассортименте «Лавки». Количество товаров обновлялось ежедневно, ежемесячно или ежегодно в зависимости от их редкости. Самые ценные предметы продавались лишь один раз, в количестве не менее двух штук.

Если цена продажи в «Лавке» была равна единице, то цена покупки в ежедневных «Заказах» колебалась от двух до десяти, а цена «Выкупа» была фиксированной — 0,1. «Выкуп» не имел ограничений по типу и количеству товаров.

Это означало, что даже самые редкие предметы из «Фантазии Чудесных Земель» Ся Сифэн мог получить как минимум в двух экземплярах, просто продав их системе, пусть и с большой потерей в деньгах.

— Цена выкупа на удивление щедрая, — с облегчением вздохнул Ся Сифэн.

Такая система ценообразования явно поощряла массовое производство и заработок на количестве.

Изучив свою систему, Ся Сифэн бегло просмотрел систему Цинь Лана. Она была куда проще. Дерево боевых навыков полностью повторяло игровое.

Как и в большинстве игр, боевые навыки в «Фантазии Чудесных Земель» делились на «общие» и «классовые». Общие умения не требовали очков и уже были активированы.

На десятом уровне игрок мог выбрать первый класс и получить первое очко классовых умений. Далее по одному очку давалось за каждые десять уровней.

В отличие от традиционных онлайн-игр, где смена класса была окончательной, «Фантазия Чудесных Земель» предоставляла больше свободы. Хотя для открытия следующего навыка в ветке нужно было активировать предыдущий, игрок мог в любой момент открыть начальный навык любого класса и начать развивать новую ветку.

Максимальный уровень для каждого класса был десятым, то есть к сотому уровню можно было полностью прокачать один класс. На момент их перемещения максимальный уровень в игре был двухсотым. Это позволяло либо довести до максимума два класса, либо открыть начальные навыки всех классов.

Боевая система была очень гибкой, но разработчики, понимая, что не все игроки — хардкорщики, сделали её довольно щадящей. Хотя существовали и нестандартные сборки, рекомендовалось сосредоточиться на двух классах, так как для получения самых ценных наград за «легендарные задания» требовалось иметь один или два полностью прокачанных класса.

К тому же, разные классы имели разную совместимость и требования к снаряжению. Неудачное сочетание могло привести к тому, что один плюс один оказывалось меньше двух. Стандартных же комбинаций было не так много. Например, сочетание воина и мага было довольно бессмысленным — заклинания мага прерывались вражескими атаками. А были ли у магов заклинания без времени произнесения, которые нельзя прервать? Конечно, нет, это бы нарушило игровой баланс.

Система Цинь Лана была простой и незамысловатой. Кроме того, что для активации навыков требовались деньги, а после активации их нужно было прокачивать, в ней не было ничего необычного.

— Ты, наверное, хочешь взять комбинацию чародея и мага? — спросил Ся Сифэн.

Хотя он и не любил сражаться, как давний игрок и знаток лора, он отлично разбирался в боевых классах и навыках. Пока дело не доходило до практики, он был настоящим мастером теории.

«Фантазия Чудесных Земель» была игрой в жанре западного фэнтези, и в отличие от японского, здесь чародей был ближе к традиционному образу заклинателя, а маг выполнял

скорее вспомогательную роль.

Чародеи — это те, кто, обладая особой кровью или заключив договор с могущественным существом, мог использовать атакующую магию, не вникая в её суть. Маги же были исследователями. Они изучали «магическую сеть» и использовали её силу с помощью свитков, рун и других магических предметов. То есть в бою чародей бросал огненные шары, а маг мог выкатить магическую пушку и выстрелить тебе в лицо. Поэтому маги в одиночку были куда слабее чародеев.

Полностью прокачанные чародей и маг, обладая максимальными атакующими и вспомогательными способностями, были одной из самых сильных комбинаций с самого начала игры. Например, чародей синего дракона и маг льда, или чародей огненного дракона и маг взрыва.

— Демонолог и маг тайной магии, — ответил Цинь Лан.

— Какой мерзкий стиль игры, — съязвил Ся Сифэн, прежде чем высказать своё предложение. — В этом мире действительно существуют боги. Мы теперь одновременно и игроки, и местные жители. Я бы посоветовал выбрать комбинацию классов, не так сильно связанную с божествами.

Ся Сифэн знал, что Цинь Лан — чистый боец, из тех, кто «пропускает все диалоги, главное — убивать». Скорее всего, он не очень разбирался в лоре игры.

— Источник силы чародеев — боги или демоны, они по своей природе подчинены своей крови или тому, с кем заключили договор. Способности магов зависят от «магической сети», которую создал и контролирует Бог магии. Если случится что-то, связанное с источником силы чародея или Богом магии, их способности могут быть ослаблены, — объяснил Ся Сифэн.

По лору игры, высшие существа постоянно что-то затевали, и Бог магии менялся уже дважды. Каждый раз, когда это происходило, «магическая сеть» на время переставала работать. В игре это не влияло на игроков-магов, только на NPC. Но теперь, когда они сами оказались в этом мире, всё могло быть иначе. Рисковать не стоило.

Цинь Лан задумался.

— Теневой ассасин и поэт клинка?

Теневой ассасин обладал множеством навыков для быстрого перемещения, был самым ловким и проворным. Хотя его атаки были ограничены коротким оружием и не отличались большой силой, урон по уязвимым местам был вдвое выше, чем у других классов. Поэт клинка был разновидностью барда, отказавшегося от поддержки группы в пользу усиления собственных боевых способностей. Он мог использовать как длинные, так и короткие мечи.

К двухсотому уровню полностью прокачанные теневой ассасин и поэт клинка превращались в стремительного и яростного убийцу. Мало здоровья? Сначала попробуй догнать!

— Не удивлён, это в твоём стиле. Настоящий крысёныш, — не удержался от комплимента Ся Сифэн.

Цинь Лан предпочитал проходить подземелья и убивать боссов в одиночку, так что такой класс, требующий высокого мастерства, ему действительно подходил. Ся Сифэн мог бы похвалить его за высокий уровень игры, но вместо этого он лишь сказал, что тот любит бить в спину и наносить подлые удары.

Цинь Лан, не обращая внимания на его колкости, сказал:

— Сделай сначала комплект простейшего снаряжения. Как будет готово, я пойду искать монстров.

— Это что ещё за тон? Теперь я тебя содержу, так что будь добр, проси меня униженно и с уважением! — Ся Сифэн встал, включил режим собирательства и отправился на поиски камней, дерева, глины и травы для прокачки.

— Хорошо. Прошу тебя, сделай сначала комплект простейшего снаряжения.

Ся Сифэн замер, по его рукам пробежали мурашки.

— Фу, как мерзко.

Цинь Лан, не обращая внимания на его вечные придирки, продолжил изучать систему и тестировать общие навыки. Ся Сифэн тоже занялся экспериментами.

Он поднял камень без использования навыка. Камень остался камнем, бесполезным и занимающим одну ячейку в инвентаре. Затем он включил режим собирательства и подобрал камень с «названием». Тот автоматически превратился в единицу каменного материала, и в одной ячейке инвентаря их могло поместиться до 999 штук. То же самое было и с другими ресурсами. Дерево становилось древесиной, трава — волокном, глина — глиной, а речная вода — питьевой водой.

— Цинь Лан! Тут съедобные ягоды! — радостно крикнул Ся Сифэн, поднимая плод, но, обернувшись, не увидел Цинь Лана.

Испугавшись, он тут же открыл карту и обнаружил своего незадачливого товарища в нескольких десятках метров, торчащим вверх ногами из песчаного бархана.

Обычно такой щепетильный в вопросах внешнего вида, Цинь Лан сейчас наполовину зарылся в песок и отчаянно барахтался, полностью растеряв своё достоинство.

— Пф-ф... ха-ха-ха-ха, ты что творишь? — Ся Сифэн подбежал, выдернул его из песка и согнулся пополам от смеха.

Цинь Лан отряхнулся, его лицо оставалось ледяным.

— Это что, перформанс? — не унимался Ся Сифэн.

Цинь Лан сплюнул песок и пошёл к реке прополоскать рот. Он двигался рывками, перемещаясь на несколько метров за раз. Теперь Ся Сифэн понял, почему тот застрял в песке.

Хотя Цинь Лан и был опытным игроком, управление с клавиатуры сильно отличалось от «полного погружения». Привычные комбинации навыков, теперь выполняемые собственным телом, могли привести к самым неожиданным последствиям из-за инерции и непривычных движений.

Его прерывистые рывки были результатом использования общего навыка «Шаг урагана». В игре он позволял мгновенно переместиться на расстояние от одного до трёх метров. В реальности же это был скорее прыжок или рывок, и хотя выглядело это как телепортация, тело по инерции продолжало двигаться вперёд. Цинь Лан просто не успел затормозить и прокатился по песку. Хорошо ещё, что он догадался тренироваться на мягком песке, а не то мог бы врезаться в дерево, камень или упасть в воду.

Если уж с «Шагом урагана» возникли такие проблемы, то с другими навыками будет ещё сложнее. Любая атака требовала определённых движений. Хотя система и «вела» тело, если Цинь Лан сам не привыкнет к ним, он не только не сможет плавно переходить от одного навыка к другому, но и рискует получить травму из-за несогласованности движений — подвернуть ногу или потянуть мышцу.

Прополоскав рот, Цинь Лан спросил Ся Сифэна:

— Есть какая-нибудь еда, восстанавливающая ману?

Красная полоска — это здоровье. Синяя у Ся Сифэна — выносливость, которая тратилась на работу. У Цинь Лана — энергия, расходуемая на навыки.

Ся Сифэн поднял только что сорванные ягоды.

— Любая приготовленная еда восстанавливает. Попробуй жареные ягоды!

Кулинария относилась к ремесленным навыкам. Самое простое, что мог приготовить Ся Сифэн, — это жареные блюда. Они восстанавливали здоровье, ману и сытость, но не давали никаких дополнительных бонусов.

Еду и зелья можно было использовать в бою, но, во-первых, есть во время сражения было неудобно (в игре это отображалось как время произнесения), а во-вторых, после достижения сытости они переставали действовать (в игре их просто нельзя было съесть). Так что в бою всё равно нужны были зелья здоровья и маны. Ся Сифэн уже открыл рецепты базовых зелий, но на этом лугу не росло нужных трав.

— Вот, мои изысканные жареные ягоды... бр-р, какая гадость, — Ся Сифэн скривился.

На вкус они были именно такими, какими и должны быть жареные кислые ягоды — кислыми, с каким-то странным гнилостным привкусом.

Цинь Лан, нахмурившись, заставил себя съесть их, чтобы восстановить энергию, и продолжил тренировку.

Ся Сифэн, уже вдоволь насмеявшись, больше не смеялся, глядя, как Цинь Лан падает в песок в самых нелепых позах. Он кое-как утолил голод, размял затёкшую спину и руки и продолжил собирать ресурсы, пока не набрал достаточно волокна, камней и дерева для создания простого снаряжения и оружия.

Сначала он сделал примитивный верстак. Слово 3D-принтер, система создала его призрачный силуэт в выбранном месте, и по мере заполнения полосы загрузки он становился материальным.

Затем Ся Сифэн активировал навыки «шитья» и «ковки». Над верстаком закружилось облако света, и когда полоса загрузки заполнилась, на нём появились готовые предметы. Всё это выглядело очень по-игровому и волшебно.

Надевание снаряжения тоже было похоже на игру. Его можно было надеть как обычную одежду, а можно было сначала убрать в инвентарь, а затем экипировать оттуда — и оно тут же появлялось на теле. Можно было даже скрыть его отображение. Например, скрыть нагрудник, и тогда на вид и на ощупь казалось, что он стоит с голым торсом. Но если ткнуть в него деревянным мечом, тот упрётся в невидимую броню. То есть, хотя Ся Сифэн и не чувствовал на себе одежды, эффект от снаряжения сохранялся.

Снаряжение и костюмы занимали разные ячейки. В игре функция скрытия снаряжения была нужна для того, чтобы игроки покупали красивые костюмы. А в реальности они могли притворяться слабыми.

Ся Сифэн передал снаряжение и каменный меч в инвентарь Цинь Лана, добавив к ним небольшой деревянный лук и двадцать каменных стрел. Он и сам мог пользоваться этим

оружием, но без навыков это были бы просто удары и выстрелы обычного человека.

У Цинь Лана же в общих навыках были «удар мечом» и «стрельба из лука», которые давали ему коррекцию траектории, дополнительный урон и негативные эффекты при попадании в уязвимые места (например, увечье, критический урон, боль).

Движения для общих навыков были несложными. Цинь Лан быстро освоился с оружием и собрался пойти в лес, чтобы опробовать его на каких-нибудь зверях.

— Ты сможешь? — с беспокойством спросил Ся Сифэн. Они оба в жизни и курицы не зарезали.

Не успел он договорить, как из леса донеслись вой и треск ломаемых веток.

— Спасите!!!

Ся Сифэн повернулся на крик и увидел, как из леса выбегает ребёнок ростом около метра, а за ним гонятся пять зверей, похожих то ли на волков, то ли на собак.

Увидев, что ребёнок в опасности, Ся Сифэн инстинктивно шагнул вперёд. В глазах Цинь Лана промелькнуло раздражение. Он сжал в руке каменный меч, готовясь применить навык.

Но Ся Сифэн, сделав всего пару шагов, резко развернулся, схватил «застывшего на месте» Цинь Лана и потащил в другую сторону.

— Бежим!

— А как же ребёнок? — спросил Цинь Лан, не отставая.

— Какого ребёнка?! Жизнь дороже! Твой «Шаг урагана» может двоих перенести? Тащи меня отсюда! — по лбу Ся Сифэна катился холодный пот.

Цинь Лан ничего не ответил, просто обхватил его за талию, «Шагом урагана» переместился к высокому дереву, затем «вертикальным прыжком» и «двойным прыжком» запрыгнул на толстую ветку.

— Сиди спокойно, — он усадил Ся Сифэна на ветку, а сам «Шагом урагана» спрыгнул вниз, сократив расстояние до земли, и мягко приземлился.

— Назад! Ты с ума сошёл?! — закричал Ся Сифэн, обхватив ствол дерева и глядя, как Цинь Лан бежит к стае.

Цинь Лан ведь не из тех, кто жертвует собой ради других! Что на него нашло?!

Ребёнок, выбежав на луг, заметил их. Возможно, решив, что они не бойцы, он, хоть и кричал «спасите», свернул в сторону, уводя зверей подальше от них.

Когда Цинь Лан подбежал с мечом, на лице ребёнка отразилось недоверие.

— Не лезь на рожон!

Цинь Лан, увидев его золотистую окладистую бороду, едва заметно улыбнулся. Он не ошибся. Этот невысокий «ребёнок» был не ребёнком, а взрослым полуросликом.

Приблизившись к стае, Цинь Лан выстрелил из лука. Система скорректировала траекторию, и стрела вонзилась в шкуру зверя.

Он нахмурился. Он целился в глаз, а попал едва ли не мимо. Управлять «в реальности» оказалось сложнее.

Хотя стрела и не попала в уязвимое место, этого хватило, чтобы привлечь внимание. Вожак стаи бросился на него.

Цинь Лан закинул в рот невкусную жареную ягоду и, рассчитывая энергию, начал кружить вокруг зверя, используя «Шаг урагана» и лук. Вскоре за ним гнался ещё один.

Теперь за бородатым полуросликом бежали только три самых медленных зверя.

— Спасибо! — крикнул он, резко развернулся, и в его руках из ниоткуда появились два больших топора. — Сдохните, твари!

Он бросился на одного из зверей, и топор расколлот тому череп. Кровь брызнула во все стороны.

<http://bllate.org/book/15881/1580598>