

## Глава 10

Се Синской взглянул на Мировой канал, но сообщения проносились так быстро, что у него зарябило в глазах. В личных сообщениях дела обстояли немногим лучше, но полезной информации там не было. Либо однотипные мольбы: «Босс, возьми с собой», либо вопросы в духе: «Босс, научи, как правильно выбивать оранжевые предметы!»

Юноша просто отключил звуковые уведомления и сосредоточился на вещице, которую держал в руках.

Даже по одному её виду было ясно, что это — предмет необычайной ценности. Так называемое Изначальное Каменное Сердце, полупрозрачный кристалл в форме сердца, благодаря искусной огранке переливалось под разными углами прекрасным светом. По его поверхности вился едва заметный узор из золотых нитей, а внутри, казалось, медленно текла оранжевая жидкость. На ощупь артефакт был холодным, как хрусталь.

Описание предмета было лаконичным:

[Изначальное Каменное Сердце (Начальный уровень)]

[Описание: Прототип нового источника энергии, разработанный Гильдией Механиков. Содержит в себе метод изготовления Изначального Каменного Сердца]

Се Синской был немало удивлён. Он знал об этом предмете, но появиться в мире игры он должен был гораздо позже. Его создал один из великих мастеров-механиков, который, видя упадок своей гильдии, решил найти новый путь для её возрождения. К тому времени все чертежи, созданные лучшими умами, были доведены до совершенства, и дальнейшее развитие казалось невозможным. Нужен был прорыв — материал, способный совершить новую промышленную революцию.

Найти такой ресурс было непросто, поэтому механики решили сосредоточиться на источниках энергии. Их машины работали на электричестве, и аккумуляторы были неотъемлемой частью любого механизма. Но какими бы ни были батареи, их размер и ёмкость всегда оставались проблемой, и к тому моменту технология достигла своего потолка.

Тогда мастера пошли другим путём и создали Изначальное Каменное Сердце. Оно было меньше, долговечнее и имело более прочный корпус, что делало его идеальным для боевых машин.

В руках у юноши был прототип, но его истинная ценность заключалась в том, что он мог научиться создавать его самостоятельно!

Он окинул взглядом лежащие на полу тела. Мысль о том, что столь важный предмет выпал в

подземелье для новичков, казалась ему абсурдной. Впрочем, с самого момента входа в игру всё шло не по правилам.

«Возможно, за мной всё-таки кто-то наблюдает, — предположил он. — Но, в отличие от системного подавления, на этот раз некто, стараясь не привлекать внимания, оказывает мне поддержку»

Конечно, это были лишь догадки. В конце концов, класс механика... никак нельзя было назвать удачным выбором.

Размышляя об этом, он попытался использовать артефакт, но система выдала уведомление:

[Данный предмет может использовать только игрок класса Механик]

Пришлось убрать кристалл в инвентарь до смены профессии. Открыв сумку, он увидел ещё две вещи: подарочную коробку от системы и овечий свиток от Судьи Равенства. Коробку можно было открыть только на десятом уровне, поэтому о ней можно было пока не беспокоиться, а вот свиток был доступен уже с пятого. Погружённый в выполнение заданий, Се Синсью совсем о нём забыл.

Направляясь в город, он развернул подарок. Ему было любопытно, что за «приветственный жест» приготовил для него Судья.

В тот же миг в ушах раздался системный голос:

[Получен серийный навык: Мастерская Изобретений]

«Мастерская Изобретений?»

Се Синсью замер. Название было похоже на одну из веток развития механика, но та официально именовалась «Создание Механизмов». Он с сомнением открыл панель навыков и обнаружил, что под основной категорией «Механик» появился новый раздел — «Мастерская Изобретений». Под ним располагался список умений, доступных на разных уровнях.

Сейчас он мог изучить создание микро-роботов для сбора, которые, в свою очередь, делились на категории:

[Микро-робот для сбора]

[- Робот для сбора минералов]

[- Робот для сбора растений]

[- Робот для разделки животных]

[- Робот для ловли водных существ]

Неужели это тоже часть класса механика? Но почему в прошлой жизни никто из игроков не открыл эту ветку? Если бы она существовала, разработчики оставили бы хоть какие-то намёки через NPC. Рано или поздно кто-нибудь докопался бы до истины. Не могло быть так, чтобы о ней не было известно ровным счётом ничего.

К тому же, эта специализация явно вступала в конфликт с ремесленными профессиями. Ремесленные навыки были отдельной системой, параллельной боевым классам. Очки для их изучения зарабатывались отдельно. Чтобы что-то создать или добыть, игрокам приходилось всё делать своими руками. «Разделка животных», например, означала, что нужно было подойти к туше монстра и лично применить нож.

Появление роботов-сборщиков означало настоящую промышленную революцию. Говоря словами из учебника, это была эволюция от традиционного ремесла к современной промышленности.

Се Синсуй изучил описание каждого из механизмов. Всё было так, как он и предполагал. У каждого робота был запас прочности, и после его исчерпания требовался ремонт, для которого в «Мастерской Изобретений» был предусмотрен отдельный навык. Это означало, что починить сломанный аппарат мог только он. Никто другой, даже коллега по классу, не смог бы этого сделать.

В его голове мгновенно пронеслось несколько идей о том, как монополизировать рынок. Например, рынок высокоуровневых материалов.

Чем ценнее ресурс, тем труднее его добыть. Многие редкие ингредиенты находились в местах, кишущих агрессивными монстрами, а порой их охраняли элитные противники, для победы над которыми требовалась слаженная команда. Конечно, высокоуровневый игрок мог бы подавить их силой, но к тому времени эти материалы уже не представляли бы большой ценности. У каждого этапа развития были свои дефицитные ресурсы.

Но роботов-сборщиков это не пугало. Агрессивные монстры нападали только на игроков, а автоматические помощники, скорее всего, классифицировались системой как NPC.

К сожалению, необходимые для их создания детали сейчас было трудно достать. Хотя они и выпадали в низкоуровневых подземельях, шанс их получения был крайне мал. Заглянув на аукцион, юноша увидел, что их там попросту нет. Либо те, кому они выпали, выжидали, либо их ещё никто не выбил.

Впрочем, ничего удивительного. Групповые подземелья открывались только с десятого уровня. Судя по всему, игроков, успевших сменить профессию, сейчас можно было пересчитать по пальцам. Задания Се Синсюя, хоть и были запутанными, давали гораздо больше опыта, чем обычные. Один его квест стоил четырёх-пяти стандартных. А это одиночное подземелье и вовсе подняло его с пятого до седьмого уровня, в то время как обычные игроки получали за аналогичный этап максимум один уровень.

Закрыв панель навыков, он покинул подземелье. Сняв с себя форму тюремщика, он с облегчением вздохнул. Чрезмерный реализм игры имел свои недостатки. Сражаясь с человекоподобными монстрами, он неизбежно пачкался кровью, и её запах всё это время преследовал его. Он не испытывал к нему отвращения, но и приятным назвать не мог. Если бы на нём была настоящая броня, снаряжение очищалось бы автоматически. Каким бы реалистичным ни был мир, никто не заставит игроков стирать свои доспехи. Люди приходят в игру, чтобы расслабиться, а не заниматься домашними делами.

Юноша вернулся в переулок Козьего Рога, 25. На этот раз Судья Равенства не лежал в шезлонге, а сидел у пруда и удил рыбу.

Услышав шаги, тот, не оборачиваясь, спросил:

— Справился?

Се Синсюй невольно взглянул на его розовые тапочки в виде кроликов. Они привлекали внимание не меньше, чем лицо их владельца.

— Да. Вот то, что тебе нужно.

Он бросил мужчине белый жетон.

— Будь пожепливее со старшими, — цыкнул тот.

— У меня психологическая травма, — невозмутимо ответил Се Синсюй.

Судья Равенства посмотрел на него с лукавой усмешкой:

— Не бойся, я своих не убиваю.

«Как же, поверю я тебе, — подумал юноша. — Гости Авичи известны тем, что в ярости могут прикончить даже своих. Доверия между членами этой организации нет и в помине»

Проверив жетон, Судья удовлетворённо кивнул:

— Так быстро... Ты прирождённый убийца.

Се Синской проигнорировал его слова, так как в этот момент пришло системное уведомление:

[Задание выполнено]

[Уровень повышен: 7 -> 10]

За этот квест он получил сразу три уровня и достиг десятого — порога, на котором можно было сменить профессию.

Он инстинктивно открыл таблицу лидеров. Рейтинги в игре всегда были для игроков целью и стимулом. Конечно, что они стимулировали больше — усердие или донат, — вопрос спорный. Самыми популярными всегда оставались списки по уровню и снаряжению.

Открыв рейтинг уровня, Се Синской увидел свой ник «Световой Год Оригами» на самой вершине. Игрок на втором месте был лишь восьмого уровня.

Рейтинги всегда были полем битвы для крупных гильдий. Они вкладывали все ресурсы в одного человека, чтобы тот занял первое место и стал их визитной карточкой. Слава и выгода всегда идут бок о бок, и по тому, как неразрывно связаны эти понятия, сразу становится ясно, насколько важна репутация.

Как, например, сейчас.

Ник «Световой Год Оригами» за короткое время дважды прогремел на весь сервер. Сначала — как владельца первого оранжевого предмета, а теперь — как лидера общего зачета. Причём никто даже не заметил, с какого места он поднялся.

Это было невероятно. Игроки, занимавшие верхние строчки, были ветеранами закрытого бета-теста. Они знали все маршруты наизусть, и разница в опыте между ними была минимальной. Стоило одному из них замешкаться, как его тут же обгоняли.

Опытные игроки немедленно начали наводить справки, но выяснили, что его никто не знает. Это было крайне странно. Попадая в игру, люди инстинктивно сбиваются в группы, даже одиночки пересекаются с другими на заданиях. К тому же, «Вторая жизнь» поощряла социальное взаимодействие — некоторые элитные монстры были слишком сильны для одного.

Ник «Световой Год Оригами» никому не был знаком. Профессионалы сразу поняли: либо он начал игру в другой стартовой локации, либо наткнулся на скрытое задание. Возможно, и оранжевый предмет был связан с этим же квестом.

В одночасье все профессиональные игровые объединения бросились на поиски Светового Года Оригами, пытаясь выведать у него секрет скрытого задания.

\*\*\*

<http://bllate.org/book/13478/1664212>