

Глава 10: Ремесленные навыки

С тех пор как Су Ци объединился в группу с Ванцзяннанем, дело пошло куда быстрее. К вечеру, когда пришло время выходить из игры, он уже подобрался к двадцатому уровню. Заплечные мешки обоих «злодеев» ломились от разнообразных трофеев — если все это распродать, вышло бы не меньше пары-тройки серебряных лан.

Местная экономика была простой: за одну медную монету давали пышный паровой маньтоу. Тысяча медных составляла один серебряный лан, а сотня серебряных приравнивалась к одному золотому. Внутриигровая валюта легко конвертировалась в реальные деньги, причем расчет шел именно в серебре: один лан равнялся одному реальному юаню.

Опытные игроки на высоких уровнях без труда зарабатывали по десять-двадцать золотых лан в месяц. Это приносило около тысячи-двух тысяч юаней чистого дохода — вполне достаточно, чтобы не просто сводить концы с концами, но и полностью обеспечивать себя в реальности.

Конечно, сейчас Су Ци промышлял лишь истреблением слабеньких монстров десятого-пятнадцатого уровней, так что дневной доход в несколько серебряных казался сущим мизером. Однако с ростом уровней росла и ценность добычи. Ресурсы, выпадающие из сорокауровневых тварей, стоили по несколько серебряных за штуку. Добудешь за день сотню-другую таких — вот тебе и пара сотен юаней. А если пустить их в дело и изготовить готовый товар, цена взлетит в разы. За редкое снаряжение богачи выкладывали тысячи, а то и десятки тысяч золотых. Именно ремесло приносило в игре самые шальные деньги.

Впрочем, всегда оставался шанс выбить хорошую пуху — одна такая случайная находка могла разом окупить недели нудного гринда.

Как бы то ни было, серьезных ремесленных навыков у Су Ци пока не водилось. Решив не терять времени даром, он планировал и дальше качаться в паре с Ванцзяннанем, попутно набивая руку в крафте.

Схема выглядела незатейливо: пока Ванцзяннань крушил монстров, Су Ци занимался рукоделием.

Поначалу они честно делили обязанности: Су Ци выманивал монстров из чащи, а мечник их добивал. Но вскоре выяснилось, что толку от такой тактики мало — это было попросту лишней тратой времени.

Это Су Ци приходилось осторожничать и ковырять врагов поодиночке. Ванцзяннань же, плотный, живучий, да еще и вооруженный мощными круговыми ударами, в такие тонкости не вникал. Он просто врывался в самую гущу мобов, размахивал клинком и лениво прихлебывал зелья здоровья. Никаких хлопот.

В итоге Су Ци быстро остался без дела. Ему не оставалось ничего другого, кроме как болтаться

рядом, беззастенчиво воруя чужой опыт.

За два дня совместных скитаний они успели неплохо сработаться и даже сблизиться. Заметив праздность напарника, Ванцзяннань сам предложил ему пустить трофеи в ход и заняться ремеслом. Когда Су Ци впервые обмолвился о желании стать профессиональным игроком, мечник промолчал, но теперь делом доказал свою поддержку.

Оно и неудивительно: иметь под рукой надежного крафтера — огромная удача для любого бойца. Крупные гильдии и вовсе содержали целые штаты ремесленников, чтобы те бесперебойно снабжали передовой отряд зельями и первоклассной экипировкой.

Поскольку игра была с полным погружением, ремесленные механики разительно отличались от старых добрых MMORPG. Никаких кликов по кнопке «Создать» с последующим созерцанием полосы прогресса — трудиться приходилось собственными руками.

Алхимикам требовался специальный тигель, кузнецам — горн и наковальня дляковки руды. С кулинарией дела обстояли проще, но в мире «Хуася» еда не давала временных бонусов к характеристикам. Заработать на поварском искусстве было почти невозможно, если только не замахнуться со временем на открытие собственного ресторана.

Обычные игроки, экономя медь, осваивали базовую готовку сами. В свободную минуту замесить тесто, напечь лепешек, а на привале поджарить на костре кусок дичи и соорудить сочный сытный бутерброд — милое дело. Некоторые гурманы ухитрялись таскать в инвентаре котелки, чтобы варить в полевых условиях рассыпчатый рис или наваристые похлебки.

Имея неплохой теоретический багаж в кузнечном деле, Су Ци твердо решил заняться производством экипировки. Оружие и доспехи — самый ходовой товар в любом виртуальном мире. Стоит скрафтить хоть одну редкую вещь с идеальными характеристиками, и все затраты окупятся сторицей.

Снаряжение делилось на две категории. Пошив кожаной брони, плащей и сапог требовал портняжного мастерства, тогда как мечи, кольца и амулеты ковались в кузнях. Поскольку нормального горна поблизости не наблюдалось, Су Ци решил начать с малого — содрать шкуры с убитых зверей и попробовать сшить хоть какой-то доспех.

Обычно для создания вещей требовались чертежи. Работа по готовому рецепту шла словно сама собой: руки двигались послушно, будто управляемые невидимым кукловодом, игла так и летала, а шанс неудачи стремился к нулю.

Без выкройки шить тоже не возбранялось, но тут все зависело от слепой удачи. К тому же, если ты в реальной жизни не был потомственным портным или кутюрье, сшитая «на глаз» вещь внешне неизбежно превращалась в нечто неопишимо убогое.

Су Ци провозился со шкурами весь вечер. Навыка не хватало, пальцы то и дело колола грубая

костяная игла. Из кучи испорченных заготовок в итоге вышли лишь три уцелевшие вещи: жилет, штаны и грубые сапоги. К его удивлению, получился полноценный комплект необычного, «зеленого» качества с бонусом к характеристикам. Это было куда лучше их стартового «белого» тряпья, если бы не одно «но» — выглядел этот наряд просто чудовищно.

Су Ци стало до того неловко за свою топорную работу, что он поспешно спрятал обновки на дно сумки и молча вернулся к истреблению монстров.

Творческая неудача больно ударила по самолюбию. Разумеется, глупо было ждать шедевров от человека, который впервые в жизни держал в руках портняжную иглу, но куча загубленных шкур жгла совесть. Он чувствовал вину перед Ванцзяннанем, который безвозмездно отдавал ему всю добычу.

— Что, все ресурсы извел? — Ванцзяннань покосился на смущенного напарника и, сообразив, в чем дело, дружески хлопнул его по плечу. — Сплошные провалы? Да брось ты, не переживай. Москва не сразу строилась, набьешь еще руку. Жаль, у нас нет готовых выкроек. С ними и уровень мастерства растет быстрее, и осечек почти не бывает.

— Рецепты и выкройки падают только с боссов, — вздохнул Су Ци. — Нам двоим такую добычу пока не осилить.

Он помялся пару секунд и нехотя добавил:

— Хотя... кое-что все-таки вышло. Три вещички. И даже «зеленые», с полезными статами. Но... они получились до крайности уродливыми.

— Покажешь? — мечник лишь добродушно усмехнулся. — Мне-то какая разница. Я до сих пор в начальном тряпье бегаю, а тут целая «зеленка». Характеристики лишними не бывают.

Су Ци поколебался, но все же залез в сумку и протянул ему свое творение. Сам он на этот позор без содрогания смотреть не мог, однако Ванцзяннань даже бровью не повел. Забрал снаряжение и тут же нацепил на себя.

На душе у Су Ци мгновенно потеплело. Он прекрасно понимал, что приятель делает это просто из деликатности, желая его подбодрить. Втайне юноша поклялся: как только он разовьет ремесло до приличного уровня, его первой серьезной работой станет роскошный комплект снаряжения для Ванцзяннаня — лучший, какой только можно создать.

Стыд и неловкость отступили, уступив место спокойной уверенности.

Спустя еще пару часов непрерывного боя Су Ци наконец-то увидел долгожданную вспышку — двадцатый уровень взят! Утерев пот со лба, он повернулся к мечнику:

— Завтра давай сделаем перерыв в каче. Нужно проверить, нет ли продолжения для классового задания. Какой толк набивать уровни, если ступень самосовершенствования стоит на месте? Без прорыва нам боевую мощь не поднять.

Система развития в «Хуася» была довольно затейливой. Обычные уровни росли как на дрожжах — для этого хватало методичного истребления монстров. Однако истинная сила персонажа крылась в Уникальных Заданиях.

Во-первых, за них давали самые ценные награды: редкие свитки тайных техник и манускрипты великих боевых искусств. Во-вторых, общий запас духовной энергии, необходимой для активации умений, напрямую зависел от ступени совершенствования. А совершить прорыв без выполнения этих цепочек было невозможно.

Для перехода на новую ступень требовалась очищенная первородная ци. Разумеется, ее можно было по крупицам собирать во время медитации, но этот способ считался уделом самых терпеливых. Куда проще и быстрее было получить первородную ци в качестве награды за выполнение Уникальных Заданий.

Мало кто из игроков соглашался тратить часы реального времени на неподвижное сидение на земле. Большинство предпочитали динамичный темп: сначала гринд до нужной планки, затем — стремительный бросок по квестовым локациям, прорыв и резкий скачок боевой мощи. А уж с возросшими характеристиками возвращаться к охоте было одно удовольствие — монстры ложились пачками, и круг замыкался.

<http://bllate.org/book/20416/2132139>