

С тех пор как Су Ци начал действовать в связке с Ванцзяннанем, прогресс выполнения заданий заметно ускорился, и к моменту выхода из игры вечером он уже почти достиг двадцатого уровня. К тому же сумки обоих злодеев были доверху забиты всевозможными материалами — если подсчитать их стоимость, выходила вполне приличная сумма в несколько лян серебра.

В игре за одну медную монету можно было купить паровой хлебец. Тысяча медных монет равнялась одному лян серебра, а сотня лян серебра — одному лян золота. Курс обмена игровой валюты на реальные деньги привязывался к серебру: один лян серебра был равен одному юаню.

Игроки, достигшие высоких уровней, обычно зарабатывали не менее десяти-двадцати лян золота в месяц, что соответствовало одной-двум тысячам юаней, позволяя полностью обеспечивать себя в игре.

Су Ци пока убивал лишь десятиуровневых слабых монстров, поэтому доход в несколько лян серебра в день казался мизерным. Однако чем выше уровень, тем дороже материалы: ингредиенты, добытые из сорокауровневых монстров, стоили по несколько лян за штуку. Если удавалось набить несколько сотен таких за день, выручка составляла сотни юаней. Если же из них изготавливали готовые изделия, цена возрастала еще сильнее, и продажа хорошего снаряжения за тысячи или даже десятки тысяч золотых никого не удивляла — именно в этом и заключалась выгода от развития ремесленных навыков.

А если выпадало редкое оружие, то даже одной такой находки хватало, чтобы получить солидную прибыль.

Короче говоря, поскольку подходящих навыков для заработка у него пока не было, Су Ци решил пока что охотиться вместе с Ванцзяннанем, попутно осваивая ремесло.

Да, все верно: он практиковался в навыках прямо во время охоты Ванцзяннаня.

Поначалу Су Ци сам выманивал монстров, а Ванцзяннань отвечал за их уничтожение. Но вскоре Су Ци понял, что это совершенно излишне.

Ему самому приходилось приманивать врагов, так как за раз он мог справиться лишь с одним, но Ванцзяннаню это было не нужно. Обладая внушительным запасом здоровья и защитой, он использовал навыки массового поражения, врвался прямо в гущу монстров и, попивая лечебные зелья, расправлялся с ними без малейшего напряжения.

В итоге Су Ци постепенно осознал, что его помощь не требуется — он просто «паразитировал» на опыте товарища.

К этому моменту они были в группе уже два дня и успели сблизиться. Ванцзяннань предложил ему использовать добытые материалы для тренировки ремесленных навыков. Ранее Су Ци упоминал о желании стать профессиональным игроком, и хотя Ванцзяннань тогда промолчал,

было очевидно, что он поддерживает эту идею.

В конце концов, иметь друга-ремесленника всегда удобно, когда нужно что-то купить. Даже крупные гильдии содержали целые группы таких игроков, которые специализировались на создании необходимых для гильдии предметов.

Поскольку игра была полностью погружающей, ремесленные навыки нельзя было развивать простым нажатием кнопки, как в старых браузерных играх, — здесь все нужно было делать своими руками.

Для алхимии требовалась печь, для кузнечного дела — горн для плавки руды. Что касается кулинарии, то особых требований не было, но в Хуася не существовало еды, дающей бонусы к характеристикам. Если только игрок не собирался открыть в игре ресторан, заработать на кулинарии было крайне сложно.

Обычно игроки, желая сэкономить на покупке еды, сами немного учились готовить: в свободное время замешивали тесто, пекли хлебцы, а во время вылазок в дикую местность жарили мясо, закладывая его внутрь — получалось вполне неплохо. Конечно, были и любители риса, которые носили с собой маленькие железные котелки, чтобы варить кашу или супы.

Поскольку у Су Ци был некоторый опыт в ковке, он решил пойти по пути создания снаряжения. Самым ходовым товаром в игре всегда было оружие и доспехи. Стоило создать одну вещь высшего качества, как все затраты окупались с лихвой.

Снаряжение делилось на две части: одежда, обувь, пояса и поножи требовали навыка портного, а оружие и украшения — кузнечного дела. Но сейчас условий для работы в кузне не было, и Су Ци решил попробовать сшить одежду из звериных шкур.

Обычно в игре для создания снаряжения требовались чертежи. Если следовать им, персонаж словно двигался сам собой — раз-два, и вещь готова, причем успех был гарантирован.

Конечно, можно было мастерить и без чертежей, но тогда успех зависел от шанса. К тому же, если вы не были опытным портным или дизайнером, результат без чертежа выглядел просто ужасно.

Су Ци целый вечер просидел за шитьем шкур и в итоге успешно изготовил лишь три вещи, которые сложились в комплект из одежды, штанов и обуви. Это были «зеленые» предметы с характеристиками — куда лучше, чем их «белые» болванки, вот только выглядели они до безобразия уродливо.

Закончив работу, Су Ци постеснялся даже показать результат, молча убрал все в инвентарь и пошел бить монстров.

Он был крайне разочарован. Ладно, шитьем он никогда не занимался, и то, что хоть что-то получилось — уже неплохо, но процент неудач оказался слишком высоким. Материалы были потрачены впустую, и ему было ужасно неловко перед Ванцзяннанем, который так его поддерживал.

— Материалы закончились? — Ванцзяннань взглянул на него и, заметив подавленный вид, догадался, что попытки оказались неудачными. Он похлопал его по плечу: — Не вышло? Ничего страшного, потренируешься еще, и все получится. Жаль, что у нас нет чертежей, с ними при росте навыка повышался бы и шанс успеха.

— Чертежи выпадают только из боссов, — ответил Су Ци. — Как нам двоим такое добыть?

Помолчав, он добавил:

— Не то чтобы совсем ничего не вышло, я сделал три вещи, все «зеленые», просто... они очень уродливые. — Говоря это, он чувствовал себя неловко.

Однако Ванцзяннань ничуть не смутился:

— Не возражаешь, если отдашь их мне? — он сделал паузу и добавил: — Все равно я до сих пор ношу «белый» шмот, а «зелень» хоть какие-то характеристики даст!

Су Ци немного помялся, но все же достал вещи и протянул их.

Он сам не мог смотреть на эти поделки без слез, но Ванцзяннань, не раздумывая, принял их и тут же надел.

Су Ци почувствовал, как на сердце потеплело. Скорее всего, Ванцзяннань просто пытался его утешить. Он про себя поклялся, что когда прокачает навык, обязательно сделает для Ванцзяннаня полный комплект снаряжения высшего качества.

От этой мысли настроение улучшилось, и досадная неудача уже не казалась такой важной.

Они еще немного поохотились, и Су Ци наконец достиг двадцатого уровня. Он сказал Ванцзяннаню:

— Давай завтра не будем охотиться, а проверим, есть ли продолжение у задания на статус. Иначе уровень растет, а уровень развития — нет, и боевая мощь не увеличивается.

Система двойных заданий в Хуася была особенной. Если нужно было просто поднять уровень, достаточно было копить опыт на монстрах. Но для повышения боевой мощи необходимо было выполнять уникальные задания.

Это было связано с тем, что уникальные квесты давали богатые награды — например, техники совершенствования или книги навыков, которые значительно усиливали персонажа. Кроме того, количество духовной энергии, необходимой для использования навыков, росло по мере прорыва в развитии.

Для прорыва требовалась жизненная энергия, которую, помимо медитации, можно было получить в больших количествах в награду за уникальные задания.

Обычно игроки не выбирали медитацию — это был медленный и неэффективный способ. Если у них было время, они предпочитали фармить монстров, а когда уровень достигал нужной отметки, отправлялись выполнять задания, чтобы получить награду, совершить прорыв и повысить боевую мощь. А рост мощи, в свою очередь, позволял еще быстрее убивать монстров и качаться.

Такая взаимовыгодная цикличность и была правильным способом развития.

<http://bllate.org/book/22347/2341496>