

Глава 56.

- Послушайте, я видел её только один раз – на производственном состязании. Откуда мне знать, с кем она там связана?

- Кажется, ты участвовал в конкурсе вместе со своим преемником. Он тоже ничего об этом не знает?

- Тоже.

Эти парни даже не догадывались, что я и есть преемник Хана. Возможно, так было потому, что я выглядел полным новичком. Вряд ли бы кому-то могло прийти в голову, что престижный кузнец возьмёт себе в преемники начинающего игрока.

- ... Тьфу.

То ли из-за того, что эти два игрока были слишком раздражены отсутствием нужной информации, то ли потому, что Хан был НПС, но они ушли, даже не попрощавшись с ним.

Тем временем я вытащил из своего инвентаря соль и, посыпав её перед кузницей, произнёс:

- Уф, наглые ублюдки. Больше сюда не приходите.

- Разве солью посыпают не для того, чтобы приманить покупателей? – почесав затылок, пробормотал Хан.

- ... Гм, правда? Кхм-кхм, что ж, давай вернемся к работе.

- Ты опять собираешься сегодня целый день провести у наковальни? – спросил Хан.

- Конечно.

- Чем больше я за тобой наблюдаю, тем большее восхищение чувствую. У тебя уже есть первоклассные навыки, но ты продолжаешь упорно работать над собой.

Первоклассные навыки... Если бы мои навыки действительно были такими, то среди семидесяти трех созданных мною предметов попался хотя бы один уникальный. Однако всё, чем я мог довольствоваться, – это три изделия с эпическим рейтингом.

Мне все ещё не хватало опыта. Мне нужно было повысить уровень своего Легендарного Кузнечного Ремесла. Тогда я бы заработал много денег и показал своим родителям, что они глубоко заблуждаются.

«Мне нужно как-то переубедить их...».

Самой большой проблемой был тот факт, что у меня попросту не хватало времени на игру.

Бу-дум! Бу-дум!

В то время как я был сосредоточен на создании предметов, Хан сидел у прилавка и продавал готовые изделия. Это была очень удобная система, и другие игроки попросту умерли бы от зависти, если бы это увидели.

Почему? Потому что существовало всего три способа, при помощи которых обычные игроки могли продавать свои товары.

Первый – они могли открыть уличный киоск и продавать свои товары напрямую.

Второй – они могли продавать предметы на аукционе.

Ну и третий – они могли опубликовать информацию о своих товарах на специальном сайте, позволяющем продавать игровые предметы за наличные деньги.

В первом случае слишком много времени тратилось впустую, поскольку необходимо было дожидаться прибытия клиентов. Кроме того, покупатели всегда хотели получить скидку и максимально снизить изначально заявленную стоимость. Вторым и третьим вариантами экономили время, но при этом необходимо было заплатить достаточно высокую комиссию.

Другими словами, для продажи своего добра обычным игрокам приходилось тратить либо время, либо деньги. Однако у меня была уникальная ситуация. Хан продавал предметы от моего имени, не взымая при этом никакой комиссии.

Мне нужно было просто изготавливать мечи, щиты и доспехи, в то время как Хан продавал их и отдавал деньги обратно мне. Таким образом, продолжая производить по два предмета в день, однажды я наверняка бы стал богатым...

«... Чёрт! Нет, это полный бред. У меня ведь легендарный класс! Так почему же я не могу создать легендарный предмет?».

В этот день оперативный отдел S.A. Group получил электронное письмо.

[Тема: Посмотрите, и увидите.

Содержание: Если вы посмотрите на мой профиль, то увидите, что я легендарный кузнец. Так почему же у меня не получается создавать легендарные предметы? Если я легендарный кузнец, разве я не должен создавать что-то получше редких и эпических вещей? Я целый месяц пахал, выковав 73 предмета, но среди них не оказалось ни одного легендарного. Это вообще нормально? Более того, не получилось и ни одного уникального. Мне кажется, что вы вмешались в игровую систему и намеренно снизили мои шансы на удачу. Да? Я прав? Иначе как объяснить ту *****, которая происходит? И материалы, и производственная технология – всё было нормальным, но на выходе получился полный*****. Как вы мне это объясните,*****?].

Сотрудник, ответственный за проверку электронной почты, поначалу подумал, что это просто абсурд.

– Какое ещё вмешательство... Сначала он должен поднять свой уровень...

К примеру, взять игрока 10-го уровня и игрока 100-го уровня. Предположив, что они оба имеют одинаковый стаж и текущее значение навыка, игрок 100-го уровня с куда большей вероятностью создаст высокорейтинговый предмет, чем игрок 10-го.

Другими словами, чем выше уровень создателя, тем лучше предмет. Таким был здравый смысл для игроков производственных профессий. Однако это не было известно человеку, получившему легендарный класс.

– Мне больно на это смотреть... – пробормотал сотрудник.

– Хм, если содержание письма не является ложным, он действительно неудачник. Обладая Легендарным Кузнечным Ремеслом, он создал из семидесяти трёх всего три эпических предмета? Вероятность производства уникального и легендарного предмета маловероятна, но ведь на создание эпического предмета существует фиксированный шанс. Если посмотреть на это с такой точки зрения, то он и вправду кем-то проклят, – проговорил другой сотрудник оперативной группы.

– Удача действительно обошла его стороной... – сочувственно вздохнув, добавил третий.

– Неудивительно, почему он думает, что мы вмешались в игровую систему...

– Если бы это вмешательство вообще было возможным, я бы не уменьшил, а увеличил ему шансы на получение более высококлассных предметов.

С этого дня Грид прославился среди разработчиков как человек, напрочь лишенный удачи.

73 созданных мною предмета представляли собой оружие и доспехи с ограничением в 60-ый уровень. Общая сумма продажи составила 1,590 золотых с чистой прибылью в 1,079 золотых. При конвертации в наличные это было эквивалентно 1,294,800 вон (1,200\$).

Таким образом, игра, на которую я тратил около пяти-шести часов в день, приносила мне около 1,3 миллиона вон в месяц. Однако если я перестану ходить на биржу труда, то смогу зарабатывать в три раза больше. Кроме того, если мне посчастливится создать уникальный или легендарный предмет, я получу десятки миллионов вон за раз.

Однако мои родители с этими расчётами не соглашались, поскольку хорошо знали, что количество людей, зарабатывающих деньги в играх, было очень низким. Кроме того, я играл уже больше года, и лишь усугубил свою ситуацию с кредитом.

К сожалению, в чём-то они были правы. Со стороны я и вправду казался бесперспективным молодым человеком, погрязшим в своих собственных проблемах и долгах.

«Может, продать Идеальный Кинжал? Нет, нет. Ещё не время».

Я мог продать Идеальный Кинжал, доказав тем самым родителям, что в «Satisfy» ещё как можно зарабатывать. Однако... Я не мог пойти на это по одной простой причине: требования к использованию данного артефакта были слишком высокими.

Чтобы экипировать Идеальный Кинжал, нужно было обладать пассивным навыком под названием «Владение Кинжалами» высшего уровня. Однако на данный момент даже самые топовые игроки могли похвастаться лишь средним уровнем.

Если выставлю Идеальный Кинжал на аукцион, им заинтересуются лишь торговцы с целью дальнейшей перепродажи. Таким образом, они предложат куда меньшую цену, чем этот предмет стоит на самом деле, и львиную долю своей прибыли я попросту недополучу.

Вот почему пока что я вынужден был отказаться от этой идеи.

Тем временем на часах значилось 04:00 утра и скоро мне вновь предстояло отправляться на биржу труда.

«Неужели так будет продолжаться вечно...».

В четыре утра большинство нормальных людей всё ещё спало. Однако я вынужден был вставать раньше других, чтобы вовремя прибыть на работу и за 90,000 пахать до шести вечера. Я бы смирился, если бы это был мой единственный способ зарабатывать деньги, но теперь всё было иначе!

Я мог заработать куда больше денег в игре, чем на стройке, а потому походы на биржу труда были пустой тратой времени!

«Чёрт... Я хочу уникальный или легендарный предмет. Или, если я сделаю много эпических предметов, это поможет убедить моих родителей, что такой вариант тоже имеет право на жизнь... Ух-х, черт возьми, как только я открываю глаза – моё настроение тут же портится».

Приведя себя в порядок, я зашел на кухню, и увидел лежащий в газете цветастый флаер.

10 сентября! Долгожданное открытие!

Самая лучшая капсульная комната!

150 самых продвинутых капсул!

Также у нас вы сможете подкрепиться вкусной едой, приготовленной шеф-поваром из 5-звездочного отеля.

* Пожалуйста, не просите у наших сотрудниц их телефонные номера.

10 сентября, всего один день! Любой, кто посетит нашу комнату, получит пожизненную 30% скидку на стоимость использования капсул!

... Пожизненная скидка на капсульную комнату? Плата за использование капсулы составляла 6,000 вон в час. Итак, если получить 30% скидку...

– Отлично!

У меня появилась идея.

Я вернулся в свою комнату, переоделся в свою рабочую одежду и открыл дверь.

– А-а? Ты что, уже уходишь? Но ещё ведь и полпятого нету, – спросила озадаченная мать, на что я энергично кивнул.

– Да! Я иду работать! Ха-ха-ха-ха!

– ... Откуда в тебе столько энергии?

- Пу-ха-ха-ха! Я молод и полон сил! Что ж, мама, папа, я пошёл работать! Пу-ха-ха-ха!

- Сын, ты что, заболел?

Под взглядами своих обеспокоенных родителей, я вышел из квартиры. Сегодня было 10-ое сентября, а потому мне нужно было поскорее отыскать ту самую капсульную комнату. Задача оказалась несложной, поскольку на обозначенном во флаере здании висели красочные баннеры, объявляющие о её скором открытии.

- С сегодняшнего дня я буду работать здесь.

Да, сегодня я собирался изменить свой привычный образ жизни. Я буду играть в «Satisfy» с того момента, как проснусь, и до того, как лягу спать. Утро и полдень я буду проводить в капсульной комнате, а ночью играть дома.

- Теперь я смогу больше работать и создавать ещё больше вещей!

С недавних пор кузница Хана стала источником неподдельного любопытства.

Среди предметов, продаваемых Ханом, появилась экипировка 60-го уровня, сделанная «настоящим мастером, по каким-то причинам не имеющим опыта и репутации». Предметы, изготовленные этим человеком, были на 20% лучше, чем любые другие. Даже обычные мечи и доспехи были вполне сопоставимы с редкой экипировкой того же уровня.

Игроки стали называть эти предметы «серией неизвестного мастера», которая вскоре стала весьма популярной. Экипировка предоставляла отличные эффекты, однако её цена была достаточно высокой.

Тем не менее, деньги не были проблемой, поскольку игроки попросту не могли жить без хорошего снаряжения.

Итак, ежедневно в кузнице Хана стало появляться всё больше и больше посетителей.

- Разве неизвестный мастер не сделал больше предметов?

- Я куплю любую экипировку, которую он выковал! Я заплачу, сколько скажете, поэтому, пожалуйста, продайте её мне!

- Будьте добры, назовите мне его имя. Я хочу лично попросить его сделать мне один предмет.

Где я могу встретиться с ним?

Игроки хотели заполучить предметы, созданные неизвестным мастером, а также им было интересно узнать его личность.

Однако Хан на такие вопросы попросту не отвечал.

Из-за ограничений по времени Грид создавал весьма небольшое количество предметов, и не хотел, чтобы другие узнали его личность.

Бум-м! Бум-м!

Толпа людей, окружившая прилавок кузнечного магазинчика, даже не представляла, что человеком, которого они искали, был новичок, дни напролёт проводящий у наковальни.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/318809>