Глава 236  
  
: Не пугало, но каждая секунда – история\*\*  
  
Три ствола, семь ветвей – таких слов не существует.  
Но существует то, что они означают.  
  
Люди принимают это как должное, поэтому не замечают.  
Жизнь и смерть – лишь камни, уносимые потоком. Необратимый вектор «старения», накладываемый абсолютным и неизменным течением времени.  
  
Поскольку это песочница для многих игроков одновременно, время ни для кого не останавливается. Это очевидно… Но поэтому и упускается из виду.  
  
Этот мир – действительно виртуальный, и у его обитателей нет жизни. Но три ствола и семь ветвей, где они обитают, не учитывают наличие жизни или прав человека. Время течет, подчиняясь большему потоку, и движется вперед.  
  
Поэтому.  
  
Семь сильнейших видов этого мира… Те, чьи корни уходят в Эпоху Богов. Что бы ни делал тот, кто ближе всех к ним, мир движется вперед.  
  
\* \* \*  
  
Величественная Священная Земля.  
Огромное плато в центре и склоны, ведущие к нему, где обитает множество монстров. Чем выше поднимаешься, тем сильнее монстры. Но на самой вершине монстров нет.  
  
Почему? Это известный факт среди игроков… Эта зона – место отдыха одного монстра.  
  
«Зигвурм! Если я убью тебя, то и я…!»  
『Прости, сейчас у меня гости, не до вас.』  
  
Что им двигало? Зависть к игроку, убившему двух уникок? Или жажда славы? Игроки в явно слабом снаряжении попытались напасть на Зигвурма и были снесены одним ударом, ХП упало до нуля.  
То самое дыхание, которое скопировал один ниндзя в маске… но по силе совершенно иное. Истинное дыхание буквально стерло игроков. Золотой Король Драконов Зигвурм с легкой тенью сожаления посмотрел на их останки и перевел взгляд на него (..).  
  
«Все такой же вежливый, да?..»  
『Всякий, кто не боится моей мощи и поднимает оружие – храбрец… Сражаться в полную силу – вот истинная вежливость.』  
«Ну да, ну да… А как насчет тех, кто похож на тебя?»  
『Хмм… Мы с ними отличаемся в корне, так что враждовать с ними – бессмысленно.』  
  
Он сражается в полную силу, даже если противник – начинающий ниндзя на 100+ уровней ниже. Но Зигвурм, хоть и приветствует вызов, не равен своим противникам.  
Он – антиматерия этого мира, воплощение и удачи, и несчастья, величайший противовес всему сущему. Он одинок, и равных ему нет. Разве что те, с кем он делит происхождение.  
  
『Но странно, друг мой. Что ты сам пришел ко мне?』  
«Ну да… Ты ведь тоже чувствуешь? Что скоро (……).»  
『………Похоже на то.』  
  
Мир движется. По какой-то причине две из семи опор сломаны. Чьей смертью будет выдернута третья?  
  
«Драконья Катастрофа… Эти «грибы» охотятся на тебя. Люди Второго Плана тоже к ним примкнут. Спрашивать не нужно, но все же ответь… Что будешь делать?»  
『Кукуку… Известное дело.』  
  
Золотой Король Драконов смеется. С того дня, как родился тот, кто станет Зигвурмом, он размышлял о смысле своего существования.  
И пришел к выводу: быть «испытанием на пути людей». Не ненависть, не уважение, не обожание… но ожидание и доверие – вот основа Короля Драконов. Если человечество вместе с драконами бедствия пойдет против него – он даже будет рад.  
  
Люди, будьте сильны. Люди, превзойдите меня.  
  
『Мой смысл не изменился, моя вера – та же, что и в тот день. Я – гора, я – стена, я – врата… Люди, перешагните через меня и идите в будущее… вот так.』  
«Ясно, ясно… Тогда, может, и мои нахлебники направят на тебя клинки.»  
『Те самые люди, что одолели Хранителя Гробницы и превзошли Осьминога Бездны (……)? И тот, кто когда-то пронзил мою чешую? Интересно, очень интересно!』  
  
Король Драконов смеется от души. А его друг… чья шерсть когда-то была серой, а теперь стала белой – покачивает длинными ушами на ветру.  
  
『Хорошо. Если они будут пытаться превзойти меня – мой долг как дракона сокрушить их и править. Я покажу Земле Драконьей Катастрофы, что значит истинный дракон!』  
  
Третья стадия мирового квеста «Великая Война, что Свергнет Золото» в этот момент меняет свое название.  
Великая война, в которую будут втянуты все люди, война между драконом, живущим сейчас, и Королем Драконов, жившим до сих пор… «Великая Война Драконьей Катастрофы».  
  
\* \* \*  
  
«Школа… Заебало… Хотя нет, именно эта заебанность и дает ощущение реальности школы, так что в этом есть какая-то своя прелесть…»  
  
Нет, такого мазохистского чувства у меня нет.  
Сегодня опять орут цикады. Уже сентябрь, а они все еще ищут пару. Не поздновато ли? Но их духу борьбы до последнего вздоха стоит отдать должное.  
  
«……Аура!»  
  
Оборачиваюсь – никого. Хм… Неужели мой внутренний тюнибё (зверь) перевернулся во сне и…  
  
«Д-доброе утро.»  
«Тц-оо!?»  
  
Спереди!? Какого хуя Сайге-сан появилась прямо передо мной, где ее секунду назад не было!? Она что, стационарный энкаунтер, который не отображается на карте!?  
  
«Д-доброе, Сайге-сан…»  
  
Новая теория «Сайге-сан – стационарный энкаунтер» рождается в моей голове, но я стараюсь не подавать виду и отвечаю на приветствие.  
Что-то мы в последнее время часто с ней встречаемся… Ну, раз идем в одну сторону, то снова идем вместе.  
  
«……Эм, ну.»  
«М?»  
«Эмм… Хидзутомэ-кун, у меня к вам… есть просьба, что ли…»  
«Просьба?»  
  
Почему ко мне? Если проблемы с VR-системой, то я могу помочь с мелким ремонтом, но проще обратиться к производителю.  
Нет, вряд ли она будет спрашивать меня о таком. Проще к производителю.  
  
«Эм… Насчет игры… но…»  
«Может, про РуШа?»  
«Ну да… но… не совсем, что ли.»  
  
Как-то неуверенно говорит. Про РуШа, но не совсем?  
  
«Дело в том, что…»  
  
Короче, суть рассказа Сайге-сан такова:  
Сейчас она в РуШа поставила себе цель. Для этого ей приходится повторять одни и те же действия, так называемую «работу». Но все надоедает, если делать слишком долго.  
Она слышала, что Хидзутомэ-си много играет и, возможно, знает, как справляться с такой рутиной.  
Не мог бы он научить ее, как эффективно выполнять эту «работу»…  
  
Вот так вот. Говорила она так, будто читает по бумажке, но похуй.  
  
«Работа… Работа, да…»  
  
На самом деле, «работа» в VR-играх… особенно в фулл-дайв – это пиздец каторга.  
  
Ведь главный способ борьбы с рутиной – «играть во что-то еще параллельно» – тут не работает. В играх типа сборников мини-игр или с упором на виртуальную реальность можно импортировать музыку или видео извне.  
Но в РуШа и других играх, которые именно игры, это нельзя из-за лора и атмосферы… Поэтому для поддержания мотивации в фулл-дайв играх есть только два варианта.  
  
Либо «наоборот, увеличить количество дел», либо «играть с кем-то».  
В первом случае – например, ставить себе тайм-аттаки, или наоборот, составлять подробные гайды по эффективной работе, будто ты сам делаешь вики. Такие люди только больше мотивируются.  
  
Во втором случае – нагрузка делится, есть с кем поговорить. По сути, «параллельная игра» реализуется через других людей. Легче, но приходится учитывать расписание двоих.  
  
«Ну да… М?»  
  
Письмо от Пенсилгон. Раз не в соцсети, значит, что-то важное? Что там…  
  
\* \* \*  
  
\*\*Тема:\*\* СРОЧНО  
\*\*От:\*\* Карандашный Воин  
\*\*Кому:\*\* Санрак, МодоруКаццо  
\*\*Текст:\*\* Простите, Кёгоку накосячила.  
Похоже, будут проблемы.  
  
\* \* \*  
  
Может, сделать вид, что не видел? Не получится… Похоже, эти выходные будут геморройными.  
  
\* \* \*  
  
\*Самое пиздецовое в системе РуШа – это то, что у НПС есть понятие времени. Будущее создают сами НПС.\*  
\*Ивамаки: «Слушай, Хидзутомэ-кун 70% мозга тратит на игры, он настоящий геймер. Закидывай удочку на тему игр, он клюнет. Твоя задача на сегодня – развить тему и договориться поиграть в РуШа «с тобой».»\*  
\*Сайга: «Какая сложная миссия…»\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*