Глава 45  
  
: Короче Говоря, Интересует Вот Та Сторона\*\*  
  
\*(Примечание автора)\*  
\*Проебался с отложенной публикацией, запостил раньше. Удалять сейчас уже тупо, так что вот вам внеплановая вторая глава.\*  
  
---  
  
"...Слышь, Эмуль."  
"Да-с?"  
"Тот чувак в магазине предметов, у которого мы только что были, посмотрел на меня так, будто я ебаный маньяк. Мы точно все правильно делаем?"  
"Н-наверное, правильно-с! К тому же, как только выйдем из города, можно будет снять-с!"  
  
Сейчас два часа дня. Игроков онлайн не так много, как вечером, но все равно больше, чем ночью. Надеюсь.  
Ткань, которую Эмуль выбила со "скидкой для своих", и на которую я потратил почти все свои ресурсы, продав их, – идеальное средство маскировки. Но ходить в \*этом\* по центру улицы – не вариант. Однако, чтобы скрыть проклятия (метки), другого выбора сейчас нет. Так что все надо делать быстро.  
  
"Дальше вроде три локации, да?"  
"Так точно-с. Первая – 'Пещера Тысячи Цветов и Красок Дзюкай', ведет в Фосфошию. Вторая – 'Озеро Погибшего Кратера Вечного Цикла', ведет в Файвал. И третья – 'Железные Руины Эпохи Богов', ведет в Сиксенбельт... Я бы рекомендовала Озеро Погибшего Кратера-с."  
  
\* \*\*Пещера Тысячи Цветов Дзюкай:\*\* Огромная пещера-лабиринт, заросшая растениями, как лес (дзюкай). Пол устлан разноцветными цветами.  
\* \*\*Озеро Погибшего Кратера:\*\* Озеро, образовавшееся в кратере потухшего вулкана.  
\* \*\*Железные Руины Эпохи Богов:\*\* Руины времен Эпохи Богов. Название получили из-за "летающих железных плит".  
  
"Слушай сюда. Это, блядь, ловушка уровня стратегической симуляции, где надо выбрать фракцию, решить, кого грабить, а кому лизать задницу... Пиздец какая сложная задача."  
"Д-да-с..."  
Так, в какую локацию соваться точно не стоит? Тут и думать нехуй – Железные Руины.  
В этой игре, которая на 90% фэнтези, это капля сай-фая – сладкий нектар. Представь: все машут мечами и копьями, а ты один стильно расстреливаешь монстров из пистолета. БЭНГ! БЭНГ!  
Это же как единственное дерево с сочащейся смолой посреди пустыни! Туда слетятся все: и бронзовки (новички), и жуки-носороги (продвинутые), а то и жуки-олени (топ-задроты)! Настоящий горшок с ядовитыми тварями (гудоку)...!  
Не, я утрирую, вряд ли там такой пиздец, но шанс нарваться на игроков, с которыми я не справлюсь, там самый высокий... Даже если... мне... пиздец как интересен сай-фай фэнтези! Да!  
  
"Значит, выбирать надо между Пещерой Тысячи Цветов и Озером Погибшего Кратера... Но оба варианта рискованные."  
"Р-рискованные-с."  
Да, у обеих локаций есть свои плюсы и минусы.  
Пещера Тысячи Цветов – это локация "данжевого типа". Тупики, развилки – в такой карте легко спрятаться или сбежать, что для меня сейчас актуально... Казалось бы. Но хуй там.  
Данжи хороши, когда начинается гринд. Это мое мнение.  
Кач? Фарм ресов? Похуй. Принцип любого геймера – пройти от старта к финишу. И данжи – это классическое испытание. Но как только появляется причина ходить туда снова и снова, данж показывает зубы.  
Фармить должно быть легко. В идеале – по маршруту, где не надо думать. А в данжах к основной цели добавляется геморрой с запоминанием сложных путей... Блядь, я отвлекся.  
  
Короче. Новички с большей вероятностью выберут Пещеру Дзюкай, а не Озеро Кратера (о нем позже).  
Пещера, а внутри лес? Цветочные поляны? Да еще и данж? Вау, и красиво, и заблудиться можно – охуенно захватывающе!.. Вот так они думают.  
  
"Настоящее растение-хищник... Сад соблазна (Секси Дайнамайт), заманивающий игроков сладкой приманкой приключений и красивых видов...!"  
"С-секси дайнамай..." – повторила Эмуль.  
  
Тогда правильный ответ – Озеро Погибшего Кратера? Не, тут тоже подвох.  
Если Пещера – это "данж", то Озеро – это "локация типа открытого мира". Не, вся игра – открытый мир, я не об этом. Здесь "открытый мир" означает "ПИЗДЕЦ КАКАЯ ОГРОМНАЯ".  
В данжах всегда есть "правильный путь" (нить Ариадны). А в открытом мире его нет.  
Точнее, есть "оптимальный путь", но "правильный" – любой, который приведет к цели.  
Сказать "Мое сердце трепещет от ужаса, холодный пот стекает по спине, инстинкт вопит об опасности, но я тщетно пытаюсь сопротивляться этому порыву, ибо все это – лишь замок на песке" или "Бля, пиздец, я очкую, надо валить" – смысл один и тот же.  
Сила открытого мира – в свободе. Хочешь – иди нахуй в сторону, хочешь – чеши по прямой. Рельеф местности не ограничивает твои действия.  
  
Если надо быстро попасть в следующий город, то Озеро Кратера – лучший вариант... Думал, я так скажу?  
Я, блядь, не спидраном занимаюсь! Ну да, билд у меня спидранерский, но это другое!  
Я стремлюсь к эффективности ради удовольствия, а не ради скорости. И вообще, я свалил из "Норы" не потому, что хочу в следующий город, а потому что хочу нормально поиграть.  
Так что преимущество Озера в скорости для меня – нихуя не плюс. К тому же, вулкан – это явно место, где мало укрытий, значит, шанс быть замеченным другими игроками выше.  
  
"Подсунуть преимущество в виде эффективности, а за ним скрыть тот факт, что это просто ебаный подъем в гору... Вот же хитрый мудак (техник)...!"  
"Т-техник-с..."  
Итак, учитывая всю эту информацию, я должен выбрать...  
  
"Пещеру Тысячи Цветов Дзюкай."  
"То есть, Санраку-сан – это секси дайнамайт-с?"  
"Чего, блядь?"  
Что до маскировки, что сейчас – я скорее Мистер Опасность (ебанутый прикид), разве нет?  
  
\*(Примечание автора оригинала)\*  
\*На самом деле, игроков, которые прошли все доступные на данный момент локации, меньшинство.\*  
\*Есть лороведы, которых захватил мир Рубежа Шангри-Ла и которые стремятся раскрыть все его тайны. Есть комплишнисты, которые хотят пройти игру на 100% не ради лора, а ради самого факта исследования неизведанного. Они уже облазили все вдоль и поперек к моменту начала игры ГГ, но и сейчас продолжают исследовать и строить теории.\*