Глава 45  
  
  
  
В общем, интересует  
  
\*P.S.: Произошла ошибка с отложенной публикацией, и пост вышел раньше. Удалять сейчас уже как-то неловко, так что внепланово выкладываю две главы.\*  
  
«…Слушай, Эмуль».  
  
«Да, сударь?»  
  
«На меня в лавке только что смотрели так, будто я какой-то совсем уж стрёмный тип. Ты уверена, что всё нормально?»  
  
«Н-наверное, всё нормально, сударь! К тому же, как выйдем из города, можно будет снять!»  
  
Сейчас два часа дня. Не самый пик онлайна, но всё же меньше народу, чем ночью, хочется верить.  
Предмет, который я смог купить, только продав почти все свои материалы и получив «семейную скидку» от Эмуль, отлично маскирует внешность, но разгуливать в таком виде по главной улице не получится. Однако, чтобы скрыть метку (проклятие), это пока единственный вариант, так что всё решит скорость.  
  
«Дальше, кажется, три зоны, да?»  
  
«Так точно, сударь. Одна ведёт в Фосфоши — «Пещера Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев». Вторая — в Файвал — «Мёртвое Кратерное Озеро Расцвета и Упадка». И третья — в Сиксенбельт — «Железные Руины Эпохи Богов»… Я бы посоветовала Мёртвое Кратерное Озеро Расцвета и Упадка, сударь».  
  
Пещера Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев — это огромная пещера-лабиринт, заросшая растениями, как лес, а земля устлана ковром из разноцветных цветов.  
  
Мёртвое Кратерное Озеро Расцвета и Упадка — это озеро, образовавшееся в кратере потухшего вулкана.  
  
Железные Руины Эпохи Богов — это руины времён Эпохи Богов, названные так, по слухам, из-за «парящих в воздухе железных плит».  
  
«Слушай сюда. Это как в стратегической симуляции выбирать, за какую фракцию играть, какую грабить, а какой подлизываться… Это ловушка высочайшей сложности, требующая такого же уровня мышления».  
  
«Д-да, сударь…»  
  
Итак, в какую зону точно не стоит соваться? Это очевидно — Железные Руины Эпохи Богов.  
Капля науки в этом мире, который на девяносто процентов состоит из фэнтези. Представь, если все машут мечами и копьями, а ты один стильно отстреливаешь монстров из пистолета, БЭНГ! БЭНГ!  
Это как одинокое дерево кунуги с сочащейся смолой посреди пустыни. Туда слетятся все: и бронзовки (новички), и жуки-носороги (опытные игроки), а возможно, даже жуки-олени (хардкорщики). Это настоящий горшок гу — рассадник ядовитых тварей!..  
Ладно, это просто метафора, вряд ли там всё настолько токсично, но зоны с наибольшей вероятностью встретить игроков, с которыми я не справлюсь, следует избегать… Даже если… меня… чертовски интересует научное фэнтези!..  
  
«Значит, мой выбор — Пещера Тысячи Пурпурных или Мёртвое Озеро Расцвета… Но оба варианта рискованные».  
  
«Р-рискованные…»  
  
Да, у обеих зон есть свои плюсы и минусы.  
Во-первых, Пещера Тысячи Пурпурных. Это, так сказать, зона «данжевого типа». Множество тупиков и развилок — идеальное место для меня сейчас, когда нужно прятаться и, возможно, убегать… Но это не так.  
Зоны данжевого типа показывают свою истинную суть, когда начинается гринд — это моё убеждение.  
Прокачка? Сбор материалов? Неважно. Основной принцип игрока — стремиться от старта к цели, и данжи — это классическое испытание. Но именно поэтому, как только появляется причина проходить данж снова и снова, он показывает свои зубы.  
Повторные прохождения должны быть лёгкими, это очевидно. А маршрут, не требующий особых умственных усилий, — ещё лучше. В этом плане данжи добавляют геморроя — нужно запоминать сложные маршруты вдобавок к основной цели… Я отвлёкся.  
  
В общем, суть в том, что игрок, зашедший впервые, скорее выберет Пещеру, чем Озеро.  
Лес внутри пещеры? Сплошной ковёр из цветов? Да ещё и данж? Вау, и для глаз приятно, и по лабиринту побродить можно — супер увлекательно!.. Вот так они и думают.  
  
«Настоящая мухоловка… притягательный цветник (сексуальный динамит), заманивающий игроков сладкой приманкой приключений и красивых видов…!»  
  
«С-сексуальный динамит…»  
  
Значит, правильный ответ — Мёртвое Озеро Расцвета и Упадка? Нет, и здесь есть подвох.  
Если Пещера — это данжевый тип, то это, скорее, «тип открытого мира». Нет, вся игра — открытый мир, но я не в этом смысле. Здесь «открытый мир» означает «охуенно большой».  
В данжах всегда есть «правильный путь (нить Ариадны)», а в открытом мире его нет.  
Строго говоря, «оптимальный путь» существует, но «правильным» считается любой путь, ведущий к цели.  
«Мою душу охватил ужас, от которого всё тело покрылось холодным потом, и хотя я пытался сопротивляться инстинктивному позыву бежать, всё это было подобно замку на песке» и «Бля, пиздец страшно, валим отсюда» — в конечном счёте означают одно и то же.  
Сила открытого мира — в его свободе. Можно сворачивать с пути, можно идти напрямик по оптимальному маршруту — ты не ограничен рельефом местности.  
  
Если нужно быстро добраться до следующего города, Озеро — лучший вариант… Так ты думал?  
Я не спидранер, чёрт возьми. Ну, билд у меня похож на спидраннерский, но это не то.  
Я стремлюсь к эффективности ради удовольствия, а не ради скорости. И вообще, из Лагонии я ушёл не потому, что хотел в следующий город, а потому что хотел нормально поиграть.  
Так что преимущество Озера в виде экономии времени для меня не плюс. К тому же, вулкан — это явно место с малым количеством укрытий, так что вероятность быть замеченным другими игроками высока.  
  
«Под видом эффективности скрывается тот факт, что это просто грёбаное восхождение на гору. Искусный приём (технарь)…!»  
  
«Т-технарь…»  
  
Итак, учитывая всю эту информацию, мой выбор…  
  
«Пещера Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев».  
  
«То есть, Санраку-сан — это сексуальный динамит, сударь?»  
  
«Чего?»  
  
Что до маскировки, что после — я же мистер Опасность (выгляжу как стрёмный тип), разве нет?  
\* \* \*  
\*На самом деле, игроков, которые исследовали все доступные на данный момент зоны, в целом немного.\*  
\*Теоретики, очарованные миром «Рубежа Шангри-Ла» и стремящиеся раскрыть все его тайны, а также «завершители», чья цель — исследовать всё неизведанное не с точки зрения лора, а с точки зрения игры, уже успели облазить всё вдоль и поперёк до того, как главный герой начал играть, и до сих пор продолжают свои исследования и построение теорий.\*