Глава 236  
  
  
  
Не пугало, но каждая секунда — история  
  
Три ствола, семь ветвей — таких слов не существует.  
Но существует то, что несёт в себе их смысл.  
  
Никто не замечает, потому что все принимают это как должное.  
Жизнь и смерть, словно галька, уносимая потоком, необратимый вектор времени, добавляющий «старость» — абсолютно неизменный поток.  
  
Поскольку это песочница, где одновременно играют многие, время не останавливается ради одного. Это очевидно… но именно поэтому упускается из виду.  
  
Этот мир — действительно виртуальный, и у тех, кто в нём существует, нет жизни. Но три ствола и семь ветвей, где они обитают, не учитывают наличие или отсутствие жизни, прав человека. Время течёт, не сопротивляясь большему потоку, и движется вперёд.  
  
Поэтому  
  
Нынешние семь сильнейших видов этого мира… Те, чьи корни уходят в эпоху богов. Что бы ни делали те, кто к ним ближе всего, мир движется вперёд.  
  
\* \* \*  
  
Священная Земля Небесного Величия (Киусодай но Тэнсэйчи).  
Зона с огромным плато в центре и склонами, ведущими к нему, где обитает множество монстров. Чем выше поднимаешься, тем сильнее монстры появляются (спавнятся), но особенностью является то, что на самой вершине монстры не появляются.  
  
Почему? Причина известна игрокам… Эта зона — место отдыха одного монстра.  
  
— Зигворм! Если я одолею тебя, то и я смогу…!  
  
『Прости, но сейчас у меня гости, так что на вас времени нет.』  
  
Было ли это вызвано спешкой из-за того, что один игрок победил двух уникальных монстров, или это был просто выход самолюбования? Игроки, явно не готовые к бою по снаряжению, попытавшиеся бросить вызов Зигворму, были уничтожены одним ударом, их ХП упало до нуля.  
То самое дыхание, которое имитировал один ниндзя в маске… но по силе совершенно иное, истинное дыхание буквально стёрло игроков в пыль одним ударом. Золотой Король Драконов (Зигворм), с лёгким сожалением взглянув на их останки, повернул взгляд к нему (··).  
  
— Всё такой же вежливый, да?..  
  
『Всякий, кто не боится моей мощи и поднимает оружие, — герой… Сражаться в полную силу — вот истинная вежливость.』  
  
— Ну да… А как насчёт тех, кто похож на тебя?  
  
『Хм-м… Мы с ними отличаемся в корне, так что враждовать с ними — нелепо.』  
  
Неистово сражающийся в полную силу, даже если противник — начинающий ниндзя с разницей в 100+ уровней, Зигворм встречает его как врага, но всё же не считает равным.  
Антиматерия этого мира, воплощение и удачи, и несчастья, величайший противовес этому миру — Зигворм в конечном счёте одинок, и равных ему нет. Если и есть, то лишь собратья, разделяющие с ним происхождение.  
  
『Однако это редкость, друг мой. Чтобы ты сам пришёл ко мне.』  
  
— Ну да… но ты ведь и сам чувствуешь, да? Что скоро (····).  
  
『………Пожалуй.』  
  
Мир движется вперёд. По какой бы причине это ни произошло, две из семи опор сломаны. И чья победа станет причиной извлечения третьей опоры?  
  
— Драконья Катастрофа… Эти «грибники» охотятся за тобой. Люди Второго Плана тоже примкнут к ним. Спрашивать излишне, но всё же ответь… Что будешь делать?  
  
『Ку-ку-ку… Известное дело.』  
  
Золотой Король Драконов смеётся. С того самого дня, как родился тот, кто станет Зигвормом, он размышлял о смысле своего существования.  
И пришёл к выводу — быть «испытанием на пути человечества». Не ненависть, не уважение, не преклонение… а ожидание и доверие — вот фундаментальный принцип Короля Драконов. Если человечество вместе с драконами-бедствиями обратится против него, он даже будет рад.  
  
Люди, будьте сильны. Люди, превзойдите меня.  
  
『Мой смысл непоколебим, мои убеждения не изменились с того дня. Я — гора, я — стена, я — врата… Люди, переступите через меня и идите в будущее… вот так.』  
  
— Вот как, вот как… Тогда, возможно, мои нахлебники направят клинки на твою шею.  
  
『Тот самый Хранитель Гробницы, о котором ты говорил, пал. Человек, превзошедший осьминога (····) из бездны… И тот человек, что когда-то пронзил мою чешую! Интересно, весьма интересно!』  
  
Король Драконов смеётся так, словно ему действительно весело. А его друг… некогда серый, а ныне белый мех с длинными ушами колышется на ветру.  
  
『Хорошо. Если они будут барахтаться, пытаясь превзойти меня, то долг дракона — растоптать их и воцариться. На земле Драконьей Катастрофы я покажу им, что значит истинный дракон!』  
  
Третья стадия мирового квеста «Великая Война, что Свергнет Золото» в этот миг меняет своё название.  
Великая война, в которую будут вовлечены все люди, — война между драконом, живущим сейчас, и Королём Драконов, прожившим доныне… «Великая Драконья Катастрофа».  
  
\* \* \*  
  
— Школа… Отстой… Хотя нет, именно этот отстой и даёт ощущение того, что идёшь в школу, в этом есть какая-то поэзия…  
  
Нет, такие мазохистские чувства мне чужды.  
Цикады и сегодня шумят. Уже сентябрь, а они всё ещё ищут пару — не поздновато ли? Но их духу борьбы до последнего вздоха стоит отдать должное.  
  
— …Аура!  
  
Оборачиваюсь назад — никого. Хм… Неужели мой внутренний тюнибё (синдром восьмиклассника) перевернулся во сне и «Д-доброе утро»?  
  
— Тьфу ты?!  
  
Спереди?! Почему Сайго-сан появилась прямо передо мной, там, где несколько секунд назад ничего не было?! Она что, стационарный энкантер, который просто не отображается на карте?!  
  
— Д-доброе утро, Сайго-сан…  
  
Теория о Сайго-сан как о стационарном энкантере возникла у меня в голове, но я не стал её озвучивать и просто поздоровался в ответ.  
Что-то в последнее время я часто натыкаюсь на Сайго-сан. Но раз уж нам по пути, то снова идём вместе.  
  
— …Простите, эм.  
  
— М?  
  
— Эм… Хидзутомэ-кун, у меня к вам… есть вопрос, или скорее…  
  
— Вопрос?  
  
Почему ко мне? Если что-то с VR-системой, то я могу починить что-то простое, но, честно говоря, надёжнее обратиться к производителю, чем доверять любителю.  
Нет, вряд ли она будет спрашивать у меня о таком. Быстрее обратиться к производителю.  
  
— Эм… Это касается игры…  
  
— Может, ШанФро?  
  
— Да, но… нет, то есть, да…  
  
Как-то она мнётся. Касается ШанФро, но нет?  
  
— Дело в том, что…  
  
Если обобщить рассказ Сайго-сан, то получается следующее.  
  
Сейчас Сайго-сан поставила себе в ШанФро определённую цель (норму). И для её достижения она повторяет так называемую рутинную работу, но, как и всё, чрезмерное усердие вредно, и ей начинает надоедать.  
Она слышала, что Хидзутомэ-си много играет в игры и, вероятно, знает, как справляться с такой рутиной.  
Она очень просит научить её эффективным методам выполнения рутинной работы…  
  
Вот так вот. У меня сложилось впечатление, будто она читает по сценарию, но это неважно.  
  
— Рутина… рутина, да?..  
  
На самом деле, рутинная работа в VR-играх… особенно в играх с полным погружением — это та ещё пытка.  
  
Ведь стандартный способ борьбы с рутиной — «играть параллельно с чем-то ещё» — не работает. В играх вроде сборников мини-игр или тех, где мало игровых элементов и основной упор на виртуальную реальность, можно импортировать музыку или видео извне.  
Но в играх, которые являются играми, как ШанФро, это невозможно из-за лора и прочего… Поэтому для поддержания мотивации в играх с полным погружением есть только два варианта.  
  
А именно: «увеличить количество задач» или «делать это с кем-то».  
В первом случае, например, можно самому себе поставить задачу пройти на время, или же превратить эффективную рутину в мануал, словно ты сам создаёшь гайд… такие люди, наоборот, получают мотивацию.  
  
Во втором случае просто уменьшается нагрузка, появляется собеседник. Параллельная игра реализуется через другого человека, так что это проще, но планировать придётся за двоих.  
  
— Ну да… М?  
  
Письмо от Пенсилгон. Раз не через соцсеть, значит, что-то серьёзное? Что там…  
  
\* \* \*  
  
\*\*Тема:\*\* Срочно  
\*\*От:\*\* Воин Карандаша  
\*\*Кому:\*\* Санраку, Модорукаццо  
\*\*Текст:\*\* Прости, Кёгоку накосячила.  
Возможно, будут проблемы.  
  
\* \* \*  
  
Нельзя ли сделать вид, что я не видел? Нельзя, да?.. Похоже, эти выходные будут весёлыми.  
  
\* \* \*  
  
\*Самое опасное в системе ШанФро — то, что у NPC есть понятие времени, и они сами строят своё будущее.\*  
  
\* \* \*  
  
\*Ивамаки: «Поняла? Хидзутомэ-кун — прирождённый геймер, семьдесят процентов его мозга занято играми, так что если заговоришь об играх, он клюнет. Твоя задача на сегодня — развить тему и довести до того, чтобы играть в ШанФро „с тобой“».\*  
\*Сайго: «Какая сложная миссия…»\*