Глава 3

Во имя эффективности, чем ты готов пожертвовать?  
  
Рубеж Шангри-Ла.  
Игра, вышедшая весной прошлого года и, кажется, в начале этого года сертифицированная неким мировым рекордом как игра с наибольшим числом одновременных игроков. Она относится к той же категории, что и Фейрквест, но является её полной противоположностью.  
  
Игрокам предстоит свободно жить в фэнтезийном мире, где цивилизация находится на уровне Средневековья, но при этом органично вплетены элементы научной фантастики. Сеттинг таков: прошло несколько тысячелетий после того, как межзвёздный флот колонистов по тем или иным причинам погиб, оставив после себя лишь новое человечество…  
В отличие от Фейрквеста, где хейтеры изо всех сил пытаются найти хоть что-то хорошее, РуШа получила настолько высокие оценки, что немногочисленные хейтеры просто тонут в море фанатов, которых в десятки раз больше.  
  
— Что-то даже невежливо ставить её коробку на одну полку с игрошлаком.  
  
Во главе с легендой легенд, Фейрквестом, стояли и другие шедевры игрошлака: хардкорная дрянь «Космо-Бастер», где враги бесконечно респавнятся и атакуют со всех 360 градусов в режиме от первого лица; непробиваемый симулятор-игрошлак «Захватывающая Ферма», где нужно спокойно вести хозяйство, пока примерно раз в игровую неделю гигантское существо, подобно тайфуну, сеет разрушения; выживач на необитаемом острове (с охотой на гигантских тварей при помощи одного лишь пистолета) «Выживший Стрелок» — игрошлак, из-за которого люди реально попадали в больницу, и теперь он продаётся по премиум-цене; постапокалиптический игрошлак «Единые Раунды», где шанс выпадения любого предмета безумно низкий, из-за чего, несмотря на кооперативный характер игры, грабёж между игроками достиг апокалиптического уровня.  
И это далеко не весь список игрошлака… Ох, чёрт. Чуть не залип на игрошлаке, как это бывает с мангой во время уборки.  
Я положил коробку с РуШа отдельно от зоны игрошлака, надел шлем и лёг на кровать.  
  
— Ну что… начнём.  
  
Сходить в туалет по-маленькому и по-большому, восполнить запасы воды и питательных веществ.  
Если не собираешься играть всерьёз, играть лёжа на кровати.  
Держать рядом бутылку с водой, чтобы можно было попить сразу после пробуждения.  
  
Проверив три основных правила VR-геймера, я впервые за чёрт знает сколько лет запускал игру, не являющуюся игрошлаком.  
  
— Хех… Ого, можно даже рост и пол менять.  
  
В редакторе персонажа, который является стандартом для подобных MMORPG, я офигел от свободы кастомизации.  
Раса, телосложение, аксессуары, рога?! …Понятно, при такой свободе шанс встретить кого-то с точно такой же внешностью будет крайне мал, если только не чистое совпадение.  
  
— Так, какую же внешность выбрать…  
  
Я из тех, кто предпочитает создавать персонажей, не похожих на себя в реале.  
Стримеры или те, кто уверен в своей внешности, могут переносить свой облик в игру, но я считаю, что игра и реал должны быть разделены.  
  
— Хм? А, тут можно пропустить создание внешности и сначала выбрать класс и прочее.  
  
Похоже, в этой игре происхождение и профессия влияют на рост характеристик. Раз уж есть возможность создать персонажа, отталкиваясь от класса и происхождения, решил начать с них.  
  
— Ух ты… Пять секунд только на прокрутку списка… да сколько же тут, блядь, профессий?!  
  
То есть, тут каждый вариант Рыцаря (Мастер чего-то там) идёт как отдельный класс? Какой геморрой… Могли бы просто дать всем начать с деревянной палкой, а потом позволить выбрать оружие. Хотя, может, именно такие дотошные детали и делают её топ игрой?  
В таком случае… так, учитывая ДПС и доступные навыки, стану-ка я Наёмником (мастером двух мечей).  
  
— Происхождение… хм.  
  
Рождённый в богатой семье, обычное происхождение, сирота, изгой… Похоже, у каждого варианта есть свои плюсы и минусы к статам… О.  
  
— Скиталец… А это неплохо.  
  
Происхождение, при котором защита растёт медленнее, зато есть бонус к удаче. Кажется, в этой игре удача влияет на шанс крита и дропа, так что это довольно важный параметр. Не то чтобы одна удача решала всё, но от высокой удачи хуже точно не будет.  
Итак, определившись с классом и происхождением, я создал персонажа на их основе… создал, но…  
  
— Это…  
  
В итоге получился… высокий тощий мужик, полуголый, в птичьей маске… до странности похожий на мой облик при прохождении Фейрквеста. Мягко говоря, грёбаный извращенец.  
  
Нет, дайте оправдаться. Хотя хрен знает, перед кем. Покопавшись в информации об игре, я выяснил, что, похоже, можно продать стартовое снаряжение прямо на этапе создания перса. У Наёмника в качестве стартового снаряжения есть некий комплект наёмника, и продать его можно за неплохие деньги. Конкретно — стартовый капитал увеличится втрое.  
Деньги в таких играх чертовски важны. Поскольку это игра с полным погружением, даже для взятия квеста нужно самому бегать и прыгать, так что усилия, затрачиваемые на один квест, довольно велики.  
Я всегда предпочитал стиль боя, основанный на скорости атаки и мобильности, поэтому для меня важнее прокачивать оружие, а не броню, — поэтому я и продал броню… но играть полуголым, да ещё и со своим лицом, в РуШа, где народу куда больше, чем в Фейрквесте, — это как-то стрёмно… поэтому я решил надеть доступную в редакторе маску под названием «Птичья маска пристального взгляда» — маску в виде птицы с до ужаса пронзительным взглядом.  
  
— Это… Да не, раз система позволяет, то наверняка найдутся и другие такие же… должны найтись!!  
  
Подавив сомнения туманной верой в ещё не встреченных хардкорщиков, я перешёл к последнему этапу создания персонажа — выбору имени игрока.  
Впрочем, тут колебаний не было.  
Я во всех играх использую одно и то же имя, поэтому я дарую имя, под которым покорил множество игрошлаков, этому извращенцу… нет, этому скитающемуся наёмнику.  
  
— Санраку, значит…  
  
Хи(Сан)тому Раку(Раку)ро. Банально, конечно, но никнеймы часто такие и бывают.  
  
— Ну что ж, покажи мне силу топ игры!..  
  
Окончательное решение принято, и скитающийся наёмник (полуголый извращенец) наконец-то шагнул в мир Рубежа Шангри-Ла!..  
  
\* \* \*  
  
К Рубежу Шангри-Ла, в принципе, можно подключиться и из-за границы, но из-за лагов и прочих причин условия для хардкорных геймеров там не самые лучшие, поэтому число иностранцев, переезжающих в Японию после выхода РуШа, то ли растёт, то ли нет.  
Более того, почти все игроки — японцы, к тому же сложно сказать, что игра поддерживает другие языки, кроме японского, так что для иностранных геймеров начать играть в неё несколько сложнее.  
А значит, если иностранец всё-таки играет в РуШа, — он геймер до мозга костей.