Глава 47

Тем не менее, промелькнувшие в голове мысли я оставил при себе. "Восхождение" и без того далеко не образец коммуникабельной гильдии и хоть мы и могли бы как следует усложнить жизнь кому угодно, но как-то напрягать эту группу я смысла не видел. Мало ли какие слухи после такого фортеля пустят мнительные игроки? Да и, пусть несколько борзая, но весьма амбициозная в плане прохождения Айнкрада гильдия всегда может пригодиться, так что площадь мы с девушкой прошли без каких-либо заминок.

Лестница в подземный город также не была удостоена особого внимания, так как чего-то интересного из себя не представляла, являясь, по сути, темным провалом в земле, обозначенным лишь парочкой древних на вид статуй каких-то толи людей, толи эльфов. Различить слишком сложно, так как обилие сколов и потертостей радикально маскировали видовую принадлежность каменных памятников.

Спуск под землю тоже особо длинным не был. Всего-то метров пять, но стоило нам выйти в невероятный по своим размерам подземный грот...

Не бывая я в этом городе во времена беты, то у меня бы напрочь перехватило дыхание от открывшегося вида. Величественный подземный город был в куда лучшем состоянии чем призрак цивилизации на поверхности и буквально сражал всякого спустившегося наповал с первого мгновения.

Узкие и ухоженные каменные улочки сплетались в мозговыносящий по своей сложности лабиринт большого города. Настоящий ад для людей слабо ориентирующихся в пространстве. Освещение всего пространство переливалось всеми возможными цветами и обеспечивалось огромными кристаллами торчащими тут и там на потолке, стенах и даже просто так разбросанными по всему городу. Ни один из них не был постоянным, меняя свой цвет чаще, чем вы бы успевали перевести свой взгляд от одного на другой и вся эта подземная фантасмагория красок резко контрастировала с поверхностью, где даже в самое светлое (по идее) время суток царил вечный полумрак, а ночи были совершенно непроглядны превращая исследования руин в самобытный хоррор. Путешествовать по пятому этажу без факела или прокачанного ночного зрения было решительно невозможно.

Пока мы с Арго спускались с возвышенности у стены, где и располагался выход на поверхность я обдумывал ситуацию. Постепенно заполняющий уши городской город вместе с какой-то тягучей мелодией ни капли не мешали мне шевелить мозгами.

Пятый этаж, по своей сути, самый объемный по территориям. Пусть несколько меньше "в обхвате" по сравнению с первым, но его многоуровневость играла злую шутку с трехмерным восприятием любого игрока. Особенно если тот не сильно искушен в реалиях игр. Так уж вышло, что Нижний Карлуин это далеко не самая нижняя точка, куда может забрести игрок. Помимо этого монументального и прекрасного во всех отношениях города, есть еще много километров темных катакомб населенных самыми разными плодами воображения игроделов Аргуса. По сути лабиринт на следующий этаж здесь начинается с момента спуска в Нижний Карлуин, так как попасть в "небесный столп" с поверхности нельзя. Вы можете сколько угодно исследовать обширные руины, пройти через немногочисленные жуткие леса, из растительности в которых лишь серые мертвые деревья, кора которых будто бы посыпана гнилым от времени пеплом, но дойдя до исполинской башни конец которой обрывается в потолке этажа, вы набредете на сплошную стену.

Попасть в лабиринт можно только пройдя запутанную сеть древних подземных катакомб... Разумеется это не значит, что исследования поверхности бесполезны. Я уже упоминал ранее, что спуск под землю на этаже далеко не один. Вся поверхность испещрена многочисленными лазами и дырами, словно знаменитый сорт сыра. Какой-то лаз может сходу предоставить возможность попасть к самому входу в башню, какой-то приведет к скрытому залу, где можно всласть утолить жажду битвы с мини боссом, а какой-то непременно заведет вас в тупик или же выведет прямиком в Нижний Карлуин... Усилия потраченные на создания этого этажа видны невооруженным глазом.

'И разумеется все эти лазы и потайные ходы совершенно не будут соответствовать бете...'

- О чем задумался? - спросила идущая рядом Арго.

- Да так... думаю, что расположение всех лазов и секретов наверняка изменены.

- Ну, это очевидно. - пожала плечами девушка. - Иначе было бы слишком просто...

- Ага... - усмехнулся я. - Не думаю, что Каяба настолько добр, чтобы облегчать прохождение игрокам.

- ...Кстати об этом... - Арго чуть нахмурилась. - Нужно проверить работает ли Изумрудная Тропа, а то есть у меня ощущение, что нам все так просто не дастся.

- ...Думаю ты права. - ответил я после пары секунд задумчивого молчания. - Фаст тревел в почти всех играх работает по принципу перемещения к локациям, которые уже посещал игрок... А полная свобода на четвертом может быть чем-то вроде пробника.

- Ну да, стандартный трюк. Показать игроку каких высот он может достичь, а после сбросить его на самое дно пищевой цепочки... - на сравнение девушки я слегка усмехнулся. - Пусть и не настолько радикально. - чуть поправилась девушка, понимая что перемудрила с саспенсом.

- Ну, у нас еще будет шанс проверить... - припомнил я расположение ближайшего входа. - Кстати... я помню что иконка на карте была как раз в Нижнем Карлуине... тогда я об этом как-то не задумывался, но... ты видишь здесь здоровые живые деревья?

Вопрос был риторическим. Все таки город с возвышенности мы уже осмотрели, да и в бете это место было неплохо так исследовано.

- Ответственно заявляю, что единственная живая растительность в Нижнем Карлуине это клумбы с цветочками, да редкая травка! - чуть подумав сказала Арго.

- Значит, скорее всего, вход будет как в эльфийском замке...

- Наверное. - беспечно пожала плечами девушка.

Тем временем мы продолжали двигаться по направлению маркера. Обильно освещенные улицы оставались у нас за спиной, а мы постепенно приближались к самым окраинам подземного города. NPC тут ходило уже куда как меньше, но зато игроки попадались то тут, то там. В целом ничего удивительного. Всем известно, что самые прибыльные и редкие квесты чаще всего располагаются не в самом центре локации, а в труднодоступных местах. В САО сам по себе термин "Гетто" отсутствует. Все-таки это игра с размытым возрастным рейтингом, так что даже местные трущобы - это скорее маленькая дань реалистичности без каких-либо тревожных деталей по типу нищеты, голода, грязи, вони и всего в этом духе.

- Похоже здесь... - остановился я перед довольно скромным на вид домиком на самом краю города.

Буквально. Дом примыкает к каменной стене этого огромного подземного грота.

- Я подожду здесь. - оперлась Арго на невысокий забор.

Тут стоить пояснить, что в большинстве случаев взятый квест лучше всего сдавать именно тому игроку, который его и брал. Как, например, то задание на первом этаже на получение нагинаты. Тогда Арго тоже ждала на улице. Почему так? А фиг его знает, но еще в бета-тесте игроки заметили, что если состав группы которой сдают квест отличается от того, которым его брали, то награда куда ниже. Разумеется всю эту информацию я никак бы не получил, если бы не Арго.

- Тук-тук~ - прошептал я себе пол нос, постучав по двери.

Тишина. Постучал еще раз. Подождал пару минут. Тишина.

- Неужели слишком поздно пришел...?

Дзинь~! - брякнул в голове звоночек, оповещая об обновлении журнала квестов.

Открыл. Прочитал. Потянул дверь за ручку на себя...

- Арго...

- Что такое? - оторвалась девушка от какой-то книжки.

- Как относишься к жанру детектива? - спросил я, осматривая цепким взглядом прихожую. Никакой реакции на мое вторжение не последовало.

- В целом положительно. - с интересом посмотрела на меня Арго.

- Как насчет сыграть в Шерлока Холма?

- ...Чур ты Ватсон! - весело воскликнула девушка, перепрыгивая через забор и залетая внутрь.

***

Дом встерил нас беспорядком и разрушениями. Как я уже упоминал ранее, в отличие от светлых, темные эльфы не испытывают того де пиетета к природе, отчего в их домах всегда найдется несколько красивых поделок из дерева, да и с материалами для мебели они не изгаляются как Лесники.

И сейчас все это было побито и поломано.

Красивые деревянный стол в гостинице был перевернут на бок и на нем было несколько сколов от, судя по всему, ударов меча; резные стулья были разбросаны по всей комнате, а один и вовсе валялся в у самой стены и был до крайности изломан. Кто-то бросался мебелью...

- Интересно... Что пишет журнал заданий? - спросила у меня Арго, внимательно осматривая помещение.

- "Пропажа нанимателя." - прочитал я заголовок. - Описание... грубо говоря - найдите улики и разберитесь что происходит...

- Ну, это немного разочаровывает... - еще раз огляделась девушка.

- Согласен... Но все-таки в бете не было таких квестов. Наверное это что-то для новичков. - двинулся я в сторону восточной стены. Именно она и примыкает к краю пещеры.

- И все равно. Такое чувство, что нас за дураков держат. - двинувшаяся за мной Арго начала внимательно ощупывать стену на предмет скрытых кнопок и рычагов.

- Да ладно тебе... - я не стал заниматься фигней, а дернул за единственный целый "подсвечник" висящий на стене. Только вместо свечи, в нем расположился осколок того самого светящегося камня.

Что-то щелкнуло, а часть стены приоткрылась в нашу сторону. Арго бросила на меня раздраженный взгляд, на что я пожал плечами. Губы сами собой расплылись в ехидной улыбке.

А вообще все действительно было слишком легко. След сражающихся настолько четко вел к той самой стене, что там только слепой или совсем уж тупой не разберется. Наличие потайного хода не менее очевидно. Примыкающий к стене диван был грубо оттолкнут в сторону, открывая доступ к стене. Подобная перестановка во время стремительного боя никак не могла бы произойти, но вот в случае поспешного бегства... Ну и картина, которая раньше, очевидно, висела прямо поверх скрытого прохода валяется на полу, а на ней несколько отчетливых следов ведущих как раз таки в направлении стены.

- Элементарно Ватсон! - воскликнула Арго открывая дверь на распашку и заходя внутрь.

- Рычаг так-то я нашел, значит я круче. - сделал я аккуратное уточнение. - А кто круче, тот и Шерлок.

- Зато я первая произнесла фразу! - тут же ощерилась девушка. - Эту фразу может произнести только Шерлок Холмс, значит я и есть Шерлок Холмс!

Я подвис.

'Л. Логика... Женская.' - подумал я поднимая руки в сдающемся жесте.

Тем временем мы двигались по довольно узкому туннелю.

- Опаньки. - наклонилась Арго. - Меч! - повернулась она ко мне протягивая свою находку.

- Сколотый меч. - поправил я. - Эльфийский... вроде. Под левую руку. - приподнял я брови оружие у Арго.

- Что такое? - заметила девушка мое удивление.

- Филариэн - правша. По крайней мере, ножны у нее висели под правую руку.

- Получается, что твою эльфийку преследовали другие эльфы... или эльф.

- Что значит "твою эльфийку". - посмотрел я подозрительно на Арго.

- Ну не мою же? - пожала плечами девушка и пошла дальше.

'Опять "Логика"...'

Пока мы все больше углублялись в камень, я чуть внимательнее осмотрел меч.

'Точно эльфийский. Без вариантов.'

- Кажется пришли! - весело воскликнула Арго ускорив шаг.

Я поспешил за ней.

В конце длинного каменного коридора нас ожидала небольшая комната три на три на четыре метра. Стол, стул, полка с книгами, сундук и...

- Похоже мы нашли вход на Изумрудный Путь. - прокомментировала Арго высокие двери, которые были почти идентичны тем, что мы видели в замке Харела.

- Как удачно...

- Получается Филариэн сбежала от напавших через фаст тревел?

Я не ответил.

Подойдя к створкам, я дернул ручки на себя. По глазам ударил тот самый зеленый свет.

- Или нет... - прокомментировала Арго.

Тут все очевидно. Двери открывались со скрипом, а на каменной поверхности пола по ту сторону двери был сантиметровый слой пыли. Тут стоит сказать, что двери в САО не скрипят. И пыли вообще-то нету. Хотя не так... пыль есть, но это что-то вроде целеуказателя. Этакий способ разработчиков дать подсказку игроку, не нарушая его игровой процесс всякими световыми эффектами и всплывающими окошками. Если идя по лабиринту или данжу, тебе встречается пыльная комната, то, можно сказать, что тебе чуть ли не прямым текстом говорят "здесь есть что-то интересное". С квестами та же ситуация.

- Я думала что пользоваться Изумрудной Тропой могут только светлые эльфы...

- Возможно так и есть. Судя по этой пыли, по эту сторону двери уже давненько никто не бывал, а я, буквально пару дней назад, запросил у Филариэн нагинату с этого этажа. Ей было бы куда удобнее зайти в точку перемещения в Юске и выбраться уже здесь...

- Зачем тогда она отступала сюда с таким упорством?

- Не знаю... - с этими словами, я вернулся обратно в комнатушку. - А ты говорила, что слишком легко...

————————————————————————————————————

Покорно прошу прощения за задержку. Автор жив и даже почти здоров, просто всю неделю я себя чувствую мертвой полусонной амебой. Будто бы песка в глаза насыпали. Серьезно, одну главу я из себя выдавливал семь дней по два-три абзаца в сутки. Попытки написать больше обычно заканчивались харей в стол и мольбами добить на месте.

Зимние холода слишком неприятно действуют на теплокровного меня.

http://tl.rulate.ru/book/46145/1271605