Я не направлял лук прямо на нее, но оставался начеку.

Не было ни обиды, ни ненависти. Я просто воспринимал ее как сильного врага, которого нужно опасаться.

Кроме того, невежливо недооценивать кого-то…

- Эй, эй. Ты же не думаешь, что я собираюсь убивать игроков, когда у нас не мероприятие? Ведь это даже невозможно!

Нэкоко замахала руками.

Теперь, когда я подумала об этом… неужели это действительно так?

- Хмф. Смотри сюда. Я делаю все возможное, чтобы поскорее выбраться из этого места. Так что не мешай мне!

Нэкоко начала обыскивать пространство вокруг стола.

Во время событий она была похожа на кошку со взъерошенной шерстью. Но сейчас она была другой.

Было что-то странное. Как будто она была обычной девушкой.

Очевидно, она тоже искала карты.

- Если ты ищешь карты, то у меня есть одна. Туз пик.

- Это хорошо. Не мог бы ты придержать его? Выход появится, как только будут собраны 4 туза. Проще говоря, не будет иметь значения, если каждый туз будет у разных игроков.

- Понятно. Значит, быстрее будет просто разойтись с незнакомцами и искать их. Тем не менее, ты, конечно, много знаешь. Ты бывала здесь раньше?

- Это было написано в книге, которую я нашла в другой комнате.

- О, понятно.

- Ты не знал этого, и все же признался, что у тебя есть карта. Что ты собирался делать, если правила гласили, что только один человек может сбежать после того, как соберет все карты? Что если я солгала, когда сказал, что "я не могу", и игроки действительно могли сражаться друг с другом в этом помещении? В такой маленькой комнате, как эта, у меня подавляющее преимущество.

- Ах. Хе-хе…

Это было правдой.

Но если бы в этом месте действовали такие особые правила, она бы схватила меня за шею еще до начала разговора.

Ее стиль боя заключался в скорости и захвате врага врасплох.

Тот факт, что она повернулась ко мне спиной и искала карты, означал, что она не намерена драться.

- Почему ты здесь?

- Наверное, по тому же поводу, что и ты, старик. Я пошла прямо в зеркало, которое держал монстр. Моя ошибка заключалась в том, что я попыталась уйти отсюда в спешке с помощью высокоскоростного навыка после того, как была обескуражена тем, насколько пустым было это место… ну, на самом деле это не было ошибкой. В каком-то смысле.

Так что это было практически то же самое, что и со мной.

Тебе не требовался особый навык, вроде "Варп стрелы", просто нужно было броситься вперед, и ты мог войти в зеркало.

Ну, я не был уверен, сколько людей на самом деле попытаются это сделать…

- А, точно. Меня преследует нечто под названием Кровавая Мэри… Ты знаешь об этом?

- Знаю. Они опасны, и начнут преследовать тебя после того, как ты найдешь свою первую карту… ! Я действительно ненавижу таких врагов, когда у них есть иммунитет к атакам! Это напрягает, когда все, что ты можешь сделать, это бежать!

- Ну, я понимаю, что ты чувствуешь.

- Слушай, я бы не возражала, если бы это была игра ужасов, а убегание было бы частью концепции, хорошо? Потому что было бы не очень страшно, если бы ты мог просто победить таких врагов. Но это традиционная фэнтезийная MMORPG! Если она непобедима, разве это не делает ее самым сильным существом в этом мире? Значит, эта чертова женщина сильнее всех боссов, с которыми я сражалась! Ведь мои атаки ничего не дают!

Ну, в типичных RPG часто были враги, которых можно было победить только специальными методами.

Я помню, что они были и в играх, над которыми я работал.

Но были люди, которым они очень не нравились.

Действительно, если у них были такие особые способности, то некоторым могло показаться, что они сильнее последнего босса.

Но, пожалуйста, не будь так сурова…

Создатели любят что-то менять, даже если это нежелательно…

Было бы скучно, если бы всех врагов можно было победить обычным способом… вот как вы начали думать.

Однако мы не могли прямо сказать такие вещи пользователям.

Поэтому я сменю тему.

- Но… разве у тебя нет способности превращаться в невидимку? Так что же такого страшного во враге, который гонится за тобой?

- Невидимая кошачья походка - это навык, который позволяет мне становиться невидимым во время самого быстрого бега. Поскольку пол здесь ровный, я могу бежать быстро, но ты сможешь услышать мои шаги. Мэри чувствительна к звукам, поэтому я не могу пробежать мимо нее, и мне придется замедлиться, проходя через двери. Так что это нелегко только потому, что у меня есть этот навык.

- Ты можешь становиться невидимой только во время бега?

- Бегу я быстрее всех. Я снова стану видимой, как только моя скорость упадет на определенную величину. И поэтому баффы скорости ничего не значат. Необходимая скорость просто повышается после получения баффа. Поэтому я должна атаковать во время бега. Мы встретились во время войны за территорию только потому, что я искала ровную площадку, где можно было бы побегать. Я не смогу бежать, если земля неровная или если есть препятствия.

У навыка были такие недостатки…

Что касается бега на полной скорости, я бы и 10 секунд не продержался…

- Тогда мне повезло. Потому что я столкнулась с большой армией, которая пыталась начать атаку. Поэтому мне не нужно было быть невидимым, и я могла слиться с ними. Мы все были незнакомы друг с другом, поэтому никто не заметил бы, что появилось другое лицо. Я позаботилась о том, чтобы моя эмблема была прикрыта. И даже если бы они ее увидели, не думаю, что многие напали бы на симпатичную девушку, которая вела себя как одна из них. Они бы просто решили, что ошиблись или что это действительно татуировка, которая выглядит похоже.

- Но это кажется очень рискованным. В этой игре нельзя повредить товарищей по команде, так что некоторые игроки могли напасть на тебя, чтобы убедиться в этом.

- Ну, даже если бы они это сделали, я ведь хорошо бегаю, верно? Кроме того, ты ничего не добьешься, если не хочешь рисковать.

- Ты говоришь так, будто это ерунда… Ну, я полагаю, результаты говорят сами за себя.

- Именно… У меня все получалось… До сих пор! Этот навык и так было сложно использовать, но его урезали, потому что он привлекал так много внимания!

Ах… Значит, ее тоже затронуло это.

Теперь она могла быть невидимой только 10 секунд, а время отката составляло 3 минуты.

Должно быть, она была очень зла, раз сообщила мне такую важную информацию.

- Что меня раздражает еще больше, так это непоследовательность руководства! Они сказали, что никакой компенсации не будет. Я не жаловалась, так как считала, что это редкость, когда у компании есть настоящий корешок. Но теперь они нам его дают! 100 медалей СЭО! Это не плохо! Но меня это бесит! Возможно, мне стоило послать жалобу!

- Просто возьми, если они тебе их дают. Знаешь? Давным-давно бумажные торговые карты были довольно популярны, но однажды только что выпущенную карту запретили за то, что она была слишком мощной, а компенсации не было. Так что с тех пор ситуация определенно улучшилась.

- Ну, это потому, что люди теперь больше жалуются. Я могу понять, почему люди жалуются, и поэтому руководство вынуждено реагировать. Но мне не нравится идея игры, которая меняется каждый раз, когда кто-то жалуется… Игры, которые немного иррациональны и несправедливы, всегда интереснее. Одна дама, которую я очень уважаю, однажды сказала: "Очистите воду, и рыба исчезнет. И тогда не будет рыбы, чтобы съесть эту кошку".

Я мог сказать, что она была молода, просто разговаривая с ней.

Но у нее были очень устоявшиеся представления об играх.

Должно быть, они ей действительно нравятся.

Честно говоря, я сильно обидел ее во время войны за территорию, и поэтому я подумал, что она может затаить обиду.

Бежать быстрее всех - значит делать глубокие вдохи.

Что означало вдыхать много черного смога.

Однако она совсем не затронула эту тему.

И поскольку она явно была из тех, кто выплескивает свое недовольство, скорее всего, ее это не так уж и беспокоило.

Полагаю, она не держит обиды, пока это серьезная, честная битва.

- Хмм... Ах! Эта чертова женщина приближается... !

- А? Ты можешь сказать?

- Это эффект навыка под названием "Неподвижная сверхчувствительная позиция". Пока я стою неподвижно, мое зрение, слух и обоняние усиливаются. Мои уши могут слышать звуки капающей крови.

Нэкоко указала на свои кошачьи, а не человеческие уши.

Она действительно тщательно прорабатывала своего персонажа.

- Давайте выберемся из этой комнаты! Я нашла 4-ю карту! Выход должен быть под землей!

У нее в руках было 3 карты.

Так что вместе с моей у нас теперь было 4 туза.

И я чувствовала, что карта тянется к земле.

Она говорила нам, куда нам нужно идти.

- Мы будем сотрудничать, пока не выберемся отсюда! Я больше не хочу, чтобы меня преследовала эта непобедимая женщина!

- Ах, хорошо.

Дело было не только в играх ужасов, но мне также не нравилась кровь.

Я просто чувствовал слабость, когда смотрел на нее.

В настройках я отключил "кровь", так что я не мог видеть никаких ран, но одна только капающая кровь была тем, что мне не нравилось видеть.

И поэтому я принял бы помощь этой кошки… !

- Гар! Гар!

Точно. У меня тоже был Гар.

Теперь, когда мы нашли все 4 карты, начали появляться обычные вражеские монстры.

И Кровавая Мэри тоже стала быстрее, преследуя нас.

Мы должны были добраться до подземелья как можно скорее… !

http://tl.rulate.ru/book/44931/1652411