

- В ММО они пытаются построить отношения между игроками как стратегию для того, чтобы люди продолжали играть долгое время, - начала тихо говорить Нэкоко.

- Это похоже на то, как все работает в компаниях. Они хотят создать такую обстановку, чтобы вы не хотели доставлять неудобства другим. Это будет слишком хлопотно, чтобы поднимать эту тему, или вы будете чувствовать себя плохо. И поэтому вы не можете уволиться.

А, я понял... вроде как. Но это не было моим опытом.

Всякий раз, когда я хотел уйти, другая сторона обычно начинала вести себя так, будто знала, что это произойдет, так что все шло гладко...

Нет, сейчас не время вспоминать прошлое... !

- Именно поэтому руководство выпускает контент, который является эксклюзивным для дружеских групп или гильдий. Но есть и игроки, которые хотят получить доступ к этому контенту без привязки к кому-либо еще. И поэтому я готовлюсь к тому моменту, когда этот контент будет действительно реализован, - гильдия для людей, которые хотят расслабиться и играть соло, но могут объединиться только тогда, когда для этого есть какая-то особая причина... Я собираюсь создать Гильдию Призраков.

- Звучит как грандиозная идея. Другими словами, это гильдия людей, которые собираются вместе и сотрудничают только тогда, когда это необходимо?

- Да. Разве не раздражает необходимость искать незнакомцев, чтобы объединиться с ними каждый раз, когда происходит какое-то событие? Это не так уж плохо, если это обычное исследование местности и квесты, но есть и события высокой сложности. Будет нелегко собрать чужаков, которые являются способными игроками. И поэтому я хочу заранее собрать упрямых игроков с такой же проблемой, как у нас. Звучит интересно, не так ли?

Хм... я понял, что она имела в виду.

Однако, на самом деле, я не ненавижу создавать временные партии с незнакомцами.

Даже если они обычно все умирали и оставляли меня одного...

Единственное, что меня беспокоило, это когда они посылали мне запросы на дружбу, чтобы мы могли "снова поиграть вместе!"

Я с готовностью соглашался, если это было на один раз, но если они рассчитывали на регулярные совместные действия, то мне было трудно им отвечать.

Мне было неловко, но я не хотел, чтобы кто-то беспокоил меня, пока я играю один.

В конце концов, было ясно, что я мог играть так безрассудно, потому что был один.

Как только вы становились друзьями, вы могли отправлять сообщения и запросы.

Можно было просто отказаться от них, но это также заставляло чувствовать себя плохо.

Поэтому я избегал любых просьб о дружбе.

Если ты отклонил одну, то потом становится трудно принимать другие.

Он отверг меня, но подружился с тем игроком... так бы сказали. Наверное, я стал беспокоиться о том, что подумают другие.

Однако я не думал, что это будет иметь значение, если к кому-то вроде нее будут относиться по-другому.

Я сомневался, что она будет посылать приглашения, если только это не серьезно. И я чувствовал, что смогу легко отказать ей, если мне не захочется этого делать.

Это было потому, что, хотя это и было совпадением, мы немного узнали друг друга.

Вы не могли быть настолько откровенны с кем-то, кого вы совсем не знаете. Вы не знаете, как они отреагируют.

Так что в каком-то смысле, возможно, мы были как друзья.

Или фатальная привязанность?

Обычно мне казалось, что вы добавляете людей в друзья, если знаете их в реальной жизни, или если встретили кого-то в игре и сблизилась с ним.

Возможно, это устаревший образ мышления, но вместо того, чтобы добавлять всех подряд и иметь поверхностные связи, я бы предпочел строить отношения с несколькими людьми, которых можно было не бояться обидеть.

В конце концов, я не из тех людей, которые холодно упорядочивают свой список друзей и удаляют людей, потому что он становится слишком переполненным.

- Ну, я все еще разбираюсь в этом, так что это не значит, что я действительно создала гильдию в игре. Возможно, я послала приглашение тебе, как будто я хожу и ищу игроков, но на самом деле ты первый человек, с которым я об этом заговорила. В первую очередь, мы не можем предсказать, что руководство СЭО будет делать дальше. Но у меня такое чувство, что они собираются впихнуть что-то в игру из ниоткуда.

- Это правда. Сейчас они действительно молчат, но именно поэтому я чувствую, что что-то грядет. Итак, насчет дружбы...

У нас действительно были похожие стили игры, и у нас была странная связь.

И я даже разделял некоторые ее взгляды на игры.

И поэтому я не возражал немного измениться и принять.

- Я с радостью приму его. И я никогда раньше не принимал запрос на дружбу.

- Понятно. Спасибо. Хорошо, я пошла. Мне все еще не нравится, что эвент основан на той непобедимой женщине, но я хочу пойти и проверить эту новую Карту Роста.

- Да, спасибо. Ты действительно помогла мне.

- Ну, пока мы не встретимся снова на каком-нибудь поле боя... пока!

Нэкоко пустилась бежать... а потом исчезла.

Судя по тому, что она сказала, если бы мы были на противоположных сторонах, она бы серьезно пыталась убить меня, как и раньше.

Что ж, я предпочитал именно такой вариант.

И поэтому я должен был тренироваться, чтобы в следующий раз, когда мы встретимся, она не смогла бы убить меня мгновенно.

Это была Нэкоко. Она не стала бы продолжать полагаться на навык, который был ослаблен.

Она обязательно найдет новую стратегию, которую никто не ожидает.

- Ну, тогда я тоже пойду.

Я открыл окно карты.

И тут я услышал "бип!", а в углу появился значок '!'.

Это было уведомление, которое появлялось при получении сообщения.

Конечно, она не стала бы писать так быстро, так что, возможно, это было сообщение от руководства?

Я быстро коснулся значка '!', чтобы проверить.

- Посмотрим. Информация о новом событии будет объявлена через три дня на официальном сайте, популярных видеосайтах и на сцене внутри игры... ? И это будет в прямом эфире?

Это... было недавней и ужасной привычкой в игровой индустрии. Объявлять анонс.

Ну, наверное, не так уж плохо, если это происходит за три дня. Но иногда это было за месяцы до выхода...

Тем не менее, это было необычно для СЭО.

Возможно, они хотели быстро распространить информацию и привлечь внимание, потому что давно не было никаких мероприятий.

А если они хотят привлечь столько внимания, они должны быть уверены, что смогут его обеспечить.

Значит, они не стали стесняться после реакции на предыдущее мероприятие.

Я бы обязательно проверил официальный сайт в день анонса.

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1659991>