Передо мной открыто: Адвентское подземелье на высшем уровне сложности.

Смесь радости, волнения и напряжения пронеслась по мне, заставив мое сердце биться чаще.

«Небесные свитки».

Они были важными ингредиентами для продвижения семи звездочного героя.

Я уже давно раздобыл другие материалы, оставив только Небесные Свитки. Получить их в Особом Адвентском Подземелье было невероятно редким явлением, во всем мире было менее пяти семи звездочных героев. Это была возможность, которая потенциально могла бросить вызов даже игроку с самым высоким рейтингом.

С нетерпением я открыл [Ящик героев] и завербовал новых героев, чтобы присоединиться к группе.

Среди них были герои, которые хоть и не были решающими, но все же обладали полезными способностями. Тем не менее, управлять ими в зале ожидания было немного сложно.

Их роль заключалась в том, чтобы служить авангардом.

В Pick Me Up, когда герои умирали, они уходили навсегда — хардкорная система, которая не оставляла места для ошибок. Некоторые люди критиковали игру за такую жестокую механику, но для меня и других истинных фанатов Pick Me Up это было частью острых ощущений.

Pick Me Up предоставила мобильный игровой опыт, который казался удивительно близким к реальности. Постоянное напряжение от незнания того, когда и где наступит смерть, удовлетворение от наблюдения за тем, как герои выполняют свои уникальные боевые приемы, контролируемые внутренним искусственным интеллектом, радость от того, что они растут, и отчаяние от потери — это была игра, которая уловила суть приключения.

Я собрал временную партию для Адвентского подземелья, не зная, какой босс нас ждет.

Босс мог быть любого уровня, с различными формами и навыками.

Обязанность авангарда состояла в том, чтобы проанализировать поведение босса и смело принять вызов.

[Дурудунг!]

[Открывается подземелье Адвента!]

[Тревога, тревога, тревога]

На экране появилось красное сообщение, сигнализирующее о прибытии грозных врагов.

Поле было погружено во тьму — редко встречающееся «пространственное пространство» в соответствии с сеттингом игры. Это была карта, полностью окутанная черным цветом, зрелище, которое, даже после зачистки тысяч подземелий, я мог пересчитать по пальцам одной руки, сколько раз я с ней сталкивался.

Без лишних слов мы сразу вступили в битву с боссом, минуя любые этапы продвижения.

Однако, как только мы вошли, в правой части экрана появилось сообщение, указывающее на

изменения статусов героев.

«Диора (□□□□□□)» чувствует ужас! Все характеристики уменьшаются на 30%."

«Николай (□□□□□)» чувствует ужас! Все характеристики уменьшаются на 30%."

«Гент (□□□□□)» чувствует ужас! Все характеристики уменьшаются на 30%."

«Асельта (□□□□□)» испытывает ужас! Все характеристики уменьшаются на 30%."

«Мелки (□□□□□)» чувствует ужас! Все характеристики уменьшаются на 30%."

Я не мог не задаться вопросом: «Что происходит с этими парнями?»

Босс еще даже не появился.

К моему удивлению, Диора, лидер отряда и главный танк, предложил отступить.

«Диора (□□□□□□)», лидер 38-й партии, предлагает отступление. Вы примете?

[Да / Нет (Выбор)]

Не раздумывая, я нажал «Нет».

«Диора (□□□□□□)» впадает в панику! Все характеристики уменьшаются на 50%...»

"'Николай (□□□□□)'..."

"'Гент (□□□□□)'..."

— Что происходит?

Даже если это всего лишь фраза, которой разбрасываются, кажется странным, что герои с пятью или шестью звездами паникуют. Паника была состоянием, которое новые герои часто испытывали в своих первых битвах.

Это может означать только одно.

«У босса есть способность, связанная со страхом».

Я быстро продумал предметы и навыки, которые могли бы повысить устойчивость к страху.

Возможно, мне придется создать дополнительный авангардный отряд для этой битвы.

С энергичным звуковым эффектом наконец-то появился босс.

Имя босса появилось в верхней части экрана.

[SS▩SH□⊙∈□ Ур.999]

— Что это?

Что это за название? Это ошибка?

Чтобы сделать ситуацию еще более абсурдной, босс был полностью покрыт мозаикой, оставляя

видимыми только смутные очертания. Я не мог разглядеть никаких деталей.

«Диора (□□□□□□)» впадает в отчаяние! Все характеристики уменьшаются на 80%...»

"'Николай (□□□□□)'..."

"'Гент (□□□□□)'..."

Я разочарованно рассмеялся.

А как насчет его уровня? 999? Очевидно, что это была системная ошибка.

В конце концов, я всегда думал, что рано или поздно увижу ошибку в Pick Me Up. За исключением нескольких розыгрышей, не было зарегистрировано ни одной ошибки с момента ее первоначального выпуска два года назад.

Я нажал кнопку камеры, чтобы сделать снимок, а затем стал ждать последних мгновений авангарда. Я хотел им как-то помочь, но как только битва началась, пути назад уже не было.

И битва уже началась.

Я использовал несколько зелий, купленных за драгоценные камни, чтобы противостоять статусным недугам, но чувство отчаяния оставалось.

Диора стояла на своем, подняв щит с решительным, но настороженным выражением лица, несмотря на то, что ее характеристики были снижены на 80%. Николас и Гент, дамагеры, расположились в центре, в то время как Асельта и Мелки, герои поддержки, заняли свои места в тылу.

Их построение было идеальным, как по учебнику.

Затем, в темном и фиолетовом поле тьмы, босс начал двигаться.

"... Это была резня».

Диора пала, не успев сопротивляться. Несмотря на то, что она обладала навыками, чтобы продлить битву, не было никаких следов статуса «На грани смерти» или каких-либо признаков того, что она храбро сражалась до конца.

Мозаика, скрывающая босса, не позволяла разглядеть его набор навыков. Он медленно продвигался вперед, приближаясь к Диоре, не оставляя после себя ничего, кроме ее безжизненного тела.

«Диора (□□□□□□)» вернулась в объятия богини. Ее неукротимый дух навсегда останется в памяти».

"'Николай (□□□□□)'..."

"'Гент (□□□□□)'..."

В центре экрана появилась надпись «Вы проиграли».

Менее чем за десять секунд партия, включая героев максимального уровня, была уничтожена.

— Черт возьми!

Я знала, что смерть возможна. Я готовился к этому. Но была ли это награда, которую я получил? Вы хоть представляете, сколько времени нужно, чтобы вырастить пятизвездочного героя?

Я даже не могу оценить расходы без консультации со специалистом!

«Черт возьми, какое невезение!»

И в довершение всего, жук должен был все испортить!

Даже если бы я разразился тирадой в службу поддержки, они бы ничего не восстановили. Как только герой уходит, независимо от обстоятельств, о выздоровлении не может быть и речи.

Разочарование переполняло меня, когда я неустанно стучал по экрану, не отвечающему на запросы.

Подождите минутку...

— Почему он не переходит?

Экран отказывался переключаться на зал ожидания.

Босс по-прежнему смотрел в центр экрана, а сообщение «Вы проиграли» задержалось.

— Что это за жук?

Я с силой нажал кнопку питания на правой стороне телефона.

Эта ошибка была больше, чем просто жалоба в службу поддержки — она требовала телефонного звонка в строгой формулировке.

Я терпеливо ждал, пока телефон выключится, надеясь на чистую перезагрузку.

"... Это безумие».

Он не выключался.

Телефон отказывался выключаться. Надпись «Вы проиграли» упорно оставалась видимой. А потом босс внутри экрана, казалось, вглядывался сквозь мозаику, его размытый рот что-то шептал.

— Я нашел тебя.

Затем мое сознание исчезло.

Я и моя жена переселились вместе!?

Жемчуг Дракона: Созидание х Разрушение

Пика Пика Но Ми в Marvel

Забери меня бесконечную гачу!

http://tl.rulate.ru/book/106798/3851562