

«Если ты собираешься дарить подарки, раздавай их всем».

Если вы отдадите его только одному человеку, другие герои станут недовольны.

Несмотря на то, что у меня было самое замечательное выступление, на карту была поставлена не только моя жизнь. Поддержание правильных отношений с героями было основной обязанностью Мастера. А вот получить подарочный сертификат и небрежно его разбросать... Это было неприемлемо.

— Статуя боевого коня?

У каждого героя были свои вкусы и желания.

Просто дать им какой-либо предмет не сделает их счастливыми.

Я потратил несколько часов на изучение предпочтений и вкусов 100 лучших героев Нифльгейма.

После того, как я лег спать, небо потемнело.

Испугался ли он?

Или, возможно, у него вообще нет мыслей.

“...”

Сон ускользал от меня.

Я должен подняться на башню.

Могут быть десятки причин, по которым я потерплю неудачу.

Но я понял, что меня ждут препятствия гораздо более неприятные, чем низкий ранг, который мне присвоили, и грязная сложность Pick Me Up.

Внутренний враг.

Не просто какой-то внутренний враг.

Если герой вызывает у нас головную боль, я могу с этим справиться.

Как и в случае с наемниками Волчьего Клыка некоторое время назад, я могу очистить его так, чтобы никто этого не заметил.

«Но если Учитель не одумается...»

Это до сих пор неясно.

Это был вопрос спекуляций. Но моя догадка, похоже, точна примерно на 90%.

«Синдром иллюзорного мастера».

Этот термин широко распространен среди пользователей Pick Me Up.

Формулировка может показаться смешной, но результаты не шуткие.

Pick Me Up называют игрой удачи и несчастья.

Одна из причин заключается в том, что ранняя сложность, где объекты и контент не открыты, сильно варьируется в зависимости от первоначальной удачи в розыгрыше. Если вы получаете хороших героев, восхождение будет плавным и приятным, но если вы застрянете с плохими героями, вы будете бороться и преодолевать всевозможные трудности.

А как насчет случая с Anytng?

Объективно говоря, его нельзя считать счастливым. Он синтезировал первоначального 4-звездочного героя, и он ни разу не был заменен в следующих 5 последовательных розыгрышах. Значит ли это, что ему не повезло?

— Нет.

Он усердно работал на ранних стадиях игры.

Он неуклонно расширял помещения, возвращал героев и создавал предметы.

Он прогрессировал должным образом, следуя стратегии, которую я написал.

Все изменилось после 5-го этажа.

После прохождения миссий, которые должны были привести к полному поражению, он начал немного отклоняться от правильного пути.

Он сделал пять платных розыгрышей без правильных условий. И, не воспитав должным образом последних членов, бросил их на 10-й этаж. И он допустил множество других ошибок.

Люди называли это «Иллюзорным Мастером», потому что некоторые мастера полагаются исключительно на своих героев в стратегии, что не отражается на их собственных способностях, а затем ошибочно принимают способности героев за свои собственные.

«Могу ли я подняться на 100-й этаж с таким парнем?»

Конечно, нет. На ранних стадиях игры Мастер, который неоднократно совершал бесчисленные ошибки, был бы намного лучше.

На следующий вечер мои догадки превратились в уверенность.

[Хан, Дженна, Аарон, Эолка!]

Крик Изель, призывающий членов 1-й партии, раздался по всей тренировочной площадке.

Дженна, которая ловко маневрировала между деревянными кукольными мишенями с кинжалом, обернулась и спросила: «О, мы идем на задание?»

— Похоже на то.

Это не было еженедельное подземелье.

Все четверо были готовы к бою.

«Тьфу...»

Дженна слегка нахмурилась, приготовилась и ушла.

Аарон вздохнул и последовал за Дженной.

Рядом с тренировочным лагерем, когда дверь с магическими рунами открылась, из нее выскочила Эолка.

Эолка вышла из тренировочного лагеря, ее подол платья развевался.

Выражение ее лица исказилось.

Похоже, она была не в лучшем настроении.

— Конечно.

Постоянные тренировки и сражения довели ее уровень стресса до предела.

В частности, детонатором стал интенсивный 10-й этаж. Мне удалось как-то это прикрыть, но это была лишь временная передышка. Чтобы решить эту проблему, Учитель должен был вмешаться и принять меры.

Четверо членов 1-й партии собрались на площади.

[Откройся, Разлом Времени и Пространства!]

Дверь, ведущая в Разлом Времени и Пространства, со скрипом распахнулась.

Я взял инициативу в свои руки.

— Мы быстро разберемся с этим и вернемся.

Все трое последовали за ним.

Дверь закрылась.

— Это 8-й или 9-й этаж?

Подняться на 11-й этаж в такой ситуации было бы с натяжкой.

Несмотря на то, что она повысила свой уровень, уровень Эолки все еще низок. Но с тех пор, как она очистила 10-й этаж, ограничение на въезд было снято. Это был правильный способ повысить ее уровень как можно выше на предыдущих этапах, прежде чем пытаться зачистить следующий этаж.

Таковы были правила, будь то 1-звездочный или 3-звездочный герой.

Более того, если вы планируете добавить еще одного участника в партию в качестве мастера, то сейчас самое подходящее время.

Чем раньше они вступят, тем лучше. Не похоже, чтобы они могли сразу же функционировать как партия, просто присоединившись к ней. Им нужно было время, чтобы адаптироваться и поладить.

["Поднимитесь на башню, спасите мир!"]

["Главное Подземелье: Текущий Лазал - 10"]

[Спасите мир.]

Так что же вы собираетесь делать?

Что бы это ни было.

На этот раз я вмешиваться не буду.

Прислонившись к стене и скрестив руки на груди, передо мной появилось сообщение, указывающее на входной этаж.

["Главное подземелье, текущий уровень испытаний - 11-й этаж."]

["Дверь откроется через 10 секунд. Приготовьтесь!"]

"....."

— Хм.

Это подтверждено.

Я выпрямил шею.

Затем я вытащил меч и схватил щит.

— Приготовьтесь. Это 11-й этаж».

— Что?

Когда Дженна ответила в недоумении, вокруг потемнело.

В ночном небе висел полумесяц.

Осколки луны рассеивали лунный свет на том месте, где мы стояли.

«Поле — это кладбище».

Вокруг были установлены памятные камни в память о погибших.

В жутком и холодном воздухе что-то скрипнуло и поднялось со скрипом.

[Этаж 11.]

[Тип миссии - Порабощение]

[Цель - Уничтожить врага!]

[Скелет Ур.11 x 14]

Скелеты, стоящие на кладбище, залитые лунным светом.

Это зрелище, от которого у обычного человека побежали бы мурашки по коже, но тусовщики даже не вздрогнули. Мы прошли через худший адский опыт.

Дженна почесала щеку и сказала: «Скелеты, да?»

«Они выглядят так, как будто сломаются, если вы просто щелкнете ими».

Я ухмыльнулся.

Скелеты окружили нас, их челюстные суставы скрипели. У каждого из них было оружие, такое как мечи, топоры, булавы и другое военное снаряжение.

Скрипеть!

Скелет спереди взмахнул топором.

Звук был немного грубоватым. Я увернулся от топора, а затем ударил его по шейному позвонку краем щита. Скелет, кости которого раздробились, больше не мог двигаться.

Я посмотрел на небо.

Там, наверху, Anytng наблюдал за нами.

— Во-первых, давайте позаботимся об этих парнях.

— Занимайте свои позиции!

— Конечно!

— Роджер!

Это треугольное образование, как на 10-м этаже.

Я впереди, Аарон слева, Дженна справа, а Эолка в центре.

Бой начался на залитом лунным светом кладбище.

<http://tl.rulate.ru/book/106798/4150753>