

Было очевидно, что роботы-гоблины в глубине Дворца гоблинов превосходили роботов, размещённых у входа во дворец. Они более устойчивы к атакам и могли наносить больше урона, имели больше способностей. К счастью для дуэта, машины действовали как независимые единицы, а не использовали атаки Орды. С помощью Старой Четвёрки и захваченных машин, Е Цы смогла победить своих врагов с относительной лёгкостью. Несмотря на свои индивидуальные силы, элитные роботы не могли противостоять такому количеству нападающих.

Всякий раз, когда элитный робот был побеждён, Е Цы вставляла силовое ядро в упавшую машину. Е Цы смогла заменить каждого робота в своей группе элитным роботом в течение получаса.

Когда Е Цы усилила свою команду элитными роботами, идти вперёд стало проще. Она смогла устранить все препятствия, встретившиеся на пути. Как игрок уровня 60, Е Цы не смогла извлечь выгоду из очков опыта убийства врагов внутри дворца. Её экран, однако, был заполнен точками престижа всякий раз, когда враг был убит.

Престиж Во'сока.

Е Цы заметила, что её престиж в Во'соке рос всякий раз, когда она убивала врага на карте. Гоблин даёт от 1 до 2 очков после смерти, а робот даёт 3 очка, в то время как её очки увеличиваются на 4, когда орк или нежить будут убиты. Она не знала, как престиж Во'сока даст ей преимущество, но она знала, что завоевание престижа в любой фракции определённо считалось чем-то хорошим.

Она села на землю и начала пополнять выносливость после того, как враги были превращены в добычу и очки престижа.

"Как дела с твоей стороны?"

"Я победила всех роботов здесь. Как насчёт тебя?"

После расставания дуэт постоянно поддерживал связь. Координация очень важна в подземелье, где полно скрытых механизмов, и малейшая ошибка любой из сторон может привести к катастрофе.

"Я тоже закончил со своей стороной, но мне нужно повернуть налево" ответил Мимолётное время. Дуэт постоянно описывал своё окружение друг другу: "Я смотрю на север, угол слева от меня. Ты видишь что-нибудь у себя?"

Е Цы сразу же посмотрела на север, после того, как услышала слова Мимолётного времени: "Путь впереди меня также ведёт к повороту, но направо".

"Давай двигаться дальше. Будь осторожна и оставайся в постоянном контакте со мной. Не дави на себя слишком сильно, если попадёшь в беду" ответил Мимолётное время, немного подумав.

"И ты тоже" ответила Е Цы, которая почти закончила пополнять выносливость. Она постоянно остаётся на связи, продолжая продвигаться дальше по коридору.

Машины, с которыми Е Цы столкнулась после этого, больше не были гуманоидными по форме. Её врагами были механические пауки, которые извергали специальную паутину, которая могла

удержать своих врагов на месте в течение 8 секунд. Всякий раз, когда цель удерживается механическими пауками, появляются меньшие пауки, которые наносят урон основной цели. Е Цы пришлось пойти на многое, чтобы избежать попадания паутины в бой.

Это было относительно простой задачей для Е Цы. Пока она соблюдает осторожность, любой беды можно легко избежать. То же самое нельзя сказать о Старой Четвёрке и элитных роботах, которые находились под контролем Е Цы. Из-за их огромного количества, элитные роботы стали лёгкой мишенью для паутины пауков. Как только элитные роботы попадались, их сразу же окружали меньшие пауки.

Меньшие пауки печально известны не из-за их урона от атаки, а из-за их способности самоуничтожаться. Один маленький паук может нанести урон, эквивалентный 10% здоровья одного элитного робота, и 10 из них смогут мгновенно уничтожить робота.

Е Цы пришлось выпустить свои навыки АОЕ, как Дождь стрел и Мультистрелы в такой ситуации. Это единственная эффективная контрмера против маленьких пауков. В попытке уменьшить урон, наносимый её элитным роботам, Е Цы потратила большую часть своей выносливости. Это означало, что у неё закончится выносливость в течение 15 минут, и она будет вынуждена отдохнуть.

Штрафы против игроков с враждебных континентов были действительно высоки до того момента, как расширение введут в игру.

С текущей стадии игры, предназначенной в качестве периода для игроков, чтобы собрать свои силы, разработчики установили меры по обеспечению сдерживания игроков от вторжения на противоположный континент. Это включало высокий штраф на игроков, которые находились на чужом враждебном континенте. Даже зная как справиться с пауками, Е Цы продвигалась очень медленно, так как ей приходилось делать частые перерывы. Когда Е Цы получила сообщение от Мимолётного времени, она как раз пополняла выносливость.

"Как у тебя дела? Ты уже убрала пауков?"

"Нет. Маленькие пауки слишком сильно мешают из-за самоуничтожения. Я потратила много выносливости, бросая навыки АОЕ, чтобы держать их в узде" сказала Е Цы, сделав глоток воды. Хотя она постоянно пополняла свою выносливость, на персонажа Е Цы повлияла усталость после долгих часов битвы.

"Ты начинаешь слишком быстро уставать?" угадал Мимолётное время, когда услышал стон Е Цы.

"Да" Е Цы ответила кратко. Величина усталости была мерой, наложенной разработчиками на персонажа игрока в игре, и не имела ничего общего с самим игроком в реальной жизни. Как игра с серверами, которые работали 24 часа в сутки, всегда были чрезмерно восторженные игроки, которые оставались в игре, чтобы бесконечно набирать опыт. Можно сказать, что это несправедливо по отношению к подавляющему большинству игроков Судьбы. Именно поэтому система усталости была введена и навязана игрокам, которые провели долгое время в застенках для прокачки предметов или материалов. Продолжительная деятельность будет генерировать усталость персонажа, и в отличие от выносливости, которая может быть пополнена за счёт потребления пищи в игре, игроки могут оправиться от усталости только при выходе из игры.

Конечно, если бы питательные вещества были прикреплены к игровой кабине игрока, рост уровня усталости можно было бы замедлить.

Даже если это считалось несправедливым по отношению к некоторым игрокам, нужно понимать, что мир никогда не был справедливым, и только относительная справедливость могла проявляться в игре.

"Сколько у тебя сейчас пунктов усталости?"

"28" ответила Е Цы, бросив взгляд на уровень усталости.

"Довольно большое число" Мимолётное время нахмурил брови.

Максимальное количество очков усталости, которое могли накопить игроки в Судьбе, было установлено в 100 очков. Когда у игрока накопилось 30 очков усталости, его статистика будет уменьшена на 5. Игрок, страдающий от 50 очков усталости, столкнётся со штрафом -15 по всей статистике. Когда накопленная усталость игрока достигает 70 очков, на игрока будет наложен штраф в размере -50 на всю статистику. К тому времени игрок снизит скорость передвижения и скорость попадания. Успешность также резко сократится. Игроки обычно выходили из игры, когда их накопленные очки усталости доходили до 30.

Если игроку удалось накопить более 70 очков усталости, персонаж игрока медленно умирал от истощения. С такой же проблемой Е Цы столкнулась во время боя с шаманом Буру. Всё было бы по-другому, если бы её уровень усталости был ниже в начале боя.

"Всё в порядке. Я всё равно сражаюсь против пауков. Я использовала все атаки АОЕ, конечно, у меня будет более высокий уровень усталости. Когда я закончу с пауками, я позволю Старой Четвёрке и роботам взять борьбу на себя, и мой уровень усталости не будет увеличиваться слишком сильно к тому времени". Е Цы знала, что высокий уровень усталости повлияет на процесс исследования подземелий. Для дуэта всё может пойти очень плохо, если бы она была вынуждена сделать перерыв из-за высокого уровня усталости.

"Думаю, это единственный выход. Впереди ещё один поворот. На этот раз всё ещё левый поворот, так что, полагаю, ты ещё раз повернёшь направо? Дай мне сначала разведать дорогу. Я скажу тебе, что я вижу" зная, что он не может помочь Е Цы, Мимолётное время решил продвинуться вперёд и дать ей как можно больше информации.

"Тогда ладно" Е Цы глубоко вздохнула, зная, что сбор информации о том, что находилось впереди, был жизненно важен для сохранения её истощающихся сил.

Из-за её уровня усталости, скорость восстановления выносливости стала значительно медленнее. Когда она сидела на земле с закрытыми глазами, раздалось системное уведомление: "Это не очень безопасное место. Ты уверена, что хочешь здесь отдохнуть?"

Быстрый взгляд на уровень усталости дал Е Цы ещё раз убедиться в том, что у неё не было другого выбора. На самом деле она не хотела отдыхать в таком месте, но знала, что борьба впереди будет тяжёлой, если она решит продолжать без отдыха. "Я собираюсь вздремнуть 5 минут. Разбуди меня на командном канале через 5 минут" она послала сообщение Мимолётному времени.

"Хорошо. Отдохни немного".

Затем Е Цы разместила Старую Четвёрку и роботов вокруг себя, прежде чем выбрать опцию отдыха. Персонаж в Судьбе не потеряет сна или его сон будет нарушен. Любой персонаж может быть переведён в спящий режим, когда игрок выбирал опцию отдыха, и проснётся в заранее выбранное время или когда персонаж будет разбужен другим игроком.

Пять минут отдыха пролетели незаметно. Е Цы почувствовала, как будто сразу проснулась после того, как веки её глаз закрылись. Быстрый взгляд на её усталость показал, что она уменьшилась на 2 пункта. Интересно, как долго я смогу отдыхать после очистки монстров в этом месте?

Зная, что у неё не так много времени, Е Цы позаботилась о том, чтобы ничто не пропало даром. Она немедленно начала расчищать механических пауков с помощью Старой Четвёрки и элитных роботов и продолжила своё продвижение.

Из-за высокого уровня усталости, Е Цы была вынуждена отказаться от основной части урона, наносимого Старой Четвёрке и её машинам, оставаясь позади них, избегая некоторых случайных атак. Большую часть времени она тратила на разграбление павших врагов, в то время как её окружение помощников давило, зарабатывая очки престижа.

Несмотря на медленный прогресс, для Е Цы такой способ безопаснее всего. Она была в состоянии набирать новые машины в свой состав помощников, с большими более мощными машинами и механическими пауками, добавленными в ряды партии. Со Старой Четвёркой в качестве лидера, за которой следовали машины и Е Цы в тылу, небольшой отряд продвинулся вперёд медленно, сметая любое препятствие, попадавшееся на пути.

Е Цы смогла понемногу продвигаться вниз по подземелью с Мимолётным временем, направляющим её информацией, которую он получил. Несмотря на некоторые небольшие неудачи, Е Цы медленно догоняла Мимолётное время с точки зрения прогресса.

"Впереди что-то странное. Кажется, там огромное зеркало" Мимолётное время всё ещё оставался впереди. Враги уже исчезли по неизвестным причинам, а каменные стены коридора сменились прозрачным стеклом.

Мимолётное время дал понять, что с зеркалами что-то не так. Вместо того, чтобы двигаться вперёд, он приказал одному из своих захваченных роботов двигаться вперёд. Было действительно странно, что после всех испытаний, с которыми ему пришлось столкнуться, трудности значительно смягчились.

Робот с грохотом двинулся вперёд, но не наткнулся на ловушки, которых ожидал Мимолётное время. Несколько мгновений спустя он громко рассмеялся. Так вот как это происходит. Я знал это! Не может быть, чтобы всё стало менее сложным!

По мере того, как его робот-компаньон продвигался вперёд, Мимолётное время мог видеть бесчисленные отражения робота на стёклах. На самом деле зеркала образовывали зеркальный дом. Вот почему в этом районе были меньшие монстры.

Игрок не мог сказать точное местоположение монстра из-за зеркал, которые выстроились по всему коридору, и их суждение можно легко спутать с отражением монстра.

Это был очень умный дизайн, который мог легко препятствовать прогрессу игроков, но мог быть легко пройден охотниками. Благодаря сильному обонянию их питомца охотник мог легко обнаружить и устранить любых монстров в доме из стекла.

Поскольку Мимолётное время передавал информацию Е Цы, он мог видеть, что её статус был уже в минусе. Это верный признак того, что игрок на грани смерти или на него повлияло высокое значение усталости. Здоровье Е Цы в "зелёной" зоне, так что, очевидно, именно усталость стала причиной такого явления. Мимолётное время знал, что произойдёт, если дуэт не сможет встретиться в ближайшем будущем.

"Ты должна выйти из сети, если твоя усталость выше 70, и войти в систему через 6 часов" сказал Мимолётное время, глядя на сияющий красный свет на портрете Е Цы.

"Я могу продержаться дольше" Е Цы уже делала хорошие успехи в доме зеркал, и даже прогрессировала быстрее, чем Мимолётное время. С её точки зрения, было бы пустой тратой времени просто отключиться, когда она уже дошла до конца коридора.

"Перестань себя подталкивать. Если ты умрёшь от истощения, наказание будет очень велико. Мы не знаем, что нас ждёт впереди, поэтому ты должна выйти из игры и немного отдохнуть" Мимолётное время волновался.

Е Цы знала, что Мимолётное время говорил правду, но она всё равно не хотела следовать его инструкциям, "Если я останусь в автономном режиме слишком долго, подземелье может перезагрузиться".

"Не волнуйся, я не буду выходить в офлайн. Я отдохну в подземелье" сказал Мимолётное время. Он знал, о чём беспокоилась Е Цы: "У меня такое чувство, что впереди битва с боссом. Если ты не отдохнёшь, борьба с боссом станет очень тяжёлой для нас обоих".

Е Цы, наконец, смягчилась, выслушав слова Мимолётного времени. Она знала, что это разумный выбор, и ушла в офлайн, попрощавшись с Мимолётным временем. На лице Мимолётного времени появилась улыбка, когда портрет Гунцзы Ю стал серым. Он продолжал продвигаться вперёд с помощью своих захваченных машин и Старой Пятёрки, как будто Е Цы всё ещё была онлайн в игре. Он не позволял себе расслабиться даже после того, как Е Цы отключилась.

Из-за набора питательных веществ, который был подключен к её игровой кабине, Е Цы не особо устала после выхода из игры. Несмотря на это, она была полна решимости отдохнуть в течение шести часов. Сладкий запах блюд, оставленных для Е Цы её родителями, ударил ей в ноздри в тот момент, когда она зашла на кухню. Она повернулась от внезапного шороха ключей как раз в то время, когда Тань Полан входил в дом.

"Почему ты вернулся? Какой сегодня день?" Е Цы потеряла счёт времени в реальной жизни после дней, проведённых в игре. Когда она бросила взгляд на часы, она была потрясена, увидев, что сегодня пятница.

Привет! Вот ещё одна потрясающая глава потрясающего романа в переводе потрясающего переводчика (это я, кстати)! Надеюсь, вам понравился этот релиз!

Должен сказать, что я был умственно истощён после всех промежуточных экзаменов и заданий, и вы, ребята, вероятно, заметили падение качества в главе 241(?) XD Но, чёрт возьми... я каким-то образом смог вытащить себя из грязи после просмотра некоторых видеороликов Warhammer 40k от ArchWarhammer. Наслаждался его подробным описанием и повествованием об осаде Vraks. Шансы на то, что вы это увидите, очень малы, но большое спасибо! Мне очень понравились ваши видео!

Кроме того... не забывайте, что у нас есть тизер на следующей странице! Первый в комментариях пишет: Первая кровь! А остальные, кто не в первой пятёрке, спам-НА ТО ВОЛЯ БОЖЬЯ!

Если вы хотите поддержать мой перевод, нажмите кнопку "спонсор" в правой части страницы, если вы на ПК, и в нижней части страницы, если вы на мобильном телефоне! Вы также можете

поддержать меня здесь, на Patreon: <https://www.patreon.com/Jimminx>

Вы также можете присоединиться к серверу Volare Discord, нажав на значок Discord в правой части экрана и направиться к каналу roth-desu-vult для любых вопросов, на которые... обычно получают ответы XD

<http://tl.rulate.ru/book/2945/457401>