

После просмотра видео с видами Су Мо начал планировать поездку на Пурпурную Водную Звезду. Поужинав, он вздремнул часок, а затем снова вошёл в игру.

Пока он был оффлайн, его напарник успел немного исследовать окрестности и определить местоположение алтаря. Пройдя мимо живописного озера Пурпурной Воды внизу, они могли идти вдоль тропы у озера до самой глубины, где находился алтарь - конечная цель их подземелья, глубины Долины Пурпурных Цветов.

- Какое испытание будет на третьем уровне? - спросил Су Мо, войдя в игру и перебирая инвентарь, понимая, что так и не использовал предметы вроде Свитков Освещения. - Викторина?

- Викторины в основном на втором уровне. Я проверял форумы в обед, несколько команд прошли его, но на третьем уровне викторин не встречали, - продолжил Юй Чжэнь. - Шанс столкнуться с викториной у нас невелик.

До сих пор в пятизвёздочном подземелье Циси викторины появлялись только на втором уровне. На третьем уровне их ещё не встречали, что было хорошей новостью. Викторины проверяли взаимопонимание между игроками. Они с Юй Чжэнем проходили лишь подземелья и задания вместе, так что их уровень взаимопонимания явно уступал другим парам. Лучше избегать такого теста.

Подготовившись, они двинулись по ближайшей тропе. Едва войдя в зону, в ушах раздался звук открытия третьего уровня. Сцена не изменилась, но в системном интерфейсе произошли перемены: статус команды, плагины и прочее скрылись. Навыки использовать можно было, но интерфейсы с деталями стали недоступны.

Различные игровые системы исчезли, но напарник оставался рядом.

- Они отключили наш интерфейс? - удивился Су Мо. - Это связано с третьим уровнем, или нас просто заставляют наслаждаться видами?

- Очевидно, нет, - Юй Чжэнь огляделся. Слышался только ветер, никаких странных звуков. - На форумах пишут, что третий уровень - это уровень с монстрами, похожий на то, что было у нас утром на втором.

Су Мо знал, что главная ИИ не сделает третий уровень просто прогулкой. Отключение интерфейса означало, что они не могли видеть подробные статусы и общаться с другими. Техника лёгкости работала без ограничений, но время восстановления скрыто. Видимым оставался только уровень здоровья.

Цель была ясна. Разработчики считали, что настройки интерфейса влияют на баланс игры или скрывают что-то на предстоящем уровне.

Оставив здоровье видимым, они намекали, что это ключевая информация, а провал, скорее всего, связан с его истощением.

На полпути по тропе Су Мо заметил мелких монстров по обе стороны. Они казались необычно тихими, в отличие от лоз второго уровня.

- Будь осторожен, - предупредил Юй Чжэнь.

Су Мо сосредоточился на них.

Монстры были гаргульями - грудями зеленовато-серых каменных блоков без конечностей. Издалека они напоминали каменные фонари вдоль тропы. Су Мо подошёл ближе, чтобы рассмотреть двух ближайших. Внезапно он вошёл в их зону атаки. Из блоков вспыхнул красный свет, и нити красного пламени распространились между гаргульями, активировав всех монстров.

- Чёрт, - Су Мо отступил на несколько шагов и призвал медведя.

Юй Чжэнь быстро наложил два усиливающих урон массива, сосредоточив всю атаку на ближайшем монстре. Но случилось неожиданное.

- Стой! - шкала здоровья Су Мо резко упала и при необратимой атаке мгновенно обнулилась.

[Игрок момо погиб, испытание провалено]

[Вы погибли, потеряв 500 золотых монет.]

Красное предупреждение и сигнал главной ИИ прозвучали в ушах. Внезапное событие застало их врасплох. Вернувшись к стартовой точке, Юй Чжэнь понял:

- Отражающие монстры?

Отражающие монстры возвращают весь нанесённый им урон игроку.

Начальная комбинация с двумя усиливающими массивами мастера сосредоточила мощные навыки. К тому моменту, как они заметили здоровье, отражённый урон уже полностью

уничтожил момо.

- Не только это, отражение, вероятно, удваивает урон, - Су Мо наблюдал за монстрами вдали. - Неудивительно, что отключили интерфейс: мы можем атаковать, но не видим их статус. Нельзя бить бездумно, у этих монстров есть хитрость.

Они снова приблизились к гаргульям, на этот раз без поспешных действий. Су Мо использовал призванных зверей для атаки. У монстров был высокий урон - за секунды здоровье медведя упало наполовину. Более того, Су Мо заметил под ногами монстра усиливающий урон массив.

- Усиливающий массив...

- Медведь?

Оба выразили недоумение. В следующую секунду призванный медведь погиб, а разбужённые гаргульи бросились к ним. Су Мо тут же отступил:

- Отходим! Эти мелкие монстры проблемные.

Но отступить не удалось: у монстров не было дистанции отрыва, и они атаковали до провала испытания.

Монстры преследовали неустанно, заставив двоих разделить и бежать в разные стороны по тропе. Су Мо оглянулся и ясно увидел под ногами монстров массивы. С виду они использовали только базовые атаки, но на деле обладали навыками мастера массивов.

Эти монстры... неужели они...

- Что-то не так, надо бросить испытание, - предложил Юй Чжэнь.

[Игрок ОсвобожденныйСтранник погиб, испытание провалено]

Су Мо очнулся, услышав уведомление о провале. Оба вернулись к стартовой точке.

- Это монстры с навыками, те, что гнались за мной, имели навыки мастера массивов, - сказал Су Мо.

Потерявший часть снаряжения Юй Чжэнь сказал: - У меня было хуже. Монстры за мной использовали навыки призывателя и вызвали кучу мелких тварей.

Эти гаргульи не были обычными монстрами. Они не только отражали урон, но и полностью копировали навыки призывателя и мастера массивов. Навыки мастера усиливали урон и защиту, а призывателя - управляли толпой зверей. Эти профессии имели сложные функциональные навыки, и множество таких монстров означало, что им придётся столкнуться с несколькими призывателями и мастерами массивов одновременно.

Сражаться нельзя из-за отражённого урона. Не сражаясь - долго не продержаться, ведь были только защитные массивы без лечения.

Су Мо слегка нахмурился, обдумывая странности уровня: отключение большей части

интерфейса и встреча с гаргульями их профессий. Это не совпадение. В игровых настройках всё имеет цель.

Су Мо предположил:

- Не всех монстров нужно убивать. Это могут быть монстры-механизмы, - он добавил: - Если не ошибаюсь, их по девять каждого типа, всего восемнадцать гаргулий. Но это подземелье Циси. Если искать монстров-механизмов традиционным способом, это не сработает. Сотрудничество? Взаимопонимание? Доверие? - Су Мо слегка замялся. - Учитывая тему, эти монстры-механизмы проверяют связанные условия. Может, сотрудничество? Нужно вместе убить определённого монстра за время?

- Монстры активируются одновременно. Монстр-механизм может быть одним из восемнадцати или одним из девяти, - размышлял Юй Чжэнь. - Но как найти его? Проверять или продолжать сражаться?

Су Мо сказал:

- Ещё одно: ты видишь гаргулий-призывателей, а я только мастеров массивов, значит, они не пересекаются.

Юй Чжэнь замер:

- Тогда должно быть два монстра-механизма: тебе найти одного, мне - другого.

Рассуждения и бой казались логичным подходом. Случайные попытки тратили бы время и ресурсы. Содержание подземелья Циси варьировалось, но тема оставалась неизменной: взаимопонимание и доверие. Су Мо остановился:

- Мы что-то упустили. У нас не было викторины. Что она проверяет?

- Взаимопонимание... - Юй Чжэнь вдруг осознал. - Ты имеешь в виду, что монстр-механизм может быть похож на нас?

- Не просто так они создали монстров с нашими профессиями и заставили видеть только своих. Очевидно, они не хотят, чтобы мы использовали лазейки - я ищущу призывателя, а ты мастера. Лучше всего мы понимаем себя, - взгляд Су Мо вернулся к монстрам вдали. - Голосовой канал открыт. Все монстры выглядят одинаково, кроме навыков. Главная ИИ уверена, что даже общение не повлияет на исход.

Юй Чжэнь проследил за ходом мыслей Су Мо:

- Ключ к монстру-механизму в нас самих. Надо искать, и это не поверхностные подсказки.

Они быстро собрались с мыслями и решили снова попробовать с гаргульями.

Сражаясь снова, Су Мо полностью сосредоточился на монстрах. Они выглядели почти идентично, а мастера массивов могли накладывать на других. Для Су Мо казалось, что все монстры несут массивы. Без возможности отмечать их или видеть здоровье различить типы в толпе было сложно.

- Разделимся, - решительно сказал Су Мо, отходя от Юй Чжэня. Монстры разделились на две группы, изменив число целей для наблюдения.

После раунда наблюдений они выявили два механизма:

Монстров 18: девять призывателей и девять мастеров массивов. При разделении они тоже делились и преследовали разных игроков.

Атака вызывала двойное отражение: удар по призывателю ранил момо, по мастеру - Освобожденного Странника. У монстров высокий урон, низкое здоровье и высокая скорость, нанося значительный урон игрокам.

Су Мо думал атаковать каждого, чтобы найти отличия, но к четвёртому монстру Освобожденный Странник почти погиб. Это значило, что монстры-механизмы неотличимы от обычных, а их здоровье позволяло пережить отражение от убийства лишь одного.

Без метода проверки найти монстров-механизмов в толпе было трудно.

Су Мо приземлился на воду, используя технику лёгкости для дистанции. Монстры следовали за ним по воде. Он сосредоточился и заметил деталь: монстры накладывали массивы, но под каждым они отличались.

Мастера массивов могли накладывать до четырёх массивов: ранние внизу, поздние сверху, с разными визуальными эффектами. У каждой гаргульи массивы были разными.

- Может, дело в привычках? - Су Мо замер на этой мысли.

Юй Чжэнь сказал:

- Не так просто. Я использую разные начальные массивы для боссов или врагов. Посмотрел - у этих монстров разные последовательности призыва, тоже в том же порядке.

Тут Су Мо заметил монстра дальше всех. У него было два слоя усиливающих массивов и два защитных, больше ничего. Осознав что-то, он рванул вперёд. Но система выдала уведомление о

провале.

За пределами боя.

- Чёрт, почему опять провал? - ЯсныйВетер был в полном недоумении. С его ракурса монстры выглядели одинаково. Кроме призванных существ в обзоре ОсвобожденногоСтранника, различий не было. - Как разбираться с этими монстрами-механизмами?

[Кроме того, что надо бить монстров-механизмов, я в тупике.]

[Это же вызов Циси? Разве не высокая сложность подземелья?]

[Как играть без лекаря? Теряем здоровье, атакуем или нет, а после двух ошибок напарник кончается.]

[Вдруг вопросы лучше? Их хоть понять можно, а это вообще неясно.]

[Это пятизвёздочная сложность? Кажется, почти шесть звёзд.]

- Не могу понять этих монстров. В толпе они все одинаковые, - растерянно сказал ЯсныйВетер.
- Не слишком ли это? Проверка координации? Это уже головоломка.

[Думаю, дело в удаче.]

[Нельзя пометить монстров - раздражает. Легко перепутать, если не следить за одним.]

[Помню, у момо отличная память. Разве он не может уследить за несколькими?]

[Напоминаю, на поле их девять.]

- Почему мой друг не двигается? - Ясный Ветер ломал голову, но не мог понять. Зрители не разбирались, как могли игроки внутри? Тут он увидел, как момо достал предмет, и на миг вспыхнул свет. - Что это?

Внутри [Долины Пурпурных Цветов].

Су Мо быстро соображал.

Этот провал был из-за ошибки в оценке здоровья друг друга. С отключёнными интерфейсами они не видели шкалы здоровья напарника. Потери связаны с их атаками и атаками босса, влияя на монстров обеих сторон. Даже своевременные сообщения о здоровье имели погрешность, что мешало точно судить и привело к ошибке, когда здоровье напарника обнулилось раньше гаргулий.

- В этот раз мы потеряли слишком много здоровья на пробах, плюс долгий откат красного зелья, - Юй Чжэнь только что нашёл монстра, похожего на момо, но не успел проверить, как пришло уведомление о провале. - Я только что нашёл одного.

- Сказать, что их несколько? - Су Мо посмотрел на Юй Чжэня. - Я заметил, что минимум пять монстров с моей стороны используют твои обычные схемы массивов: для групп, боссов и даже засад в дикой местности. Думаю, эти монстры используют наши боевые записи как шаблоны. Не один, а пять, шесть или даже все девять.

Юй Чжэнь удивился:

- Ты всё это помнишь?

- У меня хорошая память, - рассеянно ответил Су Мо. - Я столько с тобой координировал, что твои схемы массивов почти стали моими привычками... Погоди, есть идея. Попробуем ещё раз?
- Он улыбнулся. - Раз мы не знаем, какой шаблон используется, можем провалиться ещё несколько раз. Готовься к падению уровней и потере денег.

- Не страшно, - расслабился Юй Чжэнь. - В худшем случае потеряем всё снаряжение и пойдём выкупать.

Су Мо не хотел представлять:

- Это было бы слишком печально.

- Потеря снаряжения не так страшна, - Юй Чжэнь посмотрел на Су Мо. - Пробуй свободно. Если что, я выкуплю снаряжение.

- Тратить деньги так неразумно, - Су Мо потянулся. - Это не так сложно. Сосредоточься на гаргульях, призывающих Зефирного Ястреба и Одинокого Волка, - он замолчал. - О, и протяни руку.

Юй Чжэнь протянул руку.

Вдруг из руки призывателя протянулась красная нить, обвилась вокруг запястья и исчезла. Юй Чжэнь слегка озадачился:

- Что это?

- Предмет, который я взял в прошлый раз, называется [Нить Судьбы на Тысячу Миль], - Су Мо быстро активировал навык. На его теле появился общий статус здоровья, и здоровье прыгнуло на 1000 очков, равномерно распределённых благодаря массиву мастера. - У него механизм общего здоровья. Теперь потери будут усредняться.

- Наши оценки здоровья слишком медленные, сложно различить урон от атак и отражения, что мешает расчётам навыков, - удовлетворённо сказал Су Мо. - Этот предмет наконец пригодился. Теперь, когда ты теряешь здоровье, я сразу узнаю, и мы разберёмся с типом урона. Ты тоже будешь знать моё здоровье, - он подумал о ещё одном плюсе. - О, точно, красное зелье не пропадёт зря. Одна доза - два исцеления.

Заметка автора:

Брат Чжэнь: Неужели так бывает?

<http://bllate.org/book/17923/1717436>