Грубые огромные камни были припрятаны сбоку, и серые частицы порошка окутывали недавно раскопанную строительную площадку.

Воздух наполнился грохотом, когда слабые зелёные гоблины несли камни их размера и ковыляли вперед.

Пара рук схватила молоток, у которого не было ручки, и постучала по воткнутому в камень долоту, чтобы разбить его на более мелкие кусочки.

Без защиты деревянной ручки он схватился за металлическую рукоятку, которая была выкована со спиральными канавками для увеличения трения.

С этой конструкцией каждое действие молотка было физической пыткой.

На стройке было около двадцати таких же гоблинов.

Это выглядело так, как будто гоблины жили в аду.

Но если прислушаться к их разговорам…

– Я так счастлив. После того, как я принёс этот камень, я завершил свою миссию.

– Когда примешь новое задание, быстро возвращайся. Многие из нас хотят построить дом. Кто знает, может быть, кто-нибудь займёт твоё место. Я не могу контролировать это, когда вокруг так много людей.

– Не позволяйте другим брать его. Я мигом вернусь.

– Поторопись, поторопись!

– Господи, почему Шерли здесь? – крикнул геймер, несущий огромный камень. Все остановились и посмотрели на приближающегося Шерлока.

– Шерли иногда гуляет.

– Но он редко посещает жилые помещения.

– Похоже на то.

– Посмотри, посмотри.

Игроки покинули свои посты и окружили Шерлока. Несколько отважных игроков попытались схватить Шерлока за плащ, но они были обездвижены доминирующей аурой Шерлока, как только приблизились к нему.

Шерлок хотел выяснить, не копает ли геймер "Технология пеньковой верёвки" метановый бассейн.

Стена, на которой было написано слово "Мечта" и строительные схемы, была заполнена ещё одним граффити, например:

Под "Мечтой" была надпись "Суцзужаньский саммит, торговый контракт: Wechat XXXX", а рядом с надписью "Работай усердно" написанной Шерлоком, красовались слова "Паршивый продюсер".

И "Крестьянин был здесь" (зачёркнуто), "Обратите внимание на качество", "Пожалуйста, остановите граффити", "Это мой строительный план", "Брат Артур самый крутой" и "Пожалуйста, посетите Таобао" среди других.

Стена была испещрена граффити, сильно отличаясь от того, какой Шерлок увидел её в первый раз.

Это было похоже на подземный многосторонний склад. Было много каналов и связей. Сбоку было написано: "Метановый бассейн".

Жилые помещения, частично окружённые стеной, теперь были полностью защищены. Сбоку было много камней, а на земле валялись инструменты. Судя по состоянию наполовину сглаженных камней, здесь работала по меньшей мере треть игроков.

Шерлок задумался и спросил Бру:

– Разве я не ставил во главу угла развитие Коммерческого района? Почему так много геймеров строят дом? Разве мы не увеличили вознаграждение за развитие Коммерческого района?

– Я удвоил вознаграждение. Честно говоря, даже если бы я утроил вознаграждение, эффект был бы невелик. Возможно, мы могли бы увеличить его в пять раз, – предложил Бру. – Лорд Шерлок, возможно, вы не очень хорошо разбираетесь в геймерах. Хотя они любят миссии с высоким вознаграждением, между строительством дома и миссией с высоким вознаграждением большинство игроков без колебаний выбрали бы строительство дома. В потустороннем мире волевые игроки были готовы тратить месяцы и даже годы, таская кирпичи, чтобы построить здания мирового класса в качестве своих домов. В играх, если имелась частная земля, они без устали строили свои дома. Они также накапливали украшения, чтобы сделать свой дом презентабельным, даже если не было никаких функциональных преимуществ. Геймеры были одержимы своими домами. Согласно популярному рекламному

слогану: "Если они не приведут свои дома в порядок, то будут чувствовать себя некомфортно".

Шерлок кивнул и спросил:

– Почему они закапывали свои фекалии под своим домом? Неужели они собираются взорвать своё пристанище такими методами?

– Я чувствую, что они больше заинтересованы в бомбардировке вашего Подземелья, лорд Шерлок, – Бру испугался, что Шерлок может ошибиться, и быстро объяснил: – Как я и говорил вначале, они будут давать себе странные имена и делать много странных вещей.

– Например, использовать фекалии, чтобы взорвать свой дом?

Бру немного подумал и ответил:

– Возможно.

– Хотя я не уверен, насколько я понимаю, у них есть силы, подобные мане, возможно, технологии? Или какой-то другой термин? Люди на поверхности также развивают эту силу. Если геймеры потустороннего мира обладают такими исследовательскими возможностями… – Шерлок кивнул и вернулся в Главный зал Подземелья. Он проигнорировал игроков позади себя и сказал, – Бру, у меня есть ещё одна смелая идея…

Пятеро гоблинов, у которых не было никакой защиты от частиц рудного порошка, возбуждённо размахивали кирками и били по твёрдым Алмазным пластовым камням, издавая громкие стучащие звуки.

– Технология пеньковой верёвки! Технология пеньковой верёвки! Почему ты всё ещё копаешь? – пятеро гоблинов одновременно прекратили свои раскопки. Четверо гоблинов смотрели на пятого, Технологию Пеньковой Верёвки. Он был худощав и походил на высохшего гоблина.

– Я ищу взрывчатые вещества! Поторопитесь! – Технология пеньковой верёвки повернул голову и недоумённо спросил: – Что вам?

– Чёрт возьми, прекрати копать! Ты был упомянут администратором форума! – задыхаясь, сказал прибежавший геймер.

– Администратор ищет меня? – Технология пеньковой верёвки был ошеломлён.

Геймер сбоку улыбнулся и сказал:

– Должно быть, тот паршивый продюсер видел твои посты на форуме. Он хотел предупредить, чтобы ты не создавал проблем.

– Поскольку игра допускает такую способностью и была обнаружена геймерами, у производителей игр нет причин запрещать её.

– Технология пеньковой верёвки, взгляни в автономном режиме.

Технология пеньковой верёвки кивнул и упал на землю, когда отключился.

Форум был шокирован постом администратора [Повелитель подземелий Шерлок (Шерли)], который был подобен взрыву бомбы в рыбном пруду.

Название поста было:

[Объявление о награде продюсера игры для Технологии пеньковой верёвки]

Приветствую всех. Я являюсь продюсером "Подземелье: Вечное Царство". Это мой первый раз на форуме, когда я использую учётную запись администратора для прямого общения с геймерами.

Производители игр хотели бы выразить нашу благодарность бета-геймерам за усердную работу, а также за их вклад в бета-тестирование и доработку игры.

Я доволен единством игроков. Поскольку игра на 100% имитирует виртуальную реальность, геймеры могут создавать свою реальность в Волшебном мире. Единство геймеров позволяет плавно развивать игру и проводить бета-тестирование. Я надеюсь, что все будут продолжать свою хорошую работу.

(Улыбка)

Мне также хотелось бы выразить благодарность нашим друзьям на форуме, которые не смогли принять участие в бета-тестировании и тем не менее внесли свои идеи и предложения.

Мы чувствуем, что каждый предоставил много хороших идей, чтобы обогатить развивающееся "Подземелье: Вечное царство".

Благодарю вас за ваш вклад. Спасибо.

Мы понимаем предвкушение и любовь каждого к игре и хотели бы, чтобы развитие игры

ускорялось, чтобы было больше функций и различных видов геймплея. Производители игры также усердно работают над тем, чтобы представить лучшую игру всем желающим.

Производители игры определённо не расслабляются, играя в компьютерные игры.

Позвольте мне упомянуть технологию от @Технология пеньковой верёвки.

Бета-геймер неожиданно изобрёл новый тип оружия под названием Бомба мочевого пузыря.

Хотя мы были удивлены, мы решили дать этому предприимчивому изобретателю специальную награду, первый игровой псевдоним – Пионер.

Это должно побудить больше геймеров исследовать различные типы геймплея и создавать интересные, функциональные и мощные игровые предметы.

Мы присудим этот псевдоним этому геймеру в следующем обновлении. Мы также выдвинем новую систему псевдонимов и увеличим новые типы геймплея. Для получения более подробной информации, обратите внимание на предстоящее обновление в будущем патче.

Кроме того, не пытайтесь взорвать Подземелье (Сервер). Шерли был бы очень озадачен.

Всем здоровья.

http://tl.rulate.ru/book/28308/1649592