

- Лорд Шерлок, когда Вы ушли, чтобы уладить Ваше конфиденциальное дело, геймеры обнаружили большое Логово Собакоголовых. Я думаю, это племя Кремера.

Когда Шерлок вошёл в Подземелье, чтобы сделать свой ежедневный обход, Бру мысленно заговорил с ним.

- После целого дня кровавых боёв и набегов геймеры разгромили Логово Собакоголовых людей. Кроме десятков яиц собакоголовых, геймеры приносили и другой мусор - свечи, грубую мебель и каменные инструменты. Но не волнуйся. Я оценил грубую мебель и свечи и дал им атрибуты. Затем я раздал их игрокам в качестве награды. Другой бесполезный мусор был отдан Симбе и Муфасе в качестве топлива для их печей.

Шерлок прибыл в Кузницу.

Снаружи Кузницы было очень тихо, и там не было игроков. Кроме обычной вывески "Если вы дорожите своим снаряжением, молчите", была ещё одна вывеска: "Утилизация мусора на прилегающей территории строго запрещена."

Симба выбрасывал мусор возле Кузницы. Сбоку лежала большая груда повреждённого снаряжения. Он ворчал:

- Проклятые гоблины, бросили гнездо собакоголовых в мою лавку. Вы относитесь к моему магазину как к центру сбора мусора? Всё воняет Гончими, абсолютно всё!

В Столярной мастерской была выброшена большая куча мусора.

Муфаса стоял перед котлом, набив нос металлическими кусками. Он держал большой половник и помешивал еду в котле. Время от времени он бросал мусор за собой в магическое пламя.

Группа игроков выстроилась в очередь снаружи и кричала:

- Поторопись, поторопись!

Перед домом Брэиниака стояла очередь из двадцати игроков. Они были в отличной форме, без каких-либо травм или смертей.

Они собрались здесь, потому что получили особое задание.

Название миссии: Исследовательская миссия Брэиниака.

Описание: Брэйниак начинает секретное исследование Существ. Вы выглядите как подходящая лабораторная крыса.

Цель миссии: После получения миссии отправляйтесь в Погребальный зал Лича, чтобы принять участие в серии исследований существ. Вы можете погибнуть, и Вам придётся создать нового персонажа. Если Вам придётся создать нового персонажа, Ваши Репутационные очки останутся неизменными.

Вознаграждение за миссию: Геймеры получают 300 очков репутации, 100 бронзовых монет и шанс получить БАФФ улучшения Тёмной модификации или ослабляющий ДЕБАФФ. Эффекты продолжаются до самой смерти.

Миссии были распределены Бру по приказу Шерлока. Это был запрос на проведение исследований Брэйниака.

Запрошенное исследование – связь между смертью и возрождением гоблинов.

Шерлок дал Брэйниаку два дня на исследования в обмен на то, что Брэйниак предоставил бесплатные материалы и поддержку навыков для модификации десяти яиц собакоголовых людей.

В настоящее время эта миссия была очень популярна. Шерлок увидел геймера, которому не удалось выполнить задание. Он колотил кулаками по земле и кричал:

– Почему я не получил это задание? Я хотел бы лечь, ничего не делать, позволить Личу поиграть в течение часа и получить свою награду!

Шерлок сделал свой обход, чтобы убедиться, что Подземелье было в порядке после его отсутствия в течение дня.

Он вернулся в Главный зал Подземелья со спокойной душой. Как Шерлок и ожидал, форум был в приподнятом настроении, потому что Бета-геймеры обнаружили Логово Собакоголовых людей.

Шерлок вчера не был в Подземелье, поэтому ему не удалось понаблюдать, как геймеры напали на собакоголовых людей. Судя по результатам, геймеры одержали полную победу.

Поскольку геймеры вернули гнездо и десятки яиц, он предположил, что племя было уничтожено.

Популярные посты были о новом NPC, Брэйниаке, а также о вчерашнем открытии Логова Собакоголовых людей и последовавшей битве, которая длилась целый день.

Шерлок быстро нашёл самый популярный пост.

[Давайте обсудим последнюю функцию игры и битву в логове Собакоголовых людей.]

Всем привет, я НеНошуШтаны (◡ ◡)

Игра была обновлена до новой версии в течение двух дней. Есть много новых добавленных функций. Этот пост должен был быть опубликован вчера, но мы обнаружили Логово Собакоголовых людей, и из-за битвы за логово Собакоголовых людей мы оставались в Сети почти двадцать часов. Я только что вышел в оффлайн, чтобы создать этот пост.

Давайте взглянем на содержание версии 0.04.

Первый пункт: Новый NPC – Брэйниак.

Это игра, созданная Личом, который является гением раз в тысячу лет из Призрачного колледжа. Он пришёл в Подземелье, когда его тащила Шерли. Сюжетной анимации не было, и мы были крайне озадачены. По крайней мере, покажите нам сюжетную анимацию, чтобы подогреть наш аппетит. Некоторые эксперты предполагали, что сюжетная анимация может быть показана в будущих версиях как воспоминание.

Такого рода предвкушение цепляет игроков, и будущий отзыв памяти может быть превращён в инстансовое подземелье. Многие крупные игровые компании используют эту технику.

Наиболее заметным примером Ссылки на Подземелье, Пещеры времени, было появление Эшбрингера и побег из тюрьмы Тралла. Это были хорошие примеры.

Что же касается производителей игр "Подземелья", возящихся с настройками Призрачного колледжа, то мы сделаем вид, что этого не произошло, так как они добавили новый контент.

Мы очень уверены, что у этого NPC будут будущие сюжеты и миссии, точно так же, как у Маленькой Феи, которая все время лежит на своей кровати.

Сюжеты и миссии еще не были загружены, так как Брэйниак общался только во время миссий.

Далее скриншот Брэйниака:

(Изображение) (Изображение)...

Новый NPC может только оживлять и исцелять геймеров и обеспечивать исследовательскую миссию Брэйниака. Мы верим, что в будущем он будет предоставлять больше игрового контента. Посмотрим.

Второй пункт: Новая миссия – Исследование Брэйниака.

Миссия была активирована сегодня, и половина игроков получила миссию. Но, к сожалению, я этого не понял.

Я скажу, что это преимущество, а не миссия, потому что она требует от геймера только следовать инструкциям Брэйниака для определённых экспериментов со смертью. Эксперименты включают в себя разбиение насмерть, удушение, сжигание и кровотечение до смерти. Вам даже не нужно быть онлайн. Через час оживайте и получайте награды.

Награды – 300 очков репутации и 100 бронзовых монет.

Я так счастлив!

Миссия доказывает, что Брэйниак не немой, а просто не хочет отвечать на наши вопросы.

Третий пункт: В исследованиях миссии Брэйниак есть награда под названием Тёмная модификация. Никто ещё не достиг этой модификации. Посмотрим.

Четвёртый пункт: В игру добавлена функция аудита чертежей зданий. Наш план создания метанового бассейна развеялся как дым, но мы можем вместе построить прекрасное Подземелье.

Это доказывает, что паршивые производители игр исследуют форум.

Пятый пункт: Существует новый транспортный инструмент, Жукомон, которого мы любовно называли "Поезд".

Жукомон – это новое существо после обновления, и его маршрут проходит между входом в Подземелье и Логовом Пауков.

Он выглядит огромным и свирепым, но на самом деле кроткий и послушный. Он раздавит нас насмерть, если мы не будем осторожны.

Точно так же, как было описано в Журнале обновлений, если вы встанете под его ногами, вы будете раздавлены насмерть.

Это существо нужно кормить, чистить и регулярно убирать его какашки. Время от времени мы получаем эти миссии, связанные с Жукомоном. Жукомон питается той же пищей, что и мы, но в большем количестве. Это создает серьезную проблему для наших запасов глины.

Поезд останавливается в двенадцать часов ночи, так как Жукомону нужно поспать. Это игровой сеттинг.

Управлять Жукомоном – всё равно что управлять AE86 из магазина Beancurd Фудзивары. На поворотах маневрировать сложнее. Я использую законы физики для согласования поворотов. Не спрашивай, это ужасно.

Пожалуйста, берегите себя. Не нападайте на Поезд. Некоторые игроки повредили Жукомона, и он раздавил семь-восемь игроков в трагической аварии.

Вот несколько специальных снимков поезда:

(Картинка) (Картинка)...

Я завершил оценку обновления версии 0.04. Теперь я расскажу о Логове Собакоголовых людей!

Логово собакоголовых людей находилось внутри Логова Пауков. Вчера, углубившись в Паучье Логово, мы обнаружили Логово Собакоголовых людей.

Мы потратили целый день на то, чтобы перебить всех Воинов Собакоголовых, а оставшиеся собакоголовые люди бежали. Честно говоря, это было не так уж трудно.

Предводитель собакоголовых людей, Кремер, был самым трудным БОССОМ, которого можно было победить.

Логово собакоголовых было похоже на частокол с оборонительными сооружениями. Там были стены, сложенные из камней. Они были не очень высокими, но они давали нам шанс испытать осаду или взбираться на стену?

Вот скриншоты батальных сцен:

(Картинка) (Картинка)...

Там много фотографий, так что не торопитесь их просматривать. Пожалуйста, называйте меня репортёр с поля боя Без Штанов.

Ниже приведены фотографии добычи, включая мебель и снаряжение:

(Картинка) (Картинка)...

Яйца Собакоголовых людей – это наша особая добыча!

Яйца можно было обменять на Очки Репутации и бронзовые монеты. Мы оставили несколько яиц для исследований и инкубации. А что, если инкубация пройдёт успешно?

Кто-то видел, как Брэйниак унёс десять яиц. Возможно, появятся новые сюжеты и игровой процесс. Мы будем на чеку.

Я закончу здесь, так как собираюсь пораньше лечь отдыхать для завтрашней экспедиции в инстансовом подземелье. С нетерпением ждем больше игрового контента.

Спокойной ночи всем!

<http://tl.rulate.ru/book/28308/1724559>