– Выступление лорда Шерлока становится всё лучше и лучше. Может ли лорд Шерлок записать изображения Древних Руин? Судя по наблюдаемым изображениям, Древние Руины выглядели первобытными. Это Древнее поле битвы? Или заброшенное подземелье? – спросил Бру, когда Шерлок вернулся в Главный зал Подземелья.

– Кто знает? Я не стал выяснять. Я потратил всего несколько дней на гравировку Рунической Телепортационной Формации у входа, – Шерлок сел перед компьютером и внимательно просмотрел отредактированное содержимое. – Я догадываюсь, что там внутри. Это должно быть что-то ценное. Я должен добавить пункт в расписание и сделать приготовления.

– Я имею в виду подготовку к набору новых слуг для лорда Шерлока.

– Я тоже раздумываю над сроком проведения второго бета-тестирования. Бру, внеси изменения в содержание официального сайта. Загрузи мои записанные изображения с Записывающего камня на официальный сайт. Затем создай новый приятный интерфейс загрузки с огромным названием – "Руины Предков", – приказал Шерлок, взмахнув рукой и бросив Адамантиновый Камень записи в Ядро Подземелья.

– Я понимаю, лорд Шерлок. Дайте мне несколько минут.

– Пересмотри интерфейс регистрации для набора вторых бета-тестеров и позволь геймерам потустороннего мира зарегистрироваться первыми. Убедись, что сведения полны, как и в первой бета-версии. Сделай выбор. О, вызови Брейниака, у меня есть для него задание, – сказал Шерлок.

– Лорд Шерлок становится похож на опытного генерального директора игровой компании. Я выполню задания генерального директора! – Бру улыбнулся и замолчал, так как был занят делами.

Шерлок проверил отредактированный контент перед публикацией. Вскоре на форуме и официальном сайте появился пост официального администратора [Лорда Шерлока].

["Подземелье: Вечное Царство" лог обновлений 0.05.]

Подземелье: Вечное Царство лог обновлений 0.05 и Введение сюжета Руины Предков.

Введение сюжета Руины Предков:

Это место когда-то было родовым захоронением граждан Вечного Царства. Десятки тысяч лет назад произошла битва, изменившая мир. Дьявол Высшего Порядка объединил расы, которые противостояли Легиону Пустоты и сражались в катастрофической войне.

С помощью силы предков Дьявол Высшего Порядка и его союзные расы пошли на огромные жертвы, чтобы победить Легион Пустоты.

После войны это прекрасное место, известное как Вечное Царство, пришло в упадок, но это было священное место, наполненное силой предков.

Командир Демонов Пустоты Бэй.Маннарот.Кон жаждал этой власти. Он тайно протянул щупальца Хаоса к нашим любимым Руинам Предков и осквернил священную землю. Сила Демона Пустоты развращает силу предков!

Воины Подземного Мира, прислушайтесь к призыву, хватайте своё оружие и сражайтесь с Легионом Хаоса Пустоты!

За Вечное Царство, за наше выживание в Подземном мире! (Чтобы вознаградить отважных авантюристов, геймеры, создающие новых персонажей, не будут иметь репутационного штрафа).

"Подземелье: Вечное Царство" лог апдейтов версия 0.05, официальное объявление:

Обновлён новый игровой фон, Руины Преков: Подробнее см. текст выше.

Добавлен новый Телепортационный портал, Руническая Телепортационная Формация: Исконный навык, который стоит дорого и не является слишком удобным. Он должен быть двунаправленным.

Добавлена новая цепочка миссий:

1. Подготовка, Руины Предков: Лорд Шерлок решил сохранить сокровища Руин Предков, чтобы они не попали в злые руки Легиона Пустоты. Пожалуйста, приготовьте инструменты, чтобы облегчить транспортировку предметов. Чем больше, тем веселее. После завершения миссии вы получите доступ к району Руин Предков. Геймеры могут использовать для входа новый Телепортационный портал – Руническую Телепортационную Формацию.

2. Разведка, Руины Предков: После завершения подготовительной миссии и входа в Руины Предков будут разблокированы новые исследовательские миссии.

Добавлены другие новые, неизвестные миссии области:

Пока что это останется пропущено. Как только я определюсь с миссиями, этот пункт будет обновлён.

Добавлена новая политика обмена:

В Родовых Руинах много сокровищ, но есть и много мусора. После того, как геймеры обнаружат предметы в новой области, они могут использовать Руническую Телепортационную Формацию, чтобы связаться с Бру для оценки. Ценные предметы можно обменять на значительные очки репутации и игровую валюту. Предметы в этом районе пополняться не будут.

Добавлена новая точка возрождения, Руническая Телепортационная Формация:

Когда Лорд Шерлок или Лич Брэйниак появляются в формировании Рунной Маны, геймеры могут быть возрождены в новой игровой зоне вместо того, чтобы возвращаться в Вечное Царство для возрождения.

Добавлена новая пробная система, Банк Вечного Царства:

Банк Вечного Царства официально открыт для бизнеса! Вы мучаетесь из-за потерянных монет после смерти? Вы чувствуете разочарование, теряя монеты после того, как вас отключили вне подземелья? Банк Вечного Царства официально открыт для бизнеса! Геймеры могут внести свои реальные монеты на счёт, привязанный к душе, в месте нахождения Бру. Вы можете совершать операции с монетами с различными владельцами счетов через Бру.

Система находится в пробном периоде. В будущем функции могут быть добавлены или удалены. Любой желающий с хорошими предложениями может разместить их на дискуссионном форуме. Если ваше предложение будет принято, мы свяжемся с вами и присудим вам статус бета-тестера.

Обновлён новый интерфейс главной страницы официального сайта.

Обновлено уведомление о наборе персонала для Второй бета-версии: "Подземелье: Вечное Царство" прошло два месяца бета-тестирования. Содержание игры более или менее фиксировано. Команда разработчиков решила начать второе бета-тестирование в ближайшем будущем. Те, кто хотел бы получить статус второго бета-тестера, пожалуйста, зарегистрируйтесь на официальном сайте как можно скорее. Мы свяжемся с вами по почте до начала второй бета-версии и доставим игровые капсулы по почте. Пожалуйста, проверьте свой почтовый ящик и ответьте немедленно. Затем используйте игровую капсулу, чтобы активировать свой статус бета-тестера.

После того как публичное объявление было опубликовано, многие участники форума ответили в массовом порядке. Однако у Шерлока не было возможности обновить свои страницы, просмотреть ответы и выбрать хорошие предложения.

Кто-то постучал в дверь Главного зала Повелителя Подземелий, и Брэйниак оказался за дверью вместе с группой возбуждённых геймеров, ожидавших новых сюжетных анимаций.

Брэйниак пришёл искать Шерлока, потому что Шерлок вызвал его.

Геймеры взволнованно спросили:

– Будет ли сюжетная анимация после вызова Брэйниака?

– У Брэйниака и Шерли будут какие-то сумасшедшие отношения? Я так жду этого действа!

– Я не могу войти. Я не могу пошевелиться, когда стою у двери?

– Вау, что происходит? Разве нам не разрешено смотреть сюжетную анимацию?

– Паршивые продюсеры игр, я чувствую себя таким неудовлетворённым…

Дверь закрылась, и шум стих.

– Лорд Шерлок, Вы меня вызвали? – спросил Брэйниак, кланяясь Шерлоку.

– Да, есть некоторые изменения в работе, – Шерлок убрал клавиатуру и мышь. Он говорил, небрежно сложив руки на столе.

Брэйниак сел, как ему было сказано, и Шерлок продолжил говорить:

– Вы хорошо справились со своей работой за этот период, и Вас хорошо приняли жители Подземелья. Благодаря Вашей превосходной работе я даю Вам награду, позволяя работать сверхурочно.

Брэйниак был ошеломлён. Он нахмурился и спросил:

– … Я уже работаю двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю. Как мне работать сверхурочно?

Шерлок радостно хлопнул в ладоши, улыбнулся и сказал:

– Вы видели вон ту Руническую Телепортационную Формацию? Я объясню Вам детали Вашей сверхурочной работы…

http://tl.rulate.ru/book/28308/1773959