

- Я в состоянии работать, я в состоянии...

Бум!

Последний гоблин, который был нагружен различными предметами и снаряжением, с глухим стуком упал на землю.

Шерлок вышел из Главного зала Ядра Подземелья и посмотрел на большую кучу мусора снаружи.

Дьявол подобрал упавших игроков и сложил их в углу. Он не стал возиться с предметами, которые выпали из рюкзаков на землю.

После этого он обошёл Подземелье. Что касается жилых помещений, то первый уровень здания был недостроен. Внутри в беспорядке лежало много гоблинов.

Поразмыслив, он вошёл внутрь и пересчитал гоблинов. Затем он пересчитал гоблинов в углу. Там было ровно сто геймеров.

Все геймеры отключились от Подземелья. Он чувствовал, что это хорошая привычка.

Он обернулся и заметил Брэйниака, который выглядел озадаченным.

- Лорд Шерлок, я... - Брэйниак только заговорил, когда Шерлок поднял руку и прервал его.

- Я знаю, о чём Вы собираетесь спросить. Не спрашивайте. Молодые парни должны поразмыслить, тогда это будет иметь смысл. Если Вы никогда не сталкивались с неудачами, какая польза от общества?

Брэйниак опустил голову и задумался. Шерлок похлопал его по плечу и сказал:

- Брэйниак, я знаю, о чём Вы думаете. Расширьте свое сердце, обретите больше уверенности и будьте сильным.

- Лорд Шерлок... - Брэйниак поднял голову, и его пустые глазницы были влажными.

Шерлок дал Брэйниаку совет, когда направлся к Главному залу Ядра Подземелья:

- Поскольку мои слуги чрезвычайно сильны, будет много случаев, когда Ваша уверенность будет поколеблена. Здесь Вам предстоит многому научиться, Брэйниак, - Шерлок ушёл, и Брэйниак уставился на большую спину Шерлока.

Когда Шерлок вернулся в Главный зал Ядра Подземелья, Бру, который некоторое время молчал, резко заговорил:

– Разве лорд Шерлок не говорил, что он не может манипулировать Личом, у которого нет сердца?

– Нет, нет, нет, я просто говорил правду, – сказал Шерлок, включив свой компьютер. – Из-за того, что ты молчал, я подумал, что тебя поглотило это Ядро Подземелья.

– Лорд Шерлок любит пошутить, – сказал Бру. – Давайте обсудим вопросы, связанные с анонсом второй беты, Лорд Шерлок.

* * *

[Подземелье Вечное Царство, вторая бета, лог апдейтов версия 0.15, объявление.]

Уважаемые геймеры:

После двух месяцев бета-тестирования, Подземелье Вечное было очень полюблено геймерами за его казуальный геймплей, привлекательную сложность, отсутствие трудностей и яркий графический стиль.

Сегодня закончилась регистрация на второе бета-тестирование. Число заявителей достигло 2 560 000!

Команда разработчиков игр потратила долгие часы на отбор двух тысяч геймеров для второго бета-тестирования. Пожалуйста, проверьте свои почтовые ящики и следуйте соответствующим инструкциям.

Второе бета-тестирование начнётся после завершения текущих работ по техническому обслуживанию.

Текущий график технического обслуживания продлится два дня. Официальное возобновление обслуживания и начало второго бета-тестирования состоится десятого мая в 12:10 дня.

Все игроки первой бета-версии с полным спектром услуг получают пакет вознаграждений. Обратите на это внимание.

Ниже приведены предварительные просмотры контента второго бета-тестирования и

обновления версии 0.15:

1. Приобретены новые серверы, которые увеличили количество игроков до 2000. Максимальная вместимость составляет 2100 человек.

2. Улучшена система репутации.

Очки репутации: очки репутации будут использоваться в качестве специальной валюты.

Действия игроков, такие как ежедневные строительные миссии и ежедневные миссии по сбору материалов, будут приносить очки репутации.

Очки репутации могут быть использованы для повышения уровня репутации игрока, который больше не будет автоматически повышаться. Как только будет достигнут необходимый уровень репутации, очки репутации можно будет использовать для перехода на новую расу и профессию для выполнения миссий. Очки репутации также могут быть использованы для обучения специальным навыкам и для будущих функций.

Создание новых персонажей после смерти больше не будет иметь полного наказания за репутацию. Вычет очков репутации будет варьироваться в зависимости от расы игроков. Уровень репутации не будет понижен.

3. Добавлены новые расы.

Гном: Как главная сила подземелья, их численность уступает только гоблинам. Как самое обычное существо Подземного Мира, гном по силе, ловкости и интеллекту превосходит гоблина. У гнома есть сродство к мане, и их тело способно чувствовать ману.

Добавлена специальная миссия гнома – Путь Гнома.

Кобольд (следует добавить): Существо с низким интеллектом, живущее в пещерах. Его боевая мощь уступает гному. Из-за их связей с родом Драконов они обладают большим сродством к мане, но из-за их низкого интеллекта никто из кобольдов не может использовать ману. Лорд Шерлок пытается взаимодействовать с этими существами, чтобы понять, могут ли они быть интегрированы в Вечное Царство.

Разработка специальной миссии кобольда – Путь Кобольда.

4. Система наказаний в разработке.

Чтобы защитить порядок в Вечном Царстве, Система наказаний будет использоваться для борьбы с несносными игроками, которые нарушают надлежащую игровую культуру. В

настоящее время она находится в разработке.

Вышесказанное является основными обновлениями для версии 0.15. Более подробная информация о второй бета-версии будет включена в обновление будущей версии.

Воины Вечного Царства! Если вы играете, играйте в "Подземелье Вечное Царство" 10 мая в 12:10 вечера!

Шерлок проверил содержимое обновления. Убедившись, что ошибок не было, он опубликовал его.

- Лорд Шерлок, Вы должны подготовить подарочные пакеты для ста первых бета-игроков и больше изолирующей ману ткани. Если возможно, добудьте также Огромного Дракона. Затем мы можем добавить расу Кобольда. Рабочая нагрузка NPC существенно возрастет после набора двух тысяч игроков. Подумайте о чувствах Симбы, Муфасы и Мороуза. Существует настоятельная необходимость добавить профессиональную карьеру и нанять больше NPC, - предложил Бру. - Кроме того, существуют различные основные функциональные возможности, которыми должна обладать онлайн-игра. Лорд Шерлок, не обсудить ли нам их?

- Ты имеешь в виду сундуки с сокровищами, лотерейные розыгрыши, нокдаун и колесо фортуны? Давай поговорим, - сказал Шерлок.

* * *

Вуш!

Занавес, свисающий со стены без окон, был опущен толстым хомяком.

Рядом сидели два толстых хомяка. Один из хомяков держал фрукт, наблюдая за огнём в печи. Хомяк с иссиня-чёрной и опухшей мордочкой держал в руке пакетик с чёрным порошком.

- Хорошо, мы можем начать прямо сейчас!

Толстый хомяк задернул занавески и встал сбоку. Два других хомяка тоже встали.

Распухший хомяк схватил немного чёрного порошка и бросил его в печку. Пламя выросло в высоту, и вся комната осветилась.

Комната начала дрожать, а на потолке появился большой открытый рот.

- Тьфу!

Жидкая слюна капнула вниз и залила трёх хомяков и возвышающееся пламя.

Потолок открыл пасть и стал извергать пошлости:

- (Цензура), все вы! Поджечь мой отель? Вы (цензура). Я сообщил в полицию! Вы проведёте в тюрьме всю оставшуюся жизнь!

Три хомяка посмотрели на потолок, который снова стал нормальным. Затем они посмотрели на потушенную печь.

Бум!

Пламя снова стало выше, и у них в поле зрения появился синий человеческий силуэт. Силуэт повернула голову, чтобы оглядеться, прежде чем заговорить прерывистым нежным женским голосом.

- Что случилось? Почему... так плохо? Могу слышать... почему... в таком состоянии?

- Леди!

- Мы слышим Вас!

- Мы нашли лорда Шерлока! – сказали три хомяка хором. Распухший хомяк схватил немного порошка и на некоторое время задумался. Затем он бросил весь пакет в плиту.

Бум!

Над ними взвились синие столбы пламени. Человеческая фигура стала чёткой, а прерывистый голос превратился в громкий крик:

- Что? Шерлок? Вы нашли его? Где он?

- Леди!

- Вы слишком громкая!

- Он в Винтерфелле. Более или менее...

- Найдите его! Передайте ему моё послание. Как только я закончу здесь, я найду вас.

Голубое пламя погасло на её последнем слове.

Три хомяка посмотрели друг на друга и заговорили одновременно.

- Какое сообщение? Леди передала какое-нибудь сообщение?

- Не могу вспомнить...

- Сейчас время еды?

Бум!

Сильная бронированная рука ворвалась в дверь комнаты. В воздухе витал запах разбросанной древесной стружки. Рука начала искать ручку двери.

- Вы арестованы! Вы, поджигатели! Откройте дверь! - крикнул голос снаружи.

<http://tl.rulate.ru/book/28308/1795680>