

Шерлок вернул своих гоблинов в Вечное Царство.

Игроки, которых не вернули, были уничтожены с помощью маны. Поскольку они не могли дожждаться, пока их трупы оживут, они воссоздали своих персонажей.

В специальной миссии не было наказания за смерть.

Когда Шерлок вернулся в Подземелье, он обнаружил странную вещь.

Маленькая Фея сидела на корточках рядом с ЧайВДождь и что-то обсуждала. Ветераны и начинающие геймеры окружили их на расстоянии двадцати метров и внимательно прислушивались к их разговору.

Самое странное было в Кузнице. Начинающие геймеры и десятки опытных геймеров опустились на колени вокруг Кузницы, чтобы умолять:

- Кузнец! Я хочу научиться кузнечному делу!

- Позволь мне стать кузнецом! Я могу быть девять-девять-шесть (1)!

Начинающий геймер по имени МагическийЗверочеловекС4КоролевскимиКарпами кричал громче всех:

- Кузнец! Я знаю, как выглядит Вечное Царство в четыре часа утра! Позволь мне научиться кузнечному делу!

- Этот парень наблюдает за пейзажем в четыре утра. Он не выглядит прилежным! Выбери меня! Я ношу кирпичи в четыре утра!

Симба выбросил свой молоток из кузницы.

- Кто ещё крикнет, тому я преподам хороший урок!

На площади перед Кузницей воцарилась мёртвая тишина.

Кузница была заполнена десятками симпатичных гоблинов.

Шерлок немного подумал, прежде чем вернуться в Главный зал Повелителя Подземелий и посмотреть форум.

Он нашёл популярное сообщение начинающего геймера, ВоднаяОрхидея:

[Можете ли вы научиться кузнечному делу с помощью своей внешности. Изучая эстетические ценности NPC.]

Пост был о том, как Симба набирал красивых гоблинов в качестве своих учеников. ЧайВДождь тоже была хороша собой. Существовал критерий для изучения жизненных навыков, который заключался в том, что гоблин должен хорошо выглядеть.

Вывод состоял в том, что то, хорошо ли выглядело сформованное лицо, влияло на шансы овладеть мирными навыками.

Шерлок потёр лицо и спросил Бру:

- Что происходит?

- Позвольте мне проверить данные...

Двадцать минут спустя.

- Так вот как это бывает... - Шерлок отхлебнул из своей чашки чая кровавой хризантемы и немного подумал, прежде чем сказать: - Где они взяли свою ману? Тренировать свою магическую силу - нелёгкий подвиг. Без маны невозможно быстро собрать урожай растений или активировать магическую печь. Они ожидают, что будут сажать в течение нескольких месяцев или создавать снаряжение на десятки дней, как в потустороннем мире?

- Что касается этих вопросов, лорд Шерлок, пожалуйста, взгляните, - сказал Бру, когда изображение появилось над Ядром Подземелья.

Под руководством Маленькой Феи ЧайВДождь вытянула обе руки, в которых накапливалась белая мана. Геймер ласкала росток и удовлетворённо улыбалась. Она не выглядела уставшей от использования маны.

Шерлок прищурил глаза и сказал:

- Это моя мана? Гоблины, которых я вызвал, могут использовать мою ману?

- Да, они могут, лорд Шерлок, - объяснил Бру. - Они были созданы с использованием Вашей

маны. Используя объяснение мира поверхности, Вы использовали ману, чтобы создать их, так что вы их Бог. Они поклоняются Вам, любят Вас и верны Вам. Они тесно связаны с Вами и могут использовать Вашу силу. Согласно тому, что я знаю, если верующий достаточно набожен, он может получить святую силу Бога после поклонения ему. Чем набожнее верующий, тем больше его сила. В этом была сила Священного Света. Мана требует длительных периодов тренировки для проявления, но это явление похоже на мутировавшую Ману и похоже на силу Священного Света. Их способности не выучены, а получены от Вас. Что касается количества Маны, то это зависит от их рас. Магическая способность каждой расы различна. Я чувствую, что это важная исследовательская тема, которую может изучить Брэйниак.

Шерлок попытался собраться с мыслями.

- Проще говоря, я - их неприкосновенный запас Маны. Когда им захочется использовать ману, они научатся чувствовать её, прежде чем открывать кран. И это будет доступный поток, как только он откроется?

Шерлок помассировал лицо, глубоко вдохнул и спросил:

- И как долго я смогу прожить?

- Л-лорд Шерлок? - Бру был потрясён.

- Хотя две тысячи сто игроков не считаются большим количеством, что, если все они научатся чувствовать ману и использовать её, как водопроводную воду, каждую секунду и каждую минуту? Даже если я высший Дьявол, как ты думаешь, я переживу этот месяц? - Шерлок выглядел измождённым и пробормотал себе под нос. - Есть ещё много компьютерных игр, в которые я хотел бы поиграть...

- Лорд Шерлок... эта шутка не смешная... - Бру был немного косноязычен. Затем он сказал: - Лорд Шерлок только что отрезал пул маны от всех игроков, за исключением ЧайВДождь.

- Из соображений моей безопасности я должен навсегда закрыть кран, - Шерлок выглядел так, словно сейчас умрёт, но он от души потешался. - Это приятный сюрприз. Каждый Дьявол способен создавать жизнь, используя ману. Я не думаю, что кто-то захочет использовать нормальных существ.

- Но, лорд Шерлок, это не очень хорошее решение, навсегда отключить канал маны игроков. Большинство геймеров хотели бы изучить ману. Разве Вы не позволите им испытать это на себе?

- Конечно, я дам им попробовать. Это очень хороший способ заставить их выполнять тяжёлую работу! - Шерлок махнул рукой, как будто рисовал чертёж: - Новая система: Мана. Гоблин может использовать сто единиц Маны ежедневно, пока она не истощится. На второй день они

могут использовать Очки репутации, чтобы купить небольшое синее зелье для восстановления десяти единиц Маны. Как тебе это? Я могу придумать, как заставить их усердно работать.

- Лорд Шерлок, Вы отличный стратег! - взволнованно сказал Бру.

- Для получения подробного плана я должен просмотреть сообщения на форуме. Честно говоря, я всё ещё не уверен в предпочтениях геймеров. Позволь мне создать сообщение, чтобы спросить.

Шерлок зашёл на свой компьютер и создал сообщение на форуме.

[Сообщение для запроса отзывов о профессии, связанной с магией.]

"Здравствуйтесь, геймеры и друзья!

Второй бета-тест был тепло принят геймерами. Команда разработчиков решила выпустить новую систему, Мана. Поэтому мы запрашиваем отзывы у геймеров. Я объясню текущие настройки, используемые командой разработчиков..."

Шерлок сел перед компьютером и яростно застучал по клавиатуре.

* * *

Пока Шерлок планировал заставить геймеров работать усерднее и создать новый игровой процесс, в Древних руинах номер восемьдесят пять, которые были Родовыми Руинами для геймеров, десятки гоблинов рылись в руинах голыми руками.

Над головами гоблинов были надписи "КожаныйМедведь", "Бткангрэн", "Берущий Джужубепиллс" и "ПелеВанг".

- Загрузите их на маленькую тележку и отодвиньте её, чтобы обменять всё на награды. Председатель Бткангрэн сказал, что бронзовая монета эквивалентна двум юаням. Это в два раза дороже рыночной цены! - крикнул Джужубепиллс работающим геймерам.

- Спасибо, босс!

- Спасибо, председатель!

- Мы будем усердно работать, чтобы сделать председателя бедным!

- Есть ли какие-нибудь мероприятия сегодня вечером? Кожаный Медведь поёт?

- Что за пение! Прошлой ночью я пел песню "Ненависть по ту сторону смерти". Я чуть не умер, так что я не пою.

Несколько геймеров весело болтали, расчищая завалы в руинах.

В Руинах Предков было много мусора и скрытых вещей, которые можно было обменять на Очки Репутации и игровую валюту в Ядре Подземелья.

В настоящее время самыми важными вещами в игре были Очки Репутации и игровая валюта, так как они использовались почти для всего.

Геймеры могли получить и то, и другое, разыскивая сокровища в Руинах Предков.

С появлением двух тысяч начинающих геймеров поиски сокровищ в Древних руинах ускорились. Геймеры углубились в руины в поисках сокровищ. А как насчёт пола и мебели?

Всё, что можно было унести, было вывезено. От предметов нельзя было избавиться так, как им хотелось. Предметы, которые были помечены как мусор, такие как камни, металлические обломки и сильно повреждённая мебель, были выброшены в мусорный центр у входа в Главный зал Повелителя подземелий.

Такие предметы, как подсвечники, хорошая мебель, хорошая напольная плитка и кирпичи для стен, были сохранены игроками. Те, кто сумел организовать, поместили предметы в пустую пещеру в жилых помещениях, чтобы указать свое занятие.

Те, у кого не было пещер, находили удобное место для хранения предметов. Никто не стал бы красть предметы в Вечном Царстве.

Ранее геймера поймали на краже у NPC, и его аккаунт был заблокирован.

Никто не пытался украсть снаряжение других игроков, так как это было бы катастрофой, если бы их учётная запись была закрыта.

Возможность играть в "Подземелье: Вечное царство" была благословением из прошлой жизни!

Пока геймеры искали сокровища, кто-то обнаружил что-то неладное и крикнул:

- Подождите, там огромная дверь в подвал!

Все собрались, чтобы посмотреть. Действительно, там была огромная дверь в подвал. Было темно, и ничего не было видно. Кто-то ворвался внутрь и крикнул:

- Бааааа! - его голос эхом отозвался внутри.

После этого раздался громкий рев из подвала. Огромный коготь пробил пол и схватил нескольких игроков.

Зрачки огромного зверя смотрели сквозь пробитую дыру, а область вокруг глазных яблок была покрыта чешуёй.

- Кто посмел разбудить Хеллингского Дракона? - сказала существо с огромными глазами.

1. Девять-девять-шесть - это короткий термин, придуманный относительно недавно для описания типа рутинной работы, воспитанной Джеком Ма или Ма Юнем, основателями Alibaba Group. Это означает, что офисные работники "начинают работать в девять утра, заканчивают работу в девять вечера и работает шесть дней в неделю".

<http://tl.rulate.ru/book/28308/1994290>