– Приветствую! Что? Я не могу использовать смайлики в японском стиле в этой игре? – хрипло произнесла уродливая гоблинша с большими глазами и высокой переносицей.

– Конечно, нет. Эта игра представляет собой виртуальную реальность, которая опирается на сенсорные входы нервной системы вместо традиционных мыши и клавиатуры. Посмотри на мой язык. Лулулулу. Видишь, какой у меня подвижный язык? Могут ли другие игры достичь такого эффекта? – сказал мужчина-гоблин, стоящий рядом с женщиной-гоблином, шевеля языком.

– Что же нам теперь делать? Есть ли туториал (обучение) для начинающих в этой игре? – спросил другой гоблин.

– Да, есть ли миссии, которые мы можем выполнить? Разве мы можем свободно разгуливать?

– Он и есть Лорд Подземелья? Лорд Дьявол Шерлок? Ничего себе, моделирование NPC удивительно!

– Можем ли мы выбрать Дьявола Лорда в качестве своей профессии?

– В настоящее время это бета-тестирование, поэтому в качестве профессии есть только гоблин. На официальном сайте сказано, что в официальном запуске будет еще много профессий для отбора!

– Будет ли там трейлер?

* * *

Главный зал Ядра Подземелья превратился в зал для общения ста геймеров. В процессе общения они давали себе различные странные или приличные имена, которые появлялись в заметном зелёном тексте над их головами. Некоторые геймеры занимались простым общением, в то время как большинство из них бродили по Подземелью, трогая и исследуя всё вокруг. Шерлок перекрыл все точки выхода. Подземелье было не очень большим. Даже если бы они разбрелись, идти было некуда.

– Тише! Слуги потустороннего мира! Я ваш благородный Лорд Дьявол Шерлок. С сегодняшнего дня вы станете гражданами Подземелья Вечное Царство. Ваша миссия состоит в том, чтобы сделать Вечное Царство величайшим Подземельем в истории Подземного Мира!

После своего выступления он приказал Бру распределить подготовленные ими миссии среди геймеров.

Связь между повелителем подземелья и слугами осуществлялась через Ядро Подземелья. Шерлок мог удалённо назначать задания своим слугам, используя Ядро. По словам Бру, прямой приказ слугам был не очень эффективен. Вместо этого, использование

миссий с наградами было лучшим способом управлять ими. Награды состояли в основном из бронзовых, серебряных или золотых монет.

После того, как Бру передал миссии, перед геймерами появилась панель миссии и предложила им принять миссию.

– Добыть сотню Алмазных Пластов? Моя учебная миссия для начинающих – это добыча руды!

– У меня такая же миссия! Награда – десять бронзовых монет!

– А где находится Алмазный Пласт?

– Я должен отнести сотню Алмазных Пластов в Кузнечную Лавку. Почему я должен таскать эти камни? Я хочу добывать руду!

* * *

Гоблины с заданиями по добыче руды получили двадцать кирок, в то время как большинство гоблинов получили задания по транспортировке руды. Руды будут переплавлены в полезные металлы и сделаны кирки, металлические инструменты, щиты, броню и оружие!

Как может Подземелье существовать без вооружения?

Поскольку Подземелье Вечное Царство было заброшено и не развивалось в течение многих лет, окружающие районы были заполнены опасными и неизвестными существами Подземного Мира. Даже Шерлоку было трудно иметь с ними дело, особенно с магическими зверями.

Количество магических зверей было невелико, но они были намного сильнее обычных диких зверей. Вот некоторые из магических зверей: подземные пауки, лозы-убийцы и ужасные волки. Во время расширения Подземелья, если бы эти магические звери вторглись в подземелье через раскопанные туннели или входы, это было бы проблематично для Шерлока. Поэтому его слуги должны были быть вооружены, чтобы дать отпор незваным гостям.

Эти магические звери также могли быть пищей для гоблинов. Шерлок не мог каждый раз ходить на базар и покупать еду для гоблинов. Он не хотел использовать дорогостоящий Свиток Телепортации.

Поведение и язык гоблинов из потустороннего мира были очень странными. Они давали себе имена и часто проверяли свои уродливые тела и внешность. У них также было сильное любопытство и ненормальное социальное поведение. Они были смелы, довольно много гоблинов подошло поприветствовать его, опуститься на колени, поклониться и даже рассказать ему шутки!

Скромный гоблин, столкнувшийся с высоким статусом дьявола, обычно испытывал бы страх. Но гоблины потустороннего мира не боялись Шерлока. Казалось, они не боятся смерти!

Шерлок увидел, как гоблин сунул руку в зажженную печь и Симба тут же вышвырнул его из Кузнечной Лавки. Этот случай доказал, что эти гоблины не боялись смерти.

Шерлок был равнодушен к их странному поведению, так как эти гоблины работали эффективно и обладали большой силой!

Даже если им не выплачивали ежемесячное жалованье и не давали никакой еды, они с энтузиазмом добывали или перевозили руду после того, как им давали задание. Не было никаких признаков разгильдяйства.

После завершения своих миссий, они нашли Шерлока для получения наград, которые были в виде бронзовых монеты. Они тщательно пересчитали каждую монету и аккуратно положили их в карманы, как будто это были огромные сокровища.

Те гоблины, которые завершили свою миссию по добыче руды, вернули кирки Шерлоку. Другие гоблины, получавшие задания на добычу руды, получали кирки от Шерлока, прежде чем броситься добывать руду.

Шерлок бывал в других Подземельях и видел других гоблинов, но они не обладали такой же эффективностью и энтузиазмом, как гоблины потустороннего мира. Даже когда им вовремя платили зарплату и кормили их вкусной едой, они все равно бездельничали вместо работы. Следовательно, было необходимо нанять орка с хлыстом в качестве надзирателя.

Если им не будут давать ни жалованья, ни еды, гоблины разбегутся.

Хотя гоблины потустороннего мира были странными и любили металлические монеты, Шерлок был вполне доволен их эффективностью и энтузиазмом в работе. Он мог бы сэкономить на волшебных камнях и даже на еде. Следовательно, он был в состоянии принять их незначительные недостатки.

– Мой уважаемый Лорд Шерлок, с самого начала нашего бета-тестирования я почувствовал, что нам нужно усовершенствовать наш игровой контент и информацию на официальном сайте! Например, нужно обновить игровую карту, бестиарий монстров и недавно открытые области, – предложил Бру, когда он наблюдал за работающими гоблинами.

Шерлок не до конца разобрался в игровой карте, бестиарии монстров и только что открывшихся областях. Если бы ему объяснили по отдельности, Шерлок, возможно, понял бы. Но теперь их свалили в одно предложение… что это значило?

– Как видите, гоблины очень разные, – заметил Бру, заметив замешательство Шерлока. –

Воспринимайте их, как гоблинов, видящих этот мир как свою игровую площадку. Добыча и транспортировка руды – тяжёлый труд для гоблинов этого мира, но для гоблинов потустороннего мира это являются формой развлечения. Они только начали новую жизнь в мире, поэтому их энтузиазм и высокая эффективность будут продолжаться в будущем. Они не требуют ни зарплаты, ни еды. Им нужно больше игровых возможностей! Нам нужно создать больше развлекательных заведений для этих гоблинов! Как и другие подземелья, которые построили заведения для них, чтобы играть с грязью, бороться и смотреть шоу!

Шерлок немного подумал и решил, что это действительно необходимо. Он знал, что другие Лорды Подземелий создавали развлекательные заведения, чтобы их гоблины были счастливы. Шерлок был в затруднительном положении, так как ему не хватало магических камней, и он не мог нанять театральную труппу и борцов. Хотя он мог бы позволить им поиграть с грязью.

– Вы поняли, в чём дело. Но эти геймеры не очень любят играть с грязью, смотреть борьбу или шоу. Они предпочитают более спокойное развлечение – приключения! – Бру начал объяснять пристрастия геймеров.

Эти геймеры не любили оставаться в Подземелье. Вместо этого они любили исследовать неизведанный мир и сражаться в жестоких битвах с дикими зверями. Чем более кровавой и жестокой будет борьба, тем счастливее они будут себя чувствовать. Даже смерть не помешала бы им найти своё возбуждение. Они особенно любят исследовать новые области. Если бы они встретились с сильными противниками, то образовали бы группы от десятков до сотен членов и сражались бы как одна группа, даже ценой своей жизни. Их единственной целью было убить своего сильного противника. После победы они рассчитывали быть вознагражденными золотыми монетами, особенно снаряжением.

Это было нетрудно сделать, так как кости и шкуры диких зверей Подземного Мира можно было превратить в снаряжение. Чем сильнее дикие звери, тем лучше получалась экипировка. В случае с магическими зверями, можно сделать магическое снаряжение и продать по высоким ценам на базаре.

Для Шерлока это оборудование было просто мусором. Уважаемый дьявол зависел от своей личной силы, а магические предметы были всего лишь орудиями торговли. Доспехи и оружие были излишни для дьявола.

После объяснений Бру Шерлок понял, что ему нужно открыть новую область с постоянным запасом монстров, добычи и сокровищ. Если бы он мог создать лабиринт или дикого зверя уровня БОСС, это было бы еще лучше. Тогда, геймеры могли бы отправляться в эту область в качестве развлечения.

Шерлоку предстояло подготовить карту, бестиарий монстров и достаточное количество добычи. Хотя это и было хлопотно, но совсем не трудно. Шерлок также намеревался исследовать окрестности. Монстры Подземного Мира могут быть ресурсом для развития. Рано или поздно он должен был позволить своим слугам убить этих монстров и забрать их трупы. Он был доволен, что смог сохранить свои магические камни и в то же время обеспечить гоблинам

отдушину.

Пока он мог экономить на магических камнях, это того стоило!

Шерлок принял предложение Бру и позволил ему взять на себя распределение наград за миссии. Затем он исследовал Подземелье и выбрал подходящий развлекательный центр – Паучья Пещера!

Пауки Подземного Мира были хорошим запасом монстров, поскольку они быстро размножались и имели большое количество. Они наводнили почти весь Подземный Мир. Паучья Королева могла откладывать от десятка до сотен яиц пауков и могла очень быстро плодиться. Кроме того, пауки любили копать, и их логово было похоже на лабиринт, в который даже Шерлок отказывался заходить.

В логове были и другие существа подземного мира, такие как лозы-убийцы, черви подземного мира и недалекие люди с собачьими головами.

Эти существа не были сильными, но они доставят достаточно проблем для геймеров.

Шерлок закончил выбор новой области для геймеров. Когда он уже собирался вернуться в подземелье, то услышал, как Бру сказал:

– Лорд Шерлок, геймер умер!

http://tl.rulate.ru/book/28308/639710