– Это Фея? Можем ли мы выбрать эту расу?

– Я так не думаю. Если верить НеНошуШтаны, это раса Поверхностного Мира, поэтому мы не сможем её выбрать.

– Кто? Кто это сказал?

– Я слышал, что эта фея в будущем станет нашим наставником в изучении бытовых навыков!

– Жизненных навыков? Каких?

– Садоводство. Разве ты не видел, что на раскопанных участках построили колодец и теплицу? Мы получили миссии "Позаботьтесь о Фее". Артур и НеНошуШтаны завершили цепочку миссий, прежде чем Шерли принёс маленькую фею.

– Как мы позаботимся о ней? Мы не знаем, что она ест. Она ест землю?

"Цепочка миссий? Наставник бытовых навыков? Кто эти люди? Где я? Ах, да ... Я была отправлена в Подземелье Дьявола..."

– Шерли сказал, что она питается цветами. У многих из нас были миссии по нахождению цветов.

– Надеюсь, она не умрёт от голода. Если она умрёт и миссия провалится, разве наша возможность освоить бытовые навыки не исчезнет?

– Возможно... игроки вернулись! Быстро, поторопись! Маленькая фея не должна закончить так!

"Я умираю? Лучше умереть, чем подвергнуться пыткам со стороны этих монстров Подземелья..."

Маленькая фея почувствовала, что её сознание ускользает. Кто-то положил измельчённые вещи ей в рот, фея была окружена болтающими существами. Она не могла больше думать, когда погрузилась в глубокую кому.

С наступлением ночи всё больше и больше игроков прощались друг с другом и уходили "оффлайн". Каждый из них нашёл хорошее место для сна. Их тела спали, но их души вернулись в потусторонний мир. Бру называл это "оффлайн".

Шерлок обошёл своё Подземелье, которое за два дня расширилось вдвое благодаря усилиям

игроков. Они выкопали помещение для хранения продуктов и сейчас были на начальной стадии очистки. Комната ещё не была вымощена камнями. Ни одна из стен не была покрыта кирпичом. После того как Симба выполнил сто комплектов снаряжения, он сделал несколько зубил и молотков. Когда-нибудь игроки будут использовать эти инструменты, чтобы вымостить дороги каменными плитами и строить кирпичные стены.

Хотя его Подземелье выглядело изношенным, Шерлок мог представить, как оно станет таким же великим, как Винтерфелл, возможно, даже более грандиозным.

Помимо строительства Главного Зала для хранения еды, Шерлок намеревался построить Комнату Отдыха для игроков, так как было не очень хорошо наблюдать, как они лежат повсюду. Оригинальное пространство для Комнаты Отдыха использовалось для клумбы и колодца. Каменным големам требовалось два дня на строительство объектов.

Состояние феи Винтерфелла ухудшилось. С момента прибытия в Подземелье она находилась в коме. По словам владельца магазина, она пыталась покончить с собой, заморив себя голодом.

Шерлок назначил миссию "Позаботиться о фее" через Бру. Некоторые игроки поили её водой, другие искали цветы. Некоторые даже делали массаж всего тела феи в соответствии с инструкциями игрока, который был профессиональным массажистом с продвинутой лицензией.

Хотя маленькая фея всё ещё находилась в коме, её состояние постоянно улучшалось. Она очень скоро должна была проснуться.

Что касается нежелания феи выращивать травы и делать лекарства, для Шерлока это была небольшая проблема. У него было много времени, чтобы провести с ней беседу. Убеждение было его специальностью! Это был базовый курс для дьявола!

Шерлок отложил вопрос о фее и отправился к Симбе, чтобы договориться об изготовлении зубил, молотков и кирок. Для ручек молотков и кирок требовалось дерево. Древесину можно было получить из подземных лесов, лесов Поверхности или купить на базаре. Хотя это был всего лишь один день путешествия на Поверхность, Шерлок не хотел рисковать. Если люди обнаружат его и отправят армию или авантюристов в Подземелье, у него будут большие проблемы.

Подземелье Шерлока не имело достаточных возможностей для защиты, и входной лабиринт еще не был построен для отпора захватчиков. Шерлок обладал боевой мощью, но он не смог дать отпор десяткам великих жрецов. Дьявол купил Подземелье за большие деньги, поэтому ему нужно было быть осторожным и избегать неприятностей.

Шерлок собирался потратить несколько дней, чтобы найти подземные леса. Если бы он не смог найти ни одного, то не стал бы производить кирки. Вместо этого он будет производить зубила и молотки без ручек. Это было бы более утомительно для игроков, но это помогло бы дьяволу сэкономить деньги!

В Подземелье оставались только с десяток игроков, которые работали до поздней ночи. Шерлок принял необходимые меры и вернулся в Главный Зал Ядра Подземелья. Он использовал компьютер для входа на официальный сайт и дискуссионный форум. Вчерашнее сообщение о новом открытом районе собрало восемьдесят тысяч ответов, а за два дня количество сообщений на форуме достигло двухсот тысяч. Он не мог прочитать все посты.

Шерлок просматривал только первые несколько страниц постов, в которых содержались предположения игроков о Подземелье. Некоторые просили статус бета-тестера. Он нашёл последний пост НеНошуШтаны, который назывался [Подземелье: Вечное Царство. Будущая возможность открыть скрытую локацию: Винтерфелл!]

НеНошуШтаны был бета-геймером и известным мастером загрузки. Посты, которые он опубликовал, собрали много просмотров. В течение часа были тысячи ответов.

Шерлок начал читать пост НеНошуШтаны.

Приветствую, я бета-геймер НеНошуШтаны.

Как известно каждому, Подземелье "Вечное Царство" открыло новую область: Паучье Логово. Давайте поговорим об этой новой области. Только я, Артур, ГорящиеВолосыНаГруди, Сильвана и Сакураномия Кот Демон отправились в Паучье Логово. В течение десяти минут мы были уничтожены.

Благодаря храбрости Артура он убил подземного паука и активировал скрытую миссию.

Мы нашли странный металлический шар в туше паука. К счастью, и я, и Артур получили задание следовать за Лордом Подземелья Шерли в другую новую область. Эта новая область и есть название поста: Винтерфелл!

Это не Винтерфелл из "Песни огня и пламени (1)". Это просто совпадение, что имена похожи. Винтерфелл – такой процветающий город, который я не могу описать словами. Главное, что я увидел неопубликованное содержание игры. Это был настоящий мир меча и магии. Реальная жизнь не означает качество графики. Различные расы и структура общества были подобны реальному миру, особенно NPC. Они не были повторяющимися ИИ и не повторяли одни и те же слова или действия. Каждый NPC был как настоящий персонаж со своей жизнью. Я не могу представить, сколько серверов требуется для хранения такого огромного количества контента.

Я предполагаю, что Винтерфелл похож на наше Подземелье, в котором можно перемещать вещи. Поскольку я следовал за Лордом Подземелья, у меня не было возможности исследовать окрестности.

У меня мало информации о Винтерфелле. У меня есть несколько скриншотов Винтерфелла.

Пожалуйста, взгляните!

(Картинка, Картинка, Больше картинок…)

Эта игра сохранила свой принцип стопроцентной реальности. То же самое касается Винтерфелла. Со скриншотами у всех будет представление об этом месте. Поверь мне, это только верхушка айсберга. Я надеюсь, что Винтерфелл будет открыт для нас после.

Я объясню способы входа и выхода из Винтерфелла. Только Шерли смог доставить нас туда и обратно. Я не нашёл прямого пути из Подземелья в Винтерфелл. Те, кто подумывают о походе в Винтерфелл или въезде в город с помощью бага (ошибки в программе или системе) могут забыть об этом. Как вы думаете, будет ли такой простой баг, чтобы войти в Винтерфелл в такой звёздной игре?

Это всё, что я могу сказать о Винтерфелле, потому что я был там всего один раз меньше двух часов. Но я могу серьёзно сказать, что в игре ещё много рас. Это потрясающе. Были и другие аспекты игры, такие как мана, транспорт, здания, навыки и коммерческие операции. Хотя они ещё не доступны для нас, как только они будут готовы, я не могу себе представить, как это будет. Для меня это больше не игра. Мы можем испытать Меч и Магию как вторую жизнь!

Подводя итог, я, безусловно, впечатлён.

Я буду продолжать публиковать свои текущие проверенные настройки. Поскольку это моё личное мнение, окончательные настройки должны быть сделаны со ссылкой на официальные настройки сайта.

Первый момент: Я упомянул атрибуты вчера. Независимо от боевого статуса, нет панели атрибутов. Силы, интеллекта, ловкости и шанса крита (шанс нанести больший урон) не существует. После изучения Паучьего Логова я понимаю, почему в игре нет числовых атрибутов.

Возможности игроков не определяются этими числовыми атрибутами! Это зависит от игрока! Например, интеллект, который вы имеете в реальной жизни, будет таким же, как у вас в игре. Сила Гоблина в игре зависит от вашей личной силы. Чтобы стать сильнее, вам нужно носить больше кирпичей и делать больше работы! После двух дней труда я чувствую, что стал сильнее.

Второй момент: В Подземелье, кроме Симбы, есть ещё одна маленькая фея, которая будет отвечать за выращивание лекарственных трав и производство лекарств. Тем не менее она не хочет работать в Подземелье, поскольку её раса находилась в конфликте с расами Подземелья. Я думаю, это ещё одна скрытая миссия. Амбициозные игроки могут попробовать свои силы на NPC феи, чтобы увидеть, можно ли активировать эту скрытую миссию. Может быть за неё дадут огромную награду. Давайте сделаем всё возможное!

Третий момент: Сегодня мы могли бы вооружиться оружием и доспехами. Их описания отличаются от панелей персонажей, поскольку у них есть подробные атрибуты, в том числе атака, защита, сила и вес. Для получения подробной информации, пожалуйста, обратитесь к изображениям и атрибутам.

(Картинка, картинка.)

Алмазный Короткий Меч Без Рукояти (Обычное Белое Снаряжение)

Урон: 0-10

Вес: 10

Прочность: 10

Создатель: Кузнец Симба

Требуемая Репутация: Репутация в Подземелье Вечное Царство уровень 1 (Базовый Уровень)

Примечание: Самое распространённое снаряжение Подземелья Вечное Царство, выкованное из Алмазного Пласта.

Алмазная Броня (Обычное Белое Снаряжение)

Защита: 10

Вес: 20

Прочность: 10

Создатель: Кузнец Симба

Требуемая Репутация: Репутация в Подземелье Вечное Царство уровень 1 (Базовый Уровень)

Примечание: Самое распространенное снаряжение Подземелья Вечное Царство, выкованное из Алмазного Пласта.

Снаряжение было очень дорогим, и обе части вместе стоили шестьсот бронзовых монет. Тем не менее будущие торговцы могут зарабатывать деньги в игре, так как богатые игроки могут напрямую покупать бронзовые монеты.

Четвёртый момент: Сегодня появился новый параметр – "Репутация". Помимо получения монет в качестве награды, можно также получить Репутацию. Текущая Система Репутации используется как требование для покупки снаряжение. Из двух приведённых выше картинок я чувствую, что это похоже на концепцию уровней. Она, может, будет даже полезнее в будущем. Как только игра выйдет в открытое бета-тестирование, все должны работать на миссиях, чтобы получить Репутацию. Приготовьтесь пожертвовать своей душой!

Содержимое выше – это то, о чём я подумал после того, как вышел в оффлайн. В эти несколько дней все усердно работали над миссиями, чтобы заработать бронзовые монеты для покупки снаряжения. Я предполагаю, что завтра мы сможем сформировать группу, чтобы исследовать Паучье Логово. Если нас будет всего несколько человек, мы не сможем победить пауков. Это было очень страшно, так как пауки действительно реалистичны. У меня до сих пор мурашки по коже.

Я собираюсь спать, потому что завтра утром я должен продолжить свои миссии и заработать монеты для своего снаряжения. Я хочу присоединиться к следующей экспедиционной группе, чтобы исследовать Паучье Логово! Я также хочу посмотреть, есть ли у маленькой феи скрытая миссия для меня. Все, ложитесь спать пораньше. Я посмотрю на ваши ответы завтра вечером. До свидания!

Шерлок закончил читать вступительный пост и уже собирался прочитать комментарии, когда игрок взволнованно выбежал за пределы Главного Зала Ядра Подземелья и закричал:

– Лорд Подземелья! Маленькая фея проснулась!

---

1. На всякий случай скажу, что это серия книг Игры Престолов

http://tl.rulate.ru/book/28308/649069