

"Болтливая площадь" Вечного Царства переместилась с Учебного Полигона в Главный Зал возле входа в место отдыха торговой группы. Николас узнал о гоблинах много нового.

Сидящий рядом гоблин ел Паучьи Котлеты, а другой гоблин спрашивал его:

- Ты уже ел?

- Я ещё ничего не ел. Но скоро отойду перекусить.

- Я формирую экспедиционную группу. Поешь перед приходом. Я зарезервирую для тебя одно место. Событие длится всего три дня, так что мы собираемся приключаться всю ночь.

- Хорошо.

Гоблин, только что съевший Паучьи Котлеты, упал на землю. Ему потребовалась всего секунда, чтобы заснуть. Через десять минут он проснулся. Он крикнул группе гоблинов:

- ВолосыНаГруди! Я закончил перекус!

Что это было? Безумие?

Если бы Николас не подписал соглашение с Шерлоком, он бы поймал гоблина, чтобы посмотреть, что случилось с его черепом.

В то время как Николас был обеспокоен странным поведением игроков, Шерлок закончил редактировать детали уведомления о событии и опубликовал его на официальном форуме.

Официальный форум гудел от сообщений о Торговой Группе Винтерфелла. Большинство сообщений не были домыслами бета-геймеров. Самыми популярными постами были два поста от НеНошуШтаны: [фотографии и объяснение прибытия Торговой Группы Винтерфелла] и [Подробный анализ события "Торговая Группа Винтерфелла"]

Один из постов был опубликован два часа назад, примерно в то время, когда прибыла группа торговцев. НеНошуШтаны хотел привлечь как можно больше внимания, поэтому он опубликовал пост с большим количеством фотографий так быстро, как только было возможно.

Из-за спешки и желания опубликовать подобное первым, были только фотографии и несколько слов. Однако число ответов было подавляющим.

Второй пост был опубликован после того, как Шерлок опубликовал подробности в публичном уведомлении. Ответов было немного, но пост был выдвинут на самый верх и стал чрезвычайно

популярным.

Приветствую вас! Это я, НеНошуШтаны.

Ранее я опубликовал фотографии Торговой Группы Винтерфелла. Я сейчас добавляю ещё:

(Картинки) ...

Мы были потрясены сверх всякой меры группой торговцев из Винтерфелла. Я желаю, чтобы игра обновлялась как можно чаще и выпустила больше рас. Эти Сшитые были просто гротескными. В один день, я надеюсь играть как представитель этой расы.

На этом событии нам показали несколько возможных рас и новый способ передвижения: странный четвероногий зверь с длинным панцирем. Этот зверь может давить игроков ногами, как лифт в Городе Мрака давит людей. В этом нет ничего необычного, как и в том, что стена может убить игрока-самоубийцу. Нет никаких оснований полагать, почему огромный зверь не может раздавить гоблина.

Возможно, некоторые из вас не знают о лифте в Городе Мрака, хлюпающем людей. Возможно, вы захотите поискать на Baidu.

В дополнение к официальным деталям, я сделаю подробный анализ в соответствии с моим пониманием.

Во-первых, событие длится три дня. Предметы, которые можно обменять: Шляпа от солнца, Гоблинский Смокинг, Алмазный Короткий Меч Винтерфелла, Короткий Лук Винтерфелла и Небольшая Тканевая Сумка. Я полагаю, что вы уже видели описание предметов. Основываясь на необходимых предметах, даже если мы охотимся в Паучьем Логове в течение трёх дней, мы не можем обменять все предметы.

Богатые игроки должны быть в состоянии захватить все предметы в течение трёх дней. Но не волнуйтесь. Хотя количество предметов ограничено, богатых игроков не так много, поэтому у каждого будет шанс обменять один или два предмета.

Я расставляю предметы в соответствии с их нисходящими ценами.

Короткий Лук Винтерфелла - > Небольшая Тканевая Сумка - > Алмазный Короткий Меч Винтерфелла - > Зимняя Шляпа от солнца - > Гоблинский Смокинг

Короткий Лук Винтерфелла в настоящее время является единственным дальнобойным оружием в игре. Излишне говорить, что это очень дорого. В радиусе ста метров игрок сможет

убить подземного паука без каких-либо травм, но то, как будет функционировать лук, будет зависеть от фактического тестирования. В настоящее время никто не купил лук. Нелегко получить пятьсот единиц Паучьих Ног, Паучьего Мясa, Шкур ужасных волков, Кору Лозы-Убийцы; пятьдесят единиц Паучьего Шёлка. Тем не менее это лучший товар для богатых игроков.

Далее идет Небольшая Тканевая Сумка, которая стоит сто единиц основных материалов или десять единиц Паутинного Шёлка. Трудолюбивые Игроки могут обменять одну такую в течение двух дней, даже не тратя деньги. Поскольку их всего двадцать, нормальным игрокам нужно будет в полной мере правильно использовать свое время.

Я чувствую, что Алмазный Короткий Меч Винтерфелла является необязательным и дорогим. По сравнению с его версией без рукояти, Алмазный Короткий Меч Винтерфелла имеет урон 0-15. Боевая система игры зависит от реалистичной боевой ситуации и слишком сложна, чтобы быть представленной в цифрах. После некоторых испытаний мы поняли, что эффект меча зависит от его владельца. Это не означает, что оружие с более высоким уроном может быть использовано для победы над более сильным противником.

Экипировка – это лишь фактор, определяющий результат боя. Когда противники обладают равными возможностями, только тогда экипировка вступает в силу.

Самое главное – это боевые навыки игрока. Когда тридцать из нас, полностью вооруженных игроков, исследовали Паучье Логово, мы не смогли убить ни одного паука, но пять опытных игроков, прошедшие десять боевых тренировок, легко справились с пауком без потерь. В этом и заключается важность боевых навыков и опыта!

Конечно, это не значит, что оружие не важно. Игрок с пустыми руками никогда не сравнится с хорошо вооруженным.

Разработчик игры не стал объяснять боевую и оружейную системы. Мы должны были провести собственные исследования. Это огромный объем работы, которую невозможно закончить за одну ночь. Там было много неизвестного, поджидающего нас, бета-геймеров, и нам нужно это обнаружить и проверить.

Я знаю, что некоторые игроки могут найти боевую систему слишком сложной для изучения. Как я уже говорил, "Подземелье: Вечное Царство" за последние полмесяца было для меня как новая жизнь — жизнь Меча и Магии!

Сложная боевая система подобная реальной жизни. Я не считаю, что она слишком сложна для изучения, наоборот я ее сторонник. Не буду вдаваться в подробности. Вы сами испытаете всё в открытой бета-версии.

Оставшаяся Шляпа от солнца и Гоблинский Смокинг – это декоративное снаряжение. Для меня и шляпа, и костюм неудобны для переноски кирпичей и борьбы с пауками. Для игроков, любящих подобное снаряжение, они могут быть полезны для обмена, но для остальных,

делающих уклон на боевые действия, они бесполезны.

Я закончу пост здесь, так как я должен бороться с пауками. Я уже выменял Небольшую Тканевую Сумку. Моя следующая цель – Короткий Лук!

Шерлок закончил читать пост НеНошуШтаны. Он не ожидал, что игроки будут анализировать каждое событие и каждый предмет бартера. Было ли у них слишком много свободного времени?

Это была одна из особенностей игроков. Они совершали слишком много глупостей. Так что если бы на одну глупость стало больше? Ответы были интересными. Большинство из них были завистливыми, ревнивыми или злыми. Некоторые из них касались боевых приемов, а другие были просто ссорами.

[Утечка дождя Моракот (1): Это скриншоты из игры? Я только что проверил. Эта онлайн игра прошла цензуру, и у неё есть регистрационный номер. Мне любопытно, как эта игра прошла проверки.]

[Доверчивый, Профессиональный и Дружелюбный: Я чувствую, что смокинг выглядит довольно аккуратно. Из фотографий, я думаю, что любой гоблин будет выглядеть круто, нося его.]

[Дождевик Котёнка: Гоблины уродливы. Разве ношение смокинга имеет какое-то значение?]

[Молниеносная Дхарма Тесла: С нетерпением жду боевого испытания короткого лука. Если проводить параллель согласно реализму игры, то игроки не научатся стрельбе из лука пока не овладеют им благодаря тренировкам, в противном случае, они ни во что не смогут попасть.]

[Женский Гном Контроль: Спасибо, ОП. Я с нетерпением жду Ваших постов каждый день. Я умираю от того, что не могу поиграть в "Подземелье: Вечное Царство".]

[Несуществующий: Я знаю логику. Когда состоится открытое бета-тестирование?]

...

Шерлок радостно читал ответы каждого и нажимал кнопку F5, чтобы обновить страницу, когда Бру сказал:

– Лорд Шерлок, извините, что беспокою вас. Николас идёт к Главному Залу.

Шерлок был озадачен. Он договорился с Николасом. Если не было никаких важных дел, Николас должен был оставаться в пределах запретной зоны. Даже если у него и были вопросы, он должен был сдерживаться. Почему он искал Шерлока?

Пока Шерлок всё ещё пребывал в замешательстве, Николас появился перед Главным Залом Ядра Подземелья.

---

1. Скорее всего стеб какой-то. Моракот – имя тайфуна.

<http://tl.rulate.ru/book/28308/666040>