

Кинокефалы появились у входа в Паучье Логово, напали на игроков и заблокировали вход в Подземелье!

Это шокирующее событие вызвало цепную реакцию на дискуссионном форуме.

Было много предположений относительно вторжения монстров.

В [Предположениях о миссии вторжения монстров] НеНошуШтаны рассказал о событиях и опубликовал подробности во [Вторжение монстров, защитите Подземелье Вечное Царство]. Игроки взволнованно обсуждали это на форуме.

Рифма: Ошибка игры должна быть ошибкой кода обезьяны (1). Игра не была протестирована должным образом перед выпуском. Давайте убьём код обезьяны, чтобы умиловать Богов. ☹️

Код Обезьяны: $\Sigma(^{\circ}\Delta^{\circ}|||)_$

Беззаботный Полёт: Как это может быть? Игра выдала миссии по вторжению монстров для игроков, зависающих там целый день. Должна быть последующая миссия. Это, скорее всего, связано с тем, что скрытая миссия была разблокирована. В качестве альтернативы, возможно, игра планировала вторжение монстров сегодня.

Пик Бога Аборигенов: Есть такая возможность. Я чувствую, что это ошибка, так как игроки не смогли отбиться от существ. Это не логично, и не было никакого предупреждения о вторжении. В конце концов, в других играх есть уведомления о подобном.

Бедный Отаку: "Подземелье: Вечное Царство" не похоже на другие игры. Это первая онлайн игра виртуальной реальности с использованием игровой капсулы. Она имитирует реальность. Даже ощущение боли имитируется как в реальности. Игроки не включали её, чтобы не мучить себя. Внезапное вторжение вполне соответствовало действительности.

Восхитительная Еда: Бесполезно забивать обсуждениями наши головы. Мы можем поиграть? о (☹️ #)

...

Шерлок вернулся в Подземелье после того, как проверил кинокефалов. Он просмотрел официальный форум и почти увлёкся. Затем он прекратил просмотр и начал редактировать свой пост:

Вечное Царство – это недавно построенное Подземелье. Под злым, жестоким, беспринципным, жадным и жестоким руководством Лорда Шерлока, Подземелье до сих пор развивалось очень

быстро! Однако прекрасное Подземелье теперь находится под серьёзной угрозой!

Скрытые под землёй кинокефалы напали на Вечное Царство без предупреждения!

Граждане Вечного Царства, поднимите оружие! За будущее и свободу Вечного Царства мы будем бороться! За злого, жестокого, бессовестного, жадного и жестокого Лорда Шерлока!

- Лорд Шерлок, могу я поделиться своим мнением? - когда Шерлок закончил редактировать содержание, Бру помедлил, прежде чем сказать. - Может быть, мы можем изменить "злой, жестокий, беспринципный, жадный и жестокий" на "блестящий и храбрый" Лорд Шерлок?

- Не слишком ли я хвастаюсь... - пробормотал Шерлок.

- Нет, нет, нет. Как Вы можете хвастаться? Это правда, но, принимая во внимание культуру потустороннего мира, они не используют такое количество прилагательных. Блестящий и храбрый - самые подходящие слова, чтобы описать Вас.

Шерлок убрал несколько слов и продолжил редактирование.

Шерлок завершил основную сюжетную линию с помощью Бру. После проверки он опубликовал пост на официальном сайте и дискуссионном форуме.

В тёмном неизвестном Подземном Мире Вечное Царство - это недавно построенное Подземелье. Под блестящим и смелым руководством Шерлока, Подземелье быстро развивалось! Однако подземелье столкнулось с серьёзной угрозой!

Племя кинокефалов, которое скрывалось глубоко в Паучьем Логове, напало на Вечное Царство без предупреждения. Вечное Царство находится под серьёзной угрозой! Нет времени выяснять причину!

Граждане Вечного Царства, поднимите оружие! За будущее и свободу Вечного Царства мы будем бороться! За блестящего и храброго Лорда Шерлока!

Название миссии: Глава первая, Подземелье Вечное Царство, предводитель кинокефалов, Крэмер.

Цель миссии: Возьмите свое оружие. Ради Лорда Шерлока и Вечного Царства, уничтожьте племя кинокефалов и получите череп их лидера, Крэмера!

Вознаграждение: Игрокам, участвующим в сражениях, будет предоставлен один из трёх уровней вознаграждения, основанных на боевых заслугах.

Бронзовая награда: Игроки с обычным вкладом получают 100 бронзовых монет и 100 Очков Репутации.

Серебряная награда: Игроки с отличным вкладом получают 300 бронзовых монет и 300 Очков Репутации.

Золотая награда: Игроки с необычным вкладом получают серебряную монету и 1000 Очков Репутации. (Ограничено до 10 гоблинов)

Подсказка миссии: Крэмер – печально известный лидер кинокефалов и демон в воспоминаниях граждан Подземного Мира. Он очень силен и находится под защитой собственного племени. Пожалуйста, будьте полностью готовы перед формированием экспедиционной группы. Крэмер боится силы Лорда Шерлока, поэтому он не будет подходить близко к Вечному Царству. Игроки могут войти в безопасную зону вокруг Вечного Царства. Крэмер нападет на гоблинов, как только увидит.

[Бестиарий Монстров]

Имя Монстра: Кинокефал

(Картинка)

Описание монстра: Часто встречающееся существо из Подземного Мира с низким уровнем интеллекта и светобоязнью. Они нападают без размышлений, и часто остаются в Паучьем Логове.

Уровень: 0-5

Возможная добыча: Повреждённое снаряжение

Примечание: Большую часть добычи можно обменять на монеты в Главном Зале Ядра Подземелья.

Имя монстра: Крэмер (БОСС)

(Картинка)

Описание монстра: Печально известный лидер кинокефалов, Крэмер, является кошмаром граждан Подземного Мира.

Уровень: БОСС

Возможная добыча: Снаряжение, требующее оценки

Примечание: Добыча с Крэмера требует оценки, которая стоит определенного количества монет. Вы должны иметь необходимую Репутацию, чтобы владеть ими.

После проверки Шерлок опубликовал уведомление.

Бру объявил награду за лидера кинокефалов, Крэмера, через системное уведомление для всех игроков. Бестиарий монстров был доступен только на официальном форуме и веб-сайте.

Игроки получили миссию Бру, когда они обсуждали, откуда пришли кинокефалы и будут ли скрытые миссии.

- Наконец-то оно вышло! Это описание миссии - это цепочка миссий?

- Наконец, это миссия Основного Сюжета?

- Это первая глава. Это должно быть миссией Основного Сюжета.

- Первая миссия Основного Сюжета сложна. Разве миссия Основного Сюжета первой главы обычно не является базовой и простой?

- Эта игра была хардкорной на протяжении двух дней, и ты только сейчас жалуешься, что это трудно?

- Что же нам делать? Будем формировать экспедиционные группы?

- Мы только что были уничтожены, и наше снаряжение не завершено. Давайте таскать кирпичи и готовить наше оборудование.

- Я хочу пойти! Возьмите меня с собой!

- Поторопитесь! Может, обсудим, как драться?

Игроки взволнованно обсуждали каждый день. Бета-геймеры имели преимущество, и НеНошуШтаны стал лидером форума. После некоторого жаркого обсуждения все пришли к выводу – необходимо узнать больше о противнике.

Победить кинокефалов было непростой задачей. Вожак, Крэмер, держал в руках большой молот. Даже когда гоблины использовали щиты, они не могли противостоять удару молота. Щит, возможно, не будет повреждён, но их руки будут разбиты вдребезги. Со вторым ударом гоблины будут либо убиты, либо искалечены.

Хотя противники были сильны, они не были непобедимы. Пока игроки продолжали наблюдать, они были уверены, что смогут придумать соответствующую тактику.

Когда они столкнулись с пауками, разве не было ощущения, что те непобедимыми? Разве, в конце концов, они не одержали победу над пауками?

Как игра может сделать миссию невозможной для завершения? Если только это не была системная ошибка, из-за которой игроки не смогли бы завершить миссию!

Игроки использовали свои собственные способы, чтобы узнать больше о враге!

1. Возможно "обезьяний код" программисты, если они есть, подскажут. Уничижительный термин для программистов или разработчиков, говорит о том, что набор навыков человека крайне прост или он знает только азы и его легко заменить

<http://tl.rulate.ru/book/28308/670653>