

Шерлок подумал, что после объявления миссии игроки закричат "Баааа!" и бросятся на кинокефалов. После того, как они будут уничтожены, будут носить кирпичи, тренировать свои навыки и покупать снаряжение, прежде чем снова кричать "Баааа!" и умирать под дубинками кинокефалов.

После десяти-двадцати циклов Подземелье расширится вдвое, и игроки победят и получат щедрые награды.

Возможно, кинокефалы испугаются бесстрашных гоблинов и отступят вглубь Паучьего Логова. Шерлок уже строил планы по захвату кинокефалов с помощью маны, если они сбегут. В таком случае игроки смогут продолжать бросать им вызов, пока они не завершат свою миссию Основного Сюжета.

Он не ожидал, что миссия Основного Сюжета принесёт ему много неприятностей.

Всё было так...

- Симба, не могли бы Вы рассказать мне о кинокефалах? Это тот самый пресловутый предводитель кинокефалов, Крэмер! Как у высококвалифицированного кузнеца, у Вас же есть богатый опыт приключений, полученный во времена вашей молодости? - небрежно спросил ГорящиеВолосыНаГруди Симбу, протягивая ему свой короткий меч без рукояти, чтобы улучшить его до четвёртого уровня.

За ним охотились кинокефалы из-за его короткого меча Винтерфелла, который он уронил у входа в Паучье Логово. Короткий меч теперь был добычей какого-то кинокефала, который будет хвастаться им.

Щёлк!

Симба злобно сломал короткий меч без рукояти третьего уровня и бросил сломанный короткий меч в печь рядом с собой, прежде чем холодно сказал:

- Твой меч сломан.

- Нееееет!

Когда ГорящиеВолосыНаГруди взвыл от отчаяния, Симба отложил молот, погасил пламя в печи и закрыл Кузнечную Лавку. Под пристальными взглядами других игроков он направился к Главному Залу Ядра Подземелья.

Шерлок планировал дальнейшее развитие Подземелья, когда увидел входящего Симбу. Шерлок сел, подперев рукой подбородок, и спросил:

- Симба, тебя опять преследовали гоблины? Я же сказал тебе не обращать на них внимания. Скоро они перестанут тебя беспокоить.

- Лорд Шерлок! Пока я ковал, я случайно упомянул, что кинокефалы - существа с низким интеллектом. В течение часа гоблины, на головах которых были написаны странные зелёные слова, собрались и дважды спросили меня. Каждый раз они задавали один и тот же вопрос о предводителе, Крэмере! Пресловутый лидер, который внушал страх гражданам Подземного Мира с юных лет! - Симба так пыхтел от такой злости, что его борода встопорщилась. - Если бы я знал, что в один прекрасный день из-за Крэмера меня будут преследовать гоблины, клянусь честью моих предков, я бы забил молотом этого Крэмера, когда был молод!

Шерлок, понаблюдав за распалившимся Симбой, дал ему чашку чая из кровавой хризантемы, прежде чем успокоить кузнеца. Он сказал, что будет ругать этих надоедливых гоблинов и напомнил Симбе, чтобы тот не обращал на них внимания. Как только Симба остыл, Шерлок отослал сердитого гнома прочь.

Это была не первая жалоба Симбы, но Шерлок впервые почувствовал к нему симпатию.

Это было потому, что игроки также приставали к Шерлоку. В течение двух часов после объявления десятки гоблинов пытались получить от него информацию о Крэмере.

Игроки спросили всех "NPC": Симбу, Мороуза, маленькую фею и Шерлока.

Они спрашивали снова и снова.

- Вы знаете кинокефалов? Вы знаете их лидера, Крэмера?

Симбу преследовали в течение часа, потому что он произнёс слова:

- Кинокефалы - существа с низким интеллектом.

Мороуз строго придерживался предложения Шерлока и молчал на все темы, кроме боевых навыков, так что он был избавлен от преследования.

Независимо от того, какие вопросы задавались маленькой фее, она отвечала:

- Даже если я умру и сгнию в земле, я никогда не помогу вам, злые дьяволы!

У игроков созрели новые планы после того, как они преследовали NPC в течение двух часов.

Двадцать игроков сняли с себя снаряжение и оставили все свои металлические монеты в

Подземелье. Они попросили других игроков присмотреть за их вещами и отправились в путь в своих первоначальных шортах и рубашках.

Шерлок не понимал, что делают игроки, поэтому он использовал ману, чтобы наблюдать за безоружными гоблинами, отправляющимися в путь. Они подбегали ко входу в Паучье Логово и с криком "Вааааа!" бросались на кинокефалов.

Началась бойня. Некоторые игроки были сбиты с ног, в то время как другие бежали в "безопасную зону", которая находилась в радиусе доминиона Шерлока. Кинокефалы беспомощно завопили и мгновенно ретировались.

Шерлок думал, что выжившие игроки убегут обратно в Подземелье. Вместо этого они провели короткую дискуссию в безопасной зоне, прежде чем снова напасть на кинокефалов. Они были убиты. Шерлок видел, как игроки разбегались в разные стороны, прежде чем их забили до смерти. Кинокефалы оттащили большую часть трупов обратно в Паучье Логово, а некоторые из них стали пищей монстров.

В Главном Зале Ядра Подземелья появился ряд порталов телепортации, и мёртвые игроки снова пришли в этот мир. Игроки потустороннего мира использовали ману Шерлока для создания новых персонажей.

- Что они делают? Это что, потусторонний способ играть в игры?

Шерлок был озадачен. Хотя игроки любили жестокие и захватывающие сражения, он не знал, что им нравится быть убитыми абсолютно голыми и беззащитными.

- Они прощупывают почву, - начал объяснять Бру. - Это один из способов прощупать БОССА в потустороннем мире. Когда у них нет стратегии, они будут сражаться много раз с БОССОМ, чтобы определить его навыки, интервал атаки и его модели движения, прежде чем разрабатывать боевую стратегию. Например, в "World of Warcraft", "Online Swordsman 3" и "Final Fantasy" игроки будут проводить разведку боем, чтобы обнаружить слабые стороны БОССА. Используя этот метод, они обычно побеждают превосходящих их противников.

Шерлок не совсем понял, но суть уловил.

- Игроки используют повторные сражения, чтобы ознакомиться со своими противниками, прежде чем придумать боевую стратегию?

- Лорд Шерлок, Вы, кажется, предвзято относитесь к игрокам потустороннего мира. В потустороннем мире у них есть псевдонимы, такие как "Четвёртая Катастрофа", "Ужасающий Человек-обезьяна" и "Непобедимый Брыкающийся Человек". Это не первый раз, когда они использовали такие методы. Когда они не могли победить пауков, они знакомились с боевыми навыками, прежде чем победить пауков с помощью командной работы. Тот же принцип действует и в отношении кинокефалов, - сказал Бру.

Шерлок был свидетелем командной работы игроков, когда они сражались с пауками, но он приписал их успех боевой подготовке Мороуза. После объяснений Бру возможности игроков превзошли все его ожидания.

Шерлок поначалу относился к гоблинам как к каторжникам. Он открыл Паучье Логово для игроков, чтобы обучить их боевым навыкам и обеспечить им возможность развеяться. Хотя игрокам приходилось много работать, таская кирпичи, у них был шанс расслабиться.

В других Подземельях были подобные развлекательные заведения, но обычные гоблины предпочитали смотреть представления, бороться и играть с грязью. Гоблины потустороннего мира предпочитали приключения.

Шерлок подумал, что разница невелика, хотя гоблины-авантюристы спасли ему немало магических камней.

До тех пор, пока они усердно работали и не заставляли Шерлока тратить много магических камней, он был безразличен к их предпочтениям касаясь развлечений.

Шерлок видел в гоблинах не воинов, а дешёвую рабочую силу, которую он мог эксплуатировать. Он также мог наслаждаться их интересными дискуссиями на официальном сайте и дискуссионном форуме.

Гоблины могли активно собирать информацию и изучать своих противников, используя боевые действия, перед тем как начать разрабатывать стратегию боя. Самое главное, у них было неограниченное возрождение.

Шерлок смотрел на голых оживших игроков, которые одевали свою одежду и одновременно шутили.

- Бру, у меня есть смелая идея, - сказал Шерлок.

<http://tl.rulate.ru/book/28308/670654>