Приветствую всех, я НеНошуШтаны (□•□•)□□

В последнем посте я зафиксировал наши поражения и потери за последние несколько дней. Наши сражения были ужасны. ┬┬_┬┬

Но цена, которую мы заплатили, стоила того! Мы уничтожили всех кинокефалов, защищавших Крэмера!

Как мы и предполагали, эти кинокефалы не возрождаются!

Когда мы сражались с пауками, мы обнаружили, что количество пауков у входа уменьшилось, и нам пришлось углубиться в логово, чтобы найти больше пауков. Кто-то сказал, что мёртвые пауки не оживут, и что мы можем сделать так, чтобы они вымерли.

Игра превзошла все наши ожидания. Это не просто непрерывная борьба с монстрами и зарабатывание денег и снаряжения, как в традиционных играх. Действия игроков влияют на прогресс игры, к примеру, убийство пауков ведёт к их вымиранию. Каждый босс также уникален.

Если это так, то моя печень будет сильно болеть. Если я не буду онлайн в течение часа, я могу пропустить важные сюжеты в игре.

Игра затягивает, и мы, бета-геймеры, чувствуем, что "Подземелье: Вечное Царство" – это наша вторая жизнь.

После того, как я так много хвалил игру, я собираюсь обсудить стратегию победы над боссом. После нескольких раундов исследований мы определили модель поведения и методов атаки Крэмера.

Когда он сталкивается с одиночным противником, он использует свой молот, чтобы сокрушить своего противника. Когда он окружён врагами, он использует размашистую атаку. Другие его атаки включают удары ногами, укусы, удары головой, удары локтем и таран. Поскольку ущерб от них ограничен, объяснять их подробно нет смысла.

Самая серьёзная угроза – это его молот. Будь то обычный удар или размашистый, как только в вас попадут, вы будете искалечены. Если молот попадает в критические области, такие как голова или грудь – это мгновенная смерть.

Радиус атаки его молота – два метра, и увернуться невозможно. Не жадничайте, пытаясь нанести дополнительный урон. Вступите в бой на некоторое время, а затем отступите. Ближний бой для нас крайне невыгоден, но выбора у нас нет. В противном случае наши лучники нанесут урон нашим же товарищам.

Мы должны мчаться наперегонки со временем. Прежде чем все мы умрем, мы должны опрокинуть БОССА на землю.

Мы также можем заставить его умереть от истощения. Мы обнаружили, что Крэмер не исцеляется после боя, и это логично. Как игроки с кодексом чести, мы хотим победить его честно, но, если дело пойдёт со скрипом, остается только истощить его.

Чтобы победить Крэмера, мы намерены мобилизовать всех наших семидесятерых воинов, которые будут распределены между командами танков и двумя командами урона. Команда танков, подобно боксёрской груше, поглотит большую часть его атак, в то время как команды урона будут атаковать со всех сторон. Каждый заход команды урона будут атаковать один раз, а затем отступать в соответствии с иллюстрацией боевой стратегии.

(Иллюстрация боевой стратегии)

У Крэмера есть полный комплект брони, а атаки бесполезны против брони. Кроме доспехов, у него есть чешуя для защиты. Области с чешуёй уменьшают полученный урон, ну, по крайней мере, был такой эффект.

Это всё. Мы отправляемся прямо сейчас. Пожелайте нам удачи! o( ▽)d

[12-крылый Яростный Дракон: Почему у людей с головами гончих есть чешуя?]

[Гончая Холостяк: Хотя их называют людьми с головами гончих, они в основном ящеры, похожие на драконов.]

[Ледяной огонь: Это верно. Во многих играх люди с головами гончих вылупляются из яиц (1).]

[Снежное Отражение: Вы подумали о том, что десять из вас могли бы держать руки и ноги Крэмера, в то время как другие обезглавливают его?]

[Тускло Убывающая Луна: Боже, предыдущий комментатор-гений! ┌(.Д.)┐]

[Ядерная Борода: Этот метод обычной драки может быть эффективным!]

[UC2 ударная группа: Это шокирует. Предыдущий комментатор, вы обычно обезглавливаете кого-нибудь во время драки? W (□ Д □)W]

[Жрец Хуаншэнь: не могли бы вы сразиться с боссом таким образом? Если вы не можете

победить его, попробуйте этот метод, хорошо? Обещай мне!]

[Святой Меч Ся Хауэн: Мне любопытно узнать о физическом движке игры.]

[Секта Ямашита: Какой движок? Эта игра представляет собой онлайн-игру виртуальной реальности с новыми технологиями.]

…

Пока Шерлок просматривал взволнованные ответы на форуме, семьдесят геймеров сформировали свои команды и отправились к логову. Остальные игроки, которые не могли сражаться, также следовали за ними.

Поскольку это был их первый БОСС и БОСС миссии Основного Сюжета, никто не хотел пропустить эту экспедицию. Кроме того, не было никаких правил, запрещающих просмотр со стороны. Что, если там были скрытые сюжеты или миссии?

Кроме нескольких игроков, которые ушли в офлайн, все игроки шумно направились к Крэмеру, который был совершенно один.

В Подземелье остались только Шерлок, Симба, маленькая фея, Мороуз и игрок ЧайВДождь.

ЧайВДождь поливала клумбу. Этот игрок посадила много цветов, которые были собраны снаружи. Шерлок не знал названий, но пыльца и лепестки были пищей для маленькой феи.

Шерлок посмотрел на ЧайВДождь, которая возилась на клумбе, и спросил Бру:

– Разве этот игрок-ценитель жизни не собирается нападать на БОССА?

– Игрока-ценителя жизни не интересует бой и экипировка. Если бы Лорд Шерлок мог придумать какое-нибудь снаряжение для повседневной жизни вроде удочек, они бы работали усерднее, – сказал Бру. – Этот игрок будет носить кирпичи, обменивать на еду и платить другим игрокам бронзовые монеты, чтобы те принесли другие семена извне Подземелья, и она смогла бы посадить их. Только нескольким цветам удалось выжить.

Шерлок кивнул, выслушав Бру, и проигнорировал игрока-ценителя жизни. Он вернулся в Главный Зал Ядра Подземелья и использовал свою ману, чтобы наблюдать за борьбой игроков с Крэмером.

Шерлок с нетерпением ждал их битвы.

1. Не знаю из каких игр они там берут примеры, я погуглил – ничего не нашёл. Ну по описанию это не просто люди с головами гончих, что равно кинокефалам (тело человека и голова любой собаки).

2. Мобильный китайский браузер, возможно с ударной группой шутка какая-то, но нам не понять.

http://tl.rulate.ru/book/28308/676606