

[Название миссии: Глава первая, Подземелье Вечное Царство, предводитель кинокефалов, Крэмер - завершено]

[Получение вознаграждения...]

Когда огромное тело Крэмера с громким стуком рухнуло в лужу собственной крови, у всех участников рейда прозвучал информирующий сигнал. Даже ЧайВДождь, которая не сражалась, получила награду, потому что она несколько раз носила кирпичи.

Шерлок приветствовал профессиональных игроков, таких как ЧайВДождь, которые выращивали цветы, тупо смотрели на почву и носили кирпичи.

Он также приветствовал других игроков, которые искали волнения с риском для жизни.

Для Шерлока, хотя их самоубийственные подвиги были жалкими, их усердная работа по строительству Подземелья была впечатляющей.

После убийства Крэмера игроки потащили своих мёртвых товарищей и труп Крэмера обратно в Подземелье.

Шерлок больше не смотрел на игроков. Вместо этого он покинул Ядро Подземелья и стал искать Симбу.

По словам Бру, после победы над БОССОМ, гоблинов пришлось бы наградить экипировкой и огромными суммами денег. Миссия Основного Сюжета Шерлока давала большое количество Очков Репутации и денег в качестве наград, но ей не хватало наград в виде снаряжения.

Шерлок не стал бы посещать Винтерфелл, чтобы купить хорошую экипировку для игроков. Помимо Алмазного Пласта, Вечное Царство также имело Адамантиновую Руду.

Алмазный Пласт был самой низкосортной рудой, поэтому из него не производилось качественного оружия. Адамантин был хорош, но без улучшенной Кузнечной Лавки обработать его не было никакой возможности. Кроме того, Адамантин обладал большой магической проводимостью, и было крайне жаль использовать его изготовления для оружия и брони.

Шерлок хотел сохранить Адамантиновую Руду для создания Платформы Алхимиков или основы портала телепортации. В ином случае, он мог бы продать его за хорошую цену!

А как насчёт снаряжения? Шерлок придумал хорошее решение.

Доспехи и Молот Крэмера были очень хорошими кандидатами! Шерлок не почувствовал никаких следов маны на экипировке Крэмера, к тому же они были сделаны из высококачественных руд. Шерлок не мог определить качество, но у него не было проблем с тем, чтобы раздать их в качестве награды.

Огромные размеры брони и молота не подходили для игроков, но Симба мог их модифицировать. Шерлок искал Симбу именно из-за этого.

- Я понимаю намерения Лорда Шерлока. Что касается того, сколько комплектов снаряжения для гоблинов я смогу сделать, то это зависит от размера экипировки и материалов, - сказал Симба, услышав просьбу Шерлока.

Сообщив об этом Симбе, Шерлок услышал, как Бру предложил:

- Лорд Шерлок, у меня есть предложение относительно вознаграждения за БОССА. Снаряжение Крэмера гораздо прочнее, чем наше снаряжение из Алмазного Пласта. В качестве требования можно установить Второй Уровень Репутации, а качество снаряжения гораздо выше обычного. Но есть большая проблема - потеря снаряжения после смерти.

- Разве это проблема? Чтобы заставить их работать усердно, я должен выжать из них все монеты, чтобы они работали, зарабатывая деньги на покупку экипировки. Когда они теряют её после смерти, им приходится работать ещё усерднее. Если у них есть то, что они хотят, они не будут много работать.

Шерлок посмотрел на Симбу, готовящего еду, и сказал:

- Что побуждает Симбу готовить еду и ковать? Кроме сна, есть только работа. Это из-за любви? Ответственность? Нет, это просто бедность! Бедность - это огромный стимул для усердия. Следовательно, большинство игроков должны остаться бедными, чтобы заставить их усердно работать.

- Лорд Шерлок, Вы правы, в этом есть доля правды, но подумайте вот о чём. В то время как игроки упорно трудятся, мы должны обеспечить развлечение и их счастье. Они уже живут в своём мире, жестком и несправедливом. В этом мире, если они потеряют свою с трудом заработанную награду БОССА из-за смерти, то это наказание будет слишком жестоким.

- Оружие из Алмазного Пласта можно купить, а монеты можно заработать, но, если потерять уникальное снаряжение, то оно исчезнет навсегда. Многие игроки перестали бы играть и прекратили бы свои отношения хозяина и слуги. Даже если они не выйдут из Подземелья, это заставит игроков сражаться за уникальное снаряжение. Я думаю, Лорд Шерлок не хотел бы, чтобы такое случилось?

- Последствия кажутся серьёзными.

Шерлок кивнул и сказал:

- Итак, твоё предложение состоит в создании эффекта, при котором уникальное оружие не так легко потерять, верно?

- Совершенно верно! Лорд Шерлок, Вы можете использовать меня, чтобы связать снаряжение и игроков вместе Привязкой Душ. Другие игроки тогда не смогут использовать это снаряжение, поэтому они не будут сражаться между собой, чтобы получить его. Дьяволы, которые искусны в контрактах, могли бы достичь этого. Мы можем изготовить снаряжение, которое будет нелегко потерять. Это улучшит чувство принадлежности игроков к Вечному Царству, поднимет их настроение и заставит их работать чрезвычайно усердно в Подземелье.

- В твоих словах есть смысл. Хотя это будет потреблять мою ману, чтобы связать снаряжение и игроков, если они будут упорно работать, таская кирпичи, я думаю, что это того стоит.

Шерлок кивнул.

- Что касается изготовления снаряжения, которое будет нелегко потерять, я могу потратить немного денег, чтобы купить небольшие предметы для двойного Заклинания Телепортации. Один будет помещён в Подземелье, а другой отпечатан на снаряжении. Выполняя Привязку Душ, я могу объяснить это в соглашении, и предотвратить потерю снаряжения при смерти игроков.

- Это великий Лорд Шерлок. Если Вы сделаете это, мы сможем объявить выход нового патча игры на официальном сайте и уведомить игроков об этой новой возможности снаряжения. Они будут в восторге от Вашего грандиозного проекта.

Бру говорил так, словно давал торжественную клятву. Шерлок не очень-то надеялся на радость игроков. Он был обеспокоен тем, будут ли они упорно работать без оплаты и надзора.

Чтобы получить такой эффект, он должен был позволить игрокам тосковать по металлическим монетам и Очкам Репутации, особенно металлическим монетам. Он должен был держать их бедными, чтобы они упорно работали и зарабатывали деньги и при получении желаемого чувствовали себя счастливыми.

Шерлок будет очень доволен.

Шерлок подумал о хорошей идее по достижению своей цели: стать величайшим Дьяволом-Королём и построить самого большого Подземелья.

- Бру, поскольку я буду тратить силы и ману на это уникальное снаряжение, я хотел бы получить прибыль от него. Используя объявление об обновлении игры, я придумал хороший способ получить их металлические монеты!

- Каково намерение Лорда Шерлока?

- Мы проведём аукцион снаряжения с полным спектром услуг, а затем я введу налог в размере двадцати... нет, тридцати процентов. Оставшиеся бронзовые монеты будут поровну распределены между игроками, принявшими участие в битве.

Бру некоторое время молчал, понимая намерения Шерлока.

- Лорд Шерлок, Вы дьявол?

- Да, высший дьявол.

* * *

Игроки с радостью притащили труп Крэмера в Подземелье. Они лишили его всех вещей, включая недоеденный бифштекс, изодранное нижнее бельё, пилочки для ногтей, таинственную помаду, роман "Любовница Кинокефала" и прочий мусор.

Почему их назвали мусором? Потому что так сказал Лорд Шерлок. Самыми ценными предметами были доспехи Крэмера и огромный молот. Даже игроки знали, что они были удивительным снаряжением!

Это было потому, что их атаки не могли повредить защиту брони и потому, что молот мог легко сокрушить их броню из Алмазного Пласта!

Игроки положили оружие и доспехи перед Шерлоком, в ожидании глядя на великого Лорда Дьявола, который будет оценивать снаряжение. Они ожидали награды за победу над БОССОМ.

Игроки проводили Шерлока в кузницу Симбы. Симба посмотрел на снаряжение и показал "ОК" жестом, сказав:

- Это оружие сделано из Мифрила. Я могу изготовить два комплекта брони и оружия, подходящие для гоблинов, но мне нужен день. Какое оружие я должен сделать? Мне начать прямо сейчас, Лорд Шерлок?

Игроки разразились дикой болтовней.

- Чёрт возьми! Вознаграждение не выплачивается мгновенно?

- Это так реально. Я думал, что это будет похоже на открытие сундука с сокровищами.

- Могу я сам выбрать себе оружие? Я хочу Клинок Полумесяца Зелёного Дракона!

- Забудь об этом. Это оружие не для тебя. Богатые заплатят за это.

- С таким хорошим снаряжением богатые не осмелятся выйти из Подземелья. Хахаха. Снаряжение будет потеряно, если владелец умрёт.

- Я думаю, что так и будет.

Шерлок приложил все усилия, чтобы заставить замолчать болтающих гоблинов, и жестом попросил Симбу немного подождать. Пока Симба смотрел на него широко раскрытыми глазами, Шерлок распахнул плащ и громко произнёс:

- Мои верные граждане Вечного Царства, ваша храбрость потрясла весь Подземный Мир. Пресловутый и страшный Крэмер больше не будет угрожать нам! За ваши прекрасные подвиги, я, Лорд Шерлок, щедро вознагражу вас!

После того, как Шерлок закончил свою страстную речь, Бру объявил полный набор услуг:

[Подробная информация о вознаграждении будет опубликована на официальном сайте и дискуссионном форуме.]

Прежде чем у игроков появился шанс развеселиться, Симба разбил голову Крэмера, как мозаику, своим молотом. Он дунул в бороду и крикнул:

- Чёрт возьми! Так это ты Крэмер!

<http://tl.rulate.ru/book/28308/676608>