

## Глава 10: Ну, я обнаружил подземелье. + [Обсуждение на форуме 2]

Я вернулся в игру всего через несколько часов после выхода из нее.

Как только я появился на городской площади, где в последний раз выходил из игры, я достал своего Лампи и снова отправился в Тенистый Лес.

На этот раз я планирую исследовать весь лес к концу сегодняшнего вечера. Надеюсь, во время исследования я снова не столкнусь с Джексонсом.

– Эй! Вон та прекрасная девушка из Темных Эльфов!

Вдруг сзади послышался знакомый голос. Я обернулся, чтобы посмотреть, кто это, и понял, что это тот самый блондин, которого я встретил в первый день игры.

Блондин, который приближался ко мне, остановился, так как, похоже, понял, что я та самая, к которой он пытался пристать накануне.

– О, подождите. Это же ты! – сказал он, немного разочаровавшись, увидев меня.

– Рад снова тебя видеть. – Я вежливо поприветствовал его. – Как продвигаются поиски твоей половинки?

– А ты как думаешь? – ответил он. – Я бы не стал снова приставать к тебе, если бы нашел ее сейчас, правда?

– Кто знает. Ты производишь впечатление парня, который ищет себе гарем.

– Хм. В этом есть смысл. Звучит заманчиво. – Белокурый блондин обдумывает эту мысль с циничной ухмылкой. – В любом случае, как ты играешь до сих пор? Я вижу, что у тебя появилось новое снаряжение.

– Да. Я купил их в магазине сегодня. Общая сумма, насколько я помню, составила почти миллион внутри игрового золота.

– Ого. Это очень много. Разве ты не только вчера начал? Не могу поверить, что ты заработал столько денег за такой короткий срок.

– Ну, в первый день я вроде как просто выполнял повторяющиеся задания в общем магазине, пока не набрал столько денег.

– Что? – Блондин начал странно на меня смотреть. – Ты говоришь о задании с травами?

– Да. У меня ушло почти два часа на многократное выполнение этого задания, пока я не получил больше миллиона золотых. Но оно того стоило, ведь старик еще и дал мне свитки навыков в благодарность за травы, которые я ему принес. – Я с восторгом рассказал ему о своем опыте, на что блондин удивленно посмотрел на меня.

– Этого не может быть... – Затем он начал что-то бормотать про себя, а потом снова посмотрел на меня.

– Только не говори мне, что это ты вызвал тот баг?

– Какой баг?

– Уххххх... – Блондин выглядел так, будто собирался что-то сказать в этот момент, но остановился, когда я непонимающе уставился на него.

– Неважно. Забудь об этом. – Сказал он, отмахнувшись от вопроса. – В любом случае, я снова отправляюсь на поиски своей половинки.

– Понятно. Ну а я снова отправляюсь в Тенистый Лес, чтобы закончить там свои поиски.

– Да? В таком случае постарайся не столкнуться с Джексонном, пока будешь там. Этот монстр-босс может стать серьезным испытанием для новых игроков.

Да, эмм... Я уже столкнулся с этим козлом сегодня.

– В общем, увидимся!

– Хорошо. Пока. Удачи тебе в твоих начинаниях.

Расставшись с блондином, я снова отправляюсь в Тенистый Лес.

О, точно! Я забыл спросить его имя, да?

...Эх. Неважно. Спрошу в следующий раз, если увижу его снова.

Итак, углубляясь в лес глубже, чем раньше, я стал замечать, что в последнее время мне чаще попадаются Костяшки, чем Скраулеры и Кислотные Желе. Помимо монстров-скелетов, по мере исследования мне стали чаще встречаться зомби-монстры под названием Драугры и призрачные монстры под названием Вурдалаки.

Неужели я случайно наткнулся на Мертвые Равнины или Туманное Кладбище, о которых мне рассказывали Хикари и Химедзи?

Нет, это не похоже на правду.

Тогда почему в последнее время я вижу так много неживых монстров?

Пока я размышлял о причине, из-под земли вынырнули несколько Костяшек и Драугров. Я уничтожил их.

– Множественный Огненный Шар.

Благодаря навыку Мульти-кастинг, полученному после победы над Джексонном, я легко справился с этой нежитью, тем более что атрибут огня - одна из их слабостей.

И тут, пока я испепелял скелетов и зомби, прямо за моей спиной появился Вурдалак.

Жаль, что у него плохо со скрытностью.....

– Лунная походка.

Мое тело окуталось ярким светом, когда я телепортировался прямо за спину Вурдалака, как и собирался.

– Ничего личного. Но тебе стоит вести себя потише, если ты хочешь подкрасться к кому-то. – Посоветовал я Вурдалаку. А потом....

– Множественный Огненный Шар.

– Ккиииссаааааааааааааааа!!!

Монстр закричал, превратившись в странный комок эктоплазмы на земле вместо того, чтобы превратиться в черный туман после смерти. Возможно, у разных монстров разные типы анимации смерти? В любом случае, я, похоже, повысил свой уровень. Теперь у меня 16 уровень.

А вот так выглядит телепортация, да? Не буду врать, это было странное ощущение.

Но как бы то ни было, я двинулся дальше.

– Ваааа~! Уф.

Ой... О что, черт возьми, я только что споткнулся?

Я обернулся и обнаружил плоскую каменную плиту размером с человека, покрытую мхом и скрытую травой, поэтому я и не заметил ее, пока случайно не задел.

На плите высечен странный узор, а в центре есть небольшое отверстие, из которого, казалось, выходит воздух.

Под этой плитой что-то есть.

Я встал и постучал по плите своим посохом. Послышался слабый глухой звук.

Судя по всему, плита должна быть довольно толстой. В таком случае....

Я направил свой посох на нее.

– Болт Маны!

И БАМ! Плита рассыпалась на куски и упала в дыру, которую прикрывала. Вслед за этим из дыры донесся зловещий свист ветра.

Похоже, я обнаружил что-то интересное. Интересно, что я здесь найду. Но сначала я должен проверить, как далеко находится дно.

– Прицельный выстрел. Огненный шар!

Увеличив радиус действия с помощью навыка "Прицельный выстрел", я направил заклинание "Огненный шар" прямо в дыру. Однако, похоже, дыра не совсем уходит вниз, так как вскоре, через три секунды после того, как я выстрелил, огненный шар ударил по изгибу.

Я понял: ....

– Лампи, не мог бы ты включить для меня свет?

Когда я любезно попросил своего лампового жука, он быстро потряхнул попкой, чтобы зажечь свет. Давая мне тот свет, который я хотел.

– Спасибо, дружок. – После этого я похлопал Лампи.

Затем я прижал руки к груди и прыгнул в отверстие.

– У-у-у!

Как и ожидалось, колодец оказался спуском! Даже для взрослого это так весело!

Но веселье длилось недолго. Потому что сразу после того, как я достиг конца спуска, я приземлился в груды костей, которые так легко рассыпались в прах под тяжестью моей задницы. Ой.

– Итак, где мы находимся? – Я поднялся на ноги и позволил Лампи осветить все вокруг.

Вокруг меня оказалось еще больше костей и скелетов, уложенных вдоль стен. До такой степени, что коридор, да и, наверное, все вокруг, просто заполнены ими.

– Неужели я в катакомбах?

~~~~~

[Вы обнаружили {Скрытое подземелье: Подземные Катакомбы}]!

=====

[Начало скрытого задания: {Записи Павшего Королевства}].

[Отправляйтесь в подземные катакомбы и соберите все каменные скрижали, чтобы узнать историю Забытого Королевства.]

[Примете ли вы это задание?]

[Да] / [Нет]

~~~~~

О боже, о боже~ Это становится действительно интересным!

Я имею в виду ...Раз уж я уже здесь, я могу принять его, да?

Поэтому я нажал "Да". Итак, давайте взглянем, ну-ка посмотрим....

Согласно заданию, мне нужно собрать эти каменные плиты, которые можно найти, исследуя подземелье.

Тогда, без лишних слов, начнем!

-----||-----

Форум UFO > Обсуждение игр > Общий чат - Тема 201

Пожалуйста, соблюдайте правила при написании сообщений. Для сообщений о наборе, маркетинге, предложениях по игре и так далее, пожалуйста, используйте соответствующие категории на форуме. Спасибо.

[Рейтинг игры?]

1. OP

Сегодня я проходил мимо одной женщины-игрока, невероятно сексуальной темной эльфийки, одетой в очень бомбезные одежды, и мне захотелось спросить, как это игра получила рейтинг В для 12 лет и старше?

2. Проходящий искатель приключений

Итак, у нас есть система вечной ночи в игре, кошмарные монстры тьмы, темный призыватель и многое другое. Но игрок, у персонажа которого большие сиськи, - это то, что заставило вас усомниться в рейтинге игры?

И еще, пользуйтесь пунктуацией! Господи Иисусе...

3. Проходящий мимо искатель приключений

>> 2

Эй. Не впутывайте сюда Иисуса.

Но да, я согласен с тобой. Игра определенно не должна иметь рейтинг В. Она должна иметь рейтинг С, так как в ней нет кровавых сцен.

4. Проходящий мимо искатель приключений

Лол. Забавно, что в игре нет крови, в то время как в самом сеттинге игры она должна присутствовать. Но, опять же, монстры и так достаточно страшны. Идея внедрить в игру реалистичную кровь и жуть может заставить меня вообще отказаться от UFO.

Представьте, что вас растерзает, например, Джексон, а перед смертью вы собственными глазами увидите, как обнажаются ваши внутренности. Боже, это было бы ужасно.

5. Проходящий мимо искатель приключений

>> 4

Слабак. Мне бы такое понравилось.

Но для других, вероятно, нет. Так что да. Спасибо разработчикам, что не ввели это.

6. Проходящий искатель приключений

Говоря о Джексоне, сколько игроков смогли победить его, когда впервые встретились с ним?

Я помню, как столкнулся с ним во время одиночной игры. После того как я испугался его появления, он меня уничтожил. Этот козел был страшен до ужаса.

7. Проходящий мимо искатель приключений

>> 6

На самом деле, не так уж и много. Это один из самых сложных монстров-боссов для новых

игроков, и не зря.

Большинство игроков, как правило, случайно натываются на него, исследуя Тенистый Лес. Но если вы в партии с хорошим уровнем, вы сможете справиться с ним вместе с друзьями, плюс-минус. Но если в вашей партии нет щитоносца или клирика, то вам придется нелегко.

#### 8. Проходящий искатель приключений

>> 7

Не забывайте, что отсутствие мага или призывателя сделает бой еще более долгим. Джексон обладает большей устойчивостью к физическим атакам, чем к магическим. Так что наличие команды, атакующей только физическими атаками, означает, что у вашего щитоносца или клирика будет больше работы.

Я удивлен, что Занни смог одолеть эту тварь в первый же день после выхода игры.

#### 9. Проходящий мимо искатель приключений

>> 8

Кто-то справился с ним соло?

#### 10. Проходящий мимо искатель приключений

>> 9

Ага. И не просто кто-то. Но Занни. Этот парень был одним из лучших игроков в бета-версии игры. Возможно, именно поэтому он знал, как справиться с таким боссом, как Джексон. По его словам, у Джексона также есть дыхание и атака в виде укусов, которых изначально не было в бета-версии. Кроме того, у него появилась вторая форма, которую можно предотвратить, если убить его достаточно быстро.

И только я подумал, что Джексон не может быть сложнее, чем он есть. Разработчики решили сделать его еще сложнее для новых игроков.

#### 11. Проходящий мимо искатель приключений

Разработчики точно настоящие садисты. Занни и, вероятно, другие лучшие игроки, игравшие в бету, такие как Рэд и Синдри, - единственные люди, которые могут без проблем пройти этого босса соло с первой попытки. Возможно, кто-то из них даже станет первым, кто выполнит квест "Освобождение", если найдет следующий город.

Но вернемся к Занни, я слышал, что он ходит и пристаёт ко всем игрокам женского пола, которые ему попадаются. Как вы думаете, он уже пытался подцепить горячую темную эльфийку, о которой упоминал ОП?

#### 12. Проходящий мимо искатель приключений

>> 11

Я уверен, что пытался. Я имею в виду, что темные эльфы в игре абсолютно сексуальны, независимо от пола. Кто может пройти мимо такого? Даже если есть шанс, что внутри они окажутся парнями.

### 13. Проходящий мимо искатель приключений

>> 12

Аминь, брат. Расы Темных Эльфов и Высших Эльфов имеют пик возможностей настройки персонажей. Раса зверолодей, с другой стороны, была сделана грязно, с очень ограниченными вариациями животных. Возможность не стать обезьяной меня сильно разочаровала. Поэтому я остановился на человеке, как на ближайшем варианте.

### 14. Проходящий мимо искатель приключений

>> 13

Зверолоуд мне понравился. Если и есть какая-то раса, которую сделали плохо, так это гном. Женские модели гномов были средними, а тот факт, что для мужской версии есть только 10 вариантов бороды, сильно ранит мою душу.

Будучи парикмахером в реальной жизни, я могу легко придумать 30 потрясающих вариантов бороды. Вариантов бороды должно быть больше! Справедливость для гномов!

### 15. ОР

>> 14

Не. Если мы говорим о том, какую расу сделали грубее всего, а не ставим под сомнение рейтинг игры, то это должна быть раса Ящериц.

Для этой расы нет женского варианта. Почему? Я хотел создать своего персонажа ящерицы-мамочки, но не смог из-за этого.

### 16. Проходящий мимо искатель приключений

>> 15

Айо, ОП. Это что-то вроде сус.

А еще, я совсем забыл, что мы должны были обсуждать рейтинг игры. Лол.

Определенно рейтинг С, по крайней мере, как я уже говорил. Но действительно, кого это волнует?

-----||-----

<http://tl.rulate.ru/book/87834/3593686>