

Едва заметив тело каменного обезьяно-зверя, лежащее на земле, Е Чуюнь огляделся. "Убит каменный обезьяно-зверь 1-го уровня, получено +12 единиц энергии" "Сработал 100% шанс добычи, предмет автоматически помещен в хранилище. Проверьте" Быстро открыв бронзовый сундук с сокровищами, он проверил содержимое. Удостоверившись, что забрал всё, Е Чуюнь поспешил уйти, не теряя ни секунды. Лишь оказавшись в безопасности, он позволил себе расслабиться. Перебирая в памяти недавнюю битву с каменным обезьяно-зверем, он ощутил лёгкий холодок. Сражение выглядело просто, но на самом деле было чрезвычайно опасным. Судя по его нынешнему телосложению, несколько ударов когтями этого зверя и он бы точно погиб. Благо, благодаря навыкам "Скрытность", "Улучшенное зрение" и четырёхмерному улучшению, он смог одолеть каменного обезьяно-зверя без единой царапины. "Играть в одиночку - настоящее удовольствие. Один каменный обезьяно-зверь - 12 единиц энергии. Если одолею ещё парочку, смогу прокачаться", - улыбнулся Е Чуюнь с удовлетворением. До боя он был 1-го уровня (28/100), а после победы над зверем - 1-го уровня (40/100). Ему осталось убить шесть каменных обезьяно-зверей или шесть зелёнокогтевых монстров, чтобы перейти на следующий уровень. Именно в этом преимущество одиночной игры - вся энергия и добыча принадлежат только тебе. В составе группы всё делится согласно нанесённому урону. Если четверо или пятеро игроков объединятся, чтобы убить каменного обезьяно-зверя, то каждый получит максимум 3-4 единицы энергии. Чтобы прокачать уровень, им понадобится убить не менее 20 каменных обезьяно-зверей. К тому же, если добыча случайно взорвётся, то возникает проблема с её распределением. Иногда из-за этого команды распадаются, что значительно усложняет игру. Вот почему Е Чуюнь предпочитает одиночную игру - так он может насладиться всеми плодами своих трудов. Но у одиночки есть и недостаток - нужно быть достаточно сильным, чтобы в одиночку сражаться с монстрами, иначе ты просто отдашь свою голову зверю. "Посмотрим, что выпало из бронзового сундука и каменного обезьяно-зверя", - прошептал Е Чуюнь, заглядывая в хранилище. Открыв хранилище, он ослеп от яркого света, исходящего от разнообразных предметов. "Дух каменного обезьяно-зверя: сила +3 после поглощения" "Особый предмет F-ранга: горячий шашлык" "Чешуя каменного обезьяно-зверя: при ношении выносливость +5, снаряжение 1-го уровня" Это всё трофеи, добытые с каменного обезьяно-зверя. Согласно информации, шанс выпадения для каменного обезьяно-зверя составляет 0,1%, что равняется одной тысячной. Однако для Е Чуюня любой шанс равнялся 100%. Следующей в списке была добыча из бронзового сундука. "Божественные и Демонические монеты +500" "Камень навыка: можно использовать для улучшения любого навыка \* 2" "Камень усиления: можно использовать для усиления снаряжения \* 2" "Особый предмет: детектор сундуков" "Свиток заклинания 1-го уровня: Морской огонь" "Пурпурное Нефритовое Зеркало: при ношении +10 к духу, +15 к физической силе, включает встроенный защитный навык "Пурпурная Нефритовая Оболочка", может создать защитный щит силой 1000, снаряжение 2-го уровня, требуемый уровень - 5." От такого количества наград у Е Чуюня закружилась голова. Помимо трофеев каменного обезьяно-зверя, его больше всего интересовали вещи, выпавшие из бронзового сундука. Камни навыка могут улучшить любой навык, но один камень не повышает уровень на единицу. Чем выше уровень, тем больше камней уходит на прокачку. То же самое касается камней усиления. Чем выше уровень усиливаемого снаряжения, тем больше камней потребуется. В прошлой жизни цена на камни навыка и камни усиления всегда была высокой, достигая 10 000 Божественных и Демонических монет за камень. Если было возможно, Е Чуюнь планировал в начале игры купить как можно больше камней навыка и камней усиления через торговую биржу. В конце концов, в будущем цена на этот товар определённо поднимется, и он не хотел упустить эту возможность. Затем шёл свиток заклинания 1-го уровня, который был совершенно убийственным оружием для Е Чуюня. Его можно использовать для уничтожения более сложных элитных и лидерских монстров. Если бы у него было больше свитков, он мог бы даже использовать их, чтобы быстро проходить задания. С их помощью ему было бы не сложно подняться до 10-го уровня за минуты. О снаряжении и говорить не стоит. Оно не только

дороже, но ещё и имеет уникальные навыки, что делает его очень полезным. В прошлой жизни Е Чуюнь с большим трудом смог накопить достаточно денег, чтобы купить снаряжение 2-го уровня, лишь достигнув 30-го уровня. Неожиданно он получил его на 1-м уровне, и в будущем ему будет доступно ещё больше снаряжения 2-го уровня. Е Чуюнь был вне себя от радости, только представив это. Однако Пурпурное Нефритовое Зеркало требовало 5 уровень для ношения, а он сейчас ещё только на 1-м. Следовательно, он не мог им воспользоваться. Последним в списке шёл детектор сундуков. Как и следует из названия, он обнаруживал сундуки в радиусе 100 метров. В прошлой жизни Е Чуюнь никогда не слышал об этом предмете. Это просто баг-оружие. С его помощью все сундуки в болоте Токсичного Тумана будут открыты перед ним. К тому же, он уже нашёл местоположение всех сундуков. Используя детектор сундуков, он может продолжить их поиск и усиливать свои силы. Е Чуюнь пока что не трогал камни усиления и положил их в хранилище. Все 2 камня навыка были использованы для улучшения навыка "Идентификация", который снова прокачался!"

Идентификация LV3: активный навык, может идентифицировать информацию о монстрах и предметах, может определять местность, может идентифицировать особые духовные травы и руды"

"Отлично, теперь я смогу определить специальные материалы.", - кивнул Е Чуюнь с удовлетворением. В мире богов и демонов много особо редких материалов. Если у тебя нет навыка "Идентификация", ты не понимаешь, что перед тобой, даже если ты уже его обнаружил. В конце концов, он не знает всех материалов в мире. Всегда будут такие, которые ему не известны, и ему нужно будет использовать навык "Идентификация", чтобы их определить. После того как он поглотил эссенцию духа и надел добытое снаряжение, боевая мощь Е Чуюня снова резко возросла.

Имя: Е Чуюнь  
Уровень: 1-й (40/100)  
Сила: 25  
Ловкость: 14  
Выносливость: 31  
Дух: 14  
Навыки: "Идентификация" LV3, "Скрытность" LV1, "Улучшенное зрение" LV1  
Боевая мощь: 183 (168+15)  
Божественные и Демонические монеты: 920  
Снаряжение: Мачете Зелёного Когтя +2 (атака +15, сила +6, снаряжение 1-го уровня)  
Кольцо Ловкости (ловкость +8, снаряжение 1-го уровня)  
Ожерелье Духа (дух +8, снаряжение 1-го уровня)  
Чешуя Каменного Обезьяно-Зверя (выносливость +5, снаряжение 1-го уровня)

Закончив работу с вещами, Е Чуюнь ощутил голо. Он достал "Горячий шашлык" и съел его. Десять минут спустя он погладил свой круглый живот и довольно отрыгнул. Отдыхая, Е Чуюнь открыл "Канал чата", чтобы узнать о прогрессе других игроков. Канал чата был все ещё очень живым. Е Чуюнь бросил взгляд на верхний левый угол и увидел, что количество игроков значительно уменьшилось: 902/1000. Всего за два-три часа ещё 50 игроков погибло. Однако Болото Токсичного Тумана - всего лишь учебное место для новичков. Стоит лишь достичь 5 уровня, и ты отправишься на поезде в реальный мир богов и демонов. Мир богов и демонов будет ещё более ужасным и опасным, чем Токсичное Болото. Что ждёт более чем 7 миллиардов человеческих жителей планеты Земля? Каким жестоким и опасным будет их будущее?

<http://tl.rulate.ru/book/110029/4111700>