

"Что это?" Когда Фан Цзэ и Комар вошли в Запечатанную Башню, они были потрясены до глубины души! Пространство внутри башни оказалось гораздо больше, чем они себе представляли. Просто коридор, ведущий вглубь, был невероятно просторным! Одним взглядом можно было оценить, что здесь могло разместиться почти 100 000 человек! Основной тон башни был черным, и каждый раз, когда игрок проходил мимо, огромные факелы вокруг зажигались один за другим! Синие пламена мгновенно освещали внутренность черной башни, а огромные статуи людей стояли здесь, словно статуи богов! И под каждой каменной статуей лежала плита такого же размера, и перед каждой плитой была каменная дощечка с описанием этих статуй. Но Фан Цзэ и компания не пошли проверять. Потому что они еще не оправились от нарастающего визуального воздействия, когда вошли в башню! "Иначе, если мы не увидим это своими глазами, мы никогда не сможем почувствовать, насколько это впечатляюще, какими бы ни были описания других людей!" — сказал Комар, и его ноги и стопы ослабли. Смертоносная аура, исходящая от статуй, сделала его бледным. Фан Цзэ похлопал Комара по плечу: "Ладно, перестань смотреть, на карте есть подсказка, это только нулевой этаж Запечатанной Башни, еще долго идти." Комар сглотнул слюну: "Мне кажется, что эти статуи как будто оживают, эта игра слишком реалистична, да?" Довольно реалистично. По крайней мере, фактический эффект этой игры превзошел ожидания Фан Цзэ на 100%! Однако, проблемы игры сейчас очень очевидны. Во-первых, масштаб карты слишком мал. Знаешь, воздушная стена на границе всегда является главным врагом игрока. Во-вторых, слишком мало NPC, и единственный NPC, с которым можно взаимодействовать, — это смотритель кладбища. В-третьих, слишком мало зданий, есть только Запечатанная Башня, и больше ничего. Но это понятно, ведь это всего лишь тестирование игры. Более того, уже большая сложность реализовать эту межвременную технологию. Думаю, когда последующие технологии созреют, контент будет постепенно улучшаться. Тогда эта игра, несомненно, станет популярной во всем мире и станет первым межвременным продуктом в игровой сфере! Фан Цзэ чувствует, или, скорее, все игроки, участвовавшие в внутреннем тестировании, на самом деле имеют такое предчувствие! Тогда эта игра будет больше, чем просто виртуальный опыт. "Комар, ты когда-нибудь играл в игру, где за боевой потенциал берут плату?" — спросил Фан Цзэ, идя. Комар засмеялся: "С древних времен боевой потенциал и крипто-золото неразделимы. Зачем брать плату за боевой потенциал без крипто-золота? Во всяком случае, у меня нет денег, чтобы играть в такую игру." Фан Цзэ бессознательно подтянул несуществующие очки на носу: "Да, я никогда не думал о том, чтобы соревноваться в игре." "Так называемые команды T1 и T2 совершенно не имеют отношения к нам, обычным игрокам." "Но на этот раз я хочу попробовать." Увидев вспышку огня в глазах Фан Цзэ, Флай хлопнул в ладоши и засмеялся: "Какое совпадение, не так ли? Я тоже так думал, Брат Гуанг, давай создадим гильдию прямо после тестирования игры!" "Ты будешь лидером гильдии, а я — заместителем. Если два бета-тестера объединятся, легко достичь T1!" Фан Цзэ кивнул: "Хорошо, система гильдий, вероятно, будет обновлена после выпуска игры. До этого мы должны подготовиться." "После выхода в ночь, свяжись с большим количеством друзей и зайди на официальный сайт, чтобы записаться. Официальный сайт не откроет только десять внутренних мест." Флай: "Хорошо, тогда добавь друга, будет удобнее уведомлять в будущем." Добавление друзей, о котором говорил Флай, конечно, не добавление друзей в игру, потому что игра еще не обновила модуль друзей. Но они могут просматривать веб-страницы и входить в аккаунт чата в игре. Фан Цзэ согласился с предложением Флай, и после того, как они добавили друзей, они помчались внутрь Запечатанной Башни, не останавливаясь. В центре нулевого этажа Запечатанной Башни находится алтарь. На алтаре много золотых полос, которые выглядят как какой-то магический круг. Кроме того, площадь вокруг алтаря очень пуста, с только большими статуями, окружающими край алтаря. Фан Цзэ и Флай ступили на алтарь, как только они поднялись, огромный алтарь под их ногами начал сиять золотистым блеском. Золотые линии начали светиться регулярно, словно ожили. И перед Фан Цзэ появился интерфейс, который был интерфейсом телепортации. Только первый этаж был кликабельным, а остальные этажи были заблокированы цепями. Фан Цзэ и Флай посмотрели друг на друга, а

затем протянули руку, чтобы нажать на телепортацию. С ярким светом, фигуры двух были мгновенно поглощены светом и исчезли в мгновение ока! Когда Фан Цзэ открыл глаза, они уже оказались на первом этаже Запечатанной Башни! □[Запечатанная Башня·Первый Этаж] Глядя на информацию карты, которая появилась перед ним, Фан Цзэ открыл глаза и осмотрел окрестности. Это место казалось своего рода миром. На небе было солнце, облака и голубое небо, и во всех направлениях были бескрайние луга. Под их ногами был телепорт, точно такой же, как на нулевом этаже Запечатанной Башни. Окружающая среда здесь была очень похожа на среду вне башни. Это была все еще равнина с травой и несколькими деревьями. Но разница была в том, что здесь было много зверей разных видов! С первого взгляда, эти звери не сильно отличались от обычных зверей, то есть они были немного больше, и из их тел постоянно выходила черная аура! В это время двое игроков имели дело с зверем, который выглядел как гончая, под сценой! Двое игроков не имели оружия, поэтому они могли только поднимать камни и палки с земли в качестве оружия, чтобы атаковать гончую! Гончая была очень быстрой, по крайней мере, намного быстрее, чем собаки в нормальном мире! Игрок, держащий камень, был укушен ею в бедро, и он упал на землю с кровью, текущей! "Черт, этот маленький монстр слишком свиреп!" Прежде чем игрок успел что-либо сказать еще, гончая укусила его прямо в шею! Пуф! Со звуком протыкания плоти, игрок потерял сознание и скоро умер. Однако, что интересно, тело игрока не исчезло. Брат Цитрус написал об этом в посте. После смерти игрока тело игрока останется на час, прежде чем исчезнуть. И из-за функции разбавления эмоций, Фан Цзэ и другие не испугались смерти игрока. Это также механизм защиты. Потому что все здесь копирует реальность, слишком реальная смерть отпугнет большинство игроков. Многие игроки не могут выдержать этот визуальный удар. Поэтому Фан Цзэ и Флай не отреагировали сильно после того, как увидели смерть игрока. В конце концов, это всего лишь игра, а не реальность. И, как и ожидалось, другой игрок в аудитории скоро умер под когтями гончей. Увидев это, Фан Цзэ напрямую схватил рвение Флай: "Ты практиковался в боевых искусствах, или... ты сражался в реальности?"