

В игре, перед Запечатанной Башней, Фан Цзэ и его десять товарищей призвали Хранителя Гробницы и узнали у него цену за покупку земли. — Эта игра действительно использует валюту, — заметил кто-то. — Разве не логично получать валюту, убивая монстров? — возразил другой. — Я без слов, — промолвил третий. — Медные монеты... если у медных монет есть материальная форма, можем ли мы расплавить их и отлить из них медные мечи? — Черт, это имеет смысл! — Кто-нибудь хочет объединиться со мной, чтобы убивать монстров? Я в деревянной броне и могу быть танком! — Возьми меня с собой, я отлично владею палкой! — Я точно кидаю камни, могу притягивать монстров и атаковать издалека! Новые игроки еще не зашли в игру, и в первом тесте было всего десять из них, поэтому они быстро достигли взаимопонимания и объединились в команду. После пяти дней развития они добыли уголь, изготовили простейшие глиняные кирпичи и множество самодельного оружия. Они заточили камни и затем прикрепили их к концам палок с помощью растений с повышенной прочностью. Так появились простые копья. Конечно, некоторые связали доски и палки растительными волокнами, чтобы создать деревянные доспехи. У Фан Цзэ и его друзей было в той или иной степени. Но в целом они не связывали слишком много, так как доски и маленькие палки были слишком влажными, и слишком тяжелые доспехи мешали бы их движениям. Если же высушить влагу, доски станут очень хрупкими, и недостаточная прочность снизит защитные свойства. Поэтому, взвесив все за и против, Фан Цзэ и его товарищи предложили, чтобы передний ряд был полностью вооружен, а задний — легко экипирован. Так родился самый примитивный танк. Но одного танка недостаточно, нужен и дальний бой, который мог бы заманивать монстров на край, верно? Поэтому некоторые использовали механику игры, накапливая множество маленьких камней в рюкзаке и используя режим дальнего броска камней! Однако камни тяжелы, и игроки вообще не могут идти, если в рюкзаке слишком много камней. Так что текущая ситуация у дальних игроков довольно неловкая. Они могут только притягивать монстров и совершать несколько дальних атак, но не могут продолжительно выдавать урон. Так появился самый примитивный дальний боец. Затем идут воины. Воины являются основным источником урона в текущей версии, и их выбор оружия также разнообразен. Некоторые предпочитают убивать большими камнями, но из-за сложности управления и слишком длинного предвыстрела они сильно зависят от поддержки товарищей. Большинство воинов все же выбирают копья и палки как оружие. Одно длинное, другое — быстрое в частоте атак, и хорошо сочетается с танками. Все это было выяснено после их экспериментов. Увидев, что полностью вооруженная команда из десяти человек собралась, Фан Цзэ прямо замахал рукой: — Это первый командный бой. Я не прошу ничего другого. Если мы сможем обеспечить, чтобы ни один товарищ не погиб и обменялся на монстра, это будет хорошим убытком! Оставшиеся девять человек услышали это и сразу подняли свои оружия: — Стоит обменять одного, и если я обменяю двух, это уже прибыль, черт возьми! — Должны победить! — Чтобы купить землю! — Хм? — Кхм, ради нашего собственного дома! — В путь! 20 минут спустя. Первый этаж Запечатанной Башни! — Держитесь в первом ряду! — Не давайте ему пробиться! — Солдаты, остановите его! — Еще монстры идут. Не привлекайте других монстров из заднего ряда! — Как вы думаете, камни так легко бросать? — Разве вы не очень хороши в бросании камней?! Фан Цзэ, держа в руках копье, двигался по отряду и в одно мгновение бросился вперед! Увидев, как гончая удерживается двумя деревянными щитами первого ряда, он воспользовался промежутком и проткнул глаза гончей через щель между щитами! Пуф! Со звуком пробития плоти гончая заорала и стала еще более яростно сопротивляться! — Продолжайте! — крикнул Фан Цзэ, затем вытащил каменное копье и решительно проткнул другой глаз гончей! Флай тоже быстро подошел с копьем и сильно ударил его по черепу гончей! — Возьми удар своего деда! Вещи в их руках называются копьями, но их проникающая сила совсем не хороша. Если они пронзают кожу монстра, они могут лишь слегка повредить кожу, и в лучшем случае вызвать столбняк у монстра. Если не целиться в глаза и другие уязвимые места, как это сделал Фан Цзэ, проникающий эффект не будет достигнут! В противном случае лучше использовать копье как тупое оружие для удара по голове монстра! Когда гончая потеряла зрение и могла только беспорядочно кусать, группа

людей бросилась вперед и влила в нее свою мощь, и вскоре сбила первую гончую! Дзинь! Убить низкоуровневого монстра — Награда (1): 'сломанный' обычный эссенция души (1/10) — Награда (2): 1 медная монета — Награда (3): Репутация +1 — Внезапно, такое же сообщение о награде появилось перед каждым! Это был результат равномерного разделения системы! Фань Цзэ увидел это и сделал вывод в своем уме. — Награда за убийство низкоуровневого монстра — полная обычная эссенция души, 10 медных монет и 10 очков репутации. — В командном состоянии мы можем получить только 1/10 награды, так что если вы хотите купить один квадратный метр территории, вам придется убить по крайней мере 100 низкоуровневых монстров. — Но если вы одинокий волк, вам нужно убить всего 10 низкоуровневых монстров. — С текущим уровнем оборудования игроков невозможно для одинокого игрока играть один на один с низкоуровневым Warcraft. — По крайней мере, пять человек нужны, чтобы сформировать команду, используя тактическую стратегию двух танков, двух танков и одного дальнбойного игрока. — Таким образом, доход каждого увеличится вдвое. Пока Фань Цзэ думал, еще одна группа монстров бросилась вперед! — Монстров слишком много, давайте отступим сначала! — Братя, я сначала увлажню его! — Черт, как этот парень так быстро бежит! В запечатанной башне десять игроков рухнули на землю в тот момент, как их телепортировали сюда, — "Блядь, эти твари чуть не откусили мне почки!" "Черт, брат, как ты вернулся живым?" "Брат, если ты уже в таком состоянии, перестань бороться и исправь себя." "Бля, как моя ситуация может быть такой же, как у тебя? Если я умру, мне придется ждать 24 часа!" "А, это же Брат Арбуз, тогда все в порядке." "Кажется, я все еще могу спастись!" "Брат Арбуз, пожалуйста, перестань бороться. Если не получится, мы, братья, отдадим тебе всю свою душевную эссенцию, что должно дать тебе год душевной жизни." "Блядь!" Брат Арбуз был сильно укушен монстром в живот при отступлении. Рана была такой большой, что кровотечение не могло быть остановлено! Но он все еще боролся, ползя обратно, что свидетельствует о его сильном желании выжить. Но есть причина для этого. Знаете ли, этот Брат Арбуз — бессердечный человек, который совершил самоубийство десять раз в первый день открытия сервера! Как он может играть, если израсходовал все монеты воскрешения сразу после открытия сервера? Но, к счастью, они убили монстра низкого уровня, и они могут синтезировать целый, собрав вместе 10 разбитых душевных эссенций. Хотя каждому не хочется жертвовать своей десятой частью, сейчас всего десять игроков, и не будет замены, если кто-то умрет. Поэтому все могут только жертвовать своей душевной эссенцией с слезами. Их душевные эссенции все белые, что является обычным качеством, и форма напоминает пламя. Когда собрались десять пламен, перед всеми мгновенно появился прозрачный шар, пылающий белым пламенем. Целая душевная эссенция — Тип: Душа/Расходуемый. Качество: Обычное (белое) Описание: Душевная эссенция обычного качества. После проглатывания может увеличить душевой срок жизни на один год. Примечание: (Монстры низкого уровня имеют душевой срок жизни почти десять лет. После смерти 10% их душевой эссенции поглощается их хищниками, 20% возвращается в небо и землю, а оставшиеся 70% возвращаются в Зал Возвращения Звука!)