

Три дня спустя после того, как новый игрок появился в онлайн-игре, все начало приходить в порядок. Большинство игроков, вошедших в башню, уже обновили свое снаряжение до кожаных доспехов. На форуме стали обычным явлением различные стратегии по борьбе с низкоуровневыми монстрами. Методы пятерых игроков также распространились, но другим игрокам всегда было сложно превзойти прогресс Фан Цзе и его команды. Другими словами, эффективность убийства монстров у пятерых игроков значительно уступает команде Фан Цзе. Пока что только его команда способна убивать среднеуровневых монстров без потерь. В рамках игровой механики Чэнь Е, доход от низкоуровневого монстра составляет 10 медных монет, 10 очков репутации и целый обычный эссенцию души. Среднеуровневый монстр приносит 20 медных монет, 20 очков репутации и целый обычный эссенцию души. Высокоуровневый монстр дает 30 медных монет, 30 очков репутации и целый обычный эссенцию души. Кажется, что доход от монстров увеличивается слой за слоем, но доход от эссенции души остается неизменным. Это происходит потому, что жизнь этих монстров составляет десять лет независимо от их уровня. Уровень монстра зависит только от концентрации магической энергии в его теле. Чем выше концентрация, тем сильнее способности монстра, и тем он выше по уровню. Магическая энергия исходит от босса, запечатанного на первом этаже — первоначального монстра Фенрира. Чем ближе к центральной зоне, тем сильнее излучаемая Фенриром магическая энергия, и тем сильнее монстры в этой зоне. Место, куда игрок изначально телепортируется, находится лишь на краю первого этажа, где обитают только низкоуровневые монстры с тонкой магической энергией, такие как одержимые псы и змеи. Размер среднеуровневых монстров значительно больше, включая таких монстров как одержимые грифы и львы. Среди высокоуровневых монстров есть такие, как одержимые медведи и питоны. Далее идут два элитных монстра, но игроки пока не могут встретить их. Включая босса Фенрира, запечатанного на этом этаже, игроки не могут его встретить, так как он не является боссом в открытом доступе. Боссом на первом этаже является человек по имени Ларик, который является стражем этого этажа. То есть человек, который запечатал Фенрира в рамках игровой механики. В начале игры смотритель кладбища объяснил, что это запечатанная башня, и на каждом этаже будет страж (наследник). Если игрок убивает стража, босс, запечатанный на соответствующем этаже, будет освобожден. Другими словами, если игрок убивает стража первого этажа, то Фенрир будет освобожден, убежит из запечатанной башни и станет боссом вне ее! Все началось с плохого вкуса Чэнь Е. Смотритель кладбища на самом деле не является управляющим, а культистом. Он был проклят древним существом в башне и получил вечную жизнь, но никогда не сможет покинуть это место. Только когда это существо снимет печать, он сможет избавиться от проклятия бессмертия и обрести настоящую свободу. Поэтому смотритель кладбища будет направлять и поощрять игроков войти в запечатанную башню и обмануть их, чтобы они победили стража запечатанной башни! Как он сказал в начале: в этой башне скрыто бесчисленное количество возможностей и древних сокровищ, ожидающих, чтобы их исследовали и открыли игроки! Но на самом деле, каждый раз, когда игрок побеждает стража, запечатанный босс убегает отсюда! Внешняя территория башни также расширяется. Если это продолжится, мир в конечном итоге станет крайне хаотичным! Те древние катастрофы, запечатанные в башне, вернуться на этот континент! И в конце концов, эти настройки будут применены к реальности! Если никто не войдет в башню и не свергнет стража, то мир не будет захвачен еретиками, и, конечно же, не появятся люди с сверхъестественными способностями. Таким образом, игроки с самого начала ошибались в своем пути. Они не были искателями сокровищ, входящими в башню в поисках возможностей, и не были исследователями неизведанных мест. Они были группой виновников, открывших печать злого бога и приведших мир к краху! Все это было естественно направлено Чэнь Е! Он просто хотел, чтобы игроки сами открыли ящик Пандоры. Это нельзя винить ни в чем, кроме слова "жадность"! Но что, если кто-то осознает правду об игре во время игры? Разумеется, они расскажут об этом после выхода игры, и тогда никто не захочет входить в башню? На самом деле, это не так. Знаете ли, должен быть человек, который возьмет большое вознаграждение! В

запечатанной башне есть несколько способов для игроков подняться и стать богами! Никто не сможет отказаться от такого уровня силы! Проще говоря, те, кто решительны, действуют сразу же. Они не заботятся о том, насколько хаотичен реальный мир, они просто хотят получить силу Бога и господствовать над всем! И пока есть хотя бы один человек, который так думает, обязательно появится и второй! Человеческая жадность бесконечна. Даже если они знают, что это неправильно, они все равно без колебаний сделают этот шаг! Чэнь Е, наблюдавший за всем этим с небес, подумал: "Показатели почти снова высоки, но нехорошо, чтобы количество игроков росло слишком быстро, давайте подождем несколько дней". "Эти игроки продвигаются быстрыми темпами. Менее чем за десять дней они уже покорили край первого этажа". "Если они продолжают так, как сейчас, как только они обнаружат шахты и оружейный склад на первом этаже, они смогут атаковать центральную зону первого этажа". "Однако, войти в центральную зону первого этажа не так просто". "У них есть загадка для решения". "Человек запер волка, поэтому дварф приручил три диких животных, чтобы защитить его. Он поручил волку охранять человека, змее обвить тело волка, а сову схватить за хвост змею". "Только решив эту загадку, игрок сможет войти в центральную зону первого этажа и встретиться со стражем". В рамках игровой механики Чэнь Е, каждый этаж запечатанной башни фактически эквивалентен маленькому миру в своем пространстве. И экосистема каждого этажа различна. Первый этаж в основном распределен с минеральными ресурсами. Здесь есть не только медь, железо, уголь и другие руды из реальной жизни, но и руды, созданные самим Чэнь Е! Среди них фиолетовая золото, с твердостью, сравнимой с алмазом. Есть руды с магической проводимостью и магические кристаллы, содержащие большое количество магической энергии. Если игроки хотят самостоятельно справиться с этими особыми рудами, это определенно невозможно. Игроки могут справиться только с этими особыми рудами после пробуждения легендарного дварфского ремесленника на первом этаже запечатанной башни. И дварфский ремесленник расскажет игроку об этой загадке. Только решив загадку, игрок сможет проникнуть вглубь центральной зоны. Потому что Чэнь Е знает, что если этот дварфский ремесленник появится, уровень снаряжения игроков мгновенно поднимется на ступень. В то время они смогут легко пробиться в центральную зону первого этажа. Поэтому, чтобы временно замедлить прогресс игры, Чэнь Е специально придумал эту загадку. "И даже если кто-то сможет решить загадку в кратчайшие сроки, это не имеет значения". "В любом случае, босс пятого этажа уже был расправлен, и есть так много показателей, так что я могу попробовать трансформировать предметы". Чэнь Е уже думал о том, что трансформировать, но перед трансформацией он должен сначала четко определить одну вещь. То есть трансформированные предметы или способности не могут иметь абсолютных характеристик! Что касается того, что такое абсолютная характеристика, проще говоря, это непосредственное выполнение результата без какого-либо вмешательства факторов! Например, стрела, которая обязательно попадет в цель, если ее выстрелить, и хлеб, который напрямую уничтожит вселенную, если коснется земли! Как только что-то, созданное Чэнь Е, имеет абсолютную характеристику, экспоненциальная стоимость создания этой вещи станет астрономически высокой. То же самое касается некоторых характеристик, игнорирующих правила физики, таких как статуи из камня, не подверженные силе, и огонь, который можно смешивать с водой! Экспоненциальная стоимость создания этих вещей не будет незначительной. Если Чэнь Е специально напишет физические свойства, например, вода может на самом деле смешиваться с огнем. Но это эквивалентно прямому изменению законов реальности. Другими словами, правила реального мира будут напрямую изменены! Как если бы Чэнь Е хотел вырастить бессмертие, он должен был сначала определить, что такое бессмертие. Какие способности имеет бессмертный? Это должно быть установлено первым. Затем он должен установить среду, например, как только человек не ест и не пьет в течение определенного периода времени, он может стать бессмертным. Это прямое изменение законов реальности. И не только Чэнь Е, каждый может стать бессмертным через этот метод! Так что лучший способ — создать маленький предмет, просто несущий этот маленький предмет, вы можете получить особые

способности. Другими словами, создать бутылку зелья! Просто выпив эту бутылку зелья, вы можете получить способности!

<http://tl.rulate.ru/book/114126/4438667>