

Добравшись до алтаря у подножия Вершины Мира, Ши Фэн обнаружил, что там было легко насчитать более ста игроков. Большинство этих игроков носили чёрные плащи, но были и такие, которые не скрывали личности и уровни.

"Тут много экспертов", – Ши Фэн посмотрел на присутствующих, – "Неужели развитие игроков-демонов уже достигло такой степени?"

Даже самый слабый из присутствующих игроков был сорок восьмого уровня, в то время как некоторые уже достигли сорок девятого. Эти игроки могли легко занять первое место в рейтинге империи. Эти игроки также обладали способностью превращаться в демонов, что ещё больше увеличивало их силу.

Игроки, которые скрывали свои имена и уровни, вероятно, тоже были могущественны.

В Божественном Доме было много нечеловеческих рас. Раса демонов занимала почти первое место по силе. Однако эти расы, как правило, развивались медленно на ранних стадиях игры.

По пути сюда Ши Фэн узнал от Жестокого Копья, что каждый демон, способный войти в это место, был благородным демоном.

Это было преимущество, доступное только игрокам-демонам, которые стали демонами-дворянами. Однако попасть на Вершину Мира тоже было нелегко. Они должны были не только заплатить тысячу Магических кристаллов, но и выполнить множество квестов от Короля Демонов. Они получают лишь один шанс принять участие в тесте Вершины Мира после того, как накопят достаточное количество очков вклада. Раз в три дня была только одна возможность попасть на Вершину Мира.

В Божественном Доме игрокам-демонам было чрезвычайно трудно получить благородный титул. Сейчас здесь было больше сотни знатных демонов. Можно было уже представить себе, сколько обычных игроков-демонов было в Божественном Доме.

Между тем, даже при самом низком ранге благородного демона, игроки демоны первого порядка будут иметь достаточное улучшение своих телосложения и базовых атрибутов, чтобы соперничать с обычными игроками второго порядка, когда они превращаются в демонов.

Присутствующих сто с лишним игроков-демонов уже можно было считать игроками второго порядка.

Группа из пяти человек как раз заканчивала свою битву у алтаря, когда группа Ши Фэна приблизилась к нему. Пока пятеро игроков сидели на полу, тяжело дыша, на их лицах появилось выражение возбуждения.

– Какая мощная команда! Хотя едва-едва, они действительно прошли тёмно-золотой тест! Они

хорошо проведут время на Вершине Мира! Они не только получают ключ, чтобы открыть Святилища ранга тёмного золота, но и смогут посетить несколько Святилищ ранга чистого золота!

- Жаль, что это группа из пяти человек. Если бы они были группой из трёх человек, у них было бы достаточно времени, чтобы посетить два Святилища ранга тёмного золота, даже если их тест ранга темного золота едва достиг проходного бала. Если они поторопятся, то могут даже войти в три тёмно-золотых Святилища.

- Даже если так, это уже хороший результат. В конце концов, предыдущие несколько команд прошли испытание ранга чистого золота.

Зависть и восхищение наполнили игроков под алтарем, когда они смотрели на ту команду. Были и такие, кто жалел группу. Судя по реакции каждого, было ясно, что все они знакомы с вступительным тестом Вершины Мира. Даже без уведомлений системы эти игроки могли угадать ранг теста, который проводила группа из пяти.

"Неудивительно, что они говорили, что группы получают больше времени. Итак, вот как обстоят дела", - к Ши Фэну пришло понимание, когда он наблюдал за битвами на алтаре.

Наблюдая за несколькими партиями игроков-демонов, бросающих вызов вступительному тесту, он более или менее понял, как работает командный тест.

По сравнению с индивидуальным тестом, командный тест давал игрокам значительное преимущество. В индивидуальном тесте игроки должны были идти против десяти монстров одновременно. В групповом тесте, независимо от его размера, игроки должны были бы идти против только двадцати монстров одновременно.

Конечно, были и минусы в прохождении командного теста. Во-первых, минимальный стандарт монстров, который можно было пройти в командном тесте, был другим. Для индивидуального теста самым слабым монстром, доступным игрокам на выбор, был обычный монстр, тогда как самым слабым монстром, доступным для командного теста, была особая элита.

Во-вторых, группам было гораздо труднее достичь ранга темного золота в своих тестах. Например, когда Ши Фэн бросил вызов испытанию, он смог достичь ранга темного золота, просто бросив вызов одному лорду и девяти вождям. Группы должны были бросить вызов как минимум одному великому лорду, пяти верховным лордам и четырнадцати вождям.

Трудности для групп были значительно выше.

Однако игроки могли демонстрировать большую силу в группе, чем монстры. Если бы группа из пяти человек имела хорошую классовую конфигурацию, такую как наличие одного МТ, одного целителя и трёх дамагеров, у группы был бы хороший шанс пройти командный тест ранга темного золота. Более того, на вступительных испытаниях допускались внешние

предметы. Запрещены были только свитки призыва и личные стражи. Следовательно, не было невозможным зачистить командный тест ранга тёмного золота.

Среди нескольких групп, за которыми Ши Фэн наблюдал до сих пор, большинство полагались на магические свитки и специальные инструменты.

Группа из трёх человек подошла к группе Ши Фэна, пока они ждали своей очереди. Однако эти трое игроков не обратили на Ши Фэна никакого внимания. Вместо этого их взгляды сосредоточились на Скрытой Душе.

– Душа, я не ожидал, что ты придёшь сюда. Я предлагаю тебе отказаться в этот раз от квеста. Этот предмет получит Грех Гнева. Или ты действительно думаешь, что сможешь пройти эпический тест с балластом в вашей команде? – смеясь, поинтересовался двухметровый человек в плаще, несущий массивный, чёрный как смоль сломанный клинок, глядя на Скрытую Душу. – Ты храбра, потратив впустую два слота, придя сюда. Если бы не твой старший брат, который настоятельно тебя сюда рекомендовал, ты бы никогда не получила того положения, которое имеешь сегодня. Я думаю, что, когда твой брат об этом узнает, события начнут развиваться крайне интересно.

Услышав слова крепыша, лицо Скрытой Души потемнело.

Попасть на Вершину Мира было непростой задачей. Король Демонов выдавал только ограниченное количество квестов. В результате игрокам будет очень трудно попасть на Вершину Мира. Игроки-демоны обычно использовали свой шанс попасть на Вершину Мира только после того, как собирали группу из трёх или пяти человек.

На этот раз дело было относительно срочным. Если она не получит этот предмет, то не сможет достичь своих следующих целей. Поэтому у неё не было другого выбора, кроме как отправиться на Вершину Мира только с одним из своих подчинённых.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2327109>