

Появление Серены сразу же привлекло внимание всех игроков Вершины Мира.

По правде говоря, её было трудно не заметить.

Серена была Падшим Ангелом пятого порядка. Когда она намеренно не пыталась подавить свою ауру, она могла обездвижить игроков первого порядка только этим. Даже Ши Фэн боялся Серены несмотря на то, что стоял так далеко от неё. Присутствие Падшего Ангела доминировало в этом месте, как будто она владела им.

– Раз уж кто-то получил Низший легендарный ключ Святилища, активируйте Божественную Лестницу! – голос Серены эхом разнёсся по всей Вершине Мира. Каждый игрок на Вершине Мира мог ясно слышать её. – Если хотите получить власть, совершайте подвиги, которые признают даже Боги!

Когда Серена замолчала, Вершина Мира начала дрожать. Одна за другой из земли поднимались чёрные как смоль Святыни. Они парили в воздухе и были соединены чёрными лестницами. Эта спиральная цепь святилищ простиралась до самой высокой точки Вершины Мира.

Формирование этих спиральных Святынь продолжалось несколько минут, и на протяжении всего процесса ни один игрок не сдвинулся с места, в благоговейном страхе стоя и наблюдая, как эти святыни формируются.

– Почему вдруг появился NPC?

– Что этот NPC пытается сделать?

– Может быть, это событие?

– Что такое Божественная Лестница?

Когда спиралевидные Святыни были закончены, среди множества бронзовых Святынь появилась приземистая, черная как смоль Святыня. Различные игроки начали горячую дискуссию о том, что это может быть. Всех интересовала Божественная Лестница, о которой говорила Серена.

Вскоре после этого довольно много игроков подошли к первой чёрной Святыне.

"Низший легендарный ключ от Святилища? Ответственна ли группа Скрытой Души за запуск этой Божественной Лестницы?" – Небесный Ястреб, который уже был довольно высоко в горах, смотрел на новые чёрные Святыни с шоком и завистью. Мало того, что Скрытая Душа заработала большое количество времени, но она также получила Низший легендарный ключ Святилища. Подумав об этом, он немедленно скомандовал своим спутникам:

- Мы должны взглянуть на новую Святыню!

В этот момент он ничего не мог поделать с Низшим легендарным ключом Святилища. В конце концов, это был связанный предмет. Но он мог получить ясное представление о функциях Божественной Лестницы.

Когда игроки достигли Святыни у земли, они изучили правила на каменном монументе рядом с ней. Эти игроки мгновенно показали возбужденные выражения.

- Боже! Эта Божественная Лестница удивительна!

- Чёрт! Если бы я знал, что что-то подобное произойдёт, я бы подождал, и не поднимался на Вершину Мира!

Эти игроки смотрели на каменный монумент, как на несравненное сокровище.

"Как великодушно!" - Ши Фэн был так же удивлен, когда прочитал правила Божественной Лестницы.

В отличие от Святилищ вокруг Вершины Мира, Святыни Божественной Лестницы не требовали соответствующих ключей или времени, чтобы отпереть их. Скорее, игроки должны были полагаться на свою собственную силу, чтобы подняться к следующей Святыни.

Поскольку восхождение по Божественной Лестнице не требовало времени, игроки могли исследовать её Святыни, как только у них оставалось время. Однако количество раз, когда они могли подняться по Божественной Лестнице, зависело от типа Ключа Святилища, который имели игроки.

Игроки могли подняться по Божественной Лестнице только один раз, если у них был бронзовый Ключ от Святилища, в то время как таинственные железные Ключи позволяли игрокам подняться по лестнице дважды. Мифриловые Ключи давали игрокам три входа, Ключи ранга чистого золота давали четыре, Ключи ранга тёмного золота давали пять входов, эпические Ключи позволяли игрокам подниматься семь раз, а Низшие легендарные Ключи позволяли игрокам десять раз подниматься по Божественной Лестнице. Однако, как только игроки исчерпают свои шансы, они будут вынуждены покинуть Вершину Мира независимо от того, сколько времени у них осталось.

Между тем, каждый раз, когда игроки зачищали чёрную Святыню, они зарабатывали соответствующее количество очков Святыни. Затем они могли бы использовать эти очки для покупки различных предметов, доступных на Вершине Мира. Игроки не нуждались в какой-либо специальной квалификации, чтобы купить эти предметы; пока у них было необходимое количество очков, они могли купить любой предмет, который они хотели.

Ши Фэн не был бы слишком удивлён, если бы доступные предметы были просто первоклассным оружием и снаряжением, даже эпическим оружием и снаряжением. На Вершине Мира было много эпических Святилищ, и как только игроки проходили вступительный тест эпического ранга, они могли легко получать эпические предметы из соответствующих ранжированных святилищ.

Что удивило Ши Фэна, так это тот факт, что игроки могли использовать эти очки святынь для улучшения своего жизненного рейтинга!

В Божественном Доме было общеизвестно, что улучшить свой жизненный рейтинг чрезвычайно трудно. Улучшение жизненного рейтинга – это не просто вопрос более сильного телосложения. Скорее, это был жизненный переход. Например, если сравнить архаический вид с нормальным человеком, то базовые характеристики архаического вида будут в несколько раз выше, чем у человека того же уровня. Это была разница в более высоком жизненном рейтинге.

Именно поэтому с архаичными видами становилось всё труднее иметь дело по мере их роста.

Хотя игроки могли улучшить свои жизненные рейтинги, улучшив свои порядки, улучшение было незначительным. Например, жизненный рейтинг обычного игрока пятого порядка был лишь немного выше, чем у обычного игрока первого порядка. Это также было причиной того, что игроки пятого порядка были значительно слабее монстров пятого порядка.

Разница в атрибутах не была большой на ранних уровнях, и игроки могли легко сократить разрыв с оружием и снаряжением высшего уровня. Однако по мере того, как игроки поднимались в уровнях, особенно после прохождения сотого уровня, преимущество более высокого жизненного рейтинга становилось только более очевидным по мере того, как игроки прогрессировали в игре.

В этот момент игроки могли бы убить других игроков более высоких уровней, но они бы мечтали, если бы думали, что смогут уничтожить монстров более высоких уровней.

Только после достижения шестого порядка игроки действительно совершали переход в другой жизненный рейтинг. Жизненный рейтинг игроков шестого порядка был значительно выше, чем у обычных игроков пятого порядка. Игроки шестого порядка также будут иметь право бросить вызов Богам шестого порядка.

Между тем, игроки действительно могли улучшить свои жизненные рейтинги с помощью очков святынь с Божественной Лестницы. Почему бы Ши Фэну не быть шокированным?

Основываясь на его знаниях, игроки, которым удалось улучшить свои жизненные рейтинги другими способами, кроме повышения уровней, были чрезвычайно редки даже после десяти лет в Божественном Доме. Даже если игроки найдут какой-то способ сделать это, это будет невероятно сложно, и им придется полагаться на удачу и силу.

В прошлом различные сверхдержавы Божественного Домена часто сражались за такие возможности. Обеспечив себе такую возможность, они могли бы дать своим игрокам больше шансов достичь шестого порядка. На самом деле, преимущества улучшения своего жизненного рейтинга были даже более ценными, чем обычные легендарные предметы.

Ши Фэн никогда не думал, что Божественная Лестница перед ним будет такой возможностью.

Однако, когда он увидел цену улучшения своего жизненного рейтинга, то потерял дар речи.

Даже самая дешёвая родословная требовала ста тысяч очков святынь и одного подвига.

Прохождение первой чёрной святыни награждало только десятью очками святынь. Хотя другие награждали бы больше, игрок всё ещё должен был пройти значительное количество святилищ, чтобы накопить достаточно очков святынь, чтобы купить родословную. Кроме того, Ши Фэн понятия не имел, как выполнить подвиг, и правила ничего об этом не упоминали.

Даже если бы он собрал сто тысяч очков святынь, без подвига он не смог бы купить родословную, чтобы улучшить свой жизненный рейтинг.

Тем временем игроки могли приобрести различные другие предметы, такие как зелья, чертежи, рецепты, маунтов, осадные орудия, Кристаллы Бога и другие драгоценные предметы. Были даже фрагментированные легендарные предметы для торговли.

Естественно, фрагментированные легендарные предметы были чрезвычайно дороги. Даже самые дешёвые стоили семьдесят тысяч очков святынь, в то время как более дорогие предметы могут стоить до двухсот сорока тысяч очков святынь и три подвига...

Более того, игроки должны были тратить очки святынь, которые они зарабатывали с каждым посещением, так как их счётчик сбрасывался до нуля, когда они возвращались. К счастью, Подвиги были постоянными и исчезали только тогда, когда игроки тратили их или намеренно удаляли. Другими словами, если игроки хотели получить определённый предмет, они должны были заработать достаточно очков святынь за один визит, чтобы купить его.

Несмотря на это, толпа перед первой чёрной Святыней пускала слюни при виде сокровищ.

В конце концов, фрагментированные легендарные предметы были практически иллюзорны для нынешних игроков. На самом деле, до сих пор не было никаких известий о том, что супер-гильдия получила хоть один такой.

Внезапно многие игроки бросились в первую Святыню и начали своё восхождение.

Ши Фэн тоже не стал медлить, войдя в Святыню раньше всех. Это была редкая возможность получить родословную, и у него было достаточно времени. Было бы огромной потерей, если бы

он не попытался.

<http://tl.rulate.ru/book/8682/2327125>