Глава 15 Пять дней! Тысячи очков веры!

С накоплением миллиона очков веры в колонке ранга Чжан Цяня появился ещё один вариант - эволюция.

Как правило, когда у Лорда появляется возможность продвинуться, он ещё не способен нормально мыслить. Из-за этого он может лишь на инстинктах выбрать обычное продвижение.

Без каких-либо колебаний Чжан Цянь нажал на вариант с эволюцией.

В следующую секунду миллион очков веры мгновенно исчез.

В то же время таинственная сила появилась из ниоткуда и начала укреплять все характеристики Чжан Цяня.

Через некоторое время он снова открыл панель атрибутов, только чтобы увидеть, что все его атрибуты удвоились. Его ранг также изменился на Серебряный Король.

Падший Мастер Тёмного Меча

[Уровень: 22 (Очки опыта: 6,3 вт /24 вт)]

[Ранг: Серебряный Король (ценность веры: - 998 Вт /1000 Вт)]

[Обратный отсчет до эволюции: 119:59:48]

Жизнь: 4,4вт

[Мана: 4400]

[Атака: 4400-6400]

[Защита: 4400]

[Навыки: Разрез Тёмного Меча, Смертельный Контракт, Девять Тёмных Разрезов, Тёмное Пламя]

[Территория: Тёмная Пещера]

Глядя на эту панель атрибутов и чувствуя ужасающую силу в своём теле, лицо Чжан Цяня помрачнело.

Эволюция включает в себя и обычное продвижение, но это был долгосрочный процесс.

Пять дней!

Если бы он не смог собрать достаточно очков силы веры для эволюции, в течение пяти дней, это означало бы, что продвижение потерпело бы неудачу, и Чжан Цянь был бы отброшен к своей первоначальной форме. Он снова бы стал Бронзовым Лордом, навсегда потеряв возможность эволюции.

"Это действительно трудная задача - собрать 10 миллионов очков силы веры за пять дней!"

Чжан Цянь глубоко вздохнул, и в его глазах вспыхнул странный блеск. Выражение его лица

было очень спокойным, без какой-либо тревоги.

Хотя ему было бы трудно собрать силу 10 миллионов убеждений за пять дней, это было возможно.

Пока у него достаточно игроков для издевательств, не говоря уже о 10 миллионах, он мог собрать даже 100 миллионов.

Привлечь достаточное количество игроков несложно, можно просто увеличивать частоту и редкость дропа.

Итак, что может быть ценнее укрепляющих камней, но не будет требовать больших производственных мощностей?

Внезапно в глазах Чжан Цяня вспыхнул огонек, и он подумал о весьма востребованном предмете среди игроков - красивая одежда!

"Хе-хе, быть сильным или слабым - это всего лишь вопрос мгновения, но быть красивым - это вопрос всей жизни. По сравнению с желанием хорошо выглядеть, коммерческая ценность укрепляющих камней намного ниже!"

В этом мире также существовали различные модные вещи, у некоторых из них не было никаких атрибутов, а у некоторых они были сравнимы с артефактами.

Независимо от того, есть у красивой одежды атрибуты или нет, пока она выглядит хорошо, её будет желать огромное количество людей!

Территория монстров создаёт и дропает предметы, смотря при этом на их атрибуты. Чем выше атрибуты, тем больше потребляется производственных мощностей.

А вот одежда без каких-либо атрибутов потребляет очень мало производственных мощностей.

Но даже в этом случае существовало очень мало монстров, которые дропали бы одежду.

Потому что в глазах законов одежда без атрибутов ничего не стоит.

Законы должны в определенной степени охранять интересы игроков, поэтому, без вмешательства Лорда территории, вероятность дропа одежды будет поддерживаться на низком уровне.

Очевидно, что игроки вообще не понимали благих намерений законов, из-за чего их погоня за красивой одеждой достигла почти что лихорадочного уровня.

В глазах игроков, особенно тех, у кого есть деньги, предметы одежды стоили гораздо больше, чем уникальное снаряжение, даже если она не добавляет никаких атрибутов.

И это относится только к мужскому рынку одежды, рыночная цена женских костюмов может достигать невообразимых значений!

На холодном лице Чжан Цяня снова появилась улыбка: "Тогда давайте сделаем игроков ещё безумнее!"

.....

Рейд тайного царства продолжался, и игроки, уничтожившие первую волну монстров-скелетов, на полной скорости без каких-либо задержек устремлялись на следующий уровень.

Иногда кто-то попадал в ловушки, но это не могло остановить продвижение такой большой армии.

Прошло совсем немного времени, прежде чем они перешел на второй уровень - скользкий тоннель.

Тем не менее, игроки сначала даже не осознавали, что они вошли в сколький тоннель, пока кто-то из них не начал внезапно беспричинно падать.

Затем они обнаружили, что земля под ними отклонилась под определённом углом, став при этом очень гладкой и скользкой.

Осознав, что они вошли в скользкий туннель, они немедленно начали двигаться вдоль стен.

Никто не хотел сделать шаг и упасть. Теперь, когда они знали весь ужас скользкого туннеля, они начали благодарить стратегию по его прохождению.

"Будьте осторожны, мы в скользком туннеле!"

Добродушно крикнул игрок с "добрым сердцем".

С предупреждением от игроков впереди, людям позади, естественно, будет не так сложно с ориентироваться.

Но через пару пройденных вдоль стены метров человек впереди внезапно остановился.

"Чёрт возьми! Это ошибка? На стене клей!"

"Клей?"

Остальные игроки ещё некоторое время не могли этого осознать. За свой ограниченный опыт прохождения подземелий они никогда не сталкивались с такой вещью, как клей.

Игрок впереди стиснул зубы и сказал: "Верно, это клей! Я приклеен к стене! Я вообще не могу пошевелиться! Какого чёрта, этот босс использует клей!? Он ненормальный!"

Игроки позади были ошеломлены.

Какой интеллект монстра может достичь такого уровня?

Угол наклона земли становится всё больше и больше, а на стене всё ещё остается клей. Как им вообще проходить это тайное царство?

Что не так с Лордом этого тайного царства?

http://tl.rulate.ru/book/94376/3301828