

Вся команда драконов сражалась с ордой монстров из всех сил. Хотя никто не погиб, все чувствовали огромное давление, давящее на них.

Казалось, будто они танцуют на натянутом канате.

Конечно, все это происходило под предлогом того, что Лу Чэнь и его питомцы не делали ни шагу. Если бы они сделали это, то, очевидно, давление на воинов значительно уменьшилось бы. Однако Лу Чэнь понимал, что не должен кормить их с ложечки на каждом шагу.

Лу Чэнь и остальные были рассредоточены в разных местах команды. Они гарантированно оттягивали воинов назад, когда те были готовы умереть. Они даже были готовы помочь им заблокировать атаки, давая им время восстановить здоровье.

В конце концов, воины здесь были такими же, как и те, о которых говорил Лу Чэнь. Каждый из них был очень ценен, и они не могли умереть так просто.

В данный момент Лу Чэнь из всех сил старался создать для каждого возможность обогатить свой боевой опыт во Втором Море и повысить свою храбрость во Втором Море.

Нужно было знать, что роль няньки Лу Чэня не может продолжаться слишком долго. Скорее всего, он сможет сделать это только один раз в Массовой Могиле. В будущем, если сила этих людей быстро возрастет, они смогут стать его помощниками. В противном случае, в будущем им придется сражаться самостоятельно.

Текущая задача Лу Чэня была тяжелой, и ему пришлось столкнуться со многими опасностями. Он не мог всегда быть их нянькой. Однако Лу Чэнь все еще верил в своем сердце, что этого опыта было абсолютно достаточно, чтобы эти воины что-то извлекли из него.

Их боевая сила, боевая осведомленность и способность к адаптации были на высшем уровне в мире.

Все воины понимали добрые намерения Лу Чэня. Они также постоянно оттачивали свой боевой опыт.

Хотя все они были первоклассными воинами в основном мире, многие из них все еще были новичками во Втором мире.

С одной стороны, им было интересно играть в онлайн-игры. С другой стороны, у них было чувство миссии и опасности.

В конце концов, это была не просто игра. Это могло определить положение Страны Дракона в будущем мире и даже решить судьбу всего мира.

Всем им было ясно, что произошло слияние Второго мира и что Второй мир попросил помощи у главного мира.

Увидев суперспособность Лу Чэня контролировать поле, многие воины стихий ветра и природы начали один за другим учиться управлять полем. Любой воин, оказавшийся в опасности, поднимался в воздух магом ветра или оттягивался в ближайшее место лозой, созданной магом природы, чтобы покинуть поле боя.

Таким образом, вероятность того, что все воины получают травмы, стала еще меньше. Хотя битва была чрезвычайно трудной, никто не погиб.

Если бы перед ними был обычный игрок, который сражался бы до такой степени, то он, вероятно, подумал бы, что сможет выжить. Видя, как монстры уничтожаются один за другим, а их сторона не несет никаких потерь... Они бы точно почувствовали, что победа уже в их руках.

Однако воины-драконы так не думали. Лу Чэнь, в частности, уже давно нахмурился. Это было связано с тем, что в хвосте орды находилось несколько монстров чрезвычайно высокого уровня.

Монстры там явно отличались от обычных монстров. Если бы они находились только на территории остальных пяти серебряных боссов, независимо от того, насколько высок был уровень монстров, они бы сражались только сами с собой.

Монстры низкого и высокого уровня беззаботно неслись вперед. Здесь не было никакой иерархической системы. Пока не появлялся единственный король на территории, только тогда можно было подавить остальных монстров.

Однако в этой Массовой Могиле нужно было знать, что высшим существом здесь был как минимум падший истинный дракон.

Когда он был жив, он находился на легендарном уровне, что было эквивалентно существованию человека на стадии души. После смерти он, вероятно, стал бы, по крайней мере, монстром стадии ауры, возможно, даже более могущественным, чем Маленький Золотой Дракон.

Он был существом выше стадии души, которое было осаждено и убито древними семьями. По логике вещей, даже если бы здесь был золотой монстр, не должно было быть никакого подавления уровня.

Однако возникла такая странная сцена. Многотысячная армия обычных монстров низкого уровня перед ними продолжала беспокоить Лу Чэня и остальных.

Десять серебряных боссов, нападавших сзади группы, оставались неподвижными. Они лишь

неподвижно сидели сзади, постоянно отдавая команды. Некоторые из них издавали громкий рев, а другие - негромкое ворчание.

Это позволило десяти низкоуровневым монстрам, атаковавшим заднюю часть группы, иметь нечеткую схему атак. Более того, многие из монстров искали возможности напасть на людей. Казалось, будто у орды монстров тоже есть формация, а боссы, стоявшие сзади, были командирами.

Это странное явление было похоже на дымку, окутавшую сердца всех присутствующих.

Под командованием этих десяти серебряных боссов боевая позиция воинов Команды Дракона стала еще сложнее. Несколько раз у некоторых воинов уровень НР был почти на нуле.

Это заставило многих воинов сильно волноваться. Многие монстры даже научились отвлекать внимание. В одну секунду они сражались с воином перед ними. В следующую секунду монстры, стоявшие позади них, краем глаза небрежно махали когтями по воину с низким уровнем НР.

Такая тактика намного превосходила представления воина о монстрах. Они чуть не привели многих воинов обратно в деревню новичков.

К счастью, благодаря предыдущему командованию Лу Чэня, многие воины уже были знакомы с подобным молчаливым сотрудничеством в бою. В конце концов, эти воины Команды Дракона изначально сражались как спецназ в небольших группах.

Они были как острый нож, умели нападать изподтишка, устраивать засады и проводить разведку.

В такие моменты воинов их уровня уже не хватало для выполнения таких команд в Массовых Могилах. Они могли только объединиться в группу и стать армией среднего размера, ожидая приказа. В условиях группового сражения их сотрудничество было не таким уж и гармоничным. Благодаря хорошим командам Лу Чэня, их сотрудничество становилось все более и более молчаливым. Это позволило всей команде избежать потерь.

После того, как монстры обрели молчаливое понимание битвы. Вся команда почувствовала многократное увеличение давления. Самыми заметными были воины системы управления и поддержки.

Изначально им нужно было лишь дать всем членам команды одинаковое количество баффов и поддержки. Теперь, когда эти монстры умели сотрудничать, ситуация полностью изменилась. Им нужно было постоянно обращать внимание на некоторые тонкие изменения на поле боя.

У кого из них меньше НР, кто из воинов ранен, у кого недостаточно баффов снаряжения, кому из воинов не хватило помощи вовремя.

Они могли либо пополнить их НР, либо повысить их статус, либо оттянуть их в центр поля боя, либо уйти с поля боя. В то же время, они должны были сосредоточиться на своих первоначальных тактических пробелах, чтобы не дать монстрам воспользоваться ими.

Хотя подобная боевая обстановка до предела повышала их боевое сознание, и психическое давление продолжало нарастать.

Во Втором мире, если НР игрока продолжало падать, это не влияло на его боевой статус. Однако, если психическое давление было слишком велико, обстановка становилась более сложной для них, что напрямую влияло на психическое состояние игроков.

Таким образом, игрок все больше и больше уставал, что приводило к тому, что сознание игрока во Втором мире становилось все более и более размытым. Их реакции были бы даже замедленными, что привело бы к тому, что их душевное состояние стало бы шатким или их боевая мощь упала бы...

<http://tl.rulate.ru/book/88873/2870460>