

Основа и уверенность Страны Дракона, несомненно, проявились в этот момент.

Команде Дракона понадобилось менее двух часов, чтобы сделать то, на что у других обычно уходит несколько дней.

В течение этих двух часов, большую часть времени, они все еще искали игроков, чтобы сократить очередь и быстро сменить класс. Другим игрокам нужно было потратить несколько часов, а то и несколько дней, чтобы встать в очередь на смену класса, но эти воины прокладывали себе путь к началу очереди.

Везде, где была очередь, они брали с игроков деньги, чтобы сократить очередь!

Если Город Белого Тумана не позволял им давать взятки, то они тратили деньги на то, чтобы найти людей, стоящих перед ними, чтобы те поменяли свои позиции.

Такие непомерные деньги, не заботящиеся о стоимости, мгновенно подняли снаряжение всей Команды Дракона до уровня обычных игроков.

Нет мест? Подойдут деньги за взятку!

Нет оборудования? Деньги за взятку!

Нет зелий? Деньги за взятку!

Нет... Не спрашивайте, просто дайте им денег на взятку!!!

Если 50 000 долларов не сработали, то, может быть, сработают 100 000 долларов. Если 100 000 долларов не сработали, то, может быть, сработает 1 000 000. Всегда найдутся желающие принять это предложение.

Для обычных игроков это был просто вопрос дня или двух ожидания в очереди. Это не имело никакого значения.

Для обычных игроков самым важным использованием снаряжения было продать его за деньги и улучшить жизнь в основном мире. Даже если они сохраняли свое снаряжение, они не могли гарантировать, что его сбросят.

Под влиянием мощного денежного стимула все воины завершили смену класса в первый же возможный момент. Хотя снаряжение было разного рода, оно было абсолютно превосходным и удобным!

Благодаря поддержке всех видов снаряжения, боевая мощь каждого была значительно улучшена.

Маги были первыми, кто принял на себя основную тяжесть атаки, и они сразу же начали свою первую атаку!

Бесчисленные огненные шары взорвались посреди толпы монстров, словно падающие с неба звезды, и великолепная магия разнесла тело чудовища на куски.

Из бесчисленных трупов поплыли вверх красные цифры.

-5,000!

-8,000!

-3,000!

-10,000!

-600!

-5,000!

-4,000!

...

Всего лишь в первом дальнем бою они одержали огромную победу. В результате первого раунда атак погибли десятки монстров.

Некоторые сильные маги и лучники могли даже убить пять или шесть врагов за один удар.

Победа такого уровня, безусловно, была бы огромной победой для обычных игроков. Однако для команды Дракона это было ничто.

Просто здесь было слишком много монстров, прокладывающих себе путь. Эти атаки были подобны капле воды в океане. От них было мало толку.

Тем не менее, они не успокоились. Затем последовали вторая и третья серии дальних атак.

Некоторые продвинутые воины Команды Дракона могли даже наносить по три-четыре удара в секунду.

Через несколько секунд сотни и даже тысячи монстров погибли под их беспощадными ударами. Однако за такое короткое время лучники, маги и воины дальнего боя расходовали много выносливости.

Монстры также воспользовались этим временем и появились перед воинами.

Сразу же начался настоящий ближний бой. Однако воины ближнего боя не сделали ни шагу. Вместо этого группа высокозащищенных воинов образовала стену из щитов и встала впереди, чтобы блокировать первую волну атак монстров.

Странно, но защитные щиты этих воинов мгновенно превратились в огромные щиты, простирающиеся на сотню метров, когда они соприкоснулись друг с другом.

Изначально бледно-желтые щиты были видны невооруженным глазом после того, как они соединились друг с другом. Их толщина увеличилась более чем в десять раз. Их цвет также изменился с бледно-желтого на темно-коричневый. Их защитная сила значительно возросла. Более того, когда монстры столкнулись с огромными щитами, многие из них были сильно отброшены назад.

Сильные монстры потеряли много HP при столкновении с барьером, а слабые монстры были разбиты вдребезги!

Даже глаза Лу Чэня загорелись от этого трюка. Он не ожидал, что оборудование из Страны Драконов окажет такой чудесный эффект. Они не только могли соединяться друг с другом, но и образовывать огромную зону защиты.

Имелся даже мощный эффект отскока.

Такая атака отскока отличалась от атаки Лу Чэня в титуле Бога Щита. Атака Лу Чэня не имела значения, насколько сильной была атака монстра, она всегда отражала 50% урона.

Щит, которым обладала команда драконов, был не таким мощным, как щит Лу Чэня, который мог игнорировать предел атаки противника. Однако он мог напрямую убивать слабых монстров.

Это было весьма полезно в групповых сражениях.

Урон, нанесенный отскоком щита, на этот раз был даже больше, чем количество врагов, убитых при дальнем ударе. В одно мгновение более 1000 монстров превратились в пепел!

В небе появились бесчисленные вспышки красных цифр.

Их были целые тысячи!

Это была настолько впечатляющая сцена, что даже когда Белый Альянс атаковал Медвежий Хребет, 10 000 воинов Белого Альянса не смогли добиться такого шокирующего эффекта.

Всего за два обмена 30% воинов были убиты, а почти 3000 монстров исчезли.

Только около 7000 монстров оставались в строю.

В это время воины ближнего боя приготовились к атаке.

Маги, умеющие атаковать с дальнего расстояния, все еще меняли формации, чтобы атаковать тех, кто находился в конце потока монстров.

Маги, владеющие навыками телепортации, постоянно телепортировали плотно упакованных монстров в самый дальний конец, чтобы ослабить давление на воинов ближнего боя.

В то же время, они перемещали монстров с обеих сторон вперед, что было более удобно для атак воинов, а также могло предотвратить нападение на воинов с обеих сторон.

Что касается магов ближнего боя, то они продолжали произносить заклинания и запускать великолепные заклинания.

Маги льда создавали ледяные шипы, которые выстреливали в сторону монстров.

Маги земли рисовали магические массивы. Из земли появились огромные руки, которые взмыли в небо. Затем они быстро сомкнулись и нанесли бесчисленным монстрам смертельные удары.

Среди них маги огня и света были самыми эффективными. Для нежити они были самыми смертоносными. Огонь и свет легко сжигали нежить в пепел.

Некоторые нежити даже не издавали ни единого крика, когда умирали.

Маги ветра и лучники объединились и подняли одну за другой выпущенные стрелы. Они стояли в воздухе и целились в монстров, которые умели нападать исподтишка, чтобы обеспечить безопасность своих товарищей.

С другой стороны, воины наносили горизонтальные и вертикальные удары. Где бы они ни

проходили, они могли наносить монстрам очень мощный критический урон.

Надо сказать, что хотя уровень мечей в руках этих воинов был не слишком высок - он далеко не достигал уровня серебра, - они все же не могли сравниться с обычными железными мечами.

Судя по их смертоносности, они могли наносить как физический, так и магический урон. Поэтому даже против бесчисленной нежити в воздухе они были способны убить их всех.

Однако, несмотря на то, что 30% нежити погибло всего за два удара, все погибшие были слабыми, низкоуровневыми мумиями и нежитью.

Настоящие высокоуровневые монстры не получили никакого урона. Они лишь потеряли часть своего НР.

Время шло, давление на нежить становилось все сильнее и сильнее. Почти каждому воину приходилось иметь дело с монстрами, которые были в 10, а то и в 20 раз сильнее его.

Если бы не тот факт, что эти воины сформировали тактическую группу, они, вероятно, потеряли бы уже не менее 20% своих сил...

<http://tl.rulate.ru/book/88873/2870459>