

Еще одна спокойная ночь.

Заживает рана на голове у Рена, через день можно будет двинуться в путь.

Задача на сегодня — добыть побольше зверей.

Перед выходом немного прочищу виртуальный рюкзак.

Подсвобожу бревна и ветки, чтобы сложить их дома. Иначе не хватит места, чтобы принести больше сырого мяса и меха.

В любом случае прокачиваясь и поднимая уровни, можно добавить силы и увеличить вес.

Хорошо, что увеличил характеристику силы. Вместе с повышением нагрузки резко увеличивается урон деревянного копья, и становится проще убивать враждебных существ.

В любом случае, ловкость и физическая сила за пределами нормы, на текущий момент достаточно. С достаточным запасом еды и воды, а также системой песочницы, проблем с выходом из пустыни не будет.

Поев и попив, вышел из своей норки. Сильно поднялось облепиховое дерево на улице, заслоняя обитель, как стена.

Выхожу из круглого облепихового леса, который посадил вдоль дороги. Не сразу лезу к водоёму, а выбрав позицию повыше, беру песчаник для упора под ноги, и подпрыгивая по одному блоку наверх, поднимаюсь, пока не открывается панорамный вид на окрестности, и можно внимательно осмотреть, нет ли опасных тварей.

Большие крокодилы и дикие собаки вычищены, остались из опасных тварей возле водоёма слоны, львы и волки.

Неожиданно, кроме них, прячется в дереве гепард, и место очень замаскировано.

Если бы Рен не был внимателен, и не осмотрелся таким способом заранее, то скорее всего был бы атакован гепардом, на пути к львам.

Гепард очень быстрый, от красной точки, может, и не успеешь отбиться.

Скорее наношу этих опасных тварей на виртуальную карту. Удостоверившись, что нет других опасных тварей, спускаюсь, ну или перемещаюсь перебежками вниз.

Начиная от Рена, следуют гепард, львы, волки и слоны.

Гепард 1 штука, львов 17, волков 7, слонов 10. Эти точно поопытнее диких собак.

За дикую собаку идёт 30 очков опыта. Прикидываю, что если вынести эту ораву, то можно будет взять где-то два уровня.

На самом деле, слоны — не хищники. Пока к ним не лезть, то в принципе, безопасно. Но в их сторону я всё-таки целился, потому что думаю, что опыт за слона должен быть приличным для прокачки. И второе — у слона должно быть много мяса, а из кожи можно сделать больше фляг для воды, и броню.

Дошёл до гепарда, меня не видит, построил такой же бункер как вчера. Достал из

виртуального рюкзака сырое мясо, которое я специально не дожаривал, и повесил его в окошко. Сажу внутри и жду не дыша.

Ветром запах сырого мяса как раз на гепарда доносить будет, направление ветра и место постройки бункера я изучил.

Точно, жду полчаса, и на карте загорается красная точка.

Гепард почуял запах сырого мяса и пошёл по этому пути.

Рен сидит тихо, пока гепард не поравнялся с бункером, и тут же поднимает копьё на изготовку.

Гепард подбежал к убежищу по той же примете, через окошко увидел Рена и кусок сырого мяса, от которого, как от его дыхания, слетевший с катушек голодный хищник начал орать, царапать по деревянному окну и пытаться его уничтожить.

Под защитой бункера Рен уже набрался боевого опыта, выжидает нужный момент, и ровно в момент рёва гепарда, делает выпад, точно попадая в горло.

10 единиц силы делают урон ближнего боя очень внушительным. И хоть деревянное копьё сломалось, гепард еще немного побился за пределами бункера, так как сломанное копьё целиком вошло в горло и в итоге добило его.

[Система] Вы убили гепарда и получили 45 очков опыта!

Первая стычка была удачной, уверенность Рена выросла.

Воссоздайте деревянное копьё и оставьте покрытие, чтобы собирать трупы и получать много сырого мяса, леопардовой шкуры и костей.

Держите бункер и продолжайте двигаться вперед. В любом случае, при рытье подвала было получено много блоков, поэтому не нужно тратить время на их удаление.

Придя на территорию львов, быстро создайте бункер или выпустите приманку из мяса тем же способом.

Когда львы учуяли кровь, они подошли. Сначала было два самца льва.

После того, как Рен использовал прикрытие, чтобы заколоть их до смерти, прибыли и другие львицы и детеныши. Бой был относительно трудным, в конце концов, было много львов.

После ожесточенного сражения Рен, который отлично использовал укрытие, снова победил.

Каждый взрослый лев дает 50 очков опыта, а маленький лев дает 30 очков опыта, что позволяет ему повысить свой уровень до 4-го.

Все 5 очков характеристик, полученные при повышении уровня, добавляются к силе, атака ближнего боя была улучшена еще на один уровень, а верхний предел рюкзака был увеличен.

Теперь Рен чувствует, что может легко поднять машину и вернуться на Землю, чтобы побить мировой рекорд по тяжелой атлетике.

Отдохните на месте полчаса, решите проблему с обедом и немного восстановите силы.

Затем двигайтесь дальше, подойдите в зону активности волков и повторите старый трюк.

На самом деле было легко поймать в ловушку и убивать зверей, а волки были действительно очарованы и пытались атаковать из-за пределов бункера.

В результате, конечно же, Рен одержал победу, и все семь пустынных волков были убиты.

Конечная цель - стадо слонов. На этот раз их невозможно заманить сырым мясом, поэтому им нужно изменить тактику.

Кроме того, Рен чувствовал, что с размерами и силой слона бункер может быть небезопасен. Одна голова может пробить деревянную дверь или деревянное окно, а десять голов могут сровнять бункер.

Решил опробовать еще одно здание.

Прежде чем отправиться в зону деятельности группы слонов, найдите открытое пространство и разместите квадратную колонну с песчаниковыми блоками, а затем разместите новый блок горизонтально, чтобы получилась форма 7.

Затем переключитесь на деревянную кирку и выкопайте нижний песчаниковый блок.

Снова взглянув на построенный им символ 7, он увидел, что, хотя нижний блок исчез и потерял свою опорную точку, он все еще завис в воздухе.

Конечно, как и в игре, блоки могут плавать в воздухе.

Это проще простого!

Достаточно построить простую плавучую платформу рядом со стадом слонов, UU Читая [www.uukanshu.com](http://www.uukanshu.com), спровоцируйте их с помощью лука и стрел. Спешащее стадо слонов не может атаковать себя в воздухе и может только беспомощно кружиться у них под ногами.

Он может стрелять стрелами на плавучей платформе и перемалывать их до смерти.

Хотя эта тактика подлая, она очень эффективна!

У слонов грубая кожа и толстая плоть, и ядовитые стрелы очень кстати. Их не так много, но они могут ускорить бой.

После завершения планирования Рен помчался прямо в зону активности слонов.

На определенном расстоянии старайтесь не беспокоить их. Сначала постройте достаточно высокую фигуру 7 и повесьте ее на льняную веревку.

Спуститесь и выкопайте квадратную колонну, чтобы платформа была подвешена, чтобы слон не ударил по колонне и не сбил себя вниз.

Закончив тест, я проверил его несколько раз, чтобы убедиться, что могу плавно подниматься по веревке. Затем я подошел к группе слонов с луком и стрелой, целясь и стреляя с аналогичного расстояния.

В одного из слонов выстрелили, и он издал оглушительный крик. Конечно, все слоны превратились в красные точки и побежали к Рену.

Рен сразу же развернулся, быстро побежал к плавучей платформе, прыгнул, чтобы схватить веревку, и быстро взобрался на вершину.

Группа слонов добралась до подножия платформы, а Рен, поднявший голову в воздух, сердито закричал, высунув нос, чтобы попытаться атаковать.

К счастью, платформа достаточно высока, и слоны не могут до нее добраться.

Рен смог сбить их выстрелами из лука.

Одностороннее преимущество: с помощью отравленных стрел он повалил несколько слонов, а остальных доконал обычными деревянными стрелами. После долгой битвы Рен убил всех десять слонов.

Каждый слон приносит 80 очков опыта, и после второго апгрейда Рена за этот день значение опыта приблизилось к границе апгрейда.

Все 5 очков атрибутов добавили в силу. 20 очков делают его рукопашную атаку довольно потрясающей, а верхний предел рюкзака становится все больше и больше, что позволяет хранить больше ресурсов.

<http://tl.rulate.ru/book/108051/3959013>