Еще одна спокойная ночь. Рана на голове у Рена почти зажила, и он может отправиться в путь через день. Сегодняшняя задача — охота на животных. Перед отправлением немного почистим виртуальный рюкзак. Освободим место для бревен и веток, чтобы нести больше сырого мяса и меха. В любом случае, после получения опыта и повышения уровня можно увеличить силу и вес. Увеличение силы — это хорошо. Попутно с увеличением нагрузки резко возрастает и урон от деревянного копья, что облегчает убийство враждебных существ. Во всяком случае, ловкости и физической силы, превышающих обычные человеческие показатели, пока достаточно. При наличии достаточного количества еды и воды, а также системы песочниц, выйти из пустыни не составит труда. Поев и попив, он вышел из ямы. Дерево облепили снаружи уже стало очень высоким, защищая жилище как стена. Выходим из кругового леса облепили, который высадили по пути. Подходя к водоему, не спешим действовать. Выбираем более высокую позицию, используем песчаник, чтобы поставить ноги, и подпрыгиваем вверх по одному блоку, пока не получим панорамный вид на окружающий пейзаж, тщательно высматривая местонахождение опасных существ. Большая часть крокодилов и диких собак была уничтожена, и единственными опасными существами возле водоема остались слоны, львы и волки. Неожиданно, кроме них, в дереве прячется гепард, причем место его расположения очень скрыто. Если бы Рен не был осторожен и не соблюдал бы этот метод заранее, вполне вероятно, что на него напал бы гепард на пути к месту, где находятся львы. Гепард был очень быстрым, возможно, было бы слишком поздно защищаться, увидев красную точку. Быстро отмечаем этих опасных существ на виртуальной карте, чтобы убедиться, что нет других опасных существ, затем возвращаемся на землю или осторожно двигаемся. Начиная с Ренна, по порядку идут гепарды, львы, волки и слоны. 1 гепард, 17 львов, 7 волков, 10 слонов — они, безусловно, более опытные, чем дикие собаки. У дикой собаки 30 очков опыта.

Предположительно, если эту партию уничтожить, ее можно улучшить примерно на два уровня. На самом деле, слоны — не хищники. Если к ним не приближаться, им в основном ничего не угрожает. Причина, по которой они также стали целью, заключается в том, что Рен считает, что у слонов должен быть большой опыт, чтобы повысить уровень. Кроме того, мяса у слона должно быть больше, а из его кожи можно сделать больше фляг с водой и доспехов. Прошли весь путь, остановились возле гепарда, красной точки не было, построили такой же бункер, как вчера, достали из виртуального рюкзака сырое мясо, которое было намеренно сохранено недожаренным, повесили его в окно, сели внутрь и терпеливо ждали. Он изучил направление ветра и расположение бункеров. Ветер как раз дует запахом сырого мяса к гепарду.

Действительно, через полчаса на виртуальной карте появилась красная точка. Гепард почувал запах сырого мяса и начал двигаться в этом направлении. Рен спокойно ждал, пока гепард не достиг бункера, и немедленно поднял свое копьё, готовясь к бою. Гепард нашел убежище, следуя по запаху, и увидел через окно Рена и сырое мясо, висящее внутри. Будь то сырое мясо или его дыхание, голодный хищник сошел с ума, зарычал через окно и начал атаковать деревянное окно. С защитой бункера у Рена уже было достаточно боевого опыта. Он рассчитал время и внезапно ударил в момент рева гепарда, точно пронзив ему горло. 10 очков силы сделали его урон в ближнем бою чрезвычайно сильным. Хотя деревянное копьё и сломалось, гепард некоторое время боролся снаружи, потому что сломанное копьё пробило ему горло, и в конце концов умер. [Система] Вы убили гепарда и получили 45 очков опыта! Первая битва была выиграна, и уверенность Рена возросла.

Изготовьте деревянное копьё и установите приманку для трупов, чтобы получить много сырого мяса, леопардовой шкуры и костей.

Оставайтесь в бункере и продолжайте идти вперед. Тем не менее, при рытье подвала добывается множество блоков, так что нет необходимости тратить время на его удаление.

Придите на территорию львов, быстро создайте бункер или выпустите мясную приманку таким же образом.

Львы почуяли кровь и направились к ним. Сначала их было два.

После того, как Рен, спрятавшись за укрытием, пронзил их насмерть, прибыли другие львицы и детеныши. Битва была относительно трудной, ведь львов было много.

После ожесточенной битвы Рен, который идеально использовал укрытие, снова победил.

Каждый взрослый лев дает 50 очков опыта, а маленький лев дает 30 очков опыта, что позволяет ему перейти на 4 уровень.

Все 5 очков атрибутов, полученных после повышения уровня, добавляются к силе, ближняя атака была улучшена еще на один уровень, а максимальный 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 в течение получаса, решите проблему обеда и немного восстановите силы.

Затем двигайтесь дальше, приближайтесь к области деятельности волков и повторяйте старый трюк.

Было очень легко поймать в ловушку и убить зверей, и волки действительно были привлечены и пытались атаковать снаружи бункера.

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

Окончательная цель — стадо слонов. На этот раз их невозможно заманить сырым мясом, поэтому нужно изменить тактику.

Кроме того, Рен чувствовал, что с размерами и силой слона бункер может быть небезопасен. Одной головой можно пробить деревянную дверь или деревянное окно, а десятью головами — выровнять бункер.

Решил испытать другую постройку.

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

Затем переключитесь на деревянную кирку и выкопайте нижний песчаниковый блок.

Глядя на построенный им снова символ 7, хотя нижний блок исчез и лишился опорной точки, он все равно парил в воздухе.

Конечно же, как и в игре, блоки могут находиться в воздухе.

Это легко сделать!

Пока вблизи стада слонов будет построена простая плавающая платформа, www.uukanshu.com спровоцирует их с помощью лука и стрел. Устремившееся к ним стадо слонов не сможет атаковать его в воздухе и сможет лишь беспомощно кружить под их ногами.

Он может стрелять стрелами с плавающей платформы и утомлять их насмерть.

Хотя эта тактика подлая, она очень эффективна!

У слонов толстая кожа и толстая плоть, и отравленные стрелы пригодятся. Хотя их не так много, они могут ускорить битву.

Закончив планирование, Рен бросился в зону деятельности слонов.

На некотором расстоянии старайтесь их не беспокоить. Сначала постройте цифру 7 достаточно высоко и подвесьте на льняную веревку.

Спуститесь и выкопайте квадратную колонну, чтобы платформа зависла в воздухе, чтобы слон не ударил по колонне и не сбросил ее.

Завершив тестирование, я проверил его несколько раз, чтобы убедиться, что смогу плавно подняться по веревке. Затем я приблизился к стаду слонов с луком и стрелами, целясь и стреляя примерно на одинаковом расстоянии.

Один из слонов был подстрелен и издал оглушительный крик. Разумеется, все слоны превратились в красные точки и побежали в сторону Рена.

Рен немедленно развернулся, быстро побежал к плавающей платформе, прыгнул, чтобы схватить веревку, и быстро поднялся наверх.

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

К счастью, платформа достаточно высока, чтобы слоны не могли до нее дотянуться.

Рен мог стрелять из лука и стрел.

Одностороннее преимущество в использовании отравленных стрел для выведения из строя нескольких слонов и использование обычных деревянных стрел, чтобы "поцарапать" остальных. После долгой битвы Рен убил всех десять слонов.

Каждый слон имеет 80 очков опыта, и после второго повышения уровня Рена в тот день значение опыта находится близко к порогу повышения уровня.

Все 5 очков характеристик по-прежнему добавляются к силе, 20 очков делают его рукопашную атаку довольно удивительной, а верхний предел рюкзака становится все выше и выше, что позволяет хранить больше ресурсов.

<http://tl.rulate.ru/book/108051/3959015>