

Обширная равнина, которая была плоской и широкой, всегда была отличным местом для игроков, чтобы выровнять уровень. В этом регионе можно было быстро появляться монстрам, что соответствовало требованиям игроков с низким уровнем.

Кроме того, здесь были уникальные по своей структуре огромные камни или низкие горы. Игроки могли выбирать - сидеть на камне или на горе, чтобы отдохнуть и насладиться прекрасными пейзажами игрового мира, если они устали.

Однако несколько дней назад все на Областной равнине изменилось, даже мурашки по коже исчезли. Там был построен город для игроков. Хотя он только начал обретать форму, город был большим и широким, что указывало на амбиции владельца.

Но эта сцена не длилась долго. Через два дня уродцы на Областной равнине снова собрались вместе. Многочисленные монстры начали атаковать город, который был построен в центре Обширной равнины. Это нарушило их жизнь.

На этом фоне началась война монстров в осаде. Если бы Среднюю летнюю гильдию удалось успешно защитить от чудовищ, то вокруг лагеря не было бы муравьев; это означало бы, что Областная равнина принадлежала бы Среднюю летнюю гильдию.

Но если монстры ворвутся в лагерь, он будет уничтожен, и в то же время Обширная равнина вернется в нормальное состояние.

В тот момент игроки сражались с монстрами в четырех направлениях по всему городу. Произошла рукопашная схватка, и игроки расположили четыре боевых фланга для защиты от волн чудовищ.

Игроки превратились в трупы и постоянно исчезали как белый свет, в то время как трупов чудовищ тоже было много. Эти трупы не исчезли бы, если бы не появилась еще одна волна монстров.

"Эй! 30-я волна монстров была убита Серединной гильдией заранее, и тридцать первая волна официально начнет атаку через 10 минут! Пожалуйста, приготовьтесь! Вы выиграете, если сможете устоять перед атакой монстров, но проиграете битву, если какие-нибудь монстры ворвутся в зал вашего лагеря!"

Они внезапно услышали региональное объявление. Потом изменилась атака ближнего боя и волна монстров отступила. Они покинули город и держались подальше от игроков, охранявших лагерь.

В этот момент все, наконец, осознали масштабы разрушений! В одном направлении было менее 200 000 игроков. Игроки первого и заднего ряда были смешаны вместе, и игроки также страдали от низкого морального духа. Некоторым из них даже не хватало снаряжения.

"Поторопитесь и реорганизуйте строй! Игроки первого ряда выходят вперед! Игроки заднего ряда должны отступить!"

Там были сотни тысяч игроков, а фронт был широким. Все топ-менеджеры и руководители Midsummer Rose катались на своих горах и ходили туда-сюда по равнине, чтобы повысить боевой дух.

"Осталось всего шесть волн монстров! Мы должны сопротивляться ущербу! Нам не нужно убивать монстров! Единственное, что нам нужно, это держаться до тех пор, пока волны монстров не отступят!"

Но их поощрение не сработало. После пяти часов борьбы, члены Серединной гильдии устали.

Сложность войны в осаде монстров была связана с порядком. Первые десять волн были легки в обращении, все монстры были на десятом уровне. Несмотря на то, что их было огромное количество, игроки все равно могли сопротивляться урону и даже убивать всех монстров. Миллионы монстров могли принести им множество очков опыта, что помогло бесчисленному множеству игроков выровняться в битве. К счастью, монстры не бросали снаряжение, но члены Серединной гильдии все еще были уверены в себе и стремились принять участие в войне.

После первых десяти волн монстры начали достигать 10 уровня. Обладая сильными атрибутами, они оказывали огромное давление на игроков.

Сначала игроки наслаждались преимуществом экипировки и отбивали все атаки монстров. В тот момент они не могли убить их всех, и единственное, что они могли сделать, это сопротивляться повреждениям и выталкивать линию фронта наружу.

Но после этого момента, все больше и больше игроков были убиты, потому что ползучие на 20-м уровне были огромной угрозой для них.

Там не было места, чтобы бежать на этом переполненном и огромном фронте. Священники были ограничены и устали, они не могли заботиться о сотнях тысяч игроков одновременно. Поэтому, чтобы выжить, игроки на поле боя могли полагаться только на зелья для здоровья.

По мере того, как уровень волн чудовищ увеличивался, игроки Серединной гильдии сталкивались с большим давлением. С этого момента они не могли вытолкнуть линию фронта наружу, а также им было трудно стоять на месте. Некоторые игроки начали отступать под ударом монстров.

Увеличилось количество жертв, а также было уничтожено формирование. Более того, игроки теряли очки опыта и экипировку после того, как были убиты монстрами. Поэтому многие игроки теряли экипировку, и их уровень также снижался.

В лагере Серединной гильдии не было привязки. Но Полулеменная Роза потратила много денег на создание Трансмиссионной Гильдии, и только игроки с приставкой могли ее использовать.

Сначала убитые игроки возвращались в город через Трансмиссионное Расстройство, затем они продолжали обороняться от атак монстров после того, как были воскрешены в Тяньлонге.

Однако с течением времени монстры будут находиться на более высоком уровне, и количество жертв также резко возросло.

Более того, большинство игроков начали терять доверие после того, как их много раз убивали. Их снаряжение исчезло, и их уровень также упал.

Все были эгоистами. Ответственность за защиту лагеря для гильдии лежала на ее членах. Но они начали колебаться и хотели сдаться после того, как их экипировка исчезла, а их уровни упали. Цена была слишком высокой.

Все больше и больше игроков погибало, но все меньше игроков возвращалось на фронт из Трансмиссионной расстановки. Раньше в одном направлении было 500 000 игроков, теперь их количество сократилось до 200 000. В конце концов, большинство из них были новичками, которым не хватало чувства принадлежности и которые не хотели жертвовать своей жизнью.

Сокращение количества игроков оказало большее давление на линию фронта. С тех пор Полулеменная гильдия вряд ли могла противостоять атакам монстров. Несмотря на то, что они отступали, они также выигрывали до тех пор, пока могли устоять перед уроном в течение десяти минут и следить за тем, чтобы волны монстров не прорвались в лагерь гильдии.

Потому что осадочная война длилась бы всего десять минут, и монстры отступали бы и исчезали бы в переплёте, если бы им не удалось прорваться в город. Тем не менее, сразу после короткого перерыва новая волна монстров на более высоком уровне вернется и снова начнет атаку!

"Похоже, что Серединная Гильдия не может устоять перед ущербом". Это тридцать первая волна, и все еще есть шесть волн чудовищ".

"Монстры тридцатой волны на 24 уровне. Монстры этой волны определённы на 25 уровне. Вполне вероятно, что в конце концов на 30 уровне будут монстры. Я считаю, что ни одна гильдия не сможет устоять перед уроном монстров 30-го уровня".

"Похоже, что президент должен тщательно обдумать, прежде чем создавать лагерь. Нам лучше установить его после одного монстра. В это время средний уровень игроков будет достаточно высоким".

"Я так не думаю. На самом деле, гильдии не нужно убивать всех монстров. Единственное, что

им нужно - сопротивляться урону в течение десяти минут. После десяти минут атаки монстры исчезнут. Крупные гильдии, такие как "Династия и Слава", будут легко финишировать, потому что у них огромное количество игроков".

"Средне-летняя гильдия недостаточно слажена и с течением времени в ней становится меньше игроков. Похоже, что им не удастся защитить лагерь, и нам не придется беспокоить их".

"Я не уверен. В гильдии есть еще несколько основных игроков с отличной экипировкой. Я считаю, что они достаточно сильны, чтобы противостоять десятиминутным атакам монстров."

"Ну, нам все еще нужно уничтожить их фронт. Говорят, что те монстры, которые вломились в лагерь, не исчезнут. Они определенно не смогут защитить лагерь в то время."

"Похоже, что на этот раз многие оскорблены Серединной гильдией. Давайте работать вместе, чтобы сломать их защиту".

"Ха! Середина лета - это даже не одна из 40 лучших гильдий в округе Хуаксия. Как они посмели купить первый жетон гильдии во всем сервере?"

...

Многие игроки смотрели, что война в осаде монстра, и большинство из них пошли сюда с подспудными мотивами. Они меняли информацию и обсуждали тайно. Многие игроки, стоявшие на огромном камне или низких горах, холодно смотрели на лагерь Серединной гильдии.

Наконец, Сяофэн прибыл на Обширную равнину с Орденом Паладина. Орден был быстрым, и они прибыли туда за час до окончания осады монстров.

"Битва трагична".

Сяофэн и Орден Паладина наконец-то появились на фронте лагеря Серединной гильдии. Он посмотрел на город на фронте, а затем сказал капитану Болтону: "Пожалуйста, оставайтесь здесь и подождите меня минутку".

Капитан Болтон кивнул и собирался говорить. Но его внезапно прервало региональное объявление.

"Эй! 31-я волна монстров официально начнет атаку! Пожалуйста, приготовьтесь! Вы выиграете, если сможете устоять перед атакой монстров, и проиграете войну, если монстры ворвутся в зал вашего лагеря".

Многочисленные монстры внезапно появились за пределами города и устремились с трех сторон.

"Что? Почему нет монстров?"

Сяофэн собирался уходить, но вдруг заметил что-то не так. Монстры появились в трёх направлениях, но перед ним не было чудовищ.

"Господин архиепископ..."

Сяофэн почувствовал себя странно и вдруг услышал за своей спиной голос капитана Болтона. Он повернулся, и его глаза мгновенно расширились в изумлении.

"Чёрт! Чего ты хочешь?"

Он вдруг обнаружил, что имена всего ордена Паладин, включая капитана Болтона, стали красными!

Что случилось?

В игре "Миф" было три цвета баров НР. Красный обычно появлялся на голове уродца и показывал их оппозиционную позицию. Желтый олицетворял нейтралитет и обычно появлялся на головах маленьких чудовищ, таких как Куриный цыпленок. Зеленый олицетворял дружбу. Все NPC в главных городах имели зеленый НР, и капитан Болтон не был исключением.

Но в этот момент бары НР капитана Болтона и других NPC внезапно превратились из зеленого в красный!

"Что вы делаете? Иди сюда и защити меня!"

Сяофэн был в панике и шоке; он не знал, что случилось.

"Господин архиепископ... В городе царит сильная темная атмосфера, и я должен немедленно ее очистить."

"Да. У нас одно и то же чувство."

К счастью, бар капитана Болтона стал красным, но они все равно вели себя разумно. Они объяснили Сяофэну с нахмуренным видом.

Сяофэн был ошеломлен и внимательно посмотрел на них. Но он вдруг что-то придумал, а потом

странно уставился на приказ.

Казалось, что они были реквизированы системой...

Так называемая "реквизиция" была всего лишь броской фразой. Например, система выбирала близлежащих подонков и просила их вступить в борьбу с лагерем.

Говорили, что в предыдущих традиционных онлайн-играх дракон БОСС, уже достигший наивысшего уровня, был выбран системой, когда он прошел осадную войну крупной гильдии. В конце концов, он ворвался в лагерь и сам убил всех игроков.

Но Сяофэн не ожидал, что капитан Болтон будет выбран системой. Он был на стороне игрока.

<http://tl.rulate.ru/book/26243/917312>