

Битва между Лю Чаем и Свирепым зверем становилась всё более ожесточённой. Это было потому, что сражались в ближнем бою и сражались насмерть. Прямая трансляция привлекла внимание всех игроков.

Всё разворачивалось так, словно они смотрели боевик-блокбастер!

Однако со временем игроки заметили, что боевой стиль Лю Чая изменился.

По мере того, как Лю Чай понимал и изучал атакующий стиль зверя, он становился всё более уверенным, потому что заметил, что у него есть дополнительное преимущество над своим противником.

Его правая рука была непобедима!

Поэтому в следующих атаках, когда огромная деревянная дубина зверя собиралась ударить Лю Чая, он просто поднимал правую руку, чтобы принять удар. И начинал контратаку.

С помощью несокрушимой правой руки Му Чжигуана зверь уровня Командира-призрака не мог сломить оборону Лю Чая. Каждый раз, когда его атаки блокировались, Лю Чай почти мгновенно наносил ответный удар Свирепому зверю.

Свирепый зверь был не в состоянии выдержать такое безжалостное избиение.

Внезапно весь зал прямой трансляции пришёл в бешенство, когда игроки увидели, что здоровье Свирепого зверя неуклонно падает.

Фотография_Гномика: — Я настоятельно рекомендую всем сообщить об этом Лю Чае за использование читов. Его правая рука сделана из вибраниума? Почему она выглядит невредимой? Я предлагаю, чтобы официальный представитель игры расследовал этот вопрос. (Смеётся)

Сюз_Ли_Сильнейшая: — Интересно, а как он натренировал свою правую руку? (Смеётся)

Кредо_Убийцы: — Его правая рука такая страшная (Смеётся)!

Непобедимое_Одиночество: — Должно быть, за такой сильной рукой скрывается очень грустная история. (Смеётся)

Свинка_Медведь: — Ха-ха-ха, лидер Гильдии Лю Чай, твой метод сражения настолько необычен. Это похоже на использование непобедимого щита, и если бы этот зверь был сознательным существом, я думаю, он бы кипел от злости (Смеётся)!

На канале прямого эфира поднялась суматоха. Очевидно, это было связано с тем, что никто не думал, что Лю Чай пройдёт испытание таким мошенническим методом.

Однако этот метод оказался очень эффективным.

Му Чжигуан был элитой Императора-призрака. Даже если бы Свирепый зверь уровня начального Командира-призрака использовал всю свою силу, он не оставил бы ни единой царапинки на его руке, не говоря уже о том, чтобы сломать её.

Можно сказать, что сила этого случайно выбранного испытания ближнего боя, Свирепого зверя была сильно ограничена Лю Чаем, пока он не мог раскрыть свою истинную силу и способности. После того, как каждая из его атак была заблокирована, он был неоднократно избит Лю Чаем.

Более того, монстры Командира-призрака совершенно отличались от монстров внешнего мира. У них не было никаких когнитивных способностей, и их единственной целью было постоянно атаковать игроков.

Поэтому, в конце концов, Лю Чай, который изначально был в невыгодном положении, полагался на непобедимость своей правой руки, чтобы одолеть зверя.

[Анонс сервера, поздравляем игрока Лю Чая с побитием рекорда в испытании Командира-призрака, Уровень - 100. Количество вызовов: Один]

Появление этого объявления сразу же шокировало многих игроков, и один за другим они присоединились к прямому каналу Лю Чая, чтобы узнать о том, что произошло.

Эти игроки были ошеломлены, когда узнали, что Лю Чай победил Свирепого зверя с помощью своей правой руки. Впоследствии разгорелась бурная дискуссия.

Разве так надо играть в эту игру? Это был главный вопрос, который волновал игроков.

Однако близкий к мошенничеству метод прохождения испытания Лю Чаем вдохновил других игроков на множество других умных идей.

После этого внушающего благоговейный трепет события всё больше и больше игроков с энтузиазмом бросали вызов испытанию на Командира-призрака.

Игроки больше не вступали слепо в бой с монстром, а вместо этого начинали строить стратегии для победы.

Например, многие игроки-убийцы бегали по кругу и ставили ловушки, а когда ловушек было

достаточно, они начинали свои атаки на монстров.

Был также маг-игрок, который был достаточно умён, чтобы изучить все навыки. Когда он вошёл в испытание на Командира-призрака, он просто держал щит. На протяжении всей битвы он выполнял свои навыки призыва, дико бегая по кругу, иногда поднимая свой щит, когда монстр подходил слишком близко к нему.

Игроки придумали много необычных методов и продолжали представлять множество различных способов пройти это испытание.

Следует сказать, что без способностей мыслить эти монстры действительно не могли справиться с таким видом боя, который использовал стратегическое планирование. Даже если бы там была ловушка, они бы в неё угодили.

Лу Ву не знал, плакать ему или смеяться над тем, как игроки пытаются пройти это испытание. Первоначально это испытание на Командира-призрака было создано для сравнения собственной силы игрока и системы культивирования Подземного мира. Однако в конце концов игроки отнеслись к этому вызову как к стратегической игре.

Конечно, этот сценарий был не тем, что ожидал Лу Ву.

Поэтому Лу Ву воспользовался возможностью сделать некоторые настройки на втором уровне испытания Командира-призрака в тот период, пока никто не делал вызов. Он укрепил и улучшил боевое сознание монстра, чтобы они больше не лезли тупо в атаку.

Что же касается лазейки аервого уровня, которую обнаружили игроки, то Лу Ву не собирался её пересматривать.

Так как это была ошибка, которую игроки обнаружили самостоятельно, то они могли использовать её.

Лу Ву мог только сказать, что однажды они пожалеют об этом. Именно из-за их изобретательности второй уровень испытания Командира-призрака был усилен.

Однако прямо сейчас игроки понятия не имели об этом новом изменении. Весь форум оживился, и игроки делились стратегиями для каждого класса персонажа, чтобы пройти испытание. Все мечтали о вознаграждении, которое они получают.

...

Оффлайн, на границе страны драконов.

Откуда-то издалека медленно приближалась фигура. Она подошла к каменной поверхности и с отсутствующим выражением лица постояла перед ней некоторое время.

В это время крошечное отверстие на поверхности валуна испустило луч лазерного света и пронеслось над человеком, стоящим перед ним.

Бип!

— Личность подтверждена... с возвращением, номер один!

После того, как роботизированный голос произнёс это, плоская поверхность валуна медленно открылась, и включился свет.

Это была подземная человеческая инженерная лаборатория, которую Корпорация построила за пределами границы страны драконов. Расположение этого объекта было хорошо скрыто и его трудно было обнаружить невооружённым глазом.

Более того, номер один был создан в этом месте, и он получил силу более сильную, чем у любого другого человека.

Шагая по коридору, номер один наконец добрался до конца коридора, где путь ему преградила стальная стена.

Как раз в этот момент камера наблюдения в верхней части стены медленно повернулась лицом к номеру один.

— Это номер один, номер один вернулся!

Когда охранник увидел знакомую фигуру на снимке наблюдения, он немедленно достал рацию и доложил об этом директору базы.

— Быстро,пусти его! - воскликнул Абель, сидевший рядом с директором базы.

Он был полон ожидания, что наконец-то сможет встретиться с человеком, ответственным за игру, которая причинила ему столько неприятностей.

Он даже придумал, как развлечь своего высокого гостя.

Как только стальная дверь открылась, номер один сразу же вошёл в лифт, ведущий на подземный уровень.

— Номер один, пожалуйста, пройди в кабинет директора базы. Тебя ждут! - слышался голос охранника в лифте.

Номер один ничего не ответил, но вместо этого кивнул. Внезапно в его глазах появился тусклый свет.

Когда лифт достиг назначенного этажа, дверь скользнула в сторону, и номер один пошёл в сторону кабинета директора базы.

По пути он прошёл мимо хранилища для исследований людей и наткнулся на бесчисленные человеческие тела, погружённые в богатые питательными веществами жидкие хранилища.

Эти тела были покрыты шрамами, и часть их кожи гноилась, что выглядело очень болезненно. Их глаза были плотно закрыты, и они могли спать только с помощью транквилизаторов.

Когда номер один добрался до кабинета директора базы, он открыл дверь и вошёл без стука.

И Абель, и директор базы были поражены внезапным появлением номера один.

— Почему ты не постучал, прежде чем войти?! - внезапно завопил директор базы.

Он был главным на этой базе, так что для него было совершенно нормально злиться на невежливость номера один.

— А где этот парень? Где человек, отвечающий за "Battle Onilne"? - спросил Абель, стоявший рядом. Он не заботился о формальностях. Он лишь хотел увидеть человека, ответственного за эту ужасную игру.

Поэтому, когда он увидел, что номер один пришёл один, он начал беспокоиться.

В конце концов, "Battle Online" вот-вот откроет свой американский сервер. Если они не решат этот вопрос, их доля на рынке закончится, как и на других серверах, где она также будет захвачена другой корпорацией.

— Я тебя спрашиваю... где он?

Не дождавшись ответа от номера один, Абель тут же подошёл к нему, схватил за шиворот и закричал.

На лице номера один появилась отвратительная ухмылка. Злобный блеск промелькнул на его лице, он поднял руку, схватил голову Абеля и ударил его о стену.

Бах!

Кровь брызнула из его головы во все стороны, как от расколотого арбуза. Директор базы, стоявший рядом с ними, был ошеломлён.

<http://tl.rulate.ru/book/34849/1402498>