

Как только патч версии вышел, игроки, которые не смогли получить ответы, снова закипели.

"Блядь, собачий чиновник действительно тайно обновлял информацию, даже не поздоровавшись!?"

"Это похоже на игру сейчас, это первый раз, когда я вижу игру, которая приходит и двигает кирпичи!"

"Это верно, постоянно разбивать вещи, игровые возможности не высоки, монстры немного противные, но убивать их всегда веселее, чем кирпичная кладка."

"Вы, ребята, все еще не должны быть слишком оптимистичными, разве вы не видели, что только что, когда это было вживую, везде были абиссальные демоны, можете ли вы закончить убивать их!"

"Я думаю, это жучок.... Это нормально для многих людей, чтобы попасть в игру и аварии, собака официальных это повод, чтобы получить патч!"

.....

По сравнению с обычными игроками, те страны, у которых были идеи колонизации, были еще более взволнованы.

Остальные были в порядке, просто увеличивая силу игрока, но то обновление станции и, в конечном счете, возможность напрямую установить страну было гораздо более заманчивым для них, чем любая другая особенность.

Это было равносильно тому, что они смогли основать здесь колониальную страну, и хотя здесь не было много ресурсов, просто временного соотношения было достаточно, чтобы свести их с ума.

Помимо возможности изучать скорость времени, это также значительно облегчило бы демографическое давление на такие места, как островное государство и Индия.

В результате, как организованные, так и неорганизованные люди начали тереть кулаками, готовые на следующий день войти в игру, чтобы сделать большой шаг.

Когда на следующий день часы выстрелили в девять, игра снова открылась, и еще один миллиард или около того игроков затопило в игру в то же время.

Но помимо первых, кто вошел и вошел, большинство остальных были заблокированы, показывая, что они должны стоять в очереди!

"Пошёл ты, опять!?"

"Какое, черт возьми, миллиардное место в очереди!!!"

"Впустите меня, я убью дьявола!!!"

"Где обещанный суперсервер! Не после того, сколько людей только что вошло!"

.....

Чен Ло беспомощно качал головой, он также хотел поставить всех игроков сразу, но условия

этого не позволяли.

Точка рождения Абиссального мира была всего десять километров в длину, количество людей, которые могли быть размещены, было крайне ограничено, менее чем через 10 секунд после того, как было разрешено войти в систему, люди внутри точки рождения были плечом к плечу, все были переполнены в мяч, не могли двигаться вообще.

Некоторые из них даже были непосредственно вытеснены из ауры Хранителя и мгновенно поглощены абиссалами.

"Трава", куда ты кладешь руки! Я мужчина, не трогай вслепую Джей Би!"

"Оинго, я девушка~"

"UGH! Держись подальше, ты, большое пирожное лицо!"

"Не сжимай, блядь, а, меня выжмут, если я еще раз сожмусь, я взорвусь!"

"Ты взрываешься, худший сценарий - все вместе, но тот, кто не взорвется - это внук!"

.....

Внутри Мир Абиссала был еще более оживленным, чем снаружи, основные игроки просто вошли и увидели все виды Абиссала, плотно упакованные со всех сторон, внезапно они все были сбиты с толку.

Эти абиссальные демоны выглядят, не говоря уже о том, что некоторые из них также капали с отвратительной слизью, многих игроков рвало на месте, есть женщины-игроки, которые боялись плакать, и отступали на месте.

Игроки теперь все стояли лицом к лицу, а некоторых из них вырвало, распылив прямо на противоположную сторону.

Это было верно для каждой точки рождения, если бы Чен Луо не ограничивал игроков от входа в игру, они могли бы на самом деле играть в самоуничтожение внутри точки рождения.

Однако это продлилось недолго, после выяснения ситуации снаружи некоторые точки рождения уже начали организовывать эффективные контратаки.

Например, армии, присланные разными странами, после того, как они вошли, сначала сформировали гильдию при НКП и завербовали всех членов, принадлежащих к их организациям.

Затем они начали формировать команды и, с единой командой на канале гильдии, начали быстро очищать Абиссальные Демоны снаружи, чтобы можно было больше войти.

То, как они очистили его, было также просто, посылая сначала волну смельчаков на самоуничтожение, сначала очистив безопасный участок Света Хранителя Духа.

При постоянном самоуничтожении своих смельчаков, помимо того, что они принесли большой опыт и позволили гильдии модернизироваться, они также приобрели много душевных огней.

Они стали закупать у престижных купцов низкоуровневое снаряжение, вооружая членов

гильдии по очереди.

Оружие, которое Чен Лоу подготовил у престижного купца, было предназначено для поражения абиссальных демонов.

Абиссальные демоны боялись света и огня, и оружие с этими двумя атрибутами было бы для них чрезвычайно смертоносным.

Тем не менее, до синхронизации правил, Чэнь Луо мог производить только ограниченное количество оружия с атрибутами, так что теперь игроки могли только обменять их на обычное холодное оружие.

Но это было лучше, чем игроки, которые собирались бороться с Абиссальными демонами голыми руками.

После того, как еще больше людей пришло извне, эти армейские гильдии затем объединились и организовались с оружием, чтобы взять на себя инициативу и выйти из Хранительской ауры и очистить Абиссальные демоны, которые снова их взяли на вооружение.

Помимо этих организаций армий, есть еще очень интересные группы, которые имеют гораздо более простой и жестокий подход, беря деньги.

Они четко обозначили цену в момент рождения, обычные игроки объединились со своими членами, обычные игроки вышли на самоуничтожение, они получили опыт и огонь души, а обычные игроки взяли деньги.

А предложенные цены не были низкими, примерно равными тысяче юаней за один раз, это выглядело как организация, которую организовывали крупные консорциумы и компании.

Это все равно, что собирать деньги для многих гражданских игроков, смерть один раз - это всего лишь однодневная перезагрузка без потерь.

Это не просто вопрос времени, это еще и вопрос времени.

Такой простой способ заработать деньги, только дурак не стал бы этого делать.

Увидев эту сцену, Чен Лоу также вынужден был признать, что разница между организованными игроками и неорганизованными игроками на самом деле не была полторы звезды.

В то время как другие точки рождения все еще толкались и кричали внутри, армии различных стран и эти крупные консорциумы и корпоративные организации уже начали неуклонно развиваться.

Под их эффективным наступлением абиссальные демоны на окраинах своих родин начали постепенно сокращаться.

Вдохновленные этими большими консорциумами, многие богатые и влиятельные игроки стали следовать их примеру. Они не утруждали себя игрой в гильдии, но они могли формировать группы, чтобы почистить их опыт и почистить их душу огнем.

Они также начали тратить деньги на вербовку в команду обычных игроков, и они стояли внутри света духа-хранителя, чтобы не выйти наружу, наблюдая за тем, как обычные игроки

снаружи самоуничтожаются, чтобы убивать чудовищ.

Во время еды опыт, чтобы обновить и собрать душу огня, они также могут наслаждаться фейерверком, который очень прохладно.

В результате, под влиянием денег, большое количество обычных игроков снова превратились в человеческие бомбы.

Первоначально отвратительные абиссальные демоны превратились в стопки денег, они словно видят свою первую любовь, слезливое возбуждение, набросившееся на взрыв неприятного.

У некоторых даже были целые семьи, вызывали всех родителей, бабушек и дедушек, а потом было много причудливых сцен на месте рождения.

"Человеческие бомбы на продажу, пожалуйста, частный разговор, если вам нужно!"

"Семья из пяти человек, упакованная на продажу, по 800 за раз, обманывает мертвую семью!"

"700 за один раз, 10 000 за ночь. Нет, 10 000 за месяц. Вы можете защитить босса от ножей и фейерверков. Это всего лишь 10 000. Всего десять тысяч сейчас!"

<http://tl.rulate.ru/book/41041/943472>