

Когда камень энергии элемента молнии был поднесен ко рту горохострела, он даже не посмотрел и сразу проглотил его.

Вспыхнул фиолетовый свет.

Треск!

Нити молний обвилились вокруг листьев горохострела.

Его зеленое тело стало темно-фиолетовым.

На лианах и листьях сверху были вырезаны непонятные узоры.

Это было похоже на символ молнии.

Два черных глаза стали фиолетовыми, и в них время от времени вспыхивали молнии.

Горохострел обрел атрибут молнии!!!

Пирс был в восторге, когда увидел горохострела молнии.

Он быстро использовал информацию Tower Defense, чтобы проверить статистическую панель горохострела.

[Горохострел молнии]

[Уровень: 4+]

[Потенциал роста: 7+ уровень]

[Замечания: Видишь молнию на его теле? Никогда не прикасайся к ней и даже не думай провоцировать ее, если не хочешь получить короткий путь к смерти].

Пирс улыбнулся, глядя на горохострела молнии.

В комнате вещания.

Все уже оцепенели, наблюдая за этой чудесной эволюцией.

Будь то Пирс, защищающий страну в одиночку, смехотворно высокая атакующая сила его башен со стрелами или несравненно свирепый грифон, каждого из них было достаточно, чтобы потрясти мир.

А теперь, что придумал Пирс?

Какие-то горошины, которые обладают жизненной силой и могут двигаться?

Казалось, что они даже могут выплевывать пули.

Как будто этого было недостаточно, было даже одно, которое было окутано молнией. С ним тоже было нелегко справиться.

Все ждали наступления ночи.

Третье вторжение тоже произошло ночью, как и в предыдущие разы.

После того, как Пирс увидел, что его горохострел эволюционировал, он тут же принес оставшиеся камни энергии огненного элемента и камни энергии водного элемента.

В одно мгновение перед городом в стране М вспыхнули разные огни. Все растения завершили свою эволюцию.

После завершения всех приготовлений Пирс съел роскошную трапезу, используя очки Защиты Башни.

Затем он лег на мягкую кровать и начал отдыхать.

Снаружи его охранял ряд охранников четвертого уровня, так что беспокоиться не стоило.

Если бы возникла необходимость, грифон немедленно разбудил бы его.

И вот так Пирс заснул.

Его дух не был полностью освежен, так как его график сна еще не адаптировался к измененному стилю жизни в мире Tower Defense.

Пока Пирс отдыхал, игроки из других стран не бездействовали.

У них не было много башен элементарных стрел и элементарных растений, как у Пирса.

Поэтому им пришлось ковать собственное оружие и строить оборонительные стены.

Это нашествие монстров было разделено на три этапа.

Нормальный режим.

Тяжелый режим.

Адский режим.

Монстры, которые появлялись в этих трех режимах, вызывали неконтролируемую панику.

Даже в самом простом нормальном режиме было отклонение.

Если они ошибутся в этот раз, то им больше не придется продолжать эту игру на выживание.

Их страна была бы давно уничтожена.

В этот раз они должны были защититься от аберрации, несмотря ни на что.

Даже если для этого им придется разменять свои жизни, они должны защитить город!!!

Эти участники из разных стран ели простую еду, прежде чем снова приступить к работе.

У них не было достаточно денег, чтобы купить роскошную еду.

Пирс потратил на еду около семидесяти очков Защиты Башни.

Для команды из ста человек это стоило бы около семи тысяч очков.

Даже если бы в команде было всего десять человек, этого обеда хватило бы, чтобы разорить их.

Перед лицом смерти другого выбора не было. Некоторые страны даже организовывали специальные разведывательные группы, которые, рискуя попасть в засаду монстров, искали листья и еду.

Многие даже кричали, чтобы приготовить аберрацию.

В такой обстановке никто не стал бы притворяться.

Даже когда наступало время сна, они по очереди стояли на страже, не смея расслабиться.

Закончив серию мероприятий, игроки из разных стран были напряжены и измотаны.

Естественно, Пирс не понимал их боли, да и не хотел понимать.

Время шло быстро.

В настоящее время каждую страну защищали от 70 до 80 человек.

Почти каждый раз, когда монстры вторгались, несколько человек приносились в жертву.

Но, соответственно, они получали немалую выгоду.

По сравнению с тем, когда они только вошли в мир Tower Defense, теперь они были более опытными.

По крайней мере, они не боялись при виде различных монстров.

Будь то боевые навыки или осознание боя, все они быстро росли.

Таким образом, за эти девять дней все закончили строительство города.

Сейчас они были одновременно нерешительными и уверенными.

На Голубой Планете зрители болели за участников.

Все они были свидетелями тяжелой работы конкурсантов со всего мира.

Каждый болел за свою страну.

Никто не хотел, чтобы их страна была наполнена монстрами.

Среди всех этих ожиданий и надежд.

Обратный отсчет для третьей волны монстров официально начался!

[Мир Tower Defense, третий раунд нашествия монстров начинается!]

[Лидеры разных команд, пожалуйста, выберите режим сложности].

[Нормальная сложность, Тяжелая сложность, Адская сложность!]

[Примечания: Чем сложнее режим, тем больше награды].

[Пожалуйста, выбирайте!]

Перед лидерами появился световой экран.

Все лидеры без колебаний выбрали первую сложность.

Нормальная сложность!

Тяжелая и адская сложность даже не приходили им в голову.

Несмотря на то, что награды были щедрыми, нужно было остаться в живых, чтобы насладиться ими.

Если они потеряют свои жизни, то какой смысл говорить о щедрых наградах?

Однако две страны сделали свой выбор по-другому.

Пока участники из разных стран все еще находились в шоке, появились эти две страны.

Одна из них выбрала тяжелую сложность.

Страна, которая выбрала его, в прошлый раз заняла второе место: Страна G.

У них была только одна жертва в мире Tower Defense.

А вторая...

Все были ошарашены.

Адская сложность!!!

Видя это, все в душе догадывались, но не решались поверить.

[Страна, которая выбрала адский режим:...]

Все ждали появления этого имени.

Все хотели знать, кто же осмелился бросить вызов на адской сложности.

[- Страна М!]

После этого объявления все на Голубой Планете и во всей Tower Defense пришли в ярость.

<http://tl.rulate.ru/book/63025/1653940>