

Пока другие строили различные сооружения, Пирс неторопливо проводил время.

Это заставило многих людей почувствовать себя неловко.

Комментарии иностранных зрителей были полны зависти и ревности.

Пока они ждали, небо постепенно темнело.

Горохострелы снаружи тоже заснули.

В этот момент.

Начался отсчет четвертой волны нашествия монстров.

Многие участники из других стран еще не успели отмыть пятна крови на своих лицах.

Теперь они были готовы сразиться со следующими монстрами.

Они были измотаны, у них не осталось сил, да и выпастся толком не удалось. Тем не менее, они участвовали в соревновании с верой в то, что могут умереть.

Так и шло тревожное и невыносимое время, секунда за секундой. Все с нетерпением ждали следующей битвы.

Многие малые страны начали испытывать беспокойство, видя, что их игроки так усердно работают.

В Интернете появились всевозможные сообщения, полные ободрения и доверия.

Теперь они были единственными участниками этой войны.

Никто не стал бы винить этих защитников, которые делали все возможное, чтобы защитить их, когда смерть была неминуема.

Сообщения из бесчисленных маленьких стран медленно распространялись по всему миру. Бесчисленные люди были потрясены и взволнованы.

Все они молились, чтобы эти маленькие страны выжили в этой битве.

Участники игры Tower Defense были очень воодушевлены, когда увидели это. Все они были полны энтузиазма.

Каждая страна болела в чате!

После ночи отдыха Пирс воспрянул духом. Он сидел перед гостиной и смотрел на интерфейс радара обнаружения врагов.

Он показывал, что все в порядке, потому что обратный отсчет, заданный Tower Defense, еще не появился.

Поэтому никто не знал, сколько времени потребуется для появления монстров.

Но была ли эта проблема достаточной, чтобы остановить Пирса?

Как раз в тот момент, когда Пирс смотрел на пустой дисплей, появилась золотая подсказка.

Она была такой же, как и раньше. Каждый раз примерно в это время появлялся текст, который обязательно привлекал внимание.

[Согласно текущим наблюдениям, четвертое нашествие монстров произойдет в течение трех часов, поэтому, пожалуйста, быстро приготовьтесь].

Пирс медленно успокоился.

Он не знал, какие именно монстры вторгнутся в четвертом раунде. Хотя у него не было денег, чтобы потратить их сейчас, но...

Время шло в этой странной тишине.

Боевой ангел 4-го уровня, спавший на кровати, вдруг открыл свои светло-золотистые глаза.

В ее глазах появился проблеск света, и ее взгляд прошел сквозь толстые и твердые стены и устремился на далекий лес.

Вивьер почувствовала, что что-то не так.

Ангелы от природы были чувствительны к чудовищам. Она смутно чувствовала, что в лесу постепенно формируется что-то неизвестное.

Вивьер медленно прошла в тапочках в гостиную и посмотрела на Пирса.

Пирс тоже был ошеломлен. Он встал, но в этот момент...

[Четвертое Нашествие Монстров начнется через десять минут. Пожалуйста, будьте готовы!]

[Это испытание будет таким же, как и предыдущее. Будет три режима: Нормальный, Тяжелый и Ад. Чем выше уровень, тем больше наград вы получите. Но помните, выбирайте в соответствии со своими способностями].

Что они могли сделать за десять минут!

По мнению Пирса, это было совсем немного времени, но его хватило, чтобы другие страны быстро привели в соответствие свои боевые режимы.

Правила были такими же, как и в предыдущий раз. Как и в прошлый раз, все решили выбрать нормальный режим.

В этот момент все не могли не обратить внимание на участника Пирса из страны М. Они хотели увидеть, что он выберет на этот раз.

В прошлый раз он выбрал адский режим, и все равно занял первое место. Это очень удивило их.

Сможет ли участник Пирс продолжить свой предыдущий славный боевой рекорд и снова создать эпический рекорд?

Никто не был уверен в этом, и даже Пирс не был уверен!

Ведь он до сих пор не знал, что за монстры появятся на этот раз.

Вот так, пока все ждали с нетерпением, незаметно прошли десять минут.

Как раз когда все уже собирались сделать свой выбор, перед ними появилась информация от Tower Defense World.

[Сложность четвертого раунда вторжения монстров делится на:

Нормальный режим: 3000 темных зомби и 2000 скелетов-нежити.

Тяжелый режим: 5000 темных зомби и один эспер.

Адский режим: Восьмиглавый змей и неизвестное количество Темных кавалеров].

Все смотрели на Адский режим и думали, что восьмиголовый змей на этот раз должен быть, по крайней мере, существом шестого уровня.

Но это было лишь предположение. Никто не знал, и никто не решался попробовать.

В небо устремились лучи света.

Все игроки и лидеры разных стран выбрали обычный режим. Даже участники страны G выбрали нормальный режим.

У них не было другого выбора.

Они просто не могли восстановить свою пиковую силу за короткие два дня отдыха. Даже вызов в обычном режиме сейчас был подобен выхватыванию пищи из пасти тигра.

Не говоря уже о тяжелом и адском режимах.

Это была просто смерть!

Когда все участники наблюдали за выбором других стран, Пирс тоже выбрал...

Выбор Пирса снова потряс их всех.

Потому что он снова выбрал адский режим.

Это был единственный человек, который осмелился бросить вызов адской сложности.

Возможно, эти режимы сложности появились потому, что Пирс открыл элементарные улучшения.

Потому что в прошлом такая возможность никогда не появлялась.

На самом деле, самое большое количество монстров в прошлых Tower Defence составляло тысячу, и не превышало 2000. Более того, их уровни были очень низкими, а самый высокий был только третьего ранга!

А теперь?

Им пришлось выбирать режимы сложности. Более того, после каждого выбора, самый низкий уровень существ начинался с третьего.

Монстры второго и первого уровней почти вымерли!

<http://tl.rulate.ru/book/63025/1657140>