В оригинальном Minecraft никаких модов не было.

В основном только три монстра активно восстанавливают здоровье: Ведьма, Иссушитель и Эндер-дракон.

Иссушитель использует атаки для восстановления здоровья, а Эндер-дракон - кристаллы Эндера.

С другой стороны, ведьмам для восстановления здоровья требуется пить зелья.

В Minecraft ведьмы сами пьют зелье исцеления, зелье огнестойкости, зелье стремительности и зелье подводного дыхания.

Кроме того, ведьмы бросают в игроков зелья яда, зелья слабости, зелья замедления и зелья мгновенного урона.

При этом ведьма имела 85% сопротивления магическому урону, включая яд, мгновенный урон, клыки и шипы призывателя демонов.

Если бы, скажем, Ли Юань смог приручить ведьму и унаследовать ее способности.

Разве это не было бы решением проблемы исцеления?

А если бы Ли Юань унаследовал все навыки ведьмы.

Тогда боевая мощь Ли Юаня точно возрастет более чем на один уровень.

Прежде всего, нужно уметь пить всевозможные зелья усиления.

Зелье исцеления, естественно, не нуждается в пояснениях, так как напрямую компенсирует негативные последствия саморазрушения.

Противоогненное зелье непосредственно впитывает магму.

Зелье стремительности и зелье подводного плавания также являются полезными вспомогательными зельями.

Не говоря уже об эффектах этих смягчающих зелий.

Представьте себе Ли Юаня, который может взрываться, пить пилюли, яд и иметь 85%

сопротивления магическому урону, перед этими игроками, только что вошедшими в игру.

Какое реакция будет у игроков?

Для игроков, только что вошедших в игру, такой Ли Юань уже мог считаться боссом с большим уровнем.

А с учетом силы игроков на ранних стадиях игры, даже если бы Ли Юань был окружен группой людей, он смог бы расправиться с ними без особых усилий.

Более того, даже если бы он не унаследовал навыки ведьмы, приручение колдуньи позволило бы Ли Юаню получить качественный скачок в общей силе!

После того как колдунья будет приручена, Ли Юань станет эквивалентен группе магов яда!

Почему так?

Потому что колдуньи могли бросать зелья мгновенного урона.

А зелья мгновенного урона могли исцелять существ типа нежити, таких как зомби и белые.

С чарами ведьмы это было равносильно тому, что у армии нежити Ли Юаня был свой хиллер!

Представьте себе огромную толпу зомби и скелетов, избитых до крови во время сражения с игроками.

Ли Юань манипулировал ведьмами, сбрасывая вниз несколько бутылок с зельем мгновенного восстановления.

Зомби и скелты мгновенно бы восстановились.

Более того, зелье мгновенного урона ведьм наносило урон игрокам.

Разве это не имба?

Когда Ли Юань подумал об этом, у него сразу же появилась следующая цель для приручения.

Поскольку Ли Юань еще не убил ведьму, в информации о приручении не было условий для ее приручения.

Но, учитывая силу ведьмы, количество убийств, необходимых для ее приручения, было очень велико.

"Похоже, что создание башни ведьмы все же необходимо..."

В сложившейся ситуации, если Ли Юань хотел сделать башню ведьм, он мог сделать только самую простую.

То есть сделать что-то на подобии хижины ведьмы.

Но в этом случае эффективность не будет быстрой, ведь хижина ведьмы порождает максимум одну ведьму.

Если ведьму не убить, она не будет продолжать спавниться.

Хотя такой способ был медленным, но при нынешних скромных условиях он должен был подойти.

Все спланировав, Ли Юань преобразовал Башню криперов.

Он также изменил область сбора монстров, как и в предыдущей башне зомби.

Сразу же после модификации в зону сбора монстров упало несколько криперов.

Глядя на них, Ли Юань не мог не вздохнуть.

"Отныне это место будет складом тяжелого вооружения..."

Когда все было готово, небо уже потемнело.

Ли Юань впервые почувствовал, что у него есть навык ночного видения.

Его глаза, словно источники света в безмолвной темноте ночи, излучали свет.

Впервые он мог видеть все в кромешной тьме, не прибегая к помощи факела.

Надо сказать, что это было приятно.

Особенно в ночное время, когда все видно, что происходит, и это действительно придавало

уверенности.

Приблизительно записав координаты, Ли Юань отправился на поиски болотистой местности.

На болотах появлялись хижины ведьм, поэтому, найдя такую хижину и немного переделав ее, Ли Юань мог приступать к фарму ведьм.

Поскольку уже наступила ночь, на пути встретилось довольно много монстров.

Те монстры, которые не были приручены, каждый раз встречались Ли Юаню, но прежде чем они подходили близко, Ли Юань уже управлял зомби или крипером, чтобы убить их.

После всего пути телохранителей за Ли Юанем было уже очень много.

Примерно через полчаса пути Ли Юань наконец-то пришел к болоту.

Только зайдя на болото, Ли Юань увидел недалеко от него хижину ведьмы, стоящую на поверхности озера.

"Наконец-то нашел!"

Не говоря ни слова, Ли Юань сразу же повел своих воинов в сторону хижины.

В этот момент в хижине расхаживала ведьма, не чувствующая ни малейшей опасности.

Ли Юань тихо подошел к хижине ведьмы, затем, толкнув дверь хижины, открыл ее и, манипулируя двумя Криперами, вошел в хижину.

Что касается самого Ли Юаня, то он вместе с остальными монстрами отступил на безопасное расстояние.

Через 1,5 секунды ведьма и ее хижина были уничтожены с громким взрывом.

Ведьма и ее хижина были мгновенно уничтожены.

Как только ведьма умерла, Ли Юань сразу же открыл сообщение об укрощении.

[Информация о приручении]

[Прирученный вид: ведьма

[Прогресс приручения: 0/30]

При виде этого показателя Ли Юань растерялся и подумал, что неправильно прочитал сообщение.

"30? Почему только 30?"

Подумав, он снова решил, что ошибся.

Ведь он только что убил ведьму, так почему же в прогрессе приручения не было показано 1/30.

Ли Юань напряг брови, думая об этом: похоже, все было не так просто.

Он положил руку на индикатор приручения.

Как только Ли Юань положил на нее руку, под прогрессом приручения появилось сообщение.

[Убив жителей деревни на глазах у ведьмы, можно приручить ведьму!]

http://tl.rulate.ru/book/95075/3217200