

После официального открытия игры в нее мгновенно хлынуло большое количество игроков.

После непродолжительного отбора персонажей игроки, наконец, официально вошли в игру.

Как только они вошли в игру, игроки были в замешательстве.

"Где это...? В этой игре нет деревни новичков?!"

"Почему здесь нет ни одного NPC?!!!"

"Есть только координаты, даже карты нет? Нет автопатруля?!"

"И квестов для новичков тоже нет..."

"Вы что, не заметили? Нет даже возможности выбрать профессию".

"Нет одежды для новичков, нет оружия, нет ничего в инвентаре.....".

"....."

Можно сказать, что весь игровой мир был наполнен сомнениями игроков и троллингом повсюду.

Потому что эта игра была совсем не похожа на те, с которыми они имели дело раньше.

В предыдущей игре, по крайней мере, была главная линия, прямая линия, различные NPC и деревня новичков.

По крайней мере, было направление развития.

Но в этой игре, как только они вошли в игру и осмотрелись, не было ничего, кроме цветов, травы, деревьев, рек, гор и каких-то мелких животных.

Не было даже ни одного монстра.

Игроки сразу же были ошеломлены.

В это время Ли Юань был таким же, как и эти игроки.

Увидев сообщение [Режим убийства включен!], он надолго застыл, прежде чем прийти в себя.

"Может быть... игроки уже вошли в игру?!"

Это было единственное разумное объяснение.

Ли Юаню нужно было убивать игроков, чтобы получить очки убийства, а раз режим убийства включен, значит, игроки уже вошли в игру.

Подумав об этом, Ли Юань проверил детали режима убийства.

[Режим убийства]

[Присоединенный лагерь: монстр]

[Враждебный лагерь: человек]

[Накопленное количество убийств: 0]

[Накопленные очки убийств во враждебных лагерях: 0]

Примечание: стоимость убийства можно обменять на товары в системном торговом центре.

Если значение убийств во вражеском лагере достигает нормы, автоматически открывается мод усиления!

Ознакомившись с подробным описанием стоимости убийства, Ли Юань уже имел общее представление о всей игровой среде.

Это было равносильно тому, что Ли Юань играл с игроками, и кто больше убил, тот и сильнее.

Ли Юань мог полагаться на очки убийства, чтобы усилить монстров, укрепить себя и открыть удивительные моды на монстров.

С другой стороны, игроки могут постоянно убивать монстров и накапливать количество убийств, чтобы открыть полезные для себя моды.

Это такие моды, как мод на "Рисование Меча", промышленный мод и т.д.

Эти моды активируются при достижении накопленного количества убийств.

Другими словами, если игроки будут продолжать убивать монстров, они смогут стать сильнее.

Ли Юань был таким же.

Но давление Ли Юаня было намного сильнее, чем у игроков.

Это объяснялось тем, что Ли Юань накапливал количество убийств гораздо медленнее, чем игроки!

Возможно, на ранних стадиях, когда игроки еще не знали, как играть, Ли Юань был немного впереди.

Но на более поздних стадиях уже трудно сказать.

Почему так?

Потому что после того, как игроки освоятся в игре, они смогут накапливать количество убийств, расчищая монстров с помощью различных башен.

А как насчет Ли Юаня? Трудно ли было Ли Юаню быть игроком, фармящим монстров?

Он мог полагаться только на своих прирученных монстров, чтобы убивать игроков одного за другим.

А при большом количестве игроков скорость накопления убийств была очень высокой.

Ли Юань не мог не почувствовать давления, когда подумал об этом.

"Похоже, нам все еще нельзя расслабляться..."

Хотя по силе Ли Юаня можно было назвать небольшим боссом.

Но, тем не менее, он не мог расслабляться.

Ли Юань должен был быстро собрать урожай убийств, чтобы развиваться до того, как игроки найдут Фарм-Башни!

"Похоже, нам нужно поторопиться".

подумал Ли Юань и, закрыв систему убийств, открыл информацию об укрощении.

[Информация об укрощении]

[Прирученный вид: Ведьма]

[Прогресс приручения: 30/30 (приручена)]

[Приобретенные навыки: Все навыки ведьмы]

[.....]

"Все навыки унаследованы?!"

Когда Ли Юань увидел приобретенные навыки, все его тело едва не подпрыгнуло.

Изначально Ли Юань не слишком надеялся на то, что сможет унаследовать все навыки ведьмы.

В конце концов, для ранних стадий игры ведьма была еще очень сильна.

И это еще в том случае, если ведьма была просто строкой данных, не обладающей мышлением.

Теперь же Ли Юань унаследовал способности ведьмы.

Соппротивление огню, способность ускоряться, способность нырять, способность к самооплодотворению, способность отравлять, способность ослаблять, способность замедлять и мгновенный высокий урон.

Плюс восьмилетний игровой опыт Ли Юаня.

Нынешний Ли Юань явно приобрел форму Короля Демонов.

"Урон, самосохранение - все это есть..."

"Скорее, не хватает смещения..."

Ли Юань, естественно, не был удовлетворен существующим положением вещей.

Вообще, если говорить о херобрине, то самое глубокое впечатление, которое он производил на людей, было то, что это был бог, который появлялся из ниоткуда и убивал людей незаметно.

В мгновение ока он появлялся перед игроком и, бесшумно забрав его, снова исчезал в мгновение ока.

В этом и заключался его ужас.

Поэтому мгновенное перемещение Короля Демонов, безусловно, незаменим.

Если я хочу научиться мгновенному перемещению, то мне точно нужно было искать Эндермена.

Перед тем как убить ведьму, Ли Юань уже подумывал о том, чтобы приручить Эндермена.

Ведь навык мгновенного перемещения был очень полезен.

Но тогда он думал, что приручение монстров зависит от количества убийств, поэтому отбросил эту идею.

Но теперь все было иначе.

Укрощение Эндермена могло быть таким же, как и у ведьмы, только без количества убийств.

Ли Юань быстро разработал план дальнейших действий.

И как раз в этот момент Ли Юань все спланировал.

В его "основной казарме" появилась первая партия "Исследовательских Групп"

<http://tl.rulate.ru/book/95075/3222758>