

Если днем игроки были укрыты в гавани.

То ночь была охотничьим угощем Ли Юаня.

В начале игры, особенно в первые несколько ночей, игроки не были знакомы с игровой средой.

Они также не знали, как прятаться ночью и как бороться с монстрами.

В такие моменты Ли Юань мог быстрее всего набирать количество убийств.

А с помощью навыка "Телепортация" Ли Юань обнаружил, что можно хорошо использовать навык манипулирования монстрами.

По сути, во всех местах, через которые проходил Ли Юань, монстры были под контролем Ли Юаня.

Другими словами, в любом месте, где проходил Ли Юань, он мог контролировать монстров и управлять ими, чтобы они двигались вперед в определенное время.

Даже если Ли Юань выходил из зоны действия 50, все эти монстры продолжали двигаться вперед под воздействием управляющего фона.

Таким образом, Ли Юань мог контролировать большое количество монстров, просто мгновенно перемещаясь.

В это время уже наступила ночь.

Весь игровой мир окутала тьма, и повсюду слышался низкий рев зомби.

Только тогда игроки осознали надвигающуюся опасность.

"Черт, почему видимость такая низкая! Ничего не видно!!!"

"Откуда летят стрелы?!!! Где монстры?!!!"

"Быстрее! В укрытие!!!"

"....."

Пока игроки не сделали факелов для освещения местности, поэтому, когда наступила ночь, видимость стала плохой.

В основном, они могли видеть только в пределах пяти блоков.

В сочетании с тем, что у них не было опыта борьбы с монстрами, при встрече с ними они могли только бежать или умереть.

Ли Юань возглавлял целую армию монстров, которые без труда уничтожали игроков на своем пути.

Ли Юаню не нужно было предпринимать никаких действий: как только монстры видели игроков, все они набрасывались на них.

Места, где проходила армия монстров, были усеяны трупами.

Из-за плохой видимости игроки в считанные секунды отступали назад, не успев понять, что происходит.

Количество убийств Ли Юаня также быстро росло.

Ли Юань быстро создал инстанс, наблюдая за реакцией игроков на монстров.

В основном игроки делились на несколько классов.

Первый был класс паркурщиков.

Если они не могли победить монстров, то могли только бежать.

В результате, чем больше они бежали, тем больше монстров привлекали, и они также не знали, как себя позиционировать.

То ли быть убитым скелетом, то ли бежать до половины дороги, чтобы встретиться с крипером.

Затем - куча-мала на потоке деревьев.

Считается, что этот класс игроков имеет все шансы на успех, но это до того момента пока у них на хвосте не будет несколько скелетов.

Есть еще класс "Доблестные рыцари".

К этому типу игроков относятся, в основном, высокоуровневые игроки или игроки гильдий.

Они синтезировали свое оружие, поэтому, естественно, хотят померяться силами с монстрами.

Но "Крипер" может научить их тому, что значит быть социально опасным.

Потом был класс "Страусы".

Они закапывались в землю, чтобы выжить.

Ли Юань смотрел на действия этих игроков и тут же погружался в воспоминания.

Его собственный первый вечер, когда он только вошел в игру, тоже был в плачевном состоянии.

Паркур, лазанье по деревьям, борьба с монстрами - Ли Юань перепробовал все.

Но в конце концов его все равно догоняли, и единственное что ему оставалось, это закопаться в землю на 3 блока.

В то время Ли Юань долгое время не решался выходить на улицу по ночам.

Хотя нынешний Ли Юань смотрел на мир с перспективы монстра, но, видя их, все равно не мог не испытывать ностальгию.

Как раз в этот момент Ли Юаню вдруг пришло в голову взглянуть на какой-то свет.

Посмотрев направо, он не мог не замереть.

"Неужели эта группа игроков так быстро прогрессирует в своем развитии?"

В том направлении, куда посмотрел Ли Юань, находился комплекс гильдии.

Внутри резиденции уже было построено несколько домов.

Внутри гарнизон был освещен факелами в разбросанных местах!

Вокруг комплекса было разбросано несколько квадратных каменных домов.

Внутри каждого каменного дома стояли игроки.

Со стороны можно было увидеть только часть их тел.

Снаружи каменных домов к ним приближались группы зомби по трое и пятеро.

Но эти зомби не могли причинить игрокам никакого вреда.

Напротив, игроки с каменными мечами в руках продолжали убивать зомби, проникавших в дом через щели внизу.

Когда Ли Юань увидел это, все его тело было удивлено.

"Неужто они додумались до такого метода?!"

Несомненно, эти игроки использовали знаменитый метод битья по ногам через щели.

Несмотря на то, что знаменитый метод битья по ногам через щели был все еще очень распространен, причина, по которой он так удивил Ли Юаня, заключалась в следующем.

Это была только первая ночь игры!

В первую ночь игры они сделали факелы, построили дома, и, самое главное, додумались до метода атаки!

Ли Юань не ожидал, что игроки этой гильдии будут так быстро развиваться!

"Похоже, я недооценил силу игроков..."

Изначально Ли Юань думал, что ему еще долго придется развиваться.

И только когда он увидел, что игроки могут додумываться до такого, он понял, что действительно недооценил силу игроков.

Надо понимать, что это была глобальная игра.

Здесь собрались мировые мастера игр, а также мировые гении.

Мудрость этих людей была просто ужасающей.

Если вспомнить фарм-башни и технологии редстоуна в прошлом, то все они были разработаны именно такими людьми.

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

Наблюдая за тем, как группа игроков продолжает расправляться со скелетами и зомби, Ли Юань немного забеспокоился.

"Тогда давайте сначала преподадим вам урок".

Ли Юань использовал несколько Криперов и приблизился к каменным домам.

Когда Ли Юань приблизился к каменным домам и приготовился взорвать Криперов, он услышал диалог игроков, находившихся в этих домах.

"Этот способ побеждать монстров без повреждений слишком хорош! Председатель крут!!!"

"Потрясающе? Председатель планирует что-то еще более грандиозное!"

"Что это?!"

"Я слышал, что Председатель придумал, как разделять монстров!"

"....."

<http://tl.rulate.ru/book/95075/3243799>