Он не говорил, но немного поболтал с ними, прежде чем уйти. Мне не нужно было спрашивать его о плане, так как я и так все понял.

Он собирался забрать оборудование, которое мы складывали раньше, и продать его. Он был прав, продавая их сейчас, так как уровень основных игроков был около 3-го уровня.

Им очень нужно было оборудование 5-го уровня и ниже. Если мы не избавимся от этого оборудования сейчас, оно обесценится, и мы потеряем много денег. Я посмотрел на остальных и сказал тоном, не допускающим вопросов:

"С этого момента вы будете следовать моему примеру и делать то, что я скажу. Если я скажу вам двигаться вперед, вы сразу же пойдете вперед. Если я скажу вам отступить, вы немедленно вернетесь назад. Ты поняла?"

"Да, Агата".

"Хорошо. Тогда следуйте за мной, у нас длинный список монстров, которых нужно убить".

Это был не первый раз, когда я вел солдат в бой. Разница была лишь в том, что это были не солдаты, а игроки. Я вел их, пока они разговаривали друг с другом, а я бдительно следил за ними.

Мне было нелегко довериться незнакомцу. Мы достигли места, где находился второй монстр, похожий на леопарда. Я сразу же использовал свой навык наблюдения и поделился информацией о монстре с остальными членами команды:

"Элитный монстр Хапорда: Элитный монстр 5-го уровня. Монстр обычного класса. HP: 15181518"

"Ого, у него много HP".

Я посмотрел на них, а затем громко сказал:

"Все монстры этого класса для меня - кусок торта. Со следующими монстрами я разберусь сам.

Моей мощности хватит, чтобы уничтожить их HP за несколько секунд".

"Тогда что мы будем делать?"

Я посмотрел на мага по имени Хеда и сказал:

"Вы попробуете использовать свои навыки в другом ритме.

Используйте это как шанс отточить свои навыки, познакомиться с навыками друг друга и выработать командную тактику между собой. Ваша ответственность заключается только в этом".

"Но какую формацию мы будем использовать? Самая основная формация - это чтобы танк вроде меня был на передовой."

"

Не поймите меня неправильно, но танк - это тот, у кого самая высокая защита и кто дольше всех выдерживает атаки монстров.

Ты можешь играть хорошо, но по сравнению со мной ты все еще новичок. Ваша главная задача сейчас - выработать молчаливое взаимопонимание между собой, а остальное предоставьте мне".

Они странно смотрели друг на друга, но мне было все равно. Как их лидер я должен восполнить их недостатки.

Шин пытался помочь мне, основываясь на своей предыдущей теории. Я не мог с этим спорить. Но я возглавлял элитные военные команды в своем королевстве. Я бы не принял сюда простого человека.

"Я начну сейчас, приготовьтесь в строю.

Пента навык

Навык "Сила".

Навык "Буря молний".

Тройной дрозд

Колоть

Колоть

Колоть

Колоть"

Внезапная вспышка длинных рядов урона появилась над головой монстра. Менее чем через три секунды он был мертв.

Я оглянулся на них, увидел шок на их лицах и пожаловался:

"Вы и пальцем не пошевелили, а монстр был мертв".

Года снова взял на себя ответственность защищать своих товарищей по команде, сказав:

"Ваши навыки слишком быстрые, слишком смертоносные. Мы не могли даже пальцем пошевелить".

Я знал, что он прав, но в войнах не всегда побеждает сильнейшая команда. Всегда побеждала самая быстрая команда. Это был важнейший элемент войны.

Как и неожиданность, скорость атаки очень важна. Эта скорость не давалась легко. Им требовалось много тренировок и много давления.

У меня был опыт подготовки очень быстрой команды нападения. Я вообще не верил в защиту. Атака была лучшей защитой. Даже этого защитника я бы превратил в смертоносное оружие".

"Это не оправдание. Если ты умрешь, то потеряешь уровень. Ты скоро узнаешь, что повышение уровня требует много сил и времени.

Если ты потеряешь один уровень, наша команда станет слабее. Это не твое дело - выбирать то,

что повлияет на всех нас. Ты должен стать частью моей команды.

Я всегда буду расправляться с монстрами таким быстрым способом. Постарайтесь не отставать".

Я больше не смотрел на них.

Я пошел вперед, чтобы собрать капли.

Как и предыдущий монстр, он дал нам три предмета снаряжения и 100 медных монет. Я осмотрел эти предметы снаряжения. И снова мне не повезло.

Там был шлем для класса мечников, который достался мини-лидеру Годе. Второе снаряжение досталось Хеде, так как это был посох класса меди с приличным статом.

На данном этапе игры любой показатель - это приличный показатель. Последний предмет снаряжения достался лучнику Снаду. Это был лук с приличным статом.

Деньги я оставил себе, а затем использовал навыки собирательства на этом монстре. Оно дало мне три кости, один зуб и один пучок волос.

Их информация была точно такой же, как и у предыдущих материалов монстра. Пока тело этого монстра исчезало, я думал о словах Шина.

Он не лгал, давая мне совет, и я ему доверяю. Если так, то мне нужно уделить больше внимания этим материалам. Я вспомнил свои навыки добычи и собирательства.

Место, где мы сейчас находились, было полно деревьев. Я не мог найти ни руды, ни трав. Я посмотрел на трех счастливых игроков и почувствовал удовлетворение.

Сила любой команды в основном зависит от командной работы. Командная работа основана в основном на понимании друг друга. Чтобы понять друг друга, нужно сначала развить доверие в команде.

Моральный дух команды был одним из труднодостижимых факторов и одним из важных факторов для развития доверия. Кто будет доверять проигрывающей команде?

"Поехали. Постарайтесь не отставать. Вы все еще на третьем уровне. Вам нужно около 60 тысяч XP. На это уйдет много времени. Постарайся не отставать от моей скорости атаки".

Они просто молча смотрели друг на друга. Я привык к такому отношению, особенно к новичкам. Я не добавил больше ни слова и перешел к следующему монстру.

Мы продолжали в том же духе, и постепенно я снижал скорость своих навыков. Но я всегда заканчивал с монстрами за десять секунд. Вначале я ждал, пока мой навык Tempest не станет CD.

Я добивался этого, отправляясь за дальними монстрами. Но со временем команда выработала определенный способ формирования своей схемы атаки.

Я не знал, есть ли что-то подобное в этой игре, но если этого нет, я назову это: AP. Мне не хватало этого раздражающего крутого мечника.

Иногда он добавлял несколько хороших комментариев о вещах, о которых я не знал раньше. Шесть часов прошли незаметно, и нам удалось убить более 20 элитных монстров.

Большинство из них были убиты за последние два часа. Я начал понимать, о чем говорил Шин, так как почувствовал некоторую легкость от того, что эти игроки добавили немного урона этому монстру.

Мне повезло, что я смог убить его в течение 10 секунд. В противном случае я бы сражался со своими сильнейшими навыками в CD несколько минут. Эти 20 монстров дали мне более 450 XP.

Для меня и для них это была капля в море. Если бы мы убивали обычных монстров, то получили бы гораздо больше XP.

Но я получил так много материала, и мне посчастливилось купить себе два приличных предмета снаряжения. Я не знаю почему, но уровень выпадения предметов моего класса был крайне низким.

"Доспехи Монтара: доспехи медного класса. Только для класса копьеносцев. Сила +5, защита +10".

"Защитный панцирь Лентема: медный панцирь. Только для класса копьеносцев. Сила +10, защита +10".

Таким образом, мои показатели выросли на 15 пунктов в силе и 20 пунктов в защите. Это означало, что я получил почти 100% эффекта атаки только от этих двух предметов.

А что, если я сменю копье и обзаведусь большим количеством предметов? Я почувствовал возбуждение от этой идеи.

"Где ты сейчас?"

http://tl.rulate.ru/book/42105/2173789