"Хорошо".

Макрей ответил уклончиво.

В первый день игры, этот неопытный новичок хотел очистить подземелье Вечного леса уровня приключений?

Какая шутка. Вечный лес обычного уровня не был чем-то, что могла очистить такая команда, как их, не говоря уже об уровне Приключения.

В своей прошлой жизни только профессиональные игровые команды смогли очистить подземелье Вечного леса уровня приключений на третий день.

Хотя они находились в одном подземелье, Макрей понимал, что у монстров уровня приключений на 30% больше здоровья, чем у обычных.

Это означало, что предъявлялись гораздо более высокие требования к защитным способностям воинов переднего ряда, к способности наносить урон воинам заднего ряда и к лечебным способностям поддержки.

Неосторожная ошибка, и это могло привести к уничтожению команды.

Хотя Макрей мог рассчитывать на свое преимущество в уровне и технические навыки, чтобы разгромить раннюю стадию подземелья...

Из-за особенностей подземелья ему нужно было сформировать команду, чтобы войти в него. Он мог добавить только дикую команду, дикую команду, которой суждено было погибнуть, кроме него.

А конечной целью Макрея был специальный предмет, который мог выпасть только из Босса Леса Вечности выше уровня Приключения: Цепь обманщика (уникальная).

Цепь обманщика была ожерельем бронзового уровня, но это был очень полезный маленький инструмент.

Его добавленные характеристики были невысокими, но как уникальный инструмент он обладал чрезвычайно особым свойством.

Он мог менять внешний вид носителя и менять внешний вид носителя на внешность любого игрока или NPC, с которым он контактировал в течение трех дней. Он длился пять минут, и в течение периода маскировки его нельзя было обнаружить.

Для Макрея...

Этот предмет бронзового уровня, Цепь обманщика, был даже важнее, чем предмет золотого уровня.

Если бы у него была эта Цепь обманщика, его мысли были бы открыты для еще большего количества вариантов...

Многие планы, которые можно было реализовать только в середине игры, можно было теперь осуществить заранее.

...

"Это хорошо. Поторавливайтесь и входите в команду, чтобы подготовиться к подземелью".
Видя, что никто не возражает, Билл поспешно призвал их поторопиться.

После того, как Макрей вошел в команду, группа из пяти человек немедленно вошла в подземелье Вечного леса.

...

В Лесу Вечности изначально жили гоблины.

Но после битвы с Неумирающей армией она была запятнана кровью нежити и постепенно потеряла свою прежнюю жизненную силу, превратившись в темный лес, наполненный аурой разложения.

Монстры в Лесу Вечности были известны своей хитростью и расчетливостью.

Гоблины, которых послали убрать грязь, находились в Вечном лесу, который загнивал целый день.

В конце концов, они не устояли перед искушением темной силы и превратились в темных существ.

...

С того момента, как они вошли на карту Леса Вечности, свет стал тусклым.

Воздух наполнился запахом разложения.

Подул холодный ветер. Кроме Макрея, команда инстинктивно откинула головы назад.

"Капитан, эта... эта карта слишком реалистичная. Почему у меня такое чувство, что она немного страшная?"

Саймон, который держал в руке меч новичка, заикаясь сказал Биллу позади него.

Его слегка дрожащая правая рука заставила задуматься, сможет ли он все еще размахивать мечом новичка в своей руке, когда столкнется с монстрами.

"Разве это не просто игра, чего бояться?"

Билл, который тоже немного напугался, посмотрел на Макрея, который с бесстрастным выражением оглядывался вокруг, и брезгливо сказал с принужденной силой.

Макрей огляделся, наслаждаясь этим редким моментом расслабления.

Он удобно выпустил начальный навык самого низкого уровня класса поддержки: Освещение.

Затем над головами команды появился тусклый желтый шар света размером с голову.

"Черт возьми, я никогда не тосковал по свету так сильно, как сейчас".

...

Макрей мог полностью понять чувства этих начинающих игроков.

Окружение карты "Божественного домена" было довольно реалистичным, в конце концов. Лес вечности перед ними был просто обычной картой подземелья на базе элемента Тьмы, которая была заражена Духом смерти. Когда они достигли середины игры, все виды утонченных, масштабных открытых карт, которые были разработаны, действительно потрясут сердца людей. Зловещая и пугающая вершина Призрачного отсева, заснеженная Восточная долина, другая яркая долина в тропическом лесу и обширный и бесконечный холм Великих тигриных точек пустыни... Настолько, что в "Божественном домене" была даже особая группа - группа приключенческих экскурсий. Конечно, всего этого еще не произошло. Сложность Леса вечности была не особенно высокой. Единственное, что было трудно, это многочисленные ловушки, установленные Гномами в лесу. Например, ямы или холодные стрелы. В подземелье Леса вечности над уровнем приключений финальный босс, Грулл, также будет обладать навыком таланта: Связывание земель. И на данном этапе уровни классов поддержки были слишком низкими. Не было таких навыков, как очищение, что привело к тому, что в его прошлой жизни многие команды подземелий были уничтожены десятками раз этим навыком. Лишь позже команда, специализирующаяся на постоянном нападении на одного и того же босса, обнаружила особый способ избежать ограничений земного связывания. Только тогда, после многих уничтожений команды, им удалось выполнить миссию. МакРэ посмотрел на распределение классов своих товарищей по команде. Саймон, Воин; Урсор, Рыцарь; Билл, Бандит; Мэн Ци, Воин. "Все они были ДПС..."

<http://tl.rulate.ru/book/61411/3815880>