– Итак, мои основные атрибуты действительно увеличились в 10 раз… - пробормотала себе под нос Йегер, глядя в окно статистики.

У класса Рейнджера было наиболее равномерное распределение основных атрибутов. На 1 уровне все они были равны 5. Однако с 10-кратным умножением все они выросли до 50!

– Джекпот! – эмоционально выкрикнула Йегер, сжав кулаки. Этот бонус характеристик был постоянным и давал ей огромное преимущество над кем-либо находящимся на том же уровне, что и она.

Если бы не было бонусов от экипировки и Врожденных навыков, у Йегер была бы возможность стать абсолютно непобедимой среди игроков ее уровня. Более того, она могла бы с легкостью сражаться с врагами, которые по уровня были выше нее.

– Нет, я так окончательно чокнусь! Слишком много бонусов! – Сегодня произошло столько событий, которые вызывали у Йегер такое возбуждение, что она уже потеряла связь с реальностью. Похлопав себя по груди, она заметила, что что-то не так с ощущениями, которые она получала от своей руки. И это ощущение, будто ведро ледяной воды, выплеснувшееся ей на голову, мгновенно успокоило возбуждение Йегер.

– Все это в обмен на мой мужской пол. Было бы чему тут радоваться… – Слегка вздохнув, Йегер вялым движением закрыла окно статуса. Несмотря на бесчисленные выгоды, полученные от смены пола, Йегер чувствовал, что ни одна из них не может сравниться с потерей его большого меча. А все потому, что ограничения на интимные контакты на поздних стадиях игры будут сняты!

Другими словами он мог встречаться и жениться на женщинах-НПС и завести с ними детей. Естественно, это можно было сделать, только когда репутация с ними достигнет максимума. Однако все эти фичи были уже недоступны для Йегер.

– Ненавижу смену пола!

В его предыдущей жизни было много молодых девушек-НПС из разных фракций, к котором он испытывал симпатию. Однако у него не было возможности перевести это все во что либо большее.

Главная проблема заключалась в том, что в игре было очень трудно повышать репутацию. Кроме того, существовали также различные виды скрытых требований, которые необходимо было выполнить. В итоге поднять свою репутацию до интимного уровня было запредельно тяжело.

Вернувшись из будущего, Йегер первоначально надеялся использовать преимущество своего предзнания, чтобы красть сердца у некоторых молодых девушек-НПС. Однако эта его мечта только что разбилась вдребезги.

– Я сдаюсь. Я взрослый мужчина, мне надо сосредоточиться на том, чтобы жениться в реальности. – Йегер смог отнестись к потере игрового члена с более-менее спокойным сердцем. В любом случае, это не повлияет на его реальное тело. Если он сможет достичь пика в игре и набрать достаточно силы, кто сможет помешать ему быть вместе с Сахиэль Ло?

“И почему это прозвучало так, будто Сахиэль Ло стала запасным аэродромом...”

Закончив настройки своих основных параметров, Йегер посмотрела на последнюю игровую настройку.

[Уровень боли]

Уровень боли в игре можно было регулировать по шкале от 10% до 100%. Чем ближе значение было к 100%, тем ближе уровень боли был к реальному миру. Без малейших колебаний Йегер тут же сдвинула ползунок на 100%. Это было не из-за ее мазохистских наклонностей, а из-за максимизации получения выгоды в игре.

Во - первых, при игре на максимальной настройке боли можно было бы получать на 10% больше опыта. Во-вторых, игра была чрезвычайно сосредоточена на личных мастерстве и умениях. Только полностью погрузившись в игру при максимальных ощущениях, человек мог высвободить свою истинную силу. В-третьих, максимальные настройки боли позволяли реальным телам людей и их игровым аватарам плавно сливаться во время поздней фазы игры, позволяя наследовать силу в исходном теле.

Завершив последний этап настройки, Йегер сразу же превратилась во вспышку белого света и исчезла. Когда она снова появилась, пейзаж вокруг нее изменился.

Прямо перед ней оказалась аккуратная и чистая улица, вдоль которой выстроились 2-3 - этажные здания. Дороги были заполнены гуляющими людьми, создавая чрезвычайно оживленную атмосферу. Она стояла на площади. Это было место, где игроки потом будут возрождаться. Но в этот момент место было пустынным, и кроме нее никого не было.

“Динь! Вы открыли Город Сломанных Листьев.” – внезапно раздался голос системы.

Это была деревня новичков этой игры - Город Сломанных Листьев. Хотя он и назывался городом, но был размером с небольшой городок с населением менее 2000 человек. Не больше китайской деревни. Город Сломанных Листьев был окружен каменными стенами, которые круглосуточно охранялись солдатами, что делало его относительно безопасным местом.

Быстро шагая по улицам, Йегер время от времени слышала удивленные возгласы. Это ввергало её в небольшое уныние, так как люди восторгались ее красотой, тогда как Йегер предпочла бы, чтобы они хвалили ее мужественность. Жаль, что это стало невозможным.

Всего было 2 пути, через которые игрок мог пройти в деревне новичков, это путь наемника и путь авантюриста. Путь наемника требовал, чтобы человек брал задания у городского гарнизона, в то время как на пути искателя приключений было необходимо стать авантюристом, чтобы иметь возможность выполнять различные задания. Честно говоря, между этими двумя путями не было большой разницы. Единственное различие заключалась в том, как люди обращались к вам, в зависимости от выбранного пути.

Если бы кто-то выбрал путь наемника, то люди называли бы его солдатом. Выбери он путь искателя приключений - авантюристом. Однако после выхода из деревни новичков эти два пути уже не особо будут пересекаться.

Йегер выбрала путь искателя приключений. Причина ее выбора была предельно проста. Этот путь позволял ей соприкоснуться со многими различными скрытыми сюжетными линиями, а уже они приведут к неплохой такой выгоде. Кроме того, степень предоставленной свободы была чрезвычайно высока. Не было никаких негативных последствий, если перестать следовать сюжетным заданиям.

Прибыв в Гильдию авантюристов, Йегер быстро прошла регистрацию и стала официальным авантюристом. Начинающий искатель приключений должен был получить идентификационную пластинку черного цвета. Этот черный цвет был соответствующим показателем ранга - первый ранг, ранг Черного Железа.

Всего было 8 Рангов Искателей Приключений: Черное Железо, Бронза, Серебро, Нефрит, Кварц, Алмаз, Легендарный, Мифический. Авантюристы могли выполнять задания только соответствующего ранга. Открыв свой Список заданий, Йегер увидела кучу заданий ранга Черного Железа, которые она прямо сейчас могла взять. Под некоторыми квестами скрывались специальные задания, которые могли запустить основную сюжетную линию.

Не раздумывая Йегер сразу же взяла одно задание. Однако как раз в тот момент, когда она была готова принять это задание, внезапно раздался холодный и ясный голос:

“Динь! Вы повысили уровень.”

“Че?” – Йегер была ошеломлена этими словами и даже решила, что у нее начались слуховые галлюцинации. Тем не менее, несмотря на то, что она подозревала, что это был какой-то розыгрыш, открыв свое окно статуса, она обнаружила, что действительно апнула уровень! Сейчас она была на втором уровне.

– В этой игре есть автоматическое повышение уровня!? – Не смогла не воскликнуть Йегер, вновь перейдя в состояние крайнего удивления.

http://tl.rulate.ru/book/34687/1440066