

Прошло пять дней.

Сегодня был седьмой день с тех пор, как интернет-сервер Сансары открылся в первый раз. В течение этих семи дней количество людей, вступающих в игру, не только не уменьшалось, но, напротив, увеличивалось экспоненциально с каждым днем.

Это только помогло еще больше продемонстрировать, что Сансара Онлайн станет вторым миром человечества. Даже те люди, которые поначалу казались скептиками, не имели иного выбора, кроме как принять реальность.

После 7 дней игры средний уровень игроков резко возрос, и, наконец, многие игроки были между уровнем 9 и близким к уровню 10. Те сумасшедшие игроки, которые не отключались 24 часа в сутки и тратили свое время на измельчение монстров, чтобы получить опыт, естественно, поднимались быстрее, чем те люди, которые все еще жили своей жизнью в реальном мире.

Те игроки, которые достигают 10-го уровня, могут пройти первый тест на смену профессии. Пройдя такое испытание, игрок может телепортироваться из деревни новичков и направиться в один из главных городов континента Адастрея, официально начав новое путешествие в этот новый и неизвестный мир.

Однако, хотя многие игроки уже достигли 10-го уровня, ни один из них еще не был телепортирован.

Скорость опыта, получаемого монстрами, к сожалению, невелика по сравнению с количеством опыта, необходимого для повышения уровня, в то время как скорость падения была не намного лучше по сравнению с этим.

Это означает, что увеличить дистанцию уровней и разницу в качестве экипировки между игроками тоже было невероятно сложно.

Согласно официальному онлайн-форуму Сансары, количество серебряного оборудования до сих пор составляло всего 5 на всем китайском сервере; 5 серебряных предметов среди сотен миллионов или даже больше людей.

По всем этим причинам быть первым игроком, покинувшим деревню новичков, было большой проблемой. Мало того, что прохождение испытаний с успехом было проблемой; в случае неудачи и смерти в попытке игрок потеряет 1 уровень, и чтобы попробовать снова, ему придется потратить часы или, может быть, дни, чтобы снова поднять этот потерянный уровень.

Это то, что ни один игрок не хочет видеть, так как умереть в этот момент и потерять уровень означает отстать от остальных.

Другими словами, игроки, которые провалят испытание, станут лестницей для тех, кто пройдет с первой попытки.

Только с этого момента игроки смогут начать отдаляться от остальных и бороться за то, чтобы стать королем этого мира.

Испытания по обновлению профессии делятся на режимы:

Нормальный режим: прохождение испытания в обычном режиме дает игроку в качестве награды +2 очка к 4 основным атрибутам. Это эквивалентно почти 2 уровням.

Жесткий режим: прохождение испытания в жестком режиме дает игроку в качестве награды +4 очка к 4 основным атрибутам. Это эквивалентно 3 уровням.

Кошмарный режим: Прохождение испытания в режиме кошмара дает игроку в качестве награды +4 очка к 4 основным атрибутам и +1 очко удачи. Кроме того, система также дает в качестве дополнительной награды случайный предмет оборудования бронзового класса.

Режим отчаяния: прохождение испытания на этом уровне дает игроку +5 очков за 4 основных атрибута (STR/VIT/AGI/INT), +1 очко удачи, +1 очко очарования и случайное серебряное снаряжение.

Режим отчаяния присуждает статусные очки, эквивалентные 4 уровням!

((A/N: Это не означает, что испытание дает +4 уровня. Это дает только 20 статусных очков в общей сложности. Когда игрок поднимается на уровень выше, он получает 5 очков, так что $5 \times 4 = 20 \dots$)))

Однако это еще не все. Те игроки, которые проходят тест в режиме Отчаяния, получают всемирное объявление системы, в которой их имя и имя их группы становятся известными всему миру!

Вот еще один ясный способ, которым игроки начнут различать "слабых" и "сильных". Если игрок выберет и пройдет тест в обычном режиме, он получит +8 статусных очков. В то время как игрок, который пройдет вызов в режиме кошмара, получит +16 статусных очков.

Конечно, разница в названиях также подчеркивает сложность процесса.

Нормальный: Относится к чему-то, что игроки могут преодолеть без особых проблем.

Трудно: Это означает, что игрокам придется приложить усилия, чтобы преодолеть этот уровень сложности.

Кошмар: Игроки испытают настоящий кошмар, в котором надежда на его успешное преодоление практически равна нулю.

Отчаяние: ... Игроки не могут преодолеть этот уровень. Смысл существования этого теста только в том, чтобы отважные игроки отчаивались перед лицом невозможного.

Поэтому, хотя с этого момента каждый может стать сильнее с явным преимуществом, трудность получения такой силы и преимущества, конечно, чрезвычайно трудна.

[Динь!... Ваш уровень увеличился до 10. +10 очков НР, +10 очков МР. Вы получили 5 очков основных атрибутов.]

[Динь!... Поздравляю! Вы достигли необходимого уровня, чтобы отправиться на континент Адастрей и начать свое путешествие. За дополнительной информацией обратитесь к Стражу Деревни.]

Услышав объявление о системе, Се Фэн облегченно вздохнул и пробормотал: - Наконец-то уровень 10.

Поскольку Се Фэн все еще спит по крайней мере 6 часов в сутки ночью и имеет занятия в университете в течение дня, время, которое он проводит в Интернете, естественно, меньше, чем у сумасшедших китайских задротов.

Тем не менее, играя менее 10 часов в день, что составляет менее половины времени, которое играют другие, и получая половину опыта из-за запретного проклятия Небес, Се Фэн не остался позади и стоит плечом к плечу со всеми игроками в мире.

- Ну...давайте закончим это, - сказал Се Фэн с легкой улыбкой, направляясь в деревню новичков, чтобы получить свою передовую миссию.

Медленно шагая, Се Фэн открыл окно статуса, чтобы проверить доступные ему основные атрибуты.

- 20, э-э, - сказал Се Фэн, потирая подбородок.

С уровня 6 до недавнего уровня 10 Се Фэн не использовал 5 статусных очков, которые система дает каждому игроку после повышения уровня.

Это потому, что по какой-то причине Се Фэн чувствовал себя неуютно в эти дни. Этот дискомфорт был странным и без видимой причины, поэтому он не мог точно описать, что это

было.

По ходу дела Се Фэн покачал головой и решил увеличить свой атрибут силы (STR) и атрибут интеллекта (INT) на 10 пунктов соответственно.

Когда он прибыл в деревню новичка, Се Фэн не сразу пошел к Стражу, а вместо этого отправился в Оценочный магазин.

Оценочный магазин служит, как следует из его названия, для идентификации тех объектов, которые должны быть предварительно проверены, прежде чем их можно будет осмотреть и оборудовать

Войдя в магазин, симпатичная темнокожая NPC приветствовала его улыбкой и сказала: - Добро пожаловать в мой магазин, герой из другого мира. Меня зовут Мужун Ци, чем я могу вам помочь?

Се Фэн вежливо кивнул и выразил свою цель: - Приятно познакомиться с вами, Мужун Ци. Я хотел бы выделить некоторые предметы бронзовой и серебряной степени, цена на них варьируется в зависимости от уровня, не так ли?

[Динь!... Благоприятное впечатление от Муронг Ци по отношению к вам +10.]

Когда Мужун Ци услышала, что у красивого молодого человека перед ней действительно были бронзовые и серебряные предметы, она была очень удивлена, однако, как профессионал, она быстро ответила: - Да, цена идентификации варьируется в зависимости от сорта и уровня предмета, так как сложность также соответственно увеличивается.

Се Фэн понимающе кивнул и больше ничего не сказал, он взял 3 предмета из своего инвентаря:

Серебряные наплечники, которые он получил от Демонического Тигра класса Лорда Босса, которого убил несколько дней назад, бронзовый меч, который нужно было идентифицировать, и бронзовая верхняя броня, которую также нужно было идентифицировать, чтобы увидеть ее свойства.

За эти 5 дней Се Фэн встретил еще одного Лорда Босса и убил его, к сожалению, этот Босс не дропнул никакого серебряного снаряжения. Однако он сбросил бронзовый меч и верхнюю часть бронежилета, сделанную из бронзы; это значительно увеличит его физическую атаку и защиту.

Мужун Ци на мгновение посмотрела на 3 предмета и подняла голову, чтобы поговорить с Се Фэном: - Цена за меч и доспехи одинакова, по 3 золотые монеты за каждый. В то время как цена за серебряные наплечники составляет 10 золотых монет. В общей сложности это будет 16

золотых монет.

Се Фэн чуть не упал в обморок, когда услышал цену. Он открыл свой инвентарь и посмотрел на количество золотых монет, которые у него сейчас есть: 16 золотых монет, 5 серебряных.

Се Фэн не мог не поблагодарить всех богов за свою удачу, а также радовался, что продал все стальные и железные предметы, которые не собирался использовать, так как таким образом он мог получить больше монет, чтобы соответствовать необходимой цене.

Увидев, что он кивнул, Мужун Ци тоже кивнула и принялась за работу. Она протянула руку и коснулась опции, которая плавала над тремя пунктами. Всего через 10 секунд 3 предмета были автоматически возвращены в инвентарь Се Фэна, а 16 золотых монет были извлечены и доставлены Мужун Ци.

[Зубчатый меч]

[Класс снаряжения: Бронза]

[Требования: Уровень 10]

[Атрибуты: Физическая сила атаки +20 / STR +1]

[Примечание: Длинный меч с острыми краями.]

.

[Броня Жизненной Силы]

[Класс снаряжения: Бронза]

[Требования: Уровень 10]

[Атрибуты: Защита +25 / VIT +5]

[Примечание: Броня с хорошей защитой и жизненной силой.]

.

[Наплечники Демонического тигра]

[Класс снаряжения: Серебро]

[Требования: Уровень 10]

[Атрибуты: Защита +20 / HP +40 / AGI +5]

[Примечание: Они настолько легки, что вместо того, чтобы быть тяжелыми, они делают вас легче!]

Се Фэн удовлетворенно улыбнулся, увидев свойства трех предметов, но не стал снаряжать их сразу.

Се Фэн поблагодарил Мужун Ци и вышел из Магазина Оценки, направляясь к центру площади, чтобы поговорить с Деревенским Стражем.

Его цель? Естественно, чтобы пройти испытание, а затем отправиться на континент Адастрей.

<http://tl.rulate.ru/book/45648/1350759>