

— Да, закрытое тестирование уже идёт. Только вот код активации для него достать сложно. Часть кодов разыгрывают среди старых игроков компании, а другую часть распределяют лимитировано на нескольких крупных сайтах. Наш код — это специальное приглашение, которое целенаправленно рассылают известным игрокам.

Ду Сытун удивилась:

— Бывает и такое?

Линь Шу кивнул:

— Вот и польза от известности.

Ду Сытун спросила его:

— Ты пойдёшь? Не скоро ли экзамены...

Линь Шу не знал, смеяться ему или плакать, не ожидая, что Ду Сытун будет беспокоиться об этом, поэтому ответил:

— Учитель, вы же знаете, что учёба сейчас для меня не составляет труда. Я и не провалю экзамены.

Ду Сытун всё ещё немного волновалась:

— Но если выработаются плохие привычки в учёбе, это уже нехорошо.

— Я знаю меру, — сказал Линь Шу.

После этого они установили клиент закрытого тестирования и вошли в игру «Девять небес».

Интерфейс создания персонажа в «Девяти небесах» был довольно своеобразным. Выглядел он как 3D-модель, только более простой и одновременно более сложный, чем настоящая 3D-модель. Простота касалась управления и использования. По сравнению с 3D-моделированием, создание персонажа в «Девяти небесах» мало чем отличалось от обычных 3D-онлайн-игр того времени с самостоятельной настройкой лица и фигуры, разве что добавились сетки для масштаба и ограничения были ослаблены, позволяя создавать более экстравагантные или детализированные внешности и фигуры.

Но были и отличия.

В «Девяти небесах» внешность влияла на характеристики, и даже каждая деталь внешности могла их изменить. Высокий рост снижал ловкость, стройное телосложение уменьшало силу... Даже форма и размер ушей влияли на слуховое восприятие, а размер стопы — на вероятность отбрасывания при ударе... И так далее — у всего этого был свой расчётный механизм.

Этот механизм не отображался в игре, но результат расчёта показывался в панели характеристик после каждого изменения. Впоследствии это привело к поляризации — кто-то отказывался от внешности ради экстремальной силы, создавая уродливых персонажей, а кто-то выбирал красивую внешность, жертвуя преимуществами в характеристиках.

В период расцвета «Девяти небес», когда число игроков было огромным, а игра процветала, кто-то составил очень подробные гайды, в которых один за другим изучились оптимальные внешности для каждого класса. Линь Шу видел некоторые из этих гайдов и использовал их как

справочник, но никогда не следовал им слепо при создании персонажа.

И в этот раз не будет.

Ведь если атрибуты и настройки игры составляют 10%, то навыки управления и игровой опыт — это как минимум 90%. Только такую игру можно назвать хорошей. Линь Шу считал «Девять небес» очень неплохой игрой, и при таком раскладе полагал, что влияние базовых характеристик ничтожно мало, поэтому не стал превращать персонажа в уродца ради них.

Тем не менее он всё-таки учёл некоторые известные ему гайды и, не портя внешность, постарался использовать более выгодные детали.

В итоге получился черноволосый юноша среднего телосложения, с длинными конечностями и резкими чертами лица. Внешность не выходила за рамки эстетики большинства людей, только контур ушей был более выраженным, чем обычно.

По сравнению с решительностью Линь Шу, сразу перешедшего к делу, скорость Ду Сытун была гораздо ниже. Когда Линь Шу в последний раз подошёл к ней посмотреть, она всё ещё возилась с красотой персонажа и причёской. Из-за того что камера была слишком близко, невозможно было разглядеть фигуру, можно было только понять, что это женский персонаж со светлой кожей.

Линь Шу понял, что Ду Сытун ещё долго провозится, и вошёл в игру первым.

С прошлого года многие игры начали сотрудничать с УУ, встраивая голосовые системы. «Девять небес», как новая игра, вышедшая сегодня, не стала исключением.

Игроки могли выбирать голосовое общение или набор текста. Можно было даже общаться, позволяя системе автоматически переводить голос в текст. Хотя этот способ всё ещё давал некоторые ошибки распознавания, в основном он уже мог справляться с коммуникацией.

В голосе Линь Шу ещё сохранялся детский тембр, поэтому он не подходил для прямого голосового общения, и он выбрал способ общения через перевод голоса в текст.

После завершения настроек он оказался в деревне новичков.

Как довольно новаторская игра в жанре сянься, «Девять небес» имела некоторые отличия в настройках деревни новичков от традиционных. В начале истории они не были рождёнными в деревне юношами и девушками, а молодыми людьми, прибывшими со всех сторон к подножию гор Цанцюнь для участия в большом отборе в мир культивации.

И способ отбора был довольно особенным, не типичный набор заданий и прокачка уровней. В целом он состоял из трёх шагов — первый: проверка духовного корня, второй: проверка характера, третий: накопление репутации.

Проверка духовного корня — это мини-игры, есть шесть вариантов на выбор. Поверхностно они делятся на пять стихий и отсутствие атрибутов, но на самом деле это шесть разных типов мини-игр: есть головоломки, есть на реакцию, есть на знания... Можно выбирать то, в чём ты силен, а в конце результат определяется по выбранному типу и набранным очкам. Обычно пройти несложно, но получить высокий балл довольно трудно.

Проверка характера — это выбор линии добра и зла. Любой выбор на самом деле не влияет на вступление, но влияет на атрибуты фракции персонажа.

И только последнее накопление репутации считается контентом для прокачки — в пределах деревни игрок в итоге должен выбрать НПС одной из школ, получить у них повторяющиеся задания или использовать одобренные игрой способы для повышения благосклонности и репутации. Этот НПС станет наставником игрока в школе в игре, поэтому выбор должен быть тщательным, так как навыки и специализация наставника повлияют на дальнейший путь развития игрока.

Пройдя эти начальные три этапа, игрок считается выполнившим задание новичка и официально начинает игру.

В этот момент Линь Шу проходил первый этап — проверку духовного корня.

Духовные корни в «Девяти небесах» делятся на шесть серий, из которых шестую можно назвать всеобщим духовным корнем или пустым духовным корнем, официальное название — иной духовный корень. В отличие от первых пяти, каждая из которых имеет свои особенности, иной духовный корень больше похож на лотерею. В тестах других серий это серия мини-игр одного типа от простого к сложному, а для иного духовного корня — это случайно смешанная серия мини-игр нескольких типов.

В итоге выпадать может и не иной духовный корень, в большинстве случаев легче получить духовный корень той серии, в которой набрано больше всего очков, и только в редчайших случаях есть вероятность получить иной духовный корень.

На этапе проверки духовного корня в игре есть таблица лидеров, которая обновляется в реальном времени по мере того, как игроки устанавливают рекорды на уровнях. Когда игрок чувствует, что не может пройти дальше, он может выбрать самостоятельную отправку результатов.

Линь Шу вошёл в игру, когда закрытое тестирование уже шло несколько дней. Но когда он начал проходить этот этап, все на сервере с изумлением обнаружили, что рекорды игр в каждой серии с ужасающей скоростью разбивались, а чужое имя с неуловимой быстротой врвалось в таблицу лидеров.

Это имя было — К северу от гор Цан.

Линь Шу не испытывал особой гордости от того, что побил рекорды.

Раньше он во всевозможных играх играл очень выдающе, но на этот раз было немного иначе, потому что он явно чувствовал: обладая хостом, его скорость нервной реакции, казалось, стала быстрее, а вычислительные способности — мощнее. Влияние этого чита на человека было очевидным. В такой ситуации Линь Шу, даже если бы не был настолько щепетилён, чтобы считать соревнование с использованием читов нечестной победой, в любом случае не испытывал бы самодовольства от этого.

Среди этой группы бета-тестеров, если бы не было чита хоста, людей, способных соревноваться с Линь Шу, может, и было немного, но они точно существовали. Линь Шу обладал достаточным самосознанием, чтобы не гордиться этими рекордами.