

Однако даже так ситуация, когда одним махом были побиты большинство рекордов, всё ещё вызывала изумление, поэтому после того как Линь Шу отправил результаты теста и вышел из интерфейса прохождения, он обнаружил, что стал объектом пристального внимания толпы.

Из-за того что был включён голосовой чат окружающего канала, Линь Шу слышал в гарнитуре разные шёпоты — все обсуждали его.

Линь Шу был в отчаянии: «Не могли бы вы не обсуждать и сплетничать в общем канале! И говорить, что я читерю... Хотя я и правда похож на читера, но в основном это скилл, ладно? Я в такие игры ещё двадцать лет назад играл на ура!»

Но хотя на душе он ворчал, многие слова нельзя было сказать прямо.

Через пять минут после отправки результатов тест Линь Шу тоже был готов.

Ледяной духовный корень, талант земного уровня.

Это считалось лучшим результатом за период закрытого тестирования до настоящего времени. Закрытое тестирование «Девяти небес» на самом деле сохранило много настроек и не открыло их полностью, в том числе некоторые пределы уровней. Небесный духовный корень в период закрытого тестирования не открывался, также не открывались некоторые редкие предметы и высокоуровневое снаряжение.

На самом деле, хотя так и говорится, влияние уровня духовного корня на игру в «Девяти небесах» невелико. Влияние классификации духовного корня всё-таки есть, иной духовный корень похож на скрытую расу, в нём есть кое-какие редкие особенности; а влияние уровня довольно ничтожно, просто каждый более высокий уровень духовного корня добавляет один час времени двойного культивирования в день.

Однако в этом нет никакого смысла, и система тестирования открыта постоянно, поэтому даже на поздних стадиях все могут в свободное время продолжать проходить испытание, а затем повторно отправлять результаты, повышая свой рейтинг духовного корня. За исключением того, что иной духовный корень нельзя определить заново, уровень духовного корня можно повышать в любое время.

В «Девяти небесах» нет системных объявлений, вся информация в основном передаётся через бумажных журавликов или других духовных гонцов. Хотя Линь Шу пока ещё не вышел из периода новичка и даже базовой информации бумажного журавля не имеет, системные подсказки всё же существуют. Системная подсказка — это золотой духовный гонец, остальные — синие, зелёные, красные, жёлтые, белые и так далее, в значительной степени усиливая различие между разными типами информации, избегая обмана мошенников под видом системы.

В этот момент перед Линь Шу из ниоткуда возник золотой бумажный журавлик, а затем в воздухе рассыпался, выпустив страницу системной информации.

Остальные могли видеть появление журавлика, но не видели содержания информации, поэтому не могли угадать, какой именно духовный корень выпал Линь Шу. Однако вокруг всё равно поднялся шум — даже не зная конкретного содержания информации, многие очень азартно гадали.

Даже кто-то прямо подошёл и начал выведывать:

— Эй, брат! Это у тебя... какой духовный корень?

Линь Шу не успел ответить, как услышал, как рядом Ду Сытун произнесла:

— Линь Шу, где ты? Как тебя зовут? Я найду тебя.

Линь Шу ответил:

— Меня зовут К северу от гор Цан. А тебя, учитель Ду?

— Меня зовут Чистая роса. Где ты? Я сейчас подойду.

Линь Шу предложил ей следовать за направляющим заданием, сначала прийти к точке тестирования, а уже там встретиться.

В результате, когда Ду Сытун, медленно управляя персонажем, добралась до места, Линь Шу уже широко раскрывал глаза, озираясь по толпе. Он обыскал толпу добрую половину, с трудом нашёл ID персонажа Ду Сытун, но в момент увиденного застыл.

Не знаю, было ли это иллюзией Линь Шу, но в тот момент казалось, что даже окружающий шёпот стал гораздо тише.

К Линь Шу шёл женский персонаж, над головой которого висел ID «Чистая роса», фигура стройная и изящная, черты лица утончённые и красивые, образ персонажа из-за детализированной настройки черт демонстрировал изящество, отличное от обычных персонажей.

На самом деле образ персонажа по умолчанию в «Девяти небесах» уже был довольно великолепным, но по сравнению с образом Ду Сытун была большая разница. Линь Шу не знал, почему так, но персонаж Ду Сытун был необычайно красив.

По сравнению с сухостью системных персонажей по умолчанию, персонаж Ду Сытун обладал тонким ощущением живости. Линь Шу очень старательно наблюдал и мог только подтвердить, что другая сторона использовала на персонаже некий макияж, похожий на эффекты света и тени, но не мог различить больше методов.

Поражёнными были не только Линь Шу, но и многие другие. Когда Ду Сытун управляла персонажем, подходя сюда, сразу немало людей подошли завязать разговор, Ду Сытун на секунду замерла, но не ответила им, а прошла всё время до Линь Шу.

Двое добавили друг друга в друзья, Линь Шу примерно объяснил Ду Сытун следующий процесс задания и ключевые моменты, на которые нужно обратить внимание, и Ду Сытун выбрала следующий пункт теста.

Она выбрала синий шар, представляющий водную стихию, после телепортации на тренировочную площадку внутри очень быстро обновились пять водяных столбов, похожих на музыкальные фонтаны. Каждый раз, когда водяной столб выбрасывался, разыгрывался отрывок музыки, и используя его высоту как ноту, выпрыгивали цифры. Чтобы пройти этот этап, у Ду Сытун было два способа управления: первый — напеть эту мелодию, второй — положиться на память и нажать соответствующие клавиши, заново сыграв соответствующую мелодию.

Когда Линь Шу встретил мини-игру этой стихии, он выбрал второй способ, Ду Сытун же выбрала первый.

Её результаты нельзя было назвать очень выдающимися, но она всё же благополучно прошла этап.

После этого с вопросами теста на характер естественно не было никаких проблем, Ду Сытун получила чистый небожительский путь, Линь Шу — нейтральный путь с уклоном к демоническому. Этот тест в поздней игре будет влиять на фракцию и возможности игрока, но в период тестирования на самом деле вообще никакой пользы не приносил, поэтому Линь Шу не обратил на это внимания.

А третье кольцо задания было самым сложным звеном во всём обучении новичка. В этом звене содержался выбор игровой школы, направление профессии, и акцент развития... всё это было похоже на подачу заявлений в университет.

В настоящее время в «Девяти небесах» открыто только три школы, в каждой школе есть шесть старейшин, владеющих разными системами навыков, на выбор, то есть всего восемнадцать НПС на выбор. Линь Шу и Ду Сытун каждый проверили доступных НПС, Ду Сытун выбрала НПС с акцентом на лечение и жизненные навыки, Линь Шу выбрал НПС с боевой магической специализацией.

Пути накопления репутации у двоих были разными, даже задания для повышения благосклонности, которые можно было выполнять, имели большой разрыв, поэтому они временно разделились, каждый сражался сам за себя.

Линь Шу быстро нашёл целевого НПС, после разговора с ним получил токен и узнал три способа получения очков репутации — прохождение магического лабиринта, прохождение маршрута мудрости для выполнения заданий или прямая сдача некоторых предметов репутации магической серии.

Прохождение лабиринта больше всего проверяет навыки управления, но эффективность самая высокая; выполнение заданий оставляет больше места для размышлений и выбора, но трудно сэкономить время. Сдача предметов репутации, безусловно, самая быстрая, но сами задания выпадают только в процессе прохождения лабиринта или выполнения заданий, что очень проверяет финансовые возможности.

Линь Шу соответственно поверхностно попробовал лабиринт и задания, затем начал штурмовать первый. Уровни магического лабиринта нужно было проходить, используя несколько видов заклинаний, включая простые формации, числовые игры с коротким лимитом времени и логические задачи на предсказание.

Проходя такие игры, Линь Шу почти не нуждался во времени на реакцию, в момент срабатывания механизма посередине он почти мгновенно мог быстро выбрать ответ, скорость была такой высокой, что почти не было задержки.

В процессе прохождения в начале, из-за того что ситуация во всей копии была неясна, Линь Шу ещё немного спотыкался, но чем позже, тем больше он становился опытнее, пока не сработал механизм, которого он раньше не видел, и не погиб один раз.

Этот механизм по конструкции был круглой дверью в форме чёрно-белого тайцзи, появляющейся при победе над стражем, чёрная дверь и белая дверь могли быть активированы отдельно. После того как в первый раз при срабатывании был выбран провал белой двери, Линь Шу быстро выбрал второй раунд, на этот раз он прошёл уровень быстрее, чем в предыдущий раунд, сработал механизм Врат Жизни и Смерти, затем выбрал чёрную дверь... всё ещё провал.

Линь Шу не мог ничего с этим поделать, пришлось временно отказаться от прорыва этого механизма и выбрать прямой выход.

<http://bllate.org/book/16614/1519687>