

К сожалению, подземелье, которое досталось Дася Аньго, оказалось всего лишь подземельем для новичков. Награда в нем редка, но, к счастью, и сложность внутри тоже невелика. Поэтому оно было выбрано в качестве тестовой карты для испытания по боевым искусствам. — Господин Чжун, могу ли я узнать заранее, что именно нас ждет в этом подземелье для новичков? — спросил Шэнь Юаньлун, сидящий в зале. — Нет, — покачал головой Чжун У, поняв, о чем его спрашивают. — Я могу лишь рассказать некоторые простые правила. В этом подземелье будет пять человек. Их выберут случайным образом из всех кандидатов Дася Аньго. То есть теперь испытание по боевым искусствам больше не будет соревнованием между кандидатами из одного зала, а станет состязанием всех кандидатов Великого Дася Аньго. Эти слова вызвали удивление даже у Су Тянь. Если команды формируются случайным образом из всех кандидатов, то это наполняет испытание неопределенностью. Сильный кандидат может не повезти с составом команды и получить плохую оценку, в то время как более слабый кандидат, если ему повезет, может добиться лучшего результата. К счастью, Чжун У добавил, успокаивая всех: — После завершения задания или истечения времени система [Рыцарь Века] оценит вашу работу в подземелье. Эта оценка и будет вашим результатом на испытании по боевым искусствам. У каждого она будет своя, в зависимости от вашего вклада в задание. Так что, если вы будете сосредоточены на выполнении задачи, вы обязательно получите хороший результат. Это заявление вызвало разные эмоции у слушателей. Некоторые были в восторге, другие — в отчаянии. Те, кто волновался, естественно, были люди, не верящие в свои силы. А те, кто радовался... Например, Су Тянь. Он не хотел участвовать в командной работе. Если бы его товарищами были нормальные люди, это было бы терпимо, но если это окажутся четверо наивных новичков, то он не хотел даже думать об этом. В этот момент время подходило к концу. Начинался обратный отсчет: 10 секунд... 9 секунд... ... 2 секунды... 1 секунда... 0 секунд! — [Рыцарь Века]! Запуск! С этими словами глаза Су Тяня потемнели. Когда он снова открыл их, он оказался в совершенно другом месте. Вокруг было белое, как будто он попал в какое-то застывшее пространство. — Это что, пространство системы? — подумал он, вспомнив информацию, которую успел узнать. Это было место, где игроки останавливались перед началом заданий. Если сравнивать с чем-то, то это было похоже на главный экран игры, который появляется при запуске. С мыслью о том, чтобы узнать больше, перед Су Тянем мгновенно появился светящийся экран, наполненный чувством будущего. На этом экране было четыре небольших интерфейса. Первый из них был посвящен боевой тренировке — то есть борьбе с монстрами, о которой говорилось ранее. Второй интерфейс позволял создавать комнаты для соревнований между игроками. Эти два режима были доступны каждому игроку и могли использоваться даже после испытания по боевым искусствам. Третий интерфейс назывался "Арена", а четвертый — "Исследование подземелий". Однако в данный момент они были серыми, что означало, что их нельзя было использовать. Рядом с этими интерфейсами также была панель с личной информацией Су Тяня. [Игрок: Су Тянь] [Талант: Приспособляемость ко всем рыцарям!] [Рыцарский драйв: Нет (можно выбрать новичка!)] Это была очень простая картинка, но Су Тянь был удивлен. — Талант? Что это? — подумал он. Среди информации, которую он узнал перед испытанием, он также нашел упоминание о личной панели, но там не было колонки "Талант". Неужели это бонус для путешественника во времени? С этими мыслями он нажал на слово "Талант". Под ним появилось описание: [Приспособляемость ко всем рыцарям: Вы можете игнорировать любые требования к физической форме для использования ремней Каменных Рыцарей, и ваша физическая форма будет постепенно улучшаться (без верхнего предела!)] — Что за...? — невольно вырвалось у Су Тяня. Возможность игнорировать любые требования к физической форме для использования ремней Каменных Рыцарей была невероятной. Среди Каменных Рыцарей было немало ремней, которые требовали высокой физической подготовки. Например, ремни из серии Каменного Рыцаря Файз или Каменного Рыцаря Дарк Кивы. Некоторые из них даже требовали особых условий для ношения, а трансформация могла стать огромной нагрузкой на тело. Но теперь Су Тянь мог полностью игнорировать эти требования и трансформироваться напрямую. И это еще

не самое удивительное. Самое безумное было то, что этот талант мог улучшать его физическую форму без ограничений. Су Тянь понял, что в [Эре Рыцарей] сила трансформированного Каменного Рыцаря была тесно связана с собственной физической формой. То есть он мог становиться сильнее бесконечно! После этого открытия в его сердце появилось бесконечное чувство уверенности. Внезапно раздался голос, полный механического оттенка: - Хотите начать выбор новичка? Это был голосовой помощник системы [Рыцарь Века], который мог предоставлять услуги каждому игроку. Без колебаний Су Тянь выбрал "Да". Свет вспыхнул, и интерфейс перед ним исчез. На его месте появился новый экран с тремя небольшими интерфейсами. На первом из них был изображен черный Каменный Рыцарь, держащий в руках копье под названием "Королевский Сосновый", а на его поясе был драйв с ручкой. Это был Каменный Рыцарь Сомбра. Черный Тень был одним из самых распространенных вариантов для выбора новичков. На втором интерфейсе был изображен Каменный Рыцарь, в основном белый, с белым нагрудником и наплечниками, а по бокам доспехов проходили синие полосы. В его руках был огромный топор. Это был Каменный Рыцарь Биг Тооф. Зубастый Тигр. Шестой ребенок Каменного Рыцаря.

<http://tl.rulate.ru/book/112664/5258404>