

Отыщите богатство в опасности! Высокие риски часто сопровождаются высокими доходами! На протяжении веков множество примеров подтверждают эту истину. Получив поддержку группы друзей, Чэнь Фэй решительно нажал на опцию "принять испытание на наследство"!— Молодые люди, как всегда, смелые. Давай, за мной, — сказал старый декан и повернулся, зашагав в хижину, которая до этого была недоступна. У входа появился дополнительный телепорт. Следуя за хижинкой, экран вспыхнул, и восстановленная сцена поразила Чэня Фэя: снаружи была явно хижина, но внутри она выглядела как замок! Просторное помещение, гладкие мраморные плиты, различные изящно вырезанные каменные колонны и фрески! Кроме того, в центре располагался огромный магический круг, испускающий молочно-белый свет! Подходя к старому декану, он повторил:— Молодой человек, я сейчас отправим тебя в элементарную формацию. Если ты сможешь выйти из неё, ты пройдёшь моё испытание. Слова старого декана были просты, и после них было две опции: подождать или отправиться вперед. Конечно, Чэнь Фэй не видел смысла ждать. Решеное дело — давайте действовать решительно! После нажатия "Отправить меня", старый декан махнул правой рукой, и герой Чэня Фэя мгновенно устремился вверх в магический круг. Затем экран на мгновение потемнел, и появилась новая картинка... Когда Чэнь Фэй увидел новый экран, он на мгновение застыл. Он даже не был уверен, не загрузил ли его компьютер и не открылась ли другая игра.— Дзинь-дон, игрок начинает миссию наследования: Элементарная связь. На экране случайным образом появляются семь элементов, которые накапливаются в одно целое. Игрок может менять местами любые два соседних элемента. Если после обмена появляются три одинаковых элемента, они уничтожаются и дают энергетическое значение. Заполните энергетический бак сверху, чтобы выполнить задание. Совет: время задания — 3 минуты. На экране сверху был энергетический бак, перед ним была узорная бусина. Ниже были бусины семи разных цветов: зеленого, красного, синего, золотого, белого и черного. Глядя на значок в середине бусин, можно было увидеть семь элементов, смотрящих на ветер, огонь, воду, землю, свет, гром и тьму. Однако бусины, почти заполняющие экран, и способ выполнения заданий явно указывали на популярную в прошлой жизни игру — "Покори!" Чэнь Фэй был немного сбит с толку ситуацией, но когда он увидел, что на таймере сверху прошло 5 секунд, он, наконец, очнулся и начал быстро управлять мышью и кликать. Что касается "Покори", Чэнь Фэй также играл в неё в прошлой жизни. Эта игра действительно развлекательная и веселая, а также требует соответствующего мышления. Чэнь Фэй также играл в неё некоторое время. Конечно, это было только некоторое время. По сравнению с теми, кто часто играл на трех-четырёх сотнях уровней, он был далеко позади. К счастью, здесь не было особых ограничений на тест. Достаточно было совпадения трех связей. Более того, примерно через тридцать секунд Чэнь Фэй обнаружил, что, кроме трех последовательных совпадений, этот тест не имел никаких дополнительных настроек! Независимо от того, соединяешь ли ты четыре или пять, они будут уничтожены в соответствии с движущимися бусинами, соединяя две бусины рядом друг с другом. Единственное, что слегка нахмурило Чэня Фэя, было увеличение энергетического бака — за тридцать секунд Чэнь Фэй уничтожил его по крайней мере дюжину раз, но энергетический бак все еще был менее 100%! Это требование должно быть выполнено за три минуты, это слишком поздно! Черт возьми! Я, должно быть, снова пропустил какой-то ключевой момент! Он не осмелился замедлить движения своих рук, но когда Чэнь Фэй искал совпадение 3, он потратил немного энергии на наблюдение за другими местами. Тогда Чэнь Фэй обнаружил особое место: узорная бусина перед энергетическим баком иногда меняла цвет. Время этого изменения цвета было не фиксированным. Чэнь Фэй не думал, что разработчики игр были настолько скучны, чтобы делать такие случайные изменения в узоре. Более того, эта задача, просто полагаясь на совпадение 3, была недостаточной для завершения, так что... В это время узорная бусина стала синей, и глаза Чэня Фэя быстро нашли синее совпадение 3 среди бусин на экране! "Пуф", как синие бусины были уничтожены, узорная бусина стала красной! Действительно, если уничтожить тот же цвет, что и узорная бусина, можно заставить её изменить цвет! Чэнь Фэй не мог думать, что этот параметр бесполезен! Быстро найди

красный и уничтожь его снова! Затем он становится белым, затем черным, золотом, желтым...Когда Чэнь Фэй последовал за цветом узорной бусины и уничтожил её почти десять раз подряд, он обнаружил, что энергетический бак начал увеличиваться по одному! Он превысил 30%! И здесь еще оставалось 1 минута и 58 секунд!Должно быть, успею!Найдя ключ, Чэнь Фэй почувствовал уверенность! Незаметно для себя, его скорость рук немного улучшилась! Осталось еще 1 минута и 25 секунд, а энергетический бак превысил 150%! Осталось еще 1 минута, и энергетический бак достиг 70%! Осталось еще 34 секунды, и энергетический бак уже был 90%! Осталось всего десять секунд!— Дзинь-дон! Поздравляем игрока с выполнением миссии наследования: Элементальная связь. Вы можете найти соответствующего NPC для передачи работы.После слышания системных подсказок, Чэнь Фэй выдохнул длинный вздох и расслабился. После расслабления он почувствовал, что его правая рука немного судорожно!Честно говоря, разработчик этой Элементальной связи довольно обманчив. Во-первых, в этот момент времени игра "Покори" еще не появилась, и для человека, который никогда не играл в эту игру, не говоря уже о завершении, просто сколько раз он может уничтожить её за три минуты, это вопрос. Во-вторых, есть узорная бусина перед энергетическим баком. Если этот ключевой момент не будет обнаружен, неважно, насколько быстрая скорость рук, Чэнь Фэй не почувствует, что он может пройти её раз в секунду — поскольку цвет узорной бусины уничтожается больше раз, энергия будет увеличиваться быстрее. Чтобы гарантировать, что это не будет прервано, Чэнь Фэй несколько раз останавливал поиск на несколько секунд!После встряхивания правой руки он управлял героем, который был телепортирован в магический круг, и вернулся к старому декану.— О! Молодой человек, твой потенциал действительно удивил меня. Ты действительно завершил тест! Теперь, как я и говорил раньше, я передам тебе моё наследие! — сказал Чэнь Фэй, и старый декан был очень прямолинеен. Без лишних слов он вынул волшебную палочку и указал ею на лоб героя!Видели шары энергии семи цветов, плавающие из передней части посоха! Вращаясь быстро вокруг героя! Под ногами героя появился таинственный магический круг, и свет становился все сильнее и сильнее! По мере усиления света скорость шара энергии становилась все быстрее и быстрее, а диапазон вращения постепенно сужался от всего тела до головы! В конце концов, свет магического круга поглотил героя целиком! В тот же момент все шары энергии проникли в лоб героя!— Дзинь-дон, поздравляем игрока с завершением миссии наследования и становлением элементальным магом.Увидев эту подсказку, Чэнь Фэй не стал читать, что сказал старый декан дальше, и открыл свой список навыков первым. То, что попадает в поле зрения, — это очень длинный ряд навыков!Элементальная Аркана: Уровень 1, пассивный, элементальный маг общается с магическими элементами, до трех, и может получить разные навыки в зависимости от разных элементов. В настоящее время можно предварительно сохранить два навыка одновременно. Предварительно сохраненные навыки охлаждаются в течение 10 секунд.Огонь: Уровень 1, потребляет 20 маны, общается с огненным элементом [потребление маны на уровне 1 составляет 20, и увеличивается на 10 маны на каждом уровне, то же ниже], каждый огненный элемент увеличивает атаку на 2 очка. Элементальные навыки: большой огненный шар, огненный огонь, потребляет 100 маны, наносит 150 очков урона одной цели и оглушает на 3 секунды. Разлетающийся урон около 50 очков. Охлаждение 15 секунд.Вода: Уровень 1, каждый водный элемент увеличивает восстановление магии на 1. Элементальные навыки: Водный элемент, вода вода вода, потребляет 150 маны, призывает 600 жизней, атакует 20-25, один водный элемент с тяжелой броней 4, длится 35 секунд, охлаждается 15 секунд.Ветер: Уровень 1, каждый ветровой элемент увеличивает скорость движения на определенную величину. Элементальные навыки: Торнадо, потребляет 120 маны, наносит 100 очков урона по прямой, закатывает на 1,5 секунды, оглушает на 0,5 секунды после приземления. Охлаждение 20 секунд.Земля: Уровень 1, каждый земной элемент увеличивает броню на 1 очко. Элементальные навыки: каменная стена, земля земля земля, потребляет 150 маны, призывает каменную стену с 1000 жизнями и 5 броней. Длится 30 секунд, охлаждается 40 секунд.Свет: Уровень 1, каждый световой элемент

увеличивает восстановление жизни на 1 очко. Элементальные навыки: Святой Свет, Свет Света, потребляет 75 маны, призывает Святой Свет, восстанавливает 300 здоровья одной единице, охлаждается 10 секунд.Тьма: Уровень 1, каждый темный элемент увеличивает снижение брони на 1 очко. Элементальные навыки: Проклятие, Темнота Темноты, потребляет 50 маны, прокликает единицу, уменьшая её попадание на 60%, длится 15 секунд, охлаждается 5 секунд.Гром: Уровень 1, ка

<http://tl.rulate.ru/book/113066/4387504>