

Странное волнение в сердце Жэнь Со наконец исчезло, когда он вернулся домой домой по победов. Он понял, что произошло, только после того, как успокоился.

Исходя из теории, которую он вывел, волнующее чувство в его сердце было связано с функцией игры [Поиск ключей]. Как только он выйдет из дома, любой, у кого он сможет забрать ключ, вызовет переполох в его сердце.

Хотя Жэнь Со все еще не знал, у каких людей он мог получить ключи, он знал, что, по крайней мере, эти люди должны обладать более сильными физическими способностями, чем обычный выпускник университета, такой как он, который обычно не выходил из дома. Форма. Мо Чжаолун и Ли Дань были двумя примерами. Это означало, что такая «Кража» не будет подходящим методом.

Жэнь Со решил, что ему нужно получить в игре самые лучшие награды.

Убрав его мелочное беспокойство в сторону, он продолжал стойко проходить платформы в игре [Сильный воин поднимается на 10000 метров]. Достигнув контрольно-пропускного пункта на высоте 2048 метров, Жэнь Со понял, что скорость его подъема значительно увеличилась. Раньше он мог подниматься только на два метра за каждую минуту прыжка; теперь он поднимался на два метра каждые 30 секунд.

Однако это требовало, чтобы он постоянно держал Искателя в движении.

На данном этапе - платформы на экране больше не располагались так близко друг к другу, как на первых 2000 метрах. Искатель уже умер однажды, когда Жэнь Со нажал на игровой контроллер со слишком малой силой и заставил Искателя прыгнуть недостаточно далеко, чтобы достичь целевой платформы. Поскольку под ним не было других платформ, Искатель упал до самого низа экрана и умер. У Жэнь Со не было выбора, кроме как перезапустить игру с последней контрольной точки.

В другой попытке Жэнь Со использовал слишком много силы, в результате чего Искатель прыгнул слишком далеко. Когда Искатель собирался упасть насмерть из-за промаха по платформе, похожий на крупье Искатель внезапно повернулся и схватился за край платформы.

Только тогда Жэнь Со вспомнил, что это был эффект способности женщины-искателя: [Женский персонаж: Быстрее реагирует на опасность]. Однако после того, как Жэнь Со смотрел на человечка в течение десятков часов, он давно забыл, что персонаж, которым он управлял, был женским.

Когда Искатель поднялся примерно на 3000 метров над уровнем моря, Жэнь Со обнаружил что-то новое: по мере того, как Искатель перемещался в разных направлениях, определенные белые маркеры на измерителе высоты становились серыми.

Когда «Искатель» прыгнул влево, отметка 5896-метровой контрольной точки стала серой;

когда «Искатель» прыгнул вправо, отметка 6853-метровой контрольной точки стала серой.

Это означало, что на данном этапе игры было два разделенных пути; Контрольно-пропускной пункт для поворота влево полностью отличался от контрольного пункта для движения вправо. Кроме того, не было бы возможности перейти к другой контрольной точке после того, как игрок выбрал определенный путь, если только игрок не перезапустился с контрольной точки на высоте 2048 метров.

Жэнь Со быстро выбрал путь, не задумываясь. Когда он достиг 4000 метров, он обнаружил, что скорость подъема еще больше увеличилась. За каждую минуту прыжка на полной скорости Искатель набирал 5 метров.

Однако в то же время путь становился все труднее, и Жэнь Со наконец столкнулся с первой «ловушкой».

Это была серая платформа, немного светлее, чем у других платформ. Когда Искатель прыгнул на нее, платформа внезапно разлетелась на части. Жэнь Со инстинктивно попытался снова прыгнуть, позволяя Искателю подпрыгнуть и ухватиться за край другой платформы. Он был на волоске от смерти.

Жэнь Со вздохнул с облегчением. Если бы он упал полностью, он бы потратил впустую все усилия, которые он приложил в течение последних 10 часов...

10 часов?!

Жэнь Со взглянул и понял, что уже почти полночь. Он быстро заказал еду к его порогу, используя свой мобильный телефон, после чего возобновил свою игру. Он все еще был полон энергии, поскольку проснулся только после полудня.

Когда он достиг 4500 метров, Жэнь Со увидел, что в игре появились другие люди.

Это были персонажи, похожие на спички.

Эти похожие на спички персонажи не двигались, как Искатель. Вместо того, чтобы прыгать прямо на платформы, они выбрали скрытый путь, который не отображался на экране. Однако они двигались вверх относительно медленно.

Когда Искатель пролетел мимо этих спичечных персонажей, они остановились.

[Это команда полностью экипированных альпинистов. Сейчас они говорят о тебе.]

В игре выскочило странное сообщение.

Жэнь Со остановился на короткое время, но персонажи не продолжили движение, вместо этого он продолжил свой путь вверх.

Впереди были похожие ловушки, но с ними было несложно справиться. Когда он достиг высоты 4800 метров, сзади появилась еще одна группа персонажей, похожих на спички. На этот раз, однако, группа промчалась мимо него в мгновение ока, в отличие от его предыдущей встречи.

Эти похожие на спички персонажи, казалось, сидели на каком-то транспортном средстве, напоминающем машины...

- Вау! - Жэнь Со весело воскликнул и продолжил - Что это за магия? Они колдуны!

Жэнь Со начал думать, что пропустил какое-то место в игре и не смог получить подобное транспортное средство. В этот момент группа похожих на спички персонажей вернулась в машину.

[Вам нужна помощь?] Появилось сообщение от персонажей, похожих на спички.

К радости Жэнь Со появилось два варианта ответа:

□ - Нет необходимости.

□ - Нет, спасибо.

...

Других вариантов не было.

- Какого черта тогда мне вообще дали выбор! - с досадой произнес Жэнь Со. - Оба варианта означают, что я отвергаю их помощь!

Однако Жэнь Со вскоре понял, что, когда он выберет вариант, игра не получит ответ сразу. Ему нужно было выбрать [Подтвердить], прежде чем был дан ответ. Таким образом, он все еще мог выбрать другой вариант ответа.

Наконец Искатель выдал - Нет, спасибо.

Автомобиль, на котором ехали похожие на спички персонажи, не сдвинулся с места. Вместо этого они ушли вместе с Жэнь Со, когда он заставил Искателя двигаться вперед.

В 4 часа утра Жэнь Со удалось добраться Искателем до контрольно-пропускного пункта на

высоте 5896 метров!

Достигая каждой контрольной точки, Жэнь Со чувствовал себя так, как если бы он достиг главной цели на каждом этапе своей жизни. Он наконец смог расслабить свое тело.

Интересно, что КПП на 5896 метре отличался от 2048 метров. Хотя у всех контрольных точек были большие платформы, занимавшие всю нижнюю часть экрана, через которую Искателю было невозможно провалиться, на платформе на этой контрольной точке было много других персонажей, похожих на спички.

Этому контрольно-пропускному пункту также было присвоено особое название: Базовый лагерь.

Другие похожие на спички персонажи с удивлением столпились вокруг Искателя, увидев ее. Многие пузыри речи появлялись на мгновение и очень быстро исчезали; таким образом, Жэнь Со не мог вовремя прочитать то, что они говорили.

Жэнь Со положил игровой контроллер и лег спать. Он проснулся только в 11 часов утра следующего дня с обычным голодным желудком. Он поспешно спустился вниз, чтобы утолить голод. Как только он прибыл, дама в прилавке сказала - Как обычно, две большие тарелки лапши Йи-фу с говяжьей грудинкой в соусе из жареной фасоли?

Жэнь Со также чувствовал себя немного странно из-за того, что в последнее время он смог переварить столько еды. Хотя ему нравилось есть, он был далеко не обжорой. Но теперь его аппетит, казалось, увеличился вдвое.

Вернувшись домой, он продолжил свое великое прохождение игры [Сильный воин поднимается на 10 000 метров]. Жэнь Со понял, что на большой платформе у контрольно-пропускного пункта длиной 5896 метров персонажи, похожие на спички, больше не теснились вокруг Искателя.

Поиграв в игру в течение двух дней, Жэнь Со решил, что игра обладает особой привлекательной силой. Все, что могла делать Искательница, - это прыгать, но сила и направление ее прыжка требовали от игрока тонкости и тонкого контроля.

Например, прежде чем Жэнь Со достиг платформы на контрольно-пропускном пункте в 5896 метров, он натолкнулся на светло-серую платформу, которая разлетелась при приземлении на нее. Оно появилось на маршруте, которого он не мог избежать, если бы не выбрал более длинный и закрытый маршрут, который находился за пределами правой части экрана. Приняв вызов, Жэнь Со решил прыгнуть прямо на разрушающуюся серую платформу, но как только он приземлился на нее, он прыгнул снова. Ему удалось совершить двойной прыжок и успешно приземлиться на безопасную платформу, прежде чем серая платформа раскололась!

Хотя Искатель почти исчерпал всю свою энергию, для Жэнь Со это было волнующим

испытанием!

«Искатель» был уже более чем на полпути к вершине на высоте 10000 метров. Более того, за каждый прыжок «Искатель» поднималась почти на 1 метр. Жэнь Со поглотило волнение.

- Отлично, я сегодня должен добить эту игру!

<http://tl.rulate.ru/book/33488/1192730>