

Глава 18 – Первое Апреля

- В течение дней и ночей, когда я разорву небеса на части, сияющий свет будет сиять и очищать даже пылинки на земле~

Во сне Жэнь Со услышал звонок своего телефона. Он вздохнул себе под нос, потянувшись за мобильным телефоном. Когда он увидел имя контакта, отображаемое на экране, он попытался освежиться, прежде чем ответить на звонок. - Здравствуйте, это Жэнь Со.

- Жэнь Со, ты должен явиться в Министерство Государственной Безопасности Ляньцзян завтра к 14:30. - голос директора Е прозвучал на другом конце линии. Она продолжила - Ты только что проснулся?

- Да...

- *Вздых*, молодых людей в наши дни уже слишком много. Ты спишь столько же сколько и мой сын, который сейчас учится в средней школе... - сетовала директор Е. - В любом случае, не опоздай, иначе ты автоматически потеряешь возможность пройти собеседование.

- Я потеряю возможность собеседования? - спросил Жэнь Со, когда он стал более настороженным. - А на какую должность это собеседование и в какой отдел?

- Детали пока не сообщаются. - директор Е понизила голос и сказала - Но если ты пройдешь собеседование, тебя, скорее всего, переведут в Министерство Государственной Безопасности.

- Министерство Государственной Безопасности! - воскликнул Жэнь Со. - Там платят хорошо?

- Понятия не имею, - ответила директор Е. - Все, что я знаю, это то, что базовая заработная плата выше, того, что ты получаешь здесь. Также там выплачивается больше надбавок.

- Тогда я обязательно приду! - воскликнул обрадованный Жэнь Со. Какой дурак упустил бы такую хорошую возможность повысить свое положение в обществе? Он продолжил - Есть ли что-нибудь, что я должен знать или на что обратить внимание перед собеседованием?

- Здесь не на что обращать внимание, но, с нашей стороны, и ты, и Ли Цинсюань получили эту возможность. Вы оба должны воспользоваться возможностью пообщаться друг с другом и с интервьюером, - сказала директор Е странно счастливым тоном. - Мобильный номер Ли Цинсюаня - 14...

Закончив разговор с директором Е, Жэнь Со пришел в себя. К тому времени, как он закончил чистить зубы, понял, что уже было 10 часов утра.

Это было 1 апреля, 10 утра.

Жэнь Со купил игру [Сильный воин поднимается на 10 000 метров] 28 марта и начал свое сложное путешествие на вершину из базового лагеря на высоте 5896 метров 30 марта. Просидев 2 дня и 1 ночь, он, наконец, привел Искателя на 10000-метровую вершину прошлой ночью в 23:00!

Взбираться на вершину было более уныло, чем утомительно. После базового лагеря сложность игры сильно возросла. Изначально зазор между платформами просто увеличивался, а также платформы отличались по ширине. Он также иногда сталкивался с серыми платформами, которые разрушались в тот момент, когда его аватар приземлялся на них.

Однако сложность продолжала расти...

Фон сменился сценой падающей с неба метели. Несмотря на то, что Искатель стояла на месте, ее могло сдуть с платформы или даже сбить с пути, когда она прыгнула.

Были также светло-голубые платформы, на которых ледяные шипы появлялись в тот момент, когда Искатель прыгал на них. Ледяные шипы немедленно убили Искателя, и перед ним бы выскочила надпись «Game Over»*. Кроме того, безопасные платформы были расположены среди множества платформ с ледяными шипами. Иногда среди платформ синего цвета могла быть только одна разрушающаяся платформа серого цвета, а над ней будут облака, закрывающие обзор. У Искателя не было другого выбора, кроме как дважды прыгнуть, чтобы приземлиться на серую платформу, после чего Жэнь Со приходилось быстро изменить направление Искателя, чтобы приземлиться на безопасную платформу.

Помимо этих проблем, были также штормы, которые окутывали весь экран белыми облаками. Жэнь Со не мог видеть безопасные платформы, и единственным выходом было подождать в безопасной зоне, пока погода не улучшится. Кроме того, даже когда шторм утихал, на экране все еще оставались затемненные белые пятна, и Искатель мог видеть то, что перед ней, только когда она прыгала.

Кроме того, в игре были день и ночь. До базового лагеря было достаточно легко справиться, но после прохождения базового лагеря время суток существенно отличалось. Например, ночью стало труднее различать цвет платформ...

Разница в сложности путешествия между пересечением базового лагеря и началом пути с 0 метров была сопоставима с повторением числа Пи в обратном порядке...

Самая неприятная ситуация возникла, когда Жэнь Со по пути встретил других персонажей, похожих на крупье. Они, естественно, не выбрали такой опасный маршрут, который состоял бы из прыжков на платформы, как это сделал Искатель. Вместо этого они пошли по пологому маршруту в относительно медленном темпе. Когда бы они ни видели Искателя, они останавливались и спрашивали, не нужна ли ей помощь. Каждый раз предлагались одни и те же два варианта: «Нет, спасибо» и «Нет».

Жэнь Со благополучно провел Искателя до контрольно-пропускного пункта передового базового лагеря на высоте 6690 метров, затем следовал контрольный пункт Лагеря I на высоте 7900 метров, контрольный пункт Лагеря II на высоте 7900 метров, контрольный пункт Лагеря III на высоте 8400 метров, контрольный пункт Лагеря IV на высоте 9000 метров, и, наконец, контрольно-пропускной пункт Лагеря V на высоте 9600 метров...

Наконец, прошлой ночью в 23:11 он впервые успешно вывел Искателя на вершину высотой 10000 метров, запрыгнув на сверкающую золотую платформу!

В следующий момент Жэнь Со заснул.

Жэнь Со наконец смог снять напряжение в мускулах и расслабить ум, который был подвергнут интенсивной концентрации после достижения цели. Он погрузился в глубокий сон и, наконец, проснулся только через 11 часов, пока...

- Ха... - Жэнь Со понял, что он так голоден, что едва мог двигаться. Он взял свой мобильный телефон и набрал номер службы доставки еды. - Здравствуйте... две большие тарелки лапши Йи-фу с говяжьей грудинкой в соусе из жареной фасоли... Мой адрес - квартира 1506, № 233 Сады Тианлан... я живу прямо над вашим прилавком.

К счастью, Жэнь Со все еще помнил номер телефона киоска Цзяньцзи внизу, иначе он мог умереть от голода в своем доме...

В тот момент он вспомнил, что уже выполнил миссию в игре. Он поспешно включил игровую консоль, чтобы посмотреть свой счет.

[Миссия выполнена.]

[Выполнена основная цель миссии - начислено 60 очков]

[Общая оценка 60 баллов. Оценка: Едва Прошел.]

[Текущий счет миссии: 60 баллов (Едва Прошел). Рекорд: 60 баллов (Едва Прошел).]

[Вы хотите загрузить этот результат в качестве окончательного результата? Вы получите заслуги в зависимости от оценки вашего текущего результата миссии. Вы также получите особые награды.]

[Вы можете загрузить свой счет только один раз.]

- Всего 60 очков?! - Жэнь Со был ошеломлен. Эта игра просто невозможна. Как могло быть такое большое отклонение от максимального количества очков?

Табло в этой игре немного отличалось от такового в [Хитман]. В [Хитман], как только счет был загружен, на экране всплывала подсказка, информирующая игрока о том, что игра будет закрыта навсегда. Однако в [Сильный воин поднимается на 10 000 метров] такой подсказки не было. «Должно быть, в этом разница между бесплатной и платной игрой», - подумал он.

[Игрок получил оценку «Едва Прошел» и, таким образом, выполнил скрытые требования. Теперь игрок получит информацию о скрытой побочной миссии главы.]

- В [Хитман] мне нужна была оценка «умеренно хорошо», чтобы разблокировать скрытую миссию, но теперь мне нужна только «Едва Прошел» ...Эта игра должна быть чрезвычайно сложной, или, возможно, это действительно просто плохо разработанная игра...

[Побочная миссия: Многим известен настоящий сильный воин; воин, о котором никто не знает, жалок! Пригласите больше людей стать свидетелями великолепного момента вашего восхождения на 10000-метровую вершину! Чем больше людей будет свидетелями вашего достижения, тем выше будет ваш результат.]

Жэнь Со захотелось рвать кровью. Что, черт возьми, Искатель должен быть таким самолюбивым и претенциозным?!

В обычных романах с показными персонажами, такими как детективы, которые могли чудесным образом выяснить причину таинственного взрыва, или гениями, знавшие принципы работы электрических цепей на тыльной стороне рук, или иным образом магами, которые могли угадать марку и качество ночного горшка Императора или даже пророками, знавшие события, которые должны были произойти на следующий день, по крайней мере, должен был быть рассказчик, объясняющий причины выдающихся достижений этих персонажей.

Даже в телевизионных драмах и анимационных фильмах скромные рассказчики говорили тихими и привлекательными голосами, когда они использовали компьютерную графику во время перехода между сценами.

У этой игры не было широкой аудитории, и тем не менее Искатель действовал претенциозно. Кроме того, от игрока требовалось привлечь больше зрителей в качестве свидетелей ...

- Люди, люди... где я найду этих ваших людей... - сетовал Жэнь Со. Как только он это сделал, прибыл курьер из киоска Цзяньцзи, и Жэнь Со принялся собирать еду у двери. Когда он вернулся, он обнаружил, что игра автоматически восстановила предыдущую контрольную точку, и теперь он вернулся в Лагерь V на высоте 9600 метров.

В этот момент на экране появились пять персонажей, похожих на спички, и с большим трудом начали выходить из Лагеря V...