

Через десять минут энергетические кристаллы превратятся в «энергетические кристаллы, покрытые мечевой волей», описание изменится на «из-за покрытия острой мечевой волей они не могут быть напрямую использованы для работы магических массивов. Их можно использовать только после рассеивания мечевой воли».

По словам Сянму, как только энергетические кристаллы покрываются мечевой волей, необходимо выйти из подземелья, чтобы начать охлаждение. Время охлаждения составляет две минуты, после чего можно снова начать задание.

Устройство лабиринтов в «Девяти небесах» отличается от других игр. Все лабиринты в начальной деревне состоят из девяти случайных уровней, на каждом из которых находится элитный страж и механизм. Его можно победить, но нельзя убить. После победы над стражем он даст подсказку о механизме, и игрок сможет активировать его, чтобы перейти в следующую комнату. В случае смерти игрок возродится перед последним пройденным уровнем и продолжит бой.

Механизмы закрываются через тридцать секунд после активации, и если игрок не участвовал в бою, он должен будет снова сражаться со стражем, даже если находится в том же подземелье. Это практически исключает возможность некоторых игроков присоединиться к команде только для того, чтобы сразиться с финальным боссом и получить награду. Это также означает, что Сянму не может собрать команду, которая уже прошла подземелье, чтобы быстро выполнить задание.

В такой ситуации, чтобы пройти подземелье за десять минут, добраться до последней комнаты, победить босса и завершить задание, необходимо гарантировать, что каждый уровень будет пройден менее чем за минуту. Это не совсем невозможно, иначе такого задания не существовало бы. Просто это требует усилий.

Элитные стражи и босс в начальных лабиринтах не слишком сложны, и их можно медленно измотать в одиночку. Но такой подход занимает много времени и точно не подходит для ситуации Сянму. Остается только найти кого-то из рейтинга прохождения и попросить помочь. В этом плане Линь Шу, который всегда проходил подземелья в одиночку, идеально подходит для Сянму.

Однако Линь Шу подумал и сказал:

— Я нечасто проходил лабиринты мечей, поэтому не уверен, что смогу пройти за десять минут. Первые два раза, возможно, придется просто попробовать. Если тебя не смущают возможные неудачи, я с удовольствием заработаю немного денег.

Линь Шу сейчас не особо нуждался в деньгах, платформа начала приносить прибыль, и хотя из-за начальных расходов на бизнес финансы были не слишком свободными, он мог позволить себе потратить пятьдесят юаней.

Но он не собирался отказываться от поручения Сянму, ведь это была взаимовыгодная сделка, и он мог получить вознаграждение, так что причин отказываться не было.

Линь Шу как раз собирался помочь Лян Цзивэню пройти лабиринт мечей, так что помочь Сянму было лишь дополнительным делом. Однако Сянму это не смущало, и он написал:

[Если не получится, я просто получу немного опыта, но за это не буду платить дополнительно, так что это будет бесплатный опыт.]

Линь Шу не возражал. Пять юаней за запись прохождения подземелья, а первые две неудачи можно считать бесплатным опытом. Это требование было вполне справедливым, и Линь Шу не видел причин отказываться.

Когда Сянму появился у точки телепортации магического массива, Линь Шу увидел милую девочку с двойными косичками, одетую в светло-желтый короткий наряд. Но когда она заговорила, из нее раздался низкий и зрелый мужской голос. Линь Шу тут же почувствовал неловкость — после появления голосовой функции этот контраст был действительно сильным.

Однако Линь Шу не стал заикливаться на этом, ведь выбор мужского или женского персонажа — это личное дело каждого. Среди игроков есть те, кто выбирает образ, соответствующий их реальной внешности, те, кто выбирает образ, который они хотят воплотить, и те, кто выбирает образ любимого или желаемого человека.

Линь Шу не знал, к какому типу относился Сянму, но решил не углубляться в этот вопрос.

Он вместе с Лян Цзивэнем и Сянму вошел в лабиринт мечей.

Лян Цзивэнь уже освоил боевую систему «Девяти небес», хотя и не был экспертом, но базовые приемы боя уже хорошо знал. В большинстве случаев он больше не был обузой для Линь Шу, а скорее помогал ему как союзник.

Однако лабиринты мечей и магии немного отличались. Например, на первом уровне, после того как Линь Шу победил элитного стража, он столкнулся с механизмом, похожим на японскую игру «какэдзика» или на игру-соединение точек из школьных учебников.

На воротах второго уровня висели семь духовных жемчужин разных цветов и свойств, а под ними находились извилистые канавки. Под канавками были пустые места, соответствующие цветам, но расположенные в случайном порядке.

Линь Шу должен был выбрать определенный порядок, чтобы сбить жемчужины и поместить их в соответствующие места. Когда жемчужины проходили через ключевые точки, они активировали механизмы на пути, блокируя их и предотвращая попадание в неправильные позиции. В итоге это могло привести к неудаче в активации механизма.

Сянму, сражаясь с элитным монстром, внимательно наблюдал за действиями персонажа Линь Шу и его сообщениями в чате. Линь Шу выбрал режим общения с помощью преобразования речи в текст, поэтому Сянму мог четко видеть каждое слово, которое Линь Шу говорил Лян Цзивэню, объясняя механизмы.

Слушая, он становился все более серьезным. То, что говорил Линь Шу, почти каждое слово попадало в цель, это было точное следование официальному руководству. Более того, он даже углубился дальше — он придумал быстрый алгоритм, и Сянму... нет, Ду Чжань быстро применил его и обнаружил, что он действительно удобен и точен.

И Линь Шу не скрывал этого от Ду Чжаня, поэтому он понял, что тот не считал это чем-то ценным, а просто делился своими методами решения головоломок с другом.

С другой стороны, это означало, что для Линь Шу такие алгоритмы и хитрости не были чем-то сложным, поэтому он мог так легко о них рассказывать.

Ду Чжань размышлял о значении этого и возможных последствиях, как вдруг Линь Шу начал действовать.

В наушниках прозвучало семь звуковых эффектов, сопровождающих направление энергии, и семь жемчужин упали с почти незаметной разницей во времени. Ду Чжань ожидал, что их нужно будет активировать и сбивать по одной, но Линь Шу сделал иначе.

Ду Чжань увидел, как жемчужины быстро упали, почти выстроившись в очередь, каждая попала в свое место, и... ворота открылись.

В этом процессе Линь Шу семь раз направлял энергию, и каждый раз попадал точно, без единой ошибки. В «Девяти небесах» нет системы автоматического прицеливания, точность зависит исключительно от мастерства игрока, поэтому операция Линь Шу и уверенность, стоящая за ней, просто поразили Ду Чжаня.

Если судить по стилю боя и содержанию общения, Линь Шу совсем не похож на того, кто использует читы. Но такая невероятная скорость реакции и точность атак выходят за рамки ожиданий.

К тому же Ду Чжань уже знал от начальника, что Линь Шу — всего лишь десятилетний ребенок.

Какой десятилетний ребенок может быть настолько сильным? Большинство профессиональных игроков развиваются из новичков, и то, что Линь Шу в таком возрасте способен на такое, можно назвать лишь природным талантом.

Ду Чжань не удержался и, притворившись новичком, спросил:

— Цаншань, в какие игры ты раньше играл? Смогу ли я когда-нибудь стать таким же сильным, как ты?

Эти слова Ян Цзыци точно не смог бы произнести, притворяясь молодым перед Линь Шу, но Ду Чжань был достаточно толстокожим, чтобы без проблем задать такой вопрос даже ребенку, и сделал это естественно.

Линь Шу ответил:

— Я играл во многие игры, играю уже как минимум четыре-пять лет.

Он взглянул на Лян Цзивэня и осторожно добавил. Ему действительно казалось, что он играл во многие игры с самого детства, так что это не было ложью, просто он немного скрыл детали.

— Не знаю, станешь ли ты таким же хорошим игроком. Честно говоря, для игр в жанре экшн нужен талант, и чтобы стать хорошим, нужно потратить немало времени.

Ду Чжань сказал:

— Понятно.

Так они прошли все девять уровней и в конце убили босса. Поскольку им пришлось разбираться с незнакомыми механизмами, а также обучать Лян Цзивэня особенностям и методам их решения, Линь Шу потратил дополнительное время, и на завершение ушло более десяти минут.