

Он уже заранее рассчитал момент, чтобы атака достигла Линь Шу как раз в ту секунду, когда тот освободится от плена лиан. Однако в момент, когда Линь Шу вырвался из пут, перед зелёным лучом внезапно возник полупрозрачный дугообразный щит. Момент был выбран идеально. Щит просуществовал всего секунду, но этого хватило, чтобы рассеять атаку.

Линь Шу скрипел зубами:

— Цзюй Минфэн, попробуй ещё раз?

Цзюй Минфэн ответил с невинным тоном:

— Это всего лишь навык древесной стихии. Я и не ожидал, что анимация будет настолько детализированной.

Линь Шу не поверил ни единому слову.

Анимация навыков в «Девяти небесах» славилась своей детализацией и живостью, как и в «Пути к звёздам». Однако в целом сеттинг «Девяти небес» был более продуманным.

К моменту выхода позднего контента для «Девяти небес», когда появились три школы тёмного пути, Врата Лунного Демона, Секта Радостного Единения и Путь Молян стали весьма уникальными явлениями. Поскольку это были игровые школы, «тёмный путь» не был абсолютным злом, но определённо символизировал «порочность».

Каждый навык Секты Радостного Единения можно было назвать весьма неприличным. Их умения не только высасывали здоровье и ману, но и всегда сопровождались двусмысленными описаниями, из-за чего секта казалась... весьма распутной.

На самом деле, лор «Девяти небес» был очень проработанным. Бэйчэнь была компанией, которая уделяла огромное внимание игровой культуре и мировоззрению, особенно в своих флагманских проектах, таких как «Девять небес» и «Путь к звёздам». Эти игры стали вершиной мастерства компании и её лучшим достижением с момента основания.

Поэтому персонажи в «Девяти небесах» выглядели в старинном стиле. Независимо от пола, их одежда была консервативной и элегантной, идеально соответствующей атмосфере игры.

За исключением Секты Радостного Единения.

Концепция этой школы несла в себе яркий отпечаток демонических сект, особенно тех, что практиковали двойное культивирование в романах о сянься. Хотя из-за игровой рейтинга там не было настоящего эротического контента, соблазнительные наряды, странные приёмы и уникальный для Секты Радостного Единения дебафф, накладываемый после использования навыка «поглощения» и сохраняющийся даже после воскрешения целых пятнадцать минут, вызывали смешанные чувства.

Но Линь Шу не ожидал, что ещё до выхода этой секты Цзюй Минфэн сможет найти навык, похожий на «Объятия лозы», который по стилю был так близок к Секте Радостного Единения.

Он произнёс:

— Ты настоящий извращенец!

Цзюй Минфэн возразил:

— Что за извращение? Это просто маленькая игривость. К тому же, я сейчас не могу тебя трогать. Если повезёт, ждать придётся пять-шесть лет. Стоит только подумать об этом — жизнь кажется серой и унылой. Разве я не могу хоть немного развлечься?

Закончив жаловаться, он понизил голос и пробормотал:

— Да и это всего лишь игровой персонаж, не я же трогаю тебя по-настоящему.

Линь Шу, слыша это, одновременно рассердился и рассмеялся, тихо произнёс:

— Если тебе так хочется поиграть, я потом найду кнут и пару раз тебя отхлещу. Как тебе такое предложение насладиться игрой?

К его удивлению, Цзюй Минфэн действительно заволновался. В его воображении всплыл образ Линь Шу с высоко поднятой головой и кнутом в руке. Он спросил:

— ...Ты серьёзно?!

...Что это за возбуждённый тон?

«Мой парень — извращенец».

Линь Шу рассмеялся от злости:

— Серьёзно? Цзюй Минфэн, я знаю тебя столько лет, как я мог не заметить, что у тебя такие предпочтения?

Цзюй Минфэн почувствовал разочарование, но, услышав недовольный тон Линь Шу, решил сдержаться и серьёзно сказал:

— Это всего лишь шутка. И не волнуйся, я точно не буду тебя бить. Но если ты захочешь меня отхлестать, я обязательно подчинюсь.

С этими словами он снова щёлкнул кнутом, и зелёный свет полетел в сторону Линь Шу. В реальности он бы не осмелился, но в игре можно было немного пофантазировать.

Линь Шу среагировал мгновенно, не оставив ему ни единого шанса. Он снова использовал «Границу струящегося света», чтобы рассеять атаку Цзюй Минфэна. Впервые он видел, как защитный навык используется так же ловко, как атакующий.

Но раз это сделал Линь Шу, Цзюй Минфэн не удивился ни на йоту.

Однако Линь Шу на этом не остановился. Сделав два шага вперёд, он применил «Единство всех законов», и с небес на Цзюй Минфэна обрушился град ударов. Цзюй Минфэн в ответ создал вокруг себя «Световую тюрьму». Световые барьеры заблокировали мечи, но Линь Шу спрятал за ними заклинание паралича. Цзюй Минфэн играл от первого лица, и увернуться явно не успевал.

Не имея выбора, он активировал защитный навык, но в наушниках внезапно раздался смех Линь Шу:

— Поймал тебя.

Голос был мягким, с ноткой смеха, и у Цзюй Минфэна аж в костях размякло. Естественно, он

не смог уклониться от атаки.

Он увидел, как персонаж Линь Шу с развевающимися одеждами спустился с небес и бросился прямо на него. Поскольку он знал, что за персонажем стоит Линь Шу, на мгновение он перенёс образ реального Линь Шу на игровую модель. Ему показалось, что на экране спускается сам Линь Шу, и эта картина пленила его сердце.

А затем он счастливо погиб.

Линь Шу, убив Цзюй Минфэна, почувствовал некоторое удовлетворение, но в наушниках тут же раздался вздох Цзюй Минфэна:

— Умереть под пионом — и в смерти быть счастливым.

Линь Шу:

— ...

К чёрту пионы.

Он чувствовал, что каждый разговор с Цзюй Минфэном грозит срывом.

После этого они провели ещё несколько спаррингов. Линь Шу практически запомнил все типы ландшафта в Нефритовом испытании, а также закономерности появления ловушек и предметов в подземелье. Цзюй Минфэн каждый раз в конце оказывался убит Линь Шу, потому что его мысли были далеко от PvP. Когда у него была возможность убить Линь Шу, он чаще всего жалел его, лишь распутно дразня, и в итоге неизбежно платил за это жизнью.

Это было возможно только в тренировочном подземелье. Иначе, учитывая свойства пустого духовного корня, накопленный урон от кровотечения давно бы отправил Линь Шу в респаун.

Затем начались вечерние соревнования.

Линь Шу подготовился заранее, поэтому не волновался перед предстоящим матчем. Однако к своему удивлению и досаде, перед началом дуэли он получил ещё несколько запросов на вызов.

Хотя ему и нравились соревнования, и он не против был проверить свои навыки против других игроков, он не хотел тратить на это всё своё время. Позже, когда будет свободное время, можно будет сыграть в случайных матчах или рейтинговых играх, но постоянный спам вызовами был уже слишком.

Поэтому он просто проигнорировал все системные уведомления.

В «Девяти небесах» система вызовов работала так: инициатор отправлял запрос, вызываемый выбирал время и карту, а затем отправлял ответ обратно. Если инициатор подтверждал, то в назначенное время они автоматически телепортировались на арену.

Конечно, бой Линь Шу и Единого клинка в облаках не следовал этому стандарту.

Однако когда Линь Шу вошёл на тренировочную арену, он заметил в списке зрителей справа несколько ID, которые отправили ему вызовы.

Линь Шу подумал:

«Это уже слишком навязчиво».

Он не знал, что Ян Цзыци подлил масла в огонь, и думал, что все эти люди просто хотят попасть в рейтинги. Поэтому он не мог не удивиться, откуда у них столько свободного времени.

Но Линь Шу лишь на мгновение задумался об этом, потому что через секунду перед ним появилось окно с приглашением на бой. Он бросил взгляд на системное время сервера и увидел, что было ровно восемь вечера и одна секунда.

Это была пунктуальность до мелочей.

Поскольку бой Линь Шу и Единого клинка в облаках не был системным, это могло быть только личное приглашение, отправленное ровно в секунду. Обычно так поступали либо если время имело особое значение, либо если человек страдал обсессивно-компульсивным расстройством. Время выбрал Линь Шу, поэтому он решил, что у оппонента именно оно.

Его мозг мгновенно проанализировал ситуацию, но руки не дрогнули, и он естественно нажал «Принять».

Затем его персонаж был телепортирован на арену.

<http://bllate.org/book/16614/1519829>