

Глава 1641 Ты не можешь создать открытий, если не будешь действовать.

Про-игроки были ошеломлены видом идущего к игровой кабинке Сун Сяна.

Не то чтобы они сомневались в выборе Самсары, просто... судья ещё не объявил финального выбора обеих команд, но Сун Сян уже направился к игровой кабинке.

Он раскрыл информацию.

Из-за случайной природы третьего раунда плей-оффа, порядок выступающих игроков определялся на месте. Если кто-то первым сделает свой ход, то он раскроется, как при игре в камень, ножницы, бумагу. В соревновательной системе не было подобного изъёма. Обычно команды сначала сообщали о своём решении судье, после подтверждения которого на большом экране появлялись имена игроков. Только после этого игроки начинали выходить на сцену.

Это была обычная процедура, потому что она усиливала атмосферу живого матча. Часто имена анонсировались в момент направления игроков на сцену. В реальности игроки были давно готовы. Иначе во время подъёма игрока одной команды, другая команда могла сказать: о, они отправляют этого игрока, значит, мы отправим этого...

В этом и заключалась проблема преждевременного выхода Сун Сяна. Счастье ещё не сообщило судье о том, кто будет их представлять, однако Сун Сян уже направился на сцену. Если Счастье скорректирует свои планы конкретно против Сун Сяна, то они не нарушат никаких правил.

Самсара? Самсара больше не могла производить никаких изменений. Цзян Ботао уже сообщил судье о первом игроке команды.

Это была большая оплошность! Этот критический матч ещё не начался, однако Сун Сян уже допустил такую низкоуровневую ошибку!

Про-игроки были хорошо знакомы с форматом и правилами соревнований, поэтому они мгновенно осознали, что действия Сун Сяна не выглядят правильными. С другой стороны обычные зрители не имели профессиональной чувствительности. В данный момент они аплодировали, приветствуя появление Сун Сяна.

Это трюк?

Видя, что другие игроки Самсары никак не реагируют на действия Сун Сяна, про-игроки не могли не подумать о трюке. Сун Сян мог допустить ошибку, но не могли же все игроки Самсары не заметить эту проблему, не так ли? Но если это на самом деле был трюк, тогда реакция команды также выглядит неправильной. В случае трюка игроки должны притвориться, что их беспокоят действия Сун Сяна. Когда Счастье предпримет контрмеры, они внезапно сменят игрока. Впоследствии они могут сказать, что Сун Сян просто решил пройтись. Правила этого не запрещали.

Вот каким должен быть план, но Самсара не делала ни того, ни другого. Счастье также не особо отреагировало. К судье подошёл Е Сю, сообщая о решении команды, после чего направился в сторону игровой кабинки.

Как и ожидалось, он был первым игроком Счастья. Даже после того как Самсара раскрыла информацию, Счастье продолжило следовать своему плану. Один за другим Сун Сян и Е Сю вошли в игровые кабинки.

Смелость и уверенность!

Самсара продемонстрировала подобное отношение чемпионской команды. Они не стали устраивать схем, о которых думали люди. Прямые и честные, они отправили на сцену своего игрока, который смело прошествовал к игровой кабинке.

Трюков не было.

- Трюк заключается в отсутствии трюка, - внезапно произнёс Юй Вэньчжоу из Синего Дождя.

- Другими словами: если ты чувствуешь, что трюка нет, тогда его на самом деле нет и наоборот, - добавил он.

Сяо Шицинь кивнул, Ван Екси кивнул, Чжан Синьцзе не стал возражать.

Большинство остальных игроков всё ещё выглядели потерянными. Лишь после обдумывания сложившейся ситуации они начали понимать. Тем не менее, все они чувствовали, что их мозгов недостаточно.

- Как коварно... - Игроки, способные проследить за закручивающейся логикой, начали вздыхать. В этот момент судья объявил о начале первой битвы групповой арены.

Карта загрузилась, персонажи загрузились.

Узкий, немного ветреный каньон протянулся с севера на юг. Один Осенний Лист появился на северной стороне каньона, а Мрачный Лорд на южной.

Позади каждого персонажа находились естественные границы карты. На трансляции в приближении показали области позади персонажей.

Так называемый «мир карты» позади персонажей был заполнен военными лагерями NPC. На входах в лагеря висели деревянные таблички с надписями «Военная зона, смерть нарушителям!».

Смотрящие матч игроки внезапно кое-что поняли. Этот мир карты напоминал край утёса, бездну, место, попав в которое персонажи сразу начнут получать урон. Подобный дизайн границ не был уникальным в Славе.

Тем не менее, станет ли бездна тем местом, попав в которую персонажи будут обречены на смерть? Никто этого не знал. В подобном критическом матче никто не будет на своей шкуре проверять столь опасную механику. Для теста хорошо подходили оппоненты игроков. Осознав, что позади них находятся опасные области, Е Сю и Сун Сян поспешили отвести от них подальше своих персонажей.

Оба персонажа действовали зеркальным образом. Зрители смотрели, как один персонаж направился на юг, а второй на север. Оба персонажа осматривали своё окружение. Если бы не их различающееся снаряжение, то было бы трудно их различить.

Вскоре персонажи добрались до центра каньона. Там они заметили друг друга.

Движения двух персонажей моментально приобрели осторожность.

Нет поворотов, нет возможности обойти оппонента по кругу. Это было так называемое неизбежное противостояние, прямое столкновение на узкой дороге, которого нельзя избежать.

Сближение, шаг за шагом.

Мрачный Лорд имел преимущество в дальности атаки. В данный момент он уже мог атаковать своего оппонента, но пока этого не делал. Он продолжил сохранять ритм, шаг за шагом продвигаясь вперёд.

Сун Сян ещё не мог атаковать. Для раскрытия полного боевого потенциала Боевому Магу нужно находиться рядом со своим оппонентом. Дистанция между персонажами продолжала сокращаться. Вскоре Сун Сяну стали доступны новые опции, наподобие разрушающего ранги дракона, при помощи которого он мог моментально сократить расстояние. Однако Сун Сян не стал предпринимать никаких активных действий.

Ни одна сторона не атаковала. В этот момент, словно сговорившись, один персонаж пошёл по левой стороне каньона, а другой по правой.

Когда казалось, что дистанция между персонажами продолжит сокращаться, те начали её разрывать, пойдя по диагонали.

Игроки планировали позволить друг другу изучить карту?

При виде этой сцены многие начали размышлять в подобном направлении. С другой стороны про-игроки знали, что подобное исследование было вовсе необязательным. Игроки обеих команд обладали тем же вездесущим взором, что и зрители, поэтому они видели действия обоих игроков. Игроки Счастья уже увидели часть карты, на которую ещё не заходил Мрачный Лорд при помощи обзора Одного Осеннего Листа. Лишь Е Сю была незнакома эта местность.

То же самое касалось и Сун Сяна.

Неужели парни на самом деле позволят друг другу изучить другие части карты?

Ни у одного про-игрока не было подобных гармоничных и дружеских мыслей. В данный момент для игроков на сцене одна часть карты была их силой, а вторая часть слабостью. При встрече их цель должна была заключаться в перемещении оппонента на незнакомую ему территорию, чтобы там определить победителя.

Вот почему ни один из игроков не атаковал. Персонажи продолжали сближаться. Игроки явно искали возможность переместить оппонента на свою часть карты.

Однако в итоге ни один из них не нашёл подобной возможности, потому что оба игрока действовали очень осторожно, не оставляя открытий. Из-за этого казалось, что между ними было установлено какое-то соглашение, но в реальности ни один из парней не забывал о том, что его оппонент является его оппонентом. Они наблюдали за действиями друг друга, чтобы отыскать шанс. Как только появится открытие, они без колебаний разрушат своё взаимодействие.

В данный момент персонажи находились друг напротив друга. Из-за смещения их разделяло расстояние в шесть единиц по горизонтали. Позади их спин находились стены каньона. Теперь игроки больше не осматривались по сторонам. Они были полностью сосредоточены на друг друге.

Движения остановились.

Дистанция – шесть единиц. У Мрачного Лорда было множество навыков, при помощи которых

он мог атаковать оппонента. Один Осенний Лист также мог напасть на него на подобной дистанции. Благодаря длине копья, Боевые Маги имели большую дальность атаки, чем Мечники или Бойцы.

Игроки продолжили стоять и смотреть друг на друга. Ни один из них не шевелился. График скорости рук показывал две прямых линии, лениво ползущие вперёд.

Секунда, две секунды...

То, что игроки не двигаются, вовсе не означает, что они не тратят энергию. В данный момент оба игрока были невероятно сосредоточены. Ритм был не просто медленным – он полностью остановился. Никто не знал, кто атакует первым. Парни лишь знали, что в подобном патовом состоянии будет очень сложно первым разрушить равновесие. Игра отличалась от реальности. Без команд персонажи могли годами оставаться в одних позах. Движения могли создать открытия. Многие смотрящие матч эксперты не знали, как разрушить эту ситуацию.

Никто не мог предсказать, что парни поставят себя в подобное патовое положение. Чтобы избежать создания открытий и исключить ошибки, они постепенно упрощали свои движения, замедляли их, пока в итоге совсем не остановились.

Если ничего не делать, то открытий не будет.

Это больше не была ситуация, это было положение, положение, которое могли оценить только про-игроки.

Изнутри будет очень сложно нарушить это положение. Чтобы разрушить это положение извне, должен будет вмешаться судья, решив, что подобное поведение является неправильным. Но в реальности это не было неправильное поведение, просто игроки не могли ничего сделать. Хотя они не двигались, противостояние между ними не прекращалось. Это была битва духа. Если судья на самом деле разрушит это положение, то красивая сцена будет уничтожена.

К счастью на сегодняшней карте имелся другой внешний метод, способный разрушить патовую ситуацию.

Ивент!

<http://tl.rulate.ru/book/173/617712>