

Десять минут. Такая длительность для дуэли - это было немало.

В ранние дни Альянса время проведения матчей было ограничено. В те времена матчи 1 на 1 длились в течение пяти минут. Если по прошествии пяти минут оба игрока оставались в живых, тогда победителем становился тот игрок, чей персонаж имел большее количество здоровья.

Временное ограничение было введено для того, чтобы помочь трансляции матчей, однако из-за этого правила игроки начали использовать различные пассивные стратегии ведения боя. К примеру, завладев небольшим преимуществом по здоровью, игрок мог оставшееся время прятаться на карте, тем самым избегая прямого столкновения с оппонентом.

Безусловно, подобные тактики вносили разнообразие, однако наблюдать за такими матчами было очень скучно. Игроки, против которых играли подобным «грязным» способом находились в депрессии, что уж говорить о зрителях, они также не были рады. Даже комментаторам порой не хватало слов, когда они комментировали подобные матчи. В итоге, после общего обсуждения было принято решение убрать временное ограничение на проведение матчей. С тех пор победителем становился тот игрок, чей персонаж оставался в живых.

Из-за этого, даже если игроки и играли «грязно», им все равно приходилось сталкиваться со своим оппонентом. Стратегия прятков больше не приносила никакой пользы, поэтому наблюдать за матчами стало гораздо интереснее. Хотя из-за увеличенного времени проведения матчей трансляционная команда и испытывала некоторые проблемы, не было ничего такого, с чем бы она не могла справиться. Популярность матчей напрямую отражалась на уровне ее доходов. Поэтому они и не хотели возвращения старого нудного формата «грязной» игры.

Хотя временное ограничение и было убрано, тем не менее, причина, по которой оно было установлено, изначально была довольно логичной. Пяти минут было более чем достаточно, чтобы закончить дуэль. Это если не принимать в расчет стратегии, при которых оппоненты медленно «перетягивали друг на друга одеяло», пытаясь лишить друг друга здоровья так, чтобы по прошествии пяти минут остаться в выигрыше.

Вот только нынешний матч не принадлежал к прошлым матчам с «грязной» игрой. Один Осенний Лист и Пустынный Прах вели настолько интенсивную битву, что пятая часть строений уже была разрушена. Согласитесь, здесь не было и следа от «грязной» игры, не так ли?

Таким образом, оба игрока уже в течение десяти минут находились в практически патовом положении. Нечасто можно было увидеть подобную ситуацию. К тому же, они все еще не закончили! У обоих игроков оставалось еще около четверти от полного запаса здоровья.

Зрители наблюдали за матчем, затаив дыхание. В это время комментатор быстро просматривал какие-то данные.

- 10 минут! Сун Сян и Хань Вэньцин сражаются уже на протяжении десяти минут. В данный момент оба персонажа имеют примерно равное количество здоровья. Если события продолжат развиваться в подобном темпе, тогда матч продлится в целом примерно 13 минут. Тем из вас, кто знаком с рекордами Славы, это время не должно показаться чем-то особенным, однако вы должны понимать, что самые длинные матчи в основном были связаны с «грязной» игрой. Я впервые за свою карьеру вижу такой напряженный матч, который длится уже больше десяти минут, - продолжил свой монолог комментатор. Из-за такого непредвиденного матча

комментаторы не смогли подготовиться заранее. Поэтому они могли положиться лишь на свой богатый опыт, чтобы словами выразить всю необычность происходящего на сцене.

Насколько же невероятными были десять минут? Опытные игроки Славы могли бы вам ответить, что при такой интенсивной схватке десять минут явно были ненормальными. Никто на самом деле не обращал внимания на болтовню комментатора. Все были сосредоточены на матче.

- Кто победит? – спросила Чень Го, схватив Е Сю за руку. Это, на самом деле, был необычный матч. Было невозможно сказать, кто имел преимущество. Чень Го сомневалась в том, что она была достаточно хороша, чтобы сделать верный прогноз, поэтому она обратилась, по ее мнению, к более опытному игроку.

- В данный момент тяжело ответить, - сказал Е Сю.

- Почему?

- У каждого из них осталось достаточно много здоровья, - ответил Е Сю.

- Что ты имеешь в виду? – непонимающе спросила Чень Го.

- В данный момент никто не может захватить инициативу. У них еще осталось достаточно здоровья, поэтому ни один из них не может решить исход матча с помощью одного движения. Потерпи немного. Им, по-крайней мере, нужно достичь уровня красной крови! – ответил Е Сю.

- А после того, как они это сделают? – продолжила допытываться Чень Го.

- После этого единственный сильный ультимативный навык сможет решить исход матча, - сказал Е Сю.

- Аа... - Чень Го понимающе закивала головой. Все это время Танг Ро была полностью сфокусирована на матче. Все же, на данный момент, она играла именно за Боевого Мага. Поэтому этот матч мог многому ее научить. Вот только Мягкая Мгла пока что не достигла и 40 уровня, поэтому она не имела большого разнообразия навыков. Таким образом, количество вещей, которым она могла бы обучиться, было ограниченным. Тем не менее, даже на основании низкоуровневых навыков, которые могла использовать Мягкая Мгла, Танг Ро уже видела большую разницу между собой и Сун Сяном.

Будь то разница между ними или между их персонажами...

Зрители больше не аплодировали. Потому что в подобной схватке игроки не только обменивались непрерывными атаками, но большинство этих атак блокировались. Зрители уже давно ожидали кульминации встречи, однако, по-прежнему, ничего не происходило. Поэтому не было смысла аплодировать и поддерживать игроков, ведь для зрителей, по сути, не происходило ничего особенного.

Поэтому зрители просто продолжали наблюдать за матчем, ожидая скорейшей развязки.

Внезапно аудитория дружно вздохнула! Здоровье двух персонажей снова просело!

Тем не менее, никто не мог понять причину, по которой это произошло. Большая часть зрителей, наблюдавших за матчем уже давно потеряли понимание того, что происходит на сцене. Для них игроки все время продолжали сражаться и долгое время не происходило ничего

особенного. Они могли наблюдать лишь за медленно уменьшающимся количеством здоровья двух игроков. Однако внезапно, после десяти минут схватки, уровень их здоровья начал резко проседать.

- Красная кровь! – воскликнула Чень Го.

- Да, сейчас все должно решиться. Смотри внимательно, - сказал Е Сю.

Настал решающий момент встречи.

Е Сю был не единственным, кто понимал, что происходит на сцене. Присутствующие игроки также задержали дыхание.

Предыдущие десять минут были лишь прелюдией. Вот-вот должен был настать кульминационный момент. Кульминационный момент также должен был стать решающей точкой в этом противостоянии.

В это время на сцене после обмена ударами Один Осенний Лист внезапно отступил. В решающий момент Сун Сян решил сменить тактику и отказаться от слепого обмена ударами. Опираясь на бафы от чейсеров Боевого Мага, он начал кружить по арене, выжидая удачного момента для решающего удара.

Что касается Хань Вэньцина, то в этот решающий момент он решил довести свою тактику натиска до конца.

- Аахх!!! – пролетело по рядам зрителей... В глазах зрителей Хань Вэньцин начал переламывать ситуацию в свою сторону. Хотя конкретно в этом случае они и ошибались, в одном они были правы – кульминация матча началась.

- Черт, этот тупица Сун Сян!!! – гневно воскликнула Чень Го. В этом матче она не была каким-то нейтральным фанатом. Она на 100% желала победы Сун Сяну. Однако, это не распространялось на личность Сун Сяна, Чень Го болела именно за команду. Все же Сун Сян не так давно присоединился к Великолепной Эре. Чень Го еще не вступила в ряды бездумных фанатов. Сейчас она была очень разочарована в Сун Сяне, видя, как он держится на расстоянии от персонажа Хань Вэньцина, тем самым явно избегая схватки.

- Не будь такой вспыльчивой. Просто внимательно смотри, - упрекнул ее Е Сю.

- Смотреть на этого безнадёжного парня?! – воскликнула Чень Го.

- Я чувствую, что он довольно хладнокровно играет, - вступила в разговор Танг Ро, до этого не обращавшая на них никакого внимания.

- Согласен, - кивнул головой Е Сю.

- Правда? Тогда хорошо... - не стала возражать Чень Го. Она очень переживала, однако после того, как ей сказали, что Сун Сян может выиграть, она почувствовала удовлетворение.

Атака! В этот критический момент казалось, что Хань Вэньцину просто не ведомо слово осторожность. Подтверждая своими действиями, что и спокойствие не для него, он продолжал яростно атаковать своего оппонента.

Рухнувший кулак! Пустынный Прах нанес удар в сторону поднимающегося после кувырка

Одного Осеннего Листа.

Ураганный удар! От удара Пустынного Праха взвихрился воздух. Оба навыка были очень быстро исполнены, однако Сун Сян оказался быстрее. Один Осенний Лист не стал подниматься после кувырка, вместо этого, он сделал еще один кувырок в сторону. Кувырок был обычным базовым навыком, однако казалось, что совершить несколько кувырков подряд, при этом изменяя направление переката, было непростым делом. Если бы Сун Сян не успел совершить второй кувырок, его определенно бы поразил Ураганный удар.

Парящий тигр!!!

Хань Вэньцин снова использовал высокоуровневый навык в неподходящий момент. Пустынный Прах взлетел в воздух, обе его ноги устремились в сторону Одного Осеннего Листа.

Пэн

В этот раз даже несколько кувырков подряд вряд ли помогли бы избежать навыка Хань Вэньцина. Удар Пустынного Праха попал прямо в голову Одному Осеннему Листу, опрокидывая того на землю. Пользуясь моментом Пустынный Прах подпрыгнул и приземлился прямо за спиной персонажа Сун Сяна. С помощью Печати орла он приготовился подбросить того в воздух и, наконец, завершить матч. Урона от Парящего тигра было недостаточно, чтобы убить Одного Осеннего Листа с одного удара, однако, в сочетании с несколькими другими навыками это было вполне возможно.

Зрители полагали, что в этот момент матч должен будет закончиться. Чень Го, уже собиравшаяся вновь сыпать проклятиями, увидела, как Один Осенний Лист внезапно перекачивается назад при помощи Быстрого восстановления. Он еще не встал на ноги, как его Копье уничтожения зла скользнуло назад по замысловатой диагональной траектории. Это был небесный удар.

Небесный удар принадлежал к низкоуровневым навыкам Боевых Магов, вот только этот Небесный удар был выполнен в тот момент, когда Пустынный Прах находился позади Одного Осеннего Листа. Благодаря столь скрытной атаке, Печать орла столкнулась с Небесным ударом.

Печать падала вниз, в то время, как разрез поднимался в верх.

Наконец навыки столкнулись, взаимно уничтожая друг друга. Взрывная волна от их столкновения немного оттолкнула обоих персонажей.

Ни теряя ни секунды, Один Осенний Лист поднял свое Копье уничтожения зла, которое было подобно дракону, поднимающему голову. При этом на острие копья начала собираться магическая энергия. Боевые Маги все же оставались магами. Поэтому их боевая сила не выражалась лишь в навыках с физическим уроном. Более того, львиная доля всех их навыков имела под собой магическую основу.

Копье уничтожения зла устремилось вперед. Собранный на его острие магическая энергия трансформировалась в черного дракона. Его рык поднял окружающие персонажей камни и пыль, после чего дракон рванул в сторону Пустынного Праха.

Ультимативный навык 70 уровня Боевых Магов: восставший дракон пронзает небеса!

Зрители, в очередной раз, посчитали, что матч подошел к завершению. В этот раз Чень Го уже

приготовилась ликовать.

- СЛАВА!!!

Электронные табло также высветили это слово.

Однако, после того как развеялся дракон, от примененного ультимативного навыка Сун Сяна, зрители обнаружили, что рядом с телом Одного Осеннего Листа стоит невредимый Пустынный Прах.

Если бы Сун Сян поразил своего оппонента, тогда тот, очевидно, не стоял бы рядом с его персонажем. Таким образом, выходило, что восставший дракон пронзающий небеса не достиг своей цели.

Поэтому победившим игроком в этом матче стал Хань Вэньцин и его Пустынный Прах. Один Осенний Лист проиграл.

<http://tl.rulate.ru/book/173/71060>