

«Уугх, кажется ты не до конца осознаёшь разницу между рядовыми игроками и профи. Забудь об этом – в этом матче ты для них будешь разве что мальчишкой для битвы, если только среди наших тиммейтов не найдется достаточно профессиональный игрок, способный противостоять им!» произнесла девушка с нотками оптимизма в голосе.

Что же касается самого Ю ЛуоЧэна, то конкретно в этом раунде, его более не волновало закончится раунд победой или поражением. Единственное, чего хотел юноша – выиграть на своей Бот линии!

Snowfall 1 играла за «Кейтлин, Шерифа Пилтовера», в то время как Ю ЛуоЧэн решил выбрать в качестве чемпиона «Зайру, Повелительницу Терний».

Игра за Зайру в качестве Саппорта приобрела большую популярность среди игроков ещё во время проведения 2-го рангового сезона¹... и надо сказать, она прекрасно смотрелась в этой роли по всем параметрам.

Врождённые навыки позволяли наносить повышенный урон сопернику, а семена посаженные ею, увеличивали угол обзора территории, заодно осуществляя контроль за действиями, происходящими на ней – это умение не раз сильно выручало, особенно когда применялось в паре с ультой.

Ю ЛуоЧэн любил играть за Зайру в качестве чемпиона Поддержки. Её способности обладали большим радиусом поражения: для того чтобы разом поймать в ловушку пару-тройку героев достаточно было пустить в ход умение «Цепкие корни», а если он вслед за ним применял «Душащие терния» - фирменную абилку Зайры, то мог свободно удерживать соперников необходимое количество времени вплоть до полного добивания.

Связка атак работала ещё лучше когда чемпион Snowfall, Кейтлин, применяла ряд собственных пассивок. Когда Зайре удавалось поймать какого-нибудь чемпиона «Цепкими корнями» путём обездвиживания, Кейтлин немедленно устанавливала ловушку зайдя ко врагам с тыла. При успешном срабатывании комбинации, роль пойманных в западню героев, будь то дамагер или чемпион

Поддержки, уже не имела значения, они в любом случае погибли бы – особенно учитывая тот факт, что Зайра за считанные секунды может нанести колоссальный урон.

Действуя по старой схеме, напарники вначале помогли Леснику разобраться с нейтральными монстрами-остроклювами и заполучили Красный бафф прежде чем отправиться на защиту границ своей линии. 1

Сразу по прибытию, один из вражеских миньонов-воинов уже был повержен, не успев передать жизненно необходимые ХР кому-либо из них. При игре на более высоком уровне пропуск даже одного миньона может существенно повлиять на исход матча, если после этого начнётся основной бой.

До тех пор пока противник свободно фармит ХР и избегает любых неожиданных столкновений, им следовало первыми достичь перехода на 2-й ранг. В свою очередь на Бот линии наш славный дуэт встретила группа вражеских чемпионов, в состав которой входил «Эзреаль, Вольный Исследователь» и «Треш, Страж Цепей».

Ю ЛуоЧэн был в курсе того, что Треш обладает улучшенным типом Брони; это обстоятельство также послужило причиной тому, что в качестве чемпиона он выбрал именно Зайру ведь она была способна наносить повышенный магический урон¹... так что в этом плане он вполне мог составить серьёзную конкуренцию Трешу.

Цена этой авантюры заключалась в том, что его роль в матче в одночасье становилась как никогда решающей; главное не стать жертвой Треша. Если Кейтлин либо Зайра всё-таки попадутся на его уловку, это может привести к невозможности осуществления Скачка – или даже потере жизни.

Параллельно обсуждая матчи, Кейтлин сделала первый ход, произведя дальний выстрел по Эзреалю, что позволило ей временно оказать на него давление. Однако если бы понадобилось, Треш также мог совершить серию автоатак на Кейтлин или Зайру, которые для последних могли оказаться смертельными.

В плане нанесения урона Ю ЛуоЧэн и Snowfall пока что имели явное преимущество. Поскольку юноша пока не видел резона начинать полномасштабное сражение, где он мог бы задействовать свои

навыки на полную, им просто следовало продолжать удерживать занятые позиции.

На ранней стадии игры дуэт АДК вёл себя спокойно, занимаясь фармом крипов. Ю ЛуоЧэн не сводил глаз с местоположения на лейне Асмодея и его перемещений. Складывалось ощущение, что в них не было никакой логики. Даже когда игрок добивал очередного бедолагу-миньона посредством ластхита, он был уверен, что ничем не рискует проводя столь дерзкий манёвр и сможет пресечь на корню любые активные действия Кейтлин или Зайры в его сторону.

Ну что тут скажешь, развитое игровое чутьё – один из основных навыков присущих профессиональным киберспортсменам.

Начав матч с игры на 1-м ранге обе стороны связывала общая цель – максимальный фарм крипов.

После разблокировки 2-го ранга, Эзреаль, продвигаясь вперёд, начал вести более агрессивную манеру боя. В тот же миг Ю ЛуоЧэн заметил, что Треш стал подозрительно быстрыми темпами продираться сквозь кусты!

Решили провести связку!

После перехода обоих чемпионов на 2-й ранг, Эзреаль получил небольшой скачок в силе, что дало ему преимущество перед Кейтлин будучи находясь на одном уровне с ней. Ситуация усложняло ещё и то, что Ю ЛуоЧэну и Snowfall для получения 2-го ранга требовалось смерть ещё одного миньона!

Им во что бы то ни стало необходимо избежать этой схватки!

«Snowy, отступаем. Они собираются напасть», резко приказал Ю ЛуоЧэн своей напарнице.

И Чинь также заметила их приближение. Она резко разорвала расстояние до цели применив эскейп на Кейтлин, лишившись шанса убить крипа.

«Впредь попрошу обращаться ко мне 'Ms Snow'!» строго заявила девушка.

Конечно, - пробормотал в ответ Ю Луочэн, не отрывая взгляда от экрана.

В данный момент, у него не было никакого желания перебрасываться колкостями со Snowfall. Он должен был быть уверен, что не даст врагу ни малейшего шанса атаковать!

А в это время, в одной из квартир жилого дома в Шанхае, молодой человек лихо нажимал на клавиши и молниеносными движениями кликал по мышке.

Даже учитывая факт, того что парень был профи своего дела, а Лига Легенд в этом плане была не требовательной и не вынуждала игрока долгое время поддерживать свой АРМ на высоком уровне, ему все равно приходилось активно работать пальцами рук в качестве страховки, чтобы суметь выбиться в лидеры даже в критические моменты игры. 1

Подле него сидел ещё один парень, по видимому тоже лет двадцати, с крашенными волосами, вокруг которого витала некая атмосфера беззаботности.

- У этих двоих неплохие рефлексy, - произнёс блондин.

“Ага, - молча подтвердил Асмодей кивнув в знак согласия. Между профи, первоначальная оценка противника могла быть проведена уже при игре на начальных уровнях.

Кейтлин и Зира поступили мудро приняв решение отступить, в противном случае они бы могли понести тяжёлые потери, а может даже и погибнуть.

Вдруг за их спинами раздался чей-то весёлый голос: «Даа ребят, я не могу поверить, что вы оба

решили противостоять игрокам такого уровня».

- Ахаха, это всего лишь игра, - сказал светловолосый юноша, игравший за Треша.

- Ага, ври дальше. Может тогда просто отцепитесь от этих ребят, 2000 очков – это слишком низкий уровень. Скажи мне много ли во всём Китае найдётся игроков способных хоть что-то противопоставить вам двоим, да ещё если вы оба стоите на Бот линии? Человек констатировавший сей факт, был одет в спортивную джерси.

Асмодай и блондин лишь слегка усмехнулись, но более ничего не ответили.

И действительно, мало кто мог сравниться с ними в мастерстве на Бот линии. Даже заработав в процессе Ранговой игры довольно хороший ХР в 2000 очков, большинство игроков не редко наблюдали за тем, как они захватывают Нижнюю линию уже в первые 10 минут матча. 1

“Давайте уже заканчивайте быстрее. У тренера сегодня вечером будет гость, так что мы не имеем права опоздать, - парень в спортивке очередной раз напомнил приятелям о важности предстоящего мероприятия.

“Да расслабься, это займёт от силы двадцать минут,” со смехом заверила его блондин.

- А если враг откажется сдаваться?” рассмеялся тот в ответ.

Не отрывая взгляд от экрана, Асмодей ответил: “На этом уровне мы можем сделать так, что у противника не возникнет ни малейшего шанса на то, чтобы сдаться».

Парень в джерси с облегчением вздохнул, сменив гнев на милость. Одновременно похлопав их по плечу, он накинул полотенце и отправился принимать душ.

«Что же опять задумали Асмодей и Осирис?» спросил ещё один член команды, голос которого доносился из другого конца дома.

- Поиздеваться над детишками. Кажется они никогда не устанут этим заниматься, - нахмурившись произнёс парень в футболке.

- Такими темпами они кого-нибудь до слёз доведут.

- Нуу, иногда и в Ранговой игре тебе могут встретиться несколько профи.

- Хех! Но, как ты и сказал, лишь иногда.

- Иногда и лучшие проигрывают! Если такое вдруг случается, можете сразу удалять свой ID. Вы и в помине не узнаете о том, что один из пользователей записал вашу игру с помощью какой-либо

программы. Если же это видео получит широкую огласку, ваша карьера в ЛоЛ закончится позором».

1. Хотя автор многократно употребляет в тексте «И Цинь», я использую её игровой ник 'Snowfall' дабы указать на то, что она ещё не раскрыла свою истинную личность Ю ЛуоЧэну – тот в свою очередь также этого ещё не сделал.

2. Смена «Соревновательных Сезонов» в ЛоЛ происходит ежегодно, это существенно отличается от принципа большинства игр, где обновление осуществляется раз в полгода или раз в три месяца.

3. В дальнейшем подобная тактика ведения боя будет именоваться «раннее привязывание». Оказывая поддержку Джанглеру в зачистке первой волны так называемых «лагерей крипов» ХР сниматься не будет, таким образом, вы помогаете им начать игру на высоком старте, плюс без проблем можете контрить любые неожиданные атаки противника.

4. В отличие от физического, магический урон игнорирует броню и вместо этого противопоставляется магическому сопротивлению. Эти различные типы урона/защиты создают некий дополнительный уровень при стратегическом планировании геймплея и разработке той или иной тактики боя.

5. Аббревиатура АРМ (Количество Действий в Минуту) обозначает то, насколько быстро вы жмёте на кнопки и кликаете мышкой во время игрового процесса. Не дайте себя обмануть искусственно-завышенными показателями глядя на людей, которые с одержимостью стучат по кнопкам мышки – истинный АРМ учитывает лишь степень вашего мастерства в самые безумные моменты игры связать воедино длинную цепочку собственных действий. Ты поймёшь это, как только попробуешь.

6. И хотя определенные термины порой разнятся, учитывая специфику игры, выражение

«выиграть линию» как правило, подразумевает уничтожение одной из Башен противника, а также выступает ярким доказательством превосходства над вражескими силами после проведения 1-2 боёв.

<http://tl.rulate.ru/book/31602/1200028>