

«Фу. Кажется, ты не понимаешь разницу между любителями и профи. Забей — ты у них сейчас боксерская груша, если только кто-то из нашей команды не окажется достаточно хорош, чтобы сравняться с ними!» — оптимистично предположил И Цинь.

Что же до Юй Лочэна, для него в этом раунде победа или поражение уже не имели никакого значения. Единственное, чего он хотел — это выиграть на своей нижней линии!

Снегопад № 1 играл за «Кейтлин, шерифа Пилтовера», а Юй Лочэн выбрал «Зиру, восход шипов».

Зира как поддержка была популярна еще во 2-м сезоне, и она была довольно разносторонним персонажем для этой роли.

Ее навыки давали ей мощный потенциал урона, а семена, которые она сажала, давали обзор той области, помогая контролировать ее — особенно в сочетании с ее ультимейтом.

Ю Луоченг любил играть за Зайру в качестве саппорта. У нее были навыки с большой площадью поражения: хорошо расположенные "Схватывающие корни" могли одновременно зацепить двух или трех чемпионов, а если применить после этого ее ульту "Удушающие сорняки", они могли быть удержаны на месте достаточно долго, чтобы без труда убить их всех.

Еще лучше было, когда Кейтлин Снежной бури тоже вносила свой вклад, используя свои умения, наносящие увечья. Когда Зайра ловила кого-то своими "Схватывающими корнями", Кейтлин могла сразу же поставить ловушку прямо под ногами врага. Если обе атаки попали, то не имело значения, кто попал в "Схватывающие корни", саппорт или стрелок, они оба в любом случае умрут - особенно если учесть урон по области, который может нанести Зайра.

Как обычно, сначала они помогли своему джанглеру забрать рапторов и красный бафф, прежде чем отправиться на свою линию.

Прибыв на место, они увидели, как один из вражеских бойцов уже пал, не поделившись опытом ни с кем. На более высоких уровнях игры потеря хотя бы одного монстра-бойца может оказаться критической разницей между победой и поражением в завязавшемся сражении.

Пока противники успевают получать опыт и избегать непредвиденных неприятностей, они могут быть первыми, кто достигнет 2 уровня. Чемпионы врагов на нижней линии были «Эзреаль, Исследователь Дальних Земель» и «Треш, Хранитель Цепей».

Зная, что у Треша показатель сопротивления выше, Ю Лочэн также выбрал Зюру, обладающую магическим уроном, чтобы иметь возможность наносить Трешу больше урона.

Расплачиваться за это пришлось тем, что стало критически важным не попадаться на крюк Треша. Если Кейтлин или Зюра попадут на крюк Треша, они потеряют вспышку — или жизнь.

Обсуждая парные матчи чемпионов, Кейтлин превзошла Эзреаля, что позволило ей оказывать на него определенное давление. Однако Треш мог атаковать как Кейтлин, так и Зиру, что могло легко оказаться смертельным.

С точки зрения урона Юй Лоченг и Снежная буря превосходили их. Если Юй Лоченг не упускал свои умения во время боя, они наверняка смогут выстоять.

В начале оба ADC стабильно набирали ресурсы. Юй Лоченг внимательно следил за передвижениями и позиционированием Асмодая. В его перемещениях не было какой-либо системы. Даже добывая последнего миньона, он не подставлялся, не давая Кейтлин и Зире шанса атаковать его.

Ну, это была игра по минимальным правилам для профессионального игрока.

На первом уровне у обеих сторон были одинаковые результаты по крипам.

На втором уровне Эзреаль начал агрессивно продвигаться. В то же время Юй Лоченг заметил, что Треш двигается в траве!

Они затевали что-то!

На втором уровне Эзреаль получил небольшой прирост силы, что дало ему преимущество над Кейтлин того же уровня. Более того, Юй Луочэн и Снежинка все еще были на одного крипа меньше второго уровня!

Они должны были любой ценой избежать этой схватки!

"Снежинка, отступай. Они собираются атаковать", - уговаривал Юй Луочэн своего напарника.

И Цинь также заметила их приближение. Она послушно оттянула Кейтлин назад, отказавшись от убийства крипа.

"Я бы попросила обращаться ко мне "мисс Сноу!" - сурово заявила она.

"Конечно", - пробормотал в ответ Юй Луочэн, но продолжал пристально смотреть в экран.

В этот момент ему было не до перепалки со Снежинкой. Он должен был не допустить у противника ни единой возможности для атаки!

В жилой квартире в Шанхае молодой на вид мужчина с молниеносной скоростью управлялся и с клавиатурой, и с мышкой!

В качестве профессионального геймера, хоть League of Legends обычно не требует особенно высокой скорости нажатия клавиш, ему все равно приходилось держать пальцы в тонусе, чтобы обеспечить свое лидерство в критические моменты.¹

Рядом с ним сидел еще один, примерно такого же возраста, с крашеными волосами и беспечным видом.

- У этих двоих неплохое чутье, - сказал тот, у кого волосы были выкрашены в блондинистый цвет.

– Ага. – Асмодай кивнул в знак согласия. Среди профессионалов предварительная оценка могла быть сделана даже на первых уровнях.

Кейтлин и Зайра поступили мудро, отступив, иначе они, вероятно, получили бы серьезный урон, а возможно, и погибли.

За ними раздался веселый голос. – Не могу поверить, что вы, ребята, сговорились против людей вот так.

– Ахаха, просто игра, – сказал блондин, игравший за Треша.

Да ладно, ну правда. Хватит придирааться к этим двухтысячникам. Сколько людей в Китае вообще могут надеяться на честную борьбу против вас двоих в нижней линии? — произнес тот, кто был одет в спортивную майку.

Асмодай и блондин хихикнули, но не стали отвечать.

Действительно, мало кто мог сравниться с ними на нижней линии. Даже в ранговых играх на уровне двух тысяч очков нередко можно было увидеть, как они выигрывали на нижней линии в первые десять минут игры.

— Закончите побыстрее. Сегодня у тренера гость на ужин, так что не можем опаздывать, — напомнил спортивный.

— Расслабься, мы справимся за двадцать минут, — со смехом заверил его блондин.

— А если враг не сдастся? — засмеялся в ответ спортивный.

Не отрываясь от экрана, Асмодай ответил:

— На этом уровне мы с ним даже не дадим врагу возможности сдаться.

Спортсмен сдался. Похлопав их обоих по плечу, он поднял полотенце и пошел принимать душ.

— Что затевают Асмодай и Осирис? — спросил другой парень откуда-то из дома.

— Издеваются над детьми. Кажется, им это никогда не надоедает, — сказал парень в спортивной майке с хмурым выражением лица.

— Они кого-нибудь доведут до слез.

— Иногда в рейтинговых матчах ты встречаешь других профессионалов.

— Хе-хе! Но, как ты и сказал, только иногда.

— Иногда ты проиграешь! Если это случится, тебе лучше удалить свой идентификатор. Никогда не знаешь, когда какой-нибудь игровой комментатор запишет твою игру. Если этот повтор начнет распространяться, твоя карьера в LoL закончится позором.

1. Хотя автор здесь часто пишет «И Цинь», я использую «Снежная буря», чтобы указать, что она еще не раскрыла свою настоящую личность Луочэну — и наоборот.
2. Соревновательные «сезоны» в Лиге сменяются ежегодно, в отличие от некоторых игр, которые могут делать это дважды в год или раз в квартал.
3. В будущем эта практика будет называться "привязыванием". Помощь вашему герою джунглей с его первыми несколькими "лагерями крипов" практически ничего вам не стоит, помогает ему начать с места в карьер и противостоять любым неожиданным нападениям со стороны противника.
4. В отличие от физического урона, магический урон игнорирует броню и вместо этого сравнивается с магическим сопротивлением. Эти различные типы урона/защиты добавляют еще один уровень стратегических соображений в игровой процесс и тактику.
5. Действия в минуту (АРМ) показывают, как быстро вы можете нажимать клавиши и щелкать по объектам во время игры. Не дайте себя одурачить людям, которые одержимо колотят по кнопкам мыши, ожидая, что вы будете поражены их искусственно завышенными показателями АРМ. Истинное значение АРМ заключается в том, насколько хорошо вы можете связывать вместе осмысленные действия в самые безумные моменты игры. Вы узнаете это, когда увидите.
6. Несмотря на то, что конкретные определения различаются, «победа на линии» обычно подразумевает уничтожение первой башни противника, а также демонстрацию превосходства над своими противниками после одной или двух драк.

<http://tl.rulate.ru/book/91902/3008092>