

Шэнь Ван не сводил глаз с персонажа-ассасина, которым управлял юноша.

Что же до Инь Цюэ...

Хотя Инь Цюэ в прошлом и был профессиональным игроком, за все эти годы его характер, который он когда-то вынужденно сдерживал, проявился во всей красе.

Курение, пьянство, разбитые после поражений клавиатуры, похмелье на улице после побед...

Шэнь Ван даже не хотел вспоминать прошлое Инь Цюэ, поэтому его внимание целиком переключилось на юношу.

Профессиональная особенность ассасина — высокая скорость и огромный урон. В индивидуальных или командных состязаниях на сложных картах это дает определенное преимущество, но в подобных подземельях, где требуются и урон, и скорость, ассасины ценятся не так высоко. Обычно их держат как секретное оружие для финального добивания босса.

Шэнь Вана больше интересовало игровое чутье оператора.

Сейчас, стоит только поискать гайды, можно найти кучу статей и видео, где пошагово учат нажимать на кнопки, но чутье так не привить. Оно словно врожденное, и никакая скорость рук не заменит его присутствия, иначе игрок превращается в безумца, у которого есть храбрость, но нет головы.

Руки юноши, лежащие на клавиатуре, двигались лишь изредка, в основном он работал мышью.

В Чжэнту мышь отвечает за перемещение персонажа, а навыки активируются с клавиатуры. Зрители чаще всего обращают внимание на левую руку, которая жмет на скиллы, а правая, управляющая движением, часто остается без внимания.

В тренировочном лагере это самая распространенная ошибка.

Позиционирование и контроль навыков осуществляются правой рукой, а левая лишь активирует способности. Если слепо гнаться за удовольствием от бешеного стука по клавишам, правая рука неизбежно начнет отставать.

Если управление движением не поспевает за скоростью атак, а руки не работают в тандеме, путь в профессиональный киберспорт для такого игрока практически закрыт.

Однако этот юноша, казалось, уделял больше внимания именно правой руке. Он легко маневрировал по подземелью, взяв на себя роль МТ — основного танка, принимающего на себя

весь гнев монстров.

Хотя юноша не проронил ни слова и не ответил ни на одно сообщение в чате, ритм игры был безупречен. Девять остальных участников двигались, ориентируясь на него, а Инь Цюэ, выступая в роли главнокомандующего, уверенно вел группу вперед.

Спустя двадцать минут большая часть подземелья была зачищена.

— Я пойду выманю босса, — впервые подал голос юноша.

— Не забудь про ловушки, — напомнил Инь Цюэ и громко скомандовал остальным участникам следовать за ним.

Уровень этой команды был невысок: лишь Инь Цюэ и этот юноша выделялись мастерством, остальные восемь человек, включая саппорта, были обычными игроками. Шэнь Ван мельком взглянул на Инь Цюэ и заметил, что над головами всех десяти игроков красуется значок одной гильдии.

Маленький ассасин отделился от группы и, укрывшись за особенностями ландшафта, полностью исчез из виду. Шэнь Ван переключался между обзором Инь Цюэ и перспективой юноши.

Честно говоря, его действия выглядели несколько суетливо.

Персонажи в Чжэнту обладают высокой пластичностью, и на большом экране зрители видят непосредственно игру, проецируя действия персонажа на игрока. Поэтому профессионалы всегда стараются следить за грацией своих героев.

Шэнь Ван порой и сам не мог расслабиться, ведь его персонаж — Жрец — должен выглядеть величественно.

Шэнь Ван наблюдал, как ассасин, используя низкоуровневый навык перемещения, проскочил мимо мелких монстров прямо к боссу.

Обычно подземелья проходят планомерно. Он что, собрался в одиночку бить босса?

На текущем уровне это было попросту невозможно.

Шэнь Ван не считал Инь Цюэ настолько глупым. Каким бы высоким ни было мастерство, босс того же уровня всегда сильнее игрока как минимум на пять порядков, к тому же боссы не совершают ошибок.

Остальные девять членов группы не продвигались вперед, а заняли заранее выбранные позиции.

Если бы Шэнь Ван был в наушниках, он бы услышал гулкие шаги через обзор Инь Цюэ.

В этой стратегии цель ассасина заключалась в том, чтобы дойти до конца подземелья, пока напарники зачищают путь, а затем выманить босса и оставшихся монстров обратно.

Как только враги вступили в зону поражения, немедленно активировались заранее расставленные магические круги и ловушки. Вспышки спецэффектов были такими яркими, что почти скрыли экран.

Основной удар пришелся на босса, и накопленный урон обрушился на него сокрушительным взрывом.

— В команде не хватает Мечника-призрака. Если бы сейчас использовали Душу клинка для усиления, эффект был бы гораздо лучше, — не удержался от комментария Шэнь Ван, когда босс рухнул на землю.

<http://bllate.org/book/19135/1879280>