

Он не мог преследовать, но он не мог и не преследовать.

Ян Цун не впервые сталкивался с такой ситуацией в матче, когда ни один из существующих вариантов не мог ему помочь. Существовал ли третий вариант? Он об этом не знал. Возможно и существовал, но он не мог его увидеть, поэтому ему приходилось выбирать из двух вариантов. Даже если ни один из существующих вариантов не был оптимальным, ему нужно было сделать выбор. Чем дольше он колеблется, тем сильнее усугубляется ситуация.

За ней!

В итоге Ян Цун решил преследовать Су Мученг. Если она завладеет высотой, то положение 301 Градуса ещё сильнее ухудшится. Вот почему при виде этой карты сердца игроков 301 Градуса разбились на мелкие части. В итоге команда решила отправить Ян Цуна на разведку. Ян Цун обнаружил, что они допустили ошибку ещё в самом начале, сосредоточившись на башне Павлония. Осознание того, что он не сможет запереть в ловушку Су Мученг, являлось незначительной ошибкой. Если бы он не допустил эту ошибку, то всё равно бы вернулся к башне и попытался бы сблизиться с Су Мученг, которая попыталась бы его кайтить.

301 Градус с самого начала недостаточно хорошо подготовился. Игроки не думали, что Счастье использует трюк с высотой, чтобы обвести их вокруг пальца.

Что они сделают, если ещё раз попадут в подобную ситуацию?

Эта мысль всплыла в голове Ян Цуна, однако он быстро отодвинул её в сторону.

Сейчас было не время думать об этом. Сперва ему нужно было справиться с текущей ситуацией. Если они смогут пробиться в плей-офф, у них ещё будет время подумать над этой проблемой.

Убийца Сцены бежал так, будто за ним гналась свора гончих ада. Он отчётливо слышал звуки пушечных выстрелов: кто знает, как много поддержки Су Мученг смогла оказать своей команде? Также с высоты просматривался путь, ведущий к входу в башню. Когда на нём появился Убийца Сцены, Су Мученг моментально его заметила. Хотя в игре был запрещён голосовой чат, Ян Цуну показалось, что он услышал её хихиканье. Хотя персонажи не имели эмоций, ему почудилось, что Танцующий Дождь улыбается.

Танцующий Дождь без колебаний прыгнула с вершины башни.

Ян Цун не колебался. Он ожидал, что она так поступит. В итоге он тоже прыгнул с башни.

Святая стрела!

Противотанковые снаряды!

Убийца Сцены приблизился в воздухе к Танцующему Дождю, однако в это же время к нему приблизились её снаряды.

Свет и огонь взорвались в воздухе. Снизу восемь персонажей продолжали сражаться. Они не имели времени, чтобы отвлекаться на стычку двух персонажей у башни.

Тем не менее, они знали, что там происходит. 301 Градус находился под большим давлением

по сравнению со Счастьем. Без Ян Цуна их стратегии не хватало самого важного элемента. Они не обязаны были всегда использовать рискующий жизнью удар, но после его многократной успешной демонстрации, само присутствие на поле Убийцы Сцены становилось помехой для вражеской команды. Если бы он сейчас присутствовал в сражении, то игрокам Счастья пришлось бы постоянно держать его под контролем.

Команда 301 Градуса смогла бы извлечь из этой ситуации выгоду. Конечной целью матча была победа. Рискующий жизнью удар был одним из средств для достижения этой цели. Просто это средство заставляло их оппонентов сильно беспокоиться. Тем не менее, в данный момент Убийцы Сцены не было вместе с командой, поэтому 301 Градус не мог использовать стратегию, которую они использовали в течение всей второй половины сезона. Четыре персонажа 301 Градуса не особо хорошо противостояли Счастью. Тем не менее, в командных соревнованиях Бай Шу продемонстрировал более впечатляющую игру, чем в индивидуальных соревнованиях. В защите своих товарищей, в синхронизации с ними, даже в сражении в авангарде: он был хорош во всём. Было видно, что Бай Шу уже стал неотъемлемой частью команды.

К сожалению, с ним одним 301 Градус имел крепкий щит, но не имел острого меча. 301 Градус мог сопротивляться нападению Счастья, но он не мог победить.

Что же касается четырёх игроков Счастья? Под защитой Мрачного Лорда и Безграничного Моря Один Дюйм Пепла устанавливал на земле границу за границей.

Призрачные границы являлись неодушевлёнными объектами, а у персонажей имелась шкала здоровья. Нубы могли бы подумать, что с призрачными границами было легко справиться. По их мнению, если они будут находиться вдалеке от границ, то их оппоненты ничего не смогут им сделать.

Нельзя было назвать эту логику ошибочной, но когда профессиональный Фантомный Демон устанавливал призрачные границы, он сплетал из них плотную сеть. Если другая сторона хотела справиться со своими оппонентами, то она не могла просто находиться вдалеке от призрачных границ.

Не стоило забывать, что в команде с Фантомным Демоном имелись и другие персонажи.

Если в командных соревнованиях команда решала отступить, то ей нужно было убедиться, что все персонажи смогут спастись. Отступление в командных соревнованиях было не таким простым, как отступление в матчах один на один. В командных соревнованиях Фантомные Демоны работали в связке с другими персонажами команды. Им не нужно было запираť всю вражескую команду. Если они остановят одного вражеского персонажа, то остановят всю команду. В конце концов, команда не могла просто бросить своего товарища и отступить без него.

Плохо!

Видя, как вокруг них начинают появляться призрачные границы, игроки 301 Градуса поняли, что ситуация развивается не в лучшем для них направлении. Они отчаянно нуждались в поддержке Ян Цуна, однако тот в данный момент не мог прийти к ним на помощь.

Что делать?

- Сюда. - В этот момент в командном чате 301 Градуса появилось сообщение от Бай Шу.

Сюда? Куда сюда?

Игроки 301 Градуса знали, что сейчас было не время для вопросов, поэтому они просто повернулись в сторону Прилива.

Рыцарский дух!

Активировавший навык пробуждения Прилив взмахнул щитом и мечом.

Жертвенный рёв!

Бай Шу наконец-то представился шанс взять под контроль всех четверых персонажей Счастья. Воспользовавшись этим шансом, он активировал жертвенный рёв.

Он долго ждал этого шанса. Ещё в самом начале он осознал, что игроки Счастья опасаются его провоцирующих навыков. Создаваемые ими открытия были ловушками.

Как и ожидалось от Е Сю!

К этому моменту Бай Шу изменил своё мнение о нём. Тот не только обладал навыками, с которыми он не мог соперничать, ещё и его команда работала как хорошо смазанный механизм. Тем не менее, Бай Шу верил, что возможность появится. Никто не мог работать безупречно подобно роботам, поэтому он терпеливо ждал, наблюдал за ситуацией и готовился воспользоваться возможностью.

И вскоре она появилась.

Под эффектом от жертвенного рёва четыре персонажа Счастья вынуждены были напасть на Прилива. Рёв и провокация различались. Провокация действовала на одну цель в течение определённого периода времени. Рёв же действовал до тех пор, пока спровоцированный персонаж не нанесёт один удар своему обидчику.

Персонажи дальнего боя могли легко избавиться от эффекта рёва. Им всего лишь нужно было один раз атаковать цель. Для персонажей ближнего боя эта задача усложнялась. Если они находились далеко, то им сначала нужно было подбежать к своей цели на расстояние удара. Систему было непросто обмануть, активировав атакующий навык на дальней дистанции. Система проводила расчёты, по которым определяла, сможет ли активированный навык представлять угрозу для Рыцаря или нет.

Е Сю и Фан Жуй обладали атаками дальнего боя, поэтому после активации жертвенного рёва они моментально отправили по атаке в Прилива и избавились от эффекта провокации. Тем не менее, их наступающее построение было разрушено на мгновение. За это мгновение игроки 301 Градуса могли делать всё, что им заблагорассудится.

Наибольший эффект жертвенный рёв оказал на Одного Дюйма Пепла. Призрачные Мечники могли при помощи фантомных духов производить атаки на расстоянии, однако в данный момент Один Дюйм Пепла находился достаточно далеко от Прилива, чтобы активировать одну из этих атак. В итоге он устремился в его направлении. К сожалению главной целью Бай Шу как раз и был Один Дюйм Пепла. Он собрался ещё сильнее разорвать между ними дистанцию, чтобы разрушить призрачную цепочную технику.

С этой точки зрения эффект рёва был отвратительным. Если персонаж не сможет атаковать своего обидчика, то эффект провокации будет длиться вечно.

Тем не менее, в этом матче его будет нелегко сохранить, так как два персонажа могли его

очистить.

Спокойствие и сдержанность Мастера Ци и фокус Клерика.

Эти навыки могли снимать эффект провокации.

Если бы в данный момент игроки 301 Градуса не поддержали Бай Шу, то им бы надо было задуматься об уходе в отставку.

Тройной разрез!

В момент активации жертвенного рёва Гао Цзэ моментально понял задумку Бай Шу. Звёздный Меч взмахнул своим световым мечом и устремился к Безграничному Морю, чтобы не дать ему использовать спокойствие и сдержанность.

Тем временем Бай Шу под рыцарским духом устремился к Маленьким Холодным Ручкам при помощи героического рывка.

Борец Ли Ихуэя, Двигающаяся Гора, рванул в сторону Мрачного Лорда.

Обычный персонаж без специализации не имел навыков, способных снять эффект провокации, но одна из форм зонта тысячи вероятностей могла иметь этот навык, поэтому 301 Градусу нужно было заблокировать и Мрачного Лорда.

Как и ожидалось!

При виде движений Мрачного Лорда, игроки 301 Градуса начали паниковать.

Зонт тысячи вероятностей разделился на две тонфы, каждая из которых начала излучать поток ци. Это было спокойствие и сдержанность Мастера Ци.

Даже не думай об этом!

Ли Ихуэй почувствовал отчаяние. Его Борец не обладал атаками дальнего боя. Судя по всему, он не успеет прервать навык Мрачного Лорда. Тем не менее, звёздный Борец не собирался так просто сдаваться!

Круговой сметающий пинок!

Подпрыгнувший в воздух персонаж Ли Ихуэя рванул вперёд. Казалось, что его ноги схватили оппонента в воздухе, однако там никого не было. Тем не менее, благодаря этому прыжку Двигающаяся Гора заслонил собой Одного Дюйма Пепла, тем самым не давая Мрачному Лорду прицелиться.

Это был маленький, но эффективный трюк.

В итоге спокойствие и сдержанность Мрачного Лорда провалилось. Он использовал его на себя, чтобы не пускать ману на ветер. Ли Ихуэй хотел облегчённо вздохнуть, но в этот момент он увидел, как тонфы в руках Мрачного Лорда соединяются и образуют косу.

Оружие Жреца!

Ли Ихуэй снова побледнел.

У Жрецов существовало слишком много снимающих провокацию навыков: фокус Клерика, неподвижная гора Рыцарей, талисман спокойствия Экзорцистов, очищение Паладинов. Все эти классы обладали очищающими навыками и помимо Рыцаря, способного очищать только себя, другие три класса могли использовать свои навыки на союзные цели.

Неужели Е Сю помимо сдержанности и спокойствия добавил к зонту тысячи вероятностей ещё один навык с аналогичным эффектом?

<http://tl.rulate.ru/book/173/515570>