

Зона обстрела у стрелковых персонажей была меньше, чем у лучников, и высокая нагрузка негативно сказывалась на способности И Чжэ менять направление, поэтому прорыв через фиксированную зону обстрела и уклонение от атак было возможным.

Можно сказать, что для Чи Сяо это было необходимостью, так как из-за множества неудачных попыток уклонения его здоровье было на грани.

Но если это был просто пулемётный огонь, то даже с отличным оружием профессионального игрока атаки не должны были быть настолько плотными, чтобы не оставлять ни малейшего зазора. Что же сделал Чжоу Ичжэ?

Траектории пуль изменились.

Хотя пулемётный огонь выпускал множество пуль, траектория каждой пули была фиксированной, как сетка, где траектории располагались по определённому шаблону. Но количество траекторий у Чжоу Ичжэ явно превышало обычный уровень, и это не могло быть связано только с оружием. Или, точнее, это вообще не было связано с оружием — дополнительные траектории были чисто ручными выстрелами Чжоу Ичжэ!

Неудивительно, что невозможно было вырваться из зоны его обстрела, потому что это уже не была просто зона пулемётного огня.

Но даже при высокой скорости рук Чжоу Ичжэ не мог стрелять одновременно, а его атаки казались такими плотными благодаря системному эффекту ослепления от выстрелов. Другими словами, помимо фиксированных пуль пулемётного огня, по крайней мере половина атак была ложной, выглядела как выстрел, но на самом деле пули там не было.

Обнаружив это, Чи Сяо стал мыслить более ясно.

Траектории ручных выстрелов Чжоу Ичжэ было не сложно угадать. Для быстрого выпуска пуль он, скорее всего, стрелял враз-вперед, и каждый выстрел имел соответствующую задержку в реальном времени, поэтому общий урон в горизонтальной зоне атаки был постепенным. Чи Сяо нужно было прорваться через самое слабое место атаки.

Но направление ручных выстрелов Чжоу Ичжэ менялось циклически, и определить текущее направление было сложно.

Угадать было очень трудно, но на самом деле это было не так сложно, можно было использовать простой и примитивный метод — скорость реакции глаз.

Из-за инерции зрения скорость реакции глаз была медленнее, чем скорость рук. CW не была музыкальной игрой, и обычно она не заставляла игроков терять ориентацию, но в данном случае, чтобы прорваться через пулемётный огонь, достаточно было просто увидеть распределение траекторий пуль, и определить направление атак Чжоу Ичжэ было бы легко.

Чи Сяо с детства играл в игры, и он действительно тренировал скорость реакции глаз.

Определившись с тактикой, Чи Сяо в промежутке между атаками Чжоу Ичжэ, размахивая мечом, блокировал пули и начал движение к И Чжэ, прорываясь через самую плотную зону обстрела.

Когда он прорвался через самую интенсивную зону атаки и приблизился к И Чжэ, Чжоу Ичжэ уже не успел изменить направление атаки, так как его скорость передвижения была

ограничена из-за тяжёлого оружия, и бежать было трудно.

У Чжоу Ичжэ была привычка собирать оружие и всегда носить его с собой. Конечно, в официальных матчах команда строго запрещала ему это делать, требуя учитывать соотношение веса и скорости, но это был просто тренировочный матч внутри команды, без ограничений, и он положил все вещи в рюкзак персонажа. Сначала, благодаря смене оружия без перезарядки, он играл очень эффективно, кроме необходимости постоянно увеличивать скорость рук для более плотного огня, И Чжэ даже не нужно было двигаться, но теперь, когда Чи Сяо прорвался, это стало проблемой.

Он хотел таким образом, либо легко победить, либо проиграть, чтобы дать понять этому товарищу по команде, который даже не мог определить направление, кто здесь главный, но в итоге оказался в ситуации, где он сам оказался на грани поражения.

Точнее, у него даже не было шанса проиграть, потому что теперь Чи Сяо был рядом с ним, и его собственные действия привели к тому, что он оказался в полной власти Чи Сяо.

После нескольких бесполезных попыток сопротивления здоровье И Чжэ быстро уменьшилось, и «Скрытый в шуме ветра» победил.

Чжоу Ичжэ, хотя и был удивлён, что проиграл при таком стиле игры, больше всего ему было интересно, как Чи Сяо удалось прорваться. На экране ещё не исчезли серые буквы «Поражение», как он уже побежал к Чи Сяо и спросил:

— Как ты прорвался? Как ты узнал, где самое слабое место атаки? Угадал? Нет, не может быть, ты угадал так точно?

Чи Сяо молча указал на свои глаза.

Чжоу Ичжэ удивился:

— Я знаю, что у тебя большие глаза! Я спрашиваю, как ты прорвался, а ты показываешь на глаза? Ты что, издеваешься над моими маленькими глазами? Маленькие — не значит слепые!

— Тогда, наверное, ты просто глуп, — сказал Чи Сяо.

Чжоу Ичжэ был ошарашен и ответил:

— Сам ты глупый!

Чи Сяо снова указал на свои глаза:

— Я имел в виду, что, конечно, я увидел это своими глазами.

— Разве так можно?! — удивился Чжоу Ичжэ. Он знал, что траектории пуль меняются, но из-за системного ослепления должно было быть трудно заметить реальные изменения.

— Конечно, можно, — Чи Сяо откинулся на спинку кресла с хитрой улыбкой.

— Давай ещё раз! — Чжоу Ичжэ был недоволен. — Ещё один матч!

— Отказ, — Чи Сяо нахмурился. — У меня есть личные тренировочные задачи, я не буду твоим спарринг-партнёром.

Чжоу Ичжэ, видя, что Чи Сяо не соглашается, начал его трясти:

— Мы же команда, что за спарринг-партнёр? Давай вместе прогрессировать!

— Отказ от прогресса, — Чи Сяо презрительно усмехнулся. — Я уже раздулся.

Отправив Чжоу Ичжэ, Чи Сяо взглянул на время в правом нижнем углу экрана — было чуть больше девяти утра, время, когда подросток его возраста должен был сладко спать. Он огляделся: юноши его возраста сидели за своими местами, в наушниках, усердно тренируя свои навыки — ну да, это было время, когда безработный подросток должен был спать.

В матчах на подбор было несколько карт, которые Чи Сяо знал, и их общей чертой была простая структура. Он посмотрел на самую сложную и запутанную карту — канализацию, и подумал, что лучше действовать постепенно, поэтому, перебирая варианты, он снова выбрал свою любимую карту для новичков.

Дело было запутанным.

Главный синий цвет игрового интерфейса отображался на экране, создавая голубое свечение. Чи Сяо подумал, что, возможно, свет лампы в пасмурный день блокировал это голубое свечение, и он не получил ожидаемого откровения в этом оцепеневшем интерфейсе выбора.

Чи Сяо посмотрел вниз: одной рукой он держал мышь, другой — клавиатуру. Хорошо, рука с мышью была правой, другая — левой. Он молча достал ручку и написал на тыльной стороне руки «лево» и «право». Подумав немного, он попросил у Мо Да стикер, нарисовал на нём направление и приклеил на экран.

Подготовка была завершена.

Чи Сяо медленно кивнул и открыл начальную карту в многоуровневом здании.

Нельзя не сказать, что CW, благодаря детализированным картам, требовала от игроков всё большего чувства направления на более высоких уровнях, что вызывало критику у некоторых игроков. Они считали, что сложная структура карт снижала значимость самих атак, но больше людей видели в этом уникальность CW, а некоторые медиа даже писали, что это был революционный прорыв в традиционных FPS, обогащающий общий сеттинг игры и повышающий её художественную ценность.

Художественная ценность или нет, Чи Сяо было всё равно, но у CW действительно было больше всего художников, и благодаря впечатляющим сценам игра привлекала даже тех, кто не играл в игры, что ещё больше расширяло аудиторию FPS. А самое прямое проявление увеличения числа новых игроков в игре заключалось в том, что...

появилось много новичков.

Это была истина, которую Чи Сяо понял после случайного матча.

Он огляделся: все были поглощены своими тренировками, но он не хотел быть подставленным новичками, поэтому взял шоколадную конфету и бросил её в Чжоу Ичжэ, сидящего напротив.

— Ой, чёрт! — Чжоу Ичжэ вздрогнул, когда перед ним внезапно появился неизвестный предмет. Он поднял голову и увидел Чи Сяо, который вытянулся, чтобы выглянуть из-за 32-дюймового монитора. Не нужно было гадать, кто это сделал. Чжоу Ичжэ фыркнул, развернул

обёртку и бросил шоколад в рот, прежде чем неспешно спросить:

— Что случилось?

<http://bllate.org/book/16184/1451784>