

— Дальний пик для износа, а потом ввязываться? — Лу Вэнь в голове просчитывал варианты ответа. — Нет, у этой Ирелии слишком хороший позиционинг, в навыки не попадешь. А если и попадет, то только потому, что она так рассчитала контроль здоровья. Её навык E оглушает, если у цели меньше здоровья, чем у неё. Получит контроль, отработает комбо и уйдет — точно не перебьёшь.

— Влить сразу и использовать навыки в лоб? — Нет, Ирелия включает W и лечит, плюс наносит чистый урон. Я его не вынесу.

— Надо менять подход. — Лу Вэнь перевел взгляд на игру в целом и начал размышлять. — Как минимизировать ущерб от провала на верхней линии? Мирно фармить и ждать командного боя? — Нет, сейчас я не могу выйти из-под башни и фармить наравне с Ирелией. Она найдет любой способ, чтобы меня измотать, и в обмене ударами я проигрываю.

Лу Вэнь впервые на верхней линии оказался в таком позоре. Он всё ещё был на этапе исследования игры, хотел попробовать каждого героя, и раньше сильного давления на топе не чувствовал. Даже если иногда и проигрывал линию, то быстро находил способ отыгратья и компенсировать отставание. Сейчас он перебрал множество вариантов, но единственным решением оставался фарм под башней — самый безвыходный путь.

Неужели Ирелия настолько сильна? Лу Вэнь засомневался. За несколько месяцев знакомства с League of Legends он перепробовал всех героев, кем можно играть на верхней линии, включая Ирелию, но такой мощи за ней не замечал.

В итоге он решил, что причина в том, что он взял Мундо. Наверное, Мундо против Ирелии играет тяжело, и проблема не в нём, а в контрпики героев.

Тот матч быстро проиграли. В следующем Лу Вэнь мгновенно выбрал Ирелию и, увидев, что напротив него не «Первый рубака Азии», даже немного расстроился. Затем он легко загнал противника под башню и полностью разрушил верхнюю линию.

Кажется, не так уж и сложно, подумал Лу Вэнь. Видимо, дело не в герое, а в человеке.

Отыграв эти две партии, он заметил, что в чате есть сообщения. Открыл, ответил Ли Синцзяню:

— Лу Вэнь, игра классная.

[Зови меня красавчик]: [???)

Лу Вэнь подумал, что тот не понял, и пояснил:

— Правду говорю, игра затягивает. Режим интересный, кажется простым, а простора для действий много.

[Зови меня красавчик]: [Ты точно Лу Вэнь?]

Лу Вэнь: [А кто ещё?]

Там ответили не сразу. Через пять минут позвонил телефон, голос Ли Синцзяня был из динамика:

— Аккаунт «Прохождение с одной жизнью» — твой?

Пять минут прошло потому, что у Ли Синцзяня не было его номера, только что узнал.

Лу Вэнь не понимал, зачем из-за этого звонить, можно было в игре написать. Но он ответил:

— Мой аккаунт.

В трубке слышался вдох, потом три секунды тишины, а дальше громкий голос Ли Синцзяня:

— Зашквар, братан, не ожидал, что ты реально ломаешь рейтинг как орехи. Я тебя не оценил.

Лу Вэнь:

— Что это значит?

Ли Синцзянь:

— Да ничего, теперь ты мне как брат. Двойной ранг пойдём?

Лу Вэнь вообще начал играть в LOL, думая, что можно играть с одноклассниками. Сначала боялся, что не умеет и будет их подводить, а потом увлекся изучением героев и про это забыл. Теперь Ли Синцзянь предложил — он согласился.

В то время рангов не было, все считали очки ELO, и ограничения на разницу в рейтинге для совместной игры не существовало, так что они начали качаться вместе.

После нескольких матчей Лу Вэнь поднял уровень соперников, потому что играл сильно, а у Ли Синцзяня было всего 1300 очков. В каждой игре Лу Вэнь уничтожал всех подряд, а Ли Синцзяня уничтожали. Тогда Ли Синцзянь написал ему:

— Смог бы найти второй аккаунт?

Лу Вэнь:

— Есть десятого уровня.

Ли Синцзянь подумал:

— Подожди пару минут, найду тебе аккаунт. У тебя слишком высокий рейтинг, боюсь, что ты мой уронишь.

Лу Вэня это не волновало, ему было главное играть с одноклассником, хоть с десятого уровня. Он зашел на аккаунт, который дал Ли Синцзянь, там было 1100 очков, это сразу понизило уровень врагов. Сменили аккаунт и продолжили двойной ранг: Лу Вэнь всех выносил, за вечер ни одного поражения, понеслись вверх по рейтингу.

На завтра школа, время уже близко к двенадцати, Ли Синцзяня родители отругали и отправили спать, а Лу Вэнь начал разбирать игру за Ирелию. Он всё думал, почему его так сильно задавили, действительно ли дело было только в Мундо?

Он сменил аккаунт и начал играть за Ирелию.

Отыграл одну партию, в гостинной послышался шум. Лу Вэнь отпустил мышь, не торопясь начинать следующий матч. Взглянул в правый нижний угол экрана — время полпервого ночи.

Звукоизоляция дома была неплохая, он снял наушники и слышал только отдаленный стук каблучков и голоса — родители вернулись.

Через пару минут постучали в дверь комнаты. Лу Вэнь смотрел в экран, молчал.

Сквозь дверь было слышно, отец сказал:

— Уже спит, чего стучишь.

— Уже так поздно? — это был голос матери. — Как же скоро час.

— Иди спи, он тебя не беспокоит, — снова голос отца.

Затем щелкнула дверь в другой спальне, дальше звуков не было.

Он не боялся, что родители войдут, увидят, что он так поздно играет, и будут ругать. Иногда он даже ждал, что они откроют дверь, но они никогда этого не делали.

Ещё через несколько минут Лу Вэнь двинул мышкой, нажал «PLAY» и запустил следующий ранговый матч.

— Игра правда классная.

Лу Вэнь немного помечтал, вернулся в реальность и заметил, что противник на первом пике выбрал Ирелию. Он мгновенно пришел в тонус, посмотрел, какие позиции выбрали союзники, увидел, что топ свободен, быстро напечатал в чат запрос топа и мгновенно заблокировал выбор «Оружейного мастера» Джакса.

Ирелия, да? Сейчас он покажет ей на Джаксе! Джакс её контрит!

Герои выбраны, карта загружается, Лу Вэнь сразу видит ID противника — «Первый рубака Азии».

Опять он.

Лу Вэнь почувствовал легкое волнение. Он с нетерпением ждал этот матч, чтобы доказать противнику, что такое жестокость, и загнать его под башню.

Или, может быть, не под башню. В нём было и немного ожидания: он ждал, что эта Ирелия сможет победить его, даже проигрывая по герою. Не зная почему, он чувствовал, что этот человек способен на такое.

Ущелье призывателей загрузилось, игра началась!

Авторское примечание:

В предыдущей главе я внес некоторые изменения в детали.

Лу Вэнь играл очень агрессивно с первого уровня. Он взял Оружейного мастера, чтобы подавить Ирелию!

Ирелия — герой, который сильно зависит от обычных атак, а навык E Оружейного мастера позволяет блокировать обычные атаки, что делает её вечным врагом.

«Первый рубака Азии» на первом уровне не струсил и вступил в бой с Лу Вэнем. Но в процессе Лу Вэнь заметил, что что-то не так.

Ирелия казалась, что вступает в схватку, но при этом отлично контролировала линию, медленно, очень медленно затягивая миньонов к своей башне. Это был очень опытный ход: так как герои контрят друг друга и в стычке не выиграть, нужно контролировать линию, держать её у себя и фармить под прикрытием башни.

Контроль линии под своей башней и то, что Лу Вэня прижали к башне — это две большие разницы. Теперь Ирелия могла спокойно фармить под башней, а в том матче Лу Вэнь рисковал жизнью при каждой попытке добить миньона.

Верхняя линия очень длинная: если проигрываете и идете далеко за фармом, можно не только не добыть золота, но и погибнуть в одиночку. Если разница в снаряжении небольшая, то убийство под башней маловероятно, поэтому фарм под башней — самый надежный вариант.

К тому же, если линия пущена вперед, то сильный герой, идя добивать миньонов, должен оглядываться: вдруг его зажмут лесники с фланга, и тогда потери будут огромными.

Лу Вэнь увидел, что линия уходит к врагу, и сразу учел этот момент. Он посмотрел на карту, где был его лесник, решил, что вражеский лесник еще не должен подойти, надавил еще немного и только потом отошел.

В то время Лу Вэнь ещё не до конца понимал повадки лесников. Он мог осознанно рассчитать, придет ли враг на ганк, основываясь на времени прохода своего лесника, а не на том, что именно должен делать сейчас противник.

<http://bllate.org/book/16864/1553186>